

Carla Scilabra
Università degli Studi di Torino

Vivono fra noi. L'uso del classico come espressione di alterità nella produzione fumettistica giapponese.

Abstract

This paper aims to analyse the presence of figures and themes coming from the Classical heritage in the Japanese *manga* production. This review focuses mainly on how the *manga*-artists use such characters in order to identify and depict otherness: the works that are taken under consideration are mainly comics dating to 1970s, in which it is possible to follow an evolution of this production. The Author tries also to present a social and political explication of this phenomenon, based upon a brief analysis of how these theme could be connected to the evolution of the cultural and military relationship between Japan and the West.

Lo scopo di questo articolo è quello di analizzare un uso decisamente particolare che del patrimonio rappresentato dalla classicità si è fatto nel corso degli ultimi cinque decenni in una produzione assai peculiare e, per certi versi, assolutamente lontana a livello tanto cronologico quanto geografico della tradizione della quale ci si accinge ad analizzare la ricezione: il *manga* giapponese¹.

La produzione fumettistica nipponica rappresenta, ad oggi, un fenomeno di portata globale², grazie al quale elementi del *J-pop*, il volto più mediatico della *pop-culture* giapponese – una costruzione solo parzialmente inconscia, saldamente radicata nel patrimonio culturale condiviso, fondata su una commistio-

¹ Sulla nascita e lo sviluppo del *manga* moderno (*kindai manga*), ovvero la produzione fumettistica nipponica conosciuta a livello mondiale, a partire dal secondo dopoguerra si vedano principalmente: Bouissou 2010, in particolare 24-28; Bouissou 2011, 39-56. Una sintesi schematica e ben articolata delle diverse tendenze che si sono succedute nel corso dei decenni è stata di recente presentata in una serie di saggi ad opera di Gianluca Di Fratta (2000; 2001; 2002; 2003).

² Sulla globalizzazione della produzione fumettistica giapponese si vedano principalmente Pellitteri 2008, 33-49; Ito xi.

ne di schegge di diverse tradizioni culturali, la cui provenienza è sostanzialmente transnazionale – rimbalzano costantemente tra Oriente ed Occidente, in un gioco di specchi che rende quanto mai arduo seguire il flusso delle differenti tradizioni che hanno concorso alla creazione di una delle culture giovanili maggiormente diffuse e rappresentate al mondo³.

La ricezione del classico in questo *milieu*, la sua assimilazione e la sua ricostruzione all'interno di un più ampio processo di costruzione di un immaginario condiviso, partecipa di un fenomeno più ampio, che trae le sue mosse da una delle componenti che maggiormente connota la cultura giapponese in tutte le sue sfaccettature: si tratta di una spiccata tendenza al sincretismo, che ha guidato per secoli l'approccio nipponico all'alterità, la cui cultura non è mai recepita in modo passivo e banalmente giustapposta all'elemento locale, ma profondamente rielaborata ed integrata nel patrimonio collettivo, all'interno del quale viene rappresentata secondo modalità, schemi e linguaggi ritenuti consoni e familiari (Pellitteri 2008, 56-57).

Si è già in parte discusso, in letteratura, del fenomeno rappresentato dalla ricezione del classico nella produzione fumettistica ed animata giapponese, con contributi che si sono di volta in volta focalizzati su una rassegna di opere riconducibili a questo filone o su un'analisi più approfondita di lavori specifici, e secondo approcci che spaziano dal purtroppo imperante classico-centrismo ad una visione maggiormente incentrata sullo studio del complesso processo culturale sotteso alla costruzione del classico all'interno di questi media⁴; tutta-

³ Sulla creazione del linguaggio metaforico sotteso a questa espressione culturale attraverso la commistione di suggestioni provenienti da tradizioni lontane fra loro nel tempo e nello spazio cfr. Castello e Scilabra 194.

⁴ Il primo approccio a questa tematica è ravvisabile in un recente saggio di carattere principalmente programmatico (Amato *passim*), seguito da una rassegna sostanzialmente incentrata sulle opere che hanno riscosso un grande successo anche tra il pubblico europeo (Hernández Reyes *passim*). In particolare l'ultimo titolo pecca di un vago classico-centrismo, e all'autore sembra sfuggire il profondo processo di ricezione, rielaborazione e costruzione culturale sotteso ai dettagli narrativi e rappresentativi da lui interpretati come fraintendimenti; un atteggiamento analogo è ravvisabile, almeno a livello generale in un saggio da poco uscito e dedicato alla rappresentazione del classico nell'opera di Osamu Tezuka (Theisen). Chi scrive, insieme a Maria G. Castello, ha tentato un approccio differente, nel tentativo di ricostruire le vie seguite dalla ricezione del classico nella *pop-culture* nipponica: Castello e Scilabra, in particolare 177-78; cfr. anche Scilabra in stampa, in particolare alla nota 3.

via, in questa sede, si intende affrontare un tema alquanto peculiare – soprattutto date le premesse da cui il discorso ha preso le mosse, in cui si faceva brevemente cenno al processo di appropriazione ed assimilazione di elementi esotici nell’ambito della ricezione del patrimonio culturale occidentale in *manga* ed *anime* – ovvero l’utilizzo del classico, opportunamente recepito e riadattato secondo gli schemi cui si faceva cenno, ma non per questo meno pregnante da un punto di vista semantico, per rappresentare l’alterità.

Certamente, una vaga percezione di alterità – intesa, tuttavia, in modo non oppositivo, ma come mera estraneità, ammantata di una sorta di fascino esotico – traspare da alcune opere, in maggior parte alquanto datate, nelle quali il classico fornisce la quinta favolistica o il presupposto, narrativo o simbolico, che offre l’input per il dipanarsi della storia.

Tale suggestione traspare principalmente da due fattori. Innanzitutto un ruolo fondamentale è giocato dal già citato sostegno all’affabulazione, che si avvale dell’allusione a una tradizione straniera per supportare la narrazione con una nota di esotismo, che tinge l’ambientazione di atmosfere romantiche, epiche o drammatiche avvalorate proprio dalla lontananza – cronologica, geografica e forse ancor più culturale – del sistema di riferimento della citazione stessa: si tratta di un espediente che consente l’introduzione di svariate licenze, proiettando la trama o il suo presupposto in un contesto fantastico, quasi ir-reale, seppur più o meno puntualmente contestualizzato. È questo il caso, ad esempio, di opere nelle quali vengono rappresentati, o quantomeno presupposti, diversi piani temporali, attraverso i quali si muovono le successive reincarnazioni dei protagonisti, come *Saint Seiya* di Masami Kurumada (1986)⁵, *Bishojo Senshi Sailor Moon* di Naoko Takeuchi (1991)⁶, o *Sousei no Aquarion* di Shoji Kawamori e Keiji Asakawa (2009)⁷ – serie delle quali si è già ampiamente discusso in bibliografia – nelle quali il richiamo più o meno libero alla tradizione

⁵ Su questo *manga*, e sulla sua trasposizione animata si vedano Hernández Reyes 641-44; Theisen 62-63; Castello e Scilabra 187-89.

⁶ A proposito della ricezione del classico in questa opera e nell’*anime* che essa ha ispirato si vedano Hernández Reyes 640-41; Castello e Scilabra 189-90.

⁷ L’opera a fumetti è tratta dal celebre *anime* omonimo, messo in onda per la prima volta nel 2005. Cfr. Castello e Scilabra 191-92.

mitologica greco-romana fornisce sostanzialmente la giustificazione dell'eccezionalità dei personaggi principali.

In secondo luogo, nel definire la percezione di alterità di questi riferimenti, un ruolo fondamentale è giocato, in alcuni lavori, dall'introduzione di spiegazioni didascaliche che accompagnano tali richiami: il fatto in alcuni casi che gli autori percepiscano la necessità di chiarire, e riassumere all'interno dell'opera stessa, la leggenda o l'evento da cui traggono ispirazione, da un certo punto di vista lascia intuire come il mito classico possa essere concepito come un elemento esterno al patrimonio culturale condiviso, che accomuna l'autore e i suoi lettori.

Un caso assolutamente sintomatico, in quest'ottica, è rappresentato da un'opera di Riyoko Ikeda, *Orpheus no Mado* (La finestra di Orfeo)⁸, pubblicata in Giappone tra il 1976 ed il 1981. Questo *manga*, un romanzo storico ambientato all'epoca della Rivoluzione Russa, narra le vicende di tre giovani coinvolti in un drammatico triangolo amoroso, che, unitamente alle sciagure che caratterizzarono la storia europea in quegli anni, porterà alla distruzione delle loro giovani vite. Il titolo di questo lavoro, apparentemente scollegato dalle vicende narrate, fa riferimento ad una leggenda che l'autrice colloca all'interno del collegio frequentato dai protagonisti all'inizio della narrazione. In uno degli stabili esisterebbe una finestra maledetta, chiamata appunto la Finestra di Orfeo, in memoria del tragico amore che unì il cantore trace ad Euridice: chiunque veda una donna attraverso tale varco sarà destinato ad innamorarsene ed a rivivere il luttuoso fato del mitico aedo. La leggenda di Orfeo, oltre ad essere esplicitamente evocata da uno dei personaggi, che ne menziona l'epilogo riferendosi alla maledizione che grava sulla finestra foriera di sventura, è esplicitamente narrata dalla *mangaka* che la riassume per sommi tratti in tre tavole, nelle quali viene ripercorso il mito nei suoi tratti salienti.

Il caso di *Orpheus no mado* è molto significativo, anche in rapporto alla cronologia piuttosto alta di questa opera, sebbene di certo non si tratti del primo lavoro nipponico che mette in scena elementi tratti dal patrimonio classico⁹.

⁸ Su questo *manga* vedi Rumor 57; Bouissou 2011, 212-13.

⁹ Si pensi, ad esempio, ad alcuni lavori di Osamu Tezuka, quali *Hi no Tori* (Fenice, 1967), *Umi no Toriton* (Toriton del mare, 1969), *Aporo no Uta* (Il canto di Apollo, 1970) e *Unico* (1976): per una disamina di questi *manga* si rimanda a Power, in particolare 20-23, 105-06,

Tuttavia, il gusto per l'esplicazione eziologica non sembra trovare una giustificazione esclusiva nella supposta ignoranza del mito citato da parte dei fruitori dell'opera. A sostegno di questa suggestione si ricorda come essa compaia anche in opere notevolmente più recenti, a proposito delle quali ipotizzare una completa ignoranza da parte dell'audience risulta decisamente poco plausibile; è il caso, ad esempio, di un lavoro di Fuyumi Soryo, *Mars* (Rumor 48-49), pubblicato a partire dal 1996, successivamente, quindi, alla grande stagione delle serie animate che ha portato alla ribalta il classico nel fumetto e nell'animazione nipponica¹⁰. Il *manga*, la storia di un tormentato amore adolescenziale, trae il suo titolo dalla divinità romana cui la protagonista assimila il proprio fidanzato in quanto creatura in grado di celare una furia inaudita al di sotto di un aspetto composto e apparentemente impassibile.

Si tratta, questo va detto, di una tendenza in un certo senso minoritaria, dal momento che, nella maggior parte dei casi, il riferimento al patrimonio classico è invece utilizzato senza il ricorso a spiegazioni, in un gioco di rimandi che sembra collegare l'autore e i lettori attraverso il ricorso ad una metafora conosciuta e condivisa: chi scrive, insieme a Maria G. Castello, ha già ipotizzato in altre sedi come, soprattutto a partire dagli anni Novanta dello scorso secolo, i personaggi mutuati dalla classicità siano stati completamente recepiti, ricostruiti ed introdotti nel sistema semantico della *koine* sottesa alla declinazione del linguaggio del *J-pop* (Castello e Scilabra 194)¹¹. Si tratta di una tendenza già individuabile nel celeberrimo *Kaze no tani no Naushika* (Nausicaa della Valle del vento, 1982), di Hayao Miyazaki¹², e riconoscibile in numerose opere successive, fino ai recentissimi *Sakamichi no Apollon* di Yuki Kodama (2007) e *Cerberus* di Takumi Fukui (2010)¹³.

123-26, 171. Sulla rappresentazione del classico nell'opera di Tezuka vedi anche Theisen 64-70; Castello e Scilabra 178-80.

¹⁰ A questo proposito vedi *supra*: note 5-6; cfr. Hernández Reyes; Castello e Scilabra 182-90.

¹¹ A questo proposito si vedano anche le riflessioni avanzate da Marco Pellitteri a proposito della costruzione dell'immaginario condiviso e della sua rappresentazione nell'ambito della cultura *pop* (2008, 56-57).

¹² Sull'uso del nome della Principessa omerica per descrivere un'eroina indomita in questo lavoro si veda principalmente Hairston 175-76.

¹³ A questo proposito cfr. Scilabra in stampa.

La maggiore rappresentazione di alterità, tuttavia, va ricercata in un filone molto specifico della produzione fumettistica – e animata – giapponese, ossia nei *manga* che rappresentano l'interazione di personaggi estrapolati dal patrimonio mitologico e storiografico greco-romano con l'attuale popolazione nipponica.

Anche in questo campo, tuttavia, bisogna fare una breve distinzione preliminare. Esiste, infatti, un ricco filone che si connota per la presenza di personaggi vagamente ispirati a creature del pantheon e dell'immaginario mitologico classico – centauri, cupidi, “incubi” e “succubi” solo per citarne alcuni¹⁴ – rappresentati nell'ambito di scenari tendenzialmente realistici, o quantomeno presunti tali, ad eccezione della loro stessa presenza, e riconducibili alla vita quotidiana della comunità giapponese: si tratta di un espediente narrativo individuabile a partire dagli anni Settanta – è bene ricordare come un *manga* appartenente a questa corrente compaia già tra le opere di Osamu Tezuka (*Unico*, 1976) (Power 171)¹⁵, breve storia che narra le avventure di Unico, l'unicorno di Psiche esiliato nel XX secolo – che conoscerà una grande fortuna nei decenni successivi, fino alla recentissima esplosione di fumetti dedicati ai centauri, con opere quali *Centaur no nayami* di Kei Murayama (Le preoccupazioni di un centauro, 2011), *Monster Musume no Iru Nichijou* di Okayado (Vita quotidiana di una ragazza-mostro, 2012), nonché *Hatarake, Kentaurus!* (Lavora sodo, Centauro!, 2010) e *Equus* (2011), entrambi di Est Em. Tuttavia, questa produzione è tendenzialmente assimilabile ad un filone ben più ampio, che porta in scena svariati esseri soprannaturali, tratti da diverse tradizioni mitologiche, ma soprattutto da quella locale, calandoli in contesti altrimenti imitanti la realtà, quali scuole, nuclei familiari e luoghi di lavoro¹⁶: l'esempio più famoso in occiden-

¹⁴ Per un approfondimento di questo argomento e per una rassegna delle opere riconducibili a questo filone vedi Scilabra in stampa.

¹⁵ A proposito dell'*anime* tratto da questo *manga* si vedano anche Clements and McCarthy 690; Castello e Scilabra 180-81.

¹⁶ Si tratta di un processo la cui comprensione è fondamentale al fine di capire il punto di partenza dal quale cui nasce la *pop-culture* giapponese: non si tratta di una mera invenzione letteraria inventata dai creatori delle serie a fumetti, in quanto nel sostrato culturale nipponico il sovrannaturale è un fenomeno immanente. Come questa peculiarità si traduca in *anime* e *manga* è stato oggetto di un'acuta riflessione in Bouissou 2011, 161-66. Si ricorda inoltre come, dal momento che non si tratta di un processo esclusivamente formale, il ruolo assunto da schegge di culture esterne in questo panorama assume un'importanza fonda-

te è sicuramente rappresentato da *Urusei Yatsura* di Rumiko Takahashi (1978) (Clements and McCarthy 693), un omaggio al patrimonio culturale nipponico, rappresentato in chiave comica e fantascientifica¹⁷. D'altro canto, l'utilizzare creature provenienti dal patrimonio di età classica – come accade, peraltro, con elementi tratti da altre tradizioni europee¹⁸, si pensi al celebre *Aa Megami-sama* (Oh, mia dea, 1988), la cui protagonista femminile, Belldandy, è in realtà la divinità nordica Verdandi (Napier 207-11) – esattamente nello stesso modo in cui vengono impiegate figure del folklore locale sembrerebbe supportare la già avanzata teoria secondo la quale schegge di classicità siano state recepite ed integrate all'interno della cosiddetta “pop-koinè” (Castello e Scilabra 194)¹⁹ – il già citato linguaggio metaforico che unisce autore e lettori in un gioco di rimandi dei quali tanto il creatore quanto i fruitori conoscono perfettamente la portata semantica – andando ad assumere un significato simbolico specifico ed univoco, a riprova dell'avvenuto processo di assimilazione e costruzione che ha spogliato queste figure di ogni spettro di alterità, accostandole in tutto e per tutto a quelle provenienti dal patrimonio locale.

Accanto a questa florida produzione, tuttavia, esistono alcuni titoli che meritano una ulteriore riflessione per i contenuti simbolici – quando non apertamente politici – che traspaiono dall'utilizzo di scampoli della tradizione classica quale esplicita metafora di alterità. In particolare è possibile identificare un gruppo di manga, soprattutto *mecha* – ovvero fumetti di ambientazione fantascientifica, nei quali tra le armi fondamentali compaiono i robot (Pellitteri 2008, 153-54)²⁰ – in cui alcuni personaggi, tratti dalla mitologia greca o romana, o più semplicemente ispirati alla tradizione classica, ritornano a presentarsi

mentale in quanto tassativamente indicativo del livello di assimilazione della tradizione stessa.

¹⁷ A proposito dell'opera di Rumiko Takahashi e delle opere in cui l'autrice porta in scena il patrimonio folklorico giapponese, ovvero il citato *Urusei Yatsura* e *Inuyasha* (1996), che narra le avventure di un potente mezzo demone e di una studentessa in grado di viaggiare nel tempo, si veda Napier 126-27.

¹⁸ Per la commistione di diverse tradizioni mitologiche e folkloriche a cui i *mangaka* possono attingere per aggiungere una nota di soprannaturale ai propri lavori si veda Bryce and Davis 35-37.

¹⁹ Sull'importanza attribuibile alla presenza di figure tratte dalla tradizione classica in questo linguaggio vedi *supra*, nota 18.

²⁰ Per un'analisi dell'evoluzione del genere nel corso dei decenni Pellitteri 2008, 153-90.

nel mondo contemporaneo, dopo secoli di lontananza dagli umani: queste figure sono rappresentate come creature dominanti, dotate di poteri soprannaturali o di una tecnologia superiore a quella del genere umano. Seguire l'evoluzione di questo filone può consentire di trarre alcune interessanti conclusioni a proposito dell'influenza dell'evoluzione politica e sociale nipponica sulla produzione fumettistica nazionale.

L'inizio di questo processo può essere individuato nel lavoro di Go Nagai²¹, molto conosciuto e apprezzato anche in Occidente. In particolare, è interessante tracciare alcune riflessioni a proposito della sua trilogia *mecha* più celebre, anche tra il pubblico italiano, composta dai lavori *Mazinger Z* (1972) (Clements and McCarthy 404-05), *Great Mazinger* (1974) (Clements and McCarthy 227, 247, 404) e *Ufo Robot Grendizer* (1975) (Clements and McCarthy 247): nello specifico, i lavori che rientrano più direttamente entro la presente analisi sono i primi due, ovvero quelli che narrano le avventure del robot *Mazinger Z* e della sua versione potenziata, il *Grande Mazinger*.

Nell'universo creato da Go Nagai, la terra sta affrontando una battaglia dal cui esito dipende la sopravvivenza del genere umano. La minaccia che incombe sulla terra – e che solo gli sforzi di Koji Kabuto e Tetsuya Tsuruji, giovani piloti dei grandi robot costruiti come ultimo baluardo per la difesa della nostra specie, possono sventare – è rappresentata dall'antica stirpe di Micene; il responsabile del loro ritorno sulla terra è il malvagio Dottor Inferno, uno scienziato che, scoperta l'antica tecnologia del popolo ellenico nel corso di una campagna archeologica, si allea ai discendenti del popolo greco – fino a quel momento quiescenti nel sottosuolo – allo scopo di sconfiggere l'umanità grazie all'esercito di mostri meccanici da essi preservato e governare sulla Terra al loro fianco (Pellitteri 2009, 283-84).

La rappresentazione degli eredi dell'antica razza preellenica è quantomeno aleatoria: a livello iconografico non si registra, infatti, un qualsivoglia tentativo di richiamo al classico; al contrario, i Micenei ed i loro mostri meccanici assumono aspetti vagamente demoniaci e robotici, a tratti chimerici, che ben poco lasciano intuire della loro supposta origine egea. Un paragone con alcuni *man-*

²¹ Sull'opera di Go Nagai si vedano principalmente: Gilson; Di Fratta 2000, 132-43; Pellitteri 2008, 155-58, 251-76; Pellitteri 2009, in particolare 276.

ga – ed *anime* – pressoché coevi rende ancora più stridente il divario tra le scelte iconografiche attuate da Go Nagai – perché palesemente di scelte si tratta²², nell’ambito di un *milieu* culturale all’interno del quale la circolazione di immagini della classicità, originali o quantomeno filtrate da altri media contemporanei è innegabile – e le convenzioni rappresentative maggiormente diffuse nelle opere di altri autori. Anche senza spingersi a prendere in considerazione il lavoro svolto dal compianto *character designer* Shingo Araki nell’*anime* *Ulysses XXXI* (1981)²³ – rivisitazione in chiave spaziale dell’*Odissea* omerica, nella quale la resa grafica dei personaggi è dichiaratamente ispirata a opere d’arte della grecità – in generale la volontà che trapela dai lavori contemporanei è quella di restituire un’aura, seppur innegabilmente stereotipata e talora vagamente arcaica, di classicità; in questa direzione infatti, sembrano muoversi ad esempio i lavori di Osamu Tezuka – quali principalmente i già citati *Unico* e *Umi no Toriton* –, pur con tutte le influenze disneyane e marvelliane già ampiamente segnalate in letteratura (Castello e Scilabra 179-81), e soprattutto quella che forse è la serie più indissolubilmente legata alla messa in scena della tradizione classica della storia del fumetto nipponico, *Olympus no Polon* di Hideo Azuma (1977) (Hernández Reyes 639-40; Castello e Scilabra 183-85): in quest’ultimo, in particolare, le divinità, pur profondamente giapponesizzate nel modo di agire e di rapportarsi con la realtà circostante – non disdegnano il *bento*, pranzo al sacco giapponese che consumano rigorosamente con le bacchette, o il *sakè*, il vino di riso servito nelle tipiche fiaschette fittili che sovente compare nelle feste organizzate sull’Olimpo, e utilizzano gli strumenti propri dei sacerdoti shintoisti quando mettono in opera i propri poteri – vestono abiti che ricordano quelli della tradizione classica e si muovono entro uno scenario che mira manifesta-

²² L’aspetto demoniaco dei discendenti della razza micenea è già stato sottolineato in Pellitteri 2008, 168-70: secondo l’autore questa scelta potrebbe ricondursi alla volontà di mettere in scena le paure più irrazionali, metafora di un passato buio, che l’evoluzione culturale ha portato a rimuovere dalla società relegandole nel subconscio umano. Più pacata risulta invece la posizione di Gianluca Di Fratta, che riconduce questa decisione a una convenzione rappresentativa ancestrale, secondo cui, in ambito nipponico, gli stranieri erano spesso rappresentati in forma di *Oni* (demoni): lo studioso suppone, infatti, che i corpi mutati e potenziati disegnati a partire dal secondo dopoguerra possano assolvere alla stessa funzione (2007, 60).

²³ Castello e Scilabra 182-183 con bibliografia precedente.

mente a evocare un'atmosfera ellenica, evocata da templi e architetture inequivocabilmente riconducibili ad un panorama di stampo greco.

Anche a livello onomastico, nella saga di *Mazinger Z* e del *Grande Mazinger* i rimandi alla tradizione classica sono piuttosto ridotti, seppur in un certo senso evocativi, e frammisti a schegge di patrimoni culturali differenti, sia occidentali che orientali: pertanto, se da un lato nella schiera dei nemici dell'umanità compaiono un Granduca Gorgon, un Ministro Argos, una Marchesa Yanus ed un generale Yuri Cesar – secondo una tendenza, riconoscibile anche in lavori di aspirazione ben più filologica, a confondere l'elemento greco con quello romano, riunendoli sotto un'unica etichetta²⁴ – dall'altro non mancano, un Lord Valallah, di manifesta ispirazione, ed un Barone Ashura, figura probabilmente ispirata alla tradizione induista, secondo la quale gli Asura sono demoni che si oppongono alle divinità.

Ferme restando queste apparenti aporie – se tali si vogliono chiamare, secondo un'ottica prettamente classico-centrica che chi scrive non si sente di condividere appieno – rimane un fatto innegabile: la selezione della stirpe dei Micenei come nemici dell'umanità non è casuale e la provenienza ellenica del potente nemico è ampiamente dichiarata e ribadita, dall'evocazione dell'indagine archeologica che ha permesso al Dottor Inferno di entrare in contatto con i potenti superstiti della razza, al costante riferimento alla provenienza dei nemici stessi. Tale dettaglio risulta ancor più significativo se si prende in considerazione l'evoluzione che l'universo creato da Go Nagai subirà nel terzo capitolo della saga, rappresentato dalla serie *Ufo Robot Grendizer*, in questo caso si assiste ad un cambiamento di scenario che, seppur giustificato dalla supposta sconfitta dei nemici micenei alla fine della seconda serie della saga, appare comunque epocale e lascia trasparire un mutamento di prospettiva tutt'altro che indifferente da parte dell'autore dell'opera: terminata l'epopea dedicata alla battaglie dei robot *Mazinger*, infatti, la Terra non cessa di essere sotto minaccia, tuttavia, con un cambiamento di rotta decisamente significativo, i nuovi nemici dell'umanità provengono ora dallo spazio, e più precisamente da Vega (Pellitteri 2008, 254-56; Pellitteri 2009, 276-78). La nuova pro-

²⁴ Si veda, a questo proposito, il caso di *Arion* di Yasuhiko Yoshizaku (1979), nel quale in un'ambientazione di stampo esclusivamente greco uno dei protagonisti si chiama Seneca. Per alcuni dettagli relativi a questo *manga* v. *infra*.

spettiva ribalta completamente lo scenario trasferendo il concetto di alterità su un invasore che non proviene più dalle viscere della Terra, ma da un luogo completamente altro rispetto a ciò che è umano: si perde quindi il forte dualismo tra presente e passato e, soprattutto, tra Giappone e Occidente – impersonato dalle sue vestigia – che traspariva dall’epopea di *Mazinger Z* e del *Grande Mazinger* a favore dell’acquisizione di un nuovo concetto di cooperazione tra popoli uniti dal desiderio di sconfiggere il nemico comune – all’inizio della terza serie, Koji Kabuto, pilota di *Mazinger Z*, fa ritorno in Giappone dopo un soggiorno presso la Nasa, dove ha collaborato alla ricerca condotta sulla minaccia aliena – ovviamente capitanata dal Giappone, del quale non si rinuncia a ribadire la superiorità tecnologica.

È stato già proposto, in letteratura, di vedere in questo mutamento di prospettiva un riflesso dell’evoluzione socio-politica nel corso degli anni Settanta dello scorso secolo; come suggerisce Marco Pellitteri, infatti, nel nuovo asse Giappone-Stati Uniti è possibile cogliere un’eco delle preoccupazioni maggiormente diffuse nella società nipponica nella seconda metà del decennio (Pellitteri 2008, 260-64; Pellitteri 2009, 281-82): l’avanzata dei totalitarismi – simboleggiati dalla rigida gerarchia delle truppe di Vega – dai quali l’arcipelago è sempre più accerchiato e l’avvenuta divisione del mondo in due schieramenti, nonché la necessità dell’appoggio, anche militare, americano al fine di rimanere parte del blocco democratico (Reischauer 251-52). Il Giappone, dopo un passato in cui non è stato estraneo al totalitarismo ed all’invasionismo, ha fatto proprio, nel secondo dopoguerra, il valore del pacifismo (*ibid.*), e pone fine alle ostilità con l’antico nemico di fronte ad una minaccia nuova e di insindacabile urgenza, che ne mina la stessa sopravvivenza.

Questa evoluzione, tuttavia, non sminuisce la portata del messaggio che trapela dai primi due capitoli della saga, nei quali, senza dubbio, l’alterità – ed un’alterità decisamente ostile per di più – è rappresentata dall’eredità del classico, nella quale è difficile non vedere una metafora per il mondo occidentale. Marco Pellitteri, nella sua brillante analisi della cosiddetta *Mazinsaga*, suggerisce di vedere in questa scelta una visione decisamente sfiduciata dell’occidente, che ha perso i propri valori in favore di una disumanizzazione e di una spersonificazione a seguito di un progresso tecnologico privo di controllo che ha favorito lo sviluppo di un’aggressività cui si oppone il già citato pacifismo

postbellico giapponese; proprio per questo, argomenta l'autore, il nemico è rappresentato come una versione fantascientifica di un simbolo di un passato ancestrale, con una metafora che è insieme denuncia di un processo di abbruttimento già in atto e monito contro l'imperante declino di una civiltà i cui valori fondanti sono, al contrario, nobili e degni di ammirazione (Pellitteri 2009, 281-82).

Probabilmente, tuttavia, la riflessione storico-politica di Go Nagai non si ferma a queste considerazioni ed è possibile cogliere nella sua opera anche il riflesso di altri eventi che hanno segnato la storia nipponica – e mondiale – nel corso del XX secolo. In bibliografia esiste un'affascinante teoria secondo la quale la frequenza in cui nelle opere fantascientifiche il Giappone si trova ad essere la principale vittima degli attacchi alieni rispecchi una sorta di antifrasi del passato, tessuta al fine di esorcizzare il senso di colpa che la società contemporanea prova per gli spunti invasionisti che hanno segnato la storia dell'impero (Allison 45); ciononostante, ritengo che la metafora sottesa alla stesura della saga di *Mazinger*, considerati tutti gli elementi che la compongono – ed in particolare l'identità del nemico cui i protagonisti si oppongono –, si muova su un binario completamente diverso. Portare in scena il Giappone colpito a morte dai discendenti dei popoli che hanno vissuto nella culla della civiltà occidentale grazie ad una tecnologia superiore e letale – usata in modo massivo contro civili inermi – sembra proiettare nel futuro, o nel presente, il proprio tragico passato, con un'operazione che implicherebbe tanto un'accusa quanto un desiderio di rivalsa. La tragedia atomica è un tema ricorrente nella produzione fumettistica giapponese e passa da semplici immagini evocative, talora esorcizzate attraverso la reiterazione e l'ironia – qualunque cosa esploda, soprattutto in opere ad ambientazione bellica, ma anche di carattere comico, genera un fungo atomico, indipendentemente dall'effettiva entità del boato (Raffaelli 156) – alla creazione di vere e proprie opere di denuncia, che ancora a distanza di decenni celebrano la rabbia, il dolore e l'incredulità di fronte a questo evento. Non è certamente questa la sede per una rassegna di questo ricco filone produttivo²⁵; valga, a puro titolo di esempio, il recente *Yunagi no Machi Sakura no Kuni* (lett. “La città della quiete serale, il paese dei fiori di cilie-

²⁵ Per le origini di questa produzione si veda Bouissou 2011, 190-91.

gio”, edito in Italia con il titolo *Hiroshima. Nel paese dei fiori di ciliegio*), pubblicato da Fumiyo Kouno nel 2004²⁶: in quest’opera pluripremiata una delle protagoniste, sopravvissuta all’eccidio ma deceduta pochi anni dopo a causa dell’esposizione alle radiazioni causate dall’esplosione, in punto di morte urla silenziosamente la sua condanna con una domanda alla quale non otterrà risposta e che riassume perfettamente il turbamento ed il senso di smarrimento che ancora permangono di fronte all’accaduto, chiedendosi se chi ha sganciato la bomba esulta esclamando «Evviva! Ne abbiamo fatta fuori un’altra!» (33).

In questo contesto, e a pochi lustri dal disastro, l’epopea dei robot *Mazinger* potrebbe pertanto leggersi anche come il riflesso della volontà di lenire una cicatrice mai rimarginata: seppur a livello meramente fittizio la sconfitta ne uscirebbe esorcizzata, in quanto nella saga la superiorità tecnologica del nemico è superata grazie all’impegno del genio creativo nipponico e, soprattutto, grazie al ricorso a valori che sono propri ed esclusivi della cultura locale. Quella contro i Micenei, infatti, è una vittoria che è unicamente ed orgogliosamente giapponese, nel significato più profondo del termine. Innanzitutto, i piloti dei due grandi robot Koji Kabuto e Tetsuya Tsurugi sono cittadini giapponesi, così come i due scienziati che hanno progettato i potenti automi, Juzo e Kenzo Kabuto, a differenza di quanto avverrà nell’ultimo capitolo della saga, dal momento che tanto il robot *Grendizer* quanto il suo pilota Daisuke Umon (alias Duke Fleed) provengono dal pianeta Fleed; fortemente nipponico è anche il senso di abnegazione con cui questi giovani – così come i comprimari, che li accompagnano nelle loro battaglie alla guida di mezzi ausiliari – si votano alla causa che li vede esposti in prima persona agli attacchi nemici, con un atteggiamento che ricorda il valore della *bushido*, la via del guerriero, tanto caro alla produzione fumettistica del Sol Levante²⁷. Infine, è anche interessante notare come la sconfitta definitiva dell’invasore sia resa possibile, nella drammaticità dello scontro finale, dal sacrificio di Kenzo Kabuto e di Tetsuya Tsu-

²⁶ A proposito di questo manga si veda Miyamoto 167-74.

²⁷ Sull’uso di stilemi riportanti alla Via del Guerriero e ai valori del codice dei samurai in *manga* ed *anime* vedi Castello e Scilabra 186, 188. Marco Pellitteri (2008, 166 con bibliografia precedente) propone inoltre di vedere nel robot una evoluzione meccanica del samurai: nei valori da esso rappresentati risiederebbe pertanto la differenza tra la tecnologia umana, ed in particolare nipponica, e quella dei nemici, succubi del progresso al punto di mutare in mostri.

rugi – anche se nella versione animata solamente lo scienziato compirà questo gesto – che riescono a distruggere la fortezza nemica grazie ad un attacco *ka-mikaze*, che sterminerà i Micenei ma costerà la vita a entrambi: si tratta solamente di una suggestione, ma è difficile non cogliere in questo gesto l'eco di una modalità di attacco messa in atto dalle truppe imperiali proprio contro il nemico occidentale nel corso del secondo conflitto mondiale.

Pressoché coevo e per alcuni versi accostabile al lavoro di Go Nagai, pur se profondamente diverso per la visione del mondo che ne traspare, è un *manga* di Mitsutero Yokoyama, *Mars* (1976)²⁸. In questo *manga* l'elemento della classicità selezionato per identificare l'alterità coincide con alcuni Titani, guidati da Mars. Il senso di alterità con cui vengono percepiti il giovane Mars ed i suoi compagni è ulteriormente accentuato dal fatto che a questi personaggi l'autore non si riferisce come a figure appartenenti al panorama mitologico greco-romano, ma come a creature provenienti dallo spazio. Mars, Gaia e i loro compagni, infatti, sono guardiani extraterrestri posizionati sul nostro pianeta secoli prima dello svolgimento della storia e rimasti quiescenti fino a quando la necessità di portare a termine il compito per cui sono stati programmati non ne causa il risveglio: i custodi interplanetari, infatti, sono incaricati di sterminare l'umanità – specie descritta come incline alla brutalità più estrema – nel momento in cui l'evoluzione tecnologica terrestre raggiunga un tale livello di sviluppo per cui gli esseri umani potrebbero diventare una minaccia per le altre razze che popolano l'universo.

La storia prende le mosse dal rinvenimento di un ragazzo misterioso sull'isola di Akinoshima nel corso di un'eruzione vulcanica: il giovane, che sembra del tutto ignaro di ogni forma di convenzione umana, incluso il linguaggio, viene accolto e accudito dalla famiglia del direttore della clinica dove era stato ricoverato dopo il suo salvataggio. Solamente in un secondo momento Mars, il cui risveglio aveva subito l'interferenza di alcuni inconvenienti tecnici, ricorda la propria identità e prende atto di quale sia la sua missione sul pianeta; ciò nonostante inizialmente il guardiano, affezionato al nostro mondo, si batte contro i suoi compagni per tutelare l'incolumità della Terra. Tutta-

²⁸ Sulla produzione di Yokoyama: Drummond-Mathews 68. Il *manga Mars* venne anche adattato in versione animata (Clements and McCarthy 240-41).

via, alla fine il potente Mars, divenuto suo malgrado testimone oculare delle bassezze a cui gli umani possono spingersi, acquisisce definitivamente la consapevolezza che ciò che predicavano i suoi compagni – ovvero che le vere prerogative degli abitanti della Terra sono violenza, prevaricazione, inquinamento e distruzione dell'ambiente e che gli uomini continuano a provocare scontri che conducono solamente a dolore e desolazione – corrisponde al vero ed emette il proprio giudizio: la Terra cessa di esistere in un solo istante, e con questa scena si chiude l'ultimo capitolo del *manga*.

Yokoyama con questo lavoro porta in scena la sfiducia più profonda nei confronti dell'umanità. In questo *manga* gli dei dell'Olimpo sono rappresentati come giudici implacabili ma equi, garanti dell'ordine universale: il vero nemico della Terra – e, se non fermato, del cosmo – è in realtà il genere umano, i cui unici interessi sono sfruttare le risorse del pianeta al di là di ogni misura al fine di trarne profitto e tiranneggiare i deboli: la storia si ripete costantemente, a riprova della natura umana, con conseguenze che a causa del costante sviluppo tecnologico rischiano di oltrepassare i confini del nostro pianeta.

Questa visione pessimistica dell'umanità è una sensazione molto diffusa nella produzione degli anni Settanta, nella quale la denuncia dell'emergenza ecologica e una totale sfiducia nei confronti della nostra specie e della sua arroganza sono temi decisamente ricorrenti (Pellitteri 2009, 309). Anche rimanendo solamente entro l'ambito delle opere nelle quali compaiono elementi tratti dall'eredità classica, è immediato il rimando al già citato *Unico* di Osamu Tezuka, pubblicato nello stesso anno di *Mars*; la prospettiva presentata dal cosiddetto “dio del manga”, tuttavia, è diametralmente opposta, sebbene simile nelle premesse: il piccolo unicorno di Psiche, infatti, anziché contrastare gli umani, li salva dalle minacce che essi stessi hanno creato, distruggendo la fabbrica disseminatrice di inquinamento che rappresenta l'aberrazione del progresso dalla quale la società civile – in questo caso percepita in modo positivo – vuole emanciparsi (Castello e Scilabra 180). Anche a livello più generale, la preoccupazione per le sorti del pianeta è un tema scottante che molti *mangaka* fanno proprio in questo periodo: basti citare i lavori, fumettistici ed animati, di Hayao Miyazaki, da *Mirai shōnen Konan* (Conan, il ragazzo del futuro, 1978) – *anime* che porta in scena un futuro post-apocalittico, nel quale l'umanità è stata decimata ed è regredita ad uno stadio preindustriale a causa della devastazione

portata dall'uso di armi elettromagnetiche nel corso della terza guerra mondiale – a *Kaze no Tani no Nausicaä* (Nausicaa della Valle del Vento, 1982), *manga* in cui i superstiti del genere umano si muovono in un mondo che è stato definitivamente distrutto dall'eccessiva industrializzazione, della quale non restano tracce, ma solamente conseguenze disastrose a livello ambientale (Gardner 201-04).

Manca però, in *Mars*, la speranza che traspare dai lavori di Tezuka e di Miyazaki, che ripongono nelle nuove generazioni una serie di aspettative che sembrano credere nella possibilità della creazione di un mondo più giusto e più sostenibile. La corruzione della nostra razza, nell'opera di Yokoyama, è tale che solamente un giudice esterno ed imparziale può decretare quale debba essere il nostro destino nell'interesse dell'intero universo: nell'affidare questo ruolo ai Titani l'autore ribadisce in modo fermo e deciso, al di là di ogni ragionevole dubbio, l'alterità di queste creature, elevandole a controllori superni proprio in virtù della loro estraneità allo svolgersi delle vicende umane.

Nell'opera di Nagai e di Yokoyama l'uso del classico ha un preciso valore storico, sociologico e politico. Siamo sicuramente lontani dal vago compiacimento edonistico che traspare dalle opere coeve di autori come Yasuhiko Yoshizaku, prima di tutte *Arion* (1979), la sua rilettura in chiave *steam* della teogonia esiodea, scritta all'incirca negli stessi anni (Castello e Scilabra 185-86). Qui gli dei del pantheon ellenico – o quantomeno buona parte di essi – sono certamente rappresentati in chiave negativa, tuttavia è impossibile cogliere una volontà di rappresentare una sorta di dualismo oriente/occidente o una percezione di alterità dell'elemento greco. Non si può negare la presenza di una riflessione politica in questo lavoro, ma il messaggio è sicuramente di carattere più universale, secondo i modi e gli stilemi tipici del genere cui appartiene: la società rappresentata, infatti, si caratterizza per la presenza di una ristretta élite che detiene il potere grazie all'accesso esclusivo ad una tecnologia superiore; le divinità classiche assurgono a modello di oppressori, ma in un'ottica che rende difficile distinguerle – a livello semantico – da analoghi personaggi fittizi che popolano le saghe *steam* che si svolgono in un futuro immaginario. In quest'opera, che si svolge in un mondo immaginario che di apocalittico ha solo l'atmosfera, la scelta dell'ambientazione pseudoclassica appare pertanto aleatoria.

Ancora più distante è l'approccio di Hideo Azuma: nel suo *Olympus no Polygon* il patrimonio mitologico classico è visto, infatti, come un'eredità ammirevole, dalla quale è ancora possibile, nel XX secolo, trarre insegnamenti e lezioni di virtù (Castello e Scilabra 184-85).

L'impatto del lavoro di Go Nagai e l'eredità della sua opera nella produzione *mecha* successiva è innegabile (Pellitteri 2008, 157). Tuttavia, nei decenni che seguiranno i tumultuosi anni Settanta si perdono completamente tanto il forte dualismo che caratterizzava la saga dei robot *Mazinger*, quanto il senso di implacabile distacco che emanava dall'opera di Yokoyama. Come già anticipato dall'epopea di *Ufo Robot Grendizer*, i nuovi assetti geopolitici impongono una riconsiderazione del sistema di valori cui fare riferimento e di quale realtà sia l'effettiva alterità che l'impero del Sol Levante deve considerare una minaccia. Il Giappone non smetterà mai di celebrare se stesso nella sua produzione fumettistica ed animata, ma lo farà attraverso l'esaltazione dei propri valori e della propria eredità culturale, grazie a *mangaka* del calibro di Rumiko Takahashi che con titoli quali *Urusei Yatsura* e *Inuyasha* si è dimostrata la principale cantrice del patrimonio folklorico nipponico²⁹.

Il classico non abbandonerà mai la scena della *pop-culture* giapponese, ma perderà definitivamente la connotazione oppositiva rilevata nelle opere analizzate in queste pagine, per acquisire un ruolo completamente diverso – ovvero fornire la quinta favolistica alla storia – seguendo un processo già iniziato da Osamu Tezuka.

L'unica pallida eco appare in alcuni titoli piuttosto recenti, che riprendono la lezione di Yokoyama – come, ad esempio, *Chronos Deep* di Yu Aikawa (2010) che narra le vicende di un gruppo di adolescenti posseduti da alcuni Titani dai quali hanno mutuato poteri sovraumani – svuotandola completamente del carico di pessimismo e del senso di impedenza, e riducendo gli dei Olimpici a meri esseri estranei, incapaci di capire i valori ed i sentimenti umani; l'esito finale è rappresentato da una parodia in chiave erotica di *Mars, Priapus* di Mentaiko (2011), nel quale il sommo Zeus, disgustato dalle nefandezze del genere umano – evocate nelle prime pagine del breve *manga* tramite scene che ricordano quelle che lo stesso Yokoyama utilizza per descrivere i crimini della no-

²⁹ V. *supra*.

stra razza – incarica Priapo di rendere omosessuali tutti gli uomini in età fertile, al fine di portare all'estinzione i terrestri (Scilabra in stampa).

Sono lontani i tempi dell'opposizione tra Giappone e potenze occidentali, così come ormai sono superati anche gli attriti culturali tra i blocchi contrapposti durante la guerra fredda. Il classico, ormai completamente recepito e rielaborato, è ora parte fondante della *pop-culture* ed è libero di essere utilizzato per fornire ambientazioni favolistiche o scenari storici sui quali portare in scena le avventure di personaggi del passato o di protagonisti nati dalla fantasia dei *mangaka* nipponici. La strada che conduce dall'Olimpo, e dal Colosseo, al Monte Fuji è lastricata e pronta ad essere ripercorsa ancora innumerevoli volte per consentire la creazioni di nuove opere epiche, romantiche o drammatiche. Quale sarà la prossima?