

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

L'antica Grecia vista dal Giappone: l' "Occidentalismo" di Go Nagai

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/1664198> since 2018-04-04T17:15:00Z

Publisher:

Franco Angeli

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.


(Article begins on next page)



LA FABBRICA DELLA STORIA


Fonti della storia e cultura di massa

a cura di
Maria G. Castello, Eleonora Belligni



TEMI di
STORIA

FRANCOANGELI





LA FABBRICA DELLA STORIA

Fonti della storia e cultura di massa

Il libro raccoglie gli scritti di un gruppo di storici che, fruitori entusiasti di media vecchi e nuovi, hanno testimoniato l'evolversi di due processi quanto mai attuali: da una parte, la semplificazione della cultura storica e della storiografia nei prodotti commerciali destinati al grande pubblico; dall'altra, la separazione tra la storia come disciplina specialistica e quella destinata alla cultura di massa. Tali fenomeni, che sono ormai da decenni oggetto di studio in tutto il mondo, stanno ricevendo anche in Italia un'attenzione crescente da parte degli studiosi di storia.

I contributi presenti nel volume propongono una duplice prospettiva di ricerca.

Alcuni si occupano del rapporto tra storiografia, stereotipi storici e la loro amplificazione attraverso media ormai classici: il romanzo storico, il cinematografo, il fumetto. Altri analizzano le modalità con cui la storia recente viene recepita dai prodotti culturali a larga diffusione, e talvolta utilizzata come cavallo di Troia per battaglie politiche. Celebrazioni, propaganda, uso pubblico della storia, divertimento e divulgazione: queste categorie, ormai familiari, sono applicate alla scultura, al fumetto supereroistico, alle serie tv e alla letteratura pulp.

Oggetto di analisi sono i media degli ultimi due secoli. I problemi trattati, però, riguardano un arco temporale ben più lungo: tra passato passato e passato più che attuale, trapelano meccanismi comuni ai diversi mezzi e ai loro contenuti.

Maria G. Castello insegna Storia Romana presso l'Università degli Studi di Torino. I suoi interessi di ricerca sono le istituzioni dell'Impero Romano e il rapporto tra religione e potere nella tarda antichità. A questi interessi si è aggiunta la riflessione sulle dinamiche della ricezione moderna del mondo antico, attraverso la collaborazione con il *Project Imagines*. Tra le sue pubblicazioni: *Le segrete stanze del potere. I comites consistoriani e l'imperatore tardoantico* (Aracne 2012) e *Questioni tardoantiche. Storia e mito della "svolta costantiniana"* (Aracne 2010).

Eleonora Belligni insegna Storia Moderna all'Università di Torino. È autrice di numerosi articoli e di tre monografie: *Lo scacco della prudenza. Pubblicità politica ed esperienza storica in Virgilio Malvezzi* (Olschki 1999); *Auctoritas e potestas: Marcantonio De Dominis tra l'Inquisizione e Giacomo I* (FrancoAngeli 2003); *Renata di Francia. Un'eresia di corte* (Utet 2011).



COMITATO SCIENTIFICO

Guido Abbattista (Università di Trieste), Pietro Adamo (Università di Torino), Salvatore Adorno (Università di Catania), Filiberto Agostini (Università di Padova), Enrico Artifoni (Università di Torino), Eleonora Belligni (Università di Torino), Marina Benedetti (Università di Milano), Nora Berend (University of Cambridge), Giampietro Berti (Università di Padova), Pietro Cafaro (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano), Giuseppe De Luca (Università di Milano), Santi Fedele (Università di Messina), Monica Fioravanzo (Università di Padova), Alba Lazzaretto (Università di Padova), Erica Mannucci (Università di Milano-Bicocca), Raimondo Michetti (Università di Roma Tre), Roberta Mucciarelli (Università di Siena), Marco Pasi (Universiteit van Amsterdam), Alessandro Pastore (Università di Verona), Lidia Piccioni (Sapienza Università di Roma), Gianfranco Ragona (Università di Torino), Daniela Saresella (Università di Milano), Marina Tesoro (Università di Pavia), Giovanna Tonelli (Università di Milano), Michaela Valente (Università del Molise), Albertina Vittoria (Università di Sassari).

COORDINAMENTO EDITORIALE

Pietro Adamo, Marina Benedetti, Giampietro Berti

Il comitato assicura attraverso un processo di double blind peer review la validità scientifica dei volumi pubblicati.

Il volume è stato pubblicato con il contributo del Dipartimento di Studi Storici dell'Università degli Studi Torino.

Copyright © 2016 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Ristampa	Anno
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

Sono vietate e sanzionate (se non espressamente autorizzate) la riproduzione in ogni modo e forma (comprese le fotocopie, la scansione, la memorizzazione elettronica) e la comunicazione (ivi inclusi a titolo esemplificativo ma non esaustivo: la distribuzione, l'adattamento, la traduzione e la rielaborazione, anche a mezzo di canali digitali interattivi e con qualsiasi modalità attualmente nota od in futuro sviluppata).

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale, possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali (www.clearedi.org; e-mail autorizzazioni@clearedi.org).

Stampa: Geca Industrie Grafiche, Via Monferrato 54, 20098 San Giuliano Milanese

Indice

Introduzione, di <i>Eleonora Belligni, Maria G. Castello</i>	pag. 7
Il capitale storico tra vecchi e nuovi film sull'età moderna, di <i>Eleonora Belligni</i>	» 15
Lumi in sala: il cinema sul Settecento e il pubblico italiano, di <i>Daniilo Siragusa</i>	» 41
La fortuna mediatica degli anni sessanta: dalla controcultura alla pop-cultura, di <i>Pietro Adamo</i>	» 59
L'antica Grecia vista dal Giappone: l'“Occidentalismo” di Go Nagai, di <i>Dario Nappo</i>	» 89
La ricezione dell'imperatore Giuliano nei secoli XIX-XXI: storia e storiografia di un'apostasia, di <i>Maria G. Castello</i>	» 105
Scolpire il principe. Carlo Marochetti e l'identità nazionale nell'Europa dell'Ottocento, di <i>Silvia Cavicchioli</i>	» 133
Lineamenti di una genealogia politica dei supereroi: la «Golden Age» dal 1938 al 1945, di <i>Luca Addante</i>	» 167
Appendice – Superpatrioti, superpatriote e supergruppi patriottici della «Golden Age» (1938-1945)	» 193
Indice dei nomi	» 207

L'antica Grecia vista dal Giappone: l'“Occidentalismo” di Go Nagai

di Dario Nappo

In un saggio apparso alcuni anni or sono, lo studioso italiano Salvatore Settis si confrontava con il tema tuttora molto attuale del futuro del concetto di classico e del significato che questo termine assume oggi nella società contemporanea. Proprio all'inizio della sua trattazione, Settis, per introdurre il tema dell'universalità della influenza classica nelle culture extra-europee e non occidentali, riportava un esempio di riutilizzo del classico nel contesto dei *manga* giapponesi¹, sottolineando come l'utilizzo di paradigmi del mito classico da parte di culture 'altre' rispetto a quella eurocentrica, possa sembrare, almeno in prima istanza, quantomeno sorprendente².

La riflessione proposta da Settis è molto interessante, e ben si inserisce nel contesto del significato e dell'utilizzo moderni degli archetipi classici, nonché dell'evidente fenomeno del loro enorme successo come paradigma culturale universale, che trascende le barriere linguistiche, geografiche, e culturali.

Allo stesso tempo, però, la analisi di Settis ci pone di fronte a un problema di tipo metodologico. Ogni analisi che miri a indagare la ricezione e il riutilizzo di schemi e spunti culturali della cultura “classica” greca e latina presso società che tradizionalmente non sono ad essa associate tende a soffrire necessariamente di un difetto implicito.

1. Sul fenomeno del successo dei manga in Occidente, si veda: J.-M. Bouissou, M. Pellitteri, B. Dolle-Weinkauff, A. Beldi, *Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom*, in *The Essential Manga Reader*, a cura di T. Johnson-Woods, Continuum, New York-London, 2008, pp. 35-76.

2. S. Settis, *Futuro del “Classico”*, Einaudi, Torino, 2004, pp. 6-7: «Citazioni profondamente sconcertanti [...], prima di tutto perché ci vengono da fonti inaspettate da fuori della civiltà occidentale che secondo la più comune retorica ha proprio nei Greci le sue radici comuni. Ma anche perché, prelevando dal compatto tessuto della narrazione omerica i nomi di e l'ethos di Nausicaa, di Polifemo e di Odisseo per trapiantarli in ambiti così diversi e così lontani, esse sembrano ricalcare puntualmente la norma implicita in tanto citazionismo postmoderno, la scomposizione dell'antico in frammenti decontestualizzati, e perciò tanto più pronti al riuso, ai più arbitrari».

C'è un sottinteso eurocentrismo alla base di una riflessione di questo tipo. In maniera più o meno esplicita, lo studioso occidentale che si confronta con il tema della ripresa del classico da parte di culture che occidentali non sono, in qualche modo parte da una tacito assunto: l'eccezionalità della cultura greco-romana, che fa sì che essa sia usata come modello persino da popoli, come quello giapponese, che niente hanno a che vedere con il passato delle civiltà mediterranee.

La soluzione a questa difficoltà metodologica è l'abbandono della prospettiva eurocentrica, per cui la cultura che noi chiamiamo classica abbia *per se* un valore universale, che trascende i limiti geografici e cronologici. La migliore analisi su questo punto è stata prodotta da N. Theisen in un recente saggio:

To ask the question “how are the classics treated in manga?” seems an unnecessary one. [...] However, when and if we in the West ask this question, we mean [...] how the literary, philosophical, and historical (that is, altogether, cultural) output of the ancient Mediterranean, with particular regard to that of ancient Greece and Rome, is treated. I do not mean to imply there is anything untoward in asking about “classics” in manga but to say that asking such a question in a culture with its own history of classicism and a complicated relationship to the classics of another neighboring culture, namely greater China, might yield a response that is wholly unexpected. Ironically, that wholly unexpected response is the only one that is capable of appropriately elucidating the fundamental problem in the initial question: that the “classics” in manga and likewise in Japanese culture are precisely not classical. They are not the foundation of an intellectual/literary history whose reception of Greco-Roman ideas, stories, and whatnot informs in various ways how that history has developed and are therefore not afforded a somewhat privileged status by the educational institutions that teach and perpetuate the intellectual history of the West³.

Come correttamente sottolineato da Theisen, nel momento in cui ci confrontiamo con l'uso della cultura classica nella industria dei manga giapponesi, non possiamo dimenticare che il concetto di classico occidentale è diverso da quello nipponico. Ciò che in Occidente noi chiamiamo “classico”, in Giappone, semplicemente, non lo è.

Senza premettere questo *caveat* al presente lavoro, l'analisi in esso presentata sarebbe priva di senso.

La domanda essenziale resta, ovviamente, capire perché una civiltà apparentemente così lontana da quella occidentale abbia fatto e faccia uso costantemente di riferimenti alla antichità classica, e che significato possa avere l'utilizzo della cultura che noi chiamiamo classica da parte di una civiltà che non riconosce ad essa tale status.

C'è da dire che questo tema ha già stimolato una abbondante produzione saggistica⁴. La ricezione del classico nel contesto culturale del

3. N. Theisen, *Declassifying the Classical in Japanese Comics: Osamu Tezuka's Apollo's Song*, in *Classics and Comics*, a cura di G. Kovacs and C.W. Marshall, OUP, Oxford, 2011, p. 59.

4. Si veda la rassegna operata da A. Hernández-Reyes, *Los Mitos Griegos en el manga*

manga⁵, la sua assimilazione e la sua destrutturazione all'interno di un contesto differente, che punta alla ricreazione di una nuova mitologia contemporanea, fruibile a livello planetario, è stata messa spesso in relazione con una delle caratteristiche culturali più evidenti della cultura giapponese, la tendenza al sincretismo. Tale istanza, ravvisabile per secoli nell'approccio che il Giappone ha avuto nei confronti delle culture altre da sé, sarebbe alla base anche della ricezione del classico. Un sincretismo che «non proviene da un superficiale accostamento di elementi giapponesi con tratti occidentali; ha invece preso le mosse da una caratteristica che il Giappone da secoli ha fra le sue prerogative, per la quale i prodotti culturali stranieri vengono recepiti, rielaborati, trasformati e reintegrati nella cultura nazionale, invece che assunti tali e quali»⁶.

È stato fatto notare come, in questa operazione di sincretismo, un ruolo determinante sia da attribuirsi al processo di affabulazione, per cui, nel manga giapponese, l'elemento altro è inserito in contesto con la storia che si sta narrando con:

una vaga percezione di alterità – intesa, tuttavia, in modo non oppositivo, ma come mera estraneità, ammantata di una sorta di fascino esotico, (che) 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 [...]. L'allusione a una tradizione straniera supporta 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 irreali, seppur più o meno puntualmente contestualizzato⁷.

Dunque il classico come paradigma di un mondo differente ed esotico, funzionale alla creazione di un contesto per ambientare storie, un contesto che sia contemporaneamente lontano, ma anche radicato nella storia mondiale.

Esempi di questa tipologia di produzione abbondano, pur nella diversità di rimandi al contesto mitologico. Tra gli esempi più famosi, quantomeno in Italia, si possono certamente annoverare alcune serie, come ad esempio *Saint Seiya* (noto in Italia come “i Cavalieri dello Zodiaco”), *Ochamegami*

japonés, in *Imágenes: la antigüedad en las artes escénicas y visuales*, a cura di P. Castillo, S. Knippschild, M. García Morcillo, C. Herreros, Universidad de la Rioja, Logroño, 2008, pp. 633-644.

5. Si vedano ad esempio, tra i lavori più recenti: C. Scilabra, *Vivono fra noi. L'uso del classico come espressione di alterità nella produzione fumettistica giapponese*, «Status Quaestionis», 8 (2015), pp. 92-109; M.G. Castello, C. Scilabra, *Theoi becoming Kami. Classical Mythology in the Anime World*, in *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, a cura di F. Carlà, I. Berti, Bloomsbury, London, 2015, pp. 177-196.

6. M. Pellitteri, *Il Drago e la Saetta*, Tunué, Latina 2008, p. 57

7. C. Scilabra, *Vivono fra noi*, cit., p. 94.

monogatari korokoro Poron (noto in Italia come “Pollon”) e *Uchu densetsu Ulysses 31* (noto in Italia come “Ulisse 31”). Le tre serie citate utilizzano il contesto classico in maniera certamente differente. Per la prima, effettivamente esso è quasi esclusivamente uno sfondo scenico, in cui ambientare una lotta contemporanea tra giovani eroi; le altre due dipendono molto più fortemente dalla mitologia greca, della quale si presentano come una rilettura, certamente moderna (in chiave comica nel caso di “Pollon”, fantascientifica nel caso di “Ulisse 31”), ma molto fedele all’originale.

In questi lavori, la mitologia greca è utilizzata in maniera aperta, diretta, come un contesto in cui far muovere i personaggi. Nonostante la maniera in cui le tre opere citate si rapportano al modello greco sia differente, ciò che li accomuna è il riferimento palese, non mediato, a quel modello. Fin dalle battute iniziali di queste opere, il lettore è perfettamente consapevole del fatto che l’autore lo sta proiettando in un mondo di fantasia alla cui base è la mitologia greca⁸.

Per il lavoro che è qui presentato, si è scelto invece di tentare l’analisi di un caso differente, di una opera che apparentemente poco o nulla dovrebbe avere a che fare con il mondo greco-romano. Sarà analizzata, infatti, parte della produzione del *mangaka* giapponese Go Nagai, autore molto noto in Italia per essere il padre di “UFO Robot Goldrake” (titolo originale: *UFO Robo Gurendaiza*), il cartone animato che nel 1979 aprì la pista per la invasione di programmi di intrattenimento nipponici nella televisione italiana, generando un ininterrotto flusso di prodotti manga e anime che ancora oggi vengono ricevuti con grande favore dal pubblico⁹.

L’analisi che viene qui presentata si focalizzerà principalmente su una parte della produzione del maestro nipponico, segnatamente quella di *Mazinga Z* e del *Grande Mazinga*. Tuttavia, per comprendere a fondo il complesso e non sempre lineare legame che vincola Nagai alla antichità classica, saranno prese in considerazione anche altre serie realizzate dal maestro nipponico.

L’analisi seppur sommaria della biografia dell’autore giapponese risulta fondamentale per comprendere alcune delle tematiche che saranno poi centrali nella sua produzione.

Go Nagai nacque Kiyoshi Nagai il 6 settembre del 1945 a Wajima, villaggio remoto nel Giappone occidentale. La data di nascita è importante per comprendere parte delle scelte e delle tematiche che saranno un marchio di fabbrica dell’autore giapponese.

La famiglia di Nagai era da poco rientrata in Giappone da Shanghai, e si trovò a vivere il dramma del paese devastato dalla seconda guerra mondiale. Pur non avendo vissuto personalmente quella esperienza, (Nagai nacque

8. E. Amato, *Da Omero a Miyazaki. La mitologia classica Negli «anime» (e nei «manga») giapponesi: spunti per una futura ricerca*, «Anabases», 4 (2006), pp. 2-6.

9. Il tema dell’impatto dell’opera di Go Nagai sul pubblico italiano e delle conseguenze sociali della sua produzione nel nostro Paese è diffusamente trattato in M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia*, Castelvechi, Roma, 1999.

quattro giorni dopo la firma dell'armistizio tra il Giappone e gli Alleati), il futuro *mangaka* subì le conseguenze delle devastazioni di guerra, circondato da persone che non perdevano occasione per raccontare gli avvenimenti del conflitto appena concluso¹⁰.

La vita di Nagai ebbe un momento di svolta quando entrò in contatto con due opere, una giapponese e una occidentale. La prima era il manga *Lost World*, di Osamu Tezuka, uno dei *mangaka* più celebrati della storia; la seconda, una versione tradotta della *Divina Commedia* di Dante Alighieri, corredata delle illustrazioni di Gustave Doré¹¹.

Il primo manga di vero successo di Nagai fu pubblicato nel 1968: si trattava di *Harenchi Gakuen* ("Scuola senza pudore"), una storia destinata a suscitare molte polemiche. In questa opera, Nagai immaginò una scuola dove tanto studenti quanto professori si abbandonano a pratiche sessuali e a violenze di ogni tipo, trascurando gli studi. Questo manga non è al centro dell'analisi del presente saggio, ma è importante notare un dettaglio: per i modelli di nudo femminile delle sue tavole, il maestro giapponese ha dichiarato di essersi ispirato chiaramente alla Venere di Milo¹².

Di pochi anni dopo è un'altra opera di Nagai che, seppure rimasta incompiuta, segna un momento essenziale nella evoluzione artistica del maestro giapponese: *Mao Dante* ("Dante, il Re dei Demoni", pubblicato per la prima volta nel 1971). Si tratta di un'opera che, fin dal titolo, dichiara la sua dipendenza dal genio di Dante Alighieri, il cui nome è scelto come eponimo del protagonista della storia.

Protagonista del manga è Ryo Utsugi, un giovane ragazzo giapponese, è vittima di incubi che lo tormentano ogni notte, finché uno di essi si materializza e lo attira sull'Himalaya, dove il giovane incontrerà il grande re dei demoni, Dante, che lo obbligherà a fondersi con lui, iniziando una lotta contro Dio, l'entità che aveva rinchiuso Dante nei ghiacci, innumerevoli anni or sono. Il debito alla Divina Commedia non si esaurisce nel nome del protagonista demoniaco: l'idea del re dei demoni incastrato nei ghiacci è presa di peso, per ammissione dello stesso Nagai, proprio dalla edizione della Divina Commedia che egli aveva letto da bambino, segnatamente dalla celebre tavola di Doré raffigurante Lucifero incastrato nel Cocito¹³. Interessante notare come, d'altra parte, Nagai abbia scelto di ribaltare la prospettiva della Commedia, facendo di un Demone l'eroe della serie, lasciando a Dio il ruolo di antagonista.

Gli spunti di *Mao Dante* non andarono persi, ma confluirono in un manga successivo, ad oggi una delle opere di maggiore successo di Nagai, che conta

10. G. Giuliani e C. Mirra, *Go Nagai. Il padre dei super-robot*, Ultra, Roma, p. 6.

11. *Ibid.*, pp. 7-8.

12. *Ibid.*, p. 14.

13. L'autore ha sottolineato come molte delle sue tavole siano ispirate direttamente ai disegni del Doré, che sono così alla base delle sue scelte iconografiche. Cfr. una intervista rilasciata dall'autore al Sole24ore (<http://www.ilsole24ore.com/art/SoleOnLine4/Tempo%20libero%20e%20Cultura/2007/04/intervista-nagai-prisco.shtml> [ultimo accesso 24/03/2016]).

traduzioni in molti Paesi: *Debiruman* (“Devilman”, 1972-1973). Protagonista della serie è Akira Fudo, un giovane dal cuore puro che viene convinto dall’amico Ryo Asuka a compiere un inquietante esperimento: fondersi con un demone per contrastare l’invasione dei demoni che stanno tornando dopo un lungo letargo sulla Terra. Nell’economia della serie, all’origine dei tempi, Dio creò i demoni perché popolassero la Terra, ma, disgustato dalla loro natura, decise di sterminarli. Uno dei suoi angeli, Lucifero, decise di schierarsi dalla parte dei demoni e si ribellò, autoesiliandosi nei ghiacci eterni per meglio preparare, con le sue orde demoniache, l’attacco finale a Dio.

La trama di *Debiruman* è ricca di colpi di scena, e alla fine sarà rivelato che Ryo Asuka altri non è che Lucifero in persona, e che aveva convinto Akira a trasformarsi in demone solo per salvarlo dalla imminente distruzione del genere umano. Come in *Mao Dante*, è palese il richiamo alla Divina Commedia (demoni incastrati nei ghiacci; il generale dei demoni, Xenon, raffigurato come il Lucifero dantesco con tre teste; espliciti riferimenti al viaggio di Dante nelle prime pagine del manga), ma anche ad alcuni elementi dell’iconografia classica. Come in *Mao Dante*, anche in *Debiruman* uno degli elementi più interessanti è il ribaltamento del filo logico rispetto all’archetipo utilizzato: mentre la Divina Commedia è una esaltazione della creazione divina e della infinita sapienza del Creatore, nelle opere nagaiane la figura di Dio e soprattutto il suo senso di giustizia sono messi profondamente in discussione, fino a giungere a conseguenze insospettabili.

L’anno 1972 rappresenta probabilmente il momento più alto della creatività di Nagai, che, oltre a *Debiruman*, partorisce il secondo personaggio che ancora oggi è durevolmente e immediatamente associato al suo nome: *Majinga Z* (in italiano “Mazinga Z”).

La trama ruota attorno al personaggio principale, Koji Kabuto, un adolescente giapponese, orfano di entrambi i genitori. Un giorno, un terremoto fa sprofondare la casa dove vive suo nonno paterno, lo scienziato Juzo Kabuto. Koji corre a salvare suo nonno, ormai in fin di vita a causa delle ferite riportate nel terremoto. Il vecchio scienziato rivela a suo nipote che la Terra è in pericolo, sta per essere invasa da una forza nemica. Per fronteggiare questa minaccia, Juzo Kabuto ha costruito un possente robot di 20 metri, il *Majinga Z*.

Il nome stesso del robot veicola un messaggio importante: *majinga* è una parola composta da *Ma*, demone, da *Jin/Shin*, ‘dio’, e da *ga*, suffisso che fa riferimento a qualcosa dalla natura poco rassicurante. Si tratta di un diodemone, un’entità sovranaturale che dirige le sue facoltà verso il bene o verso il male secondo la volontà del suo padrone¹⁴.

Infatti, il morente Juzo Kabuto spiega a Koji che il *Majinga* potrà essere utilizzato come demone distruttore, o come divinità benigna per la salvezza

14. L. Raffaelli, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoons da Disney ai giapponesi e oltre*, Minimum Fax, Roma, 2005, p. 262.

dell'umanità. La scelta di Koji consiste dunque nel decidere come usare il potere di questo robot.

Fin dalle battute iniziali, l'autore Go Nagai chiarisce il suo atteggiamento quantomeno scettico nei confronti della tecnologia moderna: uno strumento potenzialmente formidabile, ma anche distruttivo, se utilizzato dalle mani sbagliate. Il "nome parlante" del robot sarà un monito costante per ricordare questa verità ai lettori, durante tutta la serie.

La storia prosegue narrandoci le avventure di Koji, che ha scelto di schierarsi dalla parte del bene e di usare il *Majinga* come difensore dell'umanità. In questa impresa, è aiutato da vari personaggi. I più importanti sono certamente il professor Yumi, responsabile del Centro di Ricerche per l'Energia Atomica, e soprattutto sua figlia Sayaka, pilota di robot a sua volta.

Koji sarà subito affrontato dai nemici dell'umanità, il cui arrivo era stato profetizzato dal nonno morente. Si tratta della parte del manga che maggiormente interessa in questa fase della nostra analisi.

Come narrato dall'autore, infatti, le forze che cercano di conquistare il Giappone sono guidate dal dottor Hell, un anziano scienziato, un tempo collega dello stesso Juzo Kabuto.

Nel corso di una spedizione archeologica nel Mar Egeo, Hell è approdato presso l'isola di Bardos (frutto della fantasia dell'autore). L'isola è rappresentata nel manga con tutti i crismi di un antico sito greco: troviamo immagini di templi, colonne, persino una porta sovrastata da leoni, chiaro riferimento alla celeberrima porta di Micene.

Qui, lo scienziato ha fatto una scoperta incredibile: tra le rovine della civiltà micenea, ha rinvenuto dei possenti colossi meccanici, che Hell decide di utilizzare per conquistare il mondo.

Questi primi elementi ci permettono di iniziare a sviluppare la nostra analisi. I nemici dell'umanità provengono dal passato, ma non dal passato del Giappone, bensì dall'ancestrale antichità mediterranea. I colossi della civiltà micenea, un tempo (nella finzione del manga) protettori della civiltà mediterranea contro gli attacchi esterni, si convertono adesso in macchine malvagie che attentano alla libertà del Giappone.

È evidente che anche i colossi micenei, come il *Majinga*, portano dentro di loro implicita la scelta di cui parlava Juzo Kabuto in punto di morte. Come il *Majinga*, anche i colossi possono essere tanto entità benigne che spietati distruttori: la differenza la fa la volontà di chi guida l'armata, in questo caso il Dottor Hell.

Mentre Koji ha scelto la via del bene, Hell ha optato per il male. L'opposizione tra i due personaggi non si limita, però, a questa scelta differente.

Da un lato, Koji, studente delle superiori, orfano, rappresenta bene la gioventù giapponese contemporanea alla pubblicazione del manga. Molti giovani dei primi anni '70 risentivano ancora delle devastanti conseguenze della guerra, avevano perso i propri genitori per le ripercussioni del conflitto, e soprattutto, delle due bombe atomiche sganciate dagli USA su Hiroshima e

Nagasaki¹⁵. Koji rappresenta il nuovo Giappone, la gioventù che ha chiuso col passato imperiale prima, e alleato delle potenze dell'Asse poi. Questa epoca oscura è perfettamente rappresentata invece dal suo antagonista: Hell. Anziano, trova i suoi naturali alleati nel bacino mediterraneo, nella antica civiltà greca, antecedente diretto dei Paesi che del Giappone erano stati alleati nel disastro della seconda guerra mondiale: Italia e Germania. Questa opposizione è rinforzata ancor di più quando si considerino gli alleati dei due protagonisti. Ad affiancare Koji c'è la già nominata Sayaka, giovane studentessa anch'essa, pilota della controparte femminile del Majinga, Afrodite (sul cui nome si tornerà *infra*), Boss, coetaneo di Koji, personaggio che ha il compito di inserire una linea comica nella trama della serie, e infine il piccolo Shiro, giovanissimo fratello di Koji. In pratica, uno spaccato della gioventù pre e post adolescenziale del Giappone dei primi anni '70.

Nel campo del Dottor Hell, invece, troviamo il Barone Ashura, un essere androgino, metà uomo metà donna, creato dallo stesso Hell fondendo due mummie di sesso opposto, e successivamente il conte Blocken, un generale con fattezze che richiamano abbastanza esplicitamente lo stereotipo dell'ufficiale nazista. Ai loro ordini, rispettivamente, le maschere di ferro, un esercito di uomini armati in maniera simile agli opliti greci, e le croci di ferro, abbigliati come i soldati tedeschi degli anni '40.

La polarizzazione tra i due schieramenti è quindi rafforzata dalle forze ausiliarie in campo. Da un lato la gioventù nipponica, dall'altro il vecchio Giappone imperiale (Hell), alleato con le ancestrali forze del Mediterraneo (mostri meccanici, mummia-Ashura, maschere di ferro), e le potenze dell'Asse (Conte Blocken, Teste di ferro).

L'opposizione non si limita solo ai personaggi in carne ed ossa, ma va oltre, estendendosi anche ai protagonisti meccanici. Infatti, mentre da un lato tanto l'armata di Hell quanto il Majinga sono robot utilizzabili in difesa del Bene o per distruggere, il Majinga è un frutto unico ed irripetibile della cultura giapponese. Alla base della costruzione del possente robot, infatti, c'è l'utilizzo del *Japanium*, una lega immaginaria che, nell'economia della serie, si trova solo in Giappone, alle pendici del Monte Fuji. In questo modo, si crea uno strettissimo legame tra la tecnologia che ha permesso di creare il Majinga e il paesaggio giapponese, secondo uno schema tipico della cultura nipponica che vede il progresso tecnologico come necessariamente in armonia con la natura¹⁶. Questo elemento, mentre vincola *Majinga* al contesto culturale nipponico, lo slega definitivamente da ogni apparente somiglianza con i mostri meccanici di provenienza mediterranea, frutto della cultura occidentale, che ha invece rinnegato la natura e l'armonia.

15. W.S. Wong, *Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond*, «Mechademia», 1 (2006), pp. 22-45.

16. M. Pellitteri, *Il Drago e la Saetta*, cit., p. 40.

Ma non è solo l'origine del robot a sancirne la profonda compenetrazione con il sostrato culturale giapponese. Anche il suo aspetto rimanda all'antica tradizione locale.

L'archetipo del robot è infatti il samurai. Come l'antico guerriero giapponese, il robot indossa «un Yoroi (armatura) variopinto completo di Kabuto¹⁷ (casco) che reca sulla fronte un Date (ornamento costituito da uno stemma, un paio di corna, una mezzaluna o altro) per distinguere il proprio clan di appartenenza. Sulle spalle un Sode (coprispalle); sul petto il Go, una corazza di lamelle che a volte prende il motivo del Date. Portano armi da samurai: il Tachi, la Katana, il Wakisachi, che evocano con un grido particolare [...] per infondervi il loro Ki (potenza). E, indubbiamente, combattono secondo le classiche regole del Niten-ichi Ryu (Scuola delle due spade) o del Trattato dei Cinque Anelli»¹⁸.

Il robot nagaiano incarna quindi lo spirito del samurai, da cui eredita soprattutto la ritualità insita nella lotta. Sotto questo punto di vista, eloquente la caratteristica dei robot di Nagai di “annunciare” l'arma prima di utilizzarla contro il nemico, che richiama l'antica tradizione marziale di infondere la propria energia in quest'ultima per accrescerne la potenza, e nell'introduzione di un attacco definitivo, atto conclusivo di una danza rituale in cui le forze avversarie trovano l'ineluttabile sconfitta. Nel grido di guerra del pilota, spesso accompagnato da una gestualità specifica e dall'assunzione di una singolare postura, riverbera inoltre l'eco di una certa scuola teatrale in cui gli attori emettono suoni inarticolati in accompagnamento ai movimenti del corpo. In definitiva, il robot sintetizza un immaginario tradizionale legato all'antica cultura popolare nipponica e lo infonde in un Giappone contemporaneo, in cui all'immagine di un continuo sviluppo tecnologico si associa il desiderio di rivalsa di un paese per lungo tempo sottoposto a un controllo militare esterno¹⁹.

Dall'altro lato del campo di battaglia, i robot che si scontrano via via col Majinga non solo semplicemente di fattura micenea, ma molti di essi portano nomi associabili con la storia antica del mondo mediterraneo, ad esempio: Spartan (Spartan K5, ep. 14), Cerbero (Gerbuoso J3, ep. 32), Titano (Taitan G9, ep. 59), Minosse (Minos M7, ep. 70), Centauro (Kentorou T7, ep. 73), e persino Cicerone (Kikerosu N9, ep. 83)²⁰.

17. Si noti come il protagonista della serie abbia proprio il nome di Koji Kabuto, e operi il robot tramite una navicella che si incastra perfettamente nella testa dello stesso. È un elemento di forte identificazione tra pilota e macchina, ma anche un promemoria del fatto che è il pilota ad essere il cervello del robot, una maniera per sottolineare ancora una volta come sia solo la volontà umana a determinare l'uso della macchina.

18. M. Pellitteri, *Il Drago e la Saetta*, cit., p. 60.

19. G. Di Fratta, *Il fumetto in Giappone. Dagli anni Settanta al 2000*, L'Aperia, Caserta, 2005, p. 19.

20. Vale la pena di sottolineare una curiosità, indicativa di come il mancato rispetto della tradizione classica sia spesso imputabile a questioni tecniche piuttosto che scarsa conoscenza. Mentre per la rappresentazione di Cerbero, Nagai disegna un robot a tre teste per quella dell'I-dra si limita a cinque. Questo dettaglio è probabilmente attribuibile ai limiti tecnici imposti dalla realizzazione dei disegni a mano, cosa che rendeva complesso gestire il disegno di un

Lo schema narrativo di *Majinga Z* riscosse un enorme successo in Giappone, al punto che a due anni di distanza dalla sua pubblicazione, Go Nagai tornò a rielaborare la storia, realizzando un seguito, *Gureto Majinga* (in italiano “Grande Mazinga”). Il nuovo robot è pilotato da Tetsuya Tsurugi, un orfano cresciuto e addestrato da Kenzo Kabuto (padre di Koji) che si scopre essere ancora in vita. Sono molte le affinità nell’impianto di questa nuova serie con la precedente. Ancora una volta, il robot maschile principale è affiancato da un robot secondario donna (Venus, sul cui nome si veda *infra*), dai poteri decisamente più limitati.

Questa volta, i nemici del nuovo *Majinga* sono i Micenei in persona, risvegliati da un lungo sonno millenario nelle viscere della Terra (si noti l’analogia con i demoni di *Debiruman*). I Micenei, per sopravvivere alla distruzione della propria civiltà, hanno rinchiuso i loro corpi in enormi mostri meccanici, che ne preservano le coscienze²¹. Anche in questo caso, tra le fila degli antagonisti abbondano i nomi tratti dall’antichità classica.

Tra i generali delle armate di Micene, infatti, troviamo il Comandante Yuri Caesar (Giulio Cesare, rappresentato effettivamente in maniera stilizzata come un generale loricato), la Marchesa Janus (che come il dio Giano ha due facce), il Duca Gordon (anch’esso vestito come un generale romano), e infine in Generale Nero, iconograficamente rappresentato in maniera alquanto composita, con presenza di vari elementi degli eserciti occidentali di epoca moderna (spada, spalline, corazza, ecc).

Anche in questo caso, l’opposizione tra un eroe nipponico e dei *villains* di matrice occidentale è evidente, per di più rafforzata dal fatto che mentre nella prima serie i robot micenei erano stati rubati da uno scienziato giapponese, questa volta è proprio l’antica civiltà mediterranea a minacciare la pace nel mondo.

Come interpretare, quindi, l’uso naganiano di schemi e archetipi propri della cultura classica? È stato notato come la saga di *Majinga* possa essere interpretata come il prodotto di una società nipponica in bilico tra due istanze. Al principio degli anni ’70, il Giappone subì una profonda trasformazione sociale ed economica, trasformandosi in una potenza economica mondiale, legata politicamente, militarmente e culturalmente agli Stati Uniti. La società giapponese tradizionale andava scomparendo, e si sviluppava una economia di tipo consumista.

Un altro tema fondamentale è quello della guerra fredda. Gli anni ’70 segnarono uno dei momenti più duri nel confronto tra i due blocchi. Da un lato, l’Occidente, di cui il Giappone era stretto alleato, dall’altro, il blocco dei paesi “orientali”, di ispirazione comunista. Andrebbe notato, peraltro,

robot con sette teste di serpente. Per quanto riguarda l’inserimento di nomi latini in contesto greco, questo è un elemento costante di molte serie nipponiche (cfr. C. Scilabra, *Vivono tra noi*, cit., p. 101).

21. Anche questo dettaglio sembra debitore della trama di *Debiruman*, in cui uomini e demoni si fondono in un unico essere.

che negli anni '70 buona parte del continente (euro)asiatico rientrava nel blocco dei paesi comunisti o comunque con simpatie per le teorie marxiste. In questo senso, il Giappone rappresentava una eccezione evidente²².

Il clima di terrore generato dalla guerra fredda trova una eco profonda anche nei manga prodotti in questa epoca, in cui abbondano i riferimenti alla morte del pianeta Terra e alla necessità del genere umano di trovarsi una nuova patria nello Spazio²³.

La risposta di Nagai sembra essere in linea con questa preoccupazione, seppure differente. Di fronte alla minaccia della distruzione della Terra, egli pare invitare i giovani giapponesi a lottare e non darsi per vinti, a recuperare ciò che è ancora valido nella propria tradizione e trasportarlo nel mondo futuro, anche a costo di lottare contro l'Occidente e i suoi modelli²⁴.

Non paia una sovrainterpretazione immaginare Go Nagai nello sforzo di contestualizzare a livello storico le proprie opere, perché tale pratica creativa è stata confermata dall'autore stesso, in varie occasioni:

The manga artist Go Nagai has noted that when he sits down to compose a manga, he always feels that some mysterious power joins him. «Saying such a thing», he adds, «is not to suggest that I am being possessed by some mysterious ghost or some other strange things, but rather to point out the existence of a so-called “collective desire”; to suggest that in fact stories are written by the period. Many people, he explained, who share a certain experience together or just live in the same era, eventually develop a collective desire as for what they would like to read. I always then find myself trying to adjust to that collective desire and to represent it in my manga»²⁵.

Go Nagai ha spesso dichiarato che la saga di *Majinga* fu pensata e sviluppata per un pubblico interno, giapponese, senza pensare alla possibilità di una vendita all'estero. Questo significa che i riferimenti più o meno espliciti alla cultura occidentale non sono inseriti per “strizzare l'occhio” a un pubblico internazionale, ma sono a beneficio unico di un lettore nipponico.

Questo elemento va tenuto presente, per evitare proprio l'errore che si era segnalato all'inizio di questo lavoro, quello di avere un punto di vista eurocentrico, nell'avvicinarsi all'analisi della produzione nipponica e al suo utilizzo degli archetipi classici.

22. Si veda l'analisi di Z. Brzezinski, *The Grand Chessboard: American Primacy And Its Geostategic Imperatives*, Basic Books, Washington DC, 1997, pp. 23-31.

23. M. Pellitteri, *Il Drago e la Saetta*, cit., p. 124.

24. Il tema della identità ibrida del Giappone, a metà strada tra Oriente e Occidente, è ben sviluppato in W.S. Wong, *Globalizing Manga*, cit., p. 29: «To most Asian nations, Japanese modern culture represents a hybrid identity of Western and Asian influences. Like other Japanese cultural products, such as Japanese drama (dramas), manga offers “the possibility of modernity in an Asian image”, and for the Asian audience “with a similar cultural-economic experience, these images become highly identifiable and accessible”».

25. E. Nakar, *Framing Manga: On Narratives of the Second World War in Japanese Manga, 1957-1977*, in *Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga and anime*, a cura di M.W. MacWilliams, East Gate, London-New York, p. 193.

Se dunque è vero che le storie di Nagai erano pensate inizialmente per un pubblico solo nipponico, sembra apparentemente contraddittorio che l'autore abbia riservato uno spazio così ampio agli elementi tratti dalla cultura occidentale. Anche in questo caso, le parole stesse di Go Nagai offrono la migliore chiave di lettura. Di fronte alla precisa domanda del perché avesse inserito costantemente elementi occidentali nelle sue opere più famose, Nagai ha sempre risposto di essere sempre stato affascinato dalla cultura classica: «Miti greci e romani sono al centro della mia produzione di manga. Per questo mi emoziona passeggiare per le strade di città come Roma o Napoli, ancora cariche di quelle suggestioni culturali²⁶.

Il maestro giapponese ha anche affermato che l'ambientazione di parte delle sue storie in contesti greco-romani dava un che di esotico alle sue storie, un dettaglio che il suo pubblico avrebbe apprezzato molto.

Riterei che questo sia un elemento centrale per comprendere fino in fondo il ruolo dell'antichità classica in Go Nagai. Nell'autore giapponese sembra presente una istanza culturale che io ritengo per certi versi assimilabile a ciò che Edward Said ha definito *Orientalismo*, nella sua opera più celebre²⁷. Senza poter pensare di sintetizzare l'opera maestra di Said in questa sede, vorrei sottolinearne alcuni passaggi fondamentali.

Secondo l'autore, il concetto di Orientalismo fu creato dagli Europei, quando entrarono in contatto con i Paesi mediorientali. Da un lato, gli occidentali ne furono affascinati, ma contemporaneamente sentirono un forte senso di alterità (e spesso anche di inferiorità) delle popolazioni orientali rispetto alla civiltà europea. Secondo il brillante studio di Said, il concetto di Oriente servì a definire l'Occidente stesso, per negazione. Tutto ciò che l'Oriente era, l'Occidente non era, e viceversa.

Una delle contraddizioni insite in questo processo, ben evidenziata da Said, è che questo sentimento di alterità e malcelato disprezzo andava di pari passo con un parallelo progresso nella conoscenza geografica, linguistica e culturale del Medioriente. Man mano che la lingua e la storia di quella regione venivano maggiormente studiate, conosciute e ammirate in Occidente, sempre più l'Europa ridefiniva se stessa come il negativo dell'Oriente.

Ritengo che un latente processo di interazione culturale in qualche modo analogo sia ravvisabile nell'Occidente di Go Nagai. Partito da una fascinazione culturale nei confronti della cultura europea (la Divina Commedia, i miti greci, il mondo mediterraneo), l'autore nipponico ha interiorizzato quegli archetipi, trasformandoli, sotto la patina "esotica" che serviva a rendere le proprie storie più attraenti, in dei modelli di un Occidente "altro" dal Giappone. Un modello affascinante, ma infido²⁸.

26. Cfr. n. 14.

27. E. Said, *Orientalism*, Vintage Books, New York, 1978.

28. Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta ...*, cit., p. 190.

È stato ribadito più volte che gli anni '70 hanno rappresentato un periodo delicato nella storia del Giappone. Gli eroi nagaiani sembrano indicare una via alternativa alla supina omologazione agli stereotipi occidentali. I giovani personaggi di Koji e Tetsuya, rappresentano il rinnovamento interno che l'autore auspica per la società giapponese degli anni '70, mentre la Grecia e il mondo classico rappresentano il lato oscuro dell'Occidente, pur con il suo carico culturalmente e socialmente allettante.

Tale linea interpretativa è rafforzata, a mio giudizio, da alcuni elementi che vorrei analizzare nella fase conclusiva di questo lavoro, che potremmo definire sinteticamente come Ribaltamento, Sottomissione, e Assorbimento.

Ribaltamento. È il processo subito dai valori occidentali nelle due opere seminali di Nagai, quelle di ispirazione demoniaca: *Mao Dante* e *Debiruman*. Esse, lungi dall'essere logicamente slegate da *Majinga* (si ricordi l'importanza del tema demoniaco alla base di tutte le serie) offrono una chiave di lettura interessante per comprendere il *modus operandi* del maestro nipponico, quando si mette in relazione con i suoi modelli occidentali.

Come visto *supra*, il modello dichiarato e ammirato di queste due opere è Dante Alighieri, fonte di ispirazione e venerazione. Eppure l'impianto della Divina Commedia è da Nagai completamente ribaltato, fino al punto da trasformare il Dio cristiano nel nemico dell'umanità. Pare evidente la sottile allusione alla necessità di ribaltare i valori (religiosi) occidentali.

Sottomissione. È stato notato al momento opportuno come sia presente nella saga di *Majinga* una polarizzazione molto forte tra un eroe di stampo nipponico (*Majinga* come samurai) e un esercito di nemici associati alla cultura occidentale, sia per l'ubicazione geografica di questi ultimi, sia per la scelta onomastica di molti mostri meccanici. Eppure, questo schema ha una apparente eccezione. Mi riferisco ai nomi scelti per le robot femminili che combattono accanto tanto al *Majinga Z* quanto al *Gureto Majinga*. Nel primo caso, l'eroina femminile pilota un robot di nome Afrodite nella prima parte della serie, che viene successivamente sostituito da Diana Alfa. Nel caso del *Gureto Majinga*, Jun, la coprotagonista femminile, è al comando del robot Venus. Il fatto che le eroine femminili portino un nome greco (o latino) sembrerebbe inficiare quanto sostenuto finora sulla polarizzazione Giappone-Occidente. In realtà, la scelta dei nomi greco-latini per le robot coprotagoniste sembra piuttosto un ulteriore elemento a sostegno della tesi sostenuta in questo lavoro. Esse sono, è bene chiarirlo, solo dei personaggi di contorno: i robot femminili, specie nella serie iniziale, non hanno quasi funzione di combattimento. Sono piuttosto un accompagnamento dell'eroe. Il caso di Sayaka-Afrodite è particolarmente interessante: inizialmente la ragazza è l'istruttrice dell'inesperto Koji, gli insegna a pilotare il *Majinga*, per poi adattarsi a un ruolo del tutto subalterno, limitandosi a farsi salvare dal *Majinga* nei momenti di pericolo, senza avere un ruolo davvero attivo nella serie.

In questo modo, due sembrano le linee interpretative possibili. Da un lato, la tecnologia “occidentale” diventa positiva solo se affidata al controllo giapponese. Il caso di Afrodite e Sayaka è emblematico. Ancora più significativo è il caso di Minerva X, robot presente solo nella serie animata, non nel manga originale. Minerva X è un robot dai tratti femminili, del tutto affine per aspetto al Majinga, di cui dovrebbe essere la partner sentimentale. Originariamente costruita dal dottor Hell per ingannare il Majinga e distruggerlo, venendo a contatto con quest’ultimo si redime, alludendo ancora una volta alla possibilità di riscatto della tecnologia occidentale, se guidata da mani nipponiche.

Inoltre, nel rapporto tra robot maschile Majinga e femminile Afrodite, e femminili, sembra adombrata una linea che si auspica possa segnare i rapporti tra il Giappone e i suoi partners occidentali: dopo la seconda guerra mondiale e il necessario periodo di “apprendistato” del Giappone nel consesso delle grandi potenze, è giunto il momento per il Paese del Sol Levante di guidare l’Occidente ed esserne il modello di riferimento. Questa immagine è ulteriormente supportata dall’ultimo elemento che si sta analizzando in questo lavoro.

Assorbimento. Per comprendere esattamente cosa si intende qui con questa parole è necessario analizzare brevemente un’opera tarda di Go Nagai, *spin-off* delle vecchie serie di *Majinga*, e intitolata *Z Majinga*. Questo manga, pubblicato nel 1999, quasi trenta anni dopo quello originale, costituisce un *re-boot* della storia del primo *Majinga*. Ritroviamo il giovane Koji, che partecipa a una singolare gita scolastica: la sua classe è stata portata a visitare un sorprendente ritrovamento archeologico, un tempio greco perfettamente conservato, ritrovato su suolo giapponese. Visitando il tempio, il giovane studente si imbatte in un robot gigantesco, che gli confida di essere un alieno di nome Zeus. Egli, migliaia di anni prima, aveva ingaggiato una lotta feroce con altre entità aliene (ognuna delle quali ha il nome di una divinità olimpica) per la conquista della Terra. Zeus si era schierato in difesa degli esseri umani e per questo era stato da loro riconosciuto come padre degli dei. Nel momento in cui Koji incontra l’alieno, questi morendo gli lascia in eredità il robot Zeus, che ora sarà da Koji pilotato per difendere la Terra da una nuova invasione aliena. Il robot porta incisa sulla fronte una Z, che ovviamente richiama il nome greco Zeus, ma costituisce anche il *trait d’union* tra la divinità greca e il *Majinga Z*, che in questa sua nuova versione si trova ad essere infine la reincarnazione del dio Zeus.

In *Z Majinga*, ovviamente, troviamo un apparente cambiamento di prospettiva: questa volta è Zeus, il padre degli dei greci, ad avere il ruolo di difensore del bene. I tempi sono cambiati, non siamo più negli anni ’70, l’assillo della seconda guerra mondiale è ormai alle spalle e i rapporti tra Giappone e Occidente sono differenti. Ma è cambiato anche Go Nagai, ormai apprezzatissimo *mangaka* anche fuori del suo Paese.

In effetti, possiamo ravvisare in essa un tentativo di compiacere anche il pubblico non nipponico.

Ma anche in questo caso, l'autore sembra nascondere dietro un apparente omaggio, una critica alla cultura occidentale. Zeus diventa sì il paladino dell'umanità, ma solo perché è adesso stato "nipponizzato": è il mito greco ad essere ora inserito nel contesto del "mito" nagaiano, che offre lo sfondo su cui i personaggi si muovono. È quindi l'Occidente a essere "accettato", perché ha finito con l'essere diluito nel sistema culturale nipponico, e non il contrario.

Così come Said ravvisava nella fascinazione per l'Oriente una maniera per la cultura europea di ribadire la propria identità e superiorità, allo stesso modo Go Nagai sembra utilizzare gli elementi della cultura greca prevalentemente per esaltare quella giapponese.

Non si ha la presunzione di voler coniare un termine "occidentalismo" per questo tipo di utilizzo di alcuni archetipi della cultura occidentale in certa produzione nipponica.

Cercando piuttosto di concludere in maniera da dare una risposta alle domande con cui questo lavoro era stato iniziato, vorrei provare a sottolineare che non tutti i modi di citare e utilizzare il "classico" siano uguali e non necessariamente ogni citazione è un omaggio diretto alla nostra cultura. In un certo senso, la natura doppia dei robot nagaiani (demone/dio) può essere applicata anche al modo del maestro di entrare in contatto con la cultura occidentale, in bilico tra ammirazione e rigetto.

