

Giuseppe Galeani

*La fortuna di Roma antica nel manga contemporaneo:
spunti di riflessione**

Abstract

Leggere i *manga*, ovverosia i fumetti giapponesi, può essere considerato uno dei modi più efficaci per conoscere la società nipponica, i suoi gusti e le sue categorie di interpretazione del reale. Indagare, pertanto, la fortuna di Roma antica nel *manga* contemporaneo permette di comprendere come l'immaginario legato alla storia e al mito di Roma venga impiegato e interpretato in una cultura così lontana dalla nostra. L'analisi di due fra le opere recenti più importanti di questo genere, *Eureka* di H. Iwaaki e *Thermae Romae* di M. Yamazaki, concede altresì al lettore occidentale la possibilità di esplorare le potenzialità, da noi ancora poco conosciute, del fumetto come strumento di lettura non solo dell'antico in chiave moderna, ma anche della nostra contemporaneità attraverso lo sguardo degli antichi.

Reading *manga*, the Japanese comics, is considered one of the most effective way to know and analyze the Japanese society. Investigating the reception of Ancient Rome in contemporary manga allows to understand how Roman history and myth can be interpreted in a culture so far from ours. The analysis of the two most relevant works of this genre, *Eureka* by H. Iwaaki and *Thermae Romae* by M. Yamazaki, gives, furthermore, the opportunity to explore the potentiality of comics as instrument of reading the ancient history with modern eyes and vice versa.

Per chi volesse avere delle informazioni sulla fortuna dell'immaginario legato alla tradizione classica, e di Roma in particolare, in un mondo così lontano geograficamente e culturalmente dal nostro come quello giapponese, probabilmente la strada meno scontata da percorrere, ma, con altrettanta probabilità, la più prolifica sarebbe quella che prevede l'indagine di questa ricezione nel fumetto¹, cioè nel *manga* giapponese contemporaneo.

Una tale affermazione merita, certamente, una doverosa premessa.

Perché proprio il fumetto? Perché, ad esempio, non la narrativa o il cinema? Senza dilungarci sulla storia del fumetto nipponico², che dal dopoguerra a oggi ha vissuto un pressoché costante incremento di popolarità e di vendite senza

* Questo contributo è stato presentato in forma di comunicazione al convegno «Tradizione classica e cultura contemporanea. Idee per un confronto (Milano – Pavia, 9-10 giugno 2016)», organizzato dalla Consulta Universitaria di Studi Latini (CUSL): <http://www.cusl.eu/wordpress/?p=619>.

¹ Sul recente sviluppo dei *reception studies* applicati al fumetto, cf. KOVACS (2011, 3-24) e CARLÀ (2014, 7-11).

² Per una rassegna bibliografica sull'argomento rimandiamo a BOISSOU (2010, 363-68).

praticamente subire, com'è avvenuto in Occidente, censure o critiche feroci da parte delle autorità e dell'opinione pubblica³, quando parliamo di *manga* ci riferiamo a un *medium* – non a un genere o a un sottogenere letterario – che oggi non solo muove un mercato di circa quattro miliardi di euro di fatturato annuo⁴, ma soprattutto mostra una presenza nelle trame socioculturali di quel paese decisamente superiore rispetto a quella di qualunque altro mezzo di comunicazione, tanto da essere considerato una vera e propria forma di lettura e interpretazione della realtà⁵.

In Giappone il pubblico del *manga* è estremamente vasto, al punto da poter affermare come non vi sia genere, argomento o tipologia di lettori che non vengano considerati da editori e da autori sempre più consapevoli della propria professionalità, oltre che della visibilità e credibilità del proprio lavoro.

In un ambito di produzione così variegato e così legato alla storia e alla cultura nipponiche, va in via preliminare rilevato, come fatto da Thiesen⁶, che nel momento in cui il *manga* fa uso del materiale storico o mitologico greco-romano ciò ha a che fare col genere prescelto o con il particolare o momentaneo interesse di un singolo autore che si rivolge comunque *in primis* a un pubblico per il quale il concetto stesso di “classico” è completamente diverso dal nostro.

Inoltre, come sottolinea Pigeat⁷, quand'anche il legame all'antichità mediterranea nei *manga* appaia presente e inequivocabile, esso si realizza soprattutto attraverso quelli che Kovacs (2011, 15) ha ben definito come «references and cosmetic borrowings», vale a dire riferimenti culturali universali inseriti a scopo ornamentale o animati da un gusto per il dettaglio esotico⁸.

Tuttavia, negli ultimi quindici anni si è assistito alla crescente produzione di un numero ragguardevole di opere a fumetti⁹ che non contengono semplicemente delle allusioni “estetiche” a eventi e personaggi storici e mitologici greco-latini,

³ Cf. BOISSOU (2010, 67).

⁴ Dati 2016, Yukari Fujimoto, Meiji University, Tokyo: <http://www.jlgc.org/5-11-2016-2/>.

⁵ Cf. CONTRARI – ZACCAGNINO (2007, 2); KINSELLA (2000, 4).

⁶ Cf. THIESEN (2011, 62 s.).

⁷ Cf. PIGEAT (2015, 136-37).

⁸ Sulla presenza e sul diverso valore da attribuire a queste allusioni, variabile a seconda dell'opera in cui vengono rilevate, rimandiamo alla lettura degli studi di THIESEN (2011); PIGEAT (2015); NISBET (2016); RAUP JOHNSON 2016; THIESEN (2016).

⁹ Fermo restando, come affermano KOVACS e MARSHALL (2016, XXV) che moltissimi *manga* non sono stati ancora tradotti dal giapponese, dal 1998 ad oggi registriamo la presenza delle seguenti opere a fumetti ambientate all'epoca di Roma antica: *Cestus* di S. Wazarai (1998); *Eureka* di H. Iwaaki (2001); *Waga na wa Nero (Il mio nome è Nerone)* di Y. Yasuhiko (2007); *Roma teikoku no rekishi (L'impero romano)* di M. Sakamoto (2007); *Thermae Romae* di M. Yamazaki (2008); *Agrippa* di T. Hichimizu (2010); *Ad Astra* di M. Kagano (2011); *Virtus* di Gibbon e H. Shinanogawa (2011; ancora inedita in Italia); *Cestus 2* di S. Wazarai (2012).

ma che, indipendentemente dalle diverse fasce di pubblico cui sono destinate¹⁰, si configurano come «direct representations of the classical world»¹¹, sono ambientate nell'antica Roma e pertanto impongono all'autore e al lettore nipponici una riflessione e un confronto più profondi con l'antichità occidentale.

Questi *manga*, che probabilmente nascono dalla curiosità e dall'attrazione del popolo giapponese verso l'Italia e il suo patrimonio storico, artistico e culturale¹², offrono a noi lettori occidentali un punto di vista nuovo e per certi versi illuminante sia sulle potenzialità artistiche e comunicative del fumetto (ancora nel nostro paese assai inesplorate), sia sull'infinita capacità – proprio da noi spesso dimenticata – della classicità di parlare ai moderni.

Dal punto di vista della costruzione narrativa, le opere sopra menzionate – caratterizzate innanzi tutto da un attento, se non in certi casi addirittura scrupoloso, vaglio delle fonti, nonché dall'impiego, in certi casi, della consulenza di esperti – possono essere suddivise in due gruppi in base alle diverse metodologie di *mise en page* del materiale storico-narrativo: 1) rilettura delle vicende di personaggi storici alla luce della modernità¹³; 2) innesto, all'interno di una ricostruzione storico-ambientale plausibile, di un protagonista e di vicende di totale invenzione¹⁴.

I due romanzi a fumetti che analizzeremo di seguito (uno per ciascuna tipologia), rappresentano, a nostro parere, gli esiti più interessanti del connubio tra il *manga* giapponese contemporaneo e la storia di Roma antica.

Il primo caso riguarda *Eureka* di Hitoshi Iwaaki¹⁵, romanzo grafico del 2002, che, com'è intuibile dal titolo, è incentrato sulla vita di Archimede, ma più

¹⁰ *Il mio nome è Nerone, Virtus e Agrippa* appartengono al genere *shounen*, destinato cioè a un pubblico maschile di età compresa fra i dieci e i diciotto anni. I rimanenti titoli rientrano all'interno del genere *seinen* e rivolti pertanto a un pubblico maschile adulto, fra i venti e i quaranta anni. In giapponese la parola *seinen* vuol dire 'giovane uomo' o 'giovani uomini' e non implica, come in Italia la dicitura 'per adulti', che l'argomento delle storie sia a sfondo erotico.

¹¹ Cf. KOVACS (2011, 15).

¹² Cf. DUCRET (2016). In particolar modo l'articolo fa riferimento all'interessantissimo *Cesare* di F. Soryo (2006), *manga* incentrato sulla figura di Cesare Borgia, che si fa valere per un'estrema cura del dettaglio narrativo e grafico, frutto di un lungo e attento lavoro di ricerca, nonché della collaborazione con studiosi ed esperti del Rinascimento italiano. Per approfondimenti, rimandiamo alla nostra recensione dell'opera: <http://www.fumettologica.it/2016/04/cesare-fuyumi-soryo-manga/>.

¹³ Appartengono a questa tipologia: *Eureka, L'impero romano, Il mio nome è Nerone, Agrippa, Ad Astra*.

¹⁴ Appartengono a questa tipologia: *Cestus, Thermae Romae, Virtus, Cestus 2*.

¹⁵ L'autore è considerato uno dei talenti maggiormente riconosciuti del manga contemporaneo. Dopo aver avuto un enorme successo con la serie a fumetti fanta-horror *Kiseiju (Parassita; 1989)*, si è dedicato alla storia antica mediterranea, prima con *Eureka* e successivamente con *Historiē*

specificatamente, sul suo ruolo nell'assedio di Siracusa del 214-212 a.C. da parte dell'esercito romano guidato da Claudio Marcello.

Sebbene l'opera si faccia indubbiamente valere per una lettura attenta delle fonti e per una ricerca valida sugli ambienti e la cultura materiale, l'autore non ci propone l'ennesimo racconto didascalico sulla figura del celebre matematico siracusano. Protagonista della vicenda è infatti Damippo, un greco di Sparta di cui i testi antichi ci parlano, anche se molto fuggacemente¹⁶.

La scelta appare quantomeno curiosa e innovativa: prendendo, difatti, spunto dal fatto che – sebbene involontariamente – *Damippus quidam Lacedaemonius* e la sua cattura da parte dei Romani furono la causa scatenante della resa della città siciliana¹⁷, Iwaaki si appropria del personaggio, non solo per reiventarlo del tutto, ma soprattutto per affidargli, in quanto *main character*, la chiave interpretativa del proprio romanzo.

Il Damippo di *Eureka* viene, infatti, rappresentato come un adolescente¹⁸, che all'inizio del racconto appare felice e spensierato, ma che successivamente, nel corso della narrazione, cresce, soffre, s'innamora, inventa gli specchi ustori¹⁹ e tradisce la città che lo aveva ospitato. A questo giovane ragazzo normale e straordinario al tempo stesso, alla sua particolare esperienza e al suo punto di vista sulla guerra in corso viene affidata l'interpretazione moderna in senso pacifista²⁰ dello specifico evento, della figura di Archimede, di quella di Claudio Marcello e delle mire espansionistiche di Roma.

In questo modo *Eureka* si configura come un'originale, matura e consapevole rilettura di un episodio della storia romana – assurto ad *exemplum* universale – finalizzata a far riflettere i lettori moderni, non solo giapponesi, sull'ambiguità senza tempo della natura dell'essere umano, capace insieme di geniali e rivoluzionari intuizioni, ma anche di azioni violente e prive di scrupoli, mosse il più delle volte dalla sete di conquista e di potere.

(2003), serie ancora in via di realizzazione incentrata sulla storia dell'espansione macedone ai tempi di Filippo II e Alessandro Magno.

¹⁶ Livio (25, 23), in particolare, ci dice che, inviato da Siracusa presso Filippo V di Macedonia per chiedere aiuto, Damippo fu catturato dai Romani e che, durante le trattative con Epicide, che voleva riscattarlo, Marcello si accorse di un punto debole nel sistema murario che sarebbe successivamente stato utilizzato dal suo esercito per invadere la città.

¹⁷ Cf. *supra*, n. 15.

¹⁸ Sulle motivazioni legate alla scelta di eroi adolescenti anche in *manga seinen*, cf. CONTRARI – ZACCAGNINO (2007, 5 s.).

¹⁹ Com'è noto, l'attribuzione dell'invenzione degli specchi ustori ad Archimede è di origine medievale. Cf. GEYMONAT (2012, 54 s.). L'alone di leggenda connesso a questa macchina da guerra libera l'autore da ogni necessità di fedeltà storica (rispettata invece nella descrizione delle altre armi da difesa), permettendogli così di affidarne l'ideazione a Damippo stesso.

²⁰ Sull'importanza della tematica pacifista nel *manga*, cf. CONTRARI – ZACCAGNINO (2007, 6 s.).

Di originale tentativo di far dialogare gli antichi con i moderni si può parlare anche in merito a *Thermae Romae*, opera di grande successo di Mari Yamazaki²¹, sebbene il protagonista *Lucius Modestus* sia questa volta un personaggio di pura invenzione che, durante gli ultimi anni dell'impero di Adriano, vive e lavora a Roma come ingegnere idraulico, esperto, in particolare nella progettazione e realizzazione di impianti termali.

L'espedito narrativo escogitato dall'autrice questa volta riguarda una serie di inspiegabili viaggi nel tempo, attraverso i quali il protagonista è in grado di raggiungere il Giappone del XXI secolo. Il confronto con il mondo degli *onsen*, i bagni termali pubblici giapponesi, permetterà a *Lucius* di applicare le innovazioni tecniche delle terme nipponiche a quelle da lui progettate a Roma, così da diventare non solo un celebre architetto ma addirittura amico intimo e fidato dell'imperatore.

Quest'opera, divertente e ben realizzata, prende spunto dalla constatazione sorprendente che la cultura nipponica e quella della Roma imperiale possono avere dei punti di contatto, permettendo così al lettore giapponese di approfondire la conoscenza degli usi e dei costumi dell'antica Roma, mentre al lettore occidentale viene data l'opportunità di esplorare, attraverso gli occhi dell'architetto *Lucius*, un aspetto per nulla secondario della tradizione giapponese.

Tuttavia, nell'ottica di chi deve analizzare i cortocircuiti culturali che si vengono a creare grazie ad opere di questo tipo, eguale valore ricoprono, oltre alle intenzioni dichiarate dell'autore, gli "effetti indesiderati", vale a dire le reazioni inattese che in patria ha suscitato lo straordinario successo di questa serie *manga*.

Nella prefazione al primo volume dell'edizione italiana, infatti, l'autrice dichiara che nonostante lei abbia inteso con la sua opera muovere una critica alla società giapponese contemporanea, invitandola, attraverso il paragone con la millenaria storia di Roma, alla riscoperta delle proprie radici culturali e delle proprie tradizioni, «alcuni lettori sono arrivati a pensare che *Thermae Romae* possa esprimere una sensibilità quasi nazionalistica e che i confronti che vi sono ritratti tra la civiltà di Roma e quella giapponese intendano dimostrare la superiorità di quest'ultima»²².

²¹ *Mangaka* giapponese fra le più rinomate proprio grazie al successo di *Thermae Romae*, la Yamazaki ha vissuto per molto tempo fuori dal suo paese, in particolar modo in Europa e soprattutto a Firenze, dove ha studiato presso il Conservatorio di Belle Arti. Da *Thermae Romae* sono stati tratti una serie *anime* e due film di grande successo anche in Europa. Sull'opera della Yamazaki e sul suo particolare rapporto con l'Italia, rimandiamo a LIPPI (2013).

²² Cf. M. Yamazaki, *Thermae Romae*, I, Bosco (PG) 2011, p. 180.

A riprova della fondatezza dei timori dell'autrice, questa lettura "nazionalistica"²³ di *Thermae Romae* sembra aver invece ispirato le pellicole omonime – anch'esse di grande successo – che nel 2012 e nel 2014 sono state tratte dal fumetto.

Infatti, la portata indubbiamente comica del senso di continuo spaesamento di *Lucius* di fronte al confronto col mondo nipponico si trasforma nelle versioni cinematografiche in una serie ripetitiva e un po' stancante di gag, animate da una sorta di senso di inferiorità dell'uomo del passato di fronte alla straordinaria evoluzione tecnico-culturale del Giappone di oggi.

Laddove, quindi, il *manga* provava ad ispirare l'idea che attraverso il confronto culturale, animato dallo studio e dalla *curiositas*, si possa diventare dei cittadini migliori, la pellicola mira unicamente a rassicurare lo spettatore, facendolo ridere, ma non riflettere, rassicurandolo senza osare minimamente turbarlo.

In conclusione, anche questo singolare risvolto sviluppatosi a partire dal successo di un "semplice fumetto" ambientato nella Roma imperiale appare un'ulteriore dimostrazione di come, anche oggi, il confronto dei moderni con la storia e la cultura di Roma antica, sia vivo e insostituibile, per la sua capacità inesauribile di stimolare riflessioni, criticità e addirittura polemiche a qualunque latitudine, anche, per citare *Lucius Modestus*, «nel misterioso paese della gente dalle facce piatte».

²³ Sull'importanza del fumetto giapponese come mezzo di autorappresentazione e celebrazione nazionale, cf. CONTRARI – ZACCAGNINO (2007, 6 s.).

Riferimenti bibliografici

BOISSOU 2010

J.-M. Boissou, *Manga – Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Arles (trad. it. Latina 2011).

CARLÀ 2014

F. Carlà, *Vorwort*, in F. Carlà (ed.), *Caesar, Attila und Co. – Comics und die Antike*, Darmstadt 2014, 7-11.

CONTRARI – ZACCAGNINO 2007

S. Contrari, M. Zaccagnino, *Manga: il Giappone alla conquista del mondo*, «Limesonline», 31-10-2007, online: <http://limes.espresso.repubblica.it/wp-content/uploads/2007/10/manga-giapponeallaconquistadelmondo.pdf>

DUCRET 2016

P. Ducret, *Le Japon contemporain, véritable héritier de la Rome antique ?*, «Cases d'Histoire» V, online: <http://cdhlemag.com/2016/04/le-japon-contemporain-veritable-heritier-de-la-rome-antique/>

GEYMONAT 2012

M. Geymonat, *Il grande Archimede*, Roma 2012⁴.

KINSELLA 2000

S. Kinsella, *Adult Manga*, Honolulu 2000.

KOVACS 2011

G. Kovacs, *Comics and Classics – Establishing a critical frame*, in G. Kovacs, C. W. Marshall (eds.), *Classics and Comics*, New York 2011, 3-24.

KOVACS – MARSHALL 2016

G. Kovacs, C. W. Marshall (eds.), *Introduction*, in G. Kovacs, C. W. Marshall (eds.), *Son of Classics and Comics*, New York 2016, XI-XXX.

NISBET 2016

G. Nisbet, *Mecha in Olympus – Shirow Masamune's Appleseed*, in G. Kovacs, C. W. Marshall (eds.), *Son of Classics and Comics*, New York 2016, 67-78.

LIPPI 2013

F. Lippi, *La mangaka che racconta (soprattutto) l'Italia: Mari Yamazaki*, «Fumettologica», 20-12-2013, online: <http://www.fumettologica.it/2013/12/la-mangaka-che-racconta-litalia-e-il-mondo-mari-yamazaki/>

PIGEAT 2015

A. Pigeat, *Imaginaires de l'antiquité dans le Manga, entre mythes et mythologies: representations, fonctions et modalités d'apparition*, in J. Gallego (éd.), *La bande dessinée historique – Premier Cycle: l'Antiquité*, Pau 2015, 135-42.

RAUP JOHNSON 2016

S. Raup Johnson, *Xerxes, Lost City in the Desert: Classical Allusions in Fullmetal Alchemist*, in G. Kovacs, C. W. Marshall (eds.), *Son of Classics and Comics*, New York 2016, 95-110.

THIESEN 2011

N. Thiesen, *Declassicizing the Classical in Japanese Comics: Osamu Tezuka's Apollo's Song*, in G. Kovacs, C. W. Marshall (ed.), *Classics and Comics*, New York 2011, 59-71.

THIESEN 2016

N. Thiesen, *(Un)reading the Odyssey in Nausicaä of the valley of the Wind*, in G. Kovacs, C. W. Marshall (eds.), *Son of Classics and Comics*, New York 2016, 79-93.