



Università  
Ca'Foscari  
Venezia

Corso di Laurea Magistrale in  
Lingue e Civiltà dell'Asia e  
dell'Africa Mediterranea

Tesi di Laurea

## **“20 seiki shōnen” e “PLUTO”: analisi e confronto tra i manga di Urasawa Naoki**

**Relatore**

Ch. Prof. Maria Roberta Novielli

**Correlatore**

Ch. Prof. Davide Giurlando

**Laureando**

Maria Papparella  
Matricola 854164

**Anno Accademico**

2016 / 2017

# 要旨

カナダの作家ロバートソン・デービスによると誰も同じ本を二度読めないという。つまり、一般的に人間は自分の生活や新しい知識のおかげで変わっていくから、同じ読書の経験を繰り返すことができないと言える。その主張は本当であると思う時が多い。例えば、高校時代に私の最も愛読した作家のひとり、浦沢直樹の漫画を読み返す時が挙げられる。

その時に、大学で習得した知識のおかげで、最初の読書に比べてその作品の引用文、深み、意味をとらえられるようになったことに気づいた。その体験の驚きやポップカルチャーについての研究への興味、学究的な観点からその作品を分析したいという望みから、この論文を書くことを決めた。

この論文の目的は「20 世紀少年」と「PLUTO」という浦沢直樹によって描かれた漫画を分析・比較して、この漫画家の作品に現れるテーマを認めることである。論文は4つの部分に分けられる。

第1章は浦沢直樹の生涯、作品、音楽などの浦沢の持つ興味、雑誌編集者長崎尚志の特別な協力について論じる。また、普遍性や特にヒッチコックなどの映画の影響、主人公以外の登場人物を発展させるなどの、浦沢直樹の漫画の特徴も扱う。

第2章では「20 世紀少年」を分析する。分析は5部に分けられる。第1部は作品がどのように生まれたか、また登場人物などの要素について論じる。第2部は「20 世紀少年」とオウム真理教の関係を扱う。というのは、この作品にオウム真理教を下敷きにした「ともだち会」という怪しいカルト宗教が描かれるからである。第3部では、堤幸彦による「20 世紀少年」の映画化3つの作品と原作を比較する。第4部では、メタナラティブ戦略として、作品にみられる漫画家の自己挿入について論じる。最後に、「20 世紀少年」の歴史とポップカルチャーに言及する。

第3章は「PLUTO」を分析する。この作品がどのように生まれたかに触れ、その特徴を述べる。「PLUTO」は手塚治虫によって描かれた「鉄腕アトム」の「地上最大のロボット」という物語のリメイクであるから、手塚治虫、「鉄腕アトム」、「地上最大のロボット」を紹介する。ロボット法などロボットに関する「鉄腕アトム」の物語の要素についても論じる。続いて、「PLUTO」と原作の物語や描写法、テーマを比較して、「PLUTO」の背景には、「鉄腕アトム」のみならず、その他の手塚治虫の作品への言及があることを論じる。最後の部分では、「PLUTO」で触れられる現代史の様々な出来事について論じる。

最後に、第4章では物語やテーマの観点から「20世紀少年」と「PLUTO」を比較する。それにより、共通のテーマがあることがわかる。例えば、「20世紀少年」にも「PLUTO」にも相似の人物として主役と悪役を描いており、それを通じて浦沢直樹は平和のメッセージを伝えると言える。次に、「20世紀少年」の「顔のない少年たち」という登場人物と「PLUTO」のアブラー博士／ゴジ博士とサハド／プルートのアイデンティティーの問題を扱う。この章で論じるほかのテーマは自分のアイデンティティーを確立する方法としてのマネの表現、現実に対応しない記憶、他者としての異形とそのニュアンス少年時代に関係などである。

# INDICE

INTRODUZIONE.....	6
-------------------	---

## CAPITOLO 1

### UNO SGUARDO SULL'AUTORE: URASAWA NAOKI

1 VITA E OPERE DI URASAWA NAOKI.....	8
1.1 L'INFANZIA E L'ADOLESCENZA.....	8
1.2 L'UNIVERSITÀ E IL DEBUTTO.....	10
1.3 LE STORIE BREVI E LE PRIME PUBBLICAZIONI.....	12
1.4 PAINAPPURU ARMY.....	13
1.5 YAWARA!.....	14
1.6 MASTER KEATON.....	15
1.7 HAPPY!.....	16
1.8 MONSTER.....	17
1.9 20 SEIKI SHŌNEN E 21 SEIKI SHŌNEN.....	18
1.10 PLUTO.....	19
1.11 LA DISARTICOLAZIONE DELLA SPALLA DEL 2006.....	20
1.12 LE PRODUZIONI MUSICAL DEL 2007.....	21
1.13 BILLY BAT.....	21
1.14 ULTIMI PROGETTI.....	22
2 NAGASAKI TAKASHI E LA COLLABORAZIONE CON URASAWA.....	23
3 CARATTERISTICHE DEI MANGA DI URASAWA.....	25

## CAPITOLO 2

### IL VENTUNESIMO SECOLO TRA SPERANZE E ORRORI: 20

#### *SEIKI SHŌNEN E 21 SEIKI SHŌNEN*

1 GENESIE E CARATTERISTICHE DELL'OPERA.....	29
1.1 GLI ATTORI PRINCIPALI.....	29
1.2 TRAMA E STRUTTURA DELL'OPERA.....	30
1.3 IDEAZIONE E PRIME FASI DI SVILUPPO.....	31
1.4 ANALISI DELLA NARRAZIONE.....	32
2 20 <i>SEIKI SHŌNEN</i> E L'AUM SHINRIKYŌ.....	34
2.1 AUM SHINRIKYŌ: UNO SGUARDO GENERALE.....	34
2.2 L'AUM SHINRIKYŌ E LA CULTURA POPOLARE.....	37
2.3 DIFFERENZE E SIMILITUDINI TRA L'AUM SHINRIKYŌ E IL CULTO DELL'AMICO.....	41
3 CONFRONTANDO MEDIA DIVERSI: 20 <i>SEIKI SHŌNEN</i> E I FILM.....	45
3.1 DIFFERENZE DI TRAMA E NARRAZIONE.....	46
3.2 TECNICHE NARRATIVE, TEMATICHE ED ELEMENTI VISUALI A CONFRONTO.....	47
4 INTEGRAZIONE DI URASAWA NELLA PROPRIA OPERA.....	50

4.1 ELEMENTI E RIFERIMENTI AUTOBIOGRAFICI.....	50
4.2 IL <i>MANGAKA</i> NEL MANGA COME STRUMENTO METANARRATIVO.....	51
5 <i>20 SEIKI SHŌNEN</i> E IL MONDO REALE.....	53
5.1 RIFERIMENTI STORICI NELL'OPERA.....	53
5.2 ELEMENTI DELLA CULTURA POPOLARE NELLA SERIE.....	55

### CAPITOLO 3 RISCRIVENDO ATOM: PLUTO

1 GENESI E CARATTERISTICHE DELL'OPERA.....	60
1.1 I PERSONAGGI.....	60
1.2 TRAMA DELL'OPERA.....	61
1.3 GENESI DELLA SERIE.....	62
2 ATOM: DELINEARE L'OPERA ORIGINALE.....	63
2.1 BREVE INTRODUZIONE DI TEZUKA OSAMU, DI <i>TETSUWAN ATOMU</i> E DI <i>CHIJŌ SAIDAI NO ROBOTTO</i> .....	63
2.2 LA RAPPRESENTAZIONE DEI ROBOT IN <i>TETSUWAN ATOMU</i> .....	66
3 LE DUE OPERE A CONFRONTO: <i>CHIJŌ SAIDAI NO ROBOTTO</i> E <i>PLUTO</i> .....	68
3.1 RAFFRONTO TRA LE DUE TRAME.....	68
3.2 DIFFERENZE E SIMILITUDINI NELLA STRUTTURA E NELLA NARRAZIONE.....	70
3.3 CONFRONTO A LIVELLO TEMATICO.....	73
3.4 RIFERIMENTI E PARALLELISMI TRA L'AMBIENTAZIONE DI <i>PLUTO</i> E LE OPERE DI TEZUKA.....	77
4 RIFERIMENTI STORICI IN <i>PLUTO</i> .....	79

### CAPITOLO 4 MANGA A CONFRONTO: *20 SEIKI SHŌNEN* E *PLUTO*

1 RAFFRONTO DI TRAME E TECNICHE NARRATIVE.....	82
2 PARALLELISMI TRA PROTAGONISTA E ANTAGONISTA.....	83
2.1 KENJI E L'AMICO.....	84
2.2 <i>PLUTO</i> , <i>GESICHT</i> E <i>ATOM</i> .....	85
2.3 LA RAPPRESENTAZIONE DEL PROTAGONISTA E DELL'ANTAGONISTA COME FIGURE PARALLELE COME INVITO AL PACIFISMO.....	87
3 L'IDENTITÀ.....	88
3.1 "KAO NO NAI SHŌNENTACHI": SADAKYO, FUKUBEI E KATSUMATA.....	88
3.2 IL DR. ABULLAH/DR. GOJI E SAHAD/ <i>PLUTO</i> .....	91
4 L'IMITAZIONE COME METODO DI AUTOAFFERMAZIONE.....	92
4.1 L'AMICO COME "COPIA".....	93
4.2 IMITANDO GLI ESSERI UMANI: HELENA.....	94
5 LA MEMORIA DISTORTA.....	97
5.1 L'AMICO E L'ATTRAZIONE VIRTUALE DI AMICOLAND.....	97
5.2 RICORDI "TRADITORI": IL DR. ABULLAH/DR. GOJI E <i>GESICHT</i> .....	98
6 IL MOSTRUOSO.....	100

CONCLUSIONI.....	103
LISTA FIGURE.....	105
BIBLIOGRAFIA.....	106
RINGRAZIAMENTI.....	117

# INTRODUZIONE

Si vuol dire che nessuno legga lo stesso libro due volte; questa citazione di Robertson Davies mette in evidenza come sia impossibile rivivere la medesima esperienza di lettura dato che ognuno di noi è in uno stato di continuo cambiamento grazie al proprio vissuto e a nuove conoscenze. Nel corso degli anni ho avuto molte occasioni di notare come questa frase sia particolarmente vera, specialmente durante la rilettura di alcune delle mie storie preferite durante l'adolescenza come i manga di Urasawa Naoki.

Mi sono resa conto di come, grazie alle conoscenze acquisite durante i miei studi universitari, riuscissi a scorgere una nuova profondità in queste opere, a cogliere nuovi riferimenti e citazioni e a constatare l'esistenza di un secondo livello di lettura che ero riuscita appena a intravedere in passato. La sorpresa e il piacere di questa esperienza, insieme alla scoperta degli studi incentrati sulla cultura popolare e il desiderio di avvicinarmi a queste storie da un punto di vista accademico, mi hanno spinto alla scelta di produrre questo elaborato.

Esso si propone l'obiettivo di identificare le tematiche ricorrenti dell'opera di Urasawa Naoki attraverso l'analisi e il confronto di due delle sue serie più famose, *20 seiki shōnen* e *PLUTO*, sviluppati all'interno di quattro capitoli.

Il primo è incentrato sulla personalità del *mangaka* e si è prestata particolare attenzione alla sua vita, alle sue opere, all'innovativa e particolare collaborazione con il suo redattore Nagasaki Takashi e alle caratteristiche generali delle sue serie come: la loro universalità, l'influenza da parte del cinema (in particolare quello di Alfred Hitchcock) e l'attenzione particolare per lo sviluppo dei personaggi secondari e delle espressioni facciali nel disegno.

Il secondo capitolo è dedicato all'analisi di *20 seiki shōnen* partendo dalla genesi e dalle caratteristiche principali dell'opera, per poi soffermarsi sui suoi elementi più particolari come per esempio il rapporto con la "nuova nuova religione" giapponese dell'Aum Shinrikyō, una delle maggiori fonti d'ispirazione nello sviluppo della serie. In seguito si è anche effettuato un confronto tra il manga e i film tratti da esso da un punto di vista tecnico e tematico, analizzato l'integrazione dell'autore nella sua stessa opera come strumento metanarrativo e infine messo in risalto citazioni e riferimenti sia storici sia riguardo alla cultura popolare.

Il terzo invece si concentra su *PLUTO* illustrandone dapprima la genesi e le caratteristiche principali, per poi delineare un profilo generale della storia di cui è il remake, l'episodio *Chijō saidai no robotto* del celebre manga *Tetsuwan Atomu* di Tezuka Osamu. Prima di mostrare i riferimenti storici di *PLUTO*, si è comparato quest'ultimo manga e l'opera originale non solo confrontandone la trama, le tecniche narrative e le tematiche, ma anche illustrando il profondo debito di Urasawa nei confronti del “dio dei manga” riguardo all'ambientazione, evidenziato attraverso citazioni e riferimenti.

Il quarto e ultimo capitolo è dedicato al raffronto tra *20 seiki shōnen* e *PLUTO*, prima a livello di trama e di tecniche narrative e poi a livello tematico; nel particolare, gli elementi comuni riscontrati tra i due manga sono: una rappresentazione di protagonista e antagonista come figure parallele, usata come invito al pacifismo; un'attenzione particolare al tema dell'identità intesa come riconoscimento sia di sé che da parte del mondo; la rappresentazione dell'imitazione come metodo di affermazione di sé; la presenza di una memoria “distorta” non congrua alla realtà; la tematica del mostruoso come “altro” e diverse sue sfumature, tra cui il rapporto con l'infanzia.



# CAPITOLO 1

## UNO SGUARDO SULL'AUTORE: URASAWA NAOKI

### 1.1 VITA E OPERE DI URASAWA NAOKI

「1億冊を売った男」,<sup>1</sup> “L'uomo che ha venduto cento milioni di manga” è il titolo con cui è stato presentato Urasawa Naoki in un programma della Nippon Hōso Kyōkai (NHK), una delle principali emittenti televisive giapponesi. In tal modo ha voluto mettere in risalto come il *mangaka* sia riuscito a pochi anni dal suo debutto a conquistare il pubblico giapponese senza limitarsi a un unico genere, seguendo un'unica regola nel suo lavoro: “dire qualcosa d'interessante”.<sup>2</sup>

#### 1.1.1 L'infanzia e l'adolescenza

Urasawa Naoki nacque il 2 gennaio 1960 a Fuchū, nella prefettura di Tokyo. I suoi genitori non potevano occuparsi di lui e, non avendo il permesso di giocare con gli altri bambini del vicinato, passava la maggior parte del suo tempo a casa in sola compagnia di sua nonna. In quell'ambiente si cominciarono a sviluppare le due passioni che segnarono radicalmente la sua vita, il disegno e la musica.

Già a tre anni mostrava un grande interesse per le colonne sonore di film come *Godzilla* e *West Side Story*, mentre a cinque trascorrevava le sue giornate a leggere avidamente i manga di Tezuka Osamu come *Tetsuwan Atomu* (鉄腕アトム, lett. “Atom Bracciodiferro”, pubblicato in Italia come “Astro Boy”)<sup>3</sup> o *Janguru taitei* (ジャングル大帝, lett. “L'imperatore della giungla”, più conosciuto in Italia con il nome dell'animazione “Kimba

---

<sup>1</sup> Cit. “Mangaka Urasawa Naoki no shigoto” (“Il lavoro del *mangaka* Naoki Urasawa”), *Professional shigoto no ryuugi* (“Lo stile dei professionisti”) n° 38, NHK, 2007.

<sup>2</sup> 「何か面白いこと言えって感じ」. *Ibidem*.

<sup>3</sup> Manga fantascientifico, probabilmente la più famosa tra le opere di Tezuka. Cit. Maria Roberta NOVIELLI, *Animerama*, Venezia, Marsilio, 2015, pp. 98-99.

il leone bianco”)<sup>4</sup>, di cui ne imitava le figure disegnando sui numerosi quaderni comprati qualvolta ne avesse la possibilità.

Quando nel 1966 iniziò a frequentare le scuole elementari, Urasawa cominciò per la prima volta a interagire con i suoi coetanei: inizialmente fu vittima di bullismo a causa della sua natura riservata, ma riuscì in seguito a inserirsi in un gruppo di amici dopo aver mostrato loro un manga disegnato da lui. Anche se in tal modo Urasawa si era reso conto del potere comunicativo dei suoi disegni continuò a produrne per puro gusto personale, senza provare né un particolare orgoglio nei confronti delle sue prime opere né il desiderio di diventare fumettista. Ciononostante a scuola continuò a godere negli anni successivi di una reputazione da *mangaka* amatoriale. In questo periodo i suoi disegni furono influenzati anche da altre opere oltre a quelle di Tezuka, come per esempio *Kyōjin no hoshi* (巨人の星, “La stella dei giganti”)<sup>5</sup> di Kajiwara Ikki e *Cyborg 009* (サイボーグ 009, id.)<sup>6</sup> di Ishinomori Shōtarō, cominciando inoltre durante gli ultimi anni delle elementari a provare un certo interesse verso il nuovo genere di manga chiamato *gekiga* (lett. “disegno-dramma”).<sup>7</sup>

Il periodo delle scuole medie fu quello delle sue scoperte musicali. Infatti in questi anni cominciò a conoscere e ad appassionarsi alla musica di Bob Dylan, ammirando in particolar modo come perseverasse nel suo percorso creativo senza preoccuparsi dell’opinione dei critici.<sup>8</sup> Il suo interesse per la musica continuò a crescere, come si può evincere dalla decisione del giovane artista di acquistare una chitarra, determinato a imparare a suonarla. Tuttavia la sua curiosità non era meramente sonora: durante le sue visite ai negozi di musica esaminava attentamente le copertine dei dischi con un occhio da artista, cercando di capire con quale criterio ne fossero state scelte le immagini. In questi anni lesse per la prima volta *Hi no tori* (火の鳥, “La Fenice”)<sup>9</sup> di Tezuka: il manga lo colpì moltissimo, portandolo a ritenere che tutti dovessero leggerlo almeno una volta nella vita e a desiderare di riuscire un giorno a scrivere un’opera dello stesso livello artistico.<sup>10</sup>

---

<sup>4</sup> Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 98.

<sup>5</sup> Manga di genere sportivo. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 123.

<sup>6</sup> Manga di genere fantascientifico. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 150.

<sup>7</sup> Tale denominazione designa un nuovo genere di manga che si distingueva da quello tradizionale nel suo seguire il modello cinematografico invece di essere concepito come un dramma da palcoscenico. Cit. Maria Teresa ORSI, *Storia del fumetto giapponese*, Venezia, Musa Edizioni, 1998, p. 68.

<sup>8</sup> Cit. “Mangaka Urasawa Naoki no shigoto”.

<sup>9</sup> Manga dal piano ambizioso di ripercorrere la storia umana con due movimenti opposti, avanti dalla preistoria e indietro dall’anno Tremila, per infine ricongiungersi al centro. Cit. ORSI, *Storia del fumetto giapponese*, p. 71.

<sup>10</sup> Cit. “Mangaka Urasawa Naoki no shigoto”.

Contemporaneamente cominciò a entrare in contatto anche col cinema occidentale e in particolar modo la produzione di Alfred Hitchcock, il cui film *The Birds* (“Gli uccelli”)<sup>11</sup> lo scosse profondamente. Al liceo continuò a perseguire i suoi due interessi di musica e manga entrando in una banda rock e disegnando gli adattamenti di due famosi racconti letterari quali *Rashōmon* (羅生門, id.)<sup>12</sup> di Akutagawa Ryūnosuke e *Raihōsha* (来訪者, “Il visitatore”)<sup>13</sup> di Hoshi Shinichi.<sup>14</sup>

### 1.1.2 L’università e il debutto

Dopo essersi diplomato nel 1979 Urasawa cominciò a studiare presso la facoltà di economia, continuando a suonare e a disegnare a livello amatoriale ritenendo di non avere il talento necessario per diventare professionista in nessuno dei due campi. Nello stesso periodo cominciò a interessarsi da un punto di vista visivo anche agli Stati Uniti, affascinato dai suoi paesaggi e dalle scene di vita quotidiana (elementi ricorrenti in molti dei suoi manga). Di conseguenza cominciò a studiare anche lo stile di disegnatori occidentali come Charles Keeping,<sup>15</sup> Richard Scarry<sup>16</sup> e Moebius.<sup>17</sup>

Sebbene i suoi amici lo incoraggiassero a tentare la carriera di *mangaka*, Urasawa era titubante principalmente per due motivi. Il primo era il timore di non riuscire a trarre dalle sue opere il profitto necessario per il suo sostentamento, certo che non sarebbe mai arrivato al livello artistico di Tezuka. Il secondo era la diffidenza nei confronti della dimensione commerciale della produzione di manga e il rischio di perdere la totale libertà d’espressione di cui invece godeva da artista amatoriale. Tuttavia al quarto e ultimo anno di università

---

<sup>11</sup> Film del 1963 in cui una donna di San Francisco, nel seguire un possibile fidanzato, arriva in una città della California settentrionale dove a un certo punto uccelli di ogni genere cominciano ad attaccare. Scheda del film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0056869/>.

<sup>12</sup> Breve racconto composto nel 1916 che tratta della tematica dell’esistenza di molteplici verità. Cit. Luisa BIENATI e Paola SCROLAVEZZA, *La narrativa giapponese moderna e contemporanea*, Venezia, Marsilio, 2009, p. 94. Disponibile in traduzione italiana in AKUTAGAWA, *Rashomon e altri racconti*, Milano, TEA, 2008.

<sup>13</sup> Questo racconto fantascientifico è stato pubblicato in lingua inglese col titolo “The visitor” all’interno della raccolta “The Spiteful Planet and Other Stories” pubblicata nel 1973 dal Japan Times. Scheda della raccolta sull’Internet Speculative Fiction Database: <http://www.isfdb.org/cgi-bin/pl.cgi?47703>.

<sup>14</sup> Cit. Alexis ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, Lyon, Les moutons électriques, 2012, pp. 11-22.

<sup>15</sup> Charles Keeping (1924-1988) fu un disegnatore britannico noto soprattutto per il suo lavoro con i libri per bambini, in particolar modo un adattamento di *Beowulf* del 1982 per bambini dai nove anni in su. Cit. Dan PIEPENBRING, “Charles Keeping Beowulf” su *The Paris Review*, 2015 (<https://www.theparisreview.org/blog/2015/09/22/charles-keepings-beowulf/>).

<sup>16</sup> Richard Scarry (1919-1994) fu un autore americano di libri illustrati per bambini, tra cui molti bestseller come *Good Night, Little Bear*. Cit. Biografia sul sito della casa editrice Randomhousekids: <http://www.randomhousekids.com/authors-illustrators/detail/520>.

<sup>17</sup> Pseudonimo di Jean Giraud (1938-2012), disegnatore francese noto per i suoi lavori nell’ambito della fantascienza. Cit. Biografia sul sito della Moebius Productions: <https://www.moebius.fr/page-Biographie>.

lasciò la sua band per dedicarsi alla produzione di un'opera di cui potesse davvero essere fiero, allo scopo di terminare in modo per lui soddisfacente le sue attività di disegnatore prima di entrare nel mondo del lavoro.

Il risultato dei suoi sforzi fu la sua opera di esordio, *Return* (id.),<sup>18</sup> una one shot nella quale dopo la vittoria dell'umanità in una guerra contro i robot uno di questi fa amicizia con un ragazzo di strada. Approfittando di un incontro alla Shōgakukan portò con sé il manoscritto della storia, intenzionato a chiedere a un professionista un parere a riguardo. Secondo il redattore capo di *Shōnen Sunday*<sup>19</sup> la sua opera era troppo particolare per il pubblico specifico di quella rivista, mentre era più adatta a quello di *Big Comic Original*.<sup>20</sup> Di conseguenza la inviò al redattore capo di quella rivista, Hayashi Yōichiro, il quale l'apprezzò al punto da telefonare a Urasawa per invitarlo a partecipare a un concorso per giovani fumettisti: così nel 1982 grazie a *Return* l'artista riuscì a vincere il nono premio Shōgakukan per *mangaka* esordienti. Tale vittoria e il conseguente riconoscimento delle sue capacità lo convinsero finalmente a tentare la carriera da fumettista, sebbene con l'intenzione di provarci solo per un anno.

Una volta finiti gli studi universitari Urasawa si fermò a riflettere non solo su che tipo di storie volesse scrivere e quali lettori volesse raggiungere, ma anche sui difetti dei suoi manga e sul come renderli più adatti al grande pubblico. Decise di ripartire da zero, smettendo di disegnare per sei mesi, dedicandosi invece alla lettura e alla visione di molteplici film allo scopo di meglio definire la sua personalità artistica e capire cosa avesse reso popolari queste opere. Un aspetto della pubblicazione di manga che non apprezzava particolarmente era la distinzione tra autori "minori" e "maggiori", in altre parole quelli con un'audience più ristretta e di nicchia e quelli molto popolari sentendo che non rispettava appieno la qualità effettiva delle opere. Per esempio, Urasawa aveva molto apprezzato il talento eccezionale di Ōtomo Katsuhiro ben prima che da *mangaka* "minore" riuscisse a farsi conoscere grazie ad *Akira* (アキラ, id.)<sup>21</sup> dal grande pubblico.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> Disponibile in traduzione italiana in URASAWA Naoki, *Gli Esordi*, Modena, Planet Manga, 2012, pp. 195-224.

<sup>19</sup> Rivista fondata nel 1959, tra le prime a sperimentare il formato del grosso volume settimanale di manga per ragazzi. Cit. Frederik L. SCHODT, *Dreamland Japan*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, p. 89.

<sup>20</sup> Rivista fondata nel 1972, specializzata in serie lunghe di artisti ormai abbastanza affermati. Cit. SCHODT, *Dreamland Japan*, p. 97.

<sup>21</sup> Manga cyberpunk pubblicato a partire dal 1982 in Giappone, la cui trasposizione cinematografica del 1988 è ormai considerato un "culto". Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 207.

<sup>22</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa - L'air du temps*, pp. 22-29.

### 1.1.3 Le storie brevi e le prime pubblicazioni

Nel 1983 la redazione di *Big Comic Original* necessitava di un giovane fumettista che potesse fornire delle storie brevi qualora fosse necessario colmare eventuali spazi vuoti causati da una mancata consegna di Tezuka, il quale al tempo stava pubblicando sulla summenzionata rivista *Hidamari no ki* (陽だまりの木, lett. “L’albero al sole”).<sup>23</sup> Tale ricerca fu affidata al redattore Nagasaki Takashi: questi scelse di contattare Urasawa, il quale non si era ancora fatto sentire dopo la vittoria del concorso, per verificare se fosse idoneo per tale incarico. L’incontro segnò per sempre la carriera del giovane *mangaka*, il cui rapporto professionale con Nagasaki divenne parte fondamentale della sua produzione artistica.<sup>24</sup> Il redattore riconobbe in lui del talento e, grazie ai suoi suggerimenti e alla sua esperienza, Urasawa riuscì a portare a termine nel 1983 una storia breve di otto pagine chiamata *BETA!* (id.)<sup>25</sup> ispirata alla *Metamorfosi* di Kafka, anche se in chiave più leggera. Inizialmente l’artista aveva immaginato un uomo che si svegliava trasformato in Ultraman, ma utilizzare il nome sarebbe stato troppo costoso e quindi cambiò direzione narrativa.<sup>26</sup>

Poiché Tezuka non mancava le consegne le storie brevi di Urasawa (al tempo assistente del *mangaka* Nobe Toshio)<sup>27</sup> non furono necessarie, ma furono successivamente pubblicate su numeri speciali. Oltre a *BETA!* nel 1983, uscì nel 1984 anche *Sayonara Mr. Bunny* (さよなら Mr. バニー, “Addio, Mr. Bunny”),<sup>28</sup> la storia di un criminale nascosto in un costume da coniglio di peluche nella quale si possono ritrovare le figure del bambino, del vecchietto e del criminale che saranno elementi ricorrenti nelle sue opere future.

La prima opera che permise a Urasawa di cominciare a vivere del suo stipendio di fumettista fu *Bi-paru kozō no autodoa kyōhon* (ビーパル小僧のアウトドア教本, lett. “Il manuale per la vita all’aperto dei giovani BE-PAL”, conosciuto come “BE-PAL Manual Comic”), una serie di manga educativi sulla vita all’aria aperta sempre per conto della Shōgakukan. Dal 1984 Urasawa riuscì a pubblicare anche delle opere brevi su *Big Comic Original* a fianco autori del calibro di Tezuka, il quale al tempo stava ancora lavorando su

---

<sup>23</sup> Manga storico pubblicato dal 1981 al 1986 in Giappone con un totale di undici volumi. Cit. scheda sull’Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=5536>.

<sup>24</sup> Nagasaki Takashi e l’evoluzione del suo rapporto con Urasawa verranno trattati in modo più approfondito nel prossimo paragrafo.

<sup>25</sup> Disponibile in traduzione italiana in URASAWA, *Gli Esordi*, pp. 4-12.

<sup>26</sup> Cit. URASAWA, *Gli Esordi*, p. 564.

<sup>27</sup> Autore di manga come *Nozomi Witches*. Cit. scheda del *mangaka* sull’Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=42872>.

<sup>28</sup> Disponibile in traduzione italiana in URASAWA, *Gli Esordi*, pp. 393-412.

*Hidamari no ki*. La prima fu N · A · S · A (“N.A.S.A.”, ovvero “Nippon Amateur Space Association”),<sup>29</sup> un manga di due capitoli da quarantasette pagine ispirato alla lettura di un articolo sul concorso per astronauti in Giappone<sup>30</sup> e incentrato sulla storia di un salaryman intenzionato a realizzare il suo sogno di andare nello spazio. La serie successiva, *Odoru keikan* (踊る警官, lett. “Il poliziotto danzante”, pubblicata in Italia col titolo “Dancing Policeman”),<sup>31</sup> comprende sette capitoli da ventidue pagine l’uno che uscirono nel corso di due anni fino al 1986: ognuno di essi è una storia autoconclusiva sul poliziotto imbranato Yamashita, più interessato a distribuire biglietti per i concerti rock della sua banda musicale che a svolgere il suo lavoro.<sup>32</sup> Urasawa ha affermato che al tempo le sue storie si concentravano su bambini e anziani, anche se grazie a questo manga cominciò a comportarsi “da vero professionista” e a scrivere opere più “giovanili”.<sup>33</sup>

#### 1.1.4 Painappuru ARMY

La prima serie lunga di Urasawa *Painappuru ARMY* (パイナップル ARMY, lett. “Esercito Ananas”, conosciuto come “Pineapple Army”) cominciò a essere pubblicata nel 1985, nata da un’idea di Nagasaki con Kudō Kazuya<sup>34</sup> ai testi e Urasawa come disegnatore, anche se era quest’ultimo a occuparsi per la maggior parte dei personaggi. Il manga racconta le avventure di Jed Goshi, un ex militare nippoamericano diventato poi istruttore militare freelance il quale, a suo malgrado, si ritrova sempre coinvolto nei problemi altrui.

Chiaramente indirizzata a un pubblico adulto, la serie mostra uno stile di disegno molto angoloso (soprattutto nei visi) caratteristico delle prime storie di Urasawa sebbene si possa riscontrare soprattutto nel design del protagonista l’influenza dello stile di Ōtomo Katsuhiro.

Già da questo manga si evidenziano alcuni degli elementi narrativi caratteristici delle opere di Urasawa, quali la varietà dei paesi rappresentati, una cura particolare per i personaggi secondari, un eroe perseguitato da un tragico passato e la presenza di bambini e anziani. Un elemento discostante di *Painappuru ARMY* rispetto alle altre opere dell’autore è la presenza di numerose scene d’azione, legate al genere della serie. Il manga ebbe un moderato successo in Giappone e fu pubblicato fino al 1988 (per un totale di circa tre anni)

---

<sup>29</sup> Disponibile in traduzione italiana in URASAWA, *Gli Esordi*, pp. 307-350.

<sup>30</sup> Cit. URASAWA, *Gli Esordi*, p. 563.

<sup>31</sup> Disponibile in traduzione italiana in URASAWA, *Gli Esordi*, pp. 13-168.

<sup>32</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L’air du temps*, pp. 29, 32-36.

<sup>33</sup> Cit. URASAWA, *Gli Esordi*, pp. 562-563.

<sup>34</sup> In Italia è stato pubblicato il suo manga *Mai the psychic girl* col titolo “Mai la ragazza psichica”. Cit. scheda dell’autore su Animeclick: <http://www.animeclick.it/autore/24410/kazuya-kudo>.

su *Big Comic Original*, con un totale di otto volumi.<sup>35</sup> In Italia ne sono usciti solo tre volumi, editi dalla Granata Press sulla rivista “Z Comix” (volumi 23-25), a causa del fallimento della casa editrice.<sup>36</sup>

### 1.1.5 YAWARA!

*YAWARA!* (id.) del 1986 fu la prima opera di Urasawa di cui era il solo e unico autore. Inizialmente avrebbe dovuto essere una commedia romantica, la cui popolarità come genere negli anni '80 era tale che non si era considerati dei veri *mangaka* se non se ne aveva scritta nemmeno una. Tuttavia l'artista, non ancora in grado di creare il classico protagonista maschile tipico del genere, propose invece al suo redattore un manga incentrato sul judo. Essendo questi un amante dello sport, dopo aver visto i primi schizzi prodotti da Urasawa sul momento, approvò immediatamente l'idea.<sup>37</sup>

La storia s'incentra su Inokuma Yawara, una ragazza desiderosa di essere come tutte le altre liceali, anche se suo nonno Jigoro l'ha allenata fin dalla più tenera età affinché diventasse una campionessa olimpionica di judo. Un gag ricorrente della prima parte del manga comprende l'intrusione di Jigoro nella camera della nipote allo scopo di eliminare possibili distrazioni dallo judo come poster o lettere d'amore, per poi essere rimproverato dalla ragazza. Come lascia supporre il sottotitolo “A fashionable judo girl”, l'opera riesce bene ad amalgamare i temi classici del genere sportivo con quelli della commedia romantica. Furono molto popolari i personaggi secondari e in particolar modo Jigoro, cui Urasawa dedicò un breve spinoff nel 1994.

Il successo della serie è testimoniato dall'adattamento in *anime* nel 1989, dalla vendita di più di trenta milioni di copie alla fine della pubblicazione dei suoi ventinove volumi nel 1993 e dalla vittoria del trentacinquesimo premio Shōgakukan nel 1990. *YAWARA!* inoltre suscitò un vero e proprio boom del judo in Giappone; un altro segno della sua popolarità fu il soprannome “Yawarachan” dato alla giovane diciassettenne Tani Ryoko dopo la sua vittoria della medaglia d'argento alle olimpiadi di Barcellona del 1992.

Anche se era molto ben accettata dai lettori Urasawa aveva una diversa visione dell'opera, ancora dedicato al tentativo di creare un amalgama tra manga “minori” e “maggiori”. Nonostante le sue intenzioni l'artista cominciò a essere percepito principalmente come un

---

<sup>35</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L'air du temps*, pp. 39-40.

<sup>36</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick:  
<http://www.animeclick.it/manga/10570/pineapple-army/edizioni>.

<sup>37</sup> Cit. URASAWA Naoki, *Manben – L'artbook di Naoki Urasawa*, Modena, Planet Manga, 2010, p. 52.

autore di storie sportive commerciali, al punto di non essere collegato dai lettori alle altre sue opere in corso di uscita come *Painappuru ARMY*.<sup>38</sup>

La pubblicazione di *YAWARA!* in Italia è cominciata nel 2013 dalla casa editrice Planet Manga e attualmente è arrivata al sedicesimo volume.<sup>39</sup>

### 1.1.6 MASTER Keaton

Dopo la fine di *Painappuru ARMY* nel 1988 fino al 1994 Urasawa lavorò su una nuova serie chiamata *MASTER Keaton* (MASTER キートン, lett. “Maestro Keaton”, conosciuto come “Master Keaton”) a cadenza bisettimanale, cosa che gli permise di dedicarsi in contemporanea anche a *YAWARA!* di cui invece produceva un capitolo a settimana.

Sebbene i testi siano accreditati a Katsushika Hokusei (pseudonimo di Suga Shinkichi)<sup>40</sup> morto nel 2004, una fonte anonima riportata da un articolo della rivista *Shūkan Bunshun* del 26 maggio 2005 sostenne invece che i testi di *MASTER Keaton* fossero stati in realtà scritti da Nagasaki e Urasawa. Un'intervista al redattore nella quale dichiarava che Katsushika non aveva mai scritto un capitolo di *MASTER Keaton* completamente suo e la richiesta del disegnatore di stampare sulla copertina il nome di Katsushika più piccolo del suo potrebbero supportare la veridicità di tale affermazione.

Il manga ricorda molto *Painappuru ARMY* in certe sue caratteristiche come la presenza di un protagonista dalla doppia nazionalità che viaggia in diverse parti del mondo risolvendo problemi in cui si ritrova coinvolto suo malgrado. Tuttavia Taichi Hiraga-Keaton è molto diverso da Jed Goshi: oltre ad avere la nazionalità inglese e non americana oltre a quella giapponese, sebbene abbia un background militare nelle SAS britanniche il suo interesse primario è l'archeologia e lavora come investigatore presso un'agenzia di assicurazioni. Inoltre a un'occhiata superficiale Keaton ha l'aspetto di un impiegato un po' imbronato, senza che le sue capacità da combattente siano evidenti come invece accade nel caso dell'apparenza muscolosa e un po' burbera di Goshi. Data l'intenzione di Urasawa di creare un eroe atipico le cui capacità fossero più fondate sulle scienze sociali che sulla sua atleticità, si potrebbe dire che il contrasto non sia casuale.

---

<sup>38</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 40-45.

<sup>39</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick:  
<http://www.animeclick.it/manga/10234/yawara/edizioni>.

<sup>40</sup> Non sono stati pubblicati altri suoi manga in Italia. Cit. scheda dell'autore su Animeclick:  
<http://www.animeclick.it/autore/10172/hokusei-katsushika>.



Urasawa ha riconosciuto nell'opera degli elementi hitchcockiani come per esempio le inquadrature e la suddivisione delle vignette; in ogni caso, grazie a *MASTER Keaton* il *mangaka* poté sperimentare e meglio acquisire delle tecniche di disegno e di narrazione, nonché esercitarsi nella rappresentazione di personaggi occidentali: abilità utilizzate successivamente in *MONSTER* (id.).

Sebbene molto simile a *Painappuru ARMY*, *MASTER Keaton* fu meglio recepito dai lettori come si può evincere dai sei anni di pubblicazione per un totale di diciotto volumi (le cui vendite superarono i diciotto milioni di copie) e l'adattamento in una serie animata di trentanove episodi nel 1998. Inoltre nel 2012 è cominciato ad uscire a intervalli irregolari il sequel intitolato *MASTER Keaton Remasutā* (MASTER キートン Re マスター, conosciuto come "Master Keaton Remaster") realizzato da Urasawa e Nagasaki.<sup>41</sup> Il motivo della ripresa del manga dopo quasi vent'anni è da ricercare nella sua visita delle zone colpite dal disastro di Fukushima, durante la quale in molti gli confessarono quanto avevano apprezzato il protagonista di *MASTER Keaton*: di conseguenza l'artista decise di riprendere in mano la storia e darle un seguito con l'intenzione di provare a risollevare loro il morale.<sup>42</sup>

*MASTER Keaton* è stato pubblicato in Italia in una serie di dodici volumi dalla Planet Manga dal 2013 al 2015<sup>43</sup> mentre l'unico volume di *MASTER Keaton Remasutā* è uscito nel 2015 edito dalla stessa casa editrice.<sup>44</sup>

### 1.1.7 Happy!

Dopo la fine di *YAWARA!* nel 1993 Urasawa desiderava produrre un manga giallo a causa della sua passione per i lavori di Stephen King, di cui sentiva mancarsero equivalenti in Giappone.<sup>45</sup> Tuttavia il redattore di *Big Comic Spirits*<sup>46</sup> gli chiese invece di produrre una nuova serie sportiva per sfruttare appieno l'ancora considerevole popolarità di *YAWARA!*, una domanda che non poté rifiutare.<sup>47</sup>

---

<sup>41</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa - L'air du temps*, pp. 46-53.

<sup>42</sup> Cit. Rebecca SILVERMAN, "Interview: Naoki Urasawa" su *Anime News Network*, 2012 (<http://www.animenewsnetwork.com/interview/2012-08-20/naoki-urasawa>).

<sup>43</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick: <http://www.animeclick.it/manga/10597/master-keaton/edizioni>.

<sup>44</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick: <http://www.animeclick.it/manga/15113/master-keaton-remaster/edizioni>.

<sup>45</sup> Cit. URASAWA, *Manben*, p. 25.

<sup>46</sup> Rivista della casa editrice Shōgakukan fondata nel 1980, a differenza di *Big Comic Original* è una rivista settimanale il cui pubblico di riferimento sono i salaryman tra i venti e i venticinque anni. Cit. SCHODT, *Dreamland Japan*, p. 98.

<sup>47</sup> Cit. "Mangaka Urasawa Naoki no shigoto".

In tal modo nacque *Happy!* (id.), la cui protagonista Umino Miyuki è una giovane diciottenne costretta a riprendere la carriera di tennista professionista per pagare i debiti contratti da suo fratello maggiore scomparso con la *yakuza*, continuando inoltre a prendersi cura dei fratellini più piccoli. Sebbene le premesse siano simili a quelle di *YAWARA!*, *Happy!* affronta dei temi ben più seri difficilmente trattabili in un'opera di genere sportivo, come i problemi nati dalla mancanza di denaro, la *yakuza* e la prostituzione.

Tuttavia con l'abbassarsi delle vendite aumentarono esponenzialmente anche le critiche, soprattutto riguardo la rappresentazione di sentimenti complessi sui volti dei personaggi, culminando con l'affermazione: 「あの漫画を見捨てていないのは浦沢だけだ」 (L'unico a non aver abbandonato quel manga è Urasawa).<sup>48</sup> Seguendo l'esempio del suo idolo Bob Dylan l'artista perseverò con il suo lavoro convinto della qualità dell'opera. Difatti in seguito il pubblico cominciò ad apprezzarlo anche grazie al graduale perfezionamento delle capacità del fumettista, il quale riusciva finalmente a trasmettere come desiderava le emozioni dei suoi personaggi nell'espressione dei loro volti.<sup>49</sup> Così riuscì a creare un'opera che unisse gli elementi dei manga “minori” e quelli delle serie più commerciali.

*Happy!* si concluse nel 1999 con ventitré volumi e ben due telefilm ispirati a esso mandati in onda dal canale giapponese Tokyo Broadcasting System (TBS) nel 2006.<sup>50</sup> In Italia è stato pubblicato dalla Planet Manga in una serie di quindici volumi dal 2010 al 2013.<sup>51</sup>

### 1.1.8 MONSTER

Finalmente arrivato a un livello creativo e artistico tale da poter sfruttare appieno il potenziale delle sue idee, nel dicembre del 1994 Urasawa riuscì infine a cominciare a lavorare su *MONSTER*, il manga giallo per cui aveva aspettato quasi dieci anni, la cui popolarità era in contrasto con le aspettative del suo precedente redattore secondo il quale il genere non avrebbe avuto successo.<sup>52</sup>

Ambientata principalmente in Germania, la storia ha per protagonista Kenzō Tenma, rinomato neurochirurgo giapponese presso un ospedale di Düsseldorf: dopo che le sue convinzioni lo portano a salvare un bambino invece del sindaco, cade in disgrazia con il direttore dell'ospedale, la cui morte misteriosa e improvvisa gli permette di diventare il

---

<sup>48</sup> *Ibidem.*

<sup>49</sup> *Ibidem.*

<sup>50</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 53-59.

<sup>51</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick:

<http://www.animeclick.it/manga/10922/happy/edizioni>.

<sup>52</sup> Cit. URASAWA, *Manben*, p. 25.

nuovo primario di neurochirurgia. Tuttavia nove anni dopo nel 1995 ne scopre il responsabile: Johan, il bambino che aveva salvato. Dopo essere stato incastrato per i crimini del giovane, Tenma intraprende un viaggio per scoprire chi sia davvero questo “mostro” e come fermarlo.

L’opera permette a Urasawa di trattare numerose tematiche delicate legate alla realtà storica dell’ambientazione, come l’eugenismo, il razzismo e la manipolazione degli adulti sui bambini, prestando particolare attenzione al punto focale del manga: se tutte le vite abbiano lo stesso valore. L’artista riesce a sviluppare appieno la storia anche grazie alla presenza di un enorme cast di personaggi secondari ben delineati e anche molto carismatici, donando così varietà narrativa e mantenendo acceso l’interesse nell’opera.

La serie riscosse molto successo in Giappone dove la prima edizione vendette più di venti milioni di copie e vinse il terzo Premio Culturale Tezuka nel 1999 e il quarantaseiesimo premio Shōgakukan nel 2001, per poi essere trasposto in un *anime* di settantaquattro episodi nel 2004.<sup>53</sup> Ne sono stati venduti i diritti cinematografici allo studio americano New Line Cinema nel 2005 e, sebbene inizialmente la scrittura dello script fosse stata assegnata allo scrittore Josh Olson, recentemente il regista Guillermo del Toro ha affermato di star lavorando su una trasposizione seriale dell’opera proponendola all’emittente americana HBO, anche se senza risultati.<sup>54</sup>

Il manga è stato pubblicato in Italia dalla Planet Manga in una prima serie di diciotto volumi dal 2003 al 2005 e successivamente in un’edizione “Deluxe” di nove volumi dal 2010 al 2012.<sup>55</sup>

### **1.1.9 20 seiki shōnen e 21 seiki shōnen<sup>56</sup>**

Nel 1999 Urasawa cominciò a disegnare quella che sarebbe diventata forse la più celebre tra le sue opere, *20 seiki shōnen* (20世紀少年, lett. “I ragazzi del ventesimo secolo”, conosciuto come “20th Century Boys”), il cui titolo è la traduzione giapponese della famosa canzone rock dei T-Rex del 1973. La storia è temporalmente ambientata dal 1969 al 2017,

---

<sup>53</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, pp. 60-62.

<sup>54</sup> Cit. “Guillermo del Toro: Live-Action Monster is ‘Out of HBO’” su *Anime News Network*, 2015 (<http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-10-24/guillermo-del-toro-live-action-monster-is-out-of-hbo/94409>).

<sup>55</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick: <http://www.animeclick.it/manga/9605/monster/edizioni>.

<sup>56</sup> I due manga verranno trattati in modo più approfondito nel secondo capitolo di questo elaborato.

incentrandosi su un gruppo che cerca di combattere i piani folli de “L’Amico” (leader di un culto religioso) basati sulle storie che si erano inventati da bambini.

*20 seiki shōnen* si concluse nel 2006, ma la storia sarebbe incompiuta senza i due volumi del sequel *21 seiki shōnen* (21 世紀少年, lett. “I ragazzi del ventunesimo secolo”, conosciuto come “21th Century Boys”) pubblicati nel 2007, lo stesso anno in cui uscì nelle sale giapponesi il primo dei tre film tratti dal manga.

La serie ha ottenuto numerosi riconoscimenti quali il venticinquesimo Premio Kōdansha (casa editrice rivale della Shōgakukan) nel 2001, il quarantottesimo Premio Shōgakukan nel 2003, il premio come “Miglior serie” al Festival d’Angoulême nel 2004<sup>57</sup> e la vittoria sia nel 2011 che nel 2013 dell’Eisner Award come “Best U.S. Edition of International Material–Asia”.<sup>58</sup>

*20 seiki shōnen* fu pubblicato dalla Planet Manga in una serie di ventidue volumi dal 2002 al 2007<sup>59</sup> mentre i due di *21 seiki shōnen* uscirono entrambi nel 2008 editi dalla stessa casa editrice.<sup>60</sup>

### 1.1.10 PLUTO<sup>61</sup>

Nel 2003 Urasawa riuscì a ottenere dopo lunghe trattative il permesso da Macoto Tezka,<sup>62</sup> per produrre una sua reinterpretazione dell’arc narrativo *Chijō saidai no robotto* (地上最大のロボット, “Il più grande robot del mondo”)<sup>63</sup> di *Tetsuwan Atomu*, sebbene a condizione che fosse un’opera originale realizzata con il suo stile personale. Così dal 2003 al 2009 fu pubblicato *PLUTO* (id.), talmente ben accolto in Giappone che i suoi otto volumi furono venduti contemporaneamente anche in versione Deluxe raggiungendo più di otto milioni di copie acquistate. Nel 2005 l’opera vinse il nono Premio Culturale Tezuka e nel 2010 lo studio americano Illumination Entertainment ne ottenne i diritti per l’adattamento in un film da

---

<sup>57</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L’air du temps*, pp. 63, 68, 81-82.

<sup>58</sup> Cit. elenco dei vincitori dell’Eisner Award dal 2010 in poi: <http://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipient-2010-present>.

<sup>59</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick: <http://www.animeclick.it/manga/9544/20th-century-boys/edizioni>.

<sup>60</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick: <http://www.animeclick.it/manga/9851/21st-century-boys/edizioni>.

<sup>61</sup> Il manga verrà trattato in modo più approfondito nel terzo capitolo di questo elaborato.

<sup>62</sup> Pseudonimo di Tezuka Makoto, figlio di Tezuka Osamu nonché persona in carico del trattamento delle opere del padre presso la Tezuka Productions. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 178.

<sup>63</sup> Disponibile in traduzione italiana in *Astro Boy* n°5 edito dalla Planet Manga nel 2010. Cit. scheda del volume su Animeclick: <http://www.animeclick.it/edizione/551242/astroboy-tetsuwan-atom>.

realizzare con una tecnica mista tra riprese reali ed effetti 3D sotto la supervisione della Tezuka Productions.<sup>64</sup>

La Planet Manga ha pubblicato *PLUTO* in Italia in un'edizione di otto volumi tra il 2009 e il 2010.<sup>65</sup>

### 1.1.11 La disarticolazione della spalla del 2006

Nel 2006 *20 seiki shōnen* si concluse con un finale aperto donando ai lettori una certa sensazione di incompletezza, attirandosi così numerose critiche degli appassionati. I fan giapponesi dovettero aspettare la puntata “Mangaka Urasawa Naoki no shigoto” (“Il lavoro del *mangaka* Urasawa Naoki”) del programma televisivo *Professional shigoto no ryūgi* (“Lo stile dei professionisti”) mandato in onda dalla NHK nel gennaio del 2007 per saperne il motivo.

Non è raro che i *mangaka* soffrano di problemi di salute, essendo una professione caratterizzata da un forte stress fisico e mentale. Dopo moltissimi anni di produzione a ritmi disumani, spesso lavorando contemporaneamente su due serie, nell'aprile 2006 il corpo di Urasawa cedette e soffrì di una disarticolazione della spalla sinistra. Il motivo era da ricercare nella pressione cui era sottoposta a causa della scorretta posizione che l'artista era solito assumere quotidianamente nel disegnare per periodi estremamente lunghi, raggiungendo spesso anche dieci ore di lavoro.

Il chiropratico che ebbe in cura il fumettista ha ricordato nel programma della NHK la sua sorpresa nel constatare che Urasawa aveva continuato a lavorare in quella condizione fisica, tale che un atleta sportivo nel medesimo stato si sarebbe ritrovato costretto a prendersi una pausa.<sup>66</sup> Infatti il *mangaka* dovette sottoporsi a una rieducazione di sei mesi per curarsi e limitare i danni subiti. Già nel 2003, in un'intervista mandata in onda dall'emittente francese France 5, l'artista aveva dichiarato che il ritmo delle produzioni fumettistiche giapponesi era molto stancante e che sarebbe stato insostenibile in Francia. A sostegno di tale affermazione il programma riportò il dato abbastanza esplicativo del numero di pagine prodotte dai *mangaka*, generalmente venticinque a settimana, comparandolo a quello nettamente inferiore delle settantadue pagine annue del disegnatore europeo medio.<sup>67</sup>

---

<sup>64</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L'air du temps*, pp. 70, 76-77.

<sup>65</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick:  
<http://www.animeclick.it/manga/9723/pluto/edizioni>.

<sup>66</sup> Cit. “Mangaka Urasawa Naoki no shigoto”.

<sup>67</sup> Cit. “Un Monde Manga”, France 5, 2003.

Nell'ottobre del 2006 uscì la prima pubblicazione dopo tale rieducazione, una breve one shot (la prima dai tempi del suo debutto) realizzata con Nagasaki chiamata *Tsuki ni mukatte nagerō!* (月に向かって投げろ!, lett. “Lancio verso la Luna!”) in onore del decimo anniversario del Premio Culturale Tezuka, raccontando in trenta pagine la storia di un giornalista di nome Jessy in viaggio nella campagna americana.<sup>68</sup>

### 1.1.12 Le produzioni musicali del 2007

Oltre a lavorare sulla trasposizione cinematografica di *20 seiki shōnen*, tra il 2007 e il 2008 Urasawa cominciò a interessarsi a dei progetti più inerenti alla sua altra grande passione, la musica. Infatti in questo periodo scrisse insieme al suo amico musicista Wakui Koji il libro *Dylan o katarō* (ディランを語ろう, “Raccontando Dylan”) dedicato al suo idolo Bob Dylan, contenente anche il suo racconto “Adventure of Bob Dylan” sulla carriera del cantante. L'artista fu anche coinvolto nella promozione in Giappone del film dedicato al musicista *I'm Not There*, più specificatamente nell'illustrazione del catalogo. Il *mangaka* disegnò anche la copertina dell'album di Wakui intitolato *Dylan o utau* (ディランを歌う, “Cantando Dylan”).

Aiutato da Wakui, Urasawa trascorse buona parte del 2007 in uno studio dedicandosi a un progetto tenuto nel cassetto da molto tempo, la produzione di un suo album musicale poi intitolato *Hanseiki no otoko* (半世紀の男, “Uomo di metà secolo”), sottotitolato “Half century man” nella versione da collezionista. L'album contiene anche la canzone “Bob Lennon”, uno degli elementi ricorrenti ed emblematici di *20 seiki shōnen*.<sup>69</sup>

### 1.1.13 BILLY BAT

Oltre a lavorare sull'uscita del suo primo artbook *Manben* (漫勉, lett. “L'impegno del manga”, conosciuto come “Manben”), nel 2008 Urasawa cominciò a pubblicare sulla rivista *Morning*<sup>70</sup> della Kōdansha una nuova serie dal titolo *BILLY BAT*, il primo tra i suoi lavori a non essere edito dalla Shōgakukan con cui Urasawa aveva lavorato sin dal 1982.

---

<sup>68</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 77-81.

<sup>69</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 84-85.

<sup>70</sup> Rivista fondata nel 1982 con cadenza settimanale, pensata per un pubblico di maschi adulti però con un atteggiamento molto serio (per esempio, non ci sono annunci pornografici). Rispetto ad altre riviste rivolte allo stesso target, presenta una maggiore diversità di generi e di stili di disegno. Cit. SCHODT, *Dreamland Japan*, pp. 101-102.

Il manga inizia in modo particolare: il primo capitolo è un numero di un fumetto americano disegnato con lo stile del dopoguerra chiamato Billy Bat, il cui protagonista è un pipistrello detective privato. Nel secondo capitolo viene svelato ai lettori che il fumetto è il lavoro del protagonista, il fumettista nippoamericano Kevin Yamagata. Quando questi scopre che il suo personaggio era già apparso in un fumetto giapponese, timoroso di aver commesso inconsciamente un plagio si reca in Giappone per indagare rimanendo coinvolto in un complotto ben più grande di lui incentrato sulla figura di Billy.

Quest'opera thriller porta all'estremo tutte le caratteristiche dei lavori precedenti di Urasawa dello stesso genere, come i salti temporali e diverse ambientazioni, nonché una notevole complessità di trama. Sebbene *Morning* sia una rivista settimanale, i capitoli di *BILLY BAT* erano invece pubblicati a numeri alterni; la cadenza bisettimanale e il lavorare su una sola serie permisero a Urasawa di potersi concentrare appieno sul manga.<sup>71</sup>

L'uscita del ventesimo ed ultimo volume in Giappone nell'agosto 2016 fu pubblicizzata con un video curato personalmente da Urasawa animato con la tecnica del flipbook composto da seicento diversi disegni di Billy Bat su diverse superfici.<sup>72</sup> Mentre i primi dodici volumi in Italia sono stati pubblicati dal 2011 al 2015 dalla casa editrice GP Manga, dal tredicesimo in poi è stato edito dalla Goen, arrivando finora al diciassettesimo.<sup>73</sup>

### 1.1.14 Ultimi progetti

Oltre alle sue opere Urasawa ha cominciato a dedicarsi ad altri progetti come l'insegnamento del "Corso di Manga" presso l'Università di Arte e Design Zokei di Nagoya insieme al suo editor e ormai coautore Nagasaki.<sup>74</sup> L'artista partecipa inoltre al programma televisivo *Manben* mandato in onda dalla NHK: esso consiste in una conversazione sui manga tra il fumettista e un altro *mangaka* affermato come Asano Inio<sup>75</sup> o Higashimura Akiko,<sup>76</sup>

---

<sup>71</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 86-90.

<sup>72</sup> Cit. Amanda ELLARD, "Naoki Urasawa Celebrates Billy Bat's Ending With Unique Video" su *Anime News Network*, 2016 (<http://www.animenewsnetwork.com/interest/2016-09-22/naoki-urasawa-celebrates-billy-bat-ending-with-unique-video/.106781>).

<sup>73</sup> Cit. elenco dei volumi pubblicati in Italia su Animeclick: <http://www.animeclick.it/manga/10297/billy-bat/edizioni>.

<sup>74</sup> Cit. presentazione del corso in inglese: [http://www.nzu.ac.jp/english/english\\_undergraduate/english\\_manga/](http://www.nzu.ac.jp/english/english_undergraduate/english_manga/).

<sup>75</sup> Conosciuto in Italia per manga come *Oyasumi Punpun* (おやすみプンプン, "Buonanotte PunPun"). Cit. scheda del *mangaka* su Animeclick: <http://www.animeclick.it/autore/24171/inio-asano>.

<sup>76</sup> Conosciuta in Italia per manga come *Kuragehime* (海月姫, "La principessa delle meduse"). Cit. scheda della *mangaka* su Animeclick: <http://www.animeclick.it/autore/11283/akiko-higashimura>.

entrambi ospiti nelle stagioni passate. Il programma ha cominciato la sua quarta stagione nei primi giorni di marzo 2017.<sup>77</sup>

Su *Big Comic Spirits* Urasawa ha pubblicato nel novembre del 2016 *DAMiYAN!* (id.), una one shot nella quale due ragazzi riescono a farsi assoldare dalla yakuza grazie ai poteri soprannaturali di uno di loro, chiamato Damiyan. Oltre alla storia era presente anche un annuncio della casa editrice della prossima uscita di un nuovo manga dell'artista nel corso del 2017 sempre su *Big Comic Spirits*.<sup>78</sup>

## 1.2 NAGASAKI TAKASHI E LA COLLABORAZIONE CON URASAWA

Nagasaki Takashi nacque nel 1956 nella prefettura di Miyagi e, dopo essersi laureato alla Meiji University,<sup>79</sup> cominciò a lavorare per la Shōgakukan nel 1981 come redattore di Tezuka Osamu nella pubblicazione di *Hidamari no ki*; nel 1983 incontrò per la prima volta Urasawa poco dopo il suo debutto. Il loro rapporto professionale era “a senso unico”: in altre parole, Nagasaki chiedeva a Urasawa di disegnare le sue idee ritenendolo non ancora abbastanza maturo da sviluppare appieno le sue idee senza una guida. I due lavorarono insieme su *Painappuru ARMY* e *MASTER Keaton*, mentre il fumettista realizzò senza di lui i suoi due manga sportivi.<sup>80</sup>

Agli inizi della pubblicazione di *MONSTER* nel 1994 ormai Urasawa aveva acquisito a pieno merito lo status di *mangaka* di successo e anche il suo rapporto con Nagasaki era diventato più egualitario: se in *MASTER Keaton* era ancora quest'ultimo a imporre certe scelte narrative e stilistiche, in *MONSTER* finalmente si cominciò a lasciare spazio all'opinione dell'artista in merito alla direzione narrativa da dare alla storia.<sup>81</sup>

Nel 2001 Nagasaki lasciò la Shōgakukan e cominciò a lavorare da indipendente, continuando a collaborare con Urasawa in qualità di “partner creativo” e ottenendo pian piano anche un riconoscimento dei suoi contributi. Infatti dal settimo volume di *20 seiki shōnen* cominciò ad apparire la dicitura “In collaborazione con Nagasaki Takashi”, mentre

---

<sup>77</sup> Cit. pagina del sito della NHK dedicata al programma: <http://www.nhk.or.jp/manben/>.

<sup>78</sup> Cit. Joseph LUSTER, “‘Monster’ Author Naoki Urasawa Cooks Up New Manga Series for 2017” su *Crunchyroll*, 2016 (<http://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/10/31/monster-author-naoki-urasawa-cooks-up-new-manga-series-for-2017>).

<sup>79</sup> 「1956年宮城県生まれ、明治大学卒業」. Cit. KAWAMATA Keiko, “Manga contentsu no shōhinkaiatsu: mangaka Urasawa Naoki (Sviluppo dei prodotti del contenuto dei manga: il mangaka Urasawa Naoki)”, *Kyoto Management Review*, vol. 13, 2008, p. 142.

<sup>80</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 29-30.

<sup>81</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 60.



in *PLUTO* venne accreditato come “produttore” arrivando infine al titolo di “coautore” di *BILLY BAT*.<sup>82</sup>

I contributi del redattore sono stati fondamentali per la nascita e lo sviluppo delle opere più importanti del fumettista, forniti durante conversazioni e scambi di idee tra i due sia agli inizi che durante la loro produzione. Il *mangaka* stesso ha affermato:

“Nous nous réunissons plusieurs hereus pour chaque épisode. Il existe entre nous une vraie interaction bicéphale qui nous permet des débouchés imprévisibles. *Happy!* est a contrario une œuvre que j’ai construite seul. Elle tient la route, certes, mais on ne rend compte qu’elle n’est pas née d’une confrontation de proposition, d’hypothèses”.<sup>83</sup>

Sullo stesso argomento aveva anche detto in altra sede: “Costruendo delle opere in due, i manga riprendono vigore. Dopo gli incontri sono pronti, se li ho cambiati un po’ è perché c’è uno scambio”.<sup>84</sup> Con tali parole Urasawa ha riconosciuto come da un confronto con Nagasaki emergano spesso idee che possono rendere più interessanti le sue storie: fu il redattore infatti a proporre d’integrare nella trama iniziale di *20 seiki shōnen* l’emergere di una nuova religione,<sup>85</sup> nonché a fornire lo spunto per la prima parte di *BILLY BAT* ispirandosi all’ambientazione dell’immediato dopoguerra giapponese del romanzo noir *Tokyo Year Zero* di David Peace del 2007.<sup>86</sup>

La funzione di Nagasaki è di essere una guida per il *mangaka*, fornendo suggerimenti e discussioni nei momenti di crisi narrativa: un ruolo decisamente importante se si tiene in considerazione quanto sia difficile mantenere costante la qualità di un’opera quando sottoposti all’enorme pressione delle date di consegna settimanali.<sup>87</sup> Per quanto la loro collaborazione possa sembrare anomala dato il fatto che la maggior parte dei redattori sono impiegati delle case editrici,<sup>88</sup> Urasawa stesso ha dichiarato che il lavoro compiuto con Nagasaki in realtà non è diverso da quello che gli altri *mangaka* fanno con i rispettivi redattori se non per l’assenza del loro nome sulla copertina: un contributo che, a suo parere,

---

<sup>82</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, pp. 30-32.

<sup>83</sup> Cit. Karyn POUPÉE, *Histoire du manga*, Parigi, Tallandier, 2014, pos. 6234 ed. Kindle.

<sup>84</sup> 「二人でドラマを作って、漫画が立ち上げる。打ち合わせのあと僕の漫画ができて上がって、ここをちょっと直したらどうかというやりとりがあつて。」. Cit. URASAWA Naoki, *Egaite egaite egakimakuru* (描いて描いて描きまくる, lett. “Disegna, disegna, disegna senza tregua”): *Naoki Urasawa Official Guide Book*, Tokyo, Shōgakukan, 2016, p. 252.

<sup>85</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 65.

<sup>86</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 89.

<sup>87</sup> Cit. KAWAMATA Keiko, "The Role of Trust in the Creation of Popular Cultural Products: The Case of Japanese Manga.", *Asia University Keiei Ronshū* (亜細亜大学経営論集), vol. 49 n. 2, 2014, p. 66.

<sup>88</sup> Cit. KAWAMATA, "The Role of Trust in the Creation of Popular Cultural Products", p. 65.

dovrebbe essere più conosciuto e valorizzato.<sup>89</sup> Lo scambio di idee e opinioni tra Urasawa e Nagasaki non è un rigido scegliere tra le due opzioni proposte: se autore e redattore si trovano in disaccordo parlano finché non riescono a trovare una terza idonea per entrambi, una discussione che talvolta sfocia in “una grande lite”.<sup>90</sup>

Una caratteristica interessante del loro rapporto è che, sebbene la collaborazione tra i due sia cominciata nel 1983 e continui tutt’oggi, non abbiano praticamente mai mangiato o bevuto insieme. Ciò è dovuto al timore di una possibile influenza sull’oggettività dell’opinione sul lavoro in corso se non si mantiene una relazione strettamente professionale.<sup>91</sup> L’artista ha affermato che non si vedono mai al di fuori dei loro due incontri mensili e che, una rarissima volta in cui bevvero insieme prima di un viaggio, non fecero i discorsi casuali che potrebbero fare due conoscenti.<sup>92</sup>

In ogni caso, l’enorme successo dei manga prodotti attraverso questa collaborazione testimonia quanto ormai Nagasaki sia fondamentale nel processo creativo del fumettista.

### 1.3 CARATTERISTICHE DEI MANGA DI URASAWA

Nell’esaminare le diverse serie prodotte dall’artista nel corso degli anni, è abbastanza semplice identificare alcune delle caratteristiche comuni delle sue opere.

Tra le principali figura l’influenza del cinema, sebbene ormai abbia influito sulla maggior parte dei manga moderni in elementi come la segmentazione cadenzata che ne segna il ritmo;<sup>93</sup> un influsso già percepibile nello stile di ideazione di Urasawa, descritto come simile al trailer di un film nel modo in cui le scene più importanti e qualche slogan gli passano per la mente, mantenendo prevalentemente un elemento visivo.<sup>94</sup>

In merito alle influenze cinematografiche dell’artista, non si può non menzionare Alfred Hitchcock: il *mangaka* rimase colpito dalle sue opere già a undici anni quando vide per la prima volta *The Birds* e in molte delle sue opere si possono cogliere riferimenti od omaggi al regista. Alexis Orsini ne cita un esempio mostrando un parallelismo tra una scena del summenzionato film e *MONSTER*: in entrambe le opere una giovane donna (Melanie nel

---

<sup>89</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 6238 ed. Kindle.

<sup>90</sup> 「納得するまで話をして、それで大ゲンカになる（笑）」. Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 252.

<sup>91</sup> Cit. KAWAMATA, “The Role of Trust in the Creation of Popular Cultural Products”, p. 67.

<sup>92</sup> Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 252.

<sup>93</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 6216 ed. Kindle.

<sup>94</sup> Cit. KAWAMATA Keiko, “Preliminary research on the creation process of Japanese manga”, *Proceedings: AIMAC 2009 International Conference on Arts and Cultural Management*, 2009, p. 13.

film, Nina nel manga) sale su una rampa di scale immersa nel buio alla cui fine trova una porta. Sebbene ci siano delle differenze nella presentazione dell'ambiente, sia Hitchcock che Urasawa riescono a trasmettere l'inquietudine delle giovani protagoniste, il cineasta attraverso una serie di piani diversi per aumentare l'angoscia e il *mangaka* catturando i diversi particolari del viso di Nina come gli occhi spalancati.<sup>95</sup> Un altro strumento attraverso il quale il fumettista riesce a dare ai suoi disegni un effetto cinematografico sono le onomatopoeie, le quali gli permettono di segnalare il cambiamento dell'atmosfera delle varie scene. Sebbene Urasawa abbia riconosciuto in questo suo utilizzo un'influenza cinematografica, sente più vicino l'influsso del *kamigata rakugo*, lo stile di *rakugo*<sup>96</sup> della regione di Osaka e Kyoto la cui caratteristica principale è lo scandire del ritmo della storia attraverso dei colpi su un piccolo tavolo chiamato *kendai*.<sup>97</sup>

L'influenza di Hitchcock è riscontrabile anche nella suspense che permea le storie di Urasawa: non a caso, entrambi sono noti nei rispettivi paesi come "maestri della suspense".<sup>98</sup> Dall'inizio della pubblicazione di *MONSTER* nel 1994, le opere dell'artista sono infatti molto sensazionali, caratterizzate non solo da misteri che mettono alla prova le capacità investigative del lettore,<sup>99</sup> ma anche da una certa "ambiguità" che porta il pubblico a chiedersi chi sia davvero il responsabile; infatti spesso solo alla sua conclusione la storia diventa finalmente chiara.

Un'altra caratteristica delle storie di Urasawa è la loro universalità, la loro capacità di coinvolgere e far sentire rappresentato ogni tipo di pubblico. Anche in *YAWARA!* e *Happy!*, sebbene siano lavori ambientati in Giappone, grazie al livello professionale delle atlete protagoniste appaiono personaggi di ogni nazionalità permettendo a ai lettori stranieri di avere una figura del loro paese con cui poter identificarsi.<sup>100</sup> In altri manga invece sono comuni viaggi o spostamenti di scena che permettono a Urasawa di rappresentare persone ed edifici di molti paesi diversi dagli Stati Uniti all'Europa. Il lavoro di ricerca compiuto era talmente accurato che, dopo la pubblicazione di *MONSTER*, un giornalista tedesco gli chiese

---

<sup>95</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 203-205.

<sup>96</sup> Il *rakugo* è una performance teatrale di genere comico con un solo narratore sulla scena seduto sulle proprie ginocchia, adoperando un uso drammatico di mani, espressioni del viso e movimenti della testa per raccontare la storia. Cit. Sandra BUCKLEY (ed.), *Encyclopedia of contemporary Japanese culture*, Routledge, 2006, p. 414.

<sup>97</sup> Cit. URASAWA, *Egaito egaito egakimakuru*, p. 251.

<sup>98</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 197.

<sup>99</sup> Cit. Erika FUJIWARA, "An analysis of Contemporary Manga Culture in Japan and Sweden with a study of the works of Naoki Urasawa", 2010, p. 30.

<sup>100</sup> Cit. FUJIWARA, "An analysis of Contemporary Manga Culture in Japan and Sweden", p. 31.

come conoscesse così bene la Germania, quando in realtà Urasawa non l'avesse mai visitata.<sup>101</sup> Tale tipo di ricerca gli permette anche di rendere più interessanti le sue storie attraverso l'inserimento di informazioni specializzate che permettono ai lettori di scoprire diversi campi del sapere o eventi storici poco conosciuti di culture diverse.<sup>102</sup> Un esempio lampante è *MASTER Keaton*, la cui struttura episodica e i numerosi viaggi del protagonista lo rendono particolarmente adatto a trasmettere questo tipo di curiosità come la leggenda di Gradlon, antico re della Cornovaglia francese<sup>103</sup> e l'esistenza di campi di prigionia sul territorio giapponese durante la Seconda Guerra Mondiale.<sup>104</sup>

Tale sensazione di universalità nasce non solo dalle ambientazioni, ma anche dall'enorme cast di personaggi secondari che Urasawa utilizza in buona parte delle sue opere, molto variegato per età, nazionalità, genere e occupazione. Nel suo artbook *Manben* ha manifestato il suo amore per questo tipo di figure affermando: "Se disegnassi liberamente, le mie opere potrebbero non avere un protagonista, ma tanti personaggi secondari. Per me il ruolo di 'non protagonista' è fondamentale."<sup>105</sup> La grande forza di tali figure è nella loro semplicità, che permette ai lettori di rispecchiarsi in esse. Urasawa riesce a delineare in poche pagine una storia realistica e una caratterizzazione particolare, capaci di colpire il pubblico grazie alla loro dimensione umana. Inoltre il loro essere personaggi secondari e non dei protagonisti li rende suscettibili non solo alla morte (di cui il *mangaka* può sfruttare il potenziale drammatico), ma anche a un cambiamento radicale che li può trasformare da quasi insignificanti a pieni di pathos. Si può inoltre osservare come molti personaggi appartengano a delle comunità emarginate dalla società, come orfani o immigrati, probabilmente con l'intento da parte dell'autore di mostrare ai lettori come queste persone siano isolate perché non in linea con i modelli sociali tradizionali.<sup>106</sup>

Tuttavia tali elementi sono dipendenti da una caratteristica particolare del modo di raccontare di Urasawa: la varietà dei sentimenti dei suoi personaggi espresse attraverso le espressioni dei loro volti. Erika Fujiwara ne sottolinea l'importanza scrivendo:

"*Casa*, the magazine of analysis of Urasawa says that before Urasawa, editors and readers understood the face of Manga characters as sign or symbol. Urasawa is challenging readers to

---

<sup>101</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 62. Per un maggiore approfondimento sulla rappresentazione degli ambienti stranieri cfr. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 177-186.

<sup>102</sup> Cit. FUJIWARA, "An analysis of Contemporary Manga Culture in Japan and Sweden", p. 31.

<sup>103</sup> Cit. URASAWA Naoki, KATSUSHIKA Hokusei, *Master Keaton*, vol. 5, Modena, Planet Manga, 2014.

<sup>104</sup> Cit. URASAWA, KATSUSHIKA, *Master Keaton*, vol. 10, 2014.

<sup>105</sup> Cit. URASAWA, *Manben*, p. 33.

<sup>106</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 122-125.

let the characters speak for themselves with: 'face angle, gaze, as if they act in the cinema screen'".<sup>107</sup>

Non a caso, il momento che lo preoccupa di più durante il disegno è quello della rappresentazione delle espressioni: l'artista aspira a disegnare dei volti tali che non si sappia bene quale sentimento stiano provando data la sua opinione che "gli esseri umani non sono semplici."<sup>108</sup> Di conseguenza, il fumettista odia le espressioni elementari che non riescano a trasmettere la complessità dei sentimenti umani di cui invece, secondo Urasawa, il *mangaka* deve farsi interprete. Infatti vicino alla sua postazione di lavoro è situato uno specchio, permettendogli così di imitare e osservare dal vivo l'espressione che sta disegnando allo scopo di raffigurarla in modo realistico.<sup>109</sup>

---

<sup>107</sup> Cit. FUJIWARA, "An analysis of Contemporary Manga Culture in Japan and Sweden", p. 31.

<sup>108</sup> Cit. "Mangaka Urasawa Naoki no shigoto".

<sup>109</sup> *Ibidem*.

## CAPITOLO 2

### IL VENTUNESIMO SECOLO TRA SPERANZE E ORRORI: *20 SEIKI SHŌNEN E 21 SEIKI SHŌNEN*

#### 2.1 GENESI E CARATTERISTICHE DELL'OPERA

I dettagli tecnici dei due manga quali date di pubblicazione, casa editrice e riconoscimenti attribuiti sono stati forniti nel primo capitolo di questo elaborato allo scopo di permettere una visione completa della storia artistica di Urasawa Naoki. Nell'analisi più approfondita di trama, struttura e caratteristiche di questo capitolo nel trattare entrambe le serie si utilizzerà il titolo *20 seiki shōnen* qualora non sia necessario porre una distinzione tra le due.

##### 2.1.1 Gli attori principali

Per una migliore comprensione dell'analisi successiva è necessaria una breve presentazione dei personaggi principali del manga.

- **Endō Kenji**: da bambino era il capo del gruppo, dopo non esser riuscito a diventare una rockstar comincia a lavorare presso il minimarket di famiglia e a occuparsi della nipote Kana. Scomparso per più di quindici anni dopo il “Capodanno di sangue”, ricompare nel 2017.
- **Amico**: a portare questo nome sono stati due personaggi, **Fukubei** e **Katsumata**. Il primo era deciso a vendicarsi di Kenji per aver attirato l'attenzione che sentiva di meritare da bambino. Nel corso del tempo si stabilisce come leader di un culto poi diventato partito politico: dopo essersi inserito nel gruppo di Kenji celando il suo essere l'Amico e gli eventi del “Capodanno di sangue” diventa il primo ministro giapponese. Dopo il suo assassinio nel 2015 gli subentra Katsumata, il quale, assumendo la sua identità grazie a una plastica facciale, inscena la resurrezione dell'Amico e diventa il primo “presidente mondiale”. Il suo rancore verso Kenji è motivato da un torto fattogli da quest'ultimo nella loro infanzia. Nel 2017 cerca di provocare l'estinzione definitiva dell'umanità, ma viene ostacolato da diversi personaggi e muore travolto da dei detriti.

- **Endō Kana:** giovane nipote di Kenji affidatagli da sua sorella. Cresce idolatrando suo zio e aspira a svelare le bugie dell'Amico al mondo, anche quando scopre di essere sua figlia. Dotata di un'intuizione fuori dal normale fin dall'infanzia, questa successivamente si evolverà in poteri ESP.
- **Ochiai “Occio” Chōshi:** ideatore originale del simbolo del gruppo, dopo la morte del figlio si stabilisce in Thailandia e diventa un esperto combattente per poi tornare in Giappone e aiutare Kenji. Dopo esser stato imprigionato successivamente al “Capodanno di sangue” evade nel 2015 per salvare Kana e aiutare a combattere l'Amico.
- **Minamoto “Yoshitsune”:** parte del gruppo di Kenji, sebbene sia molto timido e ritroso dopo il “Capodanno di sangue” crea un gruppo di resistenza al governo dell'Amico chiamato “Setta di Kenji”.
- **Sadakyō:** da bambino era isolato dai suoi coetanei, subiva numerosi atti di bullismo e andava sempre in giro con una maschera sul volto. Il suo unico amico era Fukubei e lo aiutò nei suoi piani, tuttavia successivamente cominciò a contrastarlo: le sue azioni nel 2017 furono fondamentali per fermare Katsumata anche se gli costarono la vita.
- **Manjōme Inshū e Takasu Mitsuyo:** due dei collaboratori più stretti dell'Amico: Manjōme ne fu il rappresentante e il secondo in carica del leader; Takasu era la responsabile di Amicoland dove i dissidenti erano sottoposti al lavaggio del cervello.

### 2.1.2 Trama e struttura dell'opera

Essendo *20 seiki shōnen* caratterizzato da una narrazione non lineare e da un'ambientazione temporale che comprende un periodo lungo più di quarant'anni (dal 1969 al 2017), allo scopo di comprendere al meglio la sua fabula si potrebbe dividerla in quattro parti principali.

La prima comprende gli anni dell'infanzia dei protagonisti, iniziando con la costruzione della base segreta del 1969 e terminando con il giorno in cui Kenji trasmette sulla radio scolastica “20 Century Boys” durante le scuole medie. Pur essendo la maggior parte degli eventi di questo periodo narrata in analepsi, altri sono bensì rappresentati attraverso l'attrazione virtuale di Amicoland grazie alla quale i personaggi della serie possono immergersi totalmente in una realtà virtuale di quel periodo basata sui ricordi dell'Amico.

La seconda invece copre l'ultimo triennio del ventesimo secolo, quindi dal 1997 all'ultimo giorno dell'anno 2000 conosciuto in seguito come “Capodanno di sangue”. Nel

1997 Kenji vede per la prima volta dalle scuole elementari il simbolo del loro gruppo e poi comincia gradualmente a scoprire il culto dell'Amico e i suoi progetti, basati sul "Libro delle profezie" disegnato dal protagonista nella sua infanzia. Con l'aiuto dei suoi vecchi amici durante il "Capodanno di sangue" tenta di fermare un robot gigante che diffonde un virus mortale costruito dall'Amico, ma i suoi sforzi sono vani.

La terza invece si concentra sul biennio 2014-2015 e sull'"avvento"<sup>110</sup> del primo Amico, ormai riconosciuto come leader indiscusso del Giappone e salvatore del mondo dopo aver distribuito durante il "Capodanno di sangue" un vaccino contro il virus. Dopo la scomparsa di Kenji la storia comincia a concentrarsi su Kana: la giovane cerca di contrastare i nuovi piani dell'Amico di diffondere un virus più potente di quello del 2000 e assassinare il Papa durante l'imminente Esposizione Universale di Tokyo. Tuttavia prima dell'inaugurazione il leader è assassinato di nascosto da un ex collaboratore e Occio e Kana scoprono che sotto la maschera si celava Fukubei.

La quarta e ultima parte invece tratta dell'avvento del secondo Amico, Katsumata. Durante un'esposizione pubblica della salma durante l'Expo 2015 l'Amico sembra risorgere e salvare il Papa, un atto apparentemente miracoloso che, insieme alla distribuzione di un vaccino contro il nuovo virus, porta alla sua nomina di "presidente mondiale". Dopo avviene un salto temporale nel 2017, il "terzo anno dell'era dell'Amico", durante il quale tutti gli eroi riescono a sventare il piano finale per l'estinzione dell'umanità dell'Amico. Quest'ultimo muore senza che se ne sappia la vera identità: per scoprire chi fosse in realtà ed evitare lo scoppio di una bomba antiprotoni Kenji dovrà entrare nella realtà virtuale di Amicoland e ritornare alla sua infanzia.<sup>111</sup>

### 2.1.3 Ideazione e prime fasi di sviluppo

Nel 1999, mentre Urasawa stava per pubblicare i capitoli finali di *Happy!*, l'atmosfera era carica delle paure e delle aspettative causate dall'imminente arrivo del ventunesimo secolo. Non sarebbe difficile pensare che un tale ambiente possa aver stimolato l'inventiva dell'artista nell'elaborare e definire le idee base della serie.

Urasawa ha descritto in un'intervista le prime immagini del manga passategli per la mente mentre si stava rilassando nella vasca da bagno: un uomo che rivolgeva durante l'assemblea

---

<sup>110</sup> 「台頭時代」. Cit. TANAKA Haruna, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: kaononai shōnentachi (Discussione su '20 seiki shōnen' di Urasawa Naoki: i ragazzi senza faccia)", *Ferisu jogakuindaigaku hibumidaigakuinkyō*, vol. 22, 2015, p. 15.

<sup>111</sup> Cit. TANAKA, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: kaononai shōnentachi", pp.14-16.



delle Nazioni Unite un saluto a delle persone senza le quali “non saremmo entrati nel ventunesimo secolo”.<sup>112</sup> Nel descrivere questa scena su carta aggiunse la scritta “20 seiki shōnen/20th century boys” per poi inviarlo al suo redattore. Sebbene inizialmente avesse l’intenzione di prendersi una pausa dopo la fine di *Happy!*, accanto alla pagina conclusiva di quest’ultimo ne fu stampata un’altra con la scritta “Naoki Urasawa’s Next Work –Coming Soon!” preannunciando la prossima pubblicazione di *20 seiki shōnen*.

Nelle prime discussioni con Nagasaki su chi o cosa avrebbero dovuto affrontare gli eroi per arrivare nel ventunesimo secolo (tra le proposte era presente anche un *kaijū*),<sup>113</sup> fu il redattore a proporre l’idea di un “culto malvagio”<sup>114</sup> come antagonista. Fu invece Urasawa a proporre “Amico” come nome da dare al suo leader: in quell’istante, Nagasaki intuì che la serie sarebbe potuta diventare “un successo senza precedenti”.<sup>115</sup>

Nelle prime fasi dello sviluppo dell’opera fu delineato anche il simbolo del culto dell’Amico, creato originariamente da Occio. In un’intervista il *mangaka* ha confermato in parte quanto aveva descritto questo personaggio come spunto per questo marchio: la piccola mano presente in basso sulle pagine di *Shōnen Sunday*, una delle sue preferite riviste di manga durante l’infanzia.

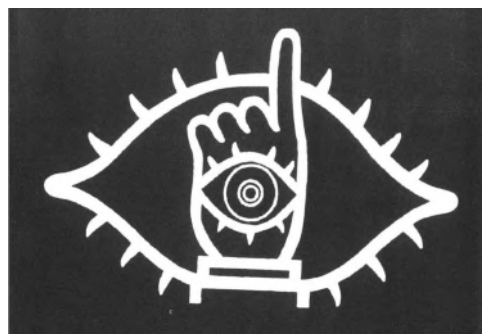


Figura 1 -Simbolo dell'Amico

Successivamente aggiunse a questa mano un grande occhio, ritenendo che il simbolo di un culto dovesse averne uno: questo marchio fu utilizzato non solo nelle bandiere o nei volantini di questa religione, ma era anche presente sulla maschera indossata dall’Amico dopo il “Capodanno di sangue” qualora fosse in scena.<sup>116</sup>

#### 2.1.4 Analisi della narrazione

Si può evincere che la narrazione di *20 seiki shōnen* non sia lineare già dalla lettura del primo capitolo: prima che la scena si stabilizzi sul 1997, l’anno in cui comincia a delinearsi

<sup>112</sup> 「21世紀を迎えられたのは彼らのおかげです」. Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 177.

<sup>113</sup> La parola *kaijū* significa “mostro” in italiano, tuttavia nella cultura popolare è legata al genere filmico giapponese dei *kaijū eiga* o “film di mostri” di cui fu pioniera la pellicola *Gojira* (“Godzilla”). Cfr. NOVIELLI, *Animerama*, p. 96.

<sup>114</sup> 「いやカルト宗教」. Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 177.

<sup>115</sup> 「その瞬間に長崎さん、空前のヒット作になると思ったんだって」. *Ibidem*.

<sup>116</sup> Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, pp. 177-181.

l'intreccio, sono presentati tre frammenti di ambientazioni temporali diverse, uno del passato e due del futuro (sebbene l'ultimo sia comprensibile e collocabile sulla linea temporale del manga solo dopo una sua lettura completa).<sup>117</sup>

Lo stile narrativo di Urasawa è stato paragonato alla tecnica cui disegna le sue pagine, iniziando con una bozza in matita e man mano completando i disegni dei personaggi e degli ambienti con il pennino. In tal modo "the constant fragmentation and repetition of visual motifs and plot moments creates a truly labyrinthine and spiral narrative structure".<sup>118</sup> La narrazione è infatti interrotta da analessi necessarie non solo a fini di trama, ma anche per creare una serie di parallelismi sempre più inquietanti tra il passato e il presente: infatti spesso è mostrato un flashback del 1969 e successivamente una scena che lo calca, traslando dei giochi da bambini nel loro presente da adulti. Se ne può trovare un esempio nel secondo volume, quando un traditore del culto dell'Amico interroga Kenji su quale sarà il prossimo obiettivo da infettare col virus secondo il "Libro delle profezie". In quel momento viene mostrato il ragionamento fatto dall'eroe da bambino con il resto del gruppo, e nel ricordarlo riesce a dare la risposta giusta nel presente.

L'utilizzo di queste analessi nel racconto permette a Urasawa di creare più livelli temporali nella sua narrazione: nel mostrare eventi lontani tra loro l'artista riesce a gestire l'intreccio dell'opera rendendolo sempre più complesso ed elaborato, rispondendo a eventuali dubbi nati nei capitoli già pubblicati e suscitando nuove domande. In tal modo il *mangaka* possiede la possibilità di poter sorprendere i lettori con nuove rivelazioni, costringendoli a mettere in discussione le loro aspettative.

Un esempio potrebbe essere il discorso presso le Nazioni Unite mostrato in prolessi all'inizio della serie: questo è nuovamente ripresentato dopo che Kenji e il suo gruppo vanno ad affrontare il robot durante il "Capodanno di sangue", lasciando quindi supporre ai lettori che fosse rivolto a questi ultimi dopo la loro vittoria. Tuttavia i capitoli successivi mostrano che l'Amico è ancora al potere, culminando con la rivelazione nell'ottavo volume che in realtà tale discorso di ringraziamento era sempre stato nei confronti di Manjōme e altri fedeli dell'Amico.<sup>119</sup>

Potrebbe essere interessante notare come la cronaca degli eventi precedenti al 1997 sia generalmente giustificata nella storia come un ricordo del personaggio narrante o una

---

<sup>117</sup> Cfr. URASAWA Naoki, *20th Century Boys*, vol.1, Modena, Planet Manga.

<sup>118</sup> Cit. Felix GIESA, Jens MEINRENKEN, "The Eye of the Image: Transcultural characteristics and intermediality in Urasawa Naoki's transcultural.", *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*, 2012, p. 8.

<sup>119</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 1, 5 e 8.

vicenda riportata da un'altra figura o parte della realtà virtuale di Amicoland basata sui ricordi dell'Amico. Di conseguenza si potrebbe dire che in realtà solo le linee temporali delle ultime tre parti della fabula di *20 seiki shōnen* sono autentiche, in quanto uniche serie di eventi mostrate al lettore senza essere influenzate dai personaggi e dai loro ricordi.<sup>120</sup>

## **2.2 20 SEIKI SHŌNEN E L'AUM SHINRIKYŌ**

I primi mesi del 1995 furono un periodo colmo di tensione in Giappone: oltre a una diffusa sensazione di crisi causata dalla sempre maggiore stagnazione economica il 17 gennaio la città di Kobe fu colpita da un violento terremoto, impreveduto dalle autorità quindi impreparate ad affrontare appieno la situazione.<sup>121</sup> Tuttavia poco più di due mesi dopo, il 20 marzo, un altro evento scosse profondamente il paese: cinque persone rilasciarono di nascosto nella metropolitana di Tokyo il sarin, un gas tossico, così provocando dodici morti e oltre cinquemila feriti;<sup>122</sup> questo rimane a tutt'oggi il più grande attacco terroristico avvenuto sul suolo giapponese. Le indagini della polizia ne identificarono come responsabile il gruppo religioso dell'Aum Shinrikyō, colpevole di numerosi altri crimini compiuti negli anni compiuti su ordine del suo fondatore e leader Asahara Shōkō.<sup>123</sup>

Tenendo presenti non solo l'impatto dell'attacco sulla società giapponese, ma anche la considerevole copertura mediatica dedicata a esso (dal 22 marzo fino ad agosto)<sup>124</sup> si potrebbe supporre che questo abbia ispirato Nagasaki nel suggerire come antagonista un culto malvagio, nonché Urasawa nel come delinearlo. Al fine di meglio analizzare i numerosi punti in comune tra l'Aum Shinrikyō e il culto dell'Amico ritengo sia prima necessario inquadrare il gruppo religioso e il suo rapporto con la cultura popolare giapponese.

### **2.2.1 Aum Shinrikyō: uno sguardo generale**

L'Aum Shinrikyō fa parte delle cosiddette *Shinshinshukyō*, altresì conosciute come “nuove nuove religioni” in opposizione alle nuove religioni sorte durante il periodo Meiji; lo

---

<sup>120</sup> Cit. GIESA, MEINRENKEN, "The Eye of the Image", p. 9.

<sup>121</sup> Cit. Erica BAFFELLI, Ian READER, "Editors' Introduction: Impact and Ramifications: The Aftermath of the Aum Affair in the Japanese Religious Context", *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 39, n. 1, 2012, p. 5.

<sup>122</sup> Cit. Alexis ORSINI, "De Aum à Ami, itinéraire de deux sectes" su *La base secrete*, 2015 (<http://labasescrete.fr/aum-ami-deux-sectes-violentes/>).

<sup>123</sup> Cit. Helen HARDACRE, "Aum Shinrikyō and the Japanese Media: The Pied Piper Meets the Lamb of God", *History of Religions*, vol. 47, n. 2/3, 2007, pp. 171-172.

<sup>124</sup> Cit. HARDACRE, "Aum Shinrikyō and the Japanese Media", p. 175.

studioso Shimazono Susumu l'ha ulteriormente classificata come appartenente alle "Fourth-Period New Religions" sviluppatesi durante gli anni settanta.<sup>125</sup>

Asahara cominciò ad interessarsi alla religione solo una volta trasferitosi a Tokyo per gli esami di ammissione all'università: dopo non essere riuscito a superarli fondò nel 1978 un negozio di rimedi naturali cinesi, iniziando anche a studiare delle pratiche di divinazione. Successivamente entrò a far parte dell'Agonshū, una nuova religione fondata da Kiriya Seiyū incentrata sulla liberazione dal cattivo karma e l'ottenimento della felicità in questo mondo. Asahara fu colpito in particolar modo dalla teoria e dalla pratica dello yoga e dal potenziale di acquisire dei poteri psichici. Difatti fondò a Tokyo agli inizi del 1984 un centro yoga con circa quindici seguaci; due anni dopo il gruppo assunse prima il nome Aum Shinsen no Kai per poi cambiarlo definitivamente in Aum Shinrikyō. Durante questa prima fase di sviluppo Asahara fu influenzato dagli elementi principali dell'Agonshū quali la liberazione dal cattivo karma acquisita grazie al risveglio del kundalini (l'energia vitale) attraverso lo yoga e dei riti e il ritorno al Buddhismo delle origini. Di quest'ultimo l'Aum enfatizzava "the teaching of 'transcending life and death' (relating to *gedatsu* 解脱[emancipation]) and that of 'absolute freedom, absolute happiness' (relating to *satori* 悟り [enlightenment])",<sup>126</sup> entrambi alla base delle credenze del gruppo.<sup>127</sup>

Divenuto più consapevole delle sue capacità da leader carismatico, Asahara cominciò a reclutare fedeli promettendo loro che avrebbero potuto ottenere dei poteri paranormali; tale campagna propagandistica fu aiutata dalla pubblicazione nel 1985 da parte del giornale specializzato sull'occulto *Twilight Zone* di una sua foto nella quale stava "levitando".<sup>128</sup> Nello stesso anno dichiarò di aver visto un'apparizione del dio induista Shiva, il quale gli aveva affidato il compito di creare una società formata da persone con poteri psichici chiamata il regno di Shambala. Quando Asahara lasciò l'Agonshū nel 1987 l'Aum presentava un maggiore carattere religioso con uno stretto regime di pratiche ascetiche per ottenere il *gedatsu*. Infatti in quell'anno il leader aveva stabilito una cosmologia nella quale i vari reami erano identificati con diversi tipi di yoga: in tal modo il leader aveva delineato

---

<sup>125</sup> Cit. SHIMAZONO Susumu, "In the wake of Aum: the formation and transformation of a universe of belief.", *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 22, n. 3/4, 1995, p. 383.

<sup>126</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", p. 387.

<sup>127</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", pp. 385-387.

<sup>128</sup> Tale effetto visivo era ottenuto cogliendo l'attimo in cui Asahara rimbalzava su una superficie morbida nella posizione del loto. Cit. HARDACRE, "Aum Shinrikyō and the Japanese Media", p. 176.

un percorso con diversi stadi che collegavano il graduale risveglio del kundalini all'ottenimento del *gedatsu* finale.<sup>129</sup>

Asahara aveva descritto tre tipi di salvezza: la guarigione dalle malattie, portare felicità nel mondo e guidare le persone al *satori* e al *gedatsu*. Quest'ultimo era legato al rito dell'iniziazione attraverso il quale il leader condivideva il potere del *gedatsu* attraverso degli oggetti particolari come il *purusha*, una ceramica che conteneva l'energia del maestro. Invece il secondo tipo era legato al piano utopico di stabilire sulla terra una società ideale, Shambala, che portò alla proposta di formare una comune.<sup>130</sup>

Nel 1989 l'Aum cominciò a suscitare l'attenzione dei media: il settimanale *Sunday Mainichi* pubblicò delle interviste a sei famiglie i cui figli erano stati "rubati" da Asahara, così dipinto come una sorta di Pifferaio Magico; contrariamente alle aspettative del giornale, l'Aum reagì con forza conducendo accese proteste contro i suoi uffici e il redattore. In seguito un gruppo di genitori dalla storia simile a quella delle famiglie intervistate cominciò a essere rappresentata dall'avvocato Sakamoto Tsutsumi, il quale s'incontrò numerose volte con i rappresentanti ideologici e legali del gruppo accumulando prove per discreditarlo. Tuttavia il 4 Novembre 1989 il legale scomparve con il resto della sua famiglia, senza lasciare traccia; i membri dell'Aum furono indagati solo sommariamente, sebbene in seguito si scoprì che ne erano stati i responsabili. Nel febbraio 1990 Asahara formò con alcuni dei suoi seguaci un partito politico allo scopo di essere eletto nella Dieta, ma fu sconfitto clamorosamente.<sup>131</sup>

Questa serie di eventi portarono il gruppo religioso a chiudersi al mondo esterno, sentendosi attaccato dagli agenti del male che controllavano la società così incrementando la visione apocalittica di Asahara. In questo periodo l'Aum cercò di migliorare la propria immagine pubblica attraverso delle proprie produzioni culturali e provando ad alzare il livello della sua dottrina, cercando di rendere i media loro alleati. Tuttavia tra il 1992 e il 1994 il gruppo cominciò ad adottare una visione sempre più apocalittica del futuro, certo delle profezie di Asahara riguardo un Armageddon nell'anno 2000 durante il quale armi atomiche, biologiche e chimiche avrebbero distrutto il novanta per cento della popolazione, lasciando come sopravvissuti solo gli esseri umani superiori. Come conseguenza si cominciò a elaborare progetti come lo sviluppo di una città subacquea per sopravvivere e si diffuse una preoccupazione sempre maggiore per la sopravvivenza fisica che portò i fedeli a

---

<sup>129</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", pp. 388-389, 392.

<sup>130</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", pp. 394-396.

<sup>131</sup> Cit. HARDACRE, "Aum Shinriyō and the Japanese Media", pp. 172, 184-187.

dedicarsi a un duro allenamento e alla produzione di armi. Shimazono identifica diverse possibili ragioni per giustificare tale direzione proponendo anche il bisogno dell'Aum di creare una maggiore coesione all'interno delle comuni i cui membri stavano cominciando a lasciarle.<sup>132</sup>

Nel 1994 il gruppo cominciò attività di reclutamento sempre più violente e aggressive, nonché ad adottare pratiche il cui scopo era radicare l'autorità assoluta di Asahara come la ripetizione di una dichiarazione di fedeltà per periodi lunghi dalle sedici alle venti ore giornaliere. Il controllo assoluto del leader su ogni individuo del gruppo era incrementato anche dalla debolezza dei rapporti tra i diversi fedeli dovuta alla focalizzazione su pratiche introspettive e l'autorealizzazione.<sup>133</sup>

Nel giugno del 1994 l'Aum portò a termine il primo attacco col gas sarin colpendo un distretto della città di Matsumoto vicino al tribunale e provocando sette morti. L'obiettivo originale era l'edificio che ospitava il tribunale e la centrale di polizia di Matsumoto, una scelta causata dalla decisione di Asahara di uccidere i giudici coinvolti in un processo civile riguardante un terreno su cui il leader voleva costruire una comune nella città. L'incidente fu attribuito a una fuga di gas e membri del gruppo dichiararono in televisione di esserne stati anche loro vittima sviando così eventuali sospetti. L'Aum aveva cominciato a fare esperimenti con il gas sarin già nel 1992 e in seguito si venne a sapere che il primo obiettivo umano sarebbe dovuto essere Ikeda Daisaku, presidente onorario della Soka Gakkai, una delle nuove religioni più diffuse in Giappone.<sup>134</sup>

Dopo l'attentato alla metropolitana di Tokyo, mentre le indagini erano ancora in corso fu colpita nuovamente con il gas la stazione metropolitana di Yokohama e fu scongiurato un attacco con del gas al cianuro alla stazione di Shinjuku. La confessione dell'11 maggio di uno scienziato dell'Aum di aver creato per il gruppo del gas sarin portò pochi giorni dopo all'arresto di Asahara.<sup>135</sup>

### **2.2.2 L'Aum Shinrikyō e la cultura popolare**

Il discorso religioso in Giappone era delicato ben prima del 1995 per molteplici ragioni come per esempio lo Shintoismo di stato e il suo rapporto con l'ideologia nazionalista diffusasi prima della seconda guerra mondiale, nonché la conseguente persecuzione di gruppi religiosi

---

<sup>132</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", pp. 399, 401-403.

<sup>133</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", pp. 403-404, 407.

<sup>134</sup> Cit. HARDACRE, "Aum Shinrikyō and the Japanese Media", pp. 190-192.

<sup>135</sup> Cit. HARDACRE, "Aum Shinrikyō and the Japanese Media", p. 195.

dissidenti. Data la convinzione che le religioni avessero a cuore solo il bene comune, furono promulgate una serie di leggi finalizzate a salvaguardare la loro autonomia rispetto allo stato. Tuttavia l'Aum ha causato un tale cambiamento nell'opinione pubblica tale che in molti hanno cominciato a sentire che erano lo stato e la società a dover essere protetti dalla religione.<sup>136</sup>

La discussione pubblica sull'Aum e su gruppi religiosi simili è stata dominata da mass media, critici e attivisti anti-culto, i quali hanno contribuito a diffondere immagini di pericolo e nozioni di “culto” e “lavaggio del cervello” lontane da quelle delineate dagli accademici. Come risultato nell'ambito della cultura popolare si diffuse l'associazione tra questo tipo di discorsi sensazionali permeati di religione, manipolazione e orrore e l'Aum. Tra gli esempi più celebri risulta il noto scrittore Murakami Haruki, il quale ha prodotto nel 1997 *Andāguraundo* (アンダーグラウンド, lett. “Sottoterra”, conosciuto internazionalmente come “Underground”)<sup>137</sup> nel quale incluse delle interviste con dei sopravvissuti all'attacco e, successivamente, tra il 2009 e il 2010 il romanzo in tre volumi *IQ84* (id.)<sup>138</sup> in cui rappresenta un gruppo religioso violento che ricorda in molti ambiti l'Aum. È stato inoltre riconosciuto il legame tra l'attacco col gas sarin e la crescita del genere filmico dell'horror giapponese, soprattutto nel modo in cui ha mostrato come tali eventi possano improvvisamente colmare di orrore la vita quotidiana.<sup>139</sup>

Nonostante il rapporto spesso burrascoso con i media l'Aum ha sempre tratto grande ispirazione dalla cultura popolare e in particolar modo da quella fantascientifica. Questo tipo di manga e anime presentano quella che Joylon Baraka Thomas definisce come “aesthetics of extremity”<sup>140</sup> nel modo in cui sia le caratteristiche positive degli eroi e gli ostacoli da superare che la malvagità e il livello dei piani dell'antagonista sono portati all'estremo: un'ottica assolutista che ben si addice alla visione del mondo di Asahara.<sup>141</sup> Infatti Helen Hardacre ha osservato come ci siano delle similitudini tra la sua dialettica e la rappresentazione del male in *Uchū senkan Yamato* (宇宙戦艦ヤマト, lett. “Corazzata spaziale Yamato”, conosciuto in Italia come “Star Blazers”)<sup>142</sup> per esempio

---

<sup>136</sup> Cit. BAFFELLI, READER, “Editors' Introduction”, p. 8.

<sup>137</sup> Disponibile in traduzione italiana in MURAKAMI Haruki, *Underground*, Milano, Einaudi, 2014.

<sup>138</sup> Disponibile in un unico cofanetto in traduzione italiana in MURAKAMI Haruki, *IQ84*, Milano, Einaudi, 2014.

<sup>139</sup> Cit. BAFFELLI, READER, “Editors' Introduction”, pp. 17, 2-3.

<sup>140</sup> Cit. Joylon Baraka THOMAS, *Drawing on tradition*, Honolulu, University of Hawai'i press, 2012, p. 129.

<sup>141</sup> Cit. THOMAS, *Drawing on tradition*, pp. 129-130.

<sup>142</sup> Serie animata di Matsumoto Leiji, mandata in onda nel 1974. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 150.

nell'impossibilità della convivenza tra le forze benigne e quelle maligne.<sup>143</sup> Thomas ha inoltre identificato altre due celebri opere che potrebbero aver influenzato l'Aum. La prima è il manga *Kaze no tani no Naushika* (風の谷のナウシカ, "Nausicaa nella valle del vento")<sup>144</sup> in cui la protagonista Nausicaa assume un ruolo messianico nella sua comunità, diventando suo malgrado oggetto di devozione religiosa e riuscendo a salvare il suo mondo inquinato grazie a una combinazione di poteri soprannaturali e conoscenze scientifiche ormai divenute esoteriche: un'immagine molto forte che colpì i fedeli dell'Aum. La seconda invece è *Akira*: sebbene quest'opera presenti una situazione post-apocalittica ben diversa da quella di *Kaze no tani no Naushika*, le due sono simili nel modo in cui si è creato una sorta di culto di personaggi dotati di poteri psichici che, anche se distruttivi, sono fondamentali per salvare l'umanità e darle un nuovo inizio.<sup>145</sup>

Consapevole dell'enorme potere mediatico dei manga, l'Aum cercò di produrne alcuni da usare come propaganda, raffigurando storie di salvazione e conversione allo scopo di diffondere la sua dottrina.<sup>146</sup> Tuttavia il suo impatto sulla cultura popolare è legato all'immagine diffusa dai media di questo "culto" e al modo in cui ha radicalmente cambiato la rappresentazione della religione nei manga. Per esempio nel manga *Charisma* (カリスマ, "Carisma")<sup>147</sup> di Yashioji Tsutomu la figura del protagonista segue il modello della rappresentazione di Asahara da parte dei media come un leader di un culto religioso truffatore e desideroso di potere che sfrutta la fiducia riposta in lui dai suoi fedeli.<sup>148</sup> Invece in *Believers* (ビリーバーズ, "Fedeli")<sup>149</sup> di Yamamoto Naoki si possono trovare dei riscontri tra i fedeli protagonisti dell'opera e quelli dell'Aum per esempio nell'insoddisfazione nei confronti della società moderna che li ha spinti alla conversione e all'abbandono delle proprie identità secolari.<sup>150</sup> Si può riscontrare anche nell'ormai celebre

---

<sup>143</sup> Cit. HARDACRE, "Aum Shinriyō and the Japanese Media", p. 202.

<sup>144</sup> Manga di Miyazaki Hayao pubblicato nel 1982. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 196.

<sup>145</sup> Cit. THOMAS, *Drawing on tradition*, pp. 131-134.

<sup>146</sup> Cfr. THOMAS, *Drawing on tradition*, pp. 134-136.

<sup>147</sup> Manga basato su un thriller di Shindō Fuyuki, comprende quattro volumi e iniziò la sua pubblicazione in Giappone nel 2004, non disponibile in traduzione italiana. Cit. scheda del manga sull'Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=8845>.

<sup>148</sup> Cfr. THOMAS, *Drawing on tradition*, pp. 137-139.

<sup>149</sup> Manga di due volumi pubblicato nel 1999, non disponibile in traduzione italiana. Cit. scheda del manga sull'Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=5645>.

<sup>150</sup> Cfr. THOMAS, *Drawing on tradition*, pp. 140-142.



*DEATH NOTE* (デスノート, lett. “Il quaderno della morte”)<sup>151</sup> un esempio di raffigurazione di un culto, specificatamente quello che si crea incentrato sulla figura dell’alter ego del protagonista Yagami Light “Kira”. Grazie a un quaderno che gli permette di uccidere impunemente, spinto dal desiderio di diventare il dio di un nuovo mondo questi crea una società dominata dalla paura di essere eliminato: anche dopo il suo fallimento e la sua morte nelle ultime pagine del manga è mostrato che il culto continua a sopravvivere. *DEATH NOTE* vuole trasmettere che “the will to security can come at the expense of conventional morality, and that people will perpetually find ways to sanctify and legitimize horrif acts of violence”,<sup>152</sup> un messaggio adattabile anche ai fedeli dell’Aum.<sup>153</sup> In opposizione a queste opere caratterizzate da toni oscuri e violenti si può ritrovare il manga comico *Seinto onīsan* (聖☆おにいさん, lett. “Ragazzi santi”, conosciuto internazionalmente come “Saint Young Men”)<sup>154</sup> di Nakamura Hikaru, opera composta di capitoli autoconclusivi incentrati sulle avventure di Gesù e Buddha in viaggio nel Giappone moderno. Rappresentando delle figure religiose in un contesto di vita quotidiana e in chiave comica Nakamura tranquillizza il pubblico riguardo al pericolo rappresentato dalla religione, cercando di inserirla nuovamente in una posizione accettabile per la società e di recuperare la sua dimensione umana in opposizione alle potenzialità più terrificanti esplorate dai manga summenzionati.<sup>155</sup>

Oltre all’impatto sulla rappresentazione della religione nella cultura popolare l’attacco dell’Aum ha anche influenzato il genere apocalittico, le cui opere “culto” l’avevano precedentemente ispirato. Se prima del 1995 “l’Altro” era spesso un nemico al di fuori degli schemi in procinto di attaccare quando i media riportarono storie di fedeli nel gruppo infiltrate nella polizia e nelle Forze di AutoDifesa resero ogni giapponese un potenziale sospetto, facendo così nascere la consapevolezza che l’Altro si poteva ritrovare in ogni persona. Di conseguenza se opere come *Akira* avevano precedentemente usato un sistema di valori binario, mettendo in contrasto due poli opposti come vita e morte, verità e dubbio, le

---

<sup>151</sup> Il manga ha come scrittore Ohba Tsugumi e come disegnatore Obata Takeshi, comprende tredici volumi pubblicati in Giappone dal 2003, disponibile in traduzione italiana edito dalla Planet Manga a partire dal 2006. Cit. scheda del manga su Animeclick: <https://www.animeclick.it/manga/9724/death-note>.

<sup>152</sup> Cit. Joylon Baraka THOMAS, “Horrific ‘Cults’ and Comic Religion: Manga after Aum”, *Japanese Journal of Religious Studies* vol. 39 n. 1, 2012, p. 140.

<sup>153</sup> Cit. THOMAS, “Horrific ‘Cults’ and Comic Religion”, pp. 139-140.

<sup>154</sup> Il manga, ancora in corso, comprende al momento tredici volumi di cui i primi nove sono stati pubblicati dal 2013 dalla JPOP, mentre i due successivi sono stati editi dalla Goen dal 2016. Cit. scheda del manga su Animeclick: <https://www.animeclick.it/manga/10202/saint-oniisan>.

<sup>155</sup> Cit. THOMAS, “Horrific ‘Cults’ and Comic Religion”, pp. 141-145.

opere successive mostrano invece una moralità e un'etica molto più vaghe rifiutando questa semplice classificazione priva di sfumature.<sup>156</sup>

### 2.2.3 Differenze e similitudini tra l'Aum Shinrikyō e il culto dell'Amico

Fin dai primi capitoli del manga è possibile riscontrare delle similitudini tra il culto dell'Amico<sup>157</sup> e l'Aum. Tra gli esempi più evidenti possiamo trovare la levitazione che l'Amico mostra ai suoi fedeli nel primo volume: dato lo scalpore suscitato da Asahara con una foto di se stesso mentre "levitava" nella posizione del loto è possibile supporre che Urasawa volesse tracciare un parallelismo tra i due, sebbene la posizione di Fukubei fosse diversa. Questa "dimostrazione" mostra come caratteristica di entrambi un forte interesse per i poteri psichici e gli esperimenti scientifici e le pratiche ascetiche volti a svilupparne. Difatti Asahara aveva anche tentato di dimostrarne l'esistenza con un esperimento nel marzo del 1988,<sup>158</sup> mentre l'Amico aveva sempre sostenuto fin dalle elementari di possederne e iniettò delle sostanze sperimentali nel corpo di Kiriko (la sorella di Kenji) durante la sua gravidanza allo scopo di effettivamente sviluppare tali poteri in Kana.<sup>159</sup>

Un punto in comune tra le storie dei due leader è l'essere stato parte di un'altra organizzazione religiosa prima di distaccarsene per formarne una propria come successe con Asahara e l'Agonshū e Fukubei con un gruppo non meglio nominato. Inoltre sia l'Aum che il culto dell'Amico hanno programmato attacchi verso leader di altre nuove religioni: difatti il primo aveva designato come primo obiettivo umano del gas sarin il presidente onorario della Soka Gakkai, mentre l'altro ordinò l'assassinio del leader di un'altra.<sup>160</sup> Il modus operandi di questo omicidio quale un improvviso attacco con un coltello in pieno giorno è identico a quello dello scienziato dell'Aum Murai Hideo nell'aprile del 1995.<sup>161</sup>

Potrebbe essere interessante notare un altro parallelismo storico tra l'Aum e il culto dell'Amico nell'esistenza di gruppi di genitori convinti che i loro figli siano stati travolti dal leader. Inoltre sia nella realtà che nel manga tale organizzazioni hanno tentato (invano) d'intraprendere un'azione legale: di conseguenza si potrebbe affermare che Ichihara Setsuko, personaggio apparso per la prima volta nel primo volume, sia stata ispirata dall'avvocato

---

<sup>156</sup> Cit. TANAKA Motoko, *Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction*, New York, Palgrave Macmillan, 2014, pp. 50, 53, 115.

<sup>157</sup> In questo sottoparagrafo nel trattare dell'Amico, se non meglio specificato, mi riferisco a Fukubei, il primo a ricoprire tale ruolo e quindi il vero ed effettivo leader del culto incentrato sulla sua persona.

<sup>158</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", p. 393.

<sup>159</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 20.

<sup>160</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 1-2.

<sup>161</sup> Cit. ORSINI, "De Aum à Ami, itinéraire de deux sectes".

Sakamoto Tsutsumi incaricato di indagare sull'Aum da cui fu ucciso nel 1989. A differenza di quest'ultimo, l'avvocata continua a vivere e appare diverse volte nella serie, portando con sé numerose buste di documenti troppo sensibili per essere lasciati in ufficio.<sup>162</sup> L'aspetto della legale sembra essere stato modellato su quello della giornalista Egawa Shoko, la quale si è anche occupata di diversi articoli su questo culto.<sup>163</sup>

Un altro personaggio basato su una persona reale della storia dell'Aum è quello del dottor Yamane, il cui aspetto fisico e ruolo di ideatore del virus dell'Amico ricordano quelli di Endo Seiichi, responsabile delle armi biologiche della setta. Anche la posizione dello stabilimento in cui Yamane sviluppa il virus ai piedi del monte Fuji è un riferimento ad un'effettiva struttura dell'Aum che si trovava nel medesimo luogo.<sup>164</sup>

Nelle similitudini tra i due gruppi ci sono anche alcune pratiche dei fedeli: nel primo volume un seguace di nome Masao (personaggio ricorrente) inizia la sua giornata assumendo diverse posizioni simili a quelle dello yoga, quindi in collegamento con le origini dell'Aum.<sup>165</sup> Anche nel secondo volume di *21 seiki shōnen* sono mostrati degli squarci della routine quotidiana di una fedelissima dell'Amico caratterizzati dalla riproduzione continua di video dei suoi insegnamenti, ricordando il modo in cui alcuni membri dell'Aum erano sottoposti a un periodo di isolamento totale lungo alcuni giorni durante il quale vedevano senza pausa registrazioni dei discorsi di Asahara.<sup>166</sup>

I due gruppi religiosi inoltre hanno reclutato dei tipi molto simili di fedeli. Nell'Aum erano presenti membri delle Forze di AutoDifesa e delle forze di polizia e giovani scienziati e ingegneri coinvolti durante i loro studi universitari:<sup>167</sup> in modo simile anche il gruppo dell'Amico includeva poliziotti (come il personaggio ricorrente Yamazaki) nonché gli studenti del professore di ingegneria robotica Shikijima.<sup>168</sup> Anche la causa di queste scelte strategiche dei fedeli era simile: entrambi i gruppi avevano infatti bisogno di membri delle forze dell'ordine affinché sviassero i sospetti sulle loro attività illegali e di scienziati esperti nel loro campo allo scopo di portare a termine le richieste dal leader, il gas sarin nel caso dell'Aum e il virus e il robot gigante nel caso di Fukubei.

---

<sup>162</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 9, 20.

<sup>163</sup> Cit. ORSINI, "De Aum à Ami, itinéraire de deux sectes".

<sup>164</sup> *Ibidem*.

<sup>165</sup> *Ibidem*.

<sup>166</sup> Cit. SHIMAZONO, "In the wake of Aum", p. 404.

<sup>167</sup> Cit. HARDACRE, "Aum Shinrilyō and the Japanese Media", p. 174.

<sup>168</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol.1-2.

Queste armi si ricollegano a un'altra similitudine tra i due culti, l'aver portato a termine degli attacchi terroristici a Tokyo con delle armi chimiche e batteriologiche motivati da una visione apocalittica del mondo.<sup>169</sup> Infatti entrambi i leader avevano profetizzato ai rispettivi fedeli la fine del mondo nell'anno 2000 e si erano preparati a tal fine, tuttavia in questo caso sussiste una differenza tra i due gruppi. Mentre Asahara aveva profetizzato un armageddon che avrebbe ucciso circa il novanta per cento dell'umanità e aveva attaccato la società secolare perché governata dal male, l'Amico invece ha ricercato attivamente di far avverare gli eventi previsti nel "Libro delle profezie" di Kenji e quelli del "Nuovo libro delle profezie" scritto da lui stesso. Un altro punto in comune tra i due leader è una certa sfumatura messianica nelle loro prediche: tuttavia, mentre quelle di Asahara erano concentrate esclusivamente sulla sua persona, scelta a suo parere dal dio Shiva per creare una nuova società, quelle di Fukubei includevano anche sua figlia Kana acclamata dai fedeli come "la figlia del destino".<sup>170</sup>

Un'altra caratteristica che avvicina i due è l'aver subito una certa influenza da parte di manga fantascientifici: si è potuto esaminare nel paragrafo precedente quanto Asahara fosse rimasto colpito da opere apocalittiche. Riguardo all'Amico questo influsso si manifesta diverse volte nell'opera nel modo in cui cerca di sviluppare la tecnologia promessa da queste storie come pistole laser e robot giganti. Una tendenza riscontrabile ancor di più nel secondo Amico, Kastumata, il quale costruì una società terrorizzata dalla possibilità di un attacco da parte di extraterrestri e produsse dei veri e propri dischi volanti in modo tale da simularne uno.<sup>171</sup>

In merito ai rapporti con la cultura popolare si può notare che entrambi abbiano cercato di creare una propria subcultura probabilmente per diffondere le proprie idee e per aumentare il senso di appartenenza al gruppo. Riguardo all'Aum si ha già menzionato come avesse tentato una propria produzione per fini propagandistici; nei primi volumi di *20 seiki shōnen* invece si ha potuto osservare come per il medesimo scopo Fukubei utilizzasse la musica in forma di dischi e concerti rock.<sup>172</sup>

Tuttavia in merito a questo argomento emerge forse la più importante delle caratteristiche comuni di questi due gruppi, il modo in cui distorcono la realtà nella loro rappresentazione di essa, sebbene avvenga con delle differenze. Dopo il fallimento del suo ingresso in politica

---

<sup>169</sup> Cit. THOMAS, "Horrific 'Cults' and Comic Religion", p. 138.

<sup>170</sup> Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 3.

<sup>171</sup> Cit. THOMAS, *Drawing on tradition*, p. 146.

<sup>172</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 1, 3.

Asahara aveva cominciato a convincere i suoi fedeli a credere che l'Aum fosse attaccata dagli agenti del male che controllavano la società secolare, portandoli a chiudere i rapporti con le persone esterne al culto e a basare la propria concezione della realtà sulle parole del leader. Di conseguenza, nel fare appello alla loro "youthful aspiration for justice",<sup>173</sup> questi riuscì a formare un esercito personale pronto a uccidere su suo ordine. Anche l'Amico era riuscito a ottenere lo stesso risultato diventando l'unico punto di riferimento dei suoi fedeli, anche se la sua "distorsione" fosse incentrata sui suoi cosiddetti poteri psichici e gli avvenimenti previsti dal "profeta" Kenji.<sup>174</sup> Tuttavia quando Fukubei assume la carica di primo ministro riesce ad aumentare il livello della sua manipolazione della realtà attraverso un forte controllo dei media e sfruttando la sua credibilità come leader politico. Infatti, sebbene sia stato lui a provocare i disastrosi eventi del "Capodanno di sangue", riesce a emergere come salvatore del mondo e a incastrare per i suoi crimini Kenji e il suo gruppo etichettandoli come terroristi. Negli anni successivi adopera diverse misure affinché nessuno sospetti la verità o ne venga a conoscenza: per esempio i giovani che ponevano domande a riguardo erano portati a Amicoland per essere valutati, rischiando di essere sottoposti a una sorta di lavaggio del cervello; inoltre un *mangaka* di nome Kakuta era stato imprigionato per aver scritto un fumetto con una trama a sua insaputa troppo vicina alla vera sequenza degli eventi.<sup>175</sup> Tuttavia l'apice di tale distorsione avviene grazie a Katsumata e alla "resurrezione" dell'Amico permettendogli non solo di salvare il Papa da un assassinio da lui stesso progettato, ma anche di assumere una dimensione divina che gli permette di divenire il primo presidente mondiale.<sup>176</sup>

Se i punti in comune tra l'Aum e il culto dell'Amico sono numerosi, le divergenze invece sono poche e incentrate su elementi minori riconducibili alla discrepanza più ovvia, ovvero che l'Amico fa parte della storia di Urasawa e non della realtà. Infatti le differenze più evidenti tra i due gruppi sono le motivazioni profonde del leader e il livello di propagazione e di autorità raggiunto dal suo culto, due elementi riconducibili all'autorità superiore del narratore riguardo a cosa mostrare al pubblico e a quale direzione dare alla storia.

---

<sup>173</sup> Cit. HARDACRE, "Aum Shinriyō and the Japanese Media", p. 202.

<sup>174</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 3.

<sup>175</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 6.

<sup>176</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L'air du temps*, pp. 157-158.

### 2.3 CONFRONTANDO MEDIA DIVERSI: 20 SEIKI SHŌNEN E I FILM

Da *20 seiki shōnen* sono stati tratti tre film usciti tra il 2008 e il 2009, diretti sotto la regia di Ttsumi Yukihiro<sup>177</sup> in collaborazione con Urasawa e Nagasaki nella scrittura dello script e prodotti principalmente dalla Nippon Television Network Corporation (NTNC), la quale offrì un budget di sei miliardi di yen tra i più grandi della storia del cinema giapponese.<sup>178</sup>

Il primo film intitolato *20 seiki shōnen: honkaku kagaku bōken eiga* (20 世紀少年 : 本格科学冒険映画, lett. “I ragazzi del ventesimo secolo: film di una vera avventura scientifica”) fu distribuito nelle sale giapponesi il 30 agosto 2008; il dvd presentava il sottotitolo “Owari no hajimari” (終わりの始まり, “L’inizio della fine”) per cui è conosciuto negli Stati Uniti come “20th Century Boys: Beginning of the End”.<sup>179</sup>

Il secondo capitolo della saga è stato distribuito col titolo *20 seiki shōnen: dai 2shō –saigo no kibō* (20 世紀少年 : 第 2 章 最後の希望, lett. “I ragazzi del ventunesimo secolo: secondo capitolo -l’ultima speranza”) il 31 gennaio 2009 ed è conosciuto anche col titolo americano “20th Century Boys 2: The Last Hope”.<sup>180</sup>

Il titolo dell’ultimo film *20 seiki shōnen: saishūshō –bokura no hata* (20 世紀少年 : 最終章 ぼくらの旗, lett. “I ragazzi del ventesimo secolo: ultimo capitolo –la nostra bandiera”), uscito nel 29 agosto 2009, ha ricevuto diverse traduzioni nella sua distribuzione all’estero come il francese “20th Century Boys - chapitre final: reprenons notre symbole” e l’americano “20th Century Boys 3: Redemption”. Per la sua performance negli ultimi due film l’attrice Taira Airi, interprete di Kana, ha vinto il Japan Academy Award di miglior esordiente nel 2010.<sup>181</sup>

In Italia i film sono stati proiettati al Future Film Festival di Bologna, il primo in concorso nel 2009<sup>182</sup> e i successivi come anteprime fuori concorso nel 2010.<sup>183</sup>

---

<sup>177</sup> Regista giapponese noto internazionalmente soprattutto per il film *2LDK* (2003). Cit. scheda del regista sull’Internet Movie Database: [http://www.imdb.com/name/nm1066739/?ref=tt\\_ov\\_dr](http://www.imdb.com/name/nm1066739/?ref=tt_ov_dr).

<sup>178</sup> Cit. ORSINI, Naoki Urasawa –*L’air du temps*, p. 83.

<sup>179</sup> Cit. scheda del film *20 seiki shōnen: honkaku kagaku bōken eiga* sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt1155705/>.

<sup>180</sup> Cit. scheda del film *20 seiki shōnen: dai 2shō –saigo no kibō* sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt1181920/>.

<sup>181</sup> Cit. scheda del film *20 seiki shōnen: saishūshō –bokura no hata* sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt1181919/>.

<sup>182</sup> Cit. programma delle anteprime in concorso del 2009: <http://www.futurefilmfestival.org/2009/anteprime-concorso>.

<sup>183</sup> Cit. programma delle anteprime fuori concorso del 2010: <http://www.futurefilmfestival.org/2010/anteprime-fuori-concorso>.

### 2.3.1 Differenze di trama e narrazione

Come succede spesso nelle trasposizioni di storie in media diversi dall'originale si possono riscontrare delle differenze tra il manga di *20 seiki shōnen* e i film. Per esempio ci sono dei cambiamenti nella successione degli eventi, tuttavia motivati dal bisogno cinematografico di creare un climax ben definito nella pellicola; un'esigenza che si manifesta diversamente nel fumetto basandosi sulla struttura del volume.

Data inoltre la lunghezza della storia e i limiti imposti dalla, per quanto considerevole, durata dei film è possibile notare la presenza di alcuni tagli rispetto all'originale necessari per una migliore scorrevolezza di trama. Se ne possono ritrovare per la maggior parte nel secondo e nel terzo film dal momento che coprono uno circa dieci volumi del manga (dal quinto al quindicesimo) e l'altro circa otto (dal quindicesimo al ventiduesimo più i due di *21 seiki shōnen*), mentre il primo ha potuto essere più fedele coprendo solo i primi volumi.

Un effetto della conseguente eliminazione di molte trame minori e della semplificazione di quelle maggiori è la diminuzione dello spazio riservato alla descrizione e allo sviluppo dei personaggi secondari e una conseguente riduzione della loro importanza all'interno della narrazione. Per esempio nel secondo film, con l'eliminazione del tentato omicidio del Papa, personaggi come il Papa stesso e padre Nitani assumono un ruolo minore rispetto alla storia originale, mentre altri come Padre Luciano sono scomparsi del tutto.<sup>184</sup>

Per quanto in linea generale la trama dei film segua lo sviluppo di quella del manga, nel confrontarle si possono riscontrare alcuni cambiamenti radicali. Come esempio si potrebbe citare il modo in cui viene presentato il dubbio di Occio che l'Amico fosse in realtà Yoshitsune, mentre nel manga i sospetti erano caduti su Occio stesso e su Sadakyo. Un'altra grande discrepanza è il fatto che sotto la maschera dell'Amico si fosse sempre celato Katsumata, il quale semplicemente usava il nome di Fukubei per ingannare Kenji e il suo gruppo. Di conseguenza l'Amico del film è composto da caratteristiche ed esperienze sia di Fukubei quali l'ossessione per l'Expo e l'essere il padre di Kana che di Katsumata come l'episodio del badge della polizia galattica.<sup>185</sup>

Tuttavia il finale è la differenza tra la trasposizione cinematografica e l'opera originale che ha maggiormente colpito i fan. Quando gli fu domandato se considerasse quella del film come la vera conclusione dell'opera Urasawa rispose che “non è un finale diverso,

---

<sup>184</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 15.

<sup>185</sup> Durante la loro infanzia Katsumata venne accusato al posto di Kenji di aver rubato un badge di plastica da un negozio di dolci. Come conseguenza fu vittima di bullismo e ignorato al punto che si diffuse la diceria che fosse morto. Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 22; *21th Century Boys*, vol. 1-2.

nell'adattarsi a ogni cosa è diventato in grado di legare i pezzi tra loro.”<sup>186</sup> probabilmente riferendosi alle divergenze tra film e manga per le loro diverse esigenze. Nel film Kenji chiede a Katsumata di fermarsi, ma questi viene ucciso da Manjōme con un colpo di pistola; dopo aver cantato al festival organizzato da Kana la canzone “Bob Lennon”, il protagonista entra nella realtà virtuale di Amicoland. Lì riesce a far chiedere scusa dal se stesso bambino e a riconoscere definitivamente l'Amico come Katsumata; questi nell'ultima scena si avvicina al Kenji ragazzo e insieme compongono parte di “Bob Lennon”. Nel manga invece l'Amico rimane gravemente ferito dai detriti di un disco volante e come ultima richiesta chiede a Kenji di suonargli “Bob Lennon”; quando dopo la sua morte l'eroe si reca al festival si rifiuta di cantarla di nuovo. Nei capitoli successivi Kenji entra nella realtà virtuale per fermare un ultimo piano dell'Amico, tuttavia in seguito fa scusare la sua controparte bambina e, nell'ultima scena, a riconoscere Katsumata.<sup>187</sup> Nel confrontare questi due finali si può osservare come entrambi pongano in modo diverso l'elemento della canzone come simbolo del rapporto finale tra i due uomini. Urasawa ha dichiarato che la parte cui si sente più vicino del finale della serie è il momento in cui Kenji afferma che non canterà più “Bob Lennon”, sentendo che ormai era diventata dell'Amico cantata per l'ultima volta con il suo ultimo respiro.<sup>188</sup> Di conseguenza, quando il film ha proseguito con un finale diverso, ha pensato che “se avrebbe fatto quella canzone, avrebbe potuto farla insieme all'Amico.”<sup>189</sup>

### 2.3.2 Tecniche narrative, tematiche ed elementi visuali a confronto

I film di *20 seiki shōnen* presentano anch'essi una narrazione non lineare intervallata da diversi salti temporali. Tecnicamente la trama di *20 seiki shōnen: honkaku kagaku bōken eiga* si svolge interamente in analepsi: la prima scena ambientata nel 2015 in un carcere delinea la cornice narrativa del racconto di Occio a Kakuta, imprigionato nella cella di fronte alla sua. La cornice è poi conclusa nell'ultima scena nella quale Occio termina la sua storia

---

<sup>186</sup> 「別エンディングじゃなくて、それぞれを当てはめていくとピースがつながるようになっている。」 Cit. URASAWA, *Egaito egaito egakimakuru*, p. 185.

<sup>187</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 22; *21th Century Boys*, vol. 1-2.

<sup>188</sup> Cit. URASAWA, *Egaito egaito egakimakuru*, p. 184.

<sup>189</sup> 「映画になる時に、別のエンディングを考えてくれと言われたんですよ。その時に、あの曲はもしかしたら、『ともだち』と一緒に作ったのかもしれないな、と思ったの。」 *Ibidem*.





Figura 2 -Immagine di un flashback del primo film

introducendo una Kana ormai cresciuta, protagonista del film successivo. Sono comuni anche i flashback al periodo dell'infanzia dei personaggi, sebbene in numero minore e talvolta in momenti diversi rispetto alla trama originale; tali annessi sono segnate a livello visivo dall'uso di colori più caldi tendenti al giallo, quasi ricordando il color seppia delle vecchie fotografie.

Date le variazioni di trama sono state trattate in modo meno approfondito nelle trasposizioni cinematografiche alcune delle tematiche del manga come l'identità, la distorsione della realtà nella memoria e il pacifismo.<sup>190</sup> Il film invece affronta in particolar modo "the potential for human beings to become cowed by fear or buyoed by feelings of cohesion".<sup>191</sup> Questo tema è trattato in diversi modi nella pellicola, innanzitutto con la trasposizione delle scene del fumetto attinenti a esso: un esempio potrebbe essere il flashback di Manjōme sulla levitazione di Fukubei durante il quale l'uomo osserva credere senza esitazione ai "poteri" del leader non solo la massa di fedeli, ma anche l'uomo che stava azionando il meccanismo per sorreggere l'Amico in aria. Il suo stupore e la sua incredulità si manifestano nelle sue parole "Ma che sono quelle facce stupite? Va bene qualsiasi cosa. A loro va bene qualunque cosa. Sentono la necessità di credere".<sup>192</sup> Nel film questa coesione in un'unica massa si manifesta anche nel modo in cui i fedeli si muovono e parlano in perfetta sincronia, agendo come un unico corpo. Se ne può ritrovare un esempio nel secondo film con gli addetti di Amicoland: con l'eccezione di Takasu in quanto loro leader questi camminano e rispondono in modo uniforme, praticamente indistinguibili tra loro nelle azioni e nelle parole.

Data la grande influenza del cinema sullo stile di Urasawa ed essendo il manga un media principalmente visivo, non dovrebbero stupire né il modo in cui nel film sono state riprese molte delle inquadrature dell'opera originale né come la trasposizione di numerose scene le

<sup>190</sup> Il modo in cui il manga di *20 seiki shōnen* affronta queste tematiche sarà approfondito nel quarto capitolo di questo elaborato.

<sup>191</sup> Cit. THOMAS, *Drawing on tradition*, p. 145.

<sup>192</sup> Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 18.

renda praticamente identiche a quelle del fumetto. Ciò è stato possibile grazie a una scelta molto attenta di casting, costumi e scenografia; tuttavia è necessario menzionare anche gli effetti speciali utilizzati per rappresentare verosimilmente elementi fantascientifici come robot e dischi volanti, così permettendo di portare sullo schermo momenti iconici di *20 seiki shōnen* come il faccia a faccia tra il robot gigante e la torre dell'Amico durante il "Capodanno di sangue".<sup>193</sup>

Una ripresa particolare dal manga è presente nel secondo film, la cui fine rispecchia quella

del quindicesimo volume. La voce di Kana segue le parole del narratore nel descrivere il nuovo piano di diffusione del virus dell'Amico interrompendosi alla frase "Soshite sekai wa..." (そして世界は, "E il mondo..."), completata dalla scritta "Metsubōshita" (滅亡した, "...venne distrutto") su una schermata nera identica alla pagina del fumetto, mescolando così in modo interessante questi due media.<sup>194</sup>

Tuttavia nel confrontare il modo in cui questi raccontano la stessa storia si possono notare degli elementi di supporto alla narrazione possibili solo attraverso il cinema. Per esempio in *20 seiki shōnen: dai2shō –saigo no kibō* si può osservare come talvolta l'immagine sembri vibrare in molti momenti di climax per trasmettere la tensione della scena. Un altro strumento visivo è l'inserimento di foto o brevi clip video durante una spiegazione o un ricordo: potrebbe venire in mente il momento del primo film nel quale la madre di Kenji menziona lo stato miserevole in cui questi si trovava quando suonava in una band rock,

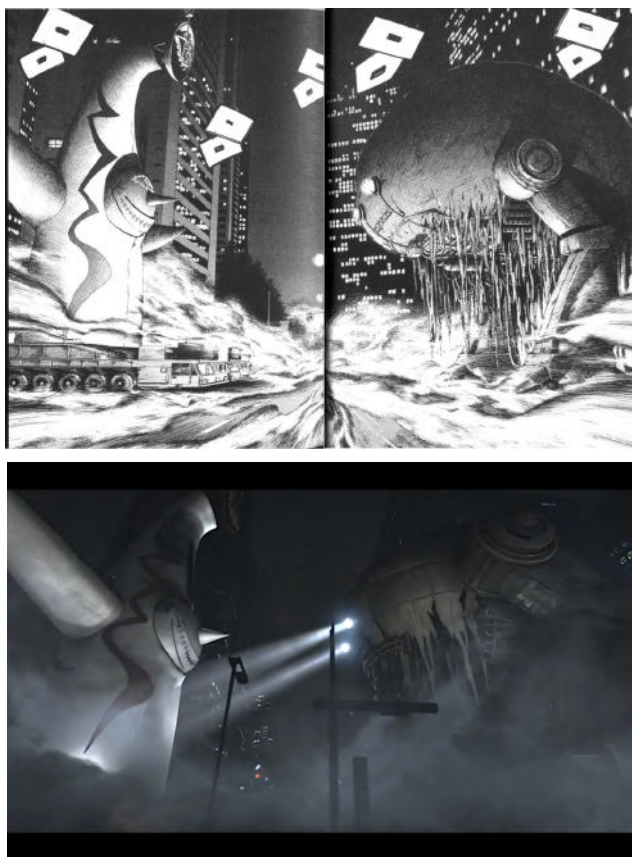


Figura 3 -Confronto tra la scena del manga (vol. 8) e la trasposizione nel primo film

<sup>193</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 08.

<sup>194</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 15.

durante il suo discorso appaiono rapidamente delle foto del personaggio in quelle condizioni. Si potrebbe citare anche quando nel secondo film il proprietario di un cinema menziona *Gojira no musuko* (ゴジラの息子, “Il figlio di Godzilla”)<sup>195</sup> e appare una breve clip video del film in questione.

Ciò avviene ugualmente da un punto di vista acustico attraverso un abile uso della colonna sonora e dei silenzi per trasmettere impressioni e tensione. Tra gli esempi si può trovare il momento del secondo film nel quale Occio sfonda la vetrata di una chiesa per difendere Kana trasmesso in completo silenzio per aumentare l’impatto della scena. Urasawa ha particolarmente curato questo aspetto della trasposizione componendo appositamente alcune delle canzoni presenti sia originali come “Brothers” e “Suspence” che presenti nel manga come “Bob Lennon” e “Ai Rock Yū”.<sup>196</sup> Si potrebbe inoltre far notare come il film riesce a dare una peso maggiore rispetto al media scritto del fumetto a “20th Century Boy” dei T-rex, facendola risuonare generalmente all’inizio e alla fine dei film nonché in alcuni momenti cruciali. Così permette una maggiore identificazione tra l’opera e la canzone da cui ha preso il nome rendendo più stretto il rapporto tra questi due elementi in un modo più effettivo rispetto a un media scritto.

## 2.4 INTEGRAZIONE DI URASAWA NELLA PROPRIA OPERA

Non è raro che un autore crei una sorta di alterego nella sua storia o che attinga a esperienze personali nella sua narrazione. Questo sembra essere particolarmente vero nel caso di Urasawa specialmente se si considera la sua dichiarazione che circa il dieci per cento di *20 seiki shōnen* è autobiografico.<sup>197</sup>

### 2.4.1 Elementi e riferimenti autobiografici

Per quanto il *mangaka* abbia affermato di non sentirsi particolarmente vicino al personaggio di Kenji,<sup>198</sup> lo ha reso protagonista di alcuni episodi tratti dalla sua l’infanzia e adolescenza. Un primo esempio potrebbe essere già la sequenza di apertura della serie nella quale Kenji trasmette “20th Century Boy” dall’altoparlante della scuola media come fece Urasawa a suo tempo, motivato dalla speranza di creare una piccola rivoluzione scolastica grazie alla

---

<sup>195</sup> Uno dei sequel di *Gojira*, uscito in Giappone nel 1967. Cit. scheda film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0061856/>.

<sup>196</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 84.

<sup>197</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 171.

<sup>198</sup> Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 184.

musica rock.<sup>199</sup> Anche l'esperienza sfortunata del protagonista del manga di comprare per sbaglio una chitarra classica invece di una elettrica come desiderava<sup>200</sup> è basata su quella dell'artista.<sup>201</sup> Anche altre caratteristiche del personaggio legate alla musica come l'essere stato parte di una band e la composizione di alcune canzoni sono riconducibili al *mangaka*: di conseguenza si potrebbe dire che in ambito musicale la passione e le esperienze di Kenji siano un riflesso di quelle di Urasawa.

Tale collegamento è applicabile anche alle parti di *20 seiki shōnen* ambientate tra il 1969 e il 1971, pregne dell'atmosfera di quegli anni grazie a elementi conoscibili soltanto da chi li ha effettivamente vissuti. Se ne potrebbero citare diversi esempi, come riferimenti ai manga più diffusi in quel periodo e l'eccitazione e l'ossessione del 1970 per l'imminente Esposizione Universale di Osaka (Expo 1970).<sup>202</sup> Inoltre durante l'ultima parte dello speciale "Mangaka Urasawa Naoki no shigoto" del 2007 è possibile osservare uno squarcio di Fuchū, città natia dell'artista, ed effettivamente trovare dei riscontri con l'ambientazione del manga come per esempio il negozio di dolci e la strada con le insegne dei ristoranti.<sup>203</sup>

#### **2.4.2 Il *mangaka* nel manga come strumento metanarrativo**

Tra i diversi personaggi secondari di *20 seiki shōnen* spiccano quelli di tre *mangaka*, Kaneko, Ujiki e Kakuta. I primi due sono introdotti nel quinto volume come vicini di Kana, mentre il terzo è menzionato nel quinto volume e appare per la prima volta nel sesto come prigioniero del carcere Umihotaru nella cella di fronte a quella di Occio; nel settimo volume viene mostrato in analesi come i tre lavorassero insieme nella pensione Tokiwa per il maestro Takarazuka.

Ciò che rende particolari questi tre personaggi è il loro essere fumettisti, una caratteristica che permette loro di comunicare idee e opinioni su questo media da parte dell'autore. Anche Kaneko e Ujiki (in arte Ujiko Ujio),<sup>204</sup> sebbene svolgano principalmente un ruolo comico nei loro tentativi di riportare in auge la commedia romantica, riescono a offrire tale occasione. Per esempio, nel diciannovesimo volume, Kenji incontra Ujiki e cerca di convincerlo a disegnare dei lasciapassare perché possano entrambi attraversare la barriera ed entrare a

---

<sup>199</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 20.

<sup>200</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 1.

<sup>201</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 19-20.

<sup>202</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 16.

<sup>203</sup> Cit. "Mangaka Urasawa Naoki no shigoto".

<sup>204</sup> Il nome è un omaggio al duo creatore di *Doraemon* (ドラえもん, id.) Fujiko Fujio. Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 225.

Tokyo. La risposta del fumettista (“Sono un disegnatore di fumetti, non una fotocopiatrice.”)<sup>205</sup> e il suo insistere su come ogni volta che disegna un viso questo cambi rispecchia un’affermazione di Urasawa sul medesimo argomento riportata da Alexis Orsini, “un personnage qui apparaît dans la première planche du premier volume n’aura pas du tout la même tête lorsqu’il réapparaît dans le onzième volume.”<sup>206</sup>

Tuttavia tra i tre personaggi quello che colpisce di più è Kakuta non solo a causa della sua maggiore presenza nella storia, ma anche grazie alla sua determinazione nel voler scrivere una storia interessante che nel settimo volume gli permette di riuscire a scappare dal carcere: una caratteristica che lo accomuna al suo creatore. Allo scopo di meglio analizzare il suo ruolo all’interno della narrazione, è interessante esaminare tre scene: la prima è ambientata dopo la morte dell’amico e prima della sua “resurrezione”, nella quale una volta ricevuta la notizia afferma: “Sembra l’interruzione di un manga. In alcuni casi, quando un manga non ha successo viene interrotto. Così, un sacco di misteri restano irrisolti...”<sup>207</sup> La seconda invece è un dialogo con i suoi colleghi Kaneko e Ujiki nel secondo volume di *21 seiki shōnen*, mentre stanno cercando una conclusione per la loro opera:

*Kakuta*: Allora, il nostro protagonista ha salvato la terra, ma poi? [...] L’unica cosa certa è che se finisce così... sarebbe noioso.

*Ujiki*: E se il cattivo riapparisse ancora una volta?

*Kaneko*: Sì! Come Terminator, o come Jason!

*Kakuta*: E poi, del nostro eroe che ne sarà?

*Kaneko*: Muore?

*Ujiki*: Non vorrei proprio farlo morire...

*Kaneko*: L’eroe diventa veramente tale nel momento della vittoria...

*Ujiki*: Quello è il suo culmine, ma se sopravvive, la sua storia deve avere un seguito.

*Kakuta*: È per questo che nei finali delle opere sugli eroi spesso... il protagonista se ne va cavalcando verso l’orizzonte... oppure muore...

*Ujiki*: A pensare così mi viene una tristezza...<sup>208</sup>

La terza scena avviene dopo questo dialogo e la riattivazione del robot nella quale Ujiki afferma di sentirsi “davvero nel mondo dei fumetti”<sup>209</sup> e Kakuta si chiede chi possa essere “il paladino della giustizia che salverà il mondo in questo momento di estremo

---

<sup>205</sup> Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 19.

<sup>206</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 175.

<sup>207</sup> Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 15.

<sup>208</sup> Cit. URASAWA, *21th Century Boys*, vol. 2.

<sup>209</sup> *Ibidem*.

pericolo”:<sup>210</sup> quando successivamente vede Kenji dirigersi verso il robot lo definisce “un eroe”.<sup>211</sup>

In questi tre momenti il personaggio ricopre il ruolo di strumento metanarrativo, parlando del manga e continuando tuttavia a farne parte. Per esempio nella prima scena far pronunciare tali parole dopo la morte dell’antagonista (un elemento che spesso preavvisa la fine in questo genere di storie) vuol dire riconoscere la delicatezza di quel momento, come il concludere la serie in quel punto lascerebbe troppe domande da essere risposte e sembra quindi quasi preannunciare che l’intreccio non ha ancora finito di svilupparsi. Invece il dialogo della seconda scena assume una dimensione più significativa se si tiene presente che avviene poco prima che si riattivi il robot gigante e a pochi capitoli dalla fine del seguito di *20seiki shōnen*. Infatti il discorso dei tre *mangaka* sembra descrivere la situazione di quel momento: un seguito ambientato dopo la vittoria dell’eroe in attesa dell’imminente ritorno del nemico, interpretabile sia come il robot in procinto di svegliarsi che come l’Amico che continua a pianificare la fine dell’umanità anche da morto. Anche nella terza scena è abbastanza evidente la presenza di un elemento metanarrativo considerando come un personaggio del fumetto afferma di sentirsi dentro uno e identifica l’eroe come tale.

Attraverso questi personaggi Urasawa riesce a rivolgersi direttamente ai suoi lettori e quindi a trasmettere loro le sue idee riguardo ai manga e a mandare dei segnali, lasciando trapelare degli indizi sulla direzione della storia.

## **2.5 20 SEIKI SHŌNEN E IL MONDO REALE**

Si dice che ognuno di noi sia figlio del proprio tempo e Urasawa rispecchia perfettamente quest’espressione nel disseminare le sue opere di riferimenti alla storia del ventesimo secolo e alla cultura popolare della sua generazione, offrendo ai lettori sia spunti di riflessione che citazioni e omaggi da riconoscere.

### **2.5.1 Riferimenti storici nell’opera**

La maggiore influenza storica su *20 seiki shōnen* è l’Aum Shinrikyō, i cui rapporti e similitudini con la serie sono stati già analizzati nel secondo paragrafo.

---

<sup>210</sup> *Ibidem.*

<sup>211</sup> *Ibidem.*

Un altro evento cui si fanno molteplici riferimenti nel corso dell'opera è l'Expo 1970 nella città di Suita nella provincia di Osaka, la prima a tenersi in un paese asiatico.<sup>212</sup> La fiera effettiva è mostrata poche volte in analesi, tuttavia nel manga è presente una sua ricostruzione effettuata dall'Amico in occasione dell'Esposizione Universale del 2015 a Tokyo. Il leader prova una vera e propria ossessione per l'Expo 1970 fin dall'infanzia, come si può evincere dalla continua ripetizione del motto della fiera "Jinrui no shinpo to chōwa" (人類の進歩と調和, "Progresso e armonia per l'umanità")<sup>213</sup> nel "Nuovo libro delle profezie" e dal discorso rivolto a Kana: "Armonia e progresso della razza umana? ... è davvero così! L'Esposizione Universale è il culmine della civiltà umana. Rimarrà solo quella... Una volta che la civiltà si sarà completamente estinta rimarrà solo quella. Non è bellissimo?".<sup>214</sup> Sembra quasi paradossale che l'Amico si fosse fissato su un evento definito come "mirai toshi no moderu" (未来都市のモデル, "modello della città del futuro")<sup>215</sup> al punto da riprodurlo perfettamente e invalidare tale visione rimanendo invece bloccato nel passato. Un altro elemento iconico dell'Expo 1970 presente nella serie è la Torre del Sole di Okamoto le cui tre facce rappresentavano il passato, il presente e il futuro;<sup>216</sup> seguendo il suo modello l'Amico ne costruisce una con il suo simbolo a Tokyo: ironicamente, la torre è stata effettivamente installata nella capitale nipponica nel 2014.<sup>217</sup> Un'altra parte



Figura 4 -Confronto tra la Torre del Sole di Okamoto e quella dell'Amico

<sup>212</sup> William O. GARDNER, "The 1970 Osaka Expo and/as Science Fiction", *Review of Japanese Culture and Society*, vol. 23, 2011, p. 26.

<sup>213</sup> GARDNER, "The 1970 Osaka Expo and/as Science Fiction", pp. 30-31.

<sup>214</sup> Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 20.

<sup>215</sup> GARDNER, "The 1970 Osaka Expo and/as Science Fiction", p. 34.

<sup>216</sup> GARDNER, "The 1970 Osaka Expo and/as Science Fiction", p. 36.

<sup>217</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa - L'air du temps*, p. 166.

dell'Esposizione citata diverse volte come motivo di forte eccitazione da parte di Kenji e il suo gruppo è il padiglione americano a causa della presenza al suo interno di una roccia lunare raccolta dagli astronauti dell'Apollo 12,<sup>218</sup> probabilmente in correlazione con del residuo entusiasmo dei bambini per l'allunaggio del 1969.<sup>219</sup>

Rimanendo nell'ambito della storia giapponese si potrebbe riscontrare nell'arrivo delle forze della Nato in *21 seiki shōnen* dopo la morte dell'Amico un parallelismo con l'occupazione americana del secondo dopoguerra. La presenza dei carri armati nelle strade e il dono di cioccolata ai bambini da parte dei soldati, nonché il rapporto talvolta oppositivo tra i generali della Nato e la polizia di Tokyo potrebbero essere elementi a supporto di tale similitudine.<sup>220</sup>

È possibile cogliere nel manga anche alcuni riferimenti alla storia tedesca: per esempio Orsini ha affermato che l'esplosione dell'edificio del parlamento giapponese del quinto volume, prima degli eventi del "Capodanno di sangue", "et ses conséquences liberticides évoquant celles de l'incendie du Reichstag à Berlin en 1933 (qui permit aux nazis d'accentuer leur 'croisade' anti-communiste."<sup>221</sup> Inoltre è difficile non individuare un parallelismo tra il muro che nel 2017 separa Tokyo dal resto del Giappone contagiato dal virus e il muro di Berlino, menzionato inoltre direttamente in un capitolo del tredicesimo volume ambientato in Germania.

### **2.5.2 Elementi della cultura popolare nella serie**

Le citazioni e gli omaggi alla cultura popolare in *20 seiki shōnen* possono essere sommariamente divisi in tre grandi campi: la musica, i manga e il cinema, tutti elementi che hanno profondamente influito Urasawa nella sua produzione fumettistica.

La musica ha una profonda importanza nella serie, già a partire dal titolo tratto da una canzone rock dei T-rex e dal personaggio di Endō Kenji, omonimo di un musicista giapponese degli anni settanta. Alexis Orsini ha identificato un altro riferimento a questo cantante nella storia della nascita di "Bob Lennon", intitolata così in omaggio di Bob Dylan e John Lennon.<sup>222</sup> Sebbene sia divenuta uno degli elementi iconici della serie, questa canzone non era stata inizialmente contemplata dall'autore: tuttavia, durante il periodo in cui

---

<sup>218</sup> GARDNER, "The 1970 Osaka Expo and/as Science Fiction", p. 27.

<sup>219</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 1, 7.

<sup>220</sup> Cfr. URASAWA, *21th Century Boys*, vol. 1-2.

<sup>221</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa - L'air du temps*, p. 166.

<sup>222</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 8.



era in procinto di scrivere il capitolo del manga sull'esplosione della bomba del "Capodanno di sangue" nel centro di Tokyo con il crollo dei suoi grattacieli, giunse la notizia dell'attentato dell'11 settembre 2001 contro il World Trade Center. Con la consapevolezza di non essere più in grado di disegnare una scena simile, nel tornare a casa quella sera Urasawa sentì un odore di curry che gli suscitò una certa nostalgia. Questo episodio, ricordato nei primi versi della canzone ("Alla fine della giornata, da qualche parte si sente odore di curry"),<sup>223</sup> è molto simile all'aneddoto di Endō Kenji riguardo a come fu ispirato per titolo di una delle sue canzoni più celebri "Curry rice" dall'odore del curry che sua moglie stava preparando quando apprese della notizia del suicidio dello scrittore Mishima Yukio.<sup>224</sup>

Il potere sovversivo del rock e della musica nel riuscire a unire le persone anche nelle più dure avversità è un elemento chiave della storia che rievoca gli anni sessanta e in particolar modo Woodstock: infatti Kana organizza un festival cercando di salvare gli abitanti di Tokyo ispirata da questo evento.<sup>225</sup> Altri riferimenti a quel periodo storico potrebbero essere l'abbigliamento del personaggio di Konchi e la massa di fan che segue Kenji durante il suo ritorno a Tokyo per sentire il suo concerto.<sup>226</sup>

Nel corso della serie sono stati citati numerosi cantanti e band come Jimi Hendrix, i Beatles e i Rolling Stones, nonché il leggendario musicista blues Robert Johnson e l'aneddoto secondo il quale imparò i segreti dalla chitarra dal diavolo stesso; una storia che nel manga funge anche da vero e proprio mito della nascita del rock.<sup>227</sup>

Riguardo invece all'ambito dei manga non poteva non mancare un riferimento a Tezuka Osamu, uno degli autori che ha maggiormente influito l'opera di Urasawa: infatti il celebre artista dimorò per un certo periodo a partire dal 1950 nella già menzionata pensione Tokiwa. Inoltre Takarazuka, il *mangaka* per cui lavorò Kakuta, è evidentemente basato sul modello di Tezuka come si può evincere dalla presenza nella raffigurazione del personaggio i principali elementi iconografici del celebre artista come il berretto, gli occhiali tondi e il naso grosso e colorito.<sup>228</sup> Anche la scelta del nome è un riferimento al teatro *Takarazuka*, con il

---

<sup>223</sup> *Ibidem.*

<sup>224</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 140.

<sup>225</sup> *Ibidem.*

<sup>226</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 18.

<sup>227</sup> Cit. GIESA, MEINRENKEN, "The Eye of the Image", p. 5.

<sup>228</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, p. 225.

quale Tezuka aveva un rapporto particolare.<sup>229</sup> Potrebbe essere interessante notare anche come tale personaggio sia il maestro di Kakuta: tenendo in considerazione il modo in cui Urasawa ha talvolta usato tale personaggio come suo alter ego, si potrebbe tracciare un parallelismo e affermare che, in questo omaggio al Dio dei manga, l'artista voglia manifestare come lo consideri un maestro. Si potrebbe identificare anche un altro riferimento all'opera di Tezuka nel personaggio di Kiriko, sorella di Kenji e madre di Kana: il modo in cui è generalmente chiamata “Dottor Kiriko” e il suo contributo (sebbene involontario) alla morte di numerose persone ricordano infatti la figura del Dr. Kiriko della serie *Black Jack*, “un medico che praticava l'eutanasia su pazienti senza speranza”.<sup>230</sup>

Un altro elemento evidentemente tratto dal campo dei manga è la maschera di Sadakyo,

identica a quella dell'eroe di *Nashonaruru kiddo* (ナショナルキッド, trascrizione in katakana di “National Kid”), un programma mandato in onda tra il 1960 e il 1961 dalla Tōei; sapendo che tale personaggio proveniva dalla



Figura 5 -Sadakyo con la sua maschera

galassia di Andromeda lontana tremila anni luce,<sup>231</sup> si può capire il motivo per cui da bambino Sadakyo cercava di comunicare con gli alieni.<sup>232</sup> In tema di maschere, anche quella indossata inizialmente dall'Amico era quella del ninja Hattori protagonista del famoso manga *Ninja Hattorikun* (忍者ハットリくん, lett. “Hattori il Ninja”, conosciuto in Italia come “Nino, il mio amico ninja”) di Fujiko Fujio:<sup>233</sup> il legame tra Fukubei e questo personaggio è evidenziato anche nel sedicesimo volume nel quale si afferma che preferiva essere chiamato Hattori.<sup>234</sup>

<sup>229</sup> Tezuka si era ispirato per certi suoi personaggi alle figure delle attrici di questo tipo di teatro esclusivamente composto da donne. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 159.

<sup>230</sup> 「『ドクター・キリコ』とは、手の施しようのない患者への安楽死を請け負う医者であり」。 Cit. TANAKA Haruna, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: onna no tatakai (Discussione su ‘20 seiki shōnen’ di Urasawa Naoki: le lotte delle donne)”, *Ferisu jogakuindaigaku hibumidaigakuinkyō*, vol. 23, 2016, p. 17.

<sup>231</sup> Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: kaononai shōnentachi”, p. 17.

<sup>232</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 10.

<sup>233</sup> Cit. scheda dell'anime su Animeclick.it: <https://www.animeclick.it/anime/7570/ninja-hattori-kun>.

<sup>234</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 144.

Nel corso della serie vengono citati molte serie classiche come *Ashita no Joe* (あしたのジョー, lett. “Joe del domani”)<sup>235</sup>, *Cyborg 009* e *Tetsujin 28go* (鉄人28号, lett. “Uomo di ferro nr. 28”)<sup>236</sup> sia in modo diretto che con citazioni. Un esempio potrebbe essere l’utilizzo da parte di Kenji durante il suo viaggio verso Tokyo del 2017 del pseudonimo Joe Kabuki, il nome dell’eroe di *Ashita no Joe*,<sup>237</sup> un altro potrebbe essere il riferimento a numerosi cattivi dei manga come il Grande Mago Piccolo di *Dragonball* e Black Ghost di *Cyborg 009* durante il monologo di un membro del culto dell’Amico.<sup>238</sup>

Quello che forse è il riferimento più particolare è l’incontro nel quarto volume tra il professor Shikijima e un gruppo di fedeli dell’Amico riguardo alla costruzione del robot del 2000: dopo le insistenze del professore di robotica sul fatto che le caratteristiche proposte come il volo o i cinquanta metri di altezza erano realizzabili solo nei cartoni animati e non nel mondo reale, la discussione verte invece sul se il robot dovesse essere telecomandato o pilotato. Tale dibattito è un riferimento a una questione che ancora divide molti appassionati dei manga di robot, sebbene Urasawa lo sfrutti anche per evidenziare come i fedeli dell’Amico fossero talmente immersi nella cultura *otaku* da perdere il contatto con la realtà.<sup>239</sup>

Riguardo all’ambito cinematografico si ha già mostrato nel primo capitolo la considerevole influenza di Alfred Hitchcock sull’opera di Urasawa. Difatti si può cogliere un riferimento al cineasta nel decimo volume, nel quale Sadakyo porta la Kyōko in una casa che la giovane crede essere la sua: l’angoscia trasmessa dalla ragazza durante la sua scoperta della casa e le frasi rivolte dall’uomo a una madre che si rivela essere invece un computer ricordano infatti il film *Psycho* (id.) del 1960.<sup>240</sup>

Tuttavia è possibile riconoscere degli omaggi anche a un altro grande regista quale Kurosawa Akira: per esempio, il personaggio dell’ispettore Chō presente nei primi volumi sembra essere un amalgama dell’ispettore Satō di *Nora inu* (野良犬, “Cane randagio”)<sup>241</sup> per quanto riguarda l’aspetto fisico, l’abbigliamento e gli atteggiamenti e Watanabe Kanji di

---

<sup>235</sup> Manga sul pugilato del 1968, conosciuto in Italia come “Rocky Joe”. Cit. scheda del manga su Animeclick: <https://www.animeclick.it/manga/9606/rocky-joe>.

<sup>236</sup> Manga di robot del 1956 di Yokohama Mitsuteru, conosciuto in Italia come “Super robot 28”. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 148.

<sup>237</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L’air du temps*, p. 145.

<sup>238</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 19.

<sup>239</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L’air du temps*, pp. 146-147.

<sup>240</sup> Cit. scheda del film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0054215/>.

<sup>241</sup> Film del 1949, mandato in onda in Italia nel 1986. Cit. scheda del film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0041699/>.

*Ikiru* (生きる, “Vivere”)<sup>242</sup> nel suo aver dedicato tutta la vita al lavoro, trascurando la famiglia. Riguardo a quest’ultimo film, Orsini ha riconosciuto un parallelismo tra le inquadrature della scena di Chō che prega all’altare con la foto della moglie e quelle di una scena simile con Watanabe.<sup>243</sup> Forse sono più evidenti i riferimenti a *Shichinin no samurai* (七人の侍, “I sette samurai”)<sup>244</sup> dei capitoli dal diciassettesimo al diciannovesimo volume, in primis nell’ambientazione in un villaggio dedito all’agricoltura che poi si rivolta contro il governatore locale. Una citazione diretta è nel nome di un capitolo del diciannovesimo volume (tradotto in italiano “I magnifici sette samurai”) nel quale sei uomini si uniscono a Kenji per un assalto alla fortezza allo scopo di salvare un suo compagno di viaggio.<sup>245</sup>

Riguardo invece al cinema americano nell’opera è stato citato diverse volte *The Great Escape* (“La grande fuga”),<sup>246</sup> in particolar modo nel sesto volume nel quale ispira a Occio alcuni elementi per la sua evasione dal carcere. Si potrebbe inoltre riscontrare una certa influenza del film *The Shining* (lett. “Il luccichio”, distribuito in Italia come “Shining”)<sup>247</sup> nel modo in cui l’Amico ripete frequentemente “Kenjikun, asobimashō” (ケンジくん、遊びましょう, tradotto nel manga come “Kenji, vieni a giocare.”) molto simile a quello in cui le gemelle del film invitano Danny a giocare con loro.<sup>248</sup> La sua passione per i lavori di Stephen King si manifesta anche in alcuni particolari dei capitoli ambientati negli Stati Uniti, come la piccola città scomparsa a causa di una malattia infettiva o il bambino maltrattato dal padre alcolista nel tredicesimo volume.<sup>249</sup>

---

<sup>242</sup> Film del 1952, mandato in onda in Italia nel 1986. Cit. scheda del film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0044741/>.

<sup>243</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, pp. 208-211.

<sup>244</sup> Film del 1954, proiettato in Italia nel 1955. Cit. scheda del film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0047478>.

<sup>245</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, pp. 212-213.

<sup>246</sup> Film del 1963 di John Sturges. Cit. scheda del film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0057115>.

<sup>247</sup> Film del 1980 di Stanley Kubrick. Cit. scheda del film sull’Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0081505>.

<sup>248</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 217.

<sup>249</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, p. 181.

# CAPITOLO 3

## RISCRIVENDO ATOM: *PLUTO*

### 3.1 GENESI E CARATTERISTICHE DELL'OPERA

I dettagli tecnici del manga come date di pubblicazione e riconoscimenti attribuiti sono stati forniti nel primo capitolo di questo elaborato nella presentazione generale di Urasawa e le sue opere.

#### 3.1.1 I personaggi

Allo scopo di comprendere meglio l'analisi di *PLUTO* è necessario presentarne i personaggi principali della serie.

- **I sette robot più forti del mondo:** denominazione data a un gruppo di robot riconosciuti internazionalmente come i più progrediti e con il potenziale di diventare armi di sterminio di massa. Ne fa parte l'investigatore tedesco dell'Europol **Gesicht**, il cui corpo è rivestito di una lega speciale chiamata "zeronium", incaricato dei casi dei misteriosi omicidi delle "corna". Protagonista del manga, dopo la sua morte la narrazione s'incentra su un altro di questi robot: il giapponese **Atom** creato dal dottor Tenma con le sembianze di un bambino. Tra i restanti cinque è particolarmente degno di nota l'australiano **Epsilon**, l'unico del gruppo a utilizzare l'energia fotonica e a essersi rifiutato di arruolarsi durante il trentanovesimo conflitto in Asia Centrale, dopo il quale accolse diversi bambini divenuti orfani di guerra. Gli altri sono la guardia alpina svizzera **Mont-Blanc**, il maggiordomo scozzese **North numero 2**, il lottatore turco **Brando** e il suo rivale greco **Hercules**.
- **Pluto:** inizialmente si chiamava Sahad ed era un robot persiano dedicato allo studio della botanica allo scopo di eliminare la desertificazione del suo paese natio. Successivamente la sua intelligenza artificiale è spostata dal dottor Abullah nel corpo di Pluto perché possa eliminare i sette robot più forti del mondo e i membri della commissione Bora su ordine del re persiano Dario XIV. Alla fine aiuterà Atom a salvare il pianeta a costo della sua stessa vita.

- **Dr. Abullah/Dottor Goji:** il dr. Abullah presentato nel manga è in realtà un robot nel quale sono stati inseriti i ricordi del vero dottore morto in un attacco, sebbene sia convinto di essere l'originale. Dotato infatti di un'intelligenza artificiale perfetta in grado di mentire a sé stessa, presenta una seconda personalità conosciuta come il dr. Goji; entrambi creano due robot diversi (rispettivamente Pluto e Bora) per vendicarsi di chi percepiscono come responsabile del trentanovesimo conflitto in Asia Centrale.
- **Dr. Tenma:** uno dei più brillanti esperti di robotica, ex ministro della scienza giapponese nonché creatore di Atom e del robot dalla doppia personalità Abullah/Goji. Dopo la morte apparente di Atom nel suo primo scontro con Pluto inserisce in lui il chip con gli ultimi ricordi di Gesicht per risvegliarlo.
- **Brau 1589:** ufficialmente l'unico robot ad aver mai ucciso un essere umano, Gesicht lo visita diverse volte nella sua prigione ricercando un aiuto con le indagini.
- **Dottor Roosevelt:** una delle più grandi intelligenze artificiali del mondo e quindi impossibilitato a spostarsi, la sua interfaccia è un orsetto di pezza. Situato nella Confederazione Tracia, manipola il mondo dall'ombra per provocare l'estinzione della razza umana.
- **Adolf Haas:** uomo di mezza età appartenente a una società antirobot. Quando scopre che suo fratello assassino di bambini robot è stato ucciso da Gesicht, cerca invano di distruggerlo, finendo invece con l'aiutare il detective nella sua indagine.

### 3.1.2 Trama dell'opera

L'ispettore Gesicht è incaricato dei casi della distruzione del robot Mont-Blanc e dell'assassinio di un attivista per i diritti dei robot, entrambi caratterizzati da "corni" poste dal killer sulle sue vittime: credendo che quest'ultimo abbia intenzione di colpire i sette robot più forti del mondo li avvisa del pericolo. Tuttavia si scopre la presenza di un altro obiettivo: la Commissione d'indagine Bora, incaricata anni prima dall'ONU, sotto pressione del presidente della Confederazione Tracia di accertarsi della presenza di robot con capacità di distruzione di massa nel regno di Persia. Tale situazione sfociò nello scoppio del trentanovesimo conflitto in Asia Centrale, dopo il quale il re Dario XIV fu deposto e fu instaurata la democrazia nel paese.

Mentre Pluto continua a mietere vittime come Brando, Atom e Heracles, a Gesicht è ordinato di proteggere Adolf Haas dopo un tentato attentato alla vita di quest'ultimo. Grazie a lui il detective scopre di aver ucciso un assassino di bambini robot, tra le cui vittime era

presente anche suo figlio e che la memoria dell'evento gli era stata cancellata dai suoi superiori per insabbiare la vicenda.

Epsilon mostra al poliziotto dei dati raccolti durante lo scontro tra Pluto e Heracles, portandolo a scoprire la vera identità del robot come Sahad e l'implicazione del dr. Abullah negli omicidi; poco dopo tale scoperta Gesicht è anch'egli ucciso. Durante lo scontro tra Pluto ed Epsilon, per sbloccare il loop in cui è bloccata l'intelligenza artificiale di Atom, il dr. Tenma inserisce il chip di memoria del detective con i suoi ricordi e sentimenti negativi causati dal recupero della sua memoria cancellata.

Dopo aver rivelato i risultati delle indagini di Gesicht alle autorità Atom, si dirige allo scontro finale con Pluto sopra una caldera, tuttavia si scopre incapace di sferrare il colpo finale. I due poi lavorano insieme per fermare Bora, un robot gigantesco dotato dell'intelligenza artificiale del dr. Abullah e di una bomba antiprotoni il cui scoppio causerebbe un'eruzione tale da portare all'estinzione della razza umana. Pluto riesce a impedire tale eruzione sacrificando la sua vita e così salvando Atom e il mondo intero; nell'ultima scena un evaso Brau 1589 distrugge il dr. Roosevelt, uno dei veri responsabili della tentata distruzione del genere umano in quanto manipolava gli eventi nell'ombra.

### 3.1.3 Genesi della serie

Con l'avvicinarsi del 2003, anno del compleanno di Atom nella serie, si diffuse nella Shōgakukan la richiesta da parte della Tezuka Productions di un *mangaka* disposto a disegnare un omaggio all'opera. Quando questa voce giunse alle orecchie di Urasawa, egli commentò che un'opera breve scritta a tal scopo “a paragone con la magnificenza dell'opera originale di Tezuka Osamu”,<sup>250</sup> sarebbe stata ben poca cosa, suggerendo invece un remake incentrato su una storia come *Chijō saidai no robotto*. Quando gli fu chiesto se avesse intenzione di farlo lui, l'artista negava, tuttavia ne cominciò a parlare anche con Nagasaki in un incontro secondario. Nei discorsi dei due cominciarono a emergere alcune delle idee base della serie, come il porre come protagonista Gesicht e quindi iniziare la narrazione da un'indagine in Germania, rievocando la sensazione di quando i due lavoravano su *MONSTER*.<sup>251</sup>

---

<sup>250</sup> 「そんなパロディーだとかオマージュみたいな短編を描いても、手塚治虫のオリジナル版の壮大さに比べると絶対に小さなものになっちゃうから、『地上最大のロボット』を真っ向からリメイクするぐらいの骨のある漫画家さんはいないもんですかね」。Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 198.

<sup>251</sup> *Ibidem*.

Quando Macoto Tezuka venne a conoscenza del desiderio di Urasawa di disegnare tale remake, inizialmente riteneva sinceramente che i tempi fossero ancora troppo prematuri e che non fosse necessario inserirlo tra i diversi progetti legati alla celebrazione del compleanno di Atom come la nuova serie televisiva. Tuttavia il *mangaka* non si arrese davanti a tale rifiuto, perseverando nel chiedere un incontro dal vivo per mostrare a Macoto i suoi schizzi iniziali e le sue idee. Quando finalmente la sua richiesta fu esaudita, nel 28 marzo 2003 Urasawa espose le sue intenzioni per la serie, rivelandogli anche perché avesse scelto quel specifico arc narrativo: infatti fu *Chijō saidai no robotto* la prima storia a fumetti a commuovere profondamente il giovane *mangaka*, al punto che la identifica come l'origine della sua vocazione artistica. Macoto acconsentì infine al remake, ponendo tuttavia la condizione di rivalutare il design iniziale dei personaggi, dato che lo sentiva troppo vicino allo stile del padre e voleva invece che *PLUTO* fosse un manga di Urasawa.<sup>252</sup>

### **3.2 ATOM: DELINEARE L'OPERA ORIGINALE**

Allo scopo di comprendere meglio l'analisi dell'opera confrontando con la storia da cui è stata trattata è necessario tracciare un quadro generale dell'originale e del suo autore.

#### **3.2.1 Breve introduzione di Tezuka Osamu, di *Tetsuwan Atomu* e di *Chijō saidai no robotto***

Tezuka Osamu nacque il 1928 a Osaka in una famiglia molto appassionata di musica, libri, manga e cinema; infatti suo padre possedeva un proiettore, così permettendo al futuro *mangaka* e ai suoi fratelli il lusso di poter vedere dei film a casa: non a caso l'artista si vantava di appartenere alla "première génération de l'image".<sup>253</sup> Durante l'infanzia emersero in lui due grandi passioni: i fumetti e gli insetti.<sup>254</sup>

A causa della sua passione per l'entomologia, dato che in periodo di guerra i giovani portati per lo studio di animali e piante erano mandati alle scuole di medicina, Tezuka cominciò tali studi. Sebbene dopo la fine del conflitto era intenzionato a continuarli, aveva "le virus du manga dans le corps":<sup>255</sup> studiando di giorno e disegnando di notte, nel 1946 ottenne la sua prima pubblicazione sulla rivista *Shokokumin Shinbun Kansai iban*.

---

<sup>252</sup> Cit. TEZUKA Macoto, "Postscript: i segreti attorno la nascita di Pluto", *Pluto*, vol. 2, Modena, Planet Manga, 2009.

<sup>253</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 1900 ed. Kindle.

<sup>254</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 1886, 1892-1895, 1913, 1921 ed. Kindle.

<sup>255</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 1954 ed. Kindle.



Successivamente nel 1947 produsse il suo primo *akahon manga*<sup>256</sup> dal titolo *Shintakarajima* (新宝島, “La nuova isola del tesoro”) raggiungendo oltre le quattrocentomila copie vendute; nel corso del 1948 pubblicò circa quattordici *akahon* continuando gli studi.<sup>257</sup>

Nel 1950 l’artista s’incontrò a Tokyo con il redattore Kato Kenichi, al tempo capo di *Manga Shōnen*. Quando gli mostrò le tavole del nuovo *akahon* su cui stava lavorando, il redattore decise di trasformarlo in una serie poi conosciuta al grande pubblico come *Janguru Taitei*. Un altro grande successo di quel periodo fu *Ribon no kishi* (リボンの騎士, lett. “Il cavaliere con i fiocchi”, conosciuto in Italia come “La principessa Zaffiro”),<sup>258</sup> disegnato durante il suo soggiorno alla pensione Tokiwa menzionata nel capitolo precedente.<sup>259</sup>

Nel 1953 ottenne il permesso di praticare la professione di medico, ma convinto dell’importanza degli studi di medicina per la sua arte li proseguì fino a conseguire nel 1961 il dottorato. Tali conoscenze in ambito medico e biologico gli furono fondamentali per la produzione di *Burakku Jakku* (ブラックジャック, trascrizione in katakana di “Black Jack”, lett. “Jack nero”) nel 1973;<sup>260</sup> nello stesso periodo produsse alcune delle sue opere più famose come *Hi no tori, Budda* (ブツダ, id.),<sup>261</sup> *Adorufu ni tsugu* (アドルフに告ぐ, lett. “Informando Adolf”, pubblicato in Italia col titolo “La storia dei tre Adolf”)<sup>262</sup> e *Hidamari no ki*.<sup>263</sup>

Tezuka morì nel 1989, ma la sua persona continua a vivere nella sua eredità da *mangaka* e nella figura del suo personaggio più famoso, il robot Atom.<sup>264</sup> Questi apparve per la prima volta non nella serie di cui è il protagonista, bensì in *Atom Taishi* (アトム大使, “Atom l’ambasciatore”) apparsa sulla rivista *Shōnen Club* della Kōdansha dall’aprile 1951 a marzo 1952. Il *mangaka* fu costretto diverse volte a cambiare la trama della storia prima che fosse pubblicata, decidendo infine di narrare dell’incontro tra la Terra e degli alieni praticamente

---

<sup>256</sup> I cosiddetti *akahon manga* (lett. “libri di manga rossi”) erano fumetti venduti a poco caratterizzati dalla stampa in rosso su carta economica. Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 98.

<sup>257</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 1950-1952, 1957-1958, 1968, 1980 ed. Kindle.

<sup>258</sup> Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 98.

<sup>259</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 1996, 1999, 2019 ed. Kindle.

<sup>260</sup> Manga incentrato sulla storia di un medico giapponese senza licenza. Cit. scheda del manga su Animeclick: <https://www.animeclick.it/manga/10443/black-jack>.

<sup>261</sup> Manga sulla storia del Buddha storico del 1972. Cit. scheda del manga su Animeclick: <https://www.animeclick.it/manga/10445/budda>.

<sup>262</sup> Manga del 1983 incentrato su tre ersonaggi chiamati Adolf (tra cui Hitler) ambientato durante la seconda guerra mondiale. Cit. scheda del manga su Animeclick: <https://www.animeclick.it/manga/9608/la-storia-dei-tre-adolf>.

<sup>263</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 2020-2021, 2024, 3745, 3783-3784 ed. Kindle.

<sup>264</sup> Cit. POUPÉE, *Histoire du manga*, pos. 4691, 2041 ed. Kindle.

identici in tutto agli esseri umani se non per le loro grandi orecchie; quando la convivenza inizialmente pacifica tra le due specie degenera a causa della lotta per il cibo, compaiono in scena Atom e il suo creatore il dr. Tenma. Quest'ultimo aveva costruito il robot con le sembianze di suo figlio Tobio morto in un incidente stradale per sostituirlo, tuttavia in seguito si rese conto di come la sua creatura non crescesse come un bambino normale. Il dottore riversa la sua rabbia contro gli alieni con un attacco, così scatenando la loro ira: sarà Atom a fare da mediatore tra le due specie, l'unico a poter essere davvero neutrale non essendo né umano né alieno, e a proporre la soluzione.<sup>265</sup>

Sebbene la serie non avesse ottenuto il successo sperato, il pubblico era rimasto molto colpito dal personaggio di Atom, al punto che il redattore Kanai Takeshi propose all'artista di scrivere una nuova storia con il robot come protagonista, consigliandogli anche di renderlo in grado di provare emozioni e sentimenti per permettere ai lettori di identificarsi con lui. In tal modo nell'aprile 1952 avvenne l'esordio di *Tetsuwan Atomu* sulla rivista *Shōnen*. Le origini del robot come sostituto del figlio del dr. Tenma sono simili a quelle narrate in *Atom Taishi*, tuttavia dopo che il dottore si rende conto dell'impossibilità di Atom di crescere decide di venderlo a un circo. Qui il piccolo è costretto a lottare con altri robot per intrattenere il pubblico finché il dr. Ochanomizu, nuovo ministro della scienza, non nota le sue capacità fuori dalla norma e decide di portarlo via dal circo. Il dottore diventa una sorta di nuovo padre adottivo per Atom, aiutandolo a inserirsi nella società umana e a comprenderla arrivando anche a creargli dei genitori, un fratello minore chiamato Cobalt e una sorellina dal nome Uran.<sup>266</sup>

L'enorme successo internazionale di Atom è dovuto principalmente alla serie animata mandata in onda a partire dal 1963 in Giappone dalla Fuji Television e negli Stati Uniti dalla National Broadcasting Company (NBC),<sup>267</sup> questa rivoluzionò il mondo degli *anime* grazie alle tecniche adottate da Tezuka per limitare il budget a causa dei scarsi fondi forniti.<sup>268</sup> La continuazione della pubblicazione del manga fino al marzo del 1968<sup>269</sup> fu permessa non solo dalla popolarità del personaggio, ma anche dalla struttura del manga come una serie di episodi indipendenti legati a grandi linee tra loro e non come un'unica storia come la maggior parte delle opere di Tezuka. Infatti ciò gli permetteva di creare una varietà potenzialmente

---

<sup>265</sup> Cit. Massimo NICORA, *C'era una volta... prima di Mazinga e Goldrake: Storia dei robot giapponesi dalle origini agli anni Settanta*, Tricase, Youcanprint Self-Publishing, 2016, pp. 79-81.

<sup>266</sup> Cit. NICORA, *C'era una volta... prima di Mazinga e Goldrake*, pp. 79, 81, 85-86.

<sup>267</sup> Cit. NOVIELLI, *Animerama*, p. 108.

<sup>268</sup> Per un maggior approfondimento cfr. NOVIELLI, *Animerama*, p. 109.

<sup>269</sup> Cit. NICORA, *C'era una volta... prima di Mazinga e Goldrake*, p. 87.

infinita di episodi con Atom come protagonista, sebbene di conseguenza non potesse sviluppare “the long-arc, novelistic story lines at which he excelled”<sup>270</sup> limitandosi a elaborare talvolta degli arc narrativi più lunghi.<sup>271</sup>

Infatti *Chijō saidai no robotto* fu pubblicato all’apice del successo di Atom lungo l’arco di circa sei mesi, da giugno 1964 a gennaio 1965; il suo adattamento in *anime* coprì due puntate e fu pubblicizzato come evento speciale.<sup>272</sup> La storia inizia con la creazione di Pluto da parte del dr. Abullah su ordine di un sultano in esilio, il quale gli ordina di distruggere i sette robot più forti del mondo convinto che in tal modo potrà diventare re della Terra. Mentre procede con la distruzione dei vari robot, Pluto si scontra diverse volte con Atom, il quale arriva a farsi potenziare dal dr. Tenma pur di sconfiggerlo. Il dr. Ochanomizu diventa ostaggio del sultano, così assistendo all’arrivo del dr. Goji e del robot Bora da lui costruito per distruggere Pluto. Lo scontro finale tra quest’ultimo e Atom sopra una caldera viene interrotto dal pericolo di un’eruzione vulcanica fermata da una collaborazione tra i due; dopo aver compiuto la sua prima buona azione Pluto si rifiuta di combattere di nuovo contro il piccolo robot. Tuttavia egli è distrutto da Bora nonostante gli sforzi di Atom nel cercare di fermarlo; infine il dr. Goji, dopo aver rivelato in precedenza di essere il dr. Abullah, svela di essere in realtà un robot servitore del sultano di cui voleva frenare i progetti.<sup>273</sup>

### 3.2.2 La rappresentazione dei robot in *Tetsuwan Atomu*

Ben prima della nascita di Atom nel 1951 erano presenti delle figure di robot nella cultura popolare giapponese come Gamu di Tagawa Suihō nel 1929, Tanku di Sakamoto Masaki nel 1934 e Peli di Yokoi Fukujirō negli anni quaranta.<sup>274</sup>

Tezuka aveva riconosciuto di essere stato influenzato dallo scrittore Unno Jūza (chiamato anche il “padre della fantascienza giapponese”) e da una traduzione letta nel 1938 della pièce teatrale *Rossum’s Universal Robots (R.U.R.)* del 1921 del ceco Karel Čapek. Proprio in tale manoscritto è stata utilizzata per la prima volta la parola “robot” nel riferirsi a delle figure ispirate ai golem della tradizione ebraica e al mostro di Frankenstein. *R.U.R.*

---

<sup>270</sup> Cit. Frederik L. SCHODT, “Designing a World”, *Mechademia*, vol. 8, 2013, pos. 3937 ed. Kindle.

<sup>271</sup> Cit. SCHODT, “Designing a World”, pos. 3932, 3937-3938 ed. Kindle.

<sup>272</sup> Cit. TOMOHIKO Murakami, “Postscript: Perché ‘Il robot più grande del mondo?’”, *Pluto*, vol. 5, Modena, Planet Manga, 2010.

<sup>273</sup> Cfr. TEZUKA Osamu, *Astro Boy*, vol. 5, Modena, Planet Manga, 2010.

<sup>274</sup> La sorella di Tezuka riportò che “Peli” aveva ispirato il fratello nella sua ideazione di Atom, essendo stato anch’esso in sostituzione del figlio morto di una donna. Cit. Frederik L. SCHODT, *The Astro Boy essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the manga-anime revolution*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2007, p. 109.

s’inserisce quindi in una tradizione di raffigurazione negativa e pessimistica rispetto a questo tipo di figure;<sup>275</sup> invece il *mangaka* aspirava a rappresentare Atom come un “twenty-first-century ‘reverse Pinocchio’, a nearly perfect robot who strove to become more human [...] and to be an interface between two different cultures –that of man and machine.”<sup>276</sup>

Il piccolo androide è il risultato ultimo dello sviluppo della robotica delineato dal suo creatore all’inizio di *Tetsuwan Atomu*. Dopo la prima apparizione dei robot negli anni cinquanta come macchine d’industria grosse e rozze, nel 1974 fu inventato un minicomputer dalle enormi capacità alimentato con energia nucleare; successivamente nel 1978 il professore di discendenza Apache Wakuchia inventò il primo cervello elettronico il cui design fu perfezionato dal professore giapponese Sarumane.<sup>277</sup> Questo marchingegno fu usato nel 1982 nel primo androide metallico; cinque anni dopo con l’invenzione di una pelle sintetica da parte del professor James Dalton nacquero i primi veri e propri robot umanoidi. Alla fine di un lungo sviluppo delle tecnologie a riguardo, agli inizi del ventunesimo secolo gli androidi erano divenuti in grado di ridere, parlare e arrabbiarsi come gli esseri umani. Infine, nel 7 aprile 2003 dopo un lavoro di circa due anni da parte del dr. Tenma nacque Atom, l’apice di tale sviluppo.<sup>278</sup>

Oltre a questa storia fittizia della robotica, Tezuka aveva anche delineato i cosiddetti Dieci Principi della Legge della Robotica riportati da Schodt con la dicitura:

- “1. Robots must serve mankind.
2. Robots shall never kill or injure humans.
3. Robots shall call the human that creates them ‘father.’
4. Robots can make anything, except money.
5. Robots shall never go abroad without permission.
6. Male and female robots shall never change roles.
7. Robots shall never change thier appearance or assume another identity without permission.
8. Robots created as adults shall never act as children.
9. Robots shall not assemble other robots that have been scrapped by humans.
10. Robots shall never damage human homes or tools.”<sup>279</sup>

---

<sup>275</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, pp. 106, 108.

<sup>276</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, p. 107.

<sup>277</sup> Schodt fa notare come il suo nome significhi “imitatore” in giapponese. Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, p. 101.

<sup>278</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, pp. 99-102.

<sup>279</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, p. 108.

Sebbene sorga spontaneo tracciare un collegamento con il celebre precedente di Isaac Asimov e le sue Tre Leggi della Robotica,<sup>280</sup> il *mangaka* ha sempre negato di essersi ispirato a esse anche se quelle da lui delineate presentano una certa somiglianza, includendone i principi base insieme ad altri ben più adatti a un fumetto.<sup>281</sup>

### 3.3 LE DUE OPERE A CONFRONTO: *CHIJŌ SAIDAI NO ROBOTTO E PLUTO*

Generalmente uno dei piaceri nel leggere un adattamento da un'altra opera è nello "scontro" tra esse. Per quanto la scritta "Urasawa x Tezuka" sulla copertina di *PLUTO* ricorda "the title card of a boxing match",<sup>282</sup> uno dei piaceri del leggere questa serie è nel riscontrare non solo le differenze, ma anche le somiglianze tra le due storie.<sup>283</sup> Difatti la mia intenzione in questo paragrafo è di confrontare tale remake con la storia originale.

#### 3.3.1 Raffronto tra le due trame

A grandi linee le due trame sono pressoché identiche dato che Urasawa ha ripreso la storia di base di *Chijō saidai no robotto* rendendola più complessa e trasformandola in una thriller, genere in cui eccelle. Infatti uno dei cambiamenti principali è il rendere protagonista del manga il detective tedesco Gesicht e narrare la storia dal suo punto di vista, rendendola inizialmente il resoconto delle sue indagini sugli omicidi di Mont-Blanc e di un attivista per i diritti dei robot.

Anche la presenza di robot capaci di uccidere degli esseri umani è una divergenza rispetto all'arc originale nel quale invece si afferma: "un robot che attacchi un umano sarebbe un demone".<sup>284</sup> Tali morti sono inoltre legate a un altro cambiamento radicale, l'ambientazione della storia in un "véritable contexte socio-politique mondial".<sup>285</sup> infatti le vittime umane di Pluto e del dr. Goji fanno parte della cosiddetta "Commissione d'indagine Bora" legata allo

---

<sup>280</sup> Queste apparirono per la prima volta nella nel racconto *Runaround* del 1942 (tradotto in italiano con titolo "Circolo vizioso"). Le leggi recitano: 1. Un robot non può recare danno agli esseri umani né permettere che, a causa della propria negligenza, un essere umano patisca danno; 2. Un robot deve sempre obbedire agli ordini degli esseri umani, a meno che non contrastino con la Prima Legge; 3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, a meno che questo non contrasti con la Prima o la Seconda Legge. Cit. Isaac ASIMOV, *Io, robot*, Milano, Mondadori, 2003.

<sup>281</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, pp. 107-108.

<sup>282</sup> Cit. Joe Sutliff SANDERS, "Adapting the Pleasures of Dramatic Irony in Comics" in Sylvie Geerts e Sarah Van den Bossche (a cura di), *Never-ending Stories: Adaption, Canonisation and Ideology in Children's Literature*, Gent, Academia Press, 2014, p. 228.

<sup>283</sup> *Ibidem*.

<sup>284</sup> Cit. TEZUKA Osamu, *Astroboy*, vol. 5, Modena, Planet Manga, 2010.

<sup>285</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa - L'air du temps*, p. 74.

scoppio del trentanovesimo conflitto dell'Asia Centrale.<sup>286</sup> La dura e realistica rappresentazione di questa guerra e delle sofferenze e del dolore da essa provocati in *PLUTO* non sono tecnicamente elementi presenti nella storia originale, bensì scaturiti dalle riflessioni di Urasawa su dettagli dell'ambientazione come lo status di sultano in esilio del padrone di Pluto e su *Tetsuwan Atomu* nella sua complessità.

Queste considerazioni tuttavia non si limitano solo al contesto di *Chijō saidai no robotto*, ma anche ai suoi personaggi partendo in primis da Gesicht: sono riprese le caratteristiche del robot tedesco delineate da Tezuka come il suo essere un poliziotto, l'essere stato costruito in zeronium e la conseguente invulnerabilità a raggi termici e flussi magnetici, ma Urasawa ha ampliato la sua storia dandogli una maggiore profondità. Il rapporto con sua moglie Helena caratterizzato dall'evidente affetto che mostra nei suoi confronti, il viaggio interiore alla ricerca di risposte ai suoi strani sogni e la paura provata nel momento in cui diventa consapevole dell'odio dentro di lui sono elementi di trama non presenti nell'originale, ma fondamentali nella storia di *PLUTO*.<sup>287</sup>

Non bisogna comunque dimenticare che una delle caratteristiche di Urasawa è una cura particolare verso i personaggi secondari di cui approfondisce storia e personalità. L'esempio forse più lampante è quello del turco Brando, presente in meno di quattro pagine in *Chijō saidai no robotto* nelle quali si menzionano soltanto la sua nazionalità, la sua occupazione e la sua amicizia con Mont-Blanc. Un ritratto molto più approfondito in *PLUTO*, anche se presente solo nei primi due volumi: il suo rapporto col robot svizzero assume una certa profondità quando inserito nel contesto della guerra in Asia Centrale, così come l'amore per la moglie e i suoi cinque bambini e il suo credere nella fortuna gli conferiscono una maggiore dimensione umana.

Tale fenomeno di ripresa e approfondimento di elementi parte della storia originale si estende in misura minore anche ad alcuni particolari della trama come l'amicizia tra Pluto e Uran, la percepita codardia di Epsilon e l'affetto che prova nei confronti dei bambini di cui si prende cura e il dolore del dr. Tenma davanti alla morte apparente della sua creatura.

Tuttavia grazie a queste riflessioni la storia diventa più complessa, senza più limitarsi alla narrazione di un semplice scontro tra robot; in tal modo anche la scala dello scontro e le sue possibili conseguenze diventano più grandi rispetto all'originale. Potrebbe essere un esempio il pericolo dell'eruzione vulcanica: se in *Chijō saidai no robotto* è in pericolo solo la città di

---

<sup>286</sup> Cfr. URASAWA Naoki, *Pluto*, vol. 2, Modena, Planet Manga.

<sup>287</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 1, 5-6.

Kumamoto, nell'opera di Urasawa potrebbe addirittura distruggere il mondo. Un'altra trasformazione molto interessante è quella del dr. Abullah/dr. Goji: il semplice robot fintosi due diversi esperti di robotica in *PLUTO* diventa un robot dalla doppia personalità, possessore di un'intelligenza artificiale così perfetta da riuscire a illudersi di essere davvero un essere umano e da provare il dolore del vero dr. Abullah nel perdere la sua famiglia.<sup>288</sup>

La maggior parte delle divergenze tra le due opere sono in ogni caso basate su concetti e particolari della storia originale; tuttavia bisogna menzionare la presenza in *PLUTO* di personaggi totalmente originali rispetto a *Tetsuwan Atomu*. L'esempio più lampante è quello di Sahad, il robot determinato a far crescere dei fiori nel suo paese natale poi divenuto arma sotto forma di Pluto; mentre nell'originale era stato solo messo in evidenza come era stato costretto a distruggere dal suo padrone, in *PLUTO* invece il suo essere "Sahad" fornisce un nome e un viso umano che rende più facile al lettore comprendere la sua tristezza nell'essere stato forzato ad andare contro la sua natura. Si potrebbe inoltre menzionare il primo robot ad aver ucciso un essere umano, Brau 1589, il quale ricorda il personaggio di Hannibal Lecter del film *The silence of the lambs*<sup>289</sup> nel modo in cui interagisce con Gesicht.<sup>290</sup> una figura che difficilmente sarebbe stata presente nell'universo di Tezuka. Un dettaglio agghiacciante di questo personaggio è come, nel ricercare un difetto nella sua intelligenza artificiale, gli esperti non abbiano trovato niente. Spiccano inoltre tra i personaggi originali la stessa Confederazione Tracia, in quanto paese creato appositamente da Urasawa su modello degli Stati Uniti, e le figure a esse collegate come il presidente Alessandro e il dr. Roosevelt.<sup>291</sup>

### 3.3.2 Differenze e similitudini nella struttura e nella narrazione

Da un punto di vista tecnico le differenze nella struttura tra *Chijō saidai no robotto* e *PLUTO* sono dovute prima di tutto al loro formato; il primo è un arco narrativo inserito all'interno di un altro manga, lungo circa 180 pagine, mentre il secondo è una serie a sé stante di otto volumi con oltre 1500 pagine.<sup>292</sup> Infatti Urasawa è riuscito a sviluppare appieno la storia originale sfruttando la maggiore disponibilità di spazio narrativo nell'approfondire trame

---

<sup>288</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 5, 8.

<sup>289</sup> Film del 1991 diretto da Jonathan Demme, diffuso in Italia col nome "Il silenzio degli innocenti". Cit. scheda del film sull'Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0102926/>.

<sup>290</sup> Cit. Craig FISHER, "Pluto and Doubling", *The Comics Journal*, 2011 (<http://www.tcj.com/pluto-and-doubling/>).

<sup>291</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 1-2, 6.

<sup>292</sup> Cit. FISHER, "Pluto and Doubling".

secondarie e personaggi. Questa differenza strutturale tra le due storie dona all'artista anche la possibilità di cambiare le presentazioni dei personaggi: in quanto manga completo, *PLUTO* deve reintrodurre elementi dell'ambientazione originale come le sue leggi della robotica o Atom invece ben noti ai fan di Tezuka.<sup>293</sup>

Infatti a livello narrativo Urasawa ha dovuto affrontare la sfida di dover raccontare la sua storia non solo ai lettori che conoscevano poco o nulla di *Chijō saidai no robotto*, ma anche a quelli con una maggiore familiarità con l'episodio originale. A tal riguardo potrebbe essere interessante esaminare l'incipit di queste due storie: Tezuka inizia presentando immediatamente Pluto con un'immagine e un nome ben definiti, indicando il suo essere un nuovo personaggio ai lettori; le prime pagine di *PLUTO* invece raffigurano i danni conseguenti allo scontro tra Mont-Blanc e l'altro robot, di cui viene offerta senza spiegazione un'immagine insieme al titolo del capitolo prima di soffermarsi su Gesicht.<sup>294</sup> Infatti solo chi già conosce il Pluto di *Tetsuwan Atomu* è in grado di collegare l'incendio e i pezzi di robot mostrati inizialmente alla seconda figura e può identificarla,<sup>295</sup> i lettori invece che si avvicinano per la prima volta alla storia dovranno aspettare il terzo volume perché il robot distruttore sia ufficialmente riconosciuto come Pluto e il settimo per averne un'immagine chiara e completa.

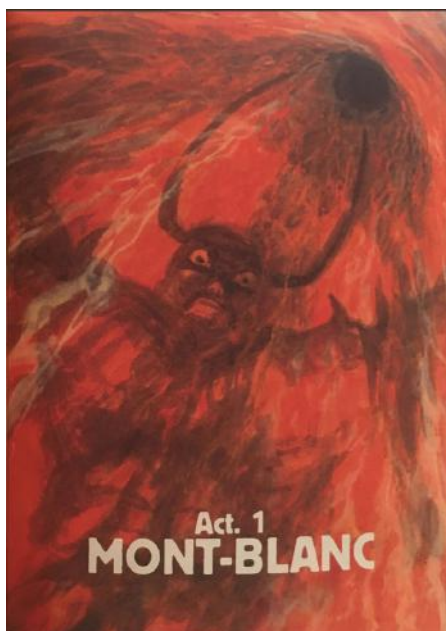


Figura 6 -Confronto dell'apparizione di Pluto nell'incipit delle due opere

<sup>293</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 1.

<sup>294</sup> Cfr. TEZUKA, *Astro Boy*, vol.5; URASAWA, *Pluto*, vol. 1.

<sup>295</sup> Cit. SANDERS, "Adapting the Pleasures of Dramatic Irony in Comics", p. 222.



Sorge quindi spontanea la domanda del come Urasawa possa effettivamente intrattenere e sorprendere la parte del pubblico già a conoscenza dei punti focali della storia. Joe Suttliff Sanders risponde citando un momento del primo volume dopo la distruzione di un robot poliziotto da un criminale non legato alla vicenda a un posto di blocco per cercare di fermare l'assassino dell'attivista. Quando successivamente Gesicht porta il chip di memoria del robot alla moglie e glielo inserisce a sua richiesta, questa gli mostra una sagoma in lontananza che stava saltando tra due grattacieli per poi svelargli che i sensori del marito avevano identificato tale figura come appartenente a un essere umano. Mentre il lettore "inesperto" è colpito dalla drammaticità della scena comunicata non solo dalla trama, ma anche dalla sua posizione alla fine di un capitolo e a livello estetico attraverso la composizione e la luce delle vignette, quello già entrato in contatto *Chijō saidai no robotto* si può sorprendere sapendo che in esso l'unico assassinio è un robot.<sup>296</sup>

Urasawa riesce a ben intrattenere quest'ultimo tipo di pubblico anche attraverso uno sviluppo ben equilibrato delle trame secondarie grazie a un'attenta e minuziosa pianificazione iniziale. In un'intervista il *mangaka* ne pone come esempio la storia di Gesicht e i suoi ricordi cancellati: il tutto comincia già nell'incipit della serie quando il robot viene mostrato a occhi aperti a causa di un brutto sogno,<sup>297</sup> si sviluppa con la scena ricorrente dell'uomo che gli aveva venduto suo figlio per cinquecento zeus e si conclude definitivamente solo nell'ultimo volume con un capitolo esplicativo degli eventi.<sup>298</sup> Infatti l'artista ha dichiarato che "la serie di eventi a partire dalla scena 'è tutto suo per cinquecento zeus', è stata pensata tutta fin dall'inizio".<sup>299</sup>

Lo sviluppo di questa trama secondaria può fungere anche da esempio dei diversi modi di raccontare di Urasawa e di Tezuka. L'intreccio di *Chijō saidai no robotto* coincide con la sua fabula, delineando una storia semplice e lineare facile da seguire e quindi adatta al pubblico infantile cui era principalmente rivolto *Tetsuwan Atomu*; al contrario *PLUTO* è caratterizzato da una narrazione non lineare intervallata da diverse analessi, presentate generalmente sotto forma di ricordi.

---

<sup>296</sup> Cit. SANDERS, "Adapting the Pleasures of Dramatic Irony in Comics", pp. 224-226.

<sup>297</sup> Cit. URASAWA, *Egaito egaito egakimakuru*, p. 201.

<sup>298</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 1, 2, 4, 8.

<sup>299</sup> 「『500 ゼウスでいいよ』というシーンから始まる一連の流れ、あれはもう全部最初から考えてたことだ」. Cit. URASAWA, *Egaito egaito egakimakuru*, p. 201.

### 3.3.3 Confronto a livello tematico

Se si limita a esaminare *Chijō saidai no robotto* emergono principalmente due tematiche, “a call for international fraternity –the seven great robots are from different nations- and a pronouncement of the ethical poverty of defining greatness strictly according to physical might.”.<sup>300</sup> Sebbene in *PLUTO* si possa riscontrare a grandi linee la prima, la seconda invece è assente in quanto era il sultano nell’originale a insistere affinché Pluto diventasse il robot più forte, mentre il suo alter ego nell’opera di Urasawa, Dario XIV, è più concentrato sul suo odio per la Confederazione Tracia.

Tale differenza si può notare grazie a un confronto delle scene finali dei due manga con la distruzione di Pluto e Atom in piedi accanto ad una delle sue corna. Per quanto Urasawa formi un evidente parallelismo sia visivo, ricalcando la vignetta finale di *Chijō saidai no robotto*, sia tematico con la domanda di Atom al dr. Ochanomizu riguardo l’odio e se un giorno sarà possibile vivere in pace, la “morale” trasmessa dall’originale è “quanto sia stupida l’idea di diventare i migliori del mondo”,<sup>301</sup> mentre nell’altra storia si accentua la speranza che un giorno l’odio scompaia.<sup>302</sup>

Tuttavia per capire appieno il debito di *PLUTO* nei confronti di Tezuka e la sua opera è necessario

prendere in considerazione non tanto l’episodio quanto la serie in generale. Nel seguente dialogo tratto da un’intervista Urasawa riesce a ben comunicare come il seme di una delle tematiche principali del suo manga fosse presente in *Tetsuwan Atomu*:



Figura 7 -Confronto tra i finali delle due opere

<sup>300</sup> Cit. SANDERS, “Adapting the Pleasures of Dramatic Irony in Comics”, p. 221.

<sup>301</sup> Cit. TEZUKA, *Astro Boy*, vol.5

<sup>302</sup> Cfr. TEZUKA, *Astro Boy*, vol.5; URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

“*Intervistatore*: C’è anche il nuovo personaggio di Sahad, ma non si è preoccupato del come avesse espanso una parte dell’opera originale?”

*Urasawa*: No, quella è la storia di come il dr. Tenma abbia costruito Atom dopo la morte di Tobio. Già qui si nasconde la risposta. Dopo è diventata la storia del robot che ha superato la Legge della Robotica “I robot non possono ferire o uccidere un essere umano”. Afferrato questo, si può [capire].

*Intervistatore*: Capisco...Le relazioni parentali sia tra robot e umani sia tra robot e robot sono diventate un grosso punto focale celato nel racconto, quest’allusione deriva in primo luogo dal punto di partenza dell’opera originale.

*Urasawa*: Con il signor Nagasaki abbiamo deciso in un’oretta [di raccontare] questo tipo di storia.”<sup>303</sup>

Infatti Urasawa ha delineato nel corso degli otto volumi una serie di relazioni parentali, tra cui molte caratterizzate dalla base del rapporto tra Atom e il dr. Tenma: il profondo dolore di quest’ultimo per la scomparsa del figlio Tobio. Già nel primo volume è presentata la figura del creatore di Mont-Blanc profondamente addolorato dalla sua scomparsa e desideroso di giustizia, il quale dice a Gesicht “No, anche se glielo dicessi, lei che è un robot... non mi capirebbe...”.<sup>304</sup> Una scena simile è mostrata in analepsi nei ricordi del robot durante la guerra in Asia Centrale, quando un padre cui era appena morto il figlio sotto un bombardamento gli dice: “Uccidere i bambini è il vostro modo di fare giustizia?![...] Lo capisci quello che provo?[...] Un robot talmente sofisticato dovrebbe capirla, una cosa così semplice!”.<sup>305</sup> A insaputa dei lettori, ancora ignari di come Gesicht abbia effettivamente provato tali sentimenti, il *mangaka* traccia un parallelismo tra il poliziotto e queste figure uniti dallo stesso dolore. Non a caso Urasawa traccia un collegamento anche col dr. Tenma: in un sogno il robot assiste alla commozione del dottore quando Atom (chiamato tuttavia Tobio) cammina per la prima volta, poi trasformandosi nel figlio che ignora di aver perso.<sup>306</sup> Essendo un elemento focale anche in *Tetsuwan Atomu*, non dovrebbe stupire come anche in

---

<sup>303</sup> Interviewer: 「サハドというオリジナルキャラクターの存在もそうですが、原作のどこをどう膨らませるかということに悩まれたはしなかったのでしょうか。」

浦沢: 「いや、天馬博士がトビオくんを亡くしてアトムを作ったという話。そこにもう答えが隠されていて。あと『ロボット法』の、『ロボットは人間を傷つけたり殺したりできない』という掟、その一線を越えてしまったロボットの話。そのあたりが掴めれば、もうできますよね。」

Interviewer: 「なるほど…。人間とロボットだったり、ロボットとろぼとだったり親子関係が物語の隠された大きな軸になっている、そのヒントはそもそも原作の書店から来ていたんですね。」浦沢: 「そういう話は小一時間で長崎さんと決めちゃいましたね。」. Cit. URASAWA, *Egaito egaito egakimakuru*, p. 201.

<sup>304</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 1.

<sup>305</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 2.

<sup>306</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 4.

*PLUTO* sia dato ampio spazio narrativo alla tristezza del dottore, in particolar modo quando è definita così enorme da sembrare che “qualcuno a cui voleva bene... fosse morto non una, ma due volte”<sup>307</sup> dopo la morte apparente di Atom. Come nell’originale, sebbene Tenma lo definisca “un fallimento”,<sup>308</sup> s’impegna con tutto sé stesso per salvarlo, disposto anche a “diventare un demone”<sup>309</sup> purché si ritorni in vita. Non bisogna inoltre scordare che una delle forze motrici della trama è l’odio trasmesso dal vero dr. Abullah alla sua “copia” robotica nato dal dolore della perdita della sua famiglia a causa dei bombardamenti della Confederazione Tracia. Tuttavia una relazione parentale molto particolare raffigurata da Urasawa è quella tra Atom e il “dio dei manga” suo creatore: secondo il critico Tomohiko Murakami il tutto parte dalla scelta stessa di fare un remake di *Chijō saidai no robotto*, nel quale secondo Tezuka Atom “era diventato un mostro”,<sup>310</sup> per esprimersi riguardo a tale affermazione. È noto come Tezuka provasse dei sentimenti ambivalenti nei confronti della sua creazione per una serie di fattori come l’affaticamento, la produzione fuori controllo dell’immagine di Atom e la diffusione di brutte copie del personaggio.<sup>311</sup> questa spaccatura in due del dio dei manga è rappresentata in *PLUTO* attraverso due personaggi, il dr. Tenma e il dr. Ochanomizu.<sup>312</sup> I due scienziati si confrontano diverse volte nella serie, mostrando opinioni opposte riguardo al robot: se secondo il primo è un fallimento, per l’altro è un capolavoro; se Tenma ritiene che sia stato consumato dall’odio di Gesicht, Ochanomizu ribatte che Atom non perderà la speranza.<sup>313</sup> Attraverso gli occhi dei due padri di Atom, quello che l’ha rifiutato e quello che l’ha accolto, Urasawa delinea quindi il travagliato rapporto tra il “dio dei manga” e la sua creazione, quasi come se stesse “cercando di salvare dal suo destino il ‘mostro’ Atom, criticato e ‘rinnegato’ dal padre-creatore Tezuka.”<sup>314</sup>

Una caratteristica comune delle due opere è l’utilizzare il rapporto tra esseri umani e robot come metafora per affrontare il tema della discriminazione; Tezuka aveva addirittura affermato come usare degli androidi al posto delle persone gli permetteva di essere più provocativo. Schodt ne cita come esempio di storia incentrata su tale tematica “La tragedia di Bailey” del 1968, influenzata dal movimento per i diritti civili negli Stati Uniti e dalla

---

<sup>307</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 5.

<sup>308</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 4.

<sup>309</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 7.

<sup>310</sup> Cit. TOMOHIKO, “Postscript: Perché ‘Il robot più grande del mondo’”.

<sup>311</sup> Cit. Marc STEINBERG, “Copying Atomu”, *Mechademia*, vol. 8, 2013, pos. 2262 ed. Kindle.

<sup>312</sup> Cit. TOMOHIKO, “Postscript: Perché ‘Il robot più grande del mondo’”.

<sup>313</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 4, 8.

<sup>314</sup> Cit. TOMOHIKO, “Postscript: Perché ‘Il robot più grande del mondo’”.

discriminazione subita in quel periodo da immigrati giapponesi, persone di colore e altre minoranze.<sup>315</sup> In un'altra storia del 1952 il *mangaka* aveva inserito un'organizzazione di umani vestita con cappucci simili a quelli del Ku Klux Klan (K.K.K.), il cui obiettivo era far bandire i robot dal Giappone.<sup>316</sup> Anche in *PLUTO* si può cogliere un riferimento al K.K.K. nell'organizzazione antirobot di cui fa parte Adolf Haas, il KR, nei cappucci e nei metodi violenti usati contro i robot.<sup>317</sup> Per quanto nell'ambientazione di questo manga i diritti dei robot siano riconosciuti internazionalmente, la discriminazione verso i robot dagli esseri umani avviene in modo più sottile attraverso un mancato riconoscimento dei loro sentimenti. Si potrebbe citare come esempio il modo in cui gli insegnanti di Uran commentano il "livello straordinario delle sue prestazioni"<sup>318</sup> per poi essere rimproverati da un altro maestro per non aver semplicemente riconosciuto la tristezza della piccola per la morte del fratello. Si potrebbe riscontrare un esempio forse più evidente nel primo volume nei tre capitoli dedicati al robot North numero 2 e il suo padrone Paul Duncan. Infatti Peter Wilkins ha riconosciuto nel suo continuo insistere sull'incapacità del robot di creare e apprezzare musica un atteggiamento razzista, affermando che "racism depends upon definitions of the human being: a Jewish or black person is outside the racist's definition, just as North No. 2 is outside Duncan's. [...] Further, it means that whatever one produces cannot be art".<sup>319</sup>

L'analisi di Wilkins di North numero 2 mette in evidenza un altro tema ricorrente di *PLUTO*: gli orrori della guerra. Infatti il succitato robot mostra segni di un trauma psicologico causato dall'impossibilità di dimenticare le migliaia di robot che ha distrutto durante il trentanovesimo conflitto in Asia Centrale, una visione mentale raffigurata da Urasawa mentre North numero 2 suona il piano non si sa se come evocazione o catarsi.<sup>320</sup> Similmente si potrebbe citare il robot ricordato da Heracles prima del suo scontro con Pluto, un ottimo elemento sul campo di battaglia visto per l'ultima volta bloccato a lavarsi le mani senza fermarsi; un'immagine che indubbiamente ricorda una manifestazione di sindrome da stress post-traumatico.<sup>321</sup> La rappresentazione della stupidità della guerra è una caratteristica

---

<sup>315</sup> L'episodio narra la storia del robot statunitense Bailey il quale, dopo essersi registrato come essere umano, è distrutto da una folla inferocita. Cfr. SCHODT, *The Astro Boy essays*, p. 124.

<sup>316</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, pp. 123-125.

<sup>317</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 3.

<sup>318</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 6.

<sup>319</sup> Cit. Peter WILKINS, "Pluto: Robots and Aesthetic Experience" in Ernesto Priego (a cura di), *The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship. Year One*, Londra, *The Comics Grid Digital First Editions*, 2012, p. 256.

<sup>320</sup> Cit. WILKINS, "Pluto: Robots and Aesthetic Experience", p. 257.

<sup>321</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 5.

costante anche dell'opera di Tezuka, sebbene nel suo caso derivi dalle sue esperienze personali del periodo durante e dopo la Seconda Guerra Mondiale.<sup>322</sup>

Un punto ricorrente di *Tetsuwan Atomu* e di *PLUTO* è anche l'avvertimento di non creare dei robot con la stessa intelligenza ed emozioni degli esseri umani; riguardo alla prima opera si potrebbe citare il personaggio di Atlas dotato di un circuito che gli permetteva di avere pensieri buoni e cattivi e quindi definito dal dr. Ochanomizu più umano e quindi "perfetto" di Atom.<sup>323</sup> Nel secondo manga invece tale esortazione avviene più volte attraverso il dr. Tenma, il quale afferma che l'intelligenza artificiale perfetta avrebbe bisogno di sentimenti negativi per crescere e infine arrivare a sbagliare e a poter mentire anche a sé stessa; il robot del dr. Abullah/dr. Goji da lui costruito, il cui odio per poco non provoca la distruzione del mondo, è la manifestazione fisica di tale avvertimento.<sup>324</sup>

Un'ultima tematica presente nell'opera di Tezuka e ripresa anche da Urasawa è il potenziale della natura umana di poter cambiare sia in positivo sia in negativo;<sup>325</sup> infatti come il dr. Abullah è stato accecato dai suoi sentimenti negativi al punto di rendere il robot con i suoi ricordi deciso a distruggere il mondo intero, ugualmente il robot omicida Brau 1589 risparmia il presidente della Confederazione Tracia ricordando il calore di Atom.<sup>326</sup>

### 3.3.4 Riferimenti e parallelismi tra l'ambientazione di *PLUTO* e le opere di Tezuka

Stando al critico Tomohiko Murakami durante la lettura di *PLUTO* sorge spontanea la domanda del se sia "in effetti un saggio su Osamu Tezuka".<sup>327</sup> Infatti l'opera è colma di citazioni e riferimenti non solo alla storia su cui è basato e *Tetsuwan Atomu*, ma anche a molteplici opere di Tezuka.

Anche se gli stili dei due *mangaka* sono diversi tra loro, si possono riscontrare dei riferimenti visivi al design originale di alcuni robot: per esempio, mentre North numero 2 è rimasto quasi invariato nella trasposizione, i personaggi di Brando e Heracles possiedono due corpi, uno umano per la vita quotidiana che permette a Urasawa di rappresentare le loro espressioni e uno per il combattimento basato invece sulla loro rappresentazione in *Chijō saidai no robotto*. Anche nel caso di Gesicht si possono scorgere tali riferimenti in uno scorcio dei suoi disegni schematici e nei tubi attaccati sul suo petto durante i controlli dato

---

<sup>322</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, pp. 132-133.

<sup>323</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, p. 129.

<sup>324</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 4-5, 8.

<sup>325</sup> Cit. SCHODT, *The Astro Boy essays*, p. 132.

<sup>326</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

<sup>327</sup> Cit. TOMOHIKO, "Postscript: Perché 'Il robot più grande del mondo'".

che ricordano il suo aspetto originale.<sup>328</sup> Lo stesso avviene per la rappresentazione di Atom non solo nel modo in cui i suoi capelli ricordano le “corni” tipiche del personaggio,<sup>329</sup> ma anche il momento del suo ultimo scontro con Pluto nell’ultimo volume quando i suoi occhi diventano totalmente bianchi, ricordando come in uno degli scontri in *Chijō saidai no robotto* aveva i capelli bianchi dopo esser stato potenziato dal dr. Tenma.



È interessante esaminare anche il modo in cui Urasawa integra nell’ambientazione di *PLUTO* la rappresentazione del mondo del futuro in *Tetsuwan Atomu*; Tezuka aveva inserito nella sua città futuristica accanto a grattacieli e macchine volanti numerosi elementi del Giappone della sua epoca dal vestiario all’arredamento, sentendo che il pubblico non sarebbe stato capace di identificarsi con un mondo privo di elementi familiari.<sup>330</sup> Sebbene i lettori moderni siano più abituati a un’ambientazione puramente fantascientifica, si può riscontrare un procedimento simile in *PLUTO* nel quale elementi futuristici sono integrati con quelli del mondo moderno. Per esempio nel terzo



Figura 8 -Confronto tra l'Atom originale e quello di Urasawa

volume il vicinato di Adolf Haas è presentato a una prima occhiata con l’aspetto tipico di una piccola cittadina tedesca immersa nel verde, ma la pagina successiva mostra come sia situato sopra a un grattacielo in un vero e proprio panorama futuristico.

Nell’ambientazione del manga di Urasawa sono presenti anche dei riferimenti ad altre storie di *Tetsuwan Atomu*: per esempio nel secondo volume sono presenti il vicecommissario Tawashi e l’ispettore Nakamura (personaggi ricorrenti della serie originale), nonché il design delle auto della polizia a forma di cane; inoltre l’episodio della fuga delle belve feroci è una

<sup>328</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 1, 3.

<sup>329</sup> Ironicamente Tezuka aveva sempre dichiarato come ispirazione per le “corni” di Atom il modo in cui i suoi capelli stavano dritti mentre li lavava da bambino. Cit. SCHODT, “Designing a World”, pos. 4013-4014 ed. Kindle.

<sup>330</sup> Cit. SCHODT, “Designing a World”, pos. 3924, 3929 ed. Kindle.

citazione della storia “Il gatto rosso”, sebbene nella versione originale non ci fosse l’intervento di Uran.<sup>331</sup> Sono presenti inoltre delle citazioni di altre celebri opere di Tezuka: il chirurgo giapponese senza licenza dalla lauta parcella menzionato nel primo volume sembra rievocare il protagonista di *Burakku Jakku*, mentre la moglie del robot poliziotto distrutto ricorda nel design Robita, il robot futuristico di *Hi no tori*, il cui nome viene dato al bambino di Gesicht.<sup>332</sup> Si potrebbero anche cogliere dei riferimenti a *Janguru taitei* nel discorso di Uran quando menziona un meraviglioso leone bianco nel terzo volume e ad *Adorufu ni tsugu* nel personaggio di Adolf Haas.<sup>333</sup>

Un’ultima caratteristica tipica del mondo di Tezuka ripresa anche nell’opera di Urasawa è l’uso del cosiddetto “star system”, in altre parole trattare i propri personaggi come se fossero degli attori. Quando il *mangaka* cominciò a disegnare gli occhi dei suoi personaggi con dei punti di luce al suo interno invece di semplici dei cerchi neri come gli altri disegnatori del periodo, riuscì a differenziare i diversi personaggi anche solo attraverso le loro espressioni, permettendo loro di assumere una propria individualità. Grazie a questi cambiamenti sottili, uno stesso personaggio poteva ricoprire “ruoli” diversi in molteplici storie con varie personalità espresse attraverso i loro visi.<sup>334</sup> Tale sistema è ripreso da Tezuka diverse volte nel corso della sua carriera fumettistica e in *PLUTO* in particolare si possono riscontrare due comparse da opere precedenti: la prima è il protagonista robotico dell’opera di esordio *Return*, il quale ritorna sotto forma del robot che causa l’arresto del padre di Adolf Haas; il secondo invece è il preside Ban, meglio conosciuto come “Baffo” (“Mustachio” nella traduzione inglese), le cui fattezze sono identiche al personaggio di Leichwein in *MONSTER*.<sup>335</sup>

### 3.4 RIFERIMENTI STORICI IN *PLUTO*

Dato che *PLUTO* è un’opera fantascientifica ambientata in un ipotetico futuro, la presenza di parallelismi con eventi storici reali potrebbe sembrare anomala; tuttavia bisogna ricordare non solo che ogni artista è influenzato dal mondo lui circostante, ma anche che Urasawa ha dichiarato che è solito iniziare i suoi incontri con Nagasaki parlando di eventi recenti “come

---

<sup>331</sup> Cit. FUSANOSUKE Natsume, “Che cosa rende interessante *Pluto*?” in *Pluto*, vol. 3, Modena, Planet Manga, 2009.

<sup>332</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 1, 8.

<sup>333</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, pp. 226-228.

<sup>334</sup> Cit. FUSANOSUKE Natsume, Matthew Young (trad. di), “Where Is Tezuka? A Theory of Manga Expression.” *Mechademia*, vol. 8, 2013, pos. 1787, 1804, 1826-1827, 1833-1836, 1848-1850 ed. Kindle.

<sup>335</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, pp. 236-239.



la Guerra del Golfo e la situazione mediorientale. Così facendo riesco a entrare non poco nell'ottica della società di quel momento".<sup>336</sup>

Di conseguenza, specialmente tenendo in considerazione come le prime fasi di produzione del manga furono tra il 2002 e il 2003, non dovrebbe stupire il palese riferimento alla Seconda Guerra del Golfo nella descrizione del trentanovesimo conflitto in Asia Centrale. Tale parallelismo è riscontrabile non solo a livello visivo con le somiglianze tra Dario XIV e Saddam Hussein e il presidente Alessandro e George W. Bush, ma anche nella descrizione della guerra fornita nel secondo volume. Il regno di Persia era sotto il governo del dittatore Dario XIV, il quale attaccava anche le nazioni vicine; di conseguenza il presidente Alessandro della Confederazione Tracia chiede all'ONU di costituire un organo di controllo della proliferazione degli armamenti robotici di sterminio di massa. Successivamente manifesta il sospetto di tali armi in Persia e per confermare o smentire tali affermazioni l'ONU manda la Commissione Bora formata da esperti di robotica: sebbene non avessero trovato niente, la Confederazione Tracia dichiara in ogni caso guerra, spodestando Dario XIV. In una delle ultime scene del manga, il presidente Alessandro ammette di aver mentito per rendere più potente il suo paese. Similmente, anni dopo la Prima Guerra del Golfo scatenata dall'invasione del Kuwait da parte dell'Iraq, il presidente statunitense insisteva sulla presenza e la fabbricazione nel paese di armi di distruzione di massa per scopi terroristici. Quando gli ispettori ONU mandati a verificare tali dichiarazioni tornarono senza risultati, dichiarò guerra il 20 marzo 2003 dopo un ultimatum al dittatore iracheno di lasciare il suo paese entro quarantotto ore. Oggigiorno è conoscenza comune che anche le affermazioni di questo presidente non erano veritiere.<sup>337</sup>

Di conseguenza numerosi elementi della Confederazione Tracia sono riconducibili ad altri degli Stati Uniti, come il collegamento tra il presidente Alessandro e George W. Bush e tra il carcere di Karatepa dov'è imprigionato Dario XIV e la prigione di Guantanamo,<sup>338</sup> nonché il personaggio del dr. Roosevelt. Originariamente presente come cattivo nella serie animata di *Tetsuwan Atomu* del 2003,<sup>339</sup> Urasawa sembra aver collegato la forma di orsetto di pezza dell'interfaccia dell'intelligenza artificiale a un aneddoto secondo il quale tale tipo

---

<sup>336</sup> 「長崎さんと打ち合わせをしていると、世間話から始まるんですよ。その時にあった事件の話だったり、湾岸戦争がどうしたとか、中東情勢がどうだ、みたいなね。そうすると少なからず、その時の社会のモードにはなっているんですよ。」. Cit. URASAWA, *Egaito egaito egakimakuru*, p. 193.

<sup>337</sup> Cit. "Iraq War" su *Encyclopædia Britannica online*: <https://www.britannica.com/event/Iraq-War>.

<sup>338</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa -L'air du temps*, pp. 167-168.

<sup>339</sup> Cit. FISHER, "Pluto and Doubling".

di peluche (chiamato in inglese “teddy bear”) sia stato chiamato il quel modo come omaggio al presidente statunitense Theodore Roosevelt, soprannominato appunto “Teddy”.<sup>340</sup>

Altri parallelismi con la storia americana sono quelli tra i già menzionati KR e K.K.K., due organizzazioni simili per il vestirsi con dei cappucci bianchi, i metodi violenti e un’ideologia razzista, e tra la tribù Nanabu e i nativi americani. In *PLUTO* questa pacifica comunità venne convinta dalla “tribù dell’oro” venuta dal mare del fatto che tale metallo li avrebbe resi felici, portandoli a barattare tutti i loro possedimenti fino a rimanere senza più niente: infine i nativi si gettarono uno a uno nella bocca di un vulcano.<sup>341</sup> Tale storia sembra rievocare il cosiddetto “trasferimento degli indiani” il cui scopo era liberare “i territori dagli Appalachi al Mississippi perché potessero essere occupati dai bianchi”.<sup>342</sup> Dopo una lunga

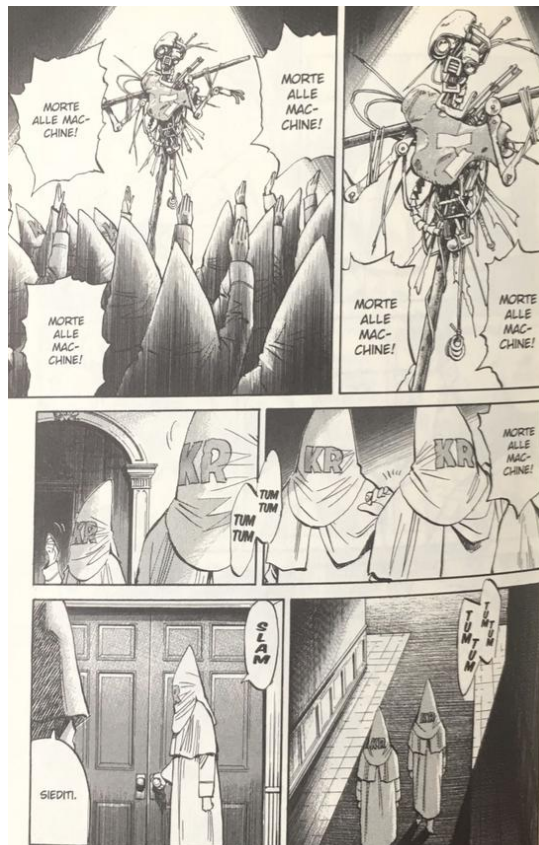


Figura 9 -Una riunione del KR

serie di manovre, scontri e manipolazioni, gli sforzi di molte tribù native americane si rivelarono vani e quindi si ritrovarono costrette a vendere la loro terra, a trasferirsi a ovest o a rimanere però sottoposti alle leggi dello stato in cui si trovavano. Da ricordare il “sentiero delle lacrime”, il percorso verso ovest che molti cherokee furono costretti a percorrere e su cui ne morirono a decine per malattia, affaticamento e condizioni ambientali.<sup>343</sup> Un’immagine che forse Urasawa voleva rievocare nella marcia dei Nanabu verso la bocca del vulcano.

<sup>340</sup> Cit. ORSINI, Naoki Urasawa – *L’air du temps*, p. 168.

<sup>341</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

<sup>342</sup> Cit. Howard ZINN, *Storia del popolo americano: dal 1492 a oggi*, Milano, Il Saggiatore, 2005, p. 92.

<sup>343</sup> Per una trattazione più approfondita cfr. ZINN, *Storia del popolo americano: dal 1492 a oggi*, pp. 92-106.

## CAPITOLO 4

### MANGA A CONFRONTO: 20 SEIKI SHŌNEN E PLUTO

#### 4.1 RAFFRONTO DI TRAME E TECNICHE NARRATIVE

Si potrebbe dire che le storie di *20 seiki shōnen* e *PLUTO* non manifestino molti elementi in comune; infatti, se il primo manga narra della lotta di un uomo e di un gruppo da lui ispirato contro una figura minacciosa creatore di una società dominata dalla paura, il secondo invece si concentra su delle indagini portate avanti su un piano materiale e uno interiore.

Infatti le somiglianze riscontrate nel confronto tra queste due opere sono generalmente legate alla loro comune appartenenza al genere del thriller fantascientifico; si potrebbe citare come esempio la minaccia di una completa estinzione dell'umanità. Sebbene tale pericolo si manifesti con modalità diverse (in *20 seiki shōnen* con il virus dell'Amico e in *PLUTO* con l'eruzione causata da Bora),<sup>344</sup> è presentato in entrambi come estrema conseguenza dell'odio e della tristezza dell'antagonista, così rientrando nella “aesthetics of extremity” delineata da Thomas.

Un altro punto in comune tra i due manga è la presenza di una bomba anti-protoni il cui scoppio potrebbe portare orribili conseguenze come la distruzione della razza umana; la sensazione di urgenza comunicata da Kenji agli ufficiali NATO (“Il mondo finirà! Ve ne rendete conto?”)<sup>345</sup> e il definire la formula per la costruzione di tale ordigno come la “formula matematica per distruggere la terra”<sup>346</sup> mostrano una certa consapevolezza da parte di Urasawa dell'enorme potenziale distruttivo delle armi basate su questo tipo di energia.

Inoltre in entrambe le opere sono presenti dei robot, sebbene rappresentati in modo radicalmente diverso. Infatti, mentre in *PLUTO* figurano dei veri e propri androidi basati quindi sulla forma umana, l'enorme robot di *20 seiki shōnen* è modellato su *Tetsujin 28-go* non solo nella sua grandezza, ma anche nell'assenza di una vera e propria intelligenza artificiale per essere invece pilotato da terra attraverso un telecomando.

---

<sup>344</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 22; *Pluto*, vol. 8.

<sup>345</sup> Cit. URASAWA, *21th Century Boys*, vol. 2.

<sup>346</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

I due manga sono simili anche nel cambiamento del focus narrativo in corso d'opera: se dopo la morte apparente di Kenji *20 seiki shōnen* s'incentra sul resto del suo gruppo e in particolar modo sulla nipote Kana, similmente in *PLUTO* dopo la morte di Gesicht la storia si focalizza prima su Epsilon e infine su Atom.

Da un punto di vista narrativo entrambe le serie presentano delle tecniche simili, in primis una rappresentazione dell'intreccio non corrispondente alla fabula, essendo entrambi i racconti intervallati da numerose analepsi generalmente giustificate come ricordi. Un altro strumento spesso utilizzato è quello del colpo di scena, caratteristico del genere del thriller in cui Urasawa è ben versato; infatti il *mangaka* ha dimostrato in entrambe le opere la sua capacità di gestire il ritmo della storia in modo tale da sempre stupire e coinvolgere il lettore.

L'artista usa frequentemente nelle due opere anche la tecnica narrativa del parallelismo; nel secondo capitolo di questo elaborato si è già mostrato come in *20 seiki shōnen* sia presente una certa simmetria tra alcune analepsi e il tempo della narrazione. Ciò avviene anche tra momenti diversi della storia non ambientati nel passato: per esempio la scena in cui Kenji sale sull'enorme robot con l'intento di fermarlo durante il "Capodanno di sangue" si ripresenta anche in uno dei momenti di climax di *21 seiki shōnen*.<sup>347</sup>

Similmente in *PLUTO* sono presenti numerose corrispondenze nel corso dell'opera, per esempio tra la moglie del robot ucciso nel primo volume e Helena dopo la morte di Gesicht non solo nel loro essere vedove di poliziotti, ma anche nel non voler dimenticare i propri mariti; in quest'ultimo caso il parallelismo è reso evidente dalla stessa risposta ("Non toglietemi i miei ricordi di lui")<sup>348</sup> alla domanda del se volessero farsi cancellare i ricordi dei propri compagni. Si potrebbe anche citare la scena del primo volume, poi ricalcata nell'ultimo, nella quale Atom esamina brevemente una lumaca per poi rimetterla su una foglia: così tale ripetizione segnala il suo ritorno alla normalità dopo un breve periodo di comportamenti anomali in seguito all'inserimento del chip di memoria di Gesicht.

#### 4.2 PARALLELISMI TRA PROTAGONISTA E ANTAGONISTA

Sono ulteriormente presenti in *20 seiki shōnen* e in *PLUTO* un considerevole numero di corrispondenze nella raffigurazione del protagonista e dell'antagonista di queste due opere, quindi tra Kenji e l'Amico e tra Pluto e sia Gesicht sia Atom.

---

<sup>347</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 8; *21th Century Boys*, vol. 2.

<sup>348</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 6.

#### 4.2.1 Kenji e l'Amico

Attraverso una lettura attenta del primo volume (quindi prima che la trama di *20 seiki shōnen* si sviluppi appieno), si possono già cogliere dei parallelismi soprattutto da un punto di vista visuale tra l'Amico e Kenji. Infatti, dopo che quest'ultimo vede per la prima volta il simbolo a casa del professor Shikijima, avviene la prima apparizione dell'Amico (circa tre pagine in cui dimostra i suoi “poteri di levitazione”) che termina con un piano ravvicinato sul suo simbolo per poi focalizzarsi di nuovo su quello trovato dall'eroe, così mettendo in correlazione il rapporto dei due con questo marchio. Un altro esempio di parallelismo tra i due del primo volume è quando la scena passa da un primo piano sulla mano di Kenji a uno su quella dell'Amico aperta nella medesima posizione mentre fa un discorso presso il Budokan,<sup>349</sup> solo poche pagine dopo aver appreso che Kenji da giovane avrebbe voluto suonarci un giorno.<sup>350</sup>

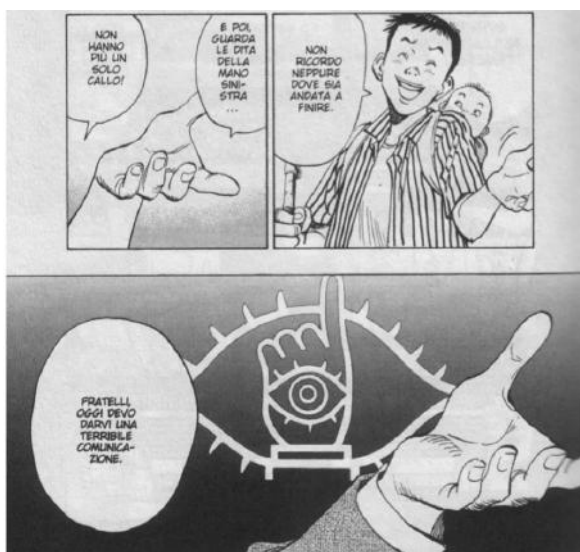


Figura 10 -Parallelismo tra le mani di Kenji e dell'Amico

Passando dalla prima parte del manga all'ultima, Urasawa stesso ha indicato un'altra correlazione visiva tra il Kenji del 2017 e il secondo Amico con l'affermazione “come Katsumata porta la maschera, anche Kenji indossa gli occhiali da sole.”,<sup>351</sup> quindi evidenziando come gli occhi e quindi le espressioni di entrambi siano bloccate alla vista. Tuttavia, mentre nel manga non è mai veramente mostrato il viso di Katsumata (bisogna infatti ricordare che anche se gli viene tolta la maschera poco prima della sua morte l'uomo si era sottoposto a una plastica facciale per sostituire Fukubei), nei momenti di climax di quest'ultima parte della serie Kenji si toglie i suoi occhiali e mostra il suo viso, per esempio quando implora l'Amico di fermarsi.<sup>352</sup>

<sup>349</sup> Il più grande stadio di baseball di Tokyo che spesso accoglie i concerti dei musicisti più famosi. Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 1.

<sup>350</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 1.

<sup>351</sup> 「カツマタくんはお面をかぶっていて、ケンヂもサングラスをかけている。」. Cit.

URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 185.

<sup>352</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 22; *21th Century Boys*, vol. 1-2.

Tuttavia il parallelismo più forte tra questi due personaggi riguarda il percorso che li ha portati a ricoprire il ruolo di leader carismatico presso i gruppi da loro creati e organizzati. Come l'autorità dell'Amico deriva dalla sua capacità di attrarre e unire i fedeli e dalla dimostrazione di capacità sovraumane tra cui anche l'essere deceduto per poi ritornare in vita, anche quella di Kenji deriva da un'ottica simile. Dopo essere apparentemente morto dopo il "Capodanno di sangue", il musicista è considerato come un martire dal gruppo comandato da Yoshitsune, ispirato dalle sue parole e dalle sue canzoni; inoltre il suo ritorno nel 2017 potrebbe essere interpretato come una risurrezione simbolica. Tenendo in considerazione anche come i membri della resistenza si sono dati il nome di *Kenji ippa* (ケンヂ一派), tradotto non a caso come "Setta di Kenji", si può vedere come il parallelismo più grande tra queste due figure sia l'aver saputo ispirare grazie al proprio potere carismatico e la propria autorità un gruppo di seguaci fedeli e pronti a tutto. Ciò risulta particolarmente interessante quando si ricorda come, nell'ambito della storia, la "Setta di Kenji" sia dipinta come un'organizzazione terroristica, mentre i lettori la considerano il gruppo dei "buoni" e sperano nel suo successo. In altre parole, Urasawa ha mostrato in modo molto sottile come concetti come "eroe" e "cattivo" siano in realtà relativi al proprio punto di vista, e come in realtà sia comune a tutti il bisogno di una figura forte e carismatica.<sup>353</sup>

#### 4.2.2 Pluto, Gesicht e Atom

Anche in *PLUTO* sono riscontrabili delle analogie tra Pluto con sia Geischt sia Atom, entrambi identificabili come protagonisti della storia. Già nel manga il robot giapponese delinea una corrispondenza tra il suo assassino e il detective, mandando a quest'ultimo prima di essere distrutto il messaggio: "Gesicht... tu e Pluto... siete uguali... sei... tu che mi hai... ucciso?".<sup>354</sup> Dato che è molto probabile che Atom fosse a conoscenza del contenuto dei ricordi cancellati del poliziotto,<sup>355</sup> si può facilmente supporre che intendesse comunicare che fossero simili per i loro sentimenti di dolore e odio in seguito alla perdita di membri della loro famiglia. Infatti Gesicht dopo la morte del figlio cominciò a provare un rancore così forte verso il suo assassino da spingerlo a ucciderlo, molto simile a quello di Sahad verso la

---

<sup>353</sup> Cit. THOMAS, *Drawing on tradition*, pp. 147-148, 150.

<sup>354</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 4.

<sup>355</sup> Considerando che Brau 1589, dopo aver ricevuto il chip di memoria di Geischt, lo schernisce con le parole "È tutto suo per cinquecento zeus" ed è chiaramente già a conoscenza di come il detective avesse ucciso un essere umano in passato, si può supporre che anche Atom avesse scoperto tale accaduto dopo aver inserito il chip di memoria di Gesicht durante il loro primo incontro. Un altro elemento in supporto potrebbe essere come Atom va in bagno a piangere dopo l'inserimento del chip. Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 2, 5.

Confederazione Tracia dopo essere tornato in Persia e aver appreso la notizia della morte della madre e dei suoi fratelli per dei bombardamenti.<sup>356</sup>

Tuttavia questi due robot hanno in comune anche l'esperienza di aver subito delle modifiche da parte di uomini di potere senza scrupoli: Gesicht perde parte della sua memoria a causa dei suoi superiori dell'Europol e Sahad viene trasferito in un corpo radicalmente diverso dal robot che crede essere il dr. Abullah. Questi interventi causano a entrambi la perdita di contatto con delle parti fondamentali della loro essenza, i ricordi del figlio e il dolore conseguente alla sua perdita per il primo e uno stravolgimento della sua funzione primaria (da piantare fiori a distruggere altri robot) per il secondo.<sup>357</sup>

In merito a tale cambiamento di corpi emerge una caratteristica comune di Sahad/Pluto e Atom, un complicato rapporto con i rispettivi padri/creatori. Infatti, per quanto il dr. Tenma si sia impegnato al massimo per cercare di riportare in vita la sua creatura, rimane tuttavia il padre che l'ha rifiutato, che si è rivelato incapace di accettarlo del tutto a causa dell'eterno paragone con Tobio e che dubita della sua capacità di non soccombere all'odio inserito in lui. Ugualmente, prima di scoprire che in realtà il dr. Abullah è deceduto e poi sostituito da un altro robot, Sahad deve venire a patti con l'aver un creatore disposto a modificarlo totalmente senza badare ai suoi sentimenti o alle sue opinioni, che sebbene affermi di volergli bene non lo ama davvero.<sup>358</sup>

Si crea inoltre una certa corrispondenza tra queste due figure nell'ultimo volume dopo aver ricevuto l'ultimo messaggio di Geischt che "niente nasce dall'odio".<sup>359</sup> entrambi i robot rimangono toccati da queste parole e si ritrovano a piangere insieme, smettendo di combattere una volta riconosciuto il fatto di provare la medesima tristezza. L'ultima scena del capitolo rappresenta le silhouette di Atom e Pluto in piedi rivolti in direzioni opposte, creando un contrasto visivo anche grazie alle loro diverse dimensioni; tuttavia è presente un unico baloon



Figura 11 -Ultima vignetta del capitolo 62 di "PLUTO"

<sup>356</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 5-6.

<sup>357</sup> Cit. FISHER, "Pluto and Doubling".

<sup>358</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 5-6.

<sup>359</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

laterale con un grido di dolore mostrando come, sebbene siano personaggi diversi, siano uniti dallo stesso dolore e dalla medesima tristezza.

#### **4.2.3 La rappresentazione del protagonista e dell'antagonista come figure parallele come invito al pacifismo**

Dato che in entrambe queste opere è riscontrabile una certa correlazione tra i personaggi designabili come protagonisti della storia e quelli invece dipinti come antagonisti, è facile supporre che non sia tanto un elemento caratteristico di una sola serie, ma bensì parte dello stile narrativo dell'autore. Di conseguenza si potrebbe provare a ipotizzare il motivo per cui Urasawa ha scelto di rappresentare questo tipo di figure come corrispondenti tra loro.

Sia in *20 seiki shōnen* sia in *PLUTO* “eroe” e “cattivo” sono così simili tra loro che tale designazione binaria deriva puramente dal punto di vista della narrazione: difatti, così come sarebbe semplice vedere la “Setta di Kenji” come un mero gruppo terroristico, lo sarebbe altrettanto provare simpatia per il dolore, la tristezza e la missione vendicativa di Pluto. Nel mostrare l'arbitrarietà di tale divisione il *mangaka* dimostra non solo come in realtà queste figure abbiano in comune più di quanto sembri a una prima occhiata, ma anche l'impossibilità di risolvere la situazione attraverso uno semplice scontro. Anche i personaggi stessi sono consapevoli dell'inutilità di tali conflitti; Atom e Pluto smettono di lottare tra loro una volta capito grazie al messaggio di Geischt che l'odio è un sentimento sterile e di conseguenza come la loro battaglia possa essere solo infruttuosa. Anche Kenji, durante il suo incontro finale con l'Amico, non tenta di salvare Tokyo dal virus attraverso uno scontro fisico o un discorso ispirato come ci si potrebbe aspettare da una storia di questo genere, bensì si toglie gli occhiali quasi a voler mostrare la sincerità delle sue affermazioni, s'inginocchia e chiedere perdono per l'incidente del badge. Si può evincere che anche Katsumata sia consapevole del potere delle parole del protagonista da come gli dice di smettere di scusarsi perché “se adesso chiedi scusa, poi finirà tutto quanto!”<sup>360</sup> determinato a continuare il suo “gioco”.<sup>361</sup>

Nel mettere quindi in risalto non solo l'inutilità dell'odio e dei conflitti, ma anche l'importanza del dialogo e della consapevolezza che non esistono davvero “buoni” e “cattivi”, l'artista cerca di trasmettere al lettore un invito al pacifismo e a cercare di risolvere eventuali scontri attraverso metodi non violenti.

---

<sup>360</sup> Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 22.

<sup>361</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 8; *20th Century Boys*, vol. 22.



### 4.3 L'IDENTITÀ

“È la società, e soltanto lei, che dispensa, a diversi livelli, le giustificazioni e i motivi di esistere; è la società che, producendo gli affari o le posizioni cosiddette ‘importanti’, produce gli atti e gli agenti che vengono giudicati ‘importanti’, per se stessi e per gli altri [...] Miseria dell’uomo senza missione né consacrazione sociale. [...] Ciò che si aspetta da Dio, non lo si ottiene mai se non dalla società, che è l’unica che ha il potere di consacrare, strappare alla fattidicità, alla contingenza, all’assurdità.”<sup>362</sup>

Con queste parole il sociologo francese Pierre Bourdieu evidenzia quanto sia fondamentale nell’affermazione della propria esistenza il riconoscimento da parte delle altre persone e del mondo circostante. Questa sfumatura della tematica dell’identità è stata ripresa molteplici volte da Urasawa nelle sue opere fin dal suo primo manga di genere thriller, *MONSTER*, rendendolo uno dei punti focali della serie.

Tale tema è trattato anche in *20 seiki shōnen* e *PLUTO*, nel primo attraverso le figure dei cosiddetti “kao no nai shōnentachi” (顔のない少年たち, “i bambini senza volto”)<sup>363</sup> ovvero Sadakyo, Fukubei e Katsumata, nel secondo invece incentrandosi sui personaggi del dr. Abullah/dr. Goji e Sahad/Pluto.

#### 4.3.1 “Kao no nai shōnentachi”: Sadakyo, Fukubei e Katsumata

Il primo dei tre bambini a mettere in evidenza il problema dell’identità legato a una mancata percezione dall’esterno è Sadakyo. Dopo essersi trasferito in quinta elementare, durante le scuole medie torna nel suo vecchio quartiere e non è riconosciuto da nessuno; quando inoltre è svelato che si era diffusa la voce che fosse morto, il ragazzo diventa ufficialmente una “persona che non c’è”.<sup>364</sup> Questo tuttavia è dovuto a un processo illustrato in modo molto lineare da Tanaka Haruna:

“Dato che ai tempi delle elementari Sadakyo indossava una maschera, le persone attorno percepivano che ‘Sadakyo è la persona che indossa la maschera’. In seguito ciò si collega alla percezione che ‘la persona che indossa la maschera è Sadakyo’. [...] In altre parole, il Sadakyo [che mostra] il suo vero volto senza la maschera non è percepito come Sadakyo.”<sup>365</sup>

---

<sup>362</sup> Cit. Pierre BOURDIEU, *Lezione sulla lezione*, Genova, Marietti, 1991, pp. 39-40.

<sup>363</sup> Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: kaononai shōnentachi”, p. 14.

<sup>364</sup> 「いない人間」. Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: kaononai shōnentachi”, p. 17.

<sup>365</sup> 「小学生の時、サダキヨはお面をかぶっていたことで、『サダキヨはお面をかぶっている人物である』と周りから知覚されている。そしてそれは、『お面をかぶっている人物はサダキヨ』であるという知覚に繋がる。[...]つまり、お面をかぶっていない素顔のサダキヨはサダキヨだと知覚

La mancanza di un riconoscimento della sua identità da parte delle altre persone in un periodo così importante dello sviluppo come l'infanzia porta questo personaggio a vacillare a sua volta nella propria percezione di sé; questa sua incapacità di vedersi chiaramente si manifesta anche nel modo in cui si chiede in continuazione se sia una buona o una cattiva persona. Solo dopo che il maestro Sekiguchi gli consegna una sua foto scattata durante una gita delle elementari, unica testimonianza del suo vero volto da bambino di cui credeva non esistesse traccia, Sadakyo riesce infine a stabilire appieno una vera immagine di sé e a decidere infine di cercare di combattere l'Amico.<sup>366</sup>

Anche per quanto riguarda Fukubei sono messi in risalto i suoi problemi con la percezione di se stesso, sempre scatenati da un mancato riconoscimento da parte degli altri; per esempio, dopo essere stato confuso per Sadakyo quando esce indossando la sua maschera, nel momento in cui se la toglie il suo viso sembra essere diventata quella di un *nopperabō*, un mostro della tradizione giapponese che si presenta come una persona totalmente priva di lineamenti.<sup>367</sup> Anche quando tornato a casa si guarda allo specchio, dopo aver chiesto a voce alta al suo riflesso prima se è Sadakyo e poi se è Katsumata, negando tuttavia entrambe le possibilità con una risata, con espressione seria gli chiede infine chi sia. Tale esperienza di incapacità di riconoscere se stesso dopo un mancato riconoscimento dagli altri si ripete anche durante l'episodio dello scherzo presso la villa della collina dell'impiccato<sup>368</sup> quando



Figura 12 -Fukubei vede il suo riflesso privo di lineamenti

されないのである。」. Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: kaononai shōnentachi”, p. 18.

<sup>366</sup> Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: kaononai shōnentachi”, pp. 17-18.

<sup>367</sup> Questo mostro si distingue dal simile *nuppefuhofu* grazie ai vestiti che indossa, dandogli le sembianze di una persona. Cit. SHIGERU Mizuki, *Enciclopedia dei Mostri Giapponesi*, Ferrara, Kappalab, 2013, p. 294.

<sup>368</sup> Con l'aiuto di Sadakyo Fukubei aveva appeso un lenzuolo a mo' di *teruteru bōzu* (una bambola usata dai Giapponesi per propiziare il buon o il cattivo tempo) così spaventando degli incursori notturni, facendo nascere la voce che si aggirasse un fantasma nella villa. Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 16.

ancora una volta non riesce a vedere il suo volto riflesso, ma bensì un viso senza occhi, naso e bocca e quando successivamente chiede di nuovo “Tu chi sei?” alla sua immagine, frammentata da uno specchio rotto. Nell’esaminare il momento in cui Fukubei e Sadakyo montano la bambola si può capire che questo accaduto ha profondamente scosso Fukubei, dato che afferma che “il non aver faccia è la cosa più spaventosa”,<sup>369</sup> e che quindi egli ha una grande paura di non essere visto. Tenendo in considerazione anche il modo in cui insiste per essere chiamato “Amico” anche durante il periodo delle elementari da Sadakyo e Yamane, si potrebbe dire che Fukubei desidera profondamente che la sua immagine percepita dalle persone lui circostanti coincida con il modo in cui lui vede se stesso e quando tale riconoscimento non avviene entra in crisi.<sup>370</sup>

Ciò potrebbe spiegare anche il motivo del profondo rancore che il ragazzo prova nei confronti di Kenji, il quale smaschera il trucco della bambola e attira inoltre tutta l’attenzione della classe al rientro dalle vacanze, quando si viene a sapere che nella villa della collina dell’impiccato ha visto un “vero” fantasma. Di conseguenza Fukubei non solo si sente ridicolizzato, ma crede che la nuova notorietà del ragazzo dovesse invece essere sua di diritto grazie alla storia dell’essere andato all’Expo 1970 (sebbene fosse una menzogna). In tal modo nella sua percezione di sé viene a mancare il riconoscimento altrui così tanto anelato e comincia così a lottare per ottenere il tipo di attenzione che desidera iniziando a costruire pian piano la sua identità come “l’Amico”.

I problemi d’identità di Katsumata hanno invece un processo molto simile a quello di Sadakyo nel modo in cui anch’egli diventa una “persona che non c’è” dopo che si diffuse la voce che fosse morto. Tuttavia rispetto all’altro ragazzo il passaggio avviene in modo più veloce e anche più drastico considerando come, anche se rimane nella stessa scuola, è dimenticato da tutti compresi Fukubei e Yamane, i compagni lui teoricamente più vicini. Ciò si può evincere dalla scena del sedicesimo volume in cui entrambi salutano il ragazzo con la maschera come Sadakyo, commentando come sia maltrattato anche nella sua nuova scuola; tuttavia in precedenza Sadakyo aveva affermato che, dopo il suo trasferimento, era tornato nel quartiere solo durante le scuole medie. Di conseguenza si può capire che anche Fukubei e Yamane sono caduti anche loro nella trappola de “la persona che indossa la maschera è Sadakyo” finendo col non offrire a Katsumata un riconoscimento della sua identità. Tale

---

<sup>369</sup> Sebbene la traduzione italiana sia “Senza faccia fa più paura” (cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 16.), ai fini dell’argomentazione ho preferito attuare una traduzione più letterale della frase originale 「顔がないのが一番怖いんだ」 citata in TANAKA, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: kaononai shōnentachi”, p. 20.

<sup>370</sup> Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki ’20 seiki shōnen’ron: kaononai shōnentachi”, pp. 19-21.

processo di rovesciamento del rapporto tra il ragazzo e la maschera si verifica anche in seguito con l'Amico, difatti “anche [l'idea che] ‘l'Amico è la persona che indossa la maschera su cui è disegnato il simbolo’ diventa ‘la persona che indossa la maschera col simbolo è l'Amico’.”,<sup>371</sup> un fattore che gli tornerà utile quando assume l'identità di Fukubei.<sup>372</sup>

Mentre quest'ultimo aveva risposto alla mancata percezione di sé da parte del mondo lavorando incessantemente alla sua nuova identità come “l'Amico”, Katsumata manifesta una reazione contraria scegliendo invece di mimetizzarsi e di assumere le sembianze di altre persone, prima di Sadakyo nell'infanzia e in seguito di Fukubei da adulto, annullandosi completamente nella personalità dell'Amico. Un elemento a sostegno di tale affermazione potrebbe essere la scelta di Urasawa di non mostrare nemmeno una volta in tutti i volumi della serie il viso di tale personaggio. Infatti nei soli due momenti in cui è privo della maschera (quando sta per morire e in seguito nella realtà virtuale) sono rispettivamente mostrati il viso di Fukubei e un volto totalmente privo di lineamenti.<sup>373</sup> Ciò rende questo personaggio “un bambino senza volto”, quindi senza una vera identità, a tutti gli effetti.

#### **4.3.2 Il dr. Abullah/dr. Goji e Sahad/Pluto**

La figura del dr. Abullah/dr. Goji ricorda molto quella di Katsumata nel suo non possedere un viso che sia completamente suo. Una volta completata la sua creazione, il robot non riusciva ad attivarsi perché bloccato in un loop, incapace di scegliere tra i sei miliardi di personalità che il suo creatore aveva incluso nella sua programmazione affinché diventasse l'intelligenza artificiale perfetta; solo quando il dr. Tenma inserisce al suo interno un chip di memoria contenente un backup parziale dei ricordi del vero dr. Abullah, deceduto in seguito a un bombardamento, il robot riesce a svegliarsi assumendo il viso e la personalità dello scienziato e continuando a vivere al suo posto. Anche se non è mostrato nella narrazione, è spiegato che il robot manifesta anche la seconda personalità del dr. Goji, il creatore del robot Bora.

Il dolore e l'odio instillati nel dr. Abullah/dr. Goji dai ricordi del vero dottore diventano la base della percezione di sé di questo robot, l'elemento più importante della sua essenza e

---

<sup>371</sup> 「また、『“ともだち”はマークが描かれた覆面をかぶっている人物である』ということから、『マークが描かれた覆面をかぶっている人物は“ともだち”』となる。」. Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: kaononai shōnentachi”, p. 23.

<sup>372</sup> Cit. TANAKA, “Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: kaononai shōnentachi”, pp. 22-24.

<sup>373</sup> Cfr. URASAWA, *21th Century Boys*, vol. 1-2.

la motivazione di fondo di tutte le sue azioni. Nel momento in cui gli è mostrato che in realtà è solo un androide e non un essere umano, si ritrova costretto a mettere in discussione le fondamentali stesse della sua identità e a quindi riconoscere la profonda dissonanza tra l'immagine che aveva di sé (l'umano Abullah) con la realtà (il robot dalla doppia personalità). Tuttavia si rivelerà incapace di superare questa divergenza come si può evincere dal modo in cui fino alla fine continua ad affermare di essere il vero dottore.<sup>374</sup>

Una simile discordanza è presente anche nella figura di Sahad/Pluto, la cui percezione di sé come un giovane studente di botanica non coincide con la realtà del corpo da distruttore nel quale è stata trasferita la sua intelligenza artificiale. Nel corso della serie è possibile riscontrare diverse occasioni in cui è messa in evidenza la confusione del robot riguardo alla sua identità, per esempio quando durante lo scontro con Gesicht urla di essere Pluto per poi fermarsi quando il poliziotto controbatte: "Tu non sei Pluto! Il tuo nome... è Sahad!".<sup>375</sup> Una volta riconosciuto il robot si ferma e il suo avversario detective si rifiuta di combattere oltre; in seguito anche Epsilon e Atom cessano di combattere una volta identificato il loro avversario come Sahad e non come Pluto.

Di conseguenza si potrebbe dire che, oltre al messaggio finale di Gesicht, è stato l'essere chiamato Sahad da Atom a permettere al robot di rientrare in contatto con la base più gentile della sua identità e quindi decidere di aiutare il giapponese contro Bora. Tuttavia si può evincere che il Sahad/Pluto non è riuscito a superare appieno la dissonanza tra la propria immagine di sé e il proprio corpo nella sua ultima scena, nella quale afferma di non poter più tornare a essere Sahad; ciò rivela che questo personaggio non riesce far collimare le sue azioni da robot distruttore con la sua identità di base, dando l'impressione di riferirsi col suo primo nome a una persona totalmente diversa e non a se stesso.<sup>376</sup>

#### **4.4 L'IMITAZIONE COME METODO DI AUTOAFFERMAZIONE**

Nel paragrafo precedente si ha potuto constatare quanto sia importante la tematica dell'identità nell'opera di Urasawa; in merito potrebbe essere interessante analizzare più dettagliatamente il tema dell'imitazione come metodo di realizzazione di sé, esemplificato in *20 seiki shōnen* dall'Amico e in *PLUTO* in particolar modo da Helena.

---

<sup>374</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 7-8.

<sup>375</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 6.

<sup>376</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 6-8.

#### 4.4.1 L'Amico come "copia"

Si ha già discusso in precedenza di come Fukubei avesse creato la sua identità come "l'Amico" allo scopo di ricevere l'attenzione che credeva di meritare; tuttavia questo suo percorso di affermazione di sé si basa principalmente su un elemento: l'imitazione di Kenji. Ciò è messo in evidenza in un dialogo tra Katsumata e Manjōme avvenuto nel 1970:

*Katsumata:* L'imitazione dell'imitazione...

*Manjōme:* Ma sicuro! L'originale va sempre in perdita. E anche la prima copia è ancora così così.

A conquistare il mondo è sempre... la copia della copia.

*Katsumata:* Oooh...[...] Se dev'essere la copia della copia... allora, è imitare Fukubei che imita Kenji."<sup>377</sup>

Difatti questo scambio risalta non solo il modo in cui Katsumata si è annullato nella sua imitazione di Fukubei, ma anche come quest'ultimo abbia ricalcato molte parti della sua nuova immagine di sé sull'eroe; ciò potrebbe anche ulteriormente spiegare la presenza dei numerosi parallelismi tra questi due personaggi illustrati in precedenza.

L'Amico comincia a ricalcare Kenji partendo da un elemento molto importante: il marchio creato originariamente da Occio ai tempi delle elementari per rappresentare il loro gruppo. Fukubei si appropria di quest'icona e ne distorce il significato originale, legando irrimediabilmente questo simbolo al suo culto, al suo partito politico e in particolar modo alla sua persona a tal punto che si crea tra i due una corrispondenza univoca. Ciò è esemplificato dal processo illustrato nel paragrafo precedente secondo il quale "la persona che indossa la maschera con il marchio è l'Amico". Inoltre, dato che nella serie passa dall'indossare inizialmente una maschera di *Ninja Hattori-kun* a un'altra che copre tutto il suo viso con questo marchio, si potrebbe dire che in tal modo "il simbolo de 'l'Amico' ricopre il ruolo di viso ed espressioni de 'l'Amico'.",<sup>378</sup> rendendo ancora più stretta la connessione tra i due.<sup>379</sup> Anche un altro oggetto strettamente associato all'Amico soprattutto dal punto di vista della propaganda religiosa tratto da un'idea originaria di Kenji e il suo gruppo è il "Nuovo libro delle profezie", un'imitazione del loro "Libro delle profezie" scritto agli inizi dell'estate del 1970 da Fukubei con l'aiuto di Yamane.<sup>380</sup>

---

<sup>377</sup> Cit. URASAWA, *21th Century Boys*, vol. 1.

<sup>378</sup> 「『ともだち』の顔や表情が『ともだち』のマークで覆われていることで、物質的に『ともだち』のマークは『ともだち』の顔・表情の役割を担っている。」. Cit. OZAWA Tomomi, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: 'honmono' to 'nisemono' (Discussione su '20 seiki shōnen' di Urasawa Naoki: 'il reale' e 'l'imitazione')", *Ferisu jogakuindaigaku hibumidaigakuinkyō*, vol. 18, 2011, p. 27.

<sup>379</sup> Cit. OZAWA, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: 'honmono' to 'nisemono'", pp. 27-28.

<sup>380</sup> Cit. TANAKA, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: kaononai shōnentachi", p. 21.

Una volta appurato che l'Amico ha realizzato la sua nuova identità imitando ed esagerando le azioni e le caratteristiche di Kenji, sorge spontanea la domanda del perché Fukubei avesse scelto proprio lui. Le sue azioni da adulto quali l'appropriazione del simbolo e la sua autorità spirituale creata grazie alla "veridicità" delle profezie dei due libri sembrano comunicare un grande rancore nei confronti dell'eroe, un profondo desiderio di sconvolgerlo e fargli del male distortendo e parodiando gli elementi dei suoi giochi da bambino.

Tuttavia altri episodi della serie sembrano indicare anche altri fattori: per esempio, quando Kenji va di notte alla villa della collina dell'impiccato con gli altri alla ricerca del "fantasma", Fukubei si unisce a loro sebbene stesse ancora fingendo di essere a Osaka per l'Expo 1970. Bisogna tenere in mente anche come da adulto si fosse infiltrato con il suo vero nome nei "nove eroi"<sup>381</sup> che aspiravano a fermare i piani dell'Amico per l'anno 2000, fingendo di avere una moglie trascinata nel culto e di essere morto eroicamente. Sebbene le azioni di Fukubei siano temporalmente lontane tra loro, la spinta motivazionale sembra essere la stessa: il desiderio di impressionare Kenji attraverso le sue azioni, di essere notato da lui in qualche modo e infine giocare insieme.

In poche parole, il tentativo di Fukubei di formare una nuova identità come "l'Amico" imitando Kenji è motivato sia dal desiderio di essere notato da lui e dal resto del mondo sia dalla frustrazione provata nel momento in cui questo riconoscimento esterno viene a mancare.

#### 4.4.2 Imitando gli esseri umani: Helena

"Posso offrirle un tè? Capisco che anche lei, essendo un robot, finge semplicemente di berlo, ma... più i robot vivono in modo simile agli esseri umani e più... riescono ad upgradare i propri sensi rendendoli più simili a quelli umani... è così, è vero... ma non è così semplice arrivare a capire la gioia di bere il tè. [...] Io lavoro come collaboratrice familiare. Il bambino di quella famiglia... naturalmente sto parlando di un bambino umano... da prima che lui nascesse quella famiglia aveva un cane. Sono cresciuti insieme, quasi come fratelli. Poi il cane morì. Tutti i giorni il bambino piangeva e piangeva... e io ho provato a consolarlo, ma... Ora, finalmente ho capito... il sentimento di quel bambino..."<sup>382</sup>

---

<sup>381</sup> Denominazione data a Kenji e al suo gruppo dall'Amico e dal "Libro delle profezie". 「9人の戦士」. Cit. TANAKA, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: kaononai shōnentachi", p. 21.

<sup>382</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 1.

Queste parole rivolte a Gesicht dalla moglie del poliziotto robot ucciso nel primo volume mettono già in evidenza uno dei temi ricorrenti dell'opera: come i robot comincino ad avvicinarsi sempre di più agli esseri umani a forza di imitarli.

Dopo quest'episodio la tematica viene nuovamente affrontata nel primo incontro tra Gesicht e Atom; quando il detective commenta come l'altro sembri davvero in grado di assaporare il dolce davanti a lui, il bambino risponde: "A forza di fingere, mi sembra... di cominciare a capire. [...] Cosa vuol dire 'buono'. Non posso davvero distinguere ciò che percepiscono gli esseri umani, ma sento... come qualcosa nel cuore...".<sup>383</sup> Nel corso della serie Atom si conferma come il più avanzato tra i diversi robot sotto questo punto di vista data anche la sua capacità di mentire (cosa teoricamente impossibile per gli androidi) dimostrata durante il suo incontro con la moglie di Gesicht quando le comunica che il marito non aveva scoperto il contenuto dei loro ricordi mancanti.<sup>384</sup>

Tuttavia questa scena mostra anche il progresso raggiunto a livello di espressione delle proprie emozioni da parte di Helena, la quale versa lacrime di commozione nell'abbracciare Atom. Infatti in precedenza, quando la donna si era recata in Giappone dopo la morte del marito, non mostrava esternamente il suo dolore presentando invece quella che Urasawa ha definito "una tristezza senza espressioni",<sup>385</sup> simile a quella dei genitori robot di un bambino androide i quali capiscono le urla di disperazione dei genitori umani, anche se incapaci di esternare la loro sofferenza.<sup>386</sup> Helena diventa in grado di esprimere appieno tale emozione durante il suo incontro col dr. Tenma per consegnargli il chip di memoria del detective.

*Helena:* Ho qualcosa che non riesco... a rimettere a posto.

*Tenma:* E che cosa?

*Helena:* Una smisurata... quantità di tristezza... per Gesicht... Ogni giorno... il dolore è più vivido... Io... non so più che fare...

*Tenma:* Helena... prova a piangere. In momenti simili, gli esseri umani piangono. Sì, così... per cominciare, va bene anche se fingi.

*Helena:* [...] Uuuuh! Bwaaah!

*Tenma:* Non è straordinario? Anche se è finzione, diverrà realtà. Riuscirai a piangere per davvero proprio come me. Vedi? Queste sono lacrime vere. Anch'io soffro... perché Atom è morto."<sup>387</sup>

---

<sup>383</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 2.

<sup>384</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

<sup>385</sup> 「無表情の悲しさ」. Cit. URASAWA, *Egaite egaite egakimakuru*, p. 203.

<sup>386</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 5.

<sup>387</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 6.



Le vignette di questo dialogo presentano per la maggior parte primi e primissimi piani, incentrandosi sul volto della donna per mostrare i diversi stadi dell'espressione del suo dolore, fino a scoppiare in lacrime con un urlo disperato. La progressiva emotività degli occhi e del viso di Helena sembra essere inizialmente in contrasto con le inquadrature sugli occhi del dottore, apparentemente freddi e insensibili; solo alla fine lo scienziato mostra in volto la sua profonda tristezza.



Figura 13 -Il progredire del pianto di Helena

Le parole del dr. Tenma validano ancora una volta la riproduzione di un comportamento umano come un modo per i robot di evolvere, crescere e sviluppare appieno una nuova parte di sé in grado di esprimere appieno i propri sentimenti. Tale esternazione permette che queste emozioni siano riconosciute come valide e autentiche anche dalle altre persone, così aiutando nell'affermazione della propria identità.

In *PLUTO* l'imitazione degli esseri umani non si limita tuttavia ai sentimenti negativi come si può evincere dalla scena in cui Gesicht s'incammina verso casa con suo figlio nelle braccia: difatti, nel stringerlo a sé, pronuncia parole di affetto identiche a quelle di una coppia di genitori verso il proprio bambino appena salvato dal detective. Successivamente un'altra analesi presenta un parallelismo tra la commozione del dr. Tenma nel vedere Atom (ancora chiamato "Tobio") camminare per la prima volta e quella di Gesicht per i primi passi e le prime parole del figlio.<sup>388</sup>

Se Fukubei nel suo crearsi una nuova identità imitando Kenji era motivato principalmente dal suo profondo bisogno di essere riconosciuto, Helena e gli altri personaggi menzionati invece sembrano essere spinti dal desiderio di diventare capaci di capire ed esprimere i sentimenti e le sensazioni degli esseri umani. Difatti i robot mimano il mangiare e il bere il tè delle persone reali tentando di carpirne la bontà; Gesicht ripete parole d'affetto cercando di sentire la gioia e il calore che porta l'aver un figlio; Helena imita il pianto in un disperato tentativo di rilasciare la smisurata tristezza che porta nel cuore.

<sup>388</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

## 4.5 LA MEMORIA DISTORTA

Il tema della memoria, rappresentato spesso da un evento traumatico del passato o un ricordo sfuggente, ricorre spesso nell'opera di Urasawa: per esempio in *MONSTER* è data molta importanza alla ricerca di Johan e di Nina dei loro passato dimenticato.<sup>389</sup> Anche in *20 seiki shōnen* e *PLUTO* si può riscontrare una sfumatura di questa tematica: una sorta di “distorzione” dei ricordi quindi non più congrui alla realtà.

### 4.5.1 L'Amico e l'attrazione virtuale di Amicoland

L'attrazione virtuale di Amicoland, la struttura nella quale avviene il lavaggio del cervello dei cittadini troppo curiosi riguardo al governo dell'Amico, permette attraverso un'iniezione e degli occhiali speciali di immergersi in una completa riproduzione del quartiere natio del leader religioso al periodo della sua infanzia.<sup>390</sup>

Sebbene i personaggi che si addentrano in questa attrazione siano consapevoli della sua virtualità, generalmente la trattano alla stregua di una macchina del tempo al punto da identificarsi con le loro ricostruzioni di quando erano studenti delle elementari. Difatti Kenji utilizza un pronome personale di prima persona nel riferirsi al sé bambino incontrato nella sua esperienza nell'attrazione;<sup>391</sup> anche Yoshitsune sfrutta il suo viaggio virtuale per cercare di ridestare alcuni dei suoi ricordi passati, dando per scontata l'affidabilità della riproduzione.<sup>392</sup>

Tuttavia nella serie è constatato a un certo punto che l'attrazione non è una rappresentazione fedele come immaginavano i membri della “Setta di Kenji”. Infatti quando Kyoko, un personaggio secondario, assiste nella realtà virtuale all'episodio della prova di coraggio presso la villa della collina dell'impiccato, è sicura che questo sia avvenuto nel 1971 grazie alla data di un giornale letto non appena entrata nell'attrazione; tuttavia Yoshitsune e Yukiji sono completamente certi che l'evento sia accaduto nel 1970, collegandolo ad altri avvenimenti di quel periodo. Successivamente si scopre che tale cambiamento era il risultato di un tentativo di Fukubei di superare la contraddizione tra la sua menzogna riguardo all'essere andato all'Expo 1970 e l'aver partecipato alla succitata prova di coraggio avvenuta proprio durante l'Esposizione Universale.<sup>393</sup>

---

<sup>389</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa – L'air du temps*, p. 152.

<sup>390</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 8.

<sup>391</sup> Cit. OZAWA, “Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: 'honmono' to 'nisemono'”, p. 25.

<sup>392</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 14.

<sup>393</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 12.

Da questo episodio si può constatare come l'attrazione virtuale non sia tanto una riproduzione della realtà di quegli anni, quanto invece una rappresentazione molto soggettiva delle esperienze dell'Amico quasi come se fosse “un mondo all'interno della testa de 'l'Amico' prodotto da lui [stesso]”.<sup>394</sup> Ciò spiegherebbe anche come Katsumata fosse stato in grado di vedere i ricordi di Fukubei dal punto di vista di quest'ultimo quando rimase collegato alla macchina della produzione della realtà virtuale nel 2017.<sup>395</sup>

La costruzione di tale attrazione mostra appieno l'attaccamento morboso dell'Amico al periodo della sua infanzia, in netto contrasto con i suoi avversari e coetanei che invece serbano memorie molto vaghe di quel tempo al punto di non ricordare che Fukubei non era parte del gruppo e così impedirgli di infiltrarsi prima del “Capodanno di sangue”. Il motivo di questi due diversi atteggiamenti verso il passato potrebbe essere che Kenji e gli altri sono ormai proiettati nel mondo degli adulti, mentre l'Amico si rifiuta di crescere e ingigantisce i suoi giochi da bambino fino a raggiungere una dimensione globale e catastrofica.<sup>396</sup>

Il motivo di questa sua impossibilità di distaccarsi da quel periodo della sua vita potrebbe essere legato alle basi su cui ha costruito la sua identità come “Amico” gettate proprio in quegli anni. La presenza all'interno di una simile ricostruzione compiuta con una precisione ai limiti del maniacale della contraddizione descritta pocanzi mostra come quest'ultima sia fondamentale per la percezione di sé di Fukubei, quindi costruita su dei ricordi distorti e delle menzogne diffuse per attirare l'attenzione dei suoi compagni.

Volendo riassumere in altre parole, si potrebbe dire che l'attrazione virtuale di Amicoland è la manifestazione materiale dei ricordi che l'Amico vuole trasmettere al mondo, un passato ideale dove la sua menzogna è realtà e non finzione; la motivazione è da ricercare nel modo in cui Fukubei ha incluso questa bugia nella costruzione della sua identità, così legando indissolubilmente quest'ultima al periodo della sua infanzia e impedendogli di crescere e svilupparsi appieno come adulto.

#### **4.5.2 Ricordi “traditori”: il dr. Abullah/dr. Goji e Gesicht**

Tra le diverse figure di *PLUTO* ne spiccano due i cui ricordi non sono corrispondono alla realtà, il dr. Abullah/dr. Goji e Gesicht. Si è già accennato alla storia del primo personaggio in collegamento ai problemi dimostrati a riguardo della sua percezione di sé; il robot

---

<sup>394</sup> 「『ヴァーチャルアトラクション』は『ともだち』が生み出した『ともだち』の頭の中の世界だと言える。」. Cit. OZAWA, “Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: 'honmono' to 'niseimonu'”, p. 26.

<sup>395</sup> Cfr. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 16.

<sup>396</sup> Cit. ORSINI, *Naoki Urasawa –L'air du temps*, pp. 153-154.

manifesta una doppia personalità perché non riesce ad accettare che quelle reminiscenze colme di odio e profonda tristezza non siano davvero sue quando gli è mostrato che derivano da un chip contenente i ricordi del dr. Abullah originale. Tale incapacità di superare la dicotomia tra la realtà dei fatti e i suoi ricordi è probabilmente legata al modo in cui questi sono alla vera base dell'identità che si è costruito; di conseguenza riconoscerli come falsi significherebbe mettere in discussione la sua concezione di sé e del mondo attorno a lui.<sup>397</sup>

Anche Gesicht è in qualche modo “tradito” dai suoi ricordi, sebbene in modo diverso rispetto al dr. Abullah/dr. Goji; a causa dell'incongruenza tra la comunicazione di un'agenzia di viaggi che il poliziotto e la moglie avevano prenotato e annullato un viaggio due anni prima e i ricordi della coppia di essere stati in Spagna in quel periodo per un corso d'aggiornamento, Gesicht e Helena cominciano a serbare dei sospetti che la loro memoria sia stata manipolata. In seguito il detective ne parla con il suo amico e creatore, il dottor Hoffman, chiedendogli: “Se ipotizzassimo che qualcuno abbia cancellato la mia memoria... e vi abbia inserito dei dati contraffatti... ciò potrebbe essere la causa dei miei incubi?”<sup>398</sup> Quando lo scienziato chiede al direttore dell'Europol se sono state operate delle modifiche alla memoria di Gesicht riceve solo una risposta “politica” che fa intuire che è effettivamente accaduto un evento simile, tuttavia senza ammetterlo in modo esplicito. Quando in seguito il robot chiede direttamente ai suoi superiori perché gli abbiano cancellato la memoria questi cercano di spiegare le loro motivazioni, ma davanti alla loro titubanza il detective chiude la comunicazione.<sup>399</sup>

Per quanto il messaggio dell'agenzia di viaggi fosse stata la prima prova materiale di una “distorsione” della sua memoria, furono i sogni di Gesicht a essere la prima campanella d'allarme che ci fosse qualcosa di anomalo nel suo subconscio; Urasawa mostra non solo come il contenuto di questi incubi colpisca il personaggio nel profondo, ma anche quanto questi lo inquietino e gli procurino una sottile ma costante sensazione di disagio. Messo in tal modo all'erta, Gesicht riesce pian piano a recuperare i suoi ricordi originali e anche i sentimenti a essi associati, in particolar modo l'odio per l'assassino del figlio; inizialmente il poliziotto cerca di ignorare queste emozioni negative e tenta di concentrarsi sulla protezione di Adolf Haas, ma una volta divenuto consapevole della loro presenza ammette di esserne spaventato.<sup>400</sup>

---

<sup>397</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 7-8.

<sup>398</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 2.

<sup>399</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 2, 6.

<sup>400</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 5.

Tuttavia il recupero della sua memoria gli mostra non solo la sua capacità di odiare, ma anche quella di amare; oltre al dolore della perdita del figlio infatti rimembra anche l'amore nei suoi confronti, le parole di affetto che rivolgeva nei suoi confronti e la commozione provata quando il piccolo robot camminò per la prima volta e quando lo chiamò papà. È proprio il conoscere intimamente questi due sentimenti così diversi tra loro a permettergli in seguito di provare empatia nei confronti di Sahad/Pluto e di arrivare alla consapevolezza che "niente nasce dall'odio", un insegnamento che in seguito permette a Pluto e Atom di capirsi tra loro e infine lavorare insieme per salvare il mondo.<sup>401</sup>

Mentre Fukubei e il dr. Abullah/dr. Goji rimangono ancorati a dei ricordi fasulli o a delle rappresentazioni soggettive della realtà basate su di essi perché sono elementi su cui hanno basato la costruzione della loro identità, Gesicht invece, quando diviene consapevole che la sua memoria è "distorta", da vero poliziotto lotta duramente per scoprire quale sia la verità. In tal modo riesce finalmente a diventare pienamente cosciente di tutti gli aspetti della sua personalità e della sua psiche, positivi o negativi che siano.

#### **4.6 IL MOSTRUOSO**

Il mostruoso è un tema ricorrente in ogni tipo di letteratura che si presenta sotto diverse forme, dalla creatura spaventosa e folkloristica all'essere umano; volendo farne una definizione generale, si potrebbe dire che il mostro rappresenta spesso non solo un elemento "altro" inteso come diverso da sé, ma anche uno "anormale" che sia quindi al di fuori delle norme sociali e della propria concezione del mondo. La tematica è presente anche in molte delle opere di Urasawa come testimonia anche il titolo stesso del manga *MONSTER*; infatti si possono riscontrare diverse manifestazioni parallele delle sue sfumature sia in *20 seiki shōnen* sia in *PLUTO*.

In merito si potrebbe citare il rapporto tra il mostruoso e l'infanzia. Il fumettista generalmente offre una rappresentazione molto realistica della giovinezza, avendo molta cura di non idealizzarla come un periodo pacifico e spensierato; infatti si potrebbe dire che i primi "mostri" affrontati da Kenji e il suo gruppo siano i Yanmo e Mabo, i gemelli bulli. La loro mostruosità nasce non solo dalla loro stazza e dalla cattiveria mostrata nel distruggere la base segreta e nel picchiare bambini più piccoli di loro, ma anche dal loro essere gemelli, una caratteristica associata da molte civiltà a eventi al di fuori della norma e dalla cultura

---

<sup>401</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

popolare al genere dell'orrore (basti pensare alle gemelle del film *The Shining*).<sup>402</sup> Tale legame con l'infanzia si manifesta anche nella mostruosità di alcuni elementi attinenti a essa. Per esempio il gigantesco robot del "Capodanno di sangue", simile alle mastodontiche figure dei *kaijū eiga* nel suo seminare distruzione per Tokyo, nasce dalla storia elaborata da Kenji e il suo gruppo durante le elementari; il suo essere mostruoso è legato quindi non solo alla sua grandezza e alle sue azioni, ma anche al modo in cui si manifesta nella realtà invece di rimanere confinato all'immaginazione dei bambini.<sup>403</sup> Ciò si manifesta anche in *PLUTO* attraverso le figure di Bora e del dr. Roosevelt. Difatti il primo robot è descritto in una filastrocca elaborata da dei ragazzini persiani e riportata da un orfano di guerra cresciuto da Epsilon:

"Il gigante costruì l'Antartide in un deserto... il gigante fece scorrere un fiume di fuoco, e fece galleggiare una montagna di ghiaccio... il gigante fece piovere tanto che fu un diluvio... il gigante mangiò il fuoco, il ghiaccio, e tracannò la pioggia... e infine inghiottì la terra intera... Bora... Bora..."<sup>404</sup>

Questa presentazione degna del mostro di una favola e il suo aspetto informe paragonabile a quello di un gigantesco bambino senza volto contribuiscono alla mostruosità di Bora.<sup>405</sup> Quella del dr. Roosevelt deriva invece dal suo utilizzare come avatar un orsetto di pezza a causa del contrasto tra l'apparenza innocente e innocua di questo giocattolo e i piani di estinzione dell'umanità del robot, nonché l'aspetto inquietante dell'enorme struttura che ospita la sua intelligenza artificiale. Tale contrapposizione è evidenziata nella composizione della vignetta nella quale il robot appare per la prima volta nella sua interezza: l'orsetto è ben illuminato e visivamente al centro della scena, molto piccolo in confronto alla gigantesca massa dei suoi server invece immersa nel buio.<sup>406</sup>



Figura 14 -Prima apparizione completa del Dr. Roosevelt

<sup>402</sup> Cit. Aravind R. NAIR, Thevara ERNAKULAM, "From Giant Robots to 'Friends': Monsters in Naoki Urasawa's 20th Century Boys.", 2015, pp. 5-6.

<sup>403</sup> Cit. NAIR, ERNAKULAM, "From Giant Robots to 'Friends': Monsters in Naoki Urasawa's 20th Century Boys.", pp. 3-4.

<sup>404</sup> Cit. URASAWA, *Pluto*, vol. 7.

<sup>405</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 7-8.

<sup>406</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 2.

Un altro esempio di “mostro” presente nelle opere di Urasawa è quello che non manifesta il suo essere formato da diverse parti innocue singolarmente ma spaventose quando assemblate, dato che “a monster’s power to frighten and aggravate is present only as long as it’s ‘constructedness’ remains hidden”.<sup>407</sup> Un esempio lampante potrebbe essere il robot gigante di *20 seiki shōnen*, i cui meccanismi interni come cingolati al posto delle gambe e un pallone areostatico attorno a una piccola cabina sono nascosti alla vista da stracci e corde di canapa; la ragione di tale messa in scena è che se si vedesse la vera forma del robot non sarebbe poi così spaventoso.<sup>408</sup> Allo stesso modo Pluto rimane un essere mostruoso agli occhi delle sue vittime e del mondo fino a quando non si scopre che la sua intelligenza artificiale è quella di Sahad; solo quando è identificato come tale e quindi perde il suo potere d’incutere puro terrore, il *mangaka* lo rappresenta in modo chiaro e ben definito invece di un spaventoso tornado dall’apparenza mostruosa come durante lo scontro con Atom.<sup>409</sup>

Tuttavia non tutti i personaggi dipinti come mostruosi nell’accezione di “al di fuori della norma” sono negativi; per esempio Kana, sebbene sia anomala rispetto agli altri esseri umani a causa dei suoi poteri paranormali e sia chiamata dal generale ONU “la figlia del diavolo”<sup>410</sup> a causa del suo legame di sangue con l’Amico, non è presentata come un mostro, anzi, è rappresentata come l’unica in grado di ispirare coraggio e spirito di cooperazione nella resistenza al dittatore. In quanto figura positiva che usa i suoi poteri a fin di bene, sarà l’unico personaggio “mostroso” a sopravvivere la serie.<sup>411</sup> Si potrebbe fare un’argomentazione simile riguardo ad Atom; difatti questo piccolo robot è potenzialmente molto pericoloso, come mostra il timore provato dal dr. Ochanomizu quando scappa dopo che, appena ridestato dall’odio contenuto nel chip di memoria di Gesicht, scrive la formula per la creazione della bomba antiprotoni presentando un comportamento freddo e privo di emozioni. Tale terribile potenziale, liberato dall’odio “mostroso” del detective, è mostrato anche durante il suo scontro finale con Pluto quando Atom appare pronto a distruggerlo del tutto. Tuttavia in entrambi i casi il piccolo robot riesce a dissipare questi timori, mostrandosi in grado di essere più in contatto con la sua “umanità” che con il suo odio. Anch’egli, come Kana, sarà l’unico personaggio con capacità al di fuori della norma a rimanere in vita alla fine della sua storia.<sup>412</sup>

---

<sup>407</sup> Cit. NAIR, ERNAKULAM, "From Giant Robots to 'Friends': Monsters in Naoki Urasawa's 20th Century Boys.", p. 8.

<sup>408</sup> *Ibidem*.

<sup>409</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 4, 7.

<sup>410</sup> Cit. URASAWA, *21th Century Boys*, vol. 2.

<sup>411</sup> Cit. NAIR, ERNAKULAM, "From Giant Robots to 'Friends': Monsters in Naoki Urasawa's 20th Century Boys.", pp. 10-11.

<sup>412</sup> Cfr. URASAWA, *Pluto*, vol. 8.

## CONCLUSIONI

Durante la produzione di questo elaborato, ho avuto modo di avvicinarmi per la prima volta da un punto di vista accademico alla personalità di Urasawa Naoki e al suo lavoro; in tal modo, non solo ho potuto ampliare molto le mie conoscenze a riguardo, ma anche scoprire nuovi punti di vista sulle sue opere che hanno messo in risalto degli aspetti di esse che non avevo nemmeno considerato nella mia prima lettura da adolescente.

Gli studi su questo artista sono relativamente recenti, ma chiunque legga ai suoi manga con occhio analitico non può non riconoscerne la complessità nell'attenta costruzione della storia, nello sviluppo narrativo e psicologico dei suoi personaggi e nell'abbondanza di riferimenti sia storici sia di cultura popolare. Difatti nel corso dell'elaborato si è mostrato come le opere di Urasawa siano state molto influenzate da elementi non solo della sua vita personale come l'interesse per la musica o la profonda devozione provata nei confronti di Tezuka Osamu, ma anche dalla società circostante. Si è osservato in particolar modo quanto l'autore si sia ispirato a due eventi della storia recente traslandoli nelle sue storie, l'attentato di Tokyo del 20 marzo 1995 da parte dell'Aum Shinrikyō e lo scoppio della Seconda Guerra del Golfo, rappresentati rispettivamente in *20 seiki shōnen* e *PLUTO*.

Confrontando questi due manga sono emersi, oltre a diverse tecniche narrative comuni come una narrazione non lineare, diversi temi considerabili come ricorrenti, per esempio la rappresentazione del mostruoso e in particolare il suo profondo legame con l'infanzia. Si potrebbe anche citare l'invito al pacifismo attraverso la rappresentazione di protagonista e antagonista come figure parallele, così mostrando come tali divisioni siano arbitrarie e dipendano unicamente dal proprio punto di vista.

Tuttavia si è riscontrato che la tematica principale delle opere di Urasawa è l'identità, in particolar modo nell'ambito della costruzione della propria immagine di sé e nell'essere riconosciuti dalle altre persone; questo ultimo elemento è rappresentato come particolarmente importante, mostrando come un'eventuale mancanza possa portare a terribili conseguenze. La centralità di questo tema è riscontrabile nel modo in cui altri due temi caratteristici di entrambe le serie, quali l'imitazione come metodo di affermazione di sé e la memoria non congrua alla realtà, sono così intrinsecamente legati a essa da sembrarne una sfumatura.



Da un punto di vista più personale, devo ammettere che questo elaborato mi ha lasciato non solo un interesse riguardo questo tipo di studi, ma anche una rinnovata ammirazione nei confronti di Urasawa come artista e narratore; mi hanno particolarmente colpito la sua etica di lavoro e la sua tenacità, nonché le sue indubbie qualità di *storytelling*.

“地球の上に夜が来る／僕は今家路を急ぐ／  
世界中に夜が来る／世界中が家路を急ぐ／  
そんな毎日がキミのまわりで／  
ずっとずっと続きますように…

(Sulla terra scende la sera/ io sto percorrendo in fretta la strada verso casa.

Su tutto il mondo è scesa la sera/ tutti si affrettano verso casa.

Queste giornate continuano/

All'infinito tutt'intorno a te)”<sup>413</sup>

–“Bob Lennon” di Urasawa Naoki

---

<sup>413</sup> Cit. URASAWA, *20th Century Boys*, vol. 8.

## LISTA FIGURE

<b>Figura 1</b> -Simbolo dell'Amico ( <i>20th Century Boys</i> , vol. 8).....	32
<b>Figura 2</b> -Immagine di un flashback del primo film ( <i>20 seiki shōnen: honkaku kagaku bōken eiga</i> ).....	48
<b>Figura 3</b> -Confronto tra la scena del manga (vol. 8) e la trasposizione nel primo film ( <i>20th Century Boys</i> , vol. 8; <i>20 seiki shōnen: honkaku kagaku bōken eiga</i> ) .....	49
<b>Figura 4</b> -Confronto tra la Torre del Sole di Okamoto e quella dell'Amico (rispettivamente tratte da <a href="http://blog.osakanight.com/sb.cgi?cid=3&amp;page=18">http://blog.osakanight.com/sb.cgi?cid=3&amp;page=18</a> e da <a href="http://www.otakia.com/2665/produit/films/film-live/20th-century-boys-le-dernier-espoir-episode-2/attachment/20th_century_boys_wallpaper/">http://www.otakia.com/2665/produit/films/film-live/20th-century-boys-le-dernier-espoir-episode-2/attachment/20th_century_boys_wallpaper/</a> , 14/06/2017).....	54
<b>Figura 5</b> -Sadakyo con la sua maschera ( <i>20th Century Boys</i> , vol. 10) .....	57
<b>Figura 6</b> -Confronto dell'apparizione di Pluto nell'incipit delle due opere ( <i>Astro Boy</i> , vol. 5; <i>Pluto</i> , vol. 1).....	71
<b>Figura 7</b> -Confronto tra i finali delle due opere ( <i>Astro Boy</i> , vol.5; <i>Pluto</i> , vol. 8) .....	73
<b>Figura 8</b> -Confronto tra l'Atom originale e quello di Urasawa ( <i>Astro Boy</i> , vol. 5; <i>Pluto</i> , vol. 2).....	78
<b>Figura 9</b> -Una riunione del KR ( <i>Pluto</i> , vol. 3).....	81
<b>Figura 10</b> -Parallelismo tra le mani di Kenji e dell'Amico ( <i>20th Century Boys</i> , vol. 1).....	84
<b>Figura 11</b> -Ultima vignetta del capitolo 62 di "PLUTO" ( <i>Pluto</i> , vol. 8) .....	86
<b>Figura 12</b> -Fukubei vede il suo riflesso privo di lineamenti ( <i>20th Century Boys</i> , vol. 16) .....	89
<b>Figura 13</b> -Il progredire del pianto di Helena ( <i>Pluto</i> , vol. 6).....	96
<b>Figura 14</b> -Prima apparizione completa del Dr. Roosevelt ( <i>Pluto</i> , vol. 2) .....	101

# BIBLIOGRAFIA

## **Manga:**

TEZUKA Osamu, *Astro Boy*, vol. 5, Modena, Planet Manga, 2010.

URASAWA Naoki, *20th Century Boys*, Modena, Planet Manga, 2002-2007.

URASAWA Naoki, *21th Century Boys*, Modena, Planet Manga, 2008.

URASAWA Naoki, *Pluto*, Modena, Planet Manga, 2009-2010.

URASAWA Naoki, *Gli Esordi*, Modena, Planet Manga, 2012.

URASAWA Naoki, KATSUSHIKA Hokusei, *Master Keaton*, vol. 5 e 10, Modena, Planet Manga, 2014.

## **Libri e saggi:**

ASIMOV, Isaac, *Io, robot*, Milano, Mondadori, 2003.

BIENATI, Luisa, SCROLAVEZZA, Paola, *La narrativa giapponese moderna e contemporanea*, Venezia, Marsilio, 2009.

BOURDIEU, Pierre, *Lezione sulla lezione*, Genova, Marietti, 1991.

BUCKLEY, Sandra (a cura di), *Encyclopedia of contemporary Japanese culture*, Routledge, 2006, pp. 414-415.

FUJIWARA, Erika, “An analysis of Contemporary Manga Culture in Japan and Sweden with a study of the works of Naoki Urasawa”, 2010.

NAIR, Aravind R., ERNAKULAM, Thevara, “From Giant Robots to ‘Friends’: Monsters in Naoki Urasawa’s 20th Century Boys”, 2015.

NICORA, Massimo, *C’era una volta... prima di Mazinga e Goldrake: Storia dei robot giapponesi dalle origini agli anni Settanta*, Tricase, Youcanprint Self-Publishing, 2016.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Animerama*, Venezia, Marsilio, 2015.

ORSI, Maria Teresa, *Storia del fumetto giapponese*, Venezia, Musa Edizioni, 1998.

ORSINI, Alexis, *Naoki Urasawa –L’air du temps*, Lyon, Les moutons électriques, 2012.

POUPÉE, Karyn, *Histoire du manga*, Parigi, Tallandier, 2014.

SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996.

SCHODT, Frederik L., *The Astro Boy essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the manga-anime revolution*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2007.

SHIGERU Mizuki, *Enciclopedia dei Mostri Giapponesi*, Ferrara, Kappalab, 2013, p. 294.

TANAKA Motoko, *Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction*, New York, Palgrave Macmillan, 2014.

THOMAS, Joylon Baraka, *Drawing on tradition*, Honolulu, University of Hawai’i press, 2012.

URASAWA Naoki, *Manben –L’artbook di Naoki Urasawa*, Modena, Planet Manga, 2010.

URASAWA Naoki, *Egaite egaite egakimakuru ( Disegna, disegna, disegna senza tregua): Naoki Urasawa Official Guide Book*, Tokyo, Shōgakukan, 2016.

浦沢直樹、描いて描いて描きまぐる : *NAOKI URASAWA OFFICIAL GUIDE BOOK*, 東京、小学校、2016年.

ZINN, Howard, *Storia del popolo americano: dal 1492 a oggi*, Milano, Il Saggiatore, 2005, pp. 92-106.

**Articoli in volume:**

BAFFELLI, Erica, READER, Ian, "Editors' Introduction: Impact and Ramifications: The Aftermath of the Aum Affair in the Japanese Religious Context", *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 39, n. 1, 2012, pp. 1-28.

FUSANOSUKE Natsume, "Che cosa rende interessante *Pluto*?" in *Pluto*, vol. 3, Modena, Planet Manga, 2009.

FUSANOSUKE Natsume, Matthew Young (trad. di), "Where Is Tezuka?: A Theory of Manga Expression." *Mechademia*, vol. 8, 2013, pp. 89-107.

GARDNER, William O., "The 1970 Osaka Expo and/as Science Fiction", *Review of Japanese Culture and Society*, vol. 23, 2011, pp. 26-43.

GIESA, Felix, e MEINRENKEN Jens, "The Eye of the Image: Transcultural characteristics and intermediality in Urasawa Naoki's transcultural.", *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*, 2012, pp. 93-106.

HARDACRE, Helen, "Aum Shinrilyō and the Japanese Media: The Pied Piper Meets the Lamb of God", *History of Religions*, vol. 47, n. 2/3, 2007, pp. 171-204.

KAWAMATA Keiko, "Preliminary research on the creation process of Japanese manga.", *Proceedings: AIMAC 2009 International Conference on Arts and Cultural Management*, 2009.

KAWAMATA Keiko, "The Role of Trust in the Creation of Popular Cultural Products: The Case of Japanese Manga.", *Asia University Keiei Ronshū* (亜細亜大学経営論集), vol. 49 n. 2, 2014, pp. 57-72.

KAWAMATA Keiko, "Manga contentsu no shōhinkaihatsu: mangaka Urasawa Naoki (Sviluppo dei prodotti del contenuto dei manga: il mangaka Urasawa Naoki)", *Kyoto Management Review*, vol. 13, 2008, pp. 131-146.

川又啓子、"マンガ・コンテンツの商品開発: マンガ家・浦沢直樹."、*京都マネジメント・レビュー* 13、2008年、pp. 131-146.

OZAWA Tomomi, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: 'honmono' to 'nisemono' (Discussione su '20 seiki shōnen' di Urasawa Naoki: 'il reale' e 'l'imitazione')", *Ferisu jogakuindaigaku hibumidaigakuinkyō*, vol. 18, 2011, pp. 22-32.

小澤知美、"浦沢直樹『20世紀少年』論: 「ほんもの」と「にせもの」."、*フェリス女学院大学日文大学院紀要* 18、2011年、pp. 22-32.

SANDERS, Joe Sutliff, "Adapting the Pleasures of Dramatic Irony in Comics" in Sylvie Geerts e Sarah Van den Bossche (a cura di), *Never-ending Stories: Adaption, Canonisation and Ideology in Children's Literature*, Gent, Academia Press, 2014, pp. 215-229.

SHIMAZONO Susumu, "In the wake of Aum: the formation and transformation of a universe of belief.", *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 22, n. 3/4, 1995, pp. 381-415.

SCHODT, Frederik L., "Designing a World", *Mechademia*, vol. 8, 2013, pp. 228-242.

STEINBERG, Marc, "Copying Atomu", *Mechademia*, vol. 8, 2013, pp. 127-136.

TANAKA Haruna, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: kaononai shōnentachi (Discussione su '20 seiki shōnen' di Urasawa Naoki: i ragazzi senza faccia)", *Ferisu jogakuindaigaku hibumidaigakuinkyō*, vol. 22, 2015, pp. 14-25.

田中晴菜、"浦沢直樹『20世紀少年』論: 顔のない少年たち."、*フェリス女学院大学日文大学院紀要* 22、2015年、pp. 14-25.

TANAKA Haruna, "Urasawa Naoki '20 seiki shōnen'ron: onna no tatakai (Discussione su '20 seiki shōnen' di Urasawa Naoki: le lotte delle donne)", *Ferisu jogakuindaigaku hibumidaigakuinkyō*, vol. 23, 2016, pp. 16-32.

田中晴菜、"浦沢直樹『20世紀少年』論: 女たちの戦い."、フェリス女学院大学日  
文大学院紀要 23、2016年、pp. 16-32.

TEZKA Macoto, "Postscript: i segreti attorno la nascita di Pluto", *Pluto*, vol. 2, Modena,  
Planet Manga, 2009.

THOMAS, Joylon Baraka, "Horrific 'Cults' and Comic Religion: Manga after Aum",  
*Japanese Journal of Religious Studies* vol. 39 n. 1, 2012, pp. 127-151.

TOMOHIKO Murakami, "Postscript: Perché 'Il robot più grande del mondo'?", *Pluto*, vol.  
5, Modena, Planet Manga, 2010.

WILKINS, Peter, "Pluto: Robots and Aesthetic Experience" in Ernesto Priego (a cura di),  
*The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship. Year One*, Londra, *The Comics Grid*  
Digital First Editions, 2012, pp. 256-259.

**Articoli tratti dal web:**

ELLARD, Amanda, "Naoki Urasawa Celebrates Billy Bat's Ending With Unique Video" su  
*Anime News Network*, 2016: <http://www.animenewsnetwork.com/interest/2016-09-22/naoki-urasawa-celebrates-billy-bat-ending-with-unique-video/.106781> (ultima  
consultazione: 06/06/2017).

FISHER, Craig, "Pluto and Doubling", *The Comics Journal*, 2011:  
<http://www.tcj.com/pluto-and-doubling/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

LUSTER, Joseph, "'Monster' Author Naoki Urasawa Cooks Up New Manga Series for 2017"  
su *Crunchyroll*, 2016: <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/10/31/monster-author-naoki-urasawa-cooks-up-new-manga-series-for-2017> (ultima consultazione:  
06/06/2017).

ORSINI, Alexis, "De Aum à Ami, itinéraire de deux sectes" su *La base secrete*, 2015:  
<http://labasesecrete.fr/aum-ami-deux-sectes-violentes/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

PIEPENBRING, Dan, “Charles Keeping Beowulf” su *The Paris Review*, 2015: <https://www.theparisreview.org/blog/2015/09/22/charles-keepings-beowulf> (ultima consultazione: 06/06/2017).

SILVERMAN, Rebecca, “Interview: Naoki Urasawa” su *Anime News Network*, 2012: <http://www.animenewsnetwork.com/interview/2012-08-20/naoki-urasawa> (ultima consultazione: 06/06/2017).

“Guillermo del Toro: Live-Action Monster is 'Out of HBO'” su *Anime News Network*, 2015: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-10-24/guillermo-del-toro-live-action-monster-is-out-of-hbo/.94409> (ultima consultazione: 06/06/2017).

“Iraq War” su *Encyclopædia Britannica online*: <https://www.britannica.com/event/Iraq-War> (ultima consultazione: 06/06/2017).

#### **Materiali audiovisivi:**

“Mangaka Urasawa Naoki no shigoto (Il lavoro del mangaka Naoki Urasawa)”, *Professional shigoto no ryūgi* (Lo stile dei professionisti) n° 38, NHK, 2007: <https://www.youtube.com/watch?v=XF06hpEdjSl> (ultima consultazione: 06/06/2017).

「漫画家浦沢直樹の仕事」、プロフェッショナル仕事の流儀第38回、NHK、2007年.

“Un Monde Manga”, France 5, 2003, <https://www.youtube.com/watch?v=Xuip3Y-UzAI> (ultima consultazione: 06/06/2017).

#### **Filmografia:**

*20 seiki shōnen: honkaku kagaku bōken eiga* (I ragazzi del ventesimo secolo: film di una vera avventura scientifica), TSUTSUMI Yukihiro, Giappone, 2008.

*20 seiki shōnen: dai2shō –saigo no kibō* (I ragazzi del ventunesimo secolo: secondo capitolo -l'ultima speranza), TSUTSUMI Yukihiro, Giappone, 2009.



*20 seiki shōnen: saishūshō –bokura no hata* (I ragazzi del ventesimo secolo: ultimo capitolo –la nostra bandiera), TSUTSUMI Yukihiro, Giappone, 2009.

**Sitografia:**

Animeclick.it, scheda di Kudō Kazuya: <http://www.animeclick.it/autore/24410/kazuya-kudo> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Pineapple Army*: <http://www.animeclick.it/manga/10570/pineapple-army/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Yawara!*: <http://www.animeclick.it/manga/10234/yawara/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di Katsushika Hokusei: <http://www.animeclick.it/autore/10172/hokusei-katsushika> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Master Keaton*: <http://www.animeclick.it/manga/10597/master-keaton/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Master Keaton Remaster*: <http://www.animeclick.it/manga/15113/master-keaton-remaster/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Happy!*: <http://www.animeclick.it/manga/10922/happy/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Monster*: <http://www.animeclick.it/manga/9605/monster/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *20th Century Boys*: <http://www.animeclick.it/manga/9544/20th-century-boys/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *21th Century Boys*: : <http://www.animeclick.it/manga/9851/21st-century-boys/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Pluto*: <http://www.animeclick.it/manga/9723/pluto/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda delle pubblicazioni italiane di *Billy Bat*: : <http://www.animeclick.it/manga/10297/billy-bat/edizioni> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda del volume n. 5 di *Astro Boy*: <http://www.animeclick.it/edizione/551242/astroboy-tetsuwan-atom> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di Asano Imio: <http://www.animeclick.it/autore/24171/inio-asano> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di Higashimura Akiko: <http://www.animeclick.it/autore/11283/akiko-higashimura> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di *Death Note*: <https://www.animeclick.it/manga/9724/death-note> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di *Seinto Onīsan*: <https://www.animeclick.it/manga/10202/saint-oniisan> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di *Ninja Hattori-kun*: <https://www.animeclick.it/anime/7570/ninja-hattori-kun> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di *Ashita no Joe*: <https://www.animeclick.it/manga/9606/rocky-joe> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di *Burakku Jakku*: <https://www.animeclick.it/manga/10443/black-jack> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di *Budda*: <https://www.animeclick.it/manga/10445/budda> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Animeclick.it, scheda di *Adorufu ni tsugu*: <https://www.animeclick.it/manga/9608/la-storia-dei-tre-adolf> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Anime News Network, scheda di *Hidamari no ki*: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=5536> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Anime News Network, scheda di Nobe Toshio: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=42872> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Anime News Network, scheda di *Charisma*: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=8845> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Anime News Network, scheda di *Believers*: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=5645> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Comic-con, elenco dei vincitori dell'Eisner Award dal 2010 in poi: <http://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipients-2010-present> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Future Film Festival, programma delle anteprime in concorso del 2009: <http://www.futurefilmfestival.org/2009/anteprime-concorso> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Future Film Festival, programma delle anteprime fuori concorso del 2010: <http://www.futurefilmfestival.org/2010/anteprime-fuori-concorso> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *The Birds*: <http://www.imdb.com/title/tt0056869/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del regista Tstutsumi Yukihiro: [http://www.imdb.com/name/nm1066739/?ref=tt\\_ov\\_dr](http://www.imdb.com/name/nm1066739/?ref=tt_ov_dr) (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *20seiki shōnen: honkaku kagaku bōken eiga*: <http://www.imdb.com/title/tt1155705/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *20seiki shōnen: dai 2shō –saigo no kibō*: <http://www.imdb.com/title/tt1181920/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *20seiki shōnen: saishūshō –bokura no hata*: <http://www.imdb.com/title/tt1181919/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *Gojira no musuko*: <http://www.imdb.com/title/tt0061856/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *Psycho*: <http://www.imdb.com/title/tt0054215/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *Nora inu*: <http://www.imdb.com/title/tt0041699/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *Ikiru*: <http://www.imdb.com/title/tt0044741/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *Shichinin no samurai*: <http://www.imdb.com/title/tt0047478> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *The great escape*: <http://www.imdb.com/title/tt0057115> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *The Shining*: <http://www.imdb.com/title/tt0081505> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Movie Database, scheda del film *The silence of the lambs*: <http://www.imdb.com/title/tt0102926/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Internet Speculative Fiction Database, scheda della raccolta “The Spiteful Planet and Other Stories”: <http://www.isfdb.org/cgi-bin/pl.cgi?47703> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Moebius Productions, biografia di Moebius: <https://www.moebius.fr/page-Biographie> (ultima consultazione: 06/06/2017).

NHK, scheda del programma *Manben*: <http://www.nhk.or.jp/manben/> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Randomhousekids.com, biografia del disegnatore Richard Scarry: <http://www.randomhousekids.com/authors-illustrators/detail/520> (ultima consultazione: 06/06/2017).

Università di Arte e Design Zokei di Nagoya, scheda del corso di Manga: [http://www.nzu.ac.jp/english/english\\_undergraduate/english\\_manga/](http://www.nzu.ac.jp/english/english_undergraduate/english_manga/) (ultima consultazione: 06/06/2017).

## RINGRAZIAMENTI

Giunta alla fine del mio percorso accademico qui a Venezia, sento di dover ringraziare molte persone senza le quali difficilmente sarei arrivata a questo traguardo. In primis vorrei menzionare la mia famiglia e in particolare i miei genitori, il cui sostegno sia materiale che morale mi è stato fondamentale nel perseguire gli studi.

Un profondo e sincero ringraziamento anche ai professori del mio corso di laurea per i loro insegnamenti e in particolare alla professoressa Novielli, non solo per aver acconsentito a essere la mia relatrice, ma anche per la sua professionalità e la sua disponibilità.

Vorrei anche ringraziare le mie coinquiline, Nancy, Vanessa ed Enza, per avermi tranquillizzato più volte in questi mesi di lavoro; le amiche lontane, Aurora, Manuela e Francesca, per non avermi mai fatto mancare il loro supporto; le amicizie nate nella laguna come Sonia, Paola e Lara, per le risate condivise uscendo da lezione; Elisa, Elena e Susanna che mi ricordano sempre che la distanza non conta. Infine a Claudia: grazie per aver sempre creduto in me.