UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Facoltà di Studi Umanistici

Corso di Laurea Triennale in Lettere

DANTE NELL'IMMAGINARIO GIAPPONESE

Relatore:

Chiar.ma Prof.ssa Giuliana NUVOLI

Elaborato Finale di:

Arianna ZANINELLI

Matr. n. 813921

Anno Accademico 2015/2016

INDICE

INTRODUZIONE pag. 2

1 DALL'ITALIA AL GIAPPONE pag. 4

2 GO NAGAI INCONTRA DANTE pag. 15

2.1 Le prime suggestioni dantesche: Mao Dante e Devilman pag. 17

2.2 La Divina Commedia di Go Nagai: Dante Shinkyoku pag. 22

3 RIFERIMENTI E CITAZIONI pag. 32

3.1 L'Inferno ne I Cavalieri dello Zodiaco pag. 33

3.2 Impel Down l'infernale prigione sottomarina pag. 43

3.3 Devil May Cry pag. 49

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA pag. 51

INTRODUZIONE

L'indagine alla base di questo lavoro nasce a seguito della sorpresa nello scoprire la presenza di Dante e della Divina Commedia all'interno della cultura popolare giapponese. Quando mi parlarono per la prima volta di questo argomento scoppiai in un risata fragorosa, e a seguito di questa prima reazione quella successiva fu il desiderio di saperne di più. Ero talmente incuriosita da un accostamento così bizzarro che non avrei potuto fare altro se non occuparmene io stessa. E così ho fatto.

Non si tratta semplicemente di cercare Dante e la Commedia nei fumetti e nei cartoni animati giapponesi, si tratta in primo luogo di avvicinarsi a una cultura completamente diversa dalla nostra, e per fare questo è stato necessario dimenticare tutto ciò che fa parte della cultura occidentale in generale. Concetti, tradizioni, religioni, storia, letteratura, idee alla base del nostro pensiero, in Giappone non esistono, e ho dovuto scordarle, per apprendere e provare a pensare come un giapponese. Nel primo capitolo di questo elaborato ho cercato di presentare una panoramica generale del problema: le differenze culturali e religiose tra Italia e Giappone, come la diversa concezione del mondo dell'aldilà (non esiste nel mondo nipponico un oltretomba tripartito come nella religione cristiana), o la differenza tra la religione cristiana monoteista e quello che viene definito come sincretismo religioso giapponese. Dopo aver compreso i fenomeni principali alla base di questa cultura, aver cercato di capire cosa sia un manga e cosa sia un anime, ho cercato di individuare quali sono le caratteristiche principali di queste arti, e il loro straordinario successo in Giappone. Ultimo e più importante compito è stato quello di individuare in questo panorama così vasto, quelle opere in cui è riconoscibile la presenza di Dante e della Divina Commedia. Nel secondo e nel terzo capitolo ho analizzato ognuna di queste opere catalogandole in base alle macro categorie utilizzate nel cinema: trasposizione, riferimento e citazione. Attraverso queste modalità ho comparato ciascuna di queste opere con il poema dantesco, cercando di individuare le forme in cui l'opera è stata recepita e utilizzata e soprattutto perché. Il secondo capitolo è dedicato interamente al mangaka giapponese Go Nagai, celebre sia in Giappone che nel resto del mondo per le sue opere rivoluzionarie e irriverenti, il quale costituisce un'eccezione per il suo rapporto con l'opera dantesca: venuto in

contatto con la Divina Commedia fin da piccolo, attraverso le illustrazioni del francese Gustave Dorè, ne rimane talmente affascinato da farsi suggestionare costantemente da Dante lungo tutta la sua carriera, fino alla realizzazione, nel 1994, di una trasposizione completa della Commedia in versione manga. Nel terzo capitolo vengono analizzate tutte quelle opere che presentano l'universo dantesco attraverso riferimenti e citazioni: l'Inferno de I Cavalieri dello Zodiaco, riproposto fedelmente come scenografia per caratterizzare un mondo mitologico in cui la dea Atena e i suoi cavalieri combattono per il bene dell'umanità; la prigione sottomarina Impel Down, del manga One Piece, metafora di un inferno terrestre per i più crudeli fuorilegge della storia, la cui atmosfera viene presentata unendo caratteristiche infernali e purgatoriali, infine il videogioco Devil May Cry, esempio di citazione, dove i protagonisti hanno nomi danteschi (Dante, Vergil, Beatrish).

Alla base di questo lavoro c'è la volontà di comprendere e indagare dei prodotti orientali, pensati per un pubblico allargato, in cui è riconoscibile l'uso di materiale occidentale per caratterizzarli, in particolare l'uso di materiale dantesco, per individuare le modalità con cui questi autori lo hanno recepito e lo hanno inserito, con modalità differenti, all'interno delle loro opere.

CAPITOLO I

DALL'ITALIA AL GIAPPONE

L'Italia e il Giappone sono due nazioni molto diverse tra di loro per storia, tradizioni, religioni e cultura a partire dal dato ovvio che appartengono a due visioni del mondo totalmente differenti e spesso in contrasto tra di loro: Oriente e Occidente.

Stupisce perciò anche solo pensare che l'opera letteraria più importante della cultura italiana, la Divina Commedia, possa diventare uno strumento utile dal quale attingere e prelevare materiale per caratterizzare delle storie e delle atmosfere presenti in prodotti di intrattenimento quali sono i *manga*, gli *anime* e i videogiochi.

La singolarità di questa operazione culturale è indagabile partendo da un confronto a livello religioso: la *Divina Commedia* in quanto opera rappresentativa del Medioevo europeo e metafora di un viaggio spirituale verso l'amore di Dio, è strettamente correlata alla religione cristiana e alla sua visione dell'aldilà.

Nella visione monoteista della religione cristiana, con la morte avviene il giudizio individuale, l'incontro personale del singolo uomo con Cristo, nel quale egli sarà giudicato per le proprie azioni e la propria condotta morale in vita, nonché sull'amore dato, ricevuto, mancato[1]. A seconda di questo giudizio l'anima dell'uomo sarà destinata a tre possibili luoghi: il Purgatorio, luogo di purificazione nel quale transitano tutti quei defunti che al momento della morte erano liberi da colpe gravi, ma che dovevano ancora scontare alcuni peccati con pene temporanee, il Paradiso dove l'uomo può vivere unendosi a Dio, cioè in uno stato di felicità suprema e definitiva, conservando la sua identità e il suo nome, infine l'Inferno dove i peccatori sono destinati a una dannazione eterna per i peccati commessi in vita. Questo pensiero di matrice religiosa è entrato nell'immaginario collettivo di tutte quelle civiltà a maggioranza cristiana, diventando un pensiero culturale profondamente radicato nella società occidentale.

Il Giappone ha delle tradizioni e delle credenze molto lontane da quelle occidentali. Innanzitutto è necessario puntualizzare un aspetto importante di questo paese: non esiste il concetto di esclusività in campo religioso, per cui l'adesione a una fede considerata come unica verità non implica il rigetto di tutte le altre, considerate false, idea cardine dei tre grandi monoteismi, ebraismo, cristianesimo e islamismo[2]. Questo non vuol dire che in Giappone (così come in Cina) non ci siano mai state

[1] Mt 25, 31-46

[2] Yupa, "Dèi, dèmoni, angeli e messia", in *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti* (2005), a c. di R. Ponticiello e S.Scrivo, Tunué Edizioni, Latina 2007, pp. 197-216, qui p.198

persecuzioni a livello religioso, più che altro a livello di mentalità generale l'adesione a più credi, a più fedi o a più divinità di tradizioni differenti non crea alcuno scandalo e per quel che concerne l'elaborazione teologica, la tendenza è più verso un sincretismo religioso che non verso una divisione netta. Il fenomeno che si manifesta è riconducibile a una sorta di «separazione funzionale»[3] delle diverse religioni nell'ambito dell'aspetto della vita dei fedeli. Le due maggiori tradizioni religiose sono *shintô* e buddismo. Lo *shintô* è la religione autoctona giapponese, politeista con forti accenti animistici, mentre il buddismo, nato in India nel VI secolo a.C., giunge in Giappone dopo diversi secoli attraverso la mediazione della cultura cinese. Se lo *shintô* è considerata la religione dai tratti maggiormente nazionali, il buddismo è la grande religione universalista dell'Asia, il cui messaggio di salvezza travalica i confini di popoli ed etnie. Lungo la storia del Giappone le due religioni hanno vissuto momenti di avvicinamento e di separazione a seconda delle epoche e delle circostanze politiche, passando da momenti di sincretismi globali a momenti di separazione netta, senza mai giungere a una soluzione definitiva, e questa tendenza permane ancora oggi: come si è già detto, le due religioni vivono in una separazione funzionale, per cui lo *shintô* è legato maggiormente ai riti e alle pratiche della collettività che accompagnano l'esistenza dell'uomo, mentre il buddismo all'ambito dell'aldilà, della morte e delle pratiche funerarie[4].

Delineando questa situazione si comprende come il concetto di religione sia molto diverso rispetto a quello occidentale: non si tratta di un sentimento spirituale di fede, ma di tutta una serie di gesti rituali legati alla quotidianità della vita e all'esistenza dell'uomo che caratterizzano la civiltà giapponese. Così anche la percezione del mondo ultraterreno risulta a noi del tutto estranea: *Yomi*[5] è la parola giapponese per indicare la terra dei morti secondo la mitologia shintoista. In base alla traduzione di questa parola, il concetto potrebbe essere associabile all'Inferno, anche perché gli stessi commentatori giapponesi lo hanno definito un mondo sotterraneo, ma non ha alcuna delle caratteristiche infernali presenti nel nostro immaginario: *Yomi* ha una continuità geografica con il mondo dei vivi, non può essere immaginato come un paradiso a cui si aspira, ma non viene descritto neanche come un inferno in cui si

[3] Yupa, "Dèi, dèmoni, angeli e messia", cit. p. 199
[4] *Ivi* p. 199-200
[5] In Giapponese significa "Mondo dell'Oscurità"

soffrono punizioni per azioni passate. In questo luogo tutti i morti conducono un'esistenza cupa ed ombrosa indipendentemente dal comportamento nella loro vita passata.

Alla luce di queste considerazioni religiose e culturali può risultare ancora più difficilmente comprensibile la presenza della *Divina Commedia* nell'ambito dell'intrattenimento giapponese, considerando il divario culturale presente tra i due paesi.

In realtà i caratteri intrinseci della cultura giapponese, in particolare la non esclusività della religione e un dogmatismo poco rigoroso, permettono una maggiore libertà di espressione, in questo caso a livello artistico, e una ricezione da parte del pubblico meno vincolata da pregiudizi.

L'originalità di questo accostamento non si limita all'apparente inconciliabilità di due culture così distanti, ciò che è ancora più straordinario è l'esistenza di prodotti d'intrattenimento tipicamente orientali, caratteristici e peculiari della civiltà giapponese, per i quali il Giappone è conosciuto in tutto il mondo, all'interno dei quali sono contenuti strutture, rimandi, suggestioni, citazioni dell'opera più significativa della letteratura italiana.

Queste forme di intrattenimento non sono solo emblematiche della cultura giapponese, ma sono anche lo strumento mediatico con cui l'Occidente è riuscito ad avvicinarsi sempre di più a questa cultura: difatti i paese occidentali, tra la fine degli anni Settanta e gli inizi degli anni Ottanta, hanno accolto l'arrivo di queste serie animate assimilandole nella propria quotidianità semplicemente come una delle tante forme di svago possibili, spesso criticandole per l'esplicita violenza in esse contenute; con l'espansione sempre più rilevante del fenomeno e l'innegabile successo che hanno avuto, l'attenzione non si è più limitata all'intrattenimento, ma sono divenute il mezzo attraverso il quale conoscere tradizioni, credenze, usi, costumi, riti, storia, problematiche di un paese a noi estraneo, poco comprensibile, esotico e per questo potentemente affascinante[6].

I prodotti d'intrattenimento maggiormente significativi in Giappone sono i *manga*, gli *anime* e i videogiochi che, nati negli Stati Uniti, non rappresentano un fenomeno

[6] R. Ponticiello, S.Scrivo, "Introduzione", in *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti* (2005), a c. di R. Ponticiello e S.Scrivo, Tunué Edizioni, Latina 2007, pp. 3-12, qui p.4

tipicamente giapponese, ma sono comunque estremamente diffusi e alimentano una delle industrie più redditizie di tutto il paese.

Manga[7] è un termine giapponese con cui si indicano i fumetti creati in Giappone. Si ritiene che il termine fu coniato nel 1814 dal grande artista giapponese Hokusai per indicare i suoi libri di scene stravaganti, mentre oggi in Giappone indica il fumetto in generale, fenomeno artistico alla pari dignità di letteratura e cinema. Gli *anime*[8] invece sono, dagli anni Settanta, le animazioni e i cartoni animati derivati da un *manga*, mentre oggi il termine è stato esteso per designare tutte le produzioni di animazione giapponese, che siano o meno basate su un *manga*.

Rispetto ai fumetti e ai cartoni animati italiani e più genericamente occidentali, presentano delle caratteristiche peculiari per cui vengono considerati dei fenomeni esclusivamente giapponesi, a partire dall'aspetto materiale: si presentano come un prodotto editoriale profondamente diverso dal fumetto, sono dei libretti tascabili, anche piuttosto corposi, quasi sempre con una veste grafica in bianco e nero e un senso di lettura inverso rispetto a quello occidentale, infatti vengono letti da destra a sinistra. A livello stilistico le caratteristiche del disegno sono inconfondibili, i personaggi vengono sempre rappresentanti con occhi molto grandi e volti infantili, ma la differenza principale rispetto al fumetto occidentale è riscontrabile nella modalità di narrazione: i fumetti occidentali sono principalmente dinamici, raccontano una storia costruendo il personaggio in base alle sue azioni, mentre il manga si concentra maggiormente sulle emozioni, verbalizzandole in continuazione, a volte risultando addirittura incomprensibili al lettore e spesso rivelano una certa emotività adolescenziale anche quando il manga è rivolto a un pubblico adulto, facilitando l'identificazione del lettore in emozioni che spesso nega anche a se stesso.

Caratteristica principale del *manga* giapponese, così come dell'*anime*, è la sua ricezione tra il pubblico: in quanto espressione popolare della società nipponica, non sono pensati esclusivamente per il pubblico dei ragazzi ma vogliono rivolgersi a un pubblico ampio e stratificato grazie alla divisione, al loro interno, di generi e sottogeneri che permettono la fruizione a un pubblico di volta in volta selezionato.

---

[7] In giapponese il termine è composto da *man* (漫), che significa "in ozio, senza uno scopo ben definito" e *ga* (画), che vuol dire "pittura" o "disegno": letteralmente significa quindi "un disegno senza uno scopo"

[8] Il termine *anime* è un neologismo giapponese nato dall'abbreviazione della parola *animēshon*, traslitterazione dell'espressione inglese *animation*, animazione.

I generi principali sono quelli degli *shōnen*[9], categoria di anime e manga rivolta principalmente a un pubblico maschile e generalmente di età superiore agli undici o ai dodici anni, assimilabile come trama a quella del romanzo di formazione, in cui il protagonista solitamente adolescente, deve compiere un percorso per raggiungere un obiettivo in vista di una grande sfida finale; l'altro grande genere è quello *shojo*[10], rivolto per lo più al pubblico femminile, sempre a partire dagli undici o dodici anni, affronta storie romantiche e adolescenziali. Un altro genere importante è quello pensato esclusivamente per il pubblico dei bambini, chiamato *kodomo*[11], dove i protagonisti sono tutti bambini delle elementari o animali, rappresentati con disegni molto semplici, così come il genere *mencha*, incentrato sulle storie di immaginari dispositivi robotici da combattimento pilotati da esseri umani.

I generi citati sono solo una parte esigua dell'industria nipponica di *anime* e *manga*, che si articola in numerosi sottogeneri in base alle tematiche affrontate e al pubblico di riferimento, permettendo anche l'accostamento di temi diversi che generano nuovi filoni narrativi.

La varietà di generi rappresenta anche la varietà delle tematiche affrontate in *anime* e *manga*: attraverso la finzione è possibile affrontare qualsiasi tipo di aspetto della realtà umana, dalla quotidianità della società giapponese che veicola informazioni su usi, costumi, tradizioni, valori, approfondendo l'immedesimazione del lettore, fino alla pura fantascienza con la quale è consentito, per mezzo di robot e battaglie cruente, parlare della società, criticarla, denunciarla e diffondere tra il pubblico una visione della realtà alternativa. In quanto forma d'arte e d'intrattenimento, *manga* e *anime* creano un dialogo costante con la popolazione, senza porsi limiti a livello contenutistico. I soggetti sono i più disparati e tanto più la trama è inserita in un contesto immaginario e fantastico, discostandosi esplicitamente dalla realtà, tanto più risulta possibile inserire suggestioni, richiami, talvolta citazioni da mitologie e tradizioni straniere, spesso accostando tra di loro mondi molto lontani che, reinterpretati e fusi tra loro contribuiscono a creare un nuovo universo del tutto coerente e autonomo.

In questa tipologia di opere fantascientifiche troviamo alcuni *manga*, con la loro

[9] In italiano significa "ragazzo"
[10] In italiano "ragazza"
[11] In italiano "bambino"

conseguente trasposizione in *anime* e videogiochi, che presentano evidenti richiami danteschi.

L'analisi dei seguenti capitoli verte sull'individuazione delle forme e delle modalità con cui il poema dantesco è stato recepito e assimilato nell'universo popolare dei *manga* e degli *anime* giapponese, individuando in ogni opera l'operazione di prelievo e di successiva trasposizione degli elementi nel tessuto narrativo, con un confronto diretto con la *Divina Commedia*.

Per individuare e differenziare le operazioni di trasposizione ci si avvale delle categorie utilizzate nel cinema per lo stesso scopo, messe in luce con precisione nel saggio "Il primo sceneggiatore. Dante quanti film dentro una *Commedia*"[12]. Nonostante le due arti siano molto differenti, è possibile notare come l'atteggiamento degli artisti di fronte all'opera dantesca sia molto simile: la capacità di Dante di dipingere scenari e atmosfere, creando allo stesso tempo una grande storia, vasto contenitore di altre storie, stupisce chiunque si accosti alla Divina Commedia, risvegliando la creatività degli artisti che prelevano materiali per le loro opere di volta in volta diversi a seconda dello scopo. In arti figurative quali sono il cinema e il fumetto (in questo caso il *manga*) il materiale prediletto è l'universo delle immagini, per il cinema gli elementi di maggior interesse sono quelli con caratteristiche cinematografiche già nel testo dantesco, in particolare le inquadrature: dal dettaglio (la bocca di Ugolino che «sollevò dal fiero pasto[13]»), al campo lunghissimo (la candida rosa), la zoomata, la dissolvenza. Per il *manga* giapponese l'interesse è rivolto agli aspetti maggiormente scenografici: la struttura dell'Inferno, la sua ambientazione, l'atmosfera di dannazione, le pene esemplari a cui sono condannati i peccatori di Inferno e Purgatorio. Riferirsi a un'opera letteraria per generare un nuovo prodotto culturale garantisce prestigio e autorevolezza, nel caso giapponese la scelta rivela un'ulteriore precisa strategia: conferire un'atmosfera dai caratteri esotici all'interno di storie tipicamente nipponiche.

Nel cinema i tentativi di trasporre la Commedia sullo schermo sono molteplici, ma il confronto con una materia così sconfinata disorienta coloro che vi si accostano, e riprodurre interamente le tre cantiche sullo schermo appare un'operazione laboriosa e

[12] G.Nuvoli, Il primo sceneggiatore. Dante, quanti film dentro una Commedia, in "*Bianco e Nero*", 2, 2014, pp. 21-32.

[13] *Inferno XXXII*, 1

ostica. Si sceglie dunque di servirsi dell'opera in modo differente, lasciandosi suggestionare da tutti gli straordinari aspetti, dissimili fra loro, e tentando di manipolarli e di adattarli di volta in volta in base al progetto intrapreso. Allo stesso modo agiscono i *mangaka*[14] giapponesi, non sempre esperti della grandezza letteraria dell'opera in tutti i suoi aspetti, forse con l'unica eccezione di Go Nagai.

La cantica in assoluto più letta, rimaneggiata, reinterpretata e trasposta in tutte le arti è sicuramente l'Inferno, perché caratterizzata dalle storie più affascinanti e dai personaggi più riusciti a livello drammaturgico, nonché universo simbolico in cui trovano sede i vizi e i peccati comuni a tutta l'umanità. In questo sistema di adattamento dell'opera letteraria si individuano tre macro categorie che sintetizzano le operazioni più frequenti che sono state compiute: le trasposizioni, i riferimenti e le citazioni[15].

La trasposizione prevede una riproduzione totale o parziale della cantica, e gli elementi caratteristici, che permettono un'immediata riconoscibilità, vengono mantenuti pressoché alterati.

Quest'operazione avviene attraverso due modalità principali, che sono la trasposizione del testo della cantica, oppure la trasposizione di una storia. Nel cinema l'esempio più noto di trasposizione dell'intera cantica dell'Inferno – e meglio riuscita – è *L'Inferno*, uscito nel 1911 per la regia di Francesco Bertolini, Giuseppe De Liguoro, Adolfo Padovan. È in assoluto il primo lungometraggio europeo, prodotto dalla Milano Films con un'operazione duplice, perché in primo luogo mirata principalmente al pubblico borghese colto, in grado di riconoscere e apprezzare la fedeltà al testo dantesco e i riferimenti alle arti figurative, ma sempre con un occhio di riguardo anche per il grande pubblico, quello meno attento ed esperto in campo artistico, che riconosce nell'abbigliamento e nelle movenze di Francesca da Rimini la prima grande diva del XX secolo, la danzatrice Isadora Duncan. Il cammino è costruito in cinquantaquattro scene con l'utilizzo fedele ed esibito delle tavole di Dorè, ma ci sono anche richiami più raffinati, come la ripresa di Priamo della Quercia nel secondo cerchio, dove le anime sono ordinate al modo delle gru che «van cantando loro lai, faccendo in aere di sé lunga riga»[16]. Per quanto riguarda la

[14] Il termine in giapponese individua colui che disegna i manga

[15] G.Nuvoli, "Il primo sceneggiatore. Dante, quanti film dentro una Commedia", cit. p. 22

[16] *Inferno V*, 47

scansione ritmica della narrazione e i passaggi da un episodio all'altro, l'intento è quello di una ricercata fedeltà al poema dantesco.

Operazione meno titanica è invece la trasposizione di una storia, e i personaggi dell'Inferno sono certamente quelli con la maggiore capacità di emozionare il pubblico, come Francesca da Rimini e il Conte Ugolino. L'interesse per il personaggio di Francesca segue una tradizione che parte dalla fine del XVIII secolo, e il cinema se ne impossessa fin da subito, perché è la storia di una grande passione, del peccato e dell'omicidio: la compresenza di *Eros* e *Thanatos* consente di raggiugere il grande pubblico e di creare nuove dive, capaci di influenzare l'immaginario. Il primo film prodotto è *Francesca da Rimini* del 1908 di Mario Marais, dove la trama è minimale, e la storia è quella raccontata da Francesca nelle terzine dantesche. Il suo personaggio sparirà poi per alcuni decenni, ripresentandosi potentemente nel 1950 con il film di Raffaello Matarazzo, *Paolo e Francesca*, nel quale per la prima volta si riprende la storia così come l'aveva raccontata Giovanni Boccaccio. Il modello del film è quello del film storico, quindi sono presenti scene di guerra e intrighi, inesistenti nella trama originale, che appesantiscono il film. Inoltre il regista sposa la causa di Francesca, e costruisce il suo personaggio sul modello della Lucia de *I Promessi Sposi* del 1914 di Mario Camerini, una Francesca religiosissima e innocente, molto lontana dal personaggio passionale dantesco. Con le stesse caratteristiche e le stesse problematiche nel rapporto con il personaggio dantesco, anche il Conte Ugolino diventa protagonista di numerosi film, a partire da *Il Conte Ugolino* nel 1908 interpretato e diretto da Giuseppe De Liguoro, che torna a interpretarlo anche nel 1909 per la regia di Giovanni Pastrone, e nel 1949 *Il conte Ugolino* con Carlo Ninchi. Nel 1921 in occasione del VI centenario della morte di Dante, viene prodotto *La mirabile visione*, dove Francesca e il conte Ugolino sono protagonisti, una ricostruzione storica che ebbe un enorme successo, soprattutto per la cura dei costumi e l'attenzione agli ambienti, ma venne fatto prevalere l'aspetto didascalico e in questo modo personaggi perdono la loro cifra drammatica.

La categoria della citazione, genericamente intesa, presenta due modalità diverse di utilizzo, dove una è dinamica, ovvero il riferimento, l'altra statica, la citazione.

Il riferimento presuppone un riuso dinamico del materiale, perciò gli elementi della cantica possono essere deformati e stravolti in base all'uso che il regista vuole farne, spesso questo crea dei nuovi elementi narrativi. Il XX secolo in particolare, stravolto

dalle due guerre mondiali, dai totalitarismi, dagli stermini, saccheggia l'Inferno dantesco impossessandosi delle sue suggestioni e delle sue immagini per dare forma a un dolore e a una crudeltà privi di misura e di senso. Così l'Inferno diventa la cantica privilegiata a cui attingere. Diverse sono le forme con cui la categoria del riferimento prende corpo nel cinema, tra quelle più diffuse vi è la rappresentazione delle pene, che può essere finalizzata a uso "interno", quando è destinata a uno dei personaggi del film con finalità didascalica, mirando ad ammonirlo, oppure può avere una finalità "esterna", destinata, sempre con intento didascalico, allo spettatore. Emblematico di questa categoria è *Salò o le 120 giornate di Sodoma* di Pier Paolo Pasolini del 1975, film articolato in quattro parti – l'Antinferno, il Girone delle Manie, il Girone della Merda, il Girone della Morte - , che rimanda in modo generalissimo alla prima cantica, ma ci sono precisi richiami alle pene dell'Inferno dantesco, come la presenza dei giovani/ignavi che subiscono violenza per la mancanza di scelta in vita.

Ci possono essere riferimenti con la ripresa di personaggi della *Commedia*, come la figura di Virgilio, simbolo del cammino di conoscenza e formazione e di guida del personaggio protagonista, inesperto e spaventato, come in *Seven* di Davide Fincher (1990), dove una coppia di poliziotti è alle prese con un killer che vuole punire gli uomini macchiati dei sette peccati capitali, e l'unico modo per catturarlo è quello di intraprendere un itinerario infernale che viene a coincidere con un percorso di conoscenza sull'abiezione morale della società sulla natura stessa del male.

L'ultimo elemento che si può inscrivere nella categoria del riferimento è la scenografia della Commedia, sempre relativamente all'Inferno, in quanto rappresenta la cantica più vivace e ricca di spunti, ad esempio i sarcofagi degli eretici che si ritrovano in *Maciste all'inferno* (1926) di Brignone, la divisione tra le Bolge del Nord e del Sud nel film di Mastrocinque, *Totò all'inferno* (1955) oppure le mille luci che ricordano delle lucciole e le fiamme dei consiglieri fraudolenti di *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott.

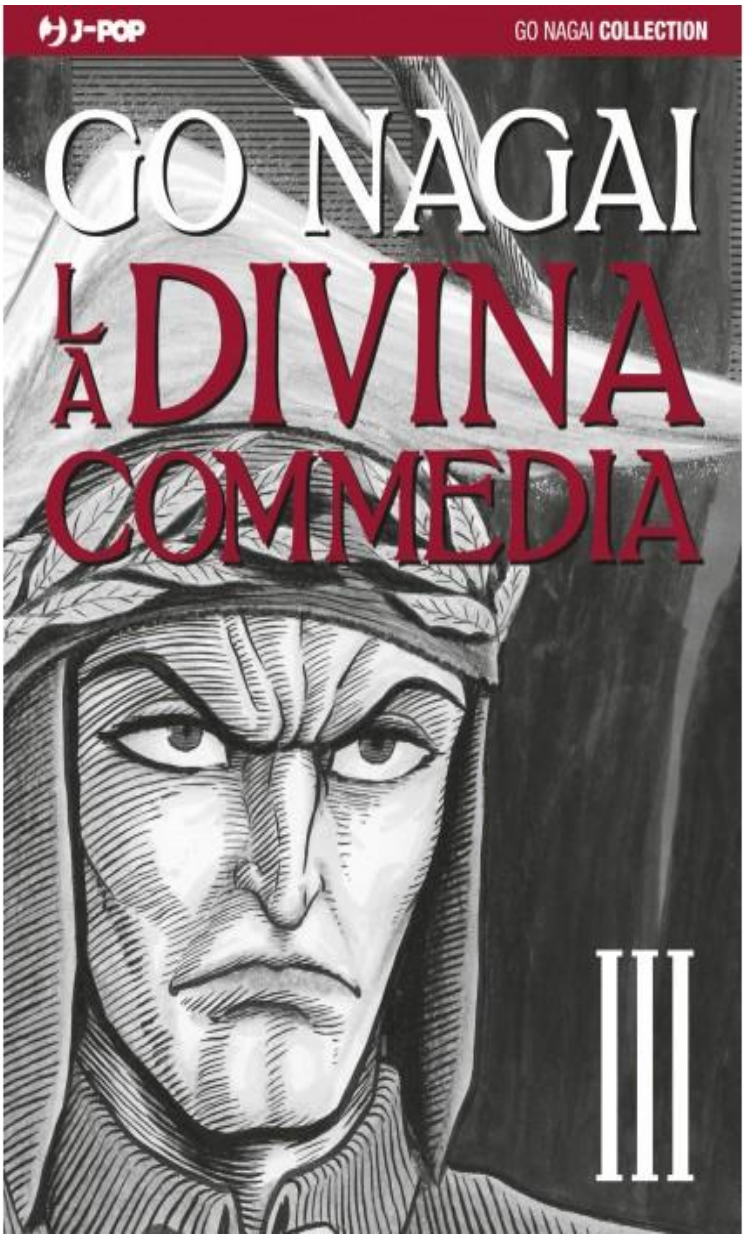
L'ultima categoria è quella della citazione, che è un'operazione statica, questo vuol dire che viene preso un elemento dell'opera e viene inserito all'interno del film senza generare alcun cambiamento. Può essere una frase o un nome, la sua funzione resta circoscritta e la sua forma pressoché cristallizzata. La citazione può presentarsi in diversi modalità, per esempio riprendendo una frase del testo dantesco, come le

parole del padre di Marcello in *La dolce vita* (1960) di Fellini, ricavate dal XXXIII canto dell'Inferno in riferimento alla propria età «Non rinnoviamo disperato dolor che il cor ci preme», oppure viene inserito nel film un personaggio come cameo, come in *Totò al giro d'Italia*, dove è presente il personaggio Dante che commenta gli sviluppi della storia senza interferire con essa, oppure l'apparizione solamente di un'immagine, ad esempio sul poster della famosissima scena della tabaccaia in *Amarcord* (1973) di Fellini, oppure solo per nome, soprattutto il nome di Dante che viene usato frequentemente, come nel videogioco *Devil May Cry* (2001) e nel manga omonimo (2003) di Chavamachi Suguro, dove il protagonista si chiama appunto Dante, è a capo di un'agenzia investigativa e indossa abiti di colore rosso proprio come quelli danteschi, oppure come oggetto fisico (il libro della Divina Commedia).

Nei seguenti capitoli vengono analizzate alcune opere d'intrattenimento giapponese in cui i richiami al poema dantesco sono espliciti: per ordine di esposizione il secondo capitolo verte sulla carriera e sulle opere del *mangaka* giapponese Go Nagai, assoluta eccezione di tutto il panorama nipponico, il quale ha voluto compiere una trasposizione dell'intero poema dantesco della *Divina Commedia*.
Il terzo capitolo si concentra sulle categorie del riferimento e della citazione, analizzando le opere del *manga I Cavalieri dello Zodiaco*, la saga *Impel Down* contenuta nel *manga One Piece*, infine il videogioco *Devil May Cry*.

CAPITOLO II

GO NAGAI INCONTRA DANTE



Go Nagai (classe 1945) è uno dei *mangaka* più importanti e famosi in Giappone e le sue opere hanno segnato la storia moderna del fumetto, in particolare per due importantissime innovazioni nei *manga* e negli *anime* giapponesi: l'introduzione dell'erotismo nei generi destinati ai ragazzi e, soprattutto, la creazione, nel 1972, dei *mencha*, enormi robot guidati da piloti posti al loro interno, a partire dall'*anime Mazinga Z*.

In diverse interviste Go Nagai ha dichiarato che la cultura italiana ha avuto una grande influenza sulla produzione delle sue opere, in particolare in una delle ultime interviste del 2016 dichiara: «Sono un grande appassionato di Dante e adoro la

mitologia greco-romana. Fin da piccolo ho studiato le leggende che sono state il fondamento della cultura in Europa. A un certo punto, poi, ho avuto la fortuna di entrare in possesso di una copia della Divina Commedia illustrata da Gustave Dorè. Un vero e proprio colpo di fulmine!»[17].

Furono proprio i disegni di Dorè a ispirarlo nella creazione di alcuni personaggi e di alcuni ambienti, e questa influenza attraversa tutta la sua produzione, sino ad arrivare ad una vera e propria trasposizione della *Divina Commedia* in versione *manga*, basato fedelmente sulle tavole di Dorè: *Dante Shinkyoku*.

2.1 LE PRIME SUGGESTIONI DANTESCHE: *MAO DANTE* E *DEVILMAN*

Nel 1971 Go Nagai, reduce dalle aspre critiche della sua ultima opera *Scuola senza pudore*, pubblica un nuovo *manga* in due volumi, *Mao Dante*[18], rimasto incompleto per la chiusura della rivista che lo ospitava. È da questo primo titolo che il *mangaka* inizia a esplorare le tematiche religiose e demoniache.

L'anno dopo Go Nagai si cimenta nella scrittura di un altro manga molto famoso, *Devilman*, che riprende le tematiche fondamentali del suo precursore *Mao Dante*. Entrambi i manga introducono il lettore in un universo oscuro, nel quale si svolge una cupa guerra tra il bene e il male.

L'universo dantesco in questi *manga* è presente solo attraverso citazioni, suggestioni e atmosfere, a partire dal titolo del manga *Mao Dante*[19] , il quale dichiara fin da subito la sua dipendenza da Dante Alighieri, utilizzando il suo nome per quello del protagonista della storia.

Il protagonista del manga è Ryo Utsugi, un giovane ragazzo giapponese, vittima di incubi che lo tormentano ogni notte, finché uno di essi si materializza e lo attira sull'Himalaya, dove il giovane incontrerà il grande re dei demoni, Dante, che lo obbligherà a fondersi con lui, iniziando una lotta contro Dio, l'entità che aveva rinchiuso Dante nei ghiacci innumerevoli anni prima. Il debito alla *Divina Commedia*

[17] Intervista a Go Nagai durante il Romics, il festival del fumetto e del cinema di Roma, 5 maggio 2016, di Alessio Danesi, pubblicato sul sito www.movieforskids.it

[18] Dante, il Re de demoni

non si esaurisce nel nome del protagonista demoniaco, infatti l'idea del re dei demoni incastrato nei ghiacci è presa, per ammissione stessa di Nagai, da un'edizione della *Divina Commedia* che aveva letto da bambino, in particolare dall'illustrazione di Gustave Dorè in cui viene rappresentato Lucifero incastrato nel Cocito. La stessa figura del demone Dante si ispira a Lucifero: si presenta come un gigantesco mostro, con gambe simili a quelle di un uccello, enormi ali di pipistrello e un piccolo volto umano che sporge dalla fronte in mezzo a due occhi iniettati di sangue. Ciò che è interessante notare è che Go Nagai sceglie di ribaltare la prospettiva della *Divina Commedia*, facendo di un demone l'eroe della serie e lasciando a Dio il ruolo di antagonista. La storia rimasta incompleta verrà ripresa successivamente nel 2002, quando Go Nagai decide di portarla a termine, e proporla al pubblico non più in forma di *manga*, ma attraverso un canale diverso, cioè l'*anime* in tredici episodi editi da Dynamic Italia.

Gli spunti di *Mao Dante* non andarono persi ma confluirono in un altro *manga* nell'anno successivo, tutt'oggi una delle opere di maggior successo di Nagai: *Debiruman*, conosciuto in Occidente come *Devilman* e pubblicato nel 1972. Il protagonista della serie è Akira Fudo, un giovane dal cuore puro che viene convinto dall'amico Ryo Asuka a compiere un inquietante esperimento: fondersi con un demone per contrastare l'invasione dei demoni che stanno tornando dopo un lungo letargo sulla Terra. Nell'economia della serie, all'origine dei tempi, Dio creò i demoni perché popolassero la Terra, ma disgustato dallo loro natura, decise di sterminarli. Uno dei suoi angeli, Lucifero, decise di schierarsi dalla parte dei demoni e si ribellò, autoesiliandosi nei ghiacci eterni per meglio preparare, con i suoi alleati demoniaci, l'attacco finale a Dio. Nell'insieme di colpi di scena alla fine si scoprirà che Ryo non è altro che Lucifero in persona, e che aveva convinto l'amico Akira a trasformarsi in demone per salvarlo dall'imminente distruzione della razza umana.

Come in *Mao Dante* è palese il richiamo alla Divina Commedia. Innanzitutto permane l'idea dei demoni incastrati nei ghiacci, un'immagine che deve aver molto colpito Go Nagai che, scosso dalle forti critiche di quegli anni, sembra quasi voler rendere quest'immagine il più possibile vivida e innalzarla a monito contro la crudeltà subita sulla sua stessa persona. Sempre restando nell'ambito demoniaco, il generale dei demoni, Zenon, è raffigurato proprio come il Lucifero dantesco, descritto da Dante nel XXXIV canto dell'Inferno con queste parole: «Oh quanto parve a me gran maraviglia quand'io vidi tre facce a la sua testa!», «Sotto ciascuna uscivan due grand'ali, quanto si convenia a tanto uccello: vele di mar non vid'io mai cotali. Non avean penne, ma di vispistrello era lor modo; e quelle svolazzava, sì che tre venti si movean da ello: quindi Cocito tutto s'aggelava». Un essere mostruoso, orrendo, gigantesco e peloso, di fronte al quale la reazione di Dante è di assoluto terrore, con tre facce unite a una sola testa e tre paia d'ali di pipistrello. Inoltre nelle prime pagine della storia il riferimento alla *Divina Commedia* è esplicito. Ryo porta a casa sua l'amico Akira, per svelargli il mistero scoperto dopo la morte del padre, un archeologo che aveva rinvenuto un manufatto a forma di demone. Il manufatto

poteva essere indossato e il padre di Ryo scopre la verità sul passato del mondo, cioè che i primi abitanti erano in realtà dei demoni, che basavano la loro forza fisica sulla fusione con altri esseri, animati e inanimati, ma con l'avvento delle glaciazioni i demoni furono destinati a scomparire, e l'essere umano apparve sulla terra in un'età successiva. Akira è incredulo di fronte a questa scoperta, ma ancora non riesce a comprendere la gravità della situazione. Qui è Ryo a intervenire spiegando all'amico che in realtà i demoni non si sono estinti, ma stanno per tornare sulla Terra per riconquistarla e distruggere l'essere umano. Ryo infatti è convinto che i demoni esistano ancora, e per giustificare la sua teoria inizia a parlare proprio del viaggio di Dante Alighieri, poeta italiano, raccontato nella sua Divina Commedia: Dante è sceso nell'Inferno, e in fondo all'abisso ha visto con i suoi stessi occhi il diavolo intrappolato nei ghiacci, Lucifero con tre teste e le ali di pipistrello.

G. Nagai, *Devilman*, 1972, Edizioni J-Pop, Volume I, p.71-72

Come in Mao Dante, anche in *Devilman* uno degli elementi più interessanti è il ribaltamento del filo logico rispetto all'archetipo utilizzato: mentre la *Divina Commedia* è un'esaltazione della creazione divina e dell'infinita sapienza del Creatore, nelle opere nagaiane la figura di Dio e soprattutto il suo senso di giustizia sono messi profondamente in discussione, fino a giungere a conseguenze insospettabili. Quest'operazione, inconcepibile per noi occidentali, è possibile solo ed esclusivamente perché ci si trova di fronte una cultura del tutto differente, e molto lontana dalla nostra. Go Nagai sceglie e seleziona delle istanze propriamente occidentali, o definibili per noi anche classiche, e le inserisce in un contesto

orientale-giapponese del tutto distante dal nostro. Di fronte a queste opere è importante infatti avvicinarsi abbandonando del tutto il punto di vista eurocentrico, e analizzando la presenza di archetipi della nostra cultura in un contesto estraneo. La presenza di Dante in questi *manga* è riconoscibile, ma non è centrale: Go Nagai si lascia suggestionare dalla potenza delle immagini e dagli scenari suggeritegli dal poeta fiorentino, ne trae solo gli elementi che sono funzionali alle sue storie, e li inserisce in opere di fantascienza dove tutto è possibile, anche il ribaltamento del Bene e del Male, per accentuare delle atmosfere infernali, per enfatizzare lo scontro tra l'essere umano e le entità sovrannaturali, per dare un colore esotico alle sue storie, perché il Medioevo europeo, la religione cristiana, l'idea monoteista di un unico Dio e la storia del viaggio di Dante Alighieri attraverso i tre mondi dell'aldilà costituiscono degli elementi esotici per il mondo giapponese, in cui tutto ciò non esiste.

Go Nagai non nasconde mai nelle sue interviste, soprattutto in Italia, il suo amore per l'opera di Dante Alighieri, e soprattutto il fascino che hanno avuto su di lui le illustrazione di Gustave Dorè, e infatti non si limita a inserire nelle sue opere citazioni o riferimenti espliciti della *Divina Commedia*, ma arriva addirittura a riconsegnare un esplicito omaggio a Dante, confrontandosi con un'intera trasposizione della *Divina Commedia* in *manga*, *Dante Shinkyoku.*

2.2 LA DIVINA COMMEDIA DI GO NAGAI: *DANTE SHINKYOKU*

L'influenza dantesca sulle opere del *mangaka* giapponese attraversa tutta la sua produzione fin dagli esordi, per approdare negli anni tra il 1993 e il 1994 alla pubblicazione di tre volumi in cui viene riproposto il viaggio originale di Dante. Accostandosi al poema dantesco Nagai compie una duplice operazione, perché si confronta da una parte con le illustrazioni di Dorè, e dall'altra con l'originale testo dantesco: il tentativo è quello di mostrare un'esibita fedeltà alla fonte in entrambi i casi. La Divina Commedia di Go Nagai è una fedele riproposizione di quella dantesca in forma di fumetto *manga*, con dialoghi vicini a quelli del testo originale e uno stile grafico che richiama esplicitamente quello dell'illustratore francese, tanto che le tavole più famose vengono tutte riproposte.

Di fronte alla presenza di tre volumi ci si aspetterebbe una distribuzione equa del materiale, ovvero un volume dedicato ad ognuna delle tre cantiche, invece la predilezione per la cantica infernale appare anche in questo lavoro, infatti i primi due volumi vengono dedicati all'Inferno, riproposto strutturalmente e a livello narrativo quasi per intero, mentre l'ultimo volume condensa Purgatorio e Paradiso insieme, concentrandosi solo sulle vicende più importanti, e tralasciando tutto il resto.

G. Nagai, *Divina Commedia* (1994), Edizioni Dynamic Italia, Vol. 1 p. 63-64

A livello figurativo vengono riproposte fedelmente le incisioni più famose di Dorè, e la loro riconoscibilità è immediata anche per lo spazio maggiore che occupano sulla pagina: quasi a voler rendere omaggio all'artista francese, Nagai ripropone le sue tavole a piena pagina, o addirittura utilizzando lo spazio di due pagine, e ne sono un esempio il traghettatore infernale Caronte, o il giudice Minosse.

Lo stile complessivo dell'opera è tanto omogeneo che le tavole in questione,

perfettamente inserite, rischiano di sfuggire al lettore meno accorto.

Un aspetto interessante e immediatamente individuabile, soprattutto per chi ha familiarità con il testo della *Divina Commedia*, è la presenza di un alto numero di didascalie e di parentesi storiche che accompagnano l'entrata in scena dei personaggi principali, per consentire la fruizione a un pubblico inesperto della tradizione storico-letteraria italiana e latina. Tale procedimento si concentra in particolar modo in apertura al primo volume, con l'intento di contestualizzare una storia e un'epoca altrimenti sconosciute al pubblico orientale, ed è accompagnato da immagini che aiutano il lettore a focalizzare le atmosfere di una Firenze medioevale: vediamo infatti Dante che si aggira smarrito nella *Selva oscura di Firenze*, accompagnato dall'immagine della cupola del Duomo di Firenze con tanto di panoramica sui tetti della città, seguita da un'altra tavola molto importante a livello didascalico, perché il personaggio di Dante, raffigurato con un'espressione di dolorosa ira sul volto, si presenta denunciando il suo nome e la sua condizione attraverso queste parole: «Il mio nome è Dante… Dante Alighieri. L'uomo esiliato per sempre da Firenze, la città del giglio!»[20]; seguono alcune tavole che riassumono la vicenda storica del conflitto tra guelfi bianchi e guelfi neri, presentando così una Firenze trecentesca come luogo di corruzione e vizio. Il pellegrino è sperduto e affaticato nella selva, ma d'un tratto vede la luce di una stella che lo guiderà fuori da questo luogo oscuro, dove si imbatte nelle tre fiere che gli sbarrano il cammino: la lonza, il leone e la lupa. A questo punto si inserisce un'altra tavola importante a livello didascalico, perché il personaggio Dante spiega il valore simbolico delle tre fiere e della selva con queste parole: «La lonza rappresenta la lussuria, e la mancanza di integrità; il leone la violenza e il potere; la lupa la cupidigia e la cospirazione; infine, la selva oscura è la profondità dei peccati[21]». È da didascalie come queste che si comprende come l'intento di Nagai non sia solo quello di riproporre per intero il viaggio dantesco, ma anche di restituire al lettore parte della complessità allegorica e morale del Poema utilizzando il doppio strumento parola-immagine.

Dopo queste prime pagine introduttive in cui sono compresenti elementi di fedeltà e di originalità, l'attenzione viene prepotentemente riportata alla storia dantesca con l'incontro del primo personaggio fondamentale, la guida Virgilio, con cui inizia un

[20] G. Nagai, *Divina Commedia* (1994), Edizioni Dynamic Italia, Vol. 1, qui p. 5

[21] G. Nagai, *Divina Commedia*, cit. p. 12

lungo dialogo, proposto come un'asciutta parafrasi del testo originale, visibile in queste battute pronunciate da Dante di fronte all'apparizione di Virgilio: «Oh?! Ma allora tu sei… Virgilio! Fonte di parole, colui che ha fatto nascere quel fiume di bellissima poesia! Sei tu l'orgoglio di ogni poeta! Chiunque ha proseguito avendo te come faro! Leggendoti sono stato rapito e per me è stata una felicità averti come maestro, studiando le tue opere».

Il primo episodio si completa con la profezia di Virgilio sul ritorno del Veltro che sconfiggerà la lupa per la seconda volta e la caccerà all'Inferno, e la dichiarata intenzione del poeta latino di guidare il suo discepolo attraverso il regno infernale, quindi i due si lasciano le fiere alle spalle e si allontanano. Nell'ultima pagina Dante-personaggio invoca le Muse affinché lo aiutino a ricordare ogni momento del viaggio, perché lo possa mettere per iscritto e renderlo alta poesia, interessante variazione rispetto alla Commedia, dove il Dante *auctor* pronuncia l'invocazione alle Muse a posteriori per ricordare l'esperienza compiuta.

Il secondo capitolo, intitolato *Beatrice*, si apre con Dante spaventoso e timoroso nell'intraprendere il viaggio verso l'Inferno, è assalito dal dubbio di non essere all'altezza, e nessuno può assicurargli che avrà la forza necessaria per riuscire a uscire dal regno dell'oltretomba, perciò chiede a Virgilio di confortarlo. Anche le battute di questo dialogo tra i due poeti vengono riproposte fedelmente, tanto che vengono citati i viaggi nell'aldilà del troiano Enea e di San Paolo, proprio come in *Inferno II*: «Ma io perché venirvi? O chi'l concede? Io non Enea, io non Paulo sono: me degno a ciò né altri' l crede». Appare qui però un primo errore rispetto all'originale, nel manga di Nagai Virgilio è posto in Purgatorio e non nel Limbo, dove risiedono le anime dei non battezzati e dei grandi sapienti vissuti prima dell'avvento di Cristo. Virgilio per confortare e rassicurare Dante gli racconta che è stato chiamato a svolgere il ruolo di guida da «una nobile e meravigliosa fanciulla» che si trova in Paradiso, di nome Beatrice. Dante trasalisce di fronte al nome di Beatrice, e si apre una lunga digressione sulla storia dell'amore di Dante per la fanciulla fin da quando erano bambini, sulla stesura della *Vita Nova* e l'amicizia con Cavalcanti, informazioni quindi precedenti alla *Divina Commedia* e ampiamente conosciute al lettore italiano, ma che necessitano di essere esplicitate al lettore giapponese che nulla conosce di Dante e della sua vita, e che testimoniano la precisione con cui Nagai cerca di ricostruire il contesto storico. Ciò che non passa

inosservato in questo capitolo è la rappresentazione di Beatrice: donna angelicata e pudica nella nostra tradizione, ci appare nuda in tutta la sua potenza seduttrice, un tratto tipico della rappresentazione della bellezza nei manga giapponesi.

Il terzo capitolo *La porta dell'Inferno*, si apre con un'immagine ispirata a una tavola di Dorè, con i due poeti che si trovano di fronte alla porta dell'Inferno. Dante vede una scritta, che al lettore non appare sulla porta dell'Inferno, ma viene pronunciata dallo stesso Dante, al quale Nagai fa citare le terzine dantesche[22], famose in tutto il mondo. Virgilio prende la mano di Dante per confortarlo di fronte all'improvvisa oscurità e al freddo vento che soffia tra i suoi piedi e Dante si ritrova nell'atmosfera dell'Antinferno, dove gli appaiono (e scompaiono) i volti delle persone legate alla sua vita: viene inserita una digressione sulla biografia del poeta che lo caratterizza ulteriormente come personaggio. All'improvviso Dante vede i primi dannati, gli ignavi, ed è colpito e spaventato dalla crudeltà delle pene, così come lo è il lettore di fronte alle immagini: si intravedono le mosche che tormentano gli ignavi, rappresentati nudi e in una condizione di tale affanno e supplizio che quasi perdono ogni residuo di umanità. Virgilio spiega a Dante la loro condizione e la loro pena, e la violenza della materia dantesca viene enfatizzata attraverso le immagini rielaborate in stile *manga*, un genere tradizionalmente incline a rappresentare sulla pagina scene di combattimento e di violenza. Si incontra il primo mostro infernale, Caronte, il nocchiero dell'Inferno, protagonista di numerose illustrazioni: la sua mostruosità viene proposta accostando le tavole tradizionali di Dorè ad altri disegni personalmente rielaborati da Nagai, restituendo l'immagine di un Caronte ancora più spaventoso dell'originale attraverso l'enfatizzazione dei tratti animaleschi che lo avvicinano ancora di più a una belva. Di fronte al nocchiero atterrente Dante perde i sensi e si risveglia nel primo cerchio.

Il primo cerchio viene riassunto in poche pagine e si perde il significato morale del Limbo dantesco, descritto velocemente solo come il primo livello della struttura a voragine dell'Inferno, dove si trovano coloro che non sono battezzati. Si ricordi che nella Divina Commedia di Go Nagai Virgilio è in Purgatorio, perciò la velocità con cui viene affrontato questo capitolo è comprensibile ai fini dell'economia della

[22] *Inferno III*, 1-3: <<Per me si va ne la città dolente, per me si va nell'etterno dolore. Per me si va tra la perduta gente.>>, *Inferno III*, 7-9: <<Dinanzi a me non fuor cose create, se non etterne, e io etterno duro. Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate!>>

trama.

Al capitolo successivo, *Il secondo cerchio*, viene dedicato molto più spazio, e la ricostruzione è fedele anche a livello storico. Vi è in apertura l'incontro con Minosse, il giudice infernale, rappresentato come Caronte sia attraverso le illustrazioni tradizionali, sia con i disegni personali di Nagai e lo ritroviamo nel ruolo dantesco di giudice intento a far confessare i dannati e decidere il luogo dell'Inferno destinato loro in base ai peccati commessi, con un'unica diversità rispetto all'originale, cioè che Minosse non attorciglia la coda su se stesso, ma intorno ai dannati per decidere il numero del cerchio infernale in cui mandarli. Il capitolo prosegue con Dante che individua i lussuriosi trascinati dalla tempesta infernale come uno stormo di uccelli[23], Virgilio lo invita a riconoscere alcuni tra i più famosi citando Semiramide, Cleopatra, Elena, Paride e Tristano, cioè tutte quelle anime di dame e cavalieri morte per amore. Nella numerosa schiera di anime tutto a un tratto Dante vede due spiriti che gli appaiono diversi dagli altri, che si muovono con leggerezza, e rivolge loro la parola, scoprendo che sono Paolo e Francesca. Il racconto della loro vicenda è qui ripreso in modo completo attraverso delle vignette didascaliche dove la narrazione è in terza persona, e proprio per questo perde il tratto caratteristico di forte passionalità dovuto anche alla narrazione in prima persona di Francesca. Interessante la scelta di Nagai di far parlare anche Paolo, il quale si presenta a Dante appena le anime gli si avvicinano, e la rappresentazione di Gianciotto in tutta la sua deformità quasi grottesca. Dante dopo aver parlato con Paolo e Francesca sviene per la compassione, sogna Beatrice che si sta immergendo in una limpida fonte e la visione gli permette di ridestarsi trovando la forza di proseguire il viaggio: l'attenzione è posta sul loro rapporto, sono rappresentati come veri e propri amanti, scelta privilegiata dalle trasposizioni più recenti della *Divina Commedia*.

Il viaggio prosegue e nel terzo cerchio i due poeti incontrano i golosi: l'autore interviene con delle innovazioni personali, infatti i golosi non sono solo immersi nella fanghiglia ma sono essi stessi parte della melma, smembrati e dilaniati continuamente dal brutale Cerbero. Quando il demonio a tre teste scorge i due intrusi

[23] Viene riportata la metafora, seppur notevolmente semplificata, di *Inferno V*, 40-49: <<E come li stornei ne portan l'ali nel freddo tempo, a schiera larga e piena, così quel fiato li spiriti mali; di qua, di là, di giù, di sù li mena; nulla speranza li conforta mai, non che di posa, ma di minor pena. E come i gru van cantando lor lai, faccendo in aere di sé lunga riga, così vid'io venir, traendo guai, ombre portate da la detta briga.>>

vi si avventa contro con cattiveria e Dante, trovandosi con orrore in mano la testa di un dannato, la getta in una delle bocche spalancate mentre si tramuta nuovamente in fango; questo espediente permette di creare un parallelo con il testo originale tra l'atto di sbranare i dannati e il suo chetarsi dopo aver ricevuto da Virgilio la manciata di fango. Nel canto successivo si individua una proposta simile, avari e prodighi non spingono dei massi ma delle enormi sacche di monete; con questa modalità il fumetto riesce a rendere visivamente immediato il senso morale del contrappasso dantesco affidandosi alle immagini invece che alle parole. Seguono poi diverse tavole dedicate alla palude degli iracondi, a cui viene dedicato lo spazio di due pagine per ritrarre le scene di lotta in cui emerge tutta l'esperienza del *mangaka* nel raffigurare la violenza.

Estremamente fedele e spettacolare anche lo scontro alle porte di Dite e l'apparizione del messo celeste che permette ai due poeti di entrare nella città di Dite, rappresentato quasi come un generale, con i tratti del volto estremamente duri; da notare come tutte le onomatopee tipiche del fumetto siano state mantenute in lingua originale, lasciando alle tavole l'originalità visiva degli ideogrammi giapponesi.

I successivi canti riportano molto fedelmente il viaggio dantesco con una freschezza visiva tutta contemporanea, senza apportare alcuna modifica degna di nota.

In apertura al capitolo *L'ottavo cerchio* ci troviamo nel luogo delle Malebolge e qui stupisce la scelta grafica del *mangaka*: la tradizione ci ha abituato ad immaginare le Malebolge come un grande terrazzamento in cui sono scavati dieci fossati concentrici; Go Nagai invece immagina il terrazzamento costellato da avvallamenti simili a vulcani, disposti in circolo uno accanto all'altro tutt'attorno alla voragine infernale.

In questo capitolo i protagonisti sono i fraudolenti e la traccia dantesca viene seguita abbastanza fedelmente; rispetto ai capitoli precedenti notiamo però una minor cura nella citazione dei principali dannati, limitando gli incontri ai più celebri in assoluto (Taide, Caifàs, Ulisse, Bertran de Born, Mirra), evidenziando invece la varietà dei contrappassi e la crudeltà delle pene. La parte relativa alle Malebranche è tratteggiata per mezzo di immagini molto vivide e ogni diavolo è presentato con la propria personalità. L'autore inoltre lascia spazio a diverse tavole per permettere a Dante e Virgilio di interrogarsi sulla natura del peccato, della fede e della redenzione divina, insegnamenti caratteristici di tutto il poema dantesco che spesso nel fumetto vengono

sacrificati per non ostacolare il ritmo della narrazione.

Il nono cerchio dei traditori si apre con abbondanti tavole che tratteggiano non solo l'incontro con i giganti ma anche la mitologia che li riguarda, prestando particolare attenzione allo scontro con gli dei. Per la prima volta notiamo una discreta differenza tra le tavole di ripresa del Dorè ed il resto delle immagini: le proporzioni dei corpi infatti cambiano notevolmente poiché l'autore giapponese approfitta della dimensione abbondante delle creature per mettere in risalto la piccolezza dei pellegrini e spettacolarizzare l'incontro, mentre l'incisore francese ha contenuto le differenze tra le due misure. Anche l'ultimo cerchio, come era già accaduto per l'ottavo, soffre di alcune limitazioni agli incontri più celebri; nella prima zona il pellegrino si scontra solo con Bocca degli Abati (il cui nome però rimarrà ignoto), mentre ampio spazio è dedicato alla vicenda di Ugolino, in cui sono persino riportate tutte e quattro le incisioni che Gustave Dorè dedicò alla vicenda. Tralasciando le invettive e l'incontro con Frate Alberigo, il *manga* ci porta direttamente all'incontro con Satana, riproponendo fedelmente le tavole di Dorè, senza aumentare la sua mostruosità o la sua crudeltà, come avviene invece di norma nel resto dell'Inferno, in particolare nelle cruenti rappresentazioni delle Malebolge. La conclusione della cantica (e del secondo volume) propone una variazione: dopo essere usciti dallo stretto passaggio roccioso della burella i due poeti si ritrovano sulla spiaggetta dell'Antipurgatorio e assistono all'arrivo di una figura angelica immersa nella luce, l'angelo nocchiero; al posto dell'angelo nel *manga* assistiamo all'inaspettata apparizione di Beatrice.

Il terzo volume si apre con la figura di Catone che accoglie i due viandanti sulle rive della montagna del Purgatorio, senza alcun riferimento all'incontro che conclude l'*Inferno*: l'impressione è che l'autore abbia inizialmente pensato di rimaneggiare unicamente il viaggio infernale ed abbia poi deciso di completare il percorso affrontando le altre due cantiche. Il giudice del Purgatorio è rappresentato anziano e con una lunga barba bianca proprio come nel poema. I pellegrini vedono avvicinarsi la barca con l'angelo nocchiero addetto al trasporto delle anime; tra di loro Dante incontrerà l'amico Casella, al quale chiederà di cantargli una delle sue canzoni da lui

musicata[24], ma l'esecuzione della canzone non viene resa esplicita nel fumetto per l'intervento di Catone che inciterà le anime a non fermarsi e a proseguire il loro cammino verso la purificazione. Le successive tavole semplificheranno il viaggio tagliando buona parte degli incontri e concentrando più che altro nei dialoghi tra Dante e Virgilio alcune questioni morali alla base dell'esperienza purgatoriale (come l'inconsistenza corporea degli spiriti, l'utilità delle preghiere dei vivi e la volontà del peccatore di redimersi). Le cornici del monte risultano nel complesso molto fedeli, sia negli incontri con le anime che nelle rappresentazioni delle penitenze: interessante l'incontro del poeta con Bonconte da Montefeltro, con il relativo resoconto della contesa della sua anima da parte di un diavolo e di un angelo, che avrà la meglio portando il diavolo a vendicarsi sul suo corpo e la pagina dedicata a Pia dei Tolomei, le cui parole sono una parafrasi puntuali delle terzine della Commedia[25]. Si nota come l'autore abbia posto l'attenzione sul cammino di purificazione personale del Poeta, che non si limita a raccogliere le testimonianze degli spiriti ma supera al contempo i propri peccati, meritandosi la rimozione delle "P" dalla fronte; splendido esempio è offerto più avanti nella cornice dei superbi, in cui Dante assume la loro postura china al punto da essere anche dolcemente schernito da Virgilio: «Su Dante, basta! mancava poco che portassi una pietra anche tu! Ora ti sarai liberato almeno un po' del peso della tua superbia». Simile enfasi è posta anche nell'ultima cornice, in cui l'angelo sprona il Poeta ad attraversare la barriera di fuoco che lo separa dal Paradiso Terrestre per testare una volta per tutte la propria fede. Taglio particolare assume anche la conclusione del Purgatorio: dopo aver incontrato Matelda (che nel *manga* rimane priva di nome) assistiamo alla processione del Grifone; Dante ne commenta solo i primi elementi, riflettendo sul significato delle tre virtù teologali, quindi si interrompe bruscamente non appena si accorge che Virgilio non è più al suo fianco. Il Purgatorio si conclude così, con immagini solitarie del Poeta tra i fiori dell'Eden. Riproponendo tavole molto simili a quelle incontrate in chiusura all'Inferno assistiamo all'arrivo di Beatrice accompagnata da un gruppo di luminosi angeli; il *manga* non accenna ai rimproveri che la donna rivolge al

[24] *Purgatorio II*, 112-114: <<*Amor che ne la mente mi ragiona* cominciò elli allor sì dolcemente, che la dolcezza ancor dentro mi suona>>. È una canzone scritta da Dante e musicata da Casella, presente in *Convivio III*.

[25] *Purgatorio V*, 130-134: <<Deh, quando tu sarai tornato al mondo, e riposato de la lunga via, seguitò 'l terzo spirito al secondo ricorditi di me, che son la Pia>>

pellegrino nel Canto XXX del Purgatorio ma si concentra sulla gioia della riunione dei due. Con l'aiuto di lei Dante si immerge nel Lete e beve l'acqua dell'Eunoè, ultimando il suo cammino di purificazione, ed insieme ascendono al Cielo su una nuvola di vapori.

Ridottissimo il numero degli incontri nel Paradiso, limitati ai casi più celebri (Piccarda nel I Cielo, San Tommaso nel IV Cielo, Cacciaguida nel V e il Trionfo di Cristo nell'Empireo), mentre colpisce la scelta di presentare i Cieli con larghe tavole a doppia pagina, riccamente decorate, con titolazione e breve descrizione a margine piuttosto che ritrarvi il pellegrino. Le ultime tavole dell'opera limitano fortemente dialoghi e didascalie per lasciar comunicare le immagini, tratteggiate con delicatezza e luminosità, sempre più lontane dal tradizionale stile del manga giapponese ed estremamente fedeli alle ultime incisioni di Gustave Dorè. Nagai interrompe però la figurazione nello stesso punto in cui si fermò l'autore francese, ovvero il Trionfo dei Beati nella Candida Rosa; le immagini lasciano presupporre la visione di Dio ma non la esplicitano, evitando di confrontarsi con una rappresentazione "inimmaginabile" come quella descritta in Paradiso XXXIII.

CAPITOLO III

RIFERIMENTI E CITAZIONI

3.1 L'INFERNO NE *I CAVALIERI DELLO ZODIACO*

I Cavalieri dello Zodiaco (*Saint Seiya*[26] il titolo originale) è uno *shōnen manga* scritto e disegnato da Masami Kurumada, *mangaka* giapponese, pubblicato tra il 1986 e il 1990 e velocemente divenuto un grandissimo successo non solo in Giappone, ma anche nel resto del mondo, soprattutto grazie all'*anime* che ne è stato tratto e che ne ha permesso una rapida diffusione in tutto il mondo, divenendo un fenomeno di costume e un riferimento obbligatorio nell'immaginario delle ultime tre generazioni, quelle che hanno attraversato l'adolescenza dopo gli anni '90[27]. A testimonianza del successo e della vitalità della serie vi è la moltiplicazione delle narrazioni generate dalla trama principale: cinque lungo metraggi animati usciti in sala, tre serie *manga* di *spin off* (trame derivate da quella principale) con due *prequel* e una dedicata ai personaggi secondari della serie classica, un romanzo, vari albi di *sequel* più o meno abbozzati.

La trama della serie, anche solo a grandi linee, è conosciuta da tutti: i protagonisti sono cinque giovani adolescenti giapponesi – Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki – che si allenano fin da bambini per diventare dei *saint*, ovvero i guerrieri devoti alla dea Atena, che sin dall'antichità lottano per proteggere la dea e l'umanità. I *saint* indossano delle speciali armature sacra dette *cloth* che raffigurano la costellazione cui appartengono e questi giovani guerrieri rappresentano l'ultimo baluardo di difesa dell'umanità contro gli attacchi dei maggiori dei dell'Olimpo che vogliono conquistare la Terra. La serie classica è composta da tre saghe – *Sanctuary*, *Poseidon* e *Hades* – nelle quali si susseguono le battaglie della dea Atena contro gli dei Poseidone e Ade, vicende ambientate nel 1986, l'anno di uscita del manga.

Nella prima saga, *Sanctuary*, i cinque giovani guerrieri sono impegnati a riconquistare il Santuario di Atena, usurpato tredici anni prima da un *saint* traditore, che uccise il Grande Sacerdote e ne prese il posto. Nella saga *Poseidon* la dea Atena e i suoi cavalieri devono affrontare il dio dei mari Poseidone e i suoi sette generali, i Marine, il cui scopo è sommergere la Terra con un nuovo Diluvio Universale al fine di purificarla da un'umanità corrotta, mentre nella terza saga, *Hades*, devono

[26] "Seiya il sacro guerriero"

[27] M. Malavasi, "*Saint Seiya di Masami Kurumada: L'epica di fine millennio tra gli dei dell'Olimpo, gli insegnamenti del Budda, L'Inferno di Dante*", in *Letteratura disegnata: modelli e ideologie del fumetto*, a c. di R. Capoferro, Fabrizio Serra Editore, Pisa, 2010, pp.121-146, qui p.121.

affrontare il re degli Inferi Ade e i suoi centotto *specter*, che vogliono distruggere l'umanità provocando un'eclisse solare che farebbe ripiombare la Terra in una nuova era glaciale.

Il *manga* è costellato dalle caratteristiche tipiche del genere: è focalizzato principalmente sull'azione e i giovani guerrieri si sfidano con i loro nemici in una serie di duelli e battaglie vistosamente violenti in cui rischiano costantemente la vita e mettono a dura prova le loro abilità di guerrieri, con lo scopo di difendere la dea Atena, elemento divino simbolo della giustizia dell'umanità, ma l'elemento di originalità dell'opera di Kurumada risiede nella presenza di una commistione tra l'immaginario nipponico, la mitologia greca e le leggende norrene, una mitologia trasfusa nell'età moderna che crea un nuovo scenario epico all'interno del quale si muovono e combattono questi giovani cinque eroi che attraverso le battaglie, gli ostacoli e le difficoltà che si trovano ad affrontare, percorrono un cammino di crescita personale.

Nonostante l'accostamento più intuitivo con la serie di *Saint Seiya* sia la mitologia greca, immediatamente riconoscibile sia per l'ambientazione (l'episodio iniziale si svolge proprio ad Atene dove si trova il Santuario della dea Atena) che per i nomi degli dei e dei cavalieri (ripresi dalla tradizione mitologica ed epica), l'universo del *manga* costituisce un vero e proprio contenitore di tradizioni, mitologie, spunti letterari dell'antichità, tradizione greco-romana, nordica, cinese, indiana, giudaico-cristiana, che vengono accostati tra loro per restituire un nuovo mondo di per sé del tutto coerente[28].

Nella terza serie di Ade andiamo incontro al momento decisivo della vicenda: gli *specter*, cioè i cavalieri di Ade conducono un assalto al Santuario, a cui segue il contrattacco dei cinque *bronze saint* al regno dell'Oltretomba per inseguire il dio dei morti che ha rapito Atena, un inseguimento che ha termine nei Campi Elisi, dove ci sarà il duello finale in cui Atena sconfiggerà definitivamente il lugubre zio Ade.

In un universo costruito attraverso le coordinate generali di riferimento della mitologia greca, ci si aspetterebbe un regno dei morti ispirato all'Ade classico, quello greco-latino, invece nel raffigurare l'aldilà Kurumada sceglie di recuperare nelle sue linee generali il regno infernale dantesco. La scelta può sembrare singolare, in realtà ci sono delle ragioni specifiche che la rendono più comprensibile: innanzitutto le

[28] http://www.saint-seiya.it/sito1/mitologia/mitologia.html

fonti classiche descrivevano la topografia del regno dei morti in modo troppo vago e generico per poter delineare con precisione un percorso a tappe coerente con il resto dell'andamento narrativo della storia, in più nell'Inferno dantesco sono già contenuti numerosi elementi (figure mitologiche, giudici, toponomastica) dell'Ade classico, ma soprattutto la scelta del *mangaka* poteva contare sull'ampia diffusione e conoscenza dell'Inferno dantesco in Giappone[29].

L'inferno dantesco ne *I Cavalieri dello Zodiaco* è semplificato, non presenta la classica struttura a imbuto, ma conserva l'idea di una topografia scientificamente organizzata, l'esistenza di settori riservati alle varie tipologie di peccatori, i guardiani di ogni zona e i giudici infernali, nonché una serie di tratti generici dell'ambientazione come l'oscurità e il suono dei lamenti dei dannati[30].

Non si entra mai nel vivo della vicenda dantesca riproponendola, più che altro si colgono dei richiami precisi al poema, sono degli omaggi dettati da una necessità funzionale e strutturale per caratterizzare l'ambientazione ed enfatizzare l'atmosfera infernale.

La citazione dantesca è presente sin dall'apparizione davanti agli occhi di Pegasus e Andromeda di fronte alla porta dell'Inferno, rappresentata con le fattezze di un arco di trionfo romano, in cima al quale si trova una scritta in neoellenico che recita la seguente frase: «Lasciate ogni speranza o voi che entrate»[31], quindi solo l'ultima frase dell'intera scritta che Dante legge sulla porta dell'Inferno[32].

Oltrepassata la porta dell'Inferno i due guerrieri si ritrovano sulle sponde di un fiume, così vasto da non permettergli di vedere la riva opposta: è l'Acheronte. Qui incontrano le anime di alcuni dannati, ai quali fanno delle domande senza ottenere alcuna risposta e che scoprono essere gli ignavi grazie all'arrivo del traghettatore infernale Caron di Acheronte, il quale li descrive con queste parole: «Sono gli ignavi, coloro che sono vissuti senza infamia e senza lode… non hanno fatto né cose buone….né cose cattive… hanno consumato inutilmente la loro vita senza fare

[29] M. Malavasi, "*Saint Seiya di Masami Kurumada: L'epica di fine millennio tra gli dei dell'Olimpo, gli insegnamenti del Budda, L'Inferno di Dante*", cit. p.130.

[30] *Ibidem*

[31] I Cavalieri dello Zodiaco, Volume XXIII, p.11

[32] *Inferno III*, 1-9: « "Per me si va ne la città dolente, per me si va ne l'etterno dolore, per me si va tra la perduta gente. Giustizia mosse il mio alto fattore: fecemi la divina podestate, la somma sapienza e 'l primo amore. Dinanzi a me non fuor cose create se non etterne, e io etterno duro. Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate" »

niente… per questo, dopo la loro morte, non sono stati accettati in paradiso e neanche all'inferno… si disperderanno sulle rive del fiume Acheronte fra il mondo dei vivi e quello dei morti… per l'eternità!». Parole che sembrano ricalcare proprio quelle dantesche pronunciate da Virgilio[33].

Kurumada riprende l'idea dell'Acheronte come *limes* dell'Inferno e di Caronte come psicopompo, che traghetta i morti sulla sua barchetta, obbligandoli a pagare un soldo, infatti dopo essere stato sconfitto da Pegasus lo vediamo raffigurato con le tasche dell'abito pieno di monete, segno di tutti i defunti che aveva traghettato e anche i due *saint* sono obbligati a pagare il pedaggio per la traversata, offrendo a Caronte un vecchio ciondolo d'oro in mancanza di denaro. Kurumada quindi mantiene la funzione del Caronte dantesco, ma ne modifica la personalità costruendo un personaggio più umoristico che inquietante: per quanto Caronte sia un fedele servitore del Dio dei Morti, lo vediamo dilettarsi nel canto mentre trasporta i due giovani, viene ritratto in alcune espressioni facciali bizzarre e dimostra di possedere una certa coscienza che lo porta persino a risparmiare Andromeda nel corso del combattimento. Nel doppiaggio italiano dell'anime si è potuto intervenire maggiormente con i rimandi danteschi, tanto nell'episodio *L'ira di Tisifone* Pegasus rivolge a Caronte la famosissima terzina dantesca pronunciata da Virgilio anche a Minosse: «Vuolsi così colà dove si puote ciò che si vuole e più non dimandare».

Superato l'Acheronte, si entra nella suddivisione a gironi dell'Inferno, la cui struttura è identica sia in Dante che in Kurumada, con una sola differenza, ovvero l'assenza del Limbo (il primo cerchio dantesco) in *Saint Seiya*, che determina quindi una discrepanza nel numero dei gironi: se l'Inferno dantesco è composto da nove cerchi, di cui il settimo diviso in tre gironi, l'ottavo in dieci bolge e il nono in quattro fosse, quello di Kurumada è composto da otto prigioni, di cui la sesta divisa in tre valli, la settima in dieci fosse e l'ottava in quattro zone.

Nell'universo infernale costruito da Kurumada la dislocazione dei defunti è dominata da un preciso ordinamento in base alle pene di cui saranno fatti oggetto, proprio come nella *Divina Commedia*. L'ordinamento delle pene prefigura una gerarchia del

[33] *Inferno III*, 34-42: «Questo misero modo tegnon l'anime triste di coloro che visser sanza 'nfamia e sanza lodo. Mischiate sono a quel cattivo coro de li angeli che non furon ribelli né fur fedeli a Dio, ma per sé fuoro. Caccianli i ciel per non esser men belli, né lo profondo inferno li riceve, ch'alcuna gloria i rei avrebber d'elli»

male: i guerrieri quindi attraversano l'Inferno incontrando prima gli incontinenti, passando per i violenti per poi scontrarsi con i fraudolenti e i traditori.

Una volta superato l'Acheronte, essendo assente dalla topografia infernale il Limbo, Pegasus e Andromeda si trovano davanti a un enorme palazzo, sopra il quale c'è scritto *Palazzo della Giustizia*, dove i defunti si recano obbligatoriamente per essere giudicati dallo *specter* guardiano della prima prigione, il cui nome è Minosse del Grifone, incaricato di decidere la destinazione dei morti. Minosse però è momentaneamente assente perché impegnato altrove, così viene sostituito nel suo ruolo e nel suo compito da uno suo ministro, Rune di Barlon (nell'anime il nome viene cambiato in Lune di Barlon). Permane l'idea dantesca della coda del giudice che si attorciglia intorno al corpo un numero di volte tali da definire il girone a cui è destinato il peccatore, ma si presenta in una forma diversa: il ministro di Minosse possiede una frusta dai tratti serpentini con la quale giudica ogni peccatore attorcigliandola intorno al corpo del singolo dannato, che all'istante ricorda tutti i peccati che ha compiuto in vita. Scampati miracolosamente a Rune durante il combattimento, Pegasus e Andromeda si trovano di fronte a un'altra porta della prigione, e aprendola si ritrovano nel mezzo di una bufera, memoria della bufera infernale del V cerchio, infatti l'autore chiama questo luogo Valle della Bufera: qui il vento soffia perennemente e in maniera impetuosa, travolgendo coloro che hanno peccato di lussuria. Ci troviamo di fronte a un esempio dell'utilizzo del materiale dantesco compiuto dall'autore, perché il secondo cerchio è presente ed è ripreso esplicitamente da quello dantesco, sia nella determinazione del peccato (la lussuria) sia nella pena del contrappasso relativa (le anime sono destinate a essere trascinate dalla bufera senza possibilità di sosta), ma Paolo e Francesca, protagonisti del V canto dell'Inferno, e tanto più la loro potente storia, non esistono più, perché ciò che Kurumada estrapola è la struttura e l'organizzazione dell'Inferno.

Il terzo cerchio è destinato ai golosi come il corrispettivo dantesco. Se nell'Inferno di Dante i golosi sono condannati a rotolarsi nel fango come bestie, travolti da una pioggia costante, una «piova etterna, maladetta, fredda e greve» che cade sempre uguale con la stessa intensità, questo terzo cerchio dei golosi di Kurumada è segnalato da una pioggia continua e monotona, che travolge Pegasus e Andromeda e la prigione è costruita in stile egizio (con riferimento al suo *specter* custode, Faraone di Sfinge), luogo in cui vengono puniti i golosi. L'atmosfera è raccapricciante e

l'odore è nauseabondo. Come nell'Inferno di Dante, in questo terzo cerchio incontriamo il mostruoso Cerbero a guardia della prigione: il cane a tre teste è ripreso nelle sue forme più rozze e animalesche e divora i morti squartandoli e cibandosene. La sua figura è in bilico tra imitazione dantesca e tradizione classica dell'Ade, ma probabilmente si deve attribuire la presenza di questo personaggio alla lettura del poema italiano[34], perché viene raffigurato intento a seviziare i dannati, e non solo come custode infernale, come invece appare nella Commedia dove «graffia li spirti, ed iscoia ed isquatra[35]».

Superato il terzo cerchio, Kurumada colloca un Campo di Fiori, unico luogo di tutto l'Inferno in cui crescono fiori profumati e colorati. Il luogo è di invenzione dell'autore e non trova alcun corrispettivo con l'Inferno dantesco. Qui i due guerrieri incontrano Orfeo e la compagna Euridice, pietrificata dopo che l'amato si era girato per guardarla durante il loro tentativo di uscire dall'Inferno, tradendo il patto con il dio degli Inferi. Il personaggio mitologico di Orfeo viene trasformato da Kurumada in un *saint* che aiuta i due guerrieri a giungere direttamente al cospetto di Ade, saltando parte dei successivi cerchi per arrivare direttamente all'ottavo.

Il viaggio che ci permette di incontrare tutti i gironi successivi viene compiuto dagli altri tre *saint*, rimasti indietro ed entrati nell'Inferno dopo Pegasus e Andromeda.

Seguendo quindi il percorso di Dragone, Cigno e Fenice ci troviamo nel quarto cerchio, dove Dante aveva posto gli avari e i prodighi che, condannati a spingere enormi massi, sono divisi in due schiere che quando si incontrano iniziano a ingiuriarsi rinfacciandosi a vicenda la colpa contraria: la grandezza del peso che li opprime simboleggia la quantità di beni terreni che accumularono o sperperarono durante la loro vita. Kurumada riprende questa rappresentazione, facendo spiegare allo *specter* Rock di Golem il significato del cerchio, con queste parole: «In questo quarto cerchio si trovano coloro che in vita sono stati avari o sperperatori, scontano la loro pena continuando a far rotolare le rocce per l'eternità…»[36]. Il cerchio viene attraversato molto velocemente, è una valle circondata da montagne scoscese, e i cavalieri combattono per non essere schiacciati dagli enormi massi dei penitenti.

---

[34] M. Malavasi, "*Saint Seiya di Masami Kurumada: L'epica di fine millennio tra gli dei dell'Olimpo, gli insegnamenti del Budda, L'Inferno di Dante*", in *Letteratura disegnata: modelli e ideologie del fumetto*, a c. di R. Capoferro, Fabrizio Serra Editore, Pisa, 2010, pp.121-146, qui p.130.

[35] *Inferno VI*, 18

[36] I Cavalieri dello Zodiaco, Volume XXIV, p.85

Il nuovo cerchio di apre con una vignetta didascalica che introduce l'atmosfera lugubre del luogo: «Il Quinto cerchio è una palude immersa nelle tenebre!»[37], richiamo alla palude dello Stige che circonda la città di Dite, nel quale troviamo gli iracondi e gli accidiosi, i primi immersi nella palude come in vita furono immersi nel fango della loro rabbia, e i secondi, poiché dissiparono la loro vita nell'immobilità dello spirito, ora si ritrovano sommersi nella palude e privati di aria e parole come in vita si privarono delle opere. Qui Dante incontra Flegias, custode della palude, intento a remare la sua piccola barca, con la quale accompagnerà lui e Virgilio presso la città di Dite. Ne I Cavalieri dello zodiaco viene riproposta questa enorme palude nera custodita da uno *specter* chiamato proprio Flegias del Licaone, che guida una zattera con cui i tre cavalieri attraversano la palude dopo averlo sconfitto e avergliela sottratta.

Il Sesto Cerchio dell'Inferno dantesco è caratterizzato dalla città di Dite dove sono puniti gli eretici (di cui fanno parte anche gli epicurei), che giacciono in tombe infuocate. Kurumada riprende quest'idea definendo i penitenti genericamente come «coloro che non hanno seguito gli insegnamenti di Dio», e rappresentandoli con un'immagine raccapricciante, in cui si vedono degli scheletri che urlano agonizzanti nel mezzo delle fiamme all'interno delle tombe. È interessante notare che, sebbene non vi sia alcun esplicito commento al riguardo, nella mappa dell'Inferno disegnata da Kurumada, alla Quinta Prigione è disegnata una pianta di quella che potrebbe essere un'ipotetica città, la cui struttura intricata ricorda quella di un labirinto o di un cimitero.

Da questo punto in poi non ci sono più rappresentazioni del resto dell'Inferno, proprio perché l'intero schema dell'inferno dantesco è solo lo sfondo di un viaggio compiuto dai guerrieri. Tuttavia grazie alla mappa costruita dall'autore è possibile osservare come sia costruito questo mondo infernale nelle zone che non appaiono.

Il settimo cerchio riprende con precisione il genere di punizione e la tipologia dei peccatori di quello dantesco, infatti anche Kurumada divide questa zona in tre parti, che chiama "valli": nella prima valle troviamo i violenti contro il prossimo che sono immersi in un lago di sangue bollente, nella seconda valle i violenti contro se stessi, cioè i suicidi, che vengono fatti precipitare in un bosco senza sentieri con alberi contorti e privi di foglie, infine la terza valle che è un inferno di sabbia bollente dove

[37] I Cavalieri dello Zodiaco, Volume XXIV p.93

cadono coloro che sono stati violenti contro Dio. La suddivisione è semplificata ma nelle sue linee generali ci sono tutti gli elementi danteschi: il fiume di sangue bollente rimanda al Flegetonte, la selva dei suicidi «che da neun sentiero era segnato[38]» a Pierre delle Vigne, la sabbia bollente invece ricorda la landa sabbiosa e deserta in cui giacciono i bestemmiatori, i sodomiti e gli usurai in posizioni diverse, colpiti da una pioggia infuocata che rende la sabbia ardente[39].

L'ottavo cerchio dantesco è caratterizzato dalle Malebolge, descritto da Dante come un luogo formato tutto di pietra del color del ferro come la parete che lo circonda e nel centro vi è un pozzo largo e profondo tutt'intorno al quale vi sono dieci canali concentrici, le Bolge appunto, simili ai fossati che circondano i castelli, scavalcati da ponticelli di pietra che convergono al pozzo centrale. Nella settima prigione de I Cavalieri dello Zodiaco questa caratterizzazione si perde, ma la suddivisione delle Malebolge, con le varie tipologie di peccatori, è riportata in maniera molto precisa, infatti questa zona è riservata a coloro che hanno peccato di frode, ed è suddivisa a sua volte in dieci bolge. Nella prima bolgia incontriamo i ruffiani e i seduttori che vengono frustati violentemente dai diavoli, memoria dantesca di «demon cornuti con gran ferze, che li battien crudelmene di retro[40]», così come nella seconda ci sono gli adulatori immersi nello sterco e nella sporcizia, fedelmente al XVIII canto dell'Inferno. Nella terza bolgia Dante aveva posto i simoniaci, ognuno dei quali era confitto a testa in giù all'interno dei buchi circolari delle pareti della bolgia, mentre le piante dei piedi sono accese da delle sottili fiammelle. Kurumada pone qui genericamente tutti «i religiosi che hanno sfruttato il loro potere per arricchirsi e sono sepolti all'ingiù con i piedi che bruciano come stoppini di candele». Nella quarta ci sono i maghi e gli indovini, rappresentati con la testa rivolta all'indietro che vagano in cerchio camminando a ritroso, perché come dice Virgilio a Dante a proposito di Anfiarao, uno dei sette re di Tebe: «Mira c'ha fatto petto de le spalle: perché volle veder troppo davante, di retro guarda e fa retroso calle[41]». Nella quinta bolgia vengono inseriti genericamente i truffatori vissuti di inganni e di raggiri (non viene specificato che siano barattieri) e sono immersi in un lago di pece bollente e stuzzicati su tutto il corpo dai diavoli, Dante nel XXII canto dell'Inferno quando li

[38] *Inferno XIII,* 2-3
[39] *Inferno XIV*
[40] *Inferno XVIII,* 35-36
[41] *Inferno XX,* 37-39

vede ne paragona alcuni a dei delfini che emergono solo con il dorso quando nuotano in mare nelle vicinanze delle navi, pronti a tornare sotto la pece quando si avvicina Barbariccia, altri invece li paragona a delle rane che sporgono dall'acqua solo il muso e tengono il resto del corpo nascosto.

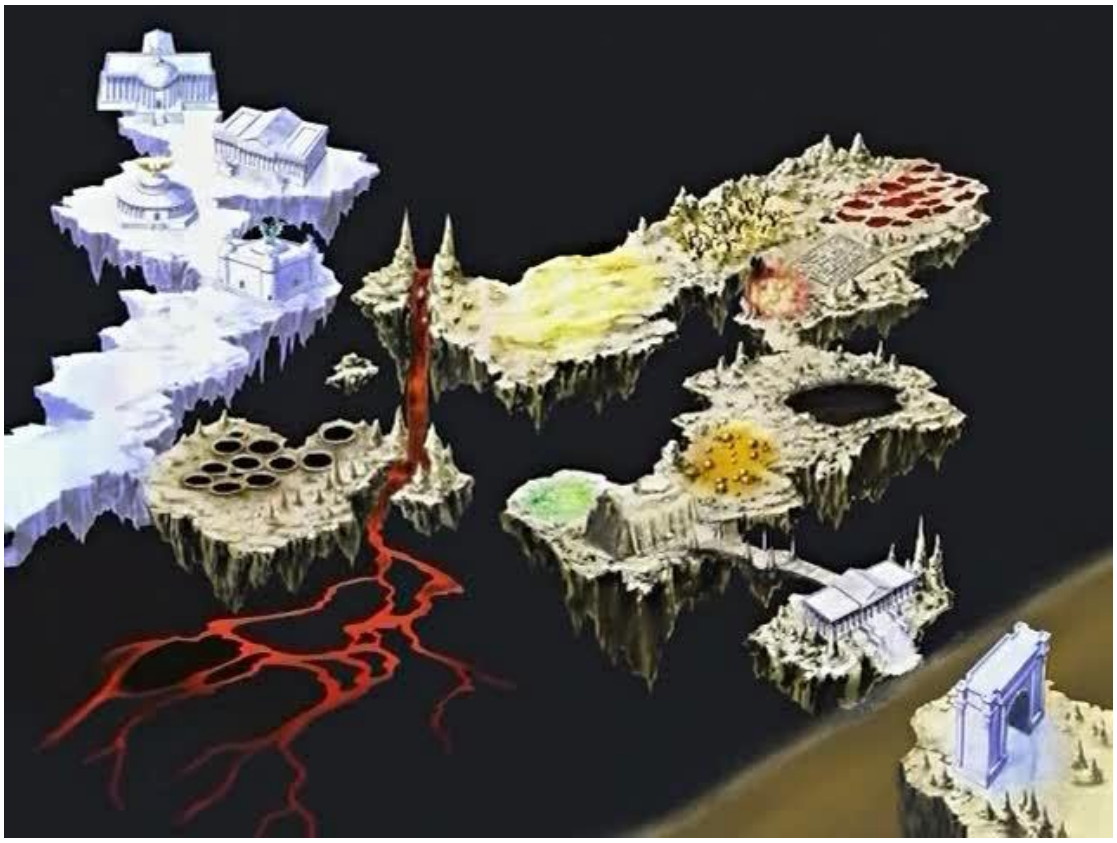
Nella sesta bolgia si incontrano gli ipocriti, i quali procedono con estrema lentezza indossando delle pesanti cappe di piombo, descritti proprio come in Inferno XXIII: «Elli avean cappe con cappucci bassi dinanzi a li occhi, fatte de la taglia che in Clugnì per li monaci fassi[42]», mentre nella settima ci sono i ladri nudi e indifesi che vengono straziati da innumerevoli serpenti. Nell'ottava bolgia Dante e Virgilio si imbattono nei consiglieri fraudolenti, ognuno dei quali è all'interno di un fuoco come se fosse fasciato dalle fiamme e avviene l'importante incontro con Ulisse, Kurumada caratterizza questo luogo definendolo genericamente come «un inferno di fiamme dove vengono gettati i consiglieri fraudolenti», stessa dinamica avviene per la nona bolgia, che è destinata a chi ha seminato discordia ed è costretto a un'eterna processione, e a ogni giro viene orribilmente ferito dalla spada di un demone: la tipologia di peccato e pena è identica all'Inferno dantesco, ma si perde l'insistenza di Dante sulla violenza e la ferocia della pena riservata ai seminatori di discordia.

Infine nella decima e ultima bolgia sono dannati i falsari, che Dante divide in quattro schiere, ovvero i falsari di metalli (alchimisti), di persona, di parola e di monete. Gli alchimisti sono affetti da una sorta di scabbia lebbrosa che ricopre il loro corpo di croste purulente, i falsari di persona sono preda di una follia rabbiosa, quelli di parola sono fiaccati dalla febbre e quelli di monete sono colpiti da idropisia, col ventre gonfio d'acqua e tormentati dalla sete. Kurumada semplifica notevolmente la suddivisione di quest'ultima bolgia ponendo i falsari di metalli, persona, moneta e parola, descrivendoli come ammassati in gruppi che si addentano fra loro e soffrono di ogni tipo di malattia.

Anche il nono cerchio dantesco funge da scenario per determinare l'azione dei guerrieri di Atena, ci troviamo infatti nel Cocito dantesco dove vengono puniti i traditori, divisi in quattro categorie (i traditori dei parenti, della patria, degli ospiti e dei benefattori) a ognuna delle quali è dedicata una zona precisa: Caina, Antenora, Tolomea e Giudecca. Kurumada mantiene la suddivisione in quattro zone, ma invece di rappresentarle come dei cerchi concentrici intorno al lago ghiacciato del Cocito, le

[42] *Inferno XXIII*, 61-63

trasforma in quattro templi, di cui i primi tre sono le residenze dei tre giudici infernali (Minosse, Earco e Radamante) mentre l'ultimo è la residenza temporanea del dio Ade. Kurumada fa di questo nono cerchio il luogo della punizione di tutti coloro che hanno osato sfidare il dio Ade, perdendo così la suddivisione dei traditori danteschi, ma rimane l'idea della ghiacciaia all'interno della quale sono conficcati tutti i cavalieri di Atena, alla pari di Ugolino e dell'arcivescovo Ruggieri. È proprio nella Giudecca, la cui forma esterna è quella di un tempietto circolare, sormontato da un angelo che regge in mano un tridente e un cerchio, che si consumano gli ultimi scontri tra Atena e i suoi cavalieri contro il dio dei morti.



3.2 IMPEL DOWN: L'INFERNALE PRIGIONE SOTTOMARINA

One Piece è un *manga* scritto e disegnato da Eiichirō Oda, serializzato e pubblicato a partire dal 1997, tutt'oggi non ancora concluso. In Italia il manga viene pubblicato dal 2001 dalla casa editrice Star Comics. Dal manga ne è stato subito tratta una serie di anime nel 1999 che ha incrementato il successo mondiale di una storia tra le più apprezzate e seguite di tutto il genere degli shōnen manga, dedicato principalmente agli adolescenti.

Il protagonista del manga è il giovane sognatore Monkey D. Rufy, il quale da piccolo ha inavvertitamente mangiato il frutto del diavolo Gom Gom, diventando così un uomo di gomma con la capacità di allungarsi e deformarsi a piacimento. Il suo sogno fin da piccolo è sempre stato quello di diventare il Re dei Pirati e di partire alla ricerca del tesoro di One Piece, nascosto secondo le leggende da Gol D. Roger sull'isola di Raftel alla fine della Rotta Maggiore, così decide di radunare una ciurma di pirati (composta da personaggi bizzarri e originali) e di partire alla volta dei mari, imbattendosi in avventure stravaganti di isola in isola.

All'interno delle numerosissime saghe di cui è costellata la serie, ve ne è una di ispirazione dantesca: la saga di Impel Down.

Con quest'opera ci troviamo di fronte a un'altra modalità di riutilizzo del materiale dantesco, forse la più originale: non c'è la volontà di rifacimento dell'intero viaggio di Dante come in Go Nagai, neanche l'esplicita ripresa della struttura del luogo infernale che funge da sfondo alle vicende dei guerrieri come ne *I Cavalieri dello Zodiaco*, bensì l'inserimento di intuizioni (apparentemente) casuali derivate dal poema per creare e caratterizzare un universo nuovo e del tutto estraneo da quello di partenza. Oda, l'autore di One Piece, inserisce delle suggestioni esplicitamente dantesche prelevando materiale da tutte e tre le cantiche della Divina Commedia, in particolare dall'Inferno e dal Purgatorio, spesso unendo tra loro elementi delle due cantiche per caratterizzare i diversi livelli della prigione, operazione che rende i riferimenti molto più difficili da individuare e soprattutto da confrontare in modo simmetrico con la fonte di partenza.

L'evento da cui prende avvio la trama di questa saga è l'incarcerazione del fratello del protagonista, Ace, nella famigerata e temutissima prigione di Impel Down, una prigione sottomarina di massima sicurezza, del tutto inespugnabile, da cui è impossibile sfuggire e tantomeno entrarvi. Tuttavia il protagonista, Rufy, con

l'inganno e con l'aiuto di alcuni alleati riesce a entrare in questa fortezza sottomarina, e percorrere tutti i suoi terrificanti livelli per giungere nel punto più basso dove è rinchiuso il fratello Ace e salvarlo dall'esecuzione pubblica.
A partire dalle immagini della prigione di Impel Down è possibile osservare, attraverso la sua struttura, la modalità con cui Oda ha attinto alle cantiche dantesche per sviluppare la sua prigione infernale.

Impel Down è un'immensa struttura sottomarina a forma di torre, la cui base tocca il fondo del mare, e come forma ricorda molto la montagna del Purgatorio, in quanto aumenta l'ampiezza dei livelli man mano che si scende. Inoltre, considerando tra i livelli della prigione anche il 5.5, otteniamo un numero di livelli pari a 7, lo stesso per quantità di quelli del Purgatorio. A livello strutturale e visivo dunque la prigione si presenta molto più simile al Purgatorio, un promontorio ascendente, ma

contemporaneamente possiede anche delle peculiarità dell'Inferno, perché il "viaggio" di Rufy è compiuto in modo discendente, attraverso i livelli sotterranei/sottomarini procedendo sempre più in profondità. I detenuti sono suddivisi nei vari livelli della prigione in base alla taglia che pende sulle loro teste, stabilita precedentemente in base alle colpe e ai reati commessi, perciò più alta è la taglia, più grave è il loro reato e più in basso vengono collocati secondo la struttura gerarchica della prigione, che ricorda in modo immediata la suddivisione dei peccatori di Dante. Il terzo livello della prigione per esempio è presieduto da pirati e fuorilegge con una taglia anche superiore ai 50 milioni, nel quinto addirittura le taglie superano i 100 milioni, fino ad arrivare al sesto livello dove vengono rinchiusi tutti i fuorilegge i cui crimini, per volontà del Governo, sono stati talmente atroci e significativi da esser cancellati dalla storia.

Il primo livello è chiamato *Inferno Cremisi* e al suo interno Rufy si ritrova in un bosco, un bosco rosso dove gli alberi hanno foglie che tagliano come delle lame, e sono chiamate "Spadalberi" e dove l'erba del sottobosco, ribattezzata "Pungierba", perfora la carne come migliaia di aghi. Questo primo luogo ricorda molto la Selva Oscura, preludio infernale, dalla quale Dante viene salvato grazie all'intervento provvidenziale di Virgilio: similmente al poema, Rufy riuscirà a uscire dal bosco rosso grazie all'arrivo di una delle sue prime "guide", Mr. Bugy. Inoltre i criminali di questo livello sono costretti a delle punizioni che trovano delle analogie con i dannati infernali: come Mr. Bugy spiega a Rufy, nel bosco rosso «i prigionieri in fuga, inseguiti dalle guardie e da ragni velenosi liberati ai loro piedi, corrono per la foresta e si tagliano con foglie d'erba, coprendole di sangue»[43] parole che ricordano la situazione degli ignavi nell'Antinferno, i quali corrono dietro a un'insegna priva di significato che gira vorticosamente su se stessa[44] mentre sono punti e tormentati da vespe e mosconi, che gli fanno colare il sangue dal volto.[45] I prigionieri di tutto l'Inferno Cremisi peraltro vengono sorvegliati e continuamente percossi dai Blugori, che ricordano nel loro ruolo sia Cerbero che tortura i golosi nel terzo cerchio, sia le Furie che sorvegliano gli eretici nel sesto cerchio.

[43] One Piece, Volume LIV, capitolo 527

[44] *Inferno III*, 52-54:« E io, che riguardai, vidi una 'nsegna che girando correva tanto ratta, che d'ogne posa mi parea indegna»

[45] *Ibidem*, 64-66: «Questi sciaurati, che mai non fur vivi, erano ignudi e stimolati molto da mosconi e da vespe ch'eran ivi»

Il secondo livello è *l'Inferno delle Bestie Demoniache*, dove i condannati sono costretti a subire attacchi da parte di diverse bestie mitologiche: il Basilisco, la Manticore e la Sfinge. Anche questi mostri ricordano nel loro ruolo il Cerbero dantesco, in particolare le Manticore, leoni mangiauomini con il volto di esseri umani, le quali appaiono per la prima volta nel fumetto con un'immagine curiosa, perché vengono raffigurati da Oda come se fossero un unico animale con tre teste, proprio come Cerbero, salvo poi scoprire poco più avanti che in realtà sono più animali distinti tra loro.

Le Manticore hanno il compito di inseguire i detenuti fuggiaschi, in questo caso Rufy e le sue guide Mr. Bugy e Mr. 3, e divorarli con tutte le ossa, compito simile alle cagne che inseguono e sbranano gli scialacquatori nel secondo girone del settimo cerchio.

Inferno della Fame è il terzo livello della prigione, che suggerisce già dal nome una certa similarità con il terzo cerchio dantesco dell'Inferno dove sono dannati i golosi. L'ispirazione a questa categoria di penitenti sembra però trovare maggior riscontro con i golosi del Purgatorio: mentre nell'Inferno questi son costretti a subire un'incessante pioggia di fango maleodorante, oltre ai morsi di Cerbero, nella Sesta Cornice del Purgatorio[46] la loro pena è il patimento della fame e della sete, analogamente ai prigionieri di questo terzo livello costretti a sopravvivere con

[46] *Purgatorio XXIII, XXIV*

scarsissime razioni di acqua e cibo. L'atmosfera dell'Inferno della Fame è particolarmente lugubre, a causa anche del clima estremamente torrido proveniente dal livello sottostante, che crea delle nuvole di vapore e di fumo impedendo la vista a Rufy, situazione che ricorda la terza cornice del Purgatorio dove gli iracondi sono costretti a vagare nel fumo[47].

Il quarto livello, *l'Inferno Rovente*, è sicuramente il luogo della prigione che offre il maggior numero di richiami ai canti e alle cornici della Divina Commedia, perché gli elementi principali che concorrono a caratterizzare l'atmosfera sono il fuoco, il sangue e la temperatura rovente, caratteristiche fondamentali dell'immaginario infernale. Il capitolo si apre con un'immagine che anticipa l'atmosfera infernale: un enorme calderone ricolmo di sangue bollente accostabile al fiume Flegetonte nel primo girone del settimo cerchio dantesco dove vengono puniti i violenti contro il prossimo, immersi nel bollente fiume di sangue a seconda della gravità della loro colpa[48]. Intorno a questo calderone è possibile notare i detenuti costretti ai lavori forzati impegnati nel sorreggere degli enormi blocchi di legno, probabilmente utili a tenere vive le fiamme: se non adempiono al loro compito vengono gettati nel calderone bollente. L'idea di penitenti obbligati a portare sulle loro spalle dei pesi rimanda a due luoghi danteschi in particolare, cioè il quarto cerchio infernale dove gli avari e i prodighi sono costretti a sospingere degli enormi massi insultandosi a vicenda[49], e poi alla prima cornice del Purgatorio dove incontriamo i superbi intenti a camminare portandosi appresso dei pesi di gran lunga superiori alle loro forze[50]. Il fuoco è l'elemento catalizzatore di tutto questo quarto livello, percezione dovuta anche alle numerose frasi utilizzate

L'insistenza sul fuoco rimanda potentemente alla città di Dite dantesca, definita proprio città del fuoco, dove gli eretici giacciono nei sepolcri infuocati nel sesto cerchio dell'Inferno, e alla settima cornice del Purgatorio dove i lussuriosi sono destinati a camminare nel fuoco.

In occasione di questo livello ci viene presentato un personaggio curioso, Sadi Chan: raffigurata con due corna in testa, il suo aspetto estetico rimanda a quello dei diavoli, infatti il suo ruolo ricorda quello dei demoni delle Malebolge (Ottavo Cerchio, canti

[47] *Purgatorio XVI, XVII, XV*
[48] *Inferno XII*
[49] *Inferno VIII*
[50] *Purgatorio X, XI, XII*

XVIII - XXX): come questi infatti si divertono nel torturare i dannati sferzandoli continuamente, Sadi esplicita che il senso della sua vita è quello di provocare dolore e sofferenze ai prigionieri, con un'insistenza su questo aspetto che la rende un personaggio più bizzarro che mostruoso.

Il quinto livello è l'*Inferno ghiacciato*, che già dal nome costituisce il richiamo forse più evidente: difatti, sia nell'Inferno che a Impel Down, ci troviamo quasi nel punto più profondo, preludio delle due zone più cruente in cui son rinchiusi i peggiori peccatori della storia. Peculiarità di entrambi i luoghi è il freddo: mentre nel nono cerchio (ultimi 3 canti dell'inferno) inizia il Cocito, enorme lago ghiacciato, all'interno del quale sono immersi i traditori impossibilitati a muoversi, nel quinto livello di Impel Down troviamo un ambiente totalmente congelato, completamente all'opposto di quello precedente, dove i prigionieri sembrano addirittura impossibilitati a muoversi per il troppo freddo.

Tra il quinto e il sesto livello incontriamo un luogo denominato livello 5.5, La Terra dei trasformati: non c'è alcun richiamo esplicito ai luoghi dell'opera dantesca, se non che viene definito dagli stessi prigionieri un paradiso all'interno della prigione: i suoi abitanti sono nascosti dalle guardie della prigione, ma restano comunque prigionieri e non hanno la possibilità di uscire e di tornare liberi. Come atmosfera ricorda il Limbo, perché i fuorilegge non sono tormentati da pene fisiche

Luogo più profondo di Impel Down, ove come già detto prima vengono collocati i più pericolosi criminali della storia, trova una particolare analogia con la parte più profonda dell'Inferno dantesco, la Giudecca: mentre infatti nel primo caso i prigionieri più illustri e recenti vengono presentati quasi contemporaneamente (Jimbe, Crocodile ed Ace), nel secondo troviamo i tre peccatori peggiori, coloro che tradirono i benefattori (Bruto, Cassio e Giuda Iscariota). Impossibile stabilire un nesso fra i due gruppi, ma andando sul generico è possibile invece etichettare tutti e sei come traditori: se (oltre i tre dell'Inferno della Divina Commedia) per Jimbe e Crocodile è evidente, dato il tradimento ai danni del Governo con conseguente perdita del titolo di membro della flotta dei 7, per Ace la cosa è meno concreta e più artificiale. Egli infatti, per volere di Garp, era destinato a seguire le orme del nonno come marine e futuro tutore della legge, finendo però per diventare un pirata. L'episodio in cui Magellan, direttore di Impel Down, creatura la cui testa può ricordare il simbolo satanico del caprone, si scaglia contro un detenuto punendo il

suo atteggiamento, richiama al Lucifero di Dante che, nella Giudecca, martoria continuamente i tre peccatori.

3.3 DEVIL MAY CRY

Devil May Cry è un videogioco del 2001 per Playstation, prodotto dalla *Capcom* e inizialmente pensato come un nuovo capitolo della saga di *Resident Evil*: l'intenzione era di rivoluzionare e rendere più moderno il nuovo capitolo della saga per eccellenza dei videogiochi definiti *survival horror*[51].

Tuttavia, durante le prime fasi di sviluppo i due autori, Shinji Mikami e Hideki Kamiya, si resero conto che i cambiamenti ludici apportati alla formula originale di *Resident Evil* erano fin troppo drastici ed inappropriati, pertanto si stravolse completamente il progetto: il *concept* non avrebbe più fatto da base per un nuovo *Resident Evil*, divenendo il primo episodio di una saga autonoma: *Devil May Cry*.

Dante è il nome del protagonista, titolare di un'agenzia investigativa e fenomenale cacciatore di demoni dal carattere sopra le righe, noto per i suoi cappotti di pelle rossi e dai luminosi capelli bianchi. È il figlio di Sparda, il Leggendario Cavaliere Nero che duemila anni prima si ribellò ai demoni suoi simili sconfiggendo l'imperatore Mundus dopo un'epica battaglia, sigillandolo in una dimensione parallela al termine dello scontro. Dall'unione di Sparda con una donna umana, Eva, nacquero Dante e il suo fratello gemello, Vergil, di cui però si sono perse le tracce da anni.

Pur scorrendo sangue umano nelle sue vene, le origini demoniache di Dante gli consentono di sprigionare poteri sovraumani oltre ad una incredibile resistenza alle più gravi ferite.

Una notte, mentre Dante è intento a riposarsi dentro la sua agenzia, viene raggiunto da una misteriosa donna dalle fattezze incredibilmente simili a quelle di sua madre Eva: dopo un breve scontro volto a testare i poteri di Dante, la donna rivela di chiamarsi Trish e di avere bisogno dell'aiuto di Dante contro le risorte forze demoniache, le stesse che molti anni prima avevano tolto al protagonista la madre ed

[51] Il termine deriva dall'inglese e significa letteralmente horror di sopravvivenza: con questa espressione si definisce una categoria di videogiochi basati sulla sopravvivenza del protagonista giocato in un0atmosfera di suspance e paura

il fratello. Mundus è risorto e si prepara per la conquista del mondo dall'enorme castello situato nella remota isola di Mallet, luogo in cui si recano Dante e Trish, pronti a combattere e sconfiggere le forze del male una volta per tutte. Dante nel videogioco è sempre accompagnato dalle sue armi di fiducia: la spada Force Edge e le pistole gemelle Ebony & Ivory.

L'avventura del cacciatore di demoni nell'oscura e onirica isola sarà dura e piena di ostacoli, ma i suoi incredibili poteri demoniaci e l'eccezionale talento con armi bianche e da fuoco metteranno in ginocchio anche il più temibile esponente dell'esercito demoniaco.

Il personaggio di Dante è rappresentato con forti tratti carismatici, immerso un universo di battaglie con demoni spietati, ognuno con delle caratteristiche peculiari, creando un'atmosfera epica, dominata da avventure adrenaliniche dal ritmo incalzante.

L'omaggio al poeta è evidente: il protagonista si chiama Dante ed è raffigurato con una lunga veste rossa, richiamo alla tradizionale ritrattistica di Dante Alighieri. La citazione non si esaurisce nel nome del protagonista, quasi a voler rendere ancora più manifesta la fonte d'ispirazione, gli autori scelgono di chiamare Vergil il fratello del protagonista, e Trish, diminutivo di Beatrish, la sua compagna. Nel videogioco i loro ruoli sono fondamentali, in universo fantascientifico e dalle connotazioni fortemente apocalittiche vengono replicati i rapporti di Dante con Virgilio e Beatrice, presentando i personaggi di Trish e Vergil come alleati, guide e affetti cari per il protagonista demoniaco Dante.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

G. Nuvoli (2014), "Il primo sceneggiatore. Dante quanti film dentro una Commedia". Centro sperimentali di cinematografia (Ed.), in Bianco e Nero, p.21-33, Carocci.

G. Nagai (1994), "La Divina Commedia", Volume I, III, III, ed. Dynamic Italia

M. Kurumada (1985), "Saint Seiya. I Cavalieri dello Zodiaco", volumi XIX-XXVIII, Edizioni Shot

E. Oda (2001), "One Piece", Edizioni Star Comics, volumi LIV, LV, LVI

R. Ponticiello, S.Scrivo (2005), "Introduzione", in *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti* (2005), a c. di R. Ponticiello e S.Scrivo, Tunué Edizioni, Latina 2007, pp. 3-12

Yupa (2005), "Dèi, dèmoni, angeli e messia", in *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, a c. di R. Ponticiello e S.Scrivo, Tunué Edizioni, Latina 2007, pp. 197-216

M. Malavasi (2010), "*Saint Seiya di Masami Kurumada: L'epica di fine millennio tra gli dei dell'Olimpo, gli insegnamenti del Budda, L'Inferno di Dante*", in *Letteratura disegnata: modelli e ideologie del fumetto*, a c. di R. Capoferro, Fabrizio Serra Editore, Pisa, pp.121-146

La Divina Commedia – il poema (www.divinacommedia.weebly.com)

Dante e il cinema (www.danteilcinema.com)

Enciclopedia Treccani Online (www.treccani.it)

Devil May Cry sito ufficiale (www.devilmaycry.com)

I Cavalieri dello Zodiaco, mitologia
(http://www.saintseiya.it/sito1/mitologia/mitologia.html)

Forum One Piece (http://devilsfruit.forumcommunity.net)

Intervista a Go Nagai durante il Romics, festival del fumetto e del cinema di Roma, 5 maggio 2016, di Alessio Danesi (www.movieforskids.it)

RINGRAZIAMENTI

Scegliere di iscrivermi alla facoltà di Lettere è stata la decisione più difficile e allo stesso tempo più soddisfacente che abbia mai preso nella mia vita: questo percorso per me non è mai stato semplicemente legato agli studi, è stato un percorso di crescita individuale e di superamento di tante paure, affrontate a piccoli passi in tre anni di Università. Devo ringraziare soprattutto me stessa per aver scelto, quattro anni fa, di non accontentarmi e di cercare sempre di migliorarmi, nonostante il dolore, la sofferenza e il sacrificio. È stata la scelta migliore che potessi fare.

Due figure professionali, in tempi diversi, hanno fatto parte di questo percorso, e le devo ringraziare di cuore: la Professoressa Giuliana Nuvoli, che con la sua passione per Dante ha saputo ricordarmi in ogni momento di difficoltà e sconforto perché avessi scelto questa strada, e la Dottoressa Tiziana Spada, senza la cui professionalità io oggi non sarei qui.

Grazie a Mamma e Papà: siete le fondamenta solide del castello della mia vita.

Grazie a tutta la mia famiglia Zaninelli-Portalupi-Maggi, numerosa, allargata, complessa: in particolare a mia Nonna Elvira per essere ciò che è, a mio Zio Mario per essere la mia guida "professionale" e ai cuccioli della famiglia: Nora e Stefano, grazie ai quali scopro solo ora, parzialmente, cosa significa avere dei fratelli.

Un ringraziamento particolare a chi avrebbe fatto di tutto per esserci oggi, mio Nonno Virginio: sarò orgogliosa per tutta la vita di portare il suo cognome.

Grazie a tutti i miei amici meravigliosi che mi stanno accanto tutti i giorni, in particolare alle donne della mia vita: Ginevra, Sofia, Giorgia, Sofia, Lucia, Arianna, Giulia e Lucia, senza di voi sarebbe tutto più noioso.

Grazie a Danny, oltreoceano, e a Nicolò, che con la loro passione per i manga mi hanno aiutata nella fase di ricerca di questo lavoro.

Grazie di cuore a Simone che ha saputo darmi fiducia quando neanche io ero capace di darla a me stessa: anche se un libro e una chitarra si salutano, non vuol dire che il loro incontro non sia stato importante per entrambi.

Grazie soprattutto alla Parola, in ogni sua variante: è l'unica forma che conosco per esprimere me stessa e il mondo che mi circonda.