



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento  
LM20/2013*)

in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa  
mediterranea

—  
Tesi di Laurea

Ca' Foscari  
Dorsoduro 3246  
30123 Venezia

# ONE PIECE

Analisi sociologica del fenomeno di Oda  
Eiichirō

**Relatore**

Ch. Maria Roberta Novielli

**Correlatore**

Ch. Paola Scrolavezza

**Laureando**

Chiara Rivadossi  
Matricola 827370

**Anno Accademico**

**2014 / 2015**

## 要旨

世紀中に文学での冒険、戦い、挑戦、勝利などのテーマは人々の歴史と並行します。その物語は人生の浮沈などを話して聞かせて、人々の日常生活から逃げることもできます。現実の世界や空想、SF に位置づける冒険という主題は、常に自分自身を一新させるジャンルのことです。そのインスピレーション・ソースは完全に排出されず、さまざまなメディアの分野に再解釈されているからです。

10-11 年から 18 年までの若者に向けている少年漫画にも冒険は非常に大切な軸と考えられます。その漫画は感情的で危難なもの、思わぬ出来事などの話があり、その主人公はさまざまな経験によって肉体的だけではなく、精神的にも成長できます。その話は読者の考え方に影響を与えて、読者も成長することができます。このことから少年漫画は、漫画業界で最も成功したものの一つです。さらに、少女漫画とは違い、ロマンチック主題を使わないものとしても、話の異質性や活気や表現力を高く表現したことで、女性も少年漫画を好む傾向があります。

少女漫画のジャンルの誕生から、異なる週刊漫画雑誌のページ上で多かれ少なかれ高い人気タイトルが相次いできました。その中で最も重要なのは、集英社の週刊少年ジャンプです。週刊少年ジャンプでは人気の少年漫画が非常に多いです。例えば、鳥山 明(1955 年)の『ドラゴンボール』(1984 年)、井上 雄彦(1967 年)の『スラムダンク』(1990 年)、岸本 斉史(1974)の『NARUTO -ナルト-』1999 年、久保 帯人(1977 年)の『BLEACH』(2003 年)、大場 つぐみと小畑 健(1969)の『デスノート』(2003 年)が挙げられます。それだけでなく、少年ジャンプは史上最多である発行部数(300 億以上)の漫画を出版している、尾田 栄一郎(1975 年)の『ONE PIECE - ワンピース』があります。

『ONE PIECE』は最も多く発行された単一の作者によるコミックシリーズとして、ギネス世界記録に正式に認定されました。1997 年に連載が始まり、30 以上の国で出版されています。海賊の王になるため、モンキー・D・ルフィが仲間と共に、「ワンピース」として知られる究極の宝を探して大海原を探検する冒険物語です。

漫画の驚くべき成功は、『ONE PIECE』をアニメの形としても生み出し、その名声と人気次第に増加していきました。製品の可能性を最大限りに利用するため、いくつかの分野でも商業化されました。例えば、小説や CD、ビデオゲーム、ギフト商品やアクセサリー小物、ライブやショー、テーマパークなどがあります。

高い利益や公共の一定の注目を集めることを見ると、単一の製品から肯定的で有効な深いメディア対話法が行われていることがわかります。

したがって、私の社会学的研究は、異例のものを行う特徴を明らかにし、この 20 年間、『ONE PIECE』は読者に読まれ、愛され続けている理由を考究します。そして、二つの主要分野に焦点を当てます: 漫画の内容と『ONE PIECE』と関係するマス・メディアがどのように表現しているかを研究します。

まず、尾田 栄一郎の来歴と作品について話した後で、『ONE PIECE』の内容を考究します。目標はどんな少年漫画の要素が使われているか、どのように修正され、表現されているかを観察することです。そのため、三つの要素について話します: 読者の精神的な成長の手段として旅行のテーマ、ヒーローの姿の表現、社会の深刻な問題と関係する反対者の役割があります。そして対立の点を観察して、その登場人物はヒーローと比べます。さらに、ルフィと ONE PIECE の最大の悪役である黒ひげとの関係を精査します。

それから、卒業論文の第二部では、最大利益を得るために、他のメディアにどのように『ONE PIECE』が発展され、漫画と関係があるか、原作に何かを付け加えるかを観察します。特にアニメーション（登場人物の特徴づけのための吹き替えの価値についての部分もある）、音楽業界、マーケティングの分野を考究します。

最後に、結論では、『ONE PIECE』の成功を増加するために、論文の間に深めた要素を関係付けたり、総合的に影響し合って、対話をして続けている他のコミュニケーションの分野で広がったりすることを解説します。そうすると、マス・メディアが『ONE PIECE』という漫画の価値が下がらないと強調します。

# ONE PIECE: ANALISI SOCIOLOGICA DEL FENOMENO DI ODA EIICHIRO

## Indice

Introduzione	6
Capitolo 1_ <i>ONE PIECE</i> : L'Autore e l'Opera	9
1. Oda Eiichirō: biografia e opere minori	9
Infanzia	9
Gli anni d'assistente (1992-1997)	10
1997: la nascita di <i>ONE PIECE</i> e il successo	11
Le opere minori	13
• <i>WANTED</i> (1992)	13
• <i>GOD'S GIFT FROM THE FUTURE</i> (1993)	14
• <i>IKKI YAKŌ</i>	15
• <i>MONSTERS</i>	17
• <i>ROMANCE DAWN VERSIONE 1-2</i> (1996)	20
2. <i>ONE PIECE</i> (1997 - oggi)	25
Capitolo 2_ Analisi contenutistica dell'Opera	33
1. Il <i>manga</i> _origini e sviluppo	33
2. <i>ONE PIECE</i> e le tematiche dello <i>shōnen manga</i>	57
Il viaggio e la ricerca	57
La figura dell'eroe	70
L'antagonista_Specchio dei drammi dell'umanità	102
• Arlong_IL PRODOTTO DI UNA SOCIETÀ VIOLENTA, FOMENTATA DALLA DISCRIMINAZIONE RAZZIALE	115
• Doflamingo_LA DEGENERAZIONE DI UNA SOCIETÀ CLASSISTA	134
• Barbanera_L'UOMO DAI GRANDI, NEFASTI SOGNI	166
3. Stile dell'opera: disegno, particolarità e riferimenti culturali	177

Capitolo 3_Analisi dialogica – ONE PIECE nei media –	199
1. ONE PIECE nell’animazione	199
Il rapporto con il manga	199
Il doppiaggio: l’importanza del <i>seiyū</i> per la caratterizzazione dei personaggi	217
2. Il mercato musicale	235
3. Le strategie di <i>marketing</i> : l’uso del <i>merchandising</i>	247
Conclusioni	259
Bibliografia, Sitografia, Videografia	264

## Introduzione

Peripezie, scontri, dure sfide e vittorie, sono tematiche che, tra le tante tipologie narrative e correnti letterarie nate durante il corso dei secoli, hanno sempre accompagnato la storia dell'uomo, narrandone gli eventi, le vicende o anche solo permettendogli di evadere dalla propria quotidianità. Ambientato nel mondo reale o in dimensioni alternative, intrecciandosi anche a fantasia e fantascienza, il genere dell'avventura è un sempreverde che si rinnova costantemente, reinterpretato in più e più campi mediatici senza che la sua fonte d'ispirazione venga mai totalmente prosciugata. Lo stesso *shōnen manga* 少年漫画 (*manga* per ragazzi), termine con cui si designano i fumetti giapponesi orientati maggiormente verso i giovani di un'età compresa tra i 10-11 anni e i 18, fa dell'avventura uno dei suoi pilastri. Si tratta di storie piene di emozioni, pericoli, trappole e imprevisti che si avvicendano senza tregua in un crescendo in cui l'eroe del racconto – e il lettore con lui – attraversa non solo una crescita fisica, ma anche mentale e spirituale. Ciò permette allo *shōnen manga* di essere uno tra i prodotti di maggior successo del settore, amato non solo dai ragazzi, ma anche dal pubblico femminile, che spesso ne apprezza proprio l'eterogeneità, la vivacità della narrazione e la forte capacità di espressione, a discapito di tematiche più vicine alla commedia romantica tipica dello *shōjo manga* 少女漫画<sup>1</sup>.

Dalla nascita del genere, titoli di popolarità più o meno ampia si sono susseguiti continuamente, pubblicati sulle pagine delle diverse riviste settimanali a essi dedicati, tra le quali troviamo *Weekly Shōnen Jump* 週刊少年ジャンプ, una delle più longeve, che conta tra le sue pubblicazioni molti dei più popolari *shōnen manga* tra cui *Doragon bōru* 『ドラゴンボール』 (*Dragonball*, lett. *Sfera del drago*, 1984) di Toriyama Akira 鳥山 明 (1955); *Suramu danku* 『スラムダンク』 (*Slam dunk*, lett. *Schiacciata*, 1990) di Inoue Takehiko 井上 雄彦 (1967); *Naruto* 『NARUTO -ナルト-』 (1999) di Kishimoto Masashi 岸本 斉史 (1974); *Bleach* 『BLEACH』 (2003) di Kubo Taito 久保 帯

---

<sup>1</sup> 少女漫画: termine che indica *manga* indirizzati prettamente a un pubblico femminile adolescente, in cui il tema centrale è l'amore, argomento che invece lo *shōnen manga* lascia in secondo piano rispetto allo sviluppo della storia.

人(1977) e *Desu nōto* 『デスノート』 (*Death note*, lett. *Quaderno della morte*, 2003) di Ōba Tsugumi 大場 つぐみ e Obata Takeshi 小畑 健(1969). Non solo, dal 1997 *Shōnen Jump* pubblica il *manga* che detiene il titolo di copie più vendute nella storia (più di 300 milioni): 『ONE PIECE - ワンピース』 (*ONE PIECE*, lett. *Un pezzo*, 1997) di Oda Eiichirō 尾田 栄一郎(1975), che racconta le avventure del giovane Monkey D. Ruffy e della sua ciurma di pirati, alla ricerca dell'agognato *One Piece*. Il successo dell'opera ha portato alla sua veloce trasposizione in *anime*, che ha aumentato fama e popolarità di un prodotto di potenzialità e freschezza evidenti, cercandone un'ulteriore commercializzazione in diversi ambiti. Sono stati infatti presentati approfondimenti, cd e videogiochi dedicati alla serie, oggettistica e gadget, fino ad arrivare alla costruzione di parchi a tema e allestimenti di spettacoli live.

Si può facilmente notare come da un'unica opera si sia riusciti a creare un dialogismo mediatico dai riscontri più che positivi, sia come profitti che come costante attenzione del pubblico su un *brand* sempre in crescita e sviluppo. Per questo motivo la mia ricerca sociologica verterà sull'analisi dei motivi per cui *ONE PIECE*<sup>2</sup>, dopo ormai quasi vent'anni, continua a essere così amato e seguito dal pubblico, evidenziando le caratteristiche che lo rendono ancora oggi così unico. Ciò si concretizzerà nel focalizzare l'attenzione su due ambiti principali: *ONE PIECE* nel suo contenuto e la sua realizzazione negli altri *mass-media*<sup>3</sup> coinvolti.

Dopo una prima parte introduttiva dedicata all'autore, quindi, si passerà ad analizzare il fumetto, cercando di chiarire quali siano gli aspetti che lo legano al filone dello *shōnen manga*, e in che modo essi siano stati rielaborati e portati nell'opera, rendendo *ONE PIECE* un prodotto difficilmente confondibile con altri della sua stessa tipologia o periodo. A tal proposito, ci si soffermerà principalmente su tre aspetti fondamentali che compongono l'opera: la tematica del viaggio, come metafora di crescita personale e ricerca di sé; l'interpretazione della figura dell'eroe,

---

<sup>2</sup> Si è scelto di mantenere il titolo in stampatello così come viene presentato nell'edizione originale giapponese.

<sup>3</sup> Con il termine intendiamo i mass-media, ovvero i mezzi di comunicazione di massa, che comprendono quegli strumenti che permettono dei processi di dialogo e trasmissione di informazioni aperte, anche a distanza, in una data comunità di utenti. Basato su testi, immagini (quindi sono comprese anche le incisioni rupestri come primi mezzi di dialogo) e suoni, tra i media più recenti troviamo la televisione, il cinema, e soprattutto la sempre più diffusa rete internet.

elemento cardine della storia; e il ruolo dell'antagonista, che diventa mezzo per portare sulla scena grandi problematiche della società, ma anche personaggio complesso, con un passato che ne ha largamente influenzato le scelte, e permette, a volte, una maggior comprensione (ma non completa immedesimazione) delle sue azioni. Al contempo, ne si metterà a confronto l'immagine con quella del protagonista, osservandone – ove ve ne siano – i punti in comune e quelli in contrasto, in particolare soffermandosi in particolare sul dualismo presente tra Ruffy e Barbanera, probabilmente il più grande nemico di tutta la storia.

Nella seconda parte, invece, si osserverà *ONE PIECE* negli altri media, esaminando in che modo è stato sviluppato per ottenere il massimo profitto, se vi sia o meno una continuità o una relazione con il *manga* e cosa essi abbiano aggiunto all'opera originale. Si considererà principalmente l'ambito dell'animazione (comprendendo anche un capitolo inerente all'importanza del doppiaggio per la caratterizzazione dei personaggi); del mercato musicale e del *marketing*, soffermandosi in particolar modo sul merchandising.

In ultimo, nelle conclusioni, si evidenzierà come gli elementi analizzati lungo tutta la tesi si leghino assieme per aumentare la popolarità del *manga* stesso, sostenendone il successo in ogni ambito e creando una fitta rete in continua espansione, che dialoga costantemente all'insegna dell'influenza e della collaborazione reciproca, al fine di non far mai scadere il *brand* in ripetitività e banalità.



# Capitolo primo

## ONE PIECE: L'Autore e l'Opera

### 1. ODA EIICHIRO: BIOGRAFIA E OPERE MINORI

#### Infanzia



Nato a Kumamoto il primo gennaio 1975, Oda Eiichirō 尾田栄一郎 ha iniziato a disegnare sin dall'infanzia, influenzato dal padre che aveva come hobby la pittura a olio. A quattro anni viene a conoscenza di cosa sia un *mangaka* 漫画家 e in cosa consista la sua professione, e ne rimane profondamente ammirato, considerandola

una possibilità di “non dover lavorare anche se si è adulti”.

Il primo manga letto è *Kaibutsukun* 『怪物くん』 (1965)<sup>4</sup> di Fujiko Fujio 藤子不二雄 (1933), ma viene letteralmente colpito dai manga di Toriyama Akira, al quale si riferisce come “Dio”, affermando come ami qualsiasi opera sia stata da lui prodotta.

In quinta elementare decide di unirsi alla squadra di calcio della scuola dopo aver scoperto *Kyaputen Tsubasa* 『キャプテン翼』 (*Holly e Benji*, 1981)<sup>5</sup> di Takahashi Yōichi 高橋陽一 (1960). I suoi amici lo chiamavano Odacchi e per questa ragione ne doppiierà l'omonimo personaggio nel

---

<sup>4</sup> Si tratta di un manga della coppia di artisti Fujimoto Hiroshi 藤本弘 (1933-1996) e Motoo Abiko 安孫子素雄 (1934-) disegnatori e registi giapponesi, che adottano lo pseudonimo di Fujiko Fujio 藤子不二雄, creatori anche di *Doraemon* 『ドラえもん』 (*Doraimon*, 1969). Dall'opera sono state tratte due serie animate, una in bianco e nero del '68 e una dell'80, trasmessa anche in Italia con il nome di *Carletto il principe dei mostri*. Racconta le vicende di Kaibutsu-kun e i suoi amici Dorakyura, Ōkami Otoko, and Furanken che viaggiano dal mondo dei mostri alla Terra, dove incontrano mostri buoni e cattive ed entrano soprattutto in contatto con gli umani, scontrandosi e comprendendosi, diventando salvatori del mondo contro le presenze demoniache.

<sup>5</sup> *Shōnen manga* appartenente al filone, in cui si raccontano le vicende di Tsubasa Ozora, che emerge come ragazzo prodigio nel calcio, fino a diventare capitano della nazionale giovanile giapponese. L'ispirazione per la creazione del fumetto è stata data dalla partecipazione del *mangaka* alla Coppa del Mondo del 1978 avvenuta in Argentina. Quest'opera ha ispirato molti futuri giocatori di calcio, avvicinandoli allo sport.

cortometraggio *Yume no sakkā ou* 『夢のサッカー王』 (*Dream Soccer King!* lett. *Il re del calcio dei sogni*), distribuito assieme al terzo film di *ONE PIECE: Wanpīsu chinjūjima no choppāōkoku* 『珍獣島のチョッパー王国』 (*Il tesoro del re*, 2002); lo stesso soprannome è utilizzato anche dai fan per indicare Oda. E' dall'esperienza sportiva vissuta che Oda ha compreso il divertimento e l'importanza del lavoro di squadra, argomenti ben presenti nelle sue opere. Concretamente, Oda ha iniziato a disegnare sul serio in seconda media, cominciando ad accumulare le idee, con il desiderio di pubblicare su *Shōnen Jump* un manga che parlasse di pirati, mentre al liceo decide di lasciare la squadra di calcio in modo da potersi concentrare solamente sui manga.

### Gli anni da assistente (1992-1997)

Nel 1992, all'età di 17 anni, utilizzando il nome fittizio di Tsukihimi Zukikondō 月火水木金土, Oda concorre al *Tezuka Awards* 手塚治虫文化賞<sup>6</sup> di *Weekly Shōnen Jump* ottenendo il secondo posto con il volume singolo 『WANTED!』 (lett. *Ricercato*).

Da qui inizia la sua carriera di assistente per tre diversi autori di *Shōnen Jump*: il primo è Tokuhiko Masaya 徳弘 正也 (1959), con cui lavora per la creazione di *Janguru no ouja tāchan* 『ジャングルの王者ターちゃん』 (*Jungle king Tar-chan*, lett. *Tar, il re della giungla*<sup>7</sup>, 1988).

Allo stesso tempo, tra il 1993 e il 1994 crea *Kami kara shinrai no presents* 『神から未来のプレゼント』 (*God's Gift for the Future*, lett. *Regali di Dio per il futuro*, 1993); *Ikki yako* 『一鬼夜行』 (Il viaggio notturno del demone), con cui vince il premio del 104esimo *Hoppu suteppu shō* ホップ☆ステップ賞 *Hop step award* di *Shōnen Jump* per gli artisti emergenti e 『MONSTERS』 (lett. *Mostri*, 1994). Dopodiché collabora per un breve periodo con Shinobu Kaitani 甲斐 谷忍 (1967) su *Midoriyama porisu gyangu*

---

<sup>6</sup> Il Premio culturale Tezuka Osamu è un riconoscimento conferito ogni anno all'autore del miglior manga pubblicato (serie o volume autoconclusivo), consistente in una statuetta con una forma che richiama Astro Boy e un premio in denaro. E' stato istituito in onore di Tezuka Osamu che è stato a capo della giuria incaricata dell'assegnazione del premio fino alla sua morte nel 1989.

<sup>7</sup> Inizialmente inteso come una semplice parodia di Tarzan, il manga inizia poi ad alternare elementi di combattimento all'interno della storia in cui il protagonista si ritrova a dover salvare la giungla e i suoi abitanti, pur mantenendo il suo intento parodico.

『翠山ポリスギャング』 (*Suizan police gang*, lett. *La squadra di polizia di Midoriyama*, 1994), prima di tornare a cooperare con Tokuhiro nella creazione di *Mizu no tomodachi kappāman* 『水のともだちカッパーマン』 (lett. *Uomo kappa, amico dell'acqua*, 1996), opera che lo influenza notevolmente nell'aspetto grafico. Nello stesso anno abbandona l'università di ingegneria e architettura, e inizia a collaborare anche con Watsuki Nobuhiro 和月 伸宏 (1970) su *Rurōni Kenshin Meiji kenkaku romantān* 『るろうに剣心明治剣客浪漫譚』 (*Kenshin Samurai Vagabondo*<sup>8</sup>, 1994), in cui gli viene permesso di disegnare alcune scene col proprio stile e lo stesso Watsuki gli attribuisce la realizzazione del personaggio di Kamatari Honjo.

In questo periodo Oda incontra Hiroyuki Takei 武井 宏之 (1972), autore di *Shāmankingu* 『シャーマンキング』 (*Shaman king* lett. *Re degli sciamani*, 1994), anche lui assistente di Watsuki con il quale continuerà a mantenere un rapporto di amicizia, e crea due storie brevi chiamate 『ROMANCE DAWN』 (lett. *L'alba di una storia*) sulle quali si baserà il capitolo 1 di *ONE PIECE* (che infatti ne riprende il titolo), in cui il protagonista è proprio Monkey D. Ruffy.

## 1997: la nascita di *ONE PIECE* e il successo

Nel 1997 Oda conclude la sua collaborazione con Watsuki e inizia a lavorare su quello che diventerà il progetto più importante della sua carriera, di cui aveva già abbozzato i primi capitoli e i personaggi. Nel luglio dello stesso anno inizia la serializzazione di *ONE PIECE* su *Weekly Shōnen Jump*, il cui primo *tankōbon* 単行本<sup>9</sup> viene pubblicato nel dicembre del medesimo anno, e lo stesso Watsuki omaggia Oda nel disegnare la bandiera dei pirati di



<sup>8</sup> La narrazione ruota attorno al protagonista Shinta (parzialmente basato sul personaggio storico dell'*hitokiri* 人斬-mercenario- Kawakami Gensai 河上彦斎), spietato assassino che a metà 1800 contribuì alla fine dello Shogunato Tokugawa. In seguito all'insediamento del nuovo governo, Shinta scompare per tornare sotto nuovo nome, Kenshin, che ora viaggia per proteggere le persone che incontra dalle ingiustizie e che si ritroverà coinvolto in complotti per restaurare la vecchia società feudale.

<sup>9</sup> Letteralmente "libro a broccia" o "libro a linea singola", è un termine che indica un particolare formato di pubblicazione cartacea (13x18 cm), di solito di circa duecento pagine che viene utilizzato soprattutto nell'industria dei *manga*, indicando un volume dedicato a una serie che, risultata di successo nel venire pubblicata sulle riviste specializzate, viene riproposta in formato *tankōbon*, caratterizzato da una migliore qualità editoriale.

Cappello di paglia in un capitolo di *Kenshin*.

Nel 1998 Oda crea i disegni per la prima versione animata dell'OAV *ONE PIECE Taose! Kaizoku Gyanzakku* 『ONE PIECE 倒せ!海賊ギャンザック』 (*ONE PIECE: Sconfiggilo! Il pirata Gyanzac*) e l'anno seguente la *Tōei Animation*<sup>10</sup> acquista i diritti dell'opera e consulta Oda riguardo la realizzazione dell'*anime*.

Nel 2002 Oda incontra Inaba Chiaki 稲葉 ちあき che durante la *Shōnen Jump Fiesta* impersona Nami e diventerà sua moglie nel 2005; i due avranno una figlia nel 2006.

Nell'aprile dello stesso anno Oda si ammala e *ONE PIECE* non viene pubblicato saltando così un numero; a causa di ciò Oda crea *Grand Line Times* come omaggio ai fan, che riassume i fatti principali accaduti nel manga, in modo da riportare ai lettori gli aspetti principali avvenuti o farla diventare un'introduzione per un possibile nuovo pubblico.



Nel 2007 realizza assieme a Toriyama Akira un crossover tra *Dragon ball* e *ONE PIECE* chiamato 『CROSS EPOCH』 (lett. *Attraverso un'epoca*) contenente personaggi di entrambi i *manga*, mentre nel 2009, in onore del decimo anniversario della propria opera, viene coinvolto nella scrittura e direzione del decimo film della serie: 『ONE PIECE -

STRONG WORLD』 (lett. *ONE PIECE - MONDO TOSTO*).

Nel 2015, *ONE PIECE* entra ufficialmente nel *Guinness World Record*, per il maggior numero di copie pubblicate della stessa serie manga disegnate dalla stessa persona: si parla di 320.866.000 copie, per un totale (al momento della premiazione) di 77 volumi all'attivo. Nel suo messaggio di ringraziamento ai fan, per i quali ha disegnato un'immagine che riprendesse l'occasione, Oda afferma di essere contento del record raggiunto e di voler continuare a creare un'opera per cui "non deve provare vergogna", ricollegandosi a ciò che ha dichiarato più volte durante le interviste:

<sup>10</sup> E' il centro di animazione della *Tōei Kabushikigaisha* 東映株式会社, inaugurato nel 1956, prima chiamato *Tōei Dōga* 東映動画 e poi *Tōei Animēshon* 東映アニメーション, nato con l'intento di realizzare lungometraggi animati che potessero competere con la maestria e la popolarità di quelli *Disney*. La *Tōei* si è occupata della trasposizione animata di un gran numero di manga di successo e continua a essere uno dei più importanti studi di animazione del Giappone in attività.

Il mio motto è quello di non provare mai imbarazzo di fronte a nulla. Ci deve essere eccitazione. L'eccitazione che si prova leggendo Dragon ball. Penso che ci sia bisogno di insegnare un'altra volta questo sentimento ai giovani<sup>11</sup>.



Le parole indicano come l'intento di Oda sia quello di invogliare i lettori a leggere manga, smossi da un interesse tale da non riuscire ad aspettare il capitolo successivo, nell'essere colpiti positivamente nel profondo. Intenzionato a continuare *ONE PIECE* ancora per molto tempo, Oda sembra non avere esaurito la creatività e la passione verso quest'opera dalla lunghezza decisamente notevole, che si immagina possa arrivare attorno ai 120 volumi, se non di più. Si può quindi augurare all'autore di riuscire nel suo intento, continuando ad appassionare giovani di tutto il mondo con le storie della sua ciurma di pirati.

## Le opere minori

- *WANTED!* (1992)

L'opera deriva dall'amore di Oda per i film western, di cui è un grande fan assieme agli *yakuza eiga* ヤクザ映画 (*film sulla yakuza*<sup>12</sup>).



Ambientato nel West, narra la storia di Gill Bastard, un uomo ricercato per avere ucciso diverse persone, sebbene lui affermi lo faccia solo per legittima difesa. Tra le tante persone che ha ucciso, un'anima non riesce a trovare pace, non accettando che Gill sia più forte di lui. Tenta quindi di ucciderlo in tutti i modi, facendo in modo che Gill si debba scontrare col più forte cacciatore di taglie della zona. Tuttavia, Gill vince il duello anche stavolta e lo spirito,

<sup>11</sup> Citazione dell'intervista a cura di Roy Watane: "Intervista con: Eiichiro Oda" <http://www.blueisland.it/onepiece/intervista.htm>, presente sul sito <http://www.blueisland.it/>. Ultima visualizzazione 03/11/2015.

<sup>12</sup> Organizzazione criminale giapponese di stampo mafioso, suddivisa in bande o clan. Di stampo gerarchico/patriarcale, i suoi membri hanno un radicato senso di obbedienza verso il proprio boss e un rigido codice di regole a cui si attengono con attenzione consci delle dure punizioni previste in caso vengano violate.

accettando che Gill è più forte di lui, svanisce, avendo eliminato l'unico legame che lo collegava ancora al mondo terreno.

Si tratta di una storia godibile e leggera, dal tratto forse un po' acerbo rispetto a quello di *ONE PIECE*, ma dove sicuramente si possono trovare punti di contatto, che riguardano soprattutto la rappresentazione caratteriale dei personaggi. Abbiamo infatti un protagonista spensierato, allegro, che non ama uccidere la gente, ma che si difende in caso qualcuno lo attacchi. Spesso sottovalutato proprio per il suo modo di comportarsi "leggero", mostrerà doti notevoli di sopravvivenza, tanto che persino chi prova rancore verso di lui – in questo caso lo spirito che vuole vendicarsi – è costretto a ricredersi, e pur non piacendogli, non può fare altro che ammettere il suo valore. Si ritrova la stessa caratteristica in Ruffy, la cui figura placida, forse un po' infantile e giocherellona, spinge tutti a fermarsi inizialmente alle apparenze, permettendogli quindi di trovarsi in situazione di vantaggio dal momento in cui, provocato, andrà a mostrare le proprie vere capacità.

- *GOD'S GIFT FOR THE FUTURE (1993)*



Nel creare la storia Oda affermò che fosse la prima volta in cui era realmente conscio di voler dare vita a un vero racconto, arricchendolo quindi, a differenza di *Wanted*, di un maggior numero di particolari. Pur continuando ad avere degli elementi sovranaturali, si tratta di uno dei pochi racconti a essere ambientato ai giorni nostri.

Il protagonista è Bran, un borseggiatore che, pur tentando di rimanere sulla retta via, non può smettere di cedere alle vecchie e brutte abitudini. Dio quindi, stufo del suo comportamento, decide di ucciderlo in modo da impartire una forte punizione alla sua anima ed evitare che in una vita futura possa ripetere un comportamento del genere. A tal proposito utilizza il suo diario, in cui qualsiasi cosa venga scritta con la Penna del Fato accade nell'esatta data, ora e modalità segnate. Sfortunatamente Dio commette un grosso errore: al posto di "un meteorite colpirà la casa di Bran", scrive "Un meteorite colpirà il Branchi", nome dei grandi magazzini della città.

Dio perciò si manifesta a Bran lasciandogli il diario e permettendogli di capirne l'utilizzo in modo che possa comprendere come, a causa sua, il centro commerciale verrà distrutto a breve. Bran decide di dirigersi al Branchi e lungo la strada ruba una pistola. Inizialmente prova ad avvisare i responsabili del department store raccontando loro la verità, ma questi ridono divertiti; decide quindi di fare un annuncio dalla radio del supermercato, avvisando della presenza di una bomba

nel palazzo, intimandone l'evacuazione. Il suo piano funziona e tutti terrorizzati escono all'esterno, radunandosi nel perimetro circostante assieme a polizia e media. Anche Bran esce dal Branchi mostrandosi a tutti e tentando di spiegare loro la situazione, ricevendo tuttavia solo altre risate, dal momento in cui i dirigenti lo riconoscono come il tizio incontrato poco tempo prima. Non credendogli, vorrebbero farlo arrestare e tornare all'interno senza perdere altro tempo. Ormai mancano solo pochi minuti all'impatto del meteorite e una donna si accorge dell'assenza del figlio Yoshio. Bran quindi decide di tornare dentro e correre a cercarlo, trovandolo al sesto piano con soli 30 secondi di scarto dalla distruzione del posto. C'è solo una cosa da fare: tenendo il bambino tra le braccia Bran si butta giù dalla finestra pochi istanti prima della distruzione del Branchi. La cosa più sorprendente per tutti, a parte constatare che Bran non sia un bugiardo, è il fatto che sia lui che il piccolo siano illesi. Dopo aver ricongiunto Yoshio con la madre, Bran se ne va, affermando come non ci sia bisogno di ringraziare poiché tutto ciò che è accaduto era già scritto.

Tornato in cielo, Dio assieme al suo assistente angelo discute riguardo la bontà dimostrata da Bran e decide di non ucciderlo, notando però un'aggiunta alle pagine del diario. Da ciò capisce come Bran abbia preso di nascosto la Penna del Fato da Dio e sia riuscito ad aggiungere sul diario come sarebbe riuscito a uscire dall'edificio incolume e che tutto sarebbe finito bene. Entrambi sono colpiti dalle capacità di Bran che, nel frattempo, continua a borseggiare la gente.

L'idea del diario su cui, tramite la Penna del Fato, si può pilotare il futuro o in caso cancellare gli avvenimenti che erano stati creati, è un tema che verrà sviluppato maggiormente in futuro da Ōba e Obata come base del loro manga di maggior successo: *Death Note*. Vista la data dell'uscita di quest'ultimo, il 2003, potremmo considerare la storia autoconclusiva di Oda come un possibile suo progenitore.

- [IKKI YAKŌ \(1994\)](#)

Qui si parla di un monaco di nome Guko, che cammina per la foresta cercando un posto dove passare la notte quando viene attaccato da un mostro. Il monaco riesce a scappare e trovare la via d'uscita; arrivato in un villaggio domanda asilo per la notte ma per evitare che gli chiedano aiuto contro il mostro domanda se vi sia un tempio dove possa attuare le sue pratiche ascetiche. Una volta nel luogo, viene attaccato nuovamente dal mostro e gli prega di risparmiargli la vita. Scopre quindi come questi in realtà sia la divinità protettrice del tempio, che ha fatto di quel posto la propria casa per 300 anni e, annoiandosi ormai a morte, si fingeva un mostro per divertirsi un po'

spaventando la gente. Guko si rivela sollevato per l'inesistenza della minaccia e gli racconta come stia cercando il proprio maestro, ormai scomparso da cinque anni. Il guardiano gli racconta di averlo conosciuto tempo prima e di essergli diventato amico, ma purtroppo è scomparso in circostanze misteriose. Allo stesso tempo gli rivela come vi sia effettivamente un mostro nel bosco, una sorta di cannibale, che miete vittime. Guko quindi scappa, preferendo non affrontarlo, ma viene attaccato dal cannibale con cui tenta di intavolare un discorso per non morire. Quello gli racconta come odi i monaci perché tempo addietro ne aveva incontrato uno e aveva parlato con lui. L'uomo però, approfittando di un suo momento di distrazione, aveva cercato di attaccarlo, motivo per cui l'aveva ucciso.



La divinità protettrice del tempio arriva sulla scena dell'aggressione e nell'ascoltare il discorso intuisce quale sia stata la sorte del proprio amico e maestro di Guko. In uno scoppio d'ira tenta di uccidere il cannibale ma viene fermato da Guko, che gli ricorda come non debba interferire nelle faccende umane. E' lo stesso Guko a prendere coraggio, rubargli la spada e uccidere il vero mostro. Da allora Guko erra per il mondo uccidendo demoni con quella stessa spada, diventando protagonista di racconti e leggende.

Continuando a rimanere nel filone dello *shōnen manga* classico, questa piccola *one-shot*<sup>13</sup> si focalizza principalmente sull'idea del viaggio e dell'errare per il mondo alla ricerca di avventure, che è una delle tematiche base dallo stesso *ONE PIECE*, dove partendo da un personaggio solo come abbiamo in *Ikki yakō*, verranno descritte le avventure di una ciurma di pirati, il cui numero è destinato ad aumentare sempre di più, che viaggiano da un'isola all'altra, affrontando sempre nuove e impreviste situazioni.

Inoltre possiamo notare come vi siano sempre elementi della tradizione (nel caso appena osservato religiosa), quali la presenza di divinità a protezione di templi costruiti in luogo naturali, esterni alle città, a cui è doveroso porgere rispetto, donando quindi all'ambiente naturale caratteristiche magiche e sacre, che generano ammirazione ma da cui bisogna guardarsi.

Vi è inoltre il concetto buddhista del distacco dalla vita terrena, dalle sue vicende e della sua materialità, che porta la stessa divinità a non poter interferire nelle vicende umane, regola che andrebbe quasi a infrangere se non fosse per lo stesso Guko che, ricordandoglielo, seppur

---

<sup>13</sup> Si tratta di una storia autoconclusiva contenuta in albo singolo, da sola o insieme ad altre.



presentato come un personaggio fifone e piuttosto incline alla fuga, piuttosto che al combattimento, maturerà e penserà lui stesso a vendicare il proprio maestro al posto suo.

- *MONSTERS (1994)*



Rispetto a *Ikki yakō* l'atmosfera in *Monsters* par subito più rilassata, salvo andare a incupirsi e a diventare drammatica con il susseguirsi delle pagine. In piccolo, ne si può paragonare la struttura a quella di *ONE PIECE*, con un crescendo di pathos e di partecipazione emotiva.

Tra tutte, infatti, *Monsters* è la più vicina all'opera principale del maestro.

Un giovane samurai, Ryuma, viene buttato fuori da un ristorante visto che non può pagare la propria consumazione, e allo stesso tempo in un altro punto di ristoro, una cameriera, Flare, riconosce il famoso spadaccino Cyrano, che le ha salvato anni prima la vita nell'incendio che ha distrutto il suo villaggio, di cui è l'unica superstite. I due vengono interrotti dall'arrivo del giovane che sbircia il piatto di Cyrano con tanto di stomaco gorgogliante; Flare gli dona del cibo ma ignora i suoi ringraziamenti avendo occhi solo per il suo salvatore che poco dopo lascia il locale.

Deciso a ripartire, Ryuma si imbatte in altro spadaccino appena arrivato in paese, che tocca la sua spada contro la propria<sup>14</sup>. Ryuma si lamenta per l'affronto subito ma l'altro urla più forte, accusandolo davanti a tutti di averlo pugnalato per rubargli il corno del drago, oggetto mistico unico del suo genere le cui origini rimangono misteriose. Lo sconosciuto decide di rompere il corno, in modo da richiamare il drago, e distruggere la città e muore poco dopo.

Flare, assistendo alla vicenda, accusa il samurai di essere un assassino e uno sconsiderato e di non aver capito in che gravi guai abbia cacciato l'intera comunità. Il samurai è confuso e continua a non ammettere davanti alla ragazza le sue responsabilità (vista la sua reale innocenza) che però non viene compresa agli occhi degli altri. Anzi, l'arrivo di Cyrano, che conferma la vere natura del corno, peggiora la situazione e soprattutto l'astio nei confronti di Ryuma. Cyrano promette comunque di risolvere la situazione e per questo chiede a tutti di andarsene, in modo da occuparsi da solo della bestia e mettere tutti in salvo.

---

<sup>14</sup> Per un samurai la spada è sacra e tutto ciò che la riguarda, fodero compreso, acquista quindi un valore inestimabile e come tale deve essere rispettato. Ciò porta perciò Ryuma a reagire immediatamente, poiché secondo il proprio codice d'onore viene visto come un affronto che va regolato con la morte del colpevole tramite duello.

Ryuma e Flare, rimasti in città, scoprono tuttavia come in realtà sia stata tutta una farsa organizzata da Cyrano e il falso morto, colleghi da anni nel mettere in atto truffe per derubare i villaggi. Ed è stato proprio il finto salvataggio di Flare (di cui Cyrano ha ucciso il padre) a permettergli di ottenere la fama e la reputazione di eroe, quando in realtà è proprio per colpa loro che il villaggio è andato distrutto. Venuta a conoscenza della verità, Flare intima a Ryuma di scappare e torna a casa, decidendo di aspettare la propria fine lì sola. Ryuma, vedendo le sue lacrime, decide di affrontare i due ladri bugiardi. Uccide Cyrano con un solo colpo e non cede alla proposta del complice di ottenere il vero corno, preferendo occuparsi direttamente del drago, realmente chiamato dai due lestofanti, abbattendolo con grande maestria.

Dopo la battaglia, Ryuma incontra nuovamente Flare prima di lasciare la città, e lei gli domanda perché non sia famoso, vista la sua grande capacità nell'uso della spada. Il samurai afferma che più di avere una reputazione, in un combattimento è essenziale tenere a mente ciò che si sta proteggendo. Infine, ricordandole come sia lei ora a essere in debito con lui, se ne va, con la promessa di tornare per riscuotere il suo pasto.

Parecchio tempo dopo, quando ormai gli abitanti sono tornati al villaggio e la routine quotidiana ha ripreso a scorrere tranquilla, Flare viene a sapere che Ryuma continua a viaggiare e, essendo ormai diventato il miglior spadaccino del mondo, viene chiamato da tutti "The King".

La storia di *Monsters*, però, non finisce totalmente in questa one-shot. Verrà infatti inserita nel mondo di *ONE PIECE*, dove ritroviamo il personaggio di Ryuma nella saga di *Surirābāku* 「スリラーバーク」 (*Thriller Bark*, lett. *L'imbarcazione spaventosa*)<sup>15</sup>. Qui viene presentato come un famoso spadaccino del Regno di Wa (ワノ国) ormai morto da tempo, la cui salma è stata trafugata assieme alla sua spade, e viene utilizzata dal perfido membro dello Shichibukai 七武海 (Flotta dei Sette), Gekkō Moria come contenitore in cui inserire l'anima del pirate Brook grazie alla collaborazione con lo scienziato pazzo, il dottor Hogback, al fine di creare un esercito di zombie. A conferma dell'effettivo collegamento tra il protagonista di *Monsters* e lo zombie qui citato, possiamo vedere come lo stesso dottor Hogback ne parli nel capitolo 450 *Jeneraru zonbi night* 『將軍ゾンビ night』 (*General zombie night* lett. *La notte del generale zombie*):

---

<sup>15</sup> *ONE PIECE*, volumi 46-50.

E' un uomo proveniente dal regno di Wa, nel nuovo mondo. Che sia vero o meno, si tratta di un samurai che in un lontano passato si racconta abbia ucciso un drago volante!<sup>16</sup>

Qualche capitolo dopo, è lo stesso samurai a presentarsi a Brook:

Non conosci il mio nome, vero? Il nome di Ryuma lo spadaccino fa tremare chiunque lo senta anche solo pronunciare<sup>17</sup>.



A legare ulteriormente il personaggio a *ONE PIECE* ci pensa Oda, facendo sì che sia Zoro (di cui Ryuma è il prototipo, e infatti lo ricorda per aspetto) a sconfiggerlo, ottenendo come scommessa sia l'ombra di Brook che la spada di Ryuma, la *shūsui* 秋水 (lett. acqua d'autunno), che diventa la sostituta della distrutta *yubashiri* 雪走 (lett. neve cadente)<sup>18 19</sup>.

In *Mosters* vi è tuttavia un altro prototipo di un personaggio di *ONE PIECE*: si tratta infatti proprio dello spadaccino Cyrano, antagonista principale di Ryuma, che si evolverà in Dracule Mihawk, famoso cacciatore di taglie dalla fama di essere imbattibile, che Zoro sfiderà e prenderà come modello per migliorare, considerandolo l'ostacolo da battere per diventare lo spadaccino più forte del mondo. E' interessante notare, quindi, come si possa già ritrovare in quest'opera la presenza di un personaggio a cui accostare il proprio percorso sia in



<sup>16</sup> 「[...]新世界”「ワノ国」から来た男だとの事。大昔、ウソか本当か空飛ぶ竜を切り落としたと語り継がれる伝説の侍」 cit. 栄一郎尾田、『ONE PIECE』47 巻第 450 章、集英社、2007。Nell'anime corrisponde all'episodio 344: *Zonbi songu no kyōen! Yōchi no kane wa yami no oto* 『ゾンビ歌の饗宴!夜討ちの鐘は闇の音』 (*L'attacco degli zombie*).

<sup>17</sup> 「私の名前を知らないんですか?! 剣豪リユーマと聞けば誰もが身をすくめる程の…」 da 『ONE PIECE』47 巻第 456 章 *Kōri no kuni kara kita majin* 「氷の国から来た魔人」 (*Demone giunto dal regno dei ghiacci*). Nell'anime corrisponde all'episodio 350: *Majin to yobareta senshi!! Ōzu fukkatsu no toki* 『魔人と呼ばれた戦士!!オーズ復活の時』 (*I segreti dello scheletro*).

<sup>18</sup> Vedi volume 48, capitoli 462, *Ōzu no Bōken* 「オーズの冒険」 (*Oars' Adventure*, lett. *Le avventure di Odr*) e 467, *Kaizoku Zoro vs Samurai Ryūma* 「海賊ゾロ vs 侍リユーマ」 (*Zoro il pirata contro Ryuma il samurai*).

<sup>19</sup> Sia la *shūsui* che la *yubashiri* fanno parte delle *meitō* 名刀 (lett. spada famosa), un elenco ristretto di spade (ulteriormente divise in sottogruppi) caratterizzate dall'aver una storia importante e dall'essere fatte con materiali di qualità eccelsa, che le distinguono dalle altre armi comuni. La suddivisione di *ONE PIECE*, così come accade in altri *shōnen*, riprende la reale classificazione delle *meitō* giapponesi.

positivo che per contrapposizione – benché caratterialmente oltre che fisicamente Cyrano e Mihawk siano molto differenti –, che si potrà vedere evolvere anche in *Romance Dawn*, dove si anticipa il rapporto Rufy-Shanks, quasi vi sia il bisogno, da parte dell'eroe, di non avere solo un antagonista da sconfiggere, ma una figura con cui confrontarsi per poter crescere.

- [Romance dawn, Versione 1-2 \(1996\)](#)



Si tratta di due storie scritte prima di *ONE PIECE*, ma ambientate in un mondo analogo. Si tratta di trame e personaggi di cui Oda ha iniziato a fantasticare già dal liceo, abbozzandoli su semplici blocchi per appunti che porteranno poi alla creazione della sua opera principale.

Entrambi pubblicati su *Weekly Shōnen Jump*, sarebbero potuti essere una sorta di pilot della serie che venne pubblicata esattamente un anno dopo e il cui primo capitolo si intitola similmente *ROMANCE DAWN – Bōken no*

*yoake* – *ROMANCE DAWN –冒険の夜明け– (Romance dawn, l'inizio di una grande avventura)*. Si può ben intuire quindi come si caratterizzino per trama e personaggi piuttosto simili.

Iniziamo con la trama della prima versione:

Il pirata Rufy si trova in mare, su una scialuppa, e si ridesta dal suo pisolino nel vedere una nave pirata nei paraggi. Poco dopo la scena si sposta invece sulla terraferma, dove gli abitanti di un villaggio si accorgono dell'arrivo di una nave pirata e corrono a nascondersi nonostante le lamentele di Silk, ragazzina bellicosa che invece vorrebbe affrontarli. Riuscendo a trattenerla, sbirciano dai loro nascondigli l'approdo della nave al porto e l'arrivo in città di Rufy, che ha sconfitto e legato i membri dell'equipaggio – compreso il capitano Crescent Moon Gyari – e ora è in cerca di cibo. Seguendo i consigli del sindaco, Rufy si reca in una locanda dove trova Silk e i due iniziano a parlare. Rufy le spiega come vi siano due tipi di pirati: i Peace Main, che hanno come scopo principale l'avventura, e i Morgania, che invece depredano e derubano. Il suo desiderio è quello di essere un Peace Main come il pirata che da piccolo gli salvò la vita perdendo un braccio contro un mostro marino e gli donò il proprio cappello: Shanks il Rosso.

La loro chiacchierata è interrotta dall'arrivo di Crescent Moon e dei suoi uomini, irritato con Rufy per il furto della barca. Lo colpisce quindi ripetutamente e lì, sotto gli occhi della comunità dell'isola, si scopre la capacità del ragazzo di avere il corpo di gomma derivata dall'aver mangiato il frutto Gom Gom. Ciò fa scappare di paura Crescent Moon ma, gli abitanti del villaggio, vedendo il

suo risentimento per Rufy, catturano il giovane e glielo consegnano sperando di scampare così alla sua furia.

Silk tenta comunque di liberare Rufy e li affronta da sola, ma invano. Il ragazzo viene così riportato sulla nave, legato, e subisce le prese in giro di Crescent Moon, che gli ruba il suo cappello. Ciò scatena la furia di Rufy che aggredisce il pirata, ottenendo solo che il suo prezioso copricapo venga pestato, prima di essere gettato in mare. Silk lo salva dall'affogare (avendo mangiato il frutto Gom Gom purtroppo ha perso capacità di nuotare) portandolo a riva, ma Rufy non si vuole dare per vinto e riuole il cappello.

Sale quindi sul punto più alto del villaggio e, usando se stesso come fionda, con uno slancio si lancia in aria, atterrando sulla nave per affrontare Crescent Moon. Lo scontro si conclude in fretta e Rufy, dopo aver distrutto la barca del capitano, fa ritorno sulla terraferma con la sua scialuppa. Il villaggio gli è riconoscente e lui poco dopo riprende il mare, salutato da Silk che gli augura di riuscire a realizzare il suo sogno.

La vicenda viene chiusa dal narratore che racconta come, con il tempo, il nome di "Rufy Cappello di Paglia" e della sua ciurma diventerà sempre più famoso, diffondendosi ovunque, ma si tratta di un'altra storia.

Si osservi ora la trama della seconda versione:

la storia inizia con il protagonista, Rufy, che sta facendo un riposino sulla sua barca a remi, in mezzo al mare. Viene svegliato da un rumore assordante e poco dopo vede uno strano uccello cadere dal cielo diretto verso la sua barca. Si tratta di una specie che non ha mai visto, tanto da confonderlo con un panda o uno struzzo, ma l'attenzione passa in fretta sulla consapevolezza che, nel colpire la barca, l'uccello ha creato un grosso buco e ora rischiano di affondare. Decide quindi di usarlo per tappare la falla e nel tenerlo fermo si accorge come sia ferito.

A un tratto passa vicino a lui una nave da cui una voce chiama un certo "Balloon" e gli intima di scappare via. Poco dopo dal veliero viene calata una scialuppa e Rufy è invitato a salire portando con sé l'uccello.

Una volta a bordo Rufy viene sgridato da una ragazzina, Ann, per aver riportato Balloon a bordo perché così sarà nuovamente fatto prigioniero; Rufy scopre quindi come sia stato ferito proprio dal capitano della nave, Spiel the Hexagon, che ha attaccato il villaggio di Ann ed è temuto da tutti, persino dalla sua ciurma, per la sua incredibile capacità di usare la magia.

Spiel appare e si congratula con Rufy per aver catturato Balloon e lo ringrazia, ma Rufy fa in fretta a inimicarsi il capitano, affermando come abbia una testa strana. Per reazione, Spiel e Ann vengono catturati e rinchiusi. Nel tempo trascorso intrappolati assieme, Rufy racconta come stia viaggiando in mare per cercare i Peace Main, pirati votati all'avventura (a cui si contrappongono i Morgania, che depredano e rubano indiscriminatamente). La volontà di diventare un Peace Main viene dal nonno, a cui ha rubato il frutto Gom Gom e che gli ha regalato il suo cappello di paglia. Il ragazzo lo considera il suo tesoro e chiede ad Ann quale sia il suo, lei gli risponde Balloon, perché le è sempre stato vicino ed è il suo migliore amico. Come se nulla fosse Rufy decide di sgusciare fuori dalle sbarre, mostrando ad Ann le sue capacità: il suo corpo può essere allungato e tirato come se fosse gomma. Libera anche Ann e la ragazza gli chiede aiuto per salvare Balloon ma Rufy preferisce andare a cercare una barca. Ann deve quindi cavarsela da sola ma Spiel è in agguato: dapprima le permette di liberare l'animale ma proprio mentre stanno per andarsene le spara. In quell'istante arriva Rufy, che è riuscito a procurarsi sia la barca che il cibo e chiede ad Ann chi l'abbia ferita; il capitano, intanto senza pensarci due volte gli spara e si stupisce nel vedere i proiettili tornare indietro. La sua stessa ciurma è basita, visto che si pensava solo Spiel potesse usare la magia. Irritato, Spiel lo attacca ma viene sconfitto facilmente; ruba quindi Balloon, affermando come sia l'unica cosa di cui ha bisogno e distrugge la nave. Ann salva Rufy dall'annegare, rivelandogli poi come Balloon sia un mostro-uccello unico della sua specie il cui sangue pare abbia capacità magiche. Il suo essere ancora viva era perché Spiel si era accorto di come Balloon la seguisse e ora che le è stato portato via è disperata. Rufy tuttavia le dice di non preoccuparsi e lanciandosi, grazie ai suoi poteri, riesce a raggiungere la coda di Balloon e a issarsi sull'animale. Inizia una colluttazione in cui Spiel afferra il cappello di Rufy provocando la sua rabbia, ma il ragazzo alla fine ha la meglio e riesce a riportare il volatile da Ann. La ragazza lo ringrazia e gli augura buona fortuna riguardo la realizzazione del suo desiderio. E' nuovamente il narratore a concludere la storia, affermando come il pirata conosciuto come "Rufy Cappello di Paglia", diffonderà il suo nome per tutti i mari, ma quella è un'altra storia.

Gli elementi comuni ad entrambe le storie sono parecchi e saltano facilmente all'occhio.

Abbiamo infatti il protagonista, Rufy, un ragazzo con la testa tra le nuvole incurante dei pericoli ma che non ama i soprusi; l'antagonista, solitamente un pirata Morgania che deride Rufy e gli ruba il cappello; una figura femminile forte, seconda protagonista del racconto incarnata o da Silk o da

Ann; una figura maschile diversa dai genitori che diventa per Rufy modello di vita a cui lui sottrae il frutto Gom Gom, per dimostrare a tutti di essere in grado di diventare un pirata.

Cerchiamo di soffermarci su alcuni di questi dettagli.

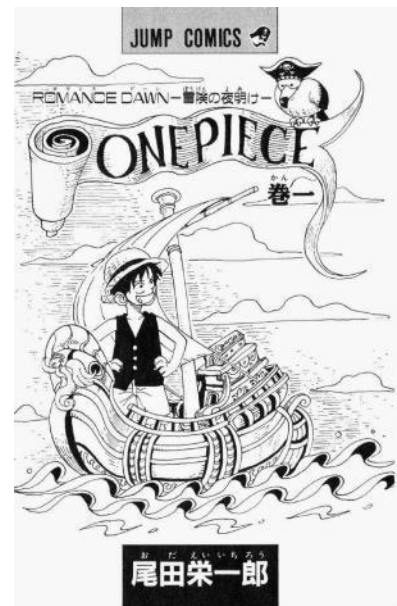
Prima di tutto è bene osservare la figura di Rufy. Probabilmente è quella che più corrisponde col protagonista di *ONE PIECE*. Ritroviamo infatti già il suo tipico completo con la casacca senza maniche rossa, i sandali e soprattutto il cappello di paglia con cui è universalmente riconosciuto. Figura essenziale e sempre presente, il copricapo è il tesoro di Rufy, che combatte per proteggere non tanto il copricapo in sé, quanto la promessa che vi è dietro. Se tuttavia fisicamente e caratterialmente Rufy è pressoché lo stesso, vi è una differenza sostanziale per quanto riguarda le sue motivazioni: l'ambizione principale di Rufy è quella di diventare un pirata per vivere il più svariato numero di avventure, ispirato da figure a lui care quali Shanks (nella Versione 1) e suo nonno (nella Versione 2); nell'opera principale, al contrario dei due pilot, il sogno di Rufy è quello di diventare il Re dei Pirati, termine introdotto tramite la figura di Gol D. Roger e del suo fantomatico tesoro, elementi fondamentali dell'opera principale poiché saranno proprio ciò che darà il via all'era della pirateria.

Si noti poi come la divisione tra i Peace Main e i Morgania, presenti in entrambe le storie, venga eliminata a favore di una più blanda classificazione in "pirati", che poi si divideranno per inclinazioni buone o cattive. Spesso, come nelle due storie presentate sopra, sarà Rufy a rappresentare la controparte buona, trovandosi a combattere con nemici dichiaratamente cattivi e feroci contro la popolazione, oppure persone che si fingono buone e generose approfittando della benevolenza della gente, illusa. In realtà nemmeno lo stesso Rufy si dichiara buono. Si comporta da lestofante perché si considera tale, ma le sue azioni chiariscono bene le qualità del suo animo.

Un'altra immagine interessante è quella di Shanks il Rosso. Al pari di Rufy anche il suo carattere è già piuttosto delineato e viene già mostrato il grande sacrificio nel momento in cui corre a salvare Rufy in mare: la perdita del braccio sinistro è un ricordo che rimane indelebile nella mente del ragazzino e che aumenta il suo legame con il pirata. Sebbene una *one-shot* abbia comunque un numero di pagine esiguo, lo stretto affetto presente tra i due riesce già a emergere in maniera marcata con grande maestria. Si stava già delineando quindi una delle caratteristiche principali che caratterizzeranno lo stile di Oda: la capacità di condensare in poche vignette storie e avvenimenti di grande impatto, spesso drammatico, dalle quali traspirano forti i sentimenti ed emozioni che riescono a "bucare" la carta e arrivare al lettore.

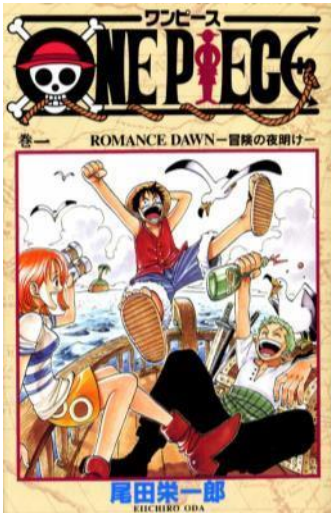
Infine, doveroso è menzionare il frutto Gom Gom che ha reso il corpo di Rufy completamente di gomma. Presente in entrambe le versioni di *Romance Dawn*, viene solo descritto come un frutto di un albero particolare piuttosto che appartenente a quella categoria denominata dei frutti del diavolo che comprende oltre un centinaio di frutti dalla provenienza sconosciuta, il cui ingerimento provoca l'ottenimento di poteri straordinari ma anche la perdita della facoltà di nuotare e la debolezza al materiale dell'algamatolite. Possiamo quindi ipotizzare come Oda nel 1996 non avesse ancora del tutto in mente il concetto di uno di quelli che saranno gli elementi caratteristici di *ONE PIECE*, oppure ancora, come il concetto sia stato tenuto celato fino alla fine, in modo che non venisse copiato da altri autori, preservando l'originalità dell'idea fino al debutto vero e proprio.

Chiudendo, si evidenzia un altro collegamento tra le due storie autoconclusive e *ONE PIECE*: il termine "dawn", presente nel titolo, è anche il nome dell'isola natale di Rufy. Si tratta sicuramente di un piccolezza, ma non sarà né la prima né l'ultima volta che vi siano collegamenti di nomi, personaggi e concetti all'interno dell'opera anche a distanza di molto tempo dalla loro prima apparizione. Ciò indica a mio parere non solo la grande creatività di Oda, ma anche la capacità di stare attento a ogni dettaglio, piccolo o grande che sia, intessendo connessioni e riferimenti che, a volte perfino ignorati o non calcolati, diventano invece man mano che si prosegue perno della storia, in una fitta rete di rimandi e intrecci che rendono *ONE PIECE* una delle opere più accattivanti e avvincenti mai state scritte.





## 2. ONE PIECE (1997 - oggi)



Si tratta dell'opera più lunga (a ora di 80 *tankōbon*) di Oda Eiichirō, nella quale l'autore ha impiegato tutte le proprie capacità creative, e che, sebbene siano ormai passati quasi vent'anni dalla sua creazione, e la trama si sia arricchita di saghe e avventure che sembrano allontanare sempre più la conclusione, non ha subito modifiche per quanto riguarda il finale immaginato inizialmente dall'autore. Al contempo, Oda, come lo stesso Toriyama, ha affermato che probabilmente dopo la fine di *ONE PIECE* si occuperà solo di storie autoconclusive non potendo creare un'altra opera di eguale portata.

Visto il tipo di analisi portato avanti nei successivi capitoli, è fondamentale riuscire a descrivere seppur a grandi linee la trama generale, in modo che si possa donare al lettore – anche non familiare all'opera – una conoscenza di partenza che permetterà in seguito di comprendere con maggior facilità dinamiche ed elementi di *ONE PIECE* osservati nello specifico.

Monkey D. Ruffy, un ragazzino di sette anni proveniente da un'isola del mare orientale che sogna di diventare un pirata, un giorno mangia il frutto del diavolo Gom Gom che gli rende irreversibilmente il corpo di gomma ma allo stesso tempo lo priva della capacità di nuotare. Rischiando di venire mangiato da un mostro marino, Ruffy viene salvato dal pirata Shanks il Rosso che perde però il braccio sinistro. E' a lui che promette di diventare il Re dei Pirati, titolo appartenuto al grande Gol D. Roger, giustiziato dalla Marina anni addietro, di cui tutti cercano il tesoro (lo One Piece). L'uomo gli presta quindi il suo cappello di paglia, con la promessa di restituirglielo a tempo debito.

Dieci anni dopo Ruffy si imbarca con l'intenzione di entrare nella Rotta Maggiore e navigare nel Nuovo Mondo – parte di mare pressoché inesplorata e ricca di pericoli, dove sono arrivati solamente i pirati più caparbi ed esperti –. Il vagare solitario del ragazzo, tuttavia, dura poco. Al viaggio di Ruffy si aggiungono uno dopo l'altro nuovi membri della ciurma: Roronoa Zoro, cacciatore di taglie; il ceccchino Usop – grazie al quale ottengono la loro nave, la Going Merry –; il cuoco Sanji e infine la ladra e cartografa Nami, che il ragazzo salva dal gioco del crudele Arlong, uomo-pesce che ha creato una sua zona di influenza nell'arcipelago Konomi, opprimendone gli abitanti col terrore e l'estrema violenza. La sua sconfitta porta Ruffy a essere schedato dalla Marina e considerato un ricercato, denominato Ruffy Cappello di Paglia. Ciò porta il capitano Smoker sulle

loro tracce, raggiungendoli a Rogue Town, ultima città prima dell'entrata nella Rotta Maggiore, dove Gol D. Roger è nato ed è stato giustiziato. L'uomo riesce quasi ad arrestarli, ma Rufy viene aiutato da un misterioso personaggio: Dragon (che in futuro si scoprirà essere il padre del ragazzo). Capo dell'armata rivoluzionaria, Dragon si intromette nel duello con il Marine permettendogli la fuga, affermando come l'avventura del ragazzo sia scritta nel destino.

Entrati nella Rotta Maggiore la ciurma viene a conoscenza dell'organizzazione criminale Baroque Works<sup>20</sup>, i cui piani sembrano vertere contro il regno di Alabasta – piegato dalla siccità –, la cui principessa, Nefertari Bibi, chiede loro aiuto per salvare la propria isola prima che sia troppo tardi. Il viaggio per Alabasta non è breve. A causa di una sosta all'isola dei giganti, Little Garden, in cui i ragazzi hanno un primo scontro con la Baroque Works, intenzionata alla cattura di Bibi, Nami contrae una rara malattia tropicale e si ammala gravemente. Viste le sue condizioni critiche la nave cambia rotta e approda a Drum alla ricerca di un dottore. Qui vengono aiutati dalla dottoressa Kureha e dal suo assistente TonyTony Chopper, una renna dal naso blu che, avendo mangiato il frutto del diavolo Homo Homo, è in grado di comportarsi come un essere umano. Curata Nami e dopo aver aiutato l'isola a liberarsi del proprio tiranno, i pirati di Cappello di Paglia (a cui si è unito anche Chopper), sbarcano finalmente ad Alabasta, ormai prossima allo scoppio di una guerra civile, inseguiti da Smoker e dai suoi uomini. Riescono a sottrarsi alla cattura grazie a Portoguese D. Ace "Pugno di Fuoco", ragazzo che Rufy considera suo fratello maggiore, partito per mare anni prima di lui e diventato comandante della seconda flotta del famoso Barbabianca<sup>21</sup>. Ace lo informa di essere sulle tracce di Marshall D. Teach, conosciuto anche come Barbanera, un suo subalterno che si è macchiato dell'uccisione di un compagno dandosi poi alla fuga. Separatosi dal fratello e giunti finalmente alla base dei ribelli, i ragazzi capiscono come sia ormai troppo tardi. La Baroque Works, a cui a capo si scopre esservi Crocodile, membro della Flotta dei Sette<sup>22</sup>, ha già

---

<sup>20</sup> Lo scopo ufficiale della Baroque Works è quello di creare una nazione ideale. Ha una struttura gerarchica i cui agenti principali sono identificabili da nomi in codice: per i maschi si utilizzano i numeri in modo ascendente, per le donne ci si rifà alle festività del calendario –in particolare quello giapponese- o ai giorni della settimana.

<sup>21</sup> Soprannome con cui è conosciuto Edward Newgate, l'uomo più forte del mondo dopo la morte di Gol D. Roger. Barbabianca è considerato uno dei quattro Imperatori, termine usato per designare i più grandi pirati al mondo che vivono come dei sovrani nella seconda metà della Rotta Maggiore, diffondendo il proprio dominio o protezione su tutte le isole che incontrano.

<sup>22</sup> La Flotta dei Sette è un gruppo di sette potenti e temuti pirati che hanno stretto un'alleanza con il Governo Mondiale, che chiude un occhio sul loro comportamento ma che se chiamati hanno l'obbligo di schierarsi e combattere dalla parte del Governo.

dato il via al piano per la conquista di Alabasta, con l'intento di emergere dal conflitto come salvatrice della popolazione. Vi è in realtà qualcos'altro a cui mira maggiormente Crocodile: impadronirsi dell'arma ancestrale Pluton, un'antica corazzata che si dice sia in grado di distruggere da sola un'intera isola, e che si ipotizza sia nascosta nei sotterranei del palazzo reale. Ritrovandosi con un pugno di mosche e un semplice Poigne Griffes<sup>23</sup>, all'apparenza inutile, Crocodile viene raggiunto da Rufy, sconfitto e arrestato dalle forze armate. Purtroppo per la ciurma di Cappello di Paglia non vi è tempo per festeggiare, poiché, con la Marina ancora alle costole, non possono fare altro che accomiarsi da Bibi e scappare. Le sorprese però non sono finite: sulla nave compare Miss All Sunday, braccio destro di Crocodile, il cui vero nome è Nico Robin, che chiede loro di unirsi alla ciurma. Nonostante la disapprovazione generale, Cappello di Paglia accetta.

Dopo un'avventura sull'isola nel cielo, Skypiea, la ciurma torna in mare con la necessità di riparare la Going Merry, duramente provata dal viaggio. Rotta obbligata quindi è Water Seven, metropoli dell'acqua, famosa per i propri cantieri navali. Qui i carpentieri della Galley-La Company<sup>24</sup> giudicano la nave irreparabile e il suo proprietario, Iceburg, viene aggredito subito dopo da Nico Robin in collaborazione con l'agenzia governativa segreta nota come Cipher Pol Nr. 9 costretta a collaborare per evitare una richiesta di Buster Call<sup>25</sup> sui propri compagni (di cui i ragazzi non sanno nulla). L'obiettivo della CP9 sono i progetti di Pluton, che si crede erroneamente essere in possesso di Iceburg, ma, comprendendo come in realtà siano in mano a Franky (un bizzarro uomo-cyborg), gli agenti governativi sconfiggono facilmente i membri della ciurma, portando via Robin e catturando l'uomo. Entrambi vengono condotti sul treno per Enies Lobby, l'isola giudiziaria, per

---

<sup>23</sup> Si tratta di misteriose pietre cubiche fatte di un materiale sconosciuto, lasciate da una civiltà che ha abitato il mondo durante il secolo del vuoto – periodo di cui non si ha alcuna informazione e lo stesso governo vuole che rimanga tale – che raccontano i fatti di quei tempi perduti ma anche donano informazioni riguardo l'ubicazione di altri Poigne Griffes e le due armi di distruzione di massa: Pluton e Poseidon, su cui vorrebbero mettere le mani sia criminali che la Marina. Nico Robin è una delle poche persone in grado di decifrarle.

<sup>24</sup> La più famosa e competente compagnia di carpentieri del mondo conosciuto.

<sup>25</sup> Il Buster Call è un attacco massiccio da parte della Marina – la cui richiesta è concessa a pochi – che non può essere revocato che mira a eliminare chiunque sia considerato o possa diventare una minaccia per il Governo Mondiale. Partito il segnale cinque viceammiragli vengono messi a capo di dieci navi da guerra e inviati sul luogo per distruggere qualsiasi cosa, finché nessun bersaglio rimane in vita incuranti della presenza o meno di possibili innocenti. Può riguardare una ciurma, una città o un'intera isola, come si scoprirà in seguito è capitato a tutti gli abitanti di Ohara, luogo d'origine di Robin, che ne è l'unica sopravvissuta. Per questo è l'unica persona al mondo in grado di decifrare i Poigne Griffes.

estorcere informazioni al primo e portare la ragazza a Impel Down, il carcere governativo di massima sicurezza.

Venendo a conoscenza delle vere motivazioni di Robin, la ciurma si lancia all'inseguimento del CP9 riuscendo a salvare la loro amica, mentre Franky decide di dar fuoco ai progetti di Pluton per evitare che finiscano in mani sbagliate. Ritornati a Water Seven, sarà proprio l'uomo-cyborg a costruire una nuova nave per la ciurma, la Thousand Sunny, unendosi al gruppo come carpentiere. Nel frattempo, visti i danni causati all'isola governativa, la taglia di Rufy e compagni è notevolmente aumentata.

Giunti nei pressi del Triangolo Florian, luogo avvolto dalla nebbia, si imbattono in uno scheletro parlante di nome Brook, dalle notevoli capacità di scherma e di suonatore, che, essendogli stata sottratta l'ombra, non può abbandonare il luogo senza svanire del tutto. Determinato ad avere Brook nella ciurma, Rufy decide di recarsi con gli altri sull'isola del ladro di ombre, che non è altri che una gigantesca nave chiamata Thriller Bark, proprietà di un altro membro della Flotta dei Sette, Gekko Moria, che ruba le anime della gente per creare un esercito personale di zombie potenziati sotto il suo controllo. Sconfitto l'uomo e fatto sì che ogni ombra torni ai legittimi proprietari, alla già numerosa ciurma di Cappello di Paglia si aggiunge lo scheletro, che dopo anni di solitudine può finalmente riprendere a navigare.

La navigazione continua fino all'arcipelago Sabaody, luogo fondamentale per i viaggiatori della Rotta Maggiore poiché si trova vicino ai due soli punti che permettono l'accesso al Nuovo Mondo (Marijoa<sup>26</sup> e l'isola degli uomini-pesce), in cui, caso vuole si ritrovano nello stesso momento tutti i pirati definiti le Undici Supernove<sup>27</sup>, gruppo di cui Zoro e Rufy – visti gli ultimi avvenimenti – sono entrati a far parte.

In cerca di un rivestitore per la propria nave, in modo da poter navigare sott'acqua, e necessitando di segretezza, i ragazzi tentano di mantenere un profilo basso, consci di non essere distanti dalla

---

<sup>26</sup> Si tratta della capitale, nonché sede ufficiale del Governo Mondiale, formato dai cinque astri di saggezza. Non vi si può accedere senza il loro permesso e ogni quattro anni ospita il consiglio dei re (denominato Reverie) per discutere dei problemi internazionali e delle loro possibili soluzioni. E' un'isola popolata solo da un ristretto numero di cittadini, i nobili mondiali, definiti anche draghi celesti, che non sono altro che i discendenti dei venti re che fondarono il Governo. Visto il loro retaggio si credono una classe superiore e, di conseguenza, trattano le persone come se fossero oggetti o esseri insignificanti ed esigono il più alto grado di rispetto: pena l'incarcerazione e l'intervento di un ammiraglio della Marina per punire il trasgressore.

<sup>27</sup> Nome che indica quei pirati che hanno raggiunto la metà della Rotta Maggiore con una taglia superiore ai cento milioni, attirando l'attenzione della Marina e scampando più volte alla propria cattura.

base principale della Marina, Marineford. Sfortunatamente la sorte non è dalla loro: di fronte al comportamento egoista e violento dimostrato da un drago celeste nei confronti di un uomo-pesce, Rufy attacca il nobile attirando inevitabilmente l'attenzione della Marina su di sé. Aiutatati dalle altre due Supernove presenti sul luogo, Trafalgar Law e Eustass Kidd, che permettono loro di allontanarsi, la ciurma viene a contatto con Rayleigh, conosciuto anche come il Re Oscuro, vice capitano della ciurma di Gol D. Roger. Nell'attesa che l'uomo prepari la Sunny per il viaggio verso l'isola degli uomini pesce, i pirati vengono attaccati dai un esercito di Pacifisti<sup>28</sup>, droni costruiti a partire da corpi umani sulle sembianze di Orso Bartholomew, membro della Flotta dei Sette e componente dell'armata rivoluzionaria che pare abbia accettato di collaborare col governo. Durante lo scontro compare sul posto il vero Orso che, grazie ai poteri del proprio frutto, scaglia via tutta la ciurma, Rufy compreso, dall'arcipelago, mandando ognuno in un posto diverso.

Separato dai propri compagni, il ragazzo si ritrova ad Amazon Lily, l'isola delle amazzoni Kuja, dove viene trovato e curato da alcuni membri della tribù. Meno accogliente è l'imperatrice, Boa Hancock, altro membro della Flotta dei Sette, che dapprima lo condanna a morte salvo poi innamorarsene perdutamente. Intenzionato a tornare a Sabaody per riunirsi alla propria ciurma, Rufy apprende casualmente della cattura del fratello a opera di Barbanera e della sua imminente esecuzione. Deciso a salvarlo, domanda quindi a Boa di aiutarlo, e la donna, con uno stratagemma, riesce a farlo entrare a Impel Down (dove è incarcerato Ace), approfittando della propria posizione. Una volta entrato nella fortezza, Rufy cerca di raggiungere il fratello il più in fretta possibile ma, arrivato all'ultimo livello, scopre come sia ormai troppo tardi: Ace è già stato prelevato e portato su una nave diretta a Marineford. Aiutato da vecchie e nuove conoscenze, Cappello di Paglia riesce a evadere da Impel Down, messa a soqquadro da una fuga di massa senza precedenti e a raggiungere il quartier generale della Marina. Qui, ripreso in diretta nazionale tramite lumacamera<sup>29</sup>, è già iniziato lo scontro tra le forze governative – assieme ai propri sostenitori – e l'intera flotta di Barbabianca, intenzionato a riavere Ace (che altri non è che il figlio di Gol D. Roger). La battaglia diventa via via più aspra, ma Rufy, grazie alla collaborazione dei presenti, riesce a liberare il fratello poco prima che venga giustiziato. Durante la ritirata però, l'ammiraglio

---

<sup>28</sup> Questi droidi sono utilizzati come armi umane programmate per riconoscere automaticamente un ricercato e distruggerlo senza alcun tipo di rimostranza o esitazione. Lo stesso Orso, per sconosciuti motivi, ha deciso di sottoporsi al cambiamento, diventando sempre di più un cyborg senza alcun ricordo o raziocinio.

<sup>29</sup> Appartenente alla famiglia dei lumacofoni una lumacamera è utilizzata per le trasmissioni video e per eventualmente i sistemi di sicurezza. Possono inviare la stessa immagine ripresa su diversi monitor in contemporanea.

Akainu sbarra loro la strada e tenta di uccidere Rufy. Pugno di Fuoco si frappone tra i due e muore per il grave colpo subito davanti agli occhi del fratello, che ha un crollo psicologico e non è più in grado di reagire. Poco dopo anche Barbabianca, rimasto solo ad affrontare tutta la Marina per permettere ai restanti la fuga, viene ucciso da Teach che, arrivato all'ultimo momento, si impadronisce dei suoi poteri.

E' solo l'entrata in scena di Shanks che ferma la guerra, permettendo a entrambi gli schieramenti di ritirarsi senza ulteriori spargimenti di sangue. Ignaro della sua presenza e già lontano, Rufy viene trasportato verso Amazon Lily, dove Trafalgar Law riesce a curarne le ferite, ma psicologicamente il ragazzo è a pezzi. Si sente debole per non aver potuto far nulla per salvare Ace e avere perso così un altro fratello, dopo la tragica scomparsa del loro amico Sabo avvenuta durante l'infanzia. Il ragazzo mollerebbe tutto se non fosse per Jinbe<sup>30</sup> e Rayleigh, che gli ricordano come abbia dei compagni e che può ancora diventare forte per proteggerli e andare avanti nel suo viaggio. Da qui nasce la decisione di allenarsi per due anni, prima di ricongiungersi agli amici dispersi: ecco perché decide di mandar loro un messaggio codificato tramite i giornali prima di scomparire apparentemente dalla scena.

Trascorso il lungo tempo di allenamento, i ragazzi si ritrovano a Sabaody, e ripartono sulla Sunny alla volta dell'isola degli uomini-pesce. Qui si ritrovano nel mezzo di una rivolta da parte dei Nuovi pirati uomini-pesce, eredi di Arlong, guidati dallo spietato Hody Jones che vuole ottenere il controllo dell'isola e spodestare re Nettuno, in modo da poter intraprendere poi una guerra contro gli esseri umani, considerati esseri inferiori da sottomettere. Rufy riesce anche in questo caso a salvare l'isola dalla distruzione, vincendo i pregiudizi della popolazione acquatica verso gli umani. Allo stesso tempo, imbattendosi per caso negli scagnozzi di Big Mom (Charlotte LinLin, una dei quattro Imperatori), ne scatena l'ira, guadagnandosi una pericolosa futura nemica.

Con tali premesse, la ciurma di Cappello di Paglia torna in superficie, entrando finalmente nel Nuovo Mondo. Si ritrovano quindi vicino all'isola composta metà da fuoco e metà da ghiaccio, denominata Punk Hazard.

---

<sup>30</sup> Uomo-pesce ex membro della Flotta dei Sette che è stato imprigionato a Impel Down (sarà il compagno di cella di Ace) a causa del suo rifiuto a presenziare a Marineford all'esecuzione di Pugno di Fuoco e a schierarsi apertamente contro Barbabianca, verso cui Jinbe prova amicizia e riconoscenza, visto che l'Imperatore è protettore della sua isola d'origine. Liberato da Cappello di Paglia, lo seguirà a Marineford ed è grazie a lui che Rufy non viene catturato da Akainu dopo la morte di Ace, mettendo a repentaglio la sua vita per salvare il ragazzo.

Scesi a terra, scopriranno presto come il territorio, all'apparenza disabitato, ospiti il laboratorio dello scienziato esperto di armi di distruzione di massa, Caesar Clown, che ha sviluppato un gas letale denominato "Regno della morte", pronto per essere mostrato a possibili acquirenti. Inoltre, come rivela loro Trafalgar Law – incontrato sul luogo –, Caesar sta anche collaborando con un fantomatico Joker (uomo che tira i fili di tutta la malavita del Nuovo Mondo), per creare frutti del diavolo artificiali, denominati Smile, da vendere ai pezzi grossi della criminalità, primo tra tutti l'Imperatore Kaido. Trafalgar propone quindi a Rufy di allearsi contro di lui, distruggere gli stabilimenti che compongono la catena di produzione degli Smile, partendo proprio da quello presente a Punk Hazard, e rapire Caesar. Cappello di Paglia, di fronte a una ciurma attonita, accetta.

Mentre il "Regno della morte" viene rilasciato sull'isola mettendo a repentaglio la vita di tutti, il piano dei pirati riesce, svelando così l'identità di Joker: si tratta di Donquijote Do Flamingo, membro della Flotta dei Sette e re di Dressrosa, con cui Trafalgar si mette in contatto proponendo uno scambio con Caesar, escamotage atto a distrarre l'uomo in modo da trovare l'altra fabbrica di Smile e smantellare anche quella.

Portando con loro anche il samurai Kin'emon, originario del regno di Wa, e il suo figlioletto Momonosuke (anche loro finiti a Punk Hazard) la ciurma si sposta a Dressrosa, regno in cui giocattoli viventi ed esseri umani vivono in apparente armonia. Rufy, distratto dal torneo indetto per l'assegnazione del frutto Foco-Foco, appartenuto a suo fratello Ace, si divide dai compagni per vincere la gara del Colosseo, iscrivendosi sotto falso nome. Non riuscirà però a ottenere l'agognato premio, rinunciandovi nel venire a conoscenza della reale situazione in cui imperversa il paese: l'adorato re di Dressrosa ha infatti ottenuto il potere tramite un sanguinoso complotto ai danni del sovrano precedente, Riku, tramutando oppositori e cittadini in giocattoli, così da creare un proprio esercito personale da manovrare a proprio piacimento, che sta venendo rimpolpato proprio dai guerrieri sconfitti delle varie fasi del torneo. Al contempo, ha schiavizzato la tribù di nani Tontatta, affinché lavorino alla fabbrica di Smile e creino i frutti da consegnare poi a Kaido. Rufy decide di intervenire, lasciando a Franky la distruzione dello stabilimento e a Sabo, che si scopre essere vivo e vicecapitano dell'armata rivoluzionaria, il rimpiazzarlo nella gara, lasciando che sia lui a prendere il Foco Foco. Cappello di Paglia riesce a ridare agli uomini giocattolo le loro vere sembianze e smaschera pubblicamente Do Flamingo e le sue malefatte. Preso in contropiede, l'uomo, in preda alla rabbia, chiude l'isola in un'impenetrabile "gabbia" dove inizia una caccia all'uomo, obbligando gli abitanti di Dressrosa a combattersi tra loro, promettendone la liberazione solo alla consegna o

all'uccisione di Rufy e di chiunque si sia schierato dalla sua parte. Allontanata parte della ciurma ancora sulla nave verso l'isola di Zō (meta verso cui Kin'emon era precedentemente diretto), i restanti, aiutati dai guerrieri del torneo, partono alla ricerca di Do Flamingo. Mentre Sabo tiene a bada la Marina in modo che non ostacoli il fratello, via via tutti i membri della Donquijote family vengono sconfitti; Franky riesce a distruggere la fabbrica di Smile e Rufy e Trafalgar Law catturano finalmente Do Flamingo, consegnandolo alla Marina e permettendo al vero regnante di tornare sul trono.

Akainu, ora Grand'ammiraglio della Marina, venuto a conoscenza dei fatti da l'ordine di catturare Cappello di Paglia, ma l'ammiraglio Fujitora, presente in loco, riconoscendo il valore di Rufy ne permette la fuga. Prima di partire, Rufy stringe con i propri nuovi alleati un impegno di reciproco aiuto e sostegno, ritrovandosi a capo di circa 5640 uomini, e si separa anche da Sabo, che fa ritorno alla base segreta dell'armata rivoluzionaria. Il vicecapitano dei ribelli è però ignaro che uno degli uomini di Barbanera catturato a Dressrosa, Burgess, abbia richiamato l'intera flotta del quarto Imperatore, lasciando presagire un imminente attacco nei loro confronti.



## Capitolo secondo

### Analisi contenutistica dell'Opera

#### 1. IL MANGA – ORIGINI E SVILUPPO

Come molte altre arti e aspetti culturali giapponesi, il *manga* affonda le proprie radici nel passato autoctono e nelle sue espressioni artistiche. Primo tra tutti l'*emakimono* 絵巻物, storia illustrata su rotoli (di carta o seta) e strutturata in orizzontale, con un abbinamento di immagini e testi sviluppatasi tra l'undicesimo e il sedicesimo secolo, che deriva dalla tradizione indiana del rotolo, arrivata in Giappone attraverso la Cina nel sesto-settimo secolo, assieme al Buddhismo.

E' è proprio per favorirne la diffusione e la propaganda della dottrina religiosa che, durante il periodo Heian (794-1185), l'interesse verso questo tipo d'arte e narrazione si sviluppò e prosperò, fino a essere utilizzata per raccontare anche storie di varia natura quali amori; battaglie; leggende popolari e soprannaturali, dalla lunghezza variabile che andava da uno a tre rotoli, che venivano riavvolti a fine lettura. Le sue funzioni divennero quindi molteplici: oltre che didattiche, anche satirico-parodiche (con immagini caricaturali, denominate *fushie*) e di puro intrattenimento.

Aventi come modalità di lettura una cronologia che si sposta da destra verso sinistra (specchio dello stesso verso di scrittura giapponese) e a volte dotati all'inizio di una breve sintesi della storia, gli *emakimono* mostrano alcuni dei primi grandi esempi di *otokoe* 男絵 (disegno della figura maschile) e *onnae* 女絵 (disegno della figura femminile), con tecniche e soggetti differenti di facile individuazione, che possono essere considerati dei predecessori dello *shōnen* e dello *shōjo manga*. Nato probabilmente per soddisfare l'interesse dei nobili per la vita al di fuori della corte, nelle province, e per le leggende popolari locali, l'*otokoe* focalizza la propria attenzione su avvenimenti



e cronache storiche o epiche (in particolare battaglie) senza tralasciare i miti religiosi, e ha un'atmosfera più vivace e libera rispetto a un *onnae*. Le linee dei disegni sono dinamiche ma con colori discreti, che lasciano zone nude e inesplorate della rappresentazione scenica. Tra gli

esempi più conosciuti troviamo il *Shigisan engi emaki* 信貴山縁起 (*Rotolo delle leggende del monte Shigi*)<sup>31</sup> o lo *Heiji monogatari emaki* 平治物語絵巻 (*Rotolo della storia dell'era Heiji*)<sup>32</sup>.

L'*onnae*, invece, caratterizzato da una maggior attenzione all'introspezione psicologica, riesce a riflettere l'estetica lirica e raffinata della corte imperiale, descrivendo la vita di palazzo (in particolare quella delle cortigiane), e ispirandosi spesso alle opere letterarie autoctone. Un esempio è il *Genji monogatari emaki* 源氏物語絵巻 (*Rotolo della storia di Genji*)<sup>33</sup>, XII secolo circa),



incentrato su temi romantici e amorosi secondo i dettami del *mono no aware* 物の哀れ<sup>34</sup> (il sentimento delle cose), che lasciano trasparire in questi racconti una certa malinconia. Rispetto all'*otokoe* si può notare un

prevalente uso di colori accesi e opachi abbinati alla presenza di polvere d'oro e, pur essendovi grande dovizia di particolari che hanno la capacità di esaltare le emozioni dei personaggi, un

---

<sup>31</sup> Considerata tesoro nazionale del Giappone facente parte della raccolta *Uji shūi monogatari* 『宇治拾遺物語』 (*Storie di Uji*) la cui datazione risalirebbe tra il 1157 e il 1180, si tratta di una biografia romanzata del monaco Myōren, fondatore alla fine del IX secolo del santuario Chōgosonshiji 朝護孫子寺 sul monte Shigi – tanto da essere comunemente chiamato Shigisan 信貴山 –, dedicato alla divinità buddhista Bishamonten 毘沙門天, protettore della guerra e dei guerrieri e punitore dei malvagi.

<sup>32</sup> Emakimono della seconda metà del XIII secolo, che traspone alcune parti dell'epica guerriera dello *Heiji monogatari* 『平治物語』 (*Storia dell'era Heiji*, opera anonima giapponese del XIII secolo) raccontando la rivolta di Heiji (1160) durante la guerra di Genpei (1180–1185) che coinvolse i clan Taira e Minamoto soggetto di molte opere e racconti, vista la sua importanza nella storia Giapponese. Dotato di disegni di grande realismo, il rotolo si caratterizza per una dettagliata rappresentazione della classe militare del tempo, non escludendone la crudeltà e la volgarità.

<sup>33</sup> Opera che rappresenta le vicende raccontate nel *Genji monogatari* 『源氏物語』 (Racconto di Genji) opera fondamentale della letteratura giapponese scritta nei primissimi anni dell'XI secolo dalla dama Murasaki Shikibu 紫式部 (973-1014 circa, o 1025) che dona uno spaccato della corte imperiale di Kyoto, legata alle vicende del Principe Splendente Genji, dei suoi familiari e delle sue numerose amanti, lasciando ampio spazio alla profondità dei loro sentimenti. In origine, questo *emakimono*, doveva comprendere circa una ventina di rotoli, aventi almeno un centinaio di illustrazioni, alle quali si alternavano sezioni di calligrafia in cui si riproduceva il testo dell'opera originale. Sfortunatamente, tra il XVI e il XVII secolo, i rotoli furono smembrati in fogli singoli e molti sono andati perduti. Attualmente sono state ritrovate solamente venti tavole figurative e ventotto sezioni di calligrafia, oggi divise tra il Tokugawa Museum di Nagoya, il Gotō Museum e il Museo Nazionale di Tokyo, esposte solo ogni dieci anni circa e per brevissimi periodi vista la loro delicatezza e rarità.

<sup>34</sup> E' un termine prettamente giapponese, che indica la sensazione di consapevolezza della caducità delle cose e della precarietà della vita, accompagnato da un senso di rammarico e malinconia che comporta il loro trascorrere, toccare il momento di maggior splendore e poi perire.

elemento che salta subito all'occhio è la scelta di raffigurare i volti in maniera stilizzata, con semplici tratti a rappresentare occhi e nasi, tanto da venire spesso collegati, dagli studiosi, alle maschere del teatro *nō* 能<sup>35</sup>.

Nel considerare la tipologia di opere che si lega in maggior misura alla nascita del *manga*, è però doveroso citare i *Chōjū jinbutsu giga* 鳥獸人物戯画 (Uccelli e bestie ritratti come essere umani in un disegno divertente), quattro rotoli illustrati monocromatici attribuiti da alcuni studiosi a Toba Sōjō 鳥羽僧正 (1053–1140)<sup>36</sup>, raffiguranti una parodia della decadenza morale delle classi più agiate della società di allora (clero compreso), simbolicamente rappresentate da animali ritratti in maniera antropomorfa, evocativi e accattivanti. Definiti anche *Chōjū giga* 鳥獸戯画 (caricature di animali), pur non presentando dialoghi o descrizioni onomatopoeiche di suoni e rumori, i rotoli mostravano comunque una progressione narrativa man mano che il rotolo veniva disteso.



Nel tempo, anche l'*emakimono* iniziò a evolversi e gradualmente cambiare: le scene singole vennero immaginariamente separate (spesso da linee di testo), andando incontro alla necessità di favorirne la comprensione, avvicinandosi sempre di più a uno scorrimento (avvenente tramite una scansione) simile a quello degli attuali fotogrammi cinematografici<sup>37</sup>. La struttura della narrazione riprendeva quella della poesia cinese e giapponese, secondo lo schema quadripartito del *kishōtenketsu* 起承転結, in cui il *ki* 起 (accadere) indica l'introduzione; lo *shō* 承 (collegare, ampliare), riguarda lo svolgimento graduale della vicenda; il *ten* 転 (cambiamento) mostra il momento in cui si avrà una svolta negli avvenimenti e infine il *ketsu* 結 (risultato), porta alla

---

<sup>35</sup> Forma di teatro sorta in Giappone nel XIV secolo largamente amata a corte, che coinvolgeva danza, recitazione e accompagnamento musicale, in spettacoli unici nel loro genere. Caratterizzato dalla lentezza, gran controllo del corpo e dei movimenti e dall'uso di maschere caratteristiche standardizzate, la maggior parte dei testi deriva dalla vena creativa di Kan'ami Kiyotsugu 観阿弥 清次 (1333-1384) e ancor più di suo figlio Zeami Motokiyo 世阿弥 元清 (1363-1443).

<sup>36</sup> Monaco conosciuto anche con il nome di Kakuyū, era anche artista e astronomo.

<sup>37</sup> Non solo il *manga*, ma lo stesso *moving panorama* è in qualche modo derivato da questa antica forma artistica. Oltre alla possibilità di fruizione privata, infatti, la lettura degli *emakimono* era spesso accompagnata dal commento dei cantastorie itineranti che, reggendoli con entrambe le mani, gradualmente li srotolavano e riavvolgevano così da lasciare scorrere le immagini davanti al pubblico, sistemato alle loro spalle. Ciò ha portato anche alla nascita e alla diffusione, nel xx secolo (in particolare intorno agli anni venti e trenta), della forma di intrattenimento del *kamishibai* (teatro di carta), che è considerata una delle forme di pre-cinema d'animazione.

chiusura della storia, che giunge alla sua fine. Tuttavia, fu un tipo di produzione artistica che rimase per molto tempo elitaria, accessibile in prevalenza a membri di clero, aristocrazia o classi militari. Soltanto con l'avvento del periodo Edo (1603-1868), quando, grazie allo sviluppo della xilografia con matrici in legno si ottenne una maggiore diffusione delle stampe illustrate, quest'arte riuscì a raggiungere anche la gente comune, diventando velocemente molto popolare<sup>38</sup>. In poco tempo nacquero nuove tecniche e stili, che andarono a differenziarsi formando di un parco editoriale molto vasto. Tra tutti, ricordiamo l'*ukiyozōshi* 浮世草子<sup>39</sup> e i *kusazōshi* 草双氏<sup>40</sup>, in cui il rapporto tra testo e illustrazioni crebbe più che in passato. L'immagine non era più solo un completamento al testo, ma piuttosto un fattore indispensabile alla comprensione dello stesso, che contribuiva ad aumentare la popolarità dell'opera facendo sì che il connubio tra parola scritta e immagine dipinta diventasse sempre più forte e indispensabile. In particolare è doveroso sottolineare, tra i *kusazōshi*, gli *akahon*, contraddistinti da una copertina rossa, che narravano leggende e storie tradizionali provenienti dal bagaglio culturale del passato autoctono; e i *kibyōshi*, opere di carattere umoristico-satirico, contrassegnate da una copertina gialla, che si soffermavano invece su storie riguardo la vita di tutti i giorni, spesso censurati dal governo per i toni utilizzati.

---

<sup>38</sup> NOVIELLI, Maria Roberta, *Animerama – storia del cinema d'animazione giapponese*, "Biblioteca", Venezia, Marsilio, 2015.

<sup>39</sup> È il più popolare genere di narrativa giapponese, scritto tra il 1680 e il 1770 prevalentemente nelle città di Kyoto e Osaka. Derivante dai *kanazōshi* 仮名草子 (libri scritti in kana con pochi kanji abbinati al furigana e stampati tra il 1600 e il 1680 in Kyoto) e all'inizio considerato come tale, il termine appare per la prima volta nel 1710 circa, per andare a definire opere sentimentali ed erotiche, passando poi a riferirsi a una letteratura legata strettamente alla cultura *ukiyo* 浮世 (mondo fluttuante) che andava a soffermarsi sulla vita quotidiana dei suoi tre centri, Osaka, Kyoto e Edo.

Il primo grande autore a cui si lega il genere è Ihara Saikaku 井原 西鶴 (1642-1693), un *chōnin* (appartenente alla classe media di artigiani e commercianti dell'epoca Edo), le cui opere diedero una dettagliata immagine della società urbana del tempo, tra le cui opere ricordiamo *Kōshoku gonin onna* 『好色五人女』 *Le cinque donne amoroze*, (1686).

<sup>40</sup> Si tratta di una vasta produzione di opere pubblicate dagli ultimi anni del VII secolo all'inizio del periodo Meiji (1868-1912) che si suddividono in diverse sottocategorie in base al colore delle copertine, quali *kurohon* 黒本 (neri), *akahon* 赤本 (rossi), *aohon* 青本 (verdi-marroni) e *kibyōshi* 黄表紙 (gialli) che si differenziavano leggermente per il contenuto. Racchiusi solitamente in tre-sei fascicoli di poche pagine l'uno, nascono come libri per bambini per passare poi ad argomenti per un pubblico più adulto che affrontano tematiche piuttosto varie e puntano su giochi di parole, comicità e rimandi alle mode dell'epoca.

In contemporanea, lo sviluppo dell'*ukiyo-e* 浮世絵 (arte del "mondo fluttuante")<sup>41</sup> rafforzò alcune caratteristiche stilistiche che andarono a influenzare la maggior parte delle illustrazioni dell'epoca,



con la creazione di corpi dalle figure eteree e morbide che conosciamo oggi grazie alle opere di artisti come Kitagawa Utamaru 喜多川 歌麿 (1753-1806) e Katsushika Hokusai 葛飾 北斎 (1760-1849). Trattandosi di prodotti di massa che nascono proprio all'esigenza di adattarsi al cittadino medio, che non poteva permettersi ingenti spese per comprare un dipinto, il soggetto principale ritratto dall'*ukiyo-e* continuò a essere fortemente legato al proprio fruitore: si trattava infatti di rappresentare la vita della città bassa

下町 (*shitamachi*), con le sue attività e soprattutto i quartieri di divertimento popolati da cortigiane, lottatori di sumo e attori ritratti durante il loro lavoro. In seguito comparvero anche illustrazioni di paesaggi. Rari furono i soggetti politici e la rappresentazione di altre classi sociali, mentre stampe considerate sessualmente troppo esplicite (definite *shunga* 春画 "pittura della primavera") vennero sottoposte a sanzioni.

E se Kitagawa<sup>42</sup> viene ricordato principalmente per i suoi studi sui soggetti femminili (denominati *bijinga* 美人画, dipinti di belle donne) e naturali, a Hokusai si deve la creazione del termine *manga* 漫画 (da *man* 漫 di "frammento, cosa confusa, destrutturata" e *ga* 画 "disegno"), coniato per il titolo della sua opera di quindici volumi pubblicati tra il 1814 e il 1878. Il lavoro era strutturato su 434 fogli con 800 pagine e 4000 motivi figurativi, per i quali furono necessarie almeno 673 tavole: l'*Hokusai Manga* 北斎漫画 (*Schizzi di Hokusai*)<sup>43</sup>, presentata con altri fumetti all'Esposizione Universale di Parigi del 1867, a oggi è considerata il primo vero manga della storia.

Questa notevole raccolta deriva, in realtà, dall'unione di fogli nati come semplici studi sul disegno, in preparazione ai lavori pittorici dell'artista. Considerando infatti la vita e l'arte come

---

<sup>41</sup> Anch'essa legata come gli *ukiyo-zōshi* alla cultura *ukiyo*, deve la sua popolarità alle opere monocromatiche di Hishikawa Moronobu 菱川 師宣 (1618-1694) e in seguito di Suzuki Harunobu 鈴木 春信 (1725-1770), che sviluppò la tecnica della stampa policromatica *nishikie* 東錦絵, rendendo l'uso del solo l'inchiostro cinese o il colorare a mano le stampe tramite pennelli, pratiche obsolete.

<sup>42</sup> Le sue opere arrivarono fino in Europa, dove arrivarono a influenzare la corrente impressionista che ne riprese l'uso di scorci e l'enfasi su luci e ombre.

<sup>43</sup> Gli ultimi tre volumi dell'opera vennero pubblicati postumi. I primi due vennero assemblati dall'editore di Hokusai e venne inserito anche del materiale inedito del defunto artista, mentre l'ultimo tomo si compone di opere già pubblicate in precedenza, aggiungendovene anche altre non appartenenti all'artista, tanto da non essere considerato autentico dagli storici dell'arte, rispetto al resto della raccolta.

indissolubilmente legate e affini, Hokusai credeva fossero orientate verso la stessa ricerca estetica. Il disegno, perciò, era necessario perché strumento scientifico di analisi della realtà, che andava di pari passo con le evoluzioni tecniche e tecnologiche in un continuo processo di miglioramento, permettendo non solo di riportare sulla carta il soggetto in questione ma di studiarlo, analizzarlo e immaginarne le reazioni e/o i processi naturali, tentando poi di riprodurli, aggiungendovi anche l'apporto della propria fantasia e creatività. Si tratta di un'idea piuttosto particolare, già espressa secoli prima dallo stesso Leonardo da Vinci (1452-1519), che fece dei disegni preparatori la base dei propri lavori scientifici e artistici, abbinando alla propria inventiva la pragmatica più razionale delle regole matematiche.

Definendo se stesso un *gakyōjin* 画境人 (appassionato di disegno), Hokusai creò una notevole quantità di bozze riguardanti i temi più disparati, con soggetti di piccole dimensioni (di tre, quattro



centimetri di grandezza), realizzate in maniera veloce e disposte apparentemente a caso sul foglio senza che vi fossero evidenti collegamenti tra una e l'altra, lasciando invece l'intera pagina per i paesaggi. Dalle pagine traspariva chiaramente la talentuosa abilità esecutiva dell'artista, abbinata a un'ottima capacità di sintesi grafica, in grado di creare un equilibrio visivo tra pieno e vuoto, linee, segni grafici e cromatici

all'interno di una stessa pagina (qualità che oggi rimangono ancora di fondamentale importanza per chi vuole intraprendere la carriera di *mangaka*).

Col passare del tempo il numero dei bozzetti aumentò, tanto da essere usato dai suoi stessi allievi come materiale di studio, e da ceramisti e orefici come punto di partenza per realizzare nuovi prodotti da mettere in commercio. Anche il fine dei disegni preparatori iniziò a variare, diventando ancora più profondo: non si trattava più solo di uno studio didattico, ma di un vero e proprio strumento di indagine sul mondo a cui Hokusai tentava di dare un'interpretazione personale e soggettiva, grazie anche all'utilizzo di humor e ironia. Ecco il perché della presenza di scene caricaturali, espressioni grottesche, smorfie, riprese sconvenienti, abbinata ad altre legate all'antecedente tradizione degli *emakimono*, riprendendone i temi mitologici, leggendari, religiosi, storici e del sovrannaturale. L'attenzione principale, tuttavia, viene rivolta alla semplicità della vita della gente comune: agricoltori, pescatori, soldati, cortigiane e artigiani ritratti nel loro lavoro,

seguendo il lento e monotono scandire del tempo, riprendendo i soggetti cari alle illustrazioni *ukiyo-e*.



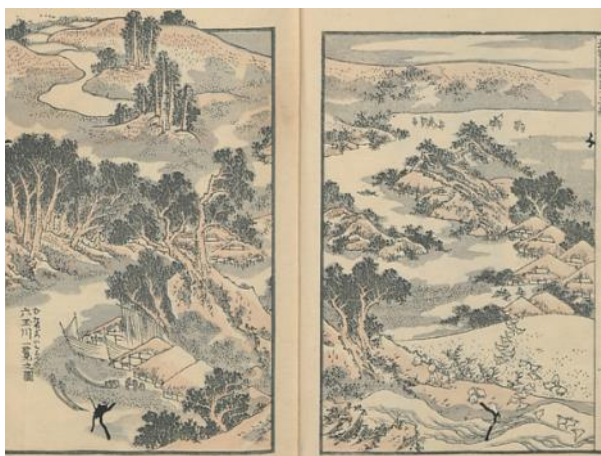
Nemmeno l'interesse verso flora e fauna diminuisce, tanto da avere immagini che spaziano dai più svariati ambienti naturali (mare, montagne, campagne), alle diverse situazioni atmosferiche e ai cambiamenti stagionali. A ciò si aggiunge anche uno studio dell'architettura e una ricercata analisi del rapporto tra uomo e natura, disegno e pagina bianca.

Di fronte a tutte queste peculiarità, la decisione di stampare i bozzetti risultò vincente, ma la scelta dell'impostazione delle pagine è in realtà meno casuale di quanto appaia. Avendo lavorato da giovane come xilografo, infatti, Hokusai conosceva bene i metodi di stampa e di impaginazione, tanto da controllare prontamente ogni fase del lavoro



con grande attenzione. L'autore sceglieva infatti i disegni che riteneva migliori tra i suoi schizzi, ricomponendoli sulla tavola affinché vi fosse un equilibrio grafico che potesse essere funzionale alla lettura della raccolta.

Vista la popolarità ottenuta, in contemporanea alla graduale pubblicazione dei volumi vennero



diffusi manuali didattici specifici riguardo l'arte del disegno e della pittura. Al contempo, a ogni nuova edizione venivano ripubblicate anche le precedenti, tanto da far sì che alcuni disegni venissero riprodotti in xilografia su nuove matrici<sup>44</sup>, rimpiazzando quelle originali usurate. Ciò contribuì alla perdita, di molte illustrazioni originali – in particolari le menì recenti –.

Nonostante siano già ben evidenti i legami con il *manga* moderno, che si delinearanno più avanti con maggior chiarezza, è giusto sottolineare come la grandezza di Hokusai e delle sue immagini fu quella di riuscire a ottenere, con il minimo di mezzi possibili (colori e linee, principalmente), la

---

<sup>44</sup> Termine che, nel contesto della stampa xilografica, indica tavolette in legno, su cui venivano incise immagini e/o brevi testi, e successivamente inchiostrate per realizzare più copie dello stesso soggetto (solitamente su carta, ma a volte anche su seta) utilizzando la stampa con il torchio.

massima espressività, cogliendo e descrivendo con grande precisione i tratti somatici, caratteriali, le espressioni e gli atteggiamenti che rendono peculiari e suggestivi i suoi personaggi.

Allo stesso tempo, nelle raffigurazioni possiamo già notare, l'importanza e la contemplazione della natura, concetti derivati probabilmente dalla fede shintoista dell'artista, che si svilupparono in particolare nelle immagini illustranti la montagna o l'acqua, considerate due figure contrastanti e onnipresenti nel paesaggio dell'arcipelago nipponico. Attribuendo alle forze cosmiche della natura valori metafisici e contemplativi, Hokusai vede in esse una manifestazione dell'energia dell'universo, abbinando elementi contigui ad altri di rottura: tratti dolci e ruvidi, morbidi e squadrati e colori accesi a secondi più delicati, quali il bianco delle nuvole e della neve sulle rocce. Ciò permise di creare un perfetto equilibrio che trasuda armonia da tutti i pori, un bilanciamento che non cambia nemmeno inserendovi la presenza umana, che anzi ne diventa anch'essa parte integrante, riuscendo a coinvolgere i lettori, catturandone saldamente l'attenzione.

Con la fine del *sakoku* 鎖国<sup>45</sup> (paese incatenato), e successivamente dello *shogunato* Tokugawa<sup>46</sup>, la riapertura verso l'Occidente permise alla già considerevole popolarità dei *manga* di aumentare in maniera esponenziale, anche grazie alla diffusione del giornalismo nella quotidianità giapponese, promosso da iniziative straniere e dallo sviluppo interno dell'editoria nazionale. Le strisce di fumetti vennero infatti ospitate da molte riviste e quotidiani, diventando man mano parte integrante della veste editoriale, andando ad accentuare il carattere satirico delle notizie e dei temi trattati, soffermandosi in particolare sugli avvenimenti politici e sull'evoluzione dei costumi del tempo.

---

<sup>45</sup> Inizialmente indicato come *kaikin* 海禁 (restrizione marittima), il termine, coniato nel 1801 da Shitsuki Tadao 志筑忠雄 (1760-1806), indica la politica autarchica praticata durante il periodo Edo, emanata tramite editto nel 1641 dallo *shogun* Tokugawa Iemitsu 徳川家光 (1604-1651), che regolava molto severamente il commercio e le relazioni estere – in particolare con l'Occidente –, riducendole drasticamente al minimo. Molti Paesi tentarono più volte di violare il *sakoku* o spingere il Giappone a uscire dal suo isolazionismo, ma fu solo con la minaccia di attacco da parte delle Navi Nere del commodoro statunitense Matthew Perry (1794-1858), che nel 1853 attraccarono alla baia di Tōkyō, che si decise di interrompere questa linea di condotta, con una riapertura verso l'estero che portò il Giappone a una massiccia rivoluzione industriale e uno sviluppo in tutti i settori economici, culturali e sociali sotto la spinta di nuove idee e influenze.

<sup>46</sup> Il *Tokugawa bakufu* 徳川幕府 o *Edo bakufu* 江戸幕府 indica un periodo che va dal 1603 al 1868 che corrisponde al lungo governo feudale (l'ultimo del Giappone) del clan Tokugawa, caratterizzato da una forma di potere a dittatura militare.



Tra i primi esempi troviamo *Japan Panchi* ジャパン・パンチ (*Japan Punch* lett. *Pugno giapponese*) e, successivamente, *Maru maru chinbun* 團團珍聞 (1887) che ha permesso di continuare a promuovere lo sviluppo e soprattutto la diffusione di queste caricature.



*Japan Punch* è una rivista di fumetti pubblicata da Charles Wirgman (1832-1891) a Yokohama dal 1862 al 1887. Prende spunto dalla rivista francese satirica illustrata *Le Charivari*, pubblicata dal 1832 al 1937, e dal suo derivato inglese *Punch* (1841-2002), ed è una delle prime riviste mensili realizzate secondo lo stile occidentale pubblicate in Giappone, in grado di unire la tradizione dei giornali e dei fumetti politico/satirici, rappresentando un importante predecessore della moderna industria giornalistica e fumettistica.

Le prime illustrazioni, sull'onda della satira, facevano dell'ironia riguardo gli insediamenti stranieri a Yokohama, andando poi a rappresentare i cambiamenti interni alla nazione nel suo incontro con elementi occidentali, abbinandosi a parodie e critica della politica e della società giapponese. Pur essendo ancora presente un forte regime di censura, *Japan Punch* riuscì sempre a farsi scudo delle leggi sulla extraterritorialità<sup>47</sup>, proteggendo la rivista da ogni possibile rappresaglia a opera delle autorità giapponesi. Ciò garantì a Wirgman e ai suoi colleghi una grande libertà, che altre riviste di quel periodo non poterono avere. Il punto di forza del fumettista, inoltre, fu la combinazione di elementi tradizionali e occidentali, utilizzando uno stile meno complesso e significativamente meno stratificato dell'*ukiyo-e*, che si avvicinava invece alle linee semplici del *tobae* 鳥羽絵<sup>48</sup>. L'evoluzione delle strisce *manga* permise di apportare alcune fondamentali novità, quali

---

<sup>47</sup> Facenti parte di quelli che vengono definiti "trattati ineguali" (accordi che il Giappone fu costretto a firmare dopo l'emanazione del *sakoku* sotto la pressione dei Paesi occidentali, che donavano sproporzionali privilegi agli stranieri), permetteva agli stranieri presenti sul territorio giapponese di essere soggetti alle leggi del proprio Paese d'origine ma non a quelle giapponesi.

<sup>48</sup> Il *tobae* è uno stile di pittura giapponese dell'Ottocento, basato sul *chōjū giga* di Toba Sōjō, che tornarono in auge nel diciottesimo secolo per il loro aspetto ludico, raggruppate in modo casuale e ristampate in un'unica raccolta. Prendendo spunto da queste illustrazioni (ritroviamo infatti la lettura da destra a sinistra, lo stile fluido e l'atmosfera giocosa e ironica), si crearono nuove raccolte in formati compatti e maneggevoli, facilmente riproducibili, con strisce narrative più lunghe caratterizzate da una continuità logico/narrativa e una maggior attenzione per il dramma, che confluirono e influenzarono altri *media*, quali appunto i fumetti. A differenziarsi ulteriormente dal *chōjū giga* vediamo come il *tobae* proponga vedute dei quartieri di divertimento e, nel cercare di attirare nuovi visitatori, ne mostri le attività e le scene di vita quotidiana, accattivanti e suggestive. Sfortunatamente la popolarità del *tobae* non durò a lungo, ma fu sufficiente per lasciare un grande impatto sull'arte contemporanea, in particolare sui *manga*.

l'inserimento delle nuvole per contenere il testo scritto, creando un prodotto nuovo per il pubblico giapponese promosso anche dalla critica. Al di fuori di tali scelte editoriali, decisamente innovative per il Giappone, ciò che permise di portare avanti la pubblicazione della rivista e di aumentarne la popolarità fu sicuramente il diretto riferimento a persone e avvenimenti contemporanei specifici, possibilità che lo shogunato Tokugawa aveva sempre negato tramite rigidi divieti sulla rappresentazione di figure del tempo o di eventi di attualità.

Il successo di *Japan Punch* ispirò molti artisti giapponesi a sperimentare e creare in modo analogo *manga* di stampo politico, e da essa derivò il nome *ponchie* (l'abbreviazione di "punch pictures"), primo termine giapponese con cui vennero definiti i fumetti, a cui poi venne sostituito il termine odierno, *manga*.

E' tuttavia con la fine dell'Ottocento, grazie all'influenza diretta di autori occidentali operanti in Giappone e a una migliore conoscenza autoctona della produzione d'oltremare (spesso modello da cui prendere spunto ma anche obiettivo da superare), che si arrivò allo sviluppo di una forma grafica e narrativa già più vicina al fumetto moderno, accanto a illustrazioni ancora intrise di commenti politico-sociali riguardo gli accadimenti del tempo e soprattutto di satira. Ciò fu possibile, in particolare, grazie all'apporto di tre personalità: Kitazawa Rakuten 北澤 楽天(1876-1955), Okamoto Ippei 岡本 一平(1886-1948) e Miyao Shigeo 宮尾 しげを(1902-1982).

Avendo ispirato tantissimi giovani artisti e animatori con le sue opere, Kitazawa Rakuten è considerato da molti storici come il padre del fumetto moderno e come il primo a usare il termine *manga* nel senso odierno. Influenzato dalla fumettistica occidentale, l'autore portò all'introduzione di novità grafiche e contenutistiche. Unitosi nel 1895 alla rivista *Box of Curious*, sempre edita a Yokohama e diretta dall'australiano Frank A. Nunkebel dove affinò le sue capacità di disegnatore, il *mangaka* si trasferì poi nel 1899 presso *Jiji Shinpō*, rivista fondata dallo scrittore Fukuzawa Yukichi 福澤 諭吉(1835-1901)<sup>49</sup>. Già allora disegnava vignette dallo stile già innovativo, in cui si riconoscono alcune sfumature dinamiche ispirate dal cinema, allora media ancora agli albori, dalla fama crescente. Nel 1905 Kitazawa fondò una propria rivista, *Tōkyō Puck* 東京パック, tradotta in altre lingue e distribuita all'estero, dai toni sempre satirici, che permise la formazione e la crescita di alcuni pionieri dell'animazione. Nelle sue illustrazioni si può notare un distacco dalla comicità

---

<sup>49</sup> Scrittore, traduttore, insegnante, interprete e anche giornalista, Fukuzawa è considerato una delle figure più importanti dell'epoca Meiji (1868-1912). La sua ideologia libera e la lotta per i diritti civili furono rilevanti per la formazione del Giappone moderno.

spesso scontata e caricaturale dell'epoca, pur mantenendo comunque una vena ironica, in cui si delineano maggiormente scorci riguardo la società e la politica del Giappone dell'epoca.

Con Okamoto (collaboratore del quotidiano *Asahi Shinbun* 朝日新聞, dal 1912), vediamo invece come anche il vigore polemico e la presa di posizione politica inizino a scemare. Le sue immagini integrano armoniosamente disegni e testi a vari ambiti di applicazione, quali il linguaggio giornalistico, i reportage di viaggi, cronache, ed elementi filmici. Ed è proprio uno dei suoi allievi, Miyao, a essere stato uno dei primi autori a rivolgersi ai ragazzi. Dal 1925 pubblicò sulle pagine dei giornali *Dango Kushisuke man'yūki* 『団子串助漫遊記』 *Le cronache di viaggio di Dango Kushisuke* (1925), che prendeva spunto dai recitativi romanzeschi dei *kōdan* 講談<sup>50</sup>, ma più che l'ambientazione e il contesto storico metteva in luce il racconto d'avventura.

Sulla stessa scia di distacco dalla tradizione e nuove sperimentazioni è necessario citare anche Kabashima Katsuichi 樺島 勝一 (1888-1965) e Oda Nobutsune 織田 信恒 (1889-1967) che crearono *Shōchan no bōken* 『正チャンの冒険』 *Le avventure di Shōchan* (1923)<sup>51</sup>, manga per bambini che narrava le peripezie (caratterizzate da una ripetizione di uno schema fisso, con qualche variante) di un giovane giornalista dell'*Asahi Shinbun* (Shōchan), accompagnato, nelle sue vicende, da un grosso scoiattolo parlante di nome Ritsu. Intelligente, generoso e dotato di grandi

---

<sup>50</sup> Metodo di narrazione che si caratterizzava per la lettura di brani storici o letterari, scritti dalla nobiltà del periodo Heian, adattati col tempo per meglio confarsi alla classe samuraica e che, alla fine dell'epoca Tokugawa, subì un'ulteriore evoluzione, andando ad adattarsi a un nuovo tipo di intrattenimento quale quello del *naniwabushi* 浪花節 (racconti di storie popolari) o *rōkyoku* 浪曲 (cantastorie), che prevedeva narrazioni cantate spesso dai caratteri o dai toni tristi. Solitamente la recita avveniva stando seduti a un tavolo o a un leggio, con un accompagnamento di *hyōshigi* 拍子木 (strumenti musicali a percussione formati da due pezzi o in legno o in bambù, legati insieme da una cordicelle ornamentale) o di ventagli che ne tenevano il ritmo, pratica proveniente dagli spettacoli di corte del periodo Heian. Oggigiorno, dopo un fallito tentativo di riportare questa tradizione in auge attorno al 1974, vi sono nel Paese quattro scuole di *kōdan* con purtroppo pochissimi performers.

<sup>51</sup> Si ritrovano molti punti in comune con un popolare fumetto belga, *Les aventures de Tintin* (*Le avventure di Tintin*, 1929) scritto da Georges Remi (1907-1983), in cui si raccontano le avventure del reporter Tintin in giro per il mondo, accompagnato dal fedele cane Milou. Tuttavia, le storie presentate sono plausibili e ambientate nella realtà, mentre per quanto riguarda Shōchan, ci si sposta verso mondi e Paesi fantastici, in cui il ragazzo incontra creature mitologiche e immaginarie. Per questo motivo, *Le avventure di Shōchan* viene considerato il corrispettivo giapponese del fumetto americano settimanale *Little Nemo in Slumberland* (*Il piccolo Nemo nel paese del dormiveglia*, 1905), a opera del disegnatore Winsor McCay (1869-1934), che conduce il lettore nei sogni di Nemo, caratterizzati da vicende irreali, tipiche della fantasia infantile, che finiscono puntualmente nell'ultima vignetta con la sveglia mattutina giornaliera.

valori morali, il ragazzo si prodiga nell'aiutare le persone in difficoltà, in un'unione di elementi legati all'avventura, alla fiaba e al sovrannaturale, con un intento didattico sotteso.

Gradualmente, quindi, si può vedere come si inizino già a delineare quelle basi che diventeranno elementi fissi del *manga* contemporaneo.

Con l'avvicinarsi del periodo bellico, il governo iniziò ad attuare uno stretto e continuo controllo sui media, influenzandone largamente le tematiche, censurando i soggetti e le forme di espressione non gradite, orientando la propria politica a una sempre più massiccia propaganda bellica e nazionalistica. Da questo clima nascono *manga* incentrati su personaggi eroici (anche provenienti dalla tradizione), elevati a icone da ammirare, ma soprattutto imitare, che incarnavano lo stereotipo del "perfetto giapponese". Tra gli esempi si annovera sicuramente il protagonista del *manga* *Norakuro* 『のらくろ』 (lett. *Kurokichi, cane randagio*, 1931), di Tagawa Suihō 田河水泡 (1899-1989), pubblicato dal 1931 al 1941 sulla rivista *Shōnen Kurabu* (少年倶楽部 *Il club dei ragazzi*) edita dalla Kōdansha 講談社 (1909)<sup>52</sup>.

La storia raccontata è piuttosto semplice: Norakuro è un cane dal manto nero (molto simile per stile di disegno a Felix il Gatto, del quale ricalca il carattere e le disavventure) che si arruola nel *mōken rentai* (squadra di cani feroci) – ispirato evidentemente alle truppe dell'Armata Imperiale giapponese in cui l'autore ha prestato servizio dal 1919 al 1922 – alla ricerca di una facile carriera.



Le sue prospettive tuttavia si rivelano piuttosto erranee: a causa del carattere svogliato, non riesce ad adattarsi facilmente alla rigidità della disciplina militare e, vista la sua indole curiosa e pasticciona, si ritrova invischiato in situazioni comiche che non portano altro che guai. Tuttavia, possiamo vedere come, con il passare degli episodi pubblicati, che si susseguono in contemporanea con i cambiamenti sociali e politici avvenuti all'interno del Paese che si avvicinava sempre di più al secondo conflitto bellico e all'ideologia nazionalista, la caratterizzazione del

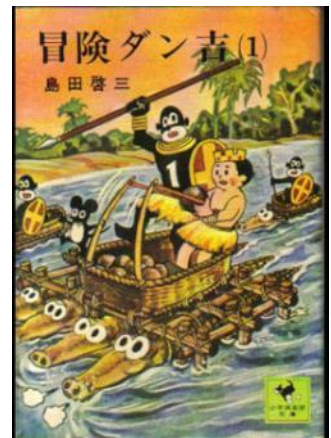
protagonista inizi a cambiare. Nonostante il suo essere imbranato, infatti, Norakuro comincia a ottenere dei successi, tanto da salire man mano la gerarchia militare, conquistando riconoscimenti sempre più alti fino al titolo di ufficiale dell'esercito, diventando specchio del vero guerriero giapponese.

---

<sup>52</sup> Fondata da Noma Seiji 野間 清治 (1878-1938) con sede a Bunkyo (Tokyo), attualmente è la principale casa editrice giapponese sia per quanto riguarda la pubblicazione di libri che di fumetti. Essendo Noma un fervente nazionalista, le sue riviste ospitarono un gran numero di opere a favore della politica militarista giapponese.

Possiamo quindi notare come il *manga* raffiguri una crescita personale del personaggio, passando dal dare ampio spazio alle divertenti e assurde situazioni del quotidiano, a una maggiore attenzione riguardo i valori morali, il senso del dovere, lo spirito di abnegazione e la disciplina, lasciando trasparire un intento didattico piuttosto evidente, favorito da un personaggio in cui è facile immedesimarsi. Il lettore infatti matura con Norakuro, ne comprende il cambiamento e a sua volta può esserne facilmente influenzato negli atteggiamenti, avvicinandosi all'ideologia militarista e nazionalista che il governo voleva inculcare<sup>53</sup>.

Un'altra opera pubblicata su *Shōnen Kurabu* è *Bōken Dankichi* 『冒険ダン吉』 (*Le avventure di Dankichi*, 1933) di Shimada Keizō 島田 啓三 (1900-1973). In essa troviamo come protagonista un bambino finito in un'isola tropicale popolata da selvaggi, dove deve combattere e sconfiggere diversi nemici, iniziando col tempo a costruire una propria società civilizzata, istruendo la popolazione presente. Risulta quindi evidente come la trama in questione sia strettamente collegata alla promozione e diffusione dell'idea di una necessità di conquista degli altri territori asiatici al fine di civilizzarli, iniziata con l'attacco alla Manciuria del 1931. Fortemente criticata per l'evidente politica aggressiva proposta verso le altre nazioni, ma soprattutto per il razzismo



proposto verso gli altri Paesi, considerati nettamente inferiori, si sottolinea nuovamente la presenza di un didatticismo sotteso, improntato all'insegnamento dell'educazione che Dankichi impara man mano, requisito indispensabile per lo sviluppo sociale.

Tralasciando per un istante il palese intento di propaganda, entrambe le storie mostrano ancora, durante la loro pubblicazione, un altrettanto graduale sviluppo caratteriale e morale del personaggio, che va quindi a modificarsi e migliorarsi fino al raggiungimento dei propri obiettivi, caratteristica che come vedremo, sarà sempre alla base della maggior parte degli *shōnen manga*. Allo stesso tempo, le due opere si trovano all'interno di una rivista, il cui nome è piuttosto significativo: *Shōnen Kurabu* indica infatti un raggruppamento di ragazzini, target a cui è rivolta la rivista. Già nell'anteguerra, quindi, pur nella necessità di propaganda che vedeva nei giovani giapponesi dei possibili futuri soldati, da crescere con l'idea di rispetto delle regole e delle istituzioni superiori, si iniziava a definire e delineare l'esigenza di far aderire i *manga* a un target

---

<sup>53</sup> Visto il successo ottenuto e sempre sulla scia di una propaganda bellica, Murata Yasuji 村田 安司 (1896-1966) creò tre film d'animazione tra il 1933 e il 1934, mentre nel dopoguerra, vengono trasmesse due serie animate televisive nel 1970 e nel 1987, sempre aventi come protagonista Norakuro.

particolare, sia d'età che di genere (finora tuttavia l'attenzione principale è stata dedicata all'infanzia), pur non precludendo la lettura anche ad altre tipologie di lettori.

Con la fine del secondo conflitto mondiale, il panorama fumettistico riprese piede nel settore editoriale grazie principalmente a una maggiore libertà di stampa ma soprattutto a una nuova generazione di autori.

La professione di *mangaka* era ancora considerata prettamente maschile e per parecchi anni le autrici donne furono molto poche se non del tutto assenti, lasciando che fossero gli uomini a parlare per loro e descriverne i sentimenti e le attitudini. Tuttavia, era palese come mancasse quell'apporto di conoscenza intima delle emozioni tipicamente femminile, che solo una donna poteva donare alle opere. Seppur servirà ancora almeno un decennio prima che anche queste autrici inizino a prendere piede, Hasegawa Machiko 長谷川 町子(1920-1992) è stata all'effettivo



una delle prime *mangaka*, capace di attirare l'attenzione del pubblico grazie al suo *Sazaesan* 『サザエさん』 (*La signorina Sazae*)<sup>54</sup>. Il *manga* racconta la vita quotidiana di una casalinga, Sazae, una giovane donna che abita con i genitori, i fratelli, il marito e il figlioletto, descrivendo in chiave umoristica e ironica l'evoluzione della società

giapponese del dopoguerra, piena di contraddizioni e cambiamenti in corso a cui la popolazione si è trovata costretta ad adattarsi velocemente. L'opera, evidentemente destinata a un pubblico femminile, attira la simpatia delle casalinghe proprio perché offre uno spaccato della realtà contemporanea e soprattutto del ménage familiare, lasciato solitamente in disparte, dando spazio anche alla voce femminile spesso non considerata vista la predilezione per le tematiche politico-satiriche delle opere antecedenti.



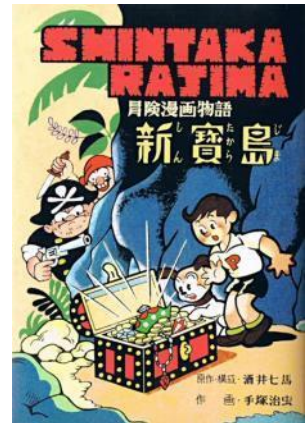
Se *Sazaesan* si concentra quindi maggiormente su un pubblico di donne piuttosto mature, iniziando a definire il genere *jōsei manga* 女性漫画 (*manga* per donne), per quanto riguarda i giovani furono le opere di Tezuka Osamu 手塚 治虫 (1928-1989) a dare la spinta decisiva per la

---

<sup>54</sup> Stampato dapprima sul giornale locale *Fukunichi Shinbun* フクニチ新聞 (1946) e, a seguito del successo ottenuto, sull'*Asahi Shinbun* dal 1949 al 1974, anno della decisione del ritiro dell'autrice. Adattato dal 1955 in un drama radiofonico e dal 1969 in una serie televisiva animata per opera dello studio *Eiken* (*Kabushikigaisha Eiken* 株式会社エイケン), che ha vinto il Guinness World Record riguardo la serie animata più lunga trasmessa in tv, viene trasmesso tutt'ora con ottimi risultati di share.

nascita di due dei generi più amati nel panorama fumettistico giapponese: *shōjo* e *shōnen manga*. Soprannominato *manga no kamisama* 漫画の神様 (dio del *manga*), è considerato il più importante fumettista e animatore<sup>55</sup> della storia giapponese.

Largamente influenzato dall'esperienza del secondo conflitto mondiale, il cui ricordo torna prepotentemente nei suoi racconti, sin dalle sue prime opere quali *Maachan no nikkichō* 『マアチャンの日記帳』 (*Il diario di Ma-chan*, 1946), e soprattutto, *Shin Takarajima* 『新宝島』 (*La nuova isola del tesoro*, 1947) che lo porta al successo, Tezuka evidenziò già un'enorme originalità sia nelle tecniche di disegno che nelle tematiche affrontate, che cominciano a uscire dal repertorio precedentemente proposto.



Prima di tutto è doveroso notare lo stile: ispirandosi ai primissimi corti animati di Walt Disney (1901-1966) e dei fratelli Fleischer<sup>56</sup> degli anni '30, da essi prende alcuni tratti che saranno poi peculiari di tutto il genere fumettistico giapponese. Si tratta di una tipologia di disegno che sembra rifarsi alle illustrazioni dei libri per l'infanzia, con figure dai lineamenti morbidi, tondeggianti (in cui però rimane essenziale una verosimiglianza con la realtà), e il ricorso a gag che portano grande ironia, sottolineate da un'accentuazione caricaturale delle smorfie. Sicuramente ciò che più cattura l'attenzione è la presenza di occhi grandi e tondi, con pupille molto espressive, che permettono al *mangaka* di donare ai personaggi un'ulteriore grado di profondità di carattere, manifestandone i sentimenti in maniera evidente e immediata (ciò si vedrà maggiormente per quanto riguarda le eroine degli *shōjo manga*<sup>57</sup>).

---

<sup>55</sup> Fondatore nel 1961 della Mushi Production 虫プロダクション, studio d'animazione che ha il merito di aver prodotto la prima serie televisiva animata giapponese, *Tetsuwan Atomu* 『鉄腕アトム』 (*Astro Boy*, lett. *Atom dal braccio di ferro*, 1963).

<sup>56</sup> Max (1883-1972) e Dave (1894-1979) Fleischer, sono considerati tra i pionieri dell'animazione cinematografica, responsabili anche di importanti innovazioni tecnologiche del settore. I Fleischer Studios furono produttori del primo cartone animato con sonoro sincronizzato della storia, e i primi a combinare disegni animati e riprese di scene reali. Largamente presi come modello dagli animatori giapponesi che cercavano di superarli, tra i personaggi creati dalla loro casa di produzione troviamo: Betty Boop – cartone animato molto amato in Giappone, tanto che vi verrà dedicato un episodio apposito: *A Language All My Own* (*Un linguaggio tutto mio*, 1935) –, Braccio di Ferro, Superman.

<sup>57</sup> E' necessario ricordare la grande importanza che Tezuka ha avuto anche per questo genere, grazie alla sua opera *Ribon no kishi* 『リボンの騎士』 (*La principessa Zaffiro*, 1953), le cui caratteristiche stilistiche sono diventate la base delle opere per ragazze degli anni a venire.

A ciò si aggiunse la creazione di vignette fluide e di grande impatto visivo, che ribaltarono i canoni estetici osservati fino a quel momento, in cui vi era una prevalenza di staticità nelle immagini. Le opere di Tezuka sono estremamente dinamiche, con sequenze veloci che riescono a esprimere al meglio la rapidità di movimento e l'immediatezza delle azioni quasi alla pari di una sequenza di fotogrammi, abbinata a un uso fortemente innovativo delle angolazioni con cui le scene sono riprese, vicine alle inquadrature di tipo cinematografico. Altro aspetto che l'artista tenne in considerazione fu la descrizione realistica delle sue ambientazioni, con un'architettura definita, precisa, costituita da un'unione tra edifici di tradizione giapponese (ad esempio templi o santuari) ed elementi moderni (palazzi, grattacieli, ecc.), aggiungendovi anche elementi particolari derivanti dalla sua fantasia, che resero la narrazione ancora più particolare e interessante all'occhio dei lettori, conquistandone un numero sempre più cospicuo.



Ed è proprio a una fetta di pubblico più ampia che si rivolse Tezuka, introducendo nelle sue opere tematiche serie, dai toni anche cupi e violenti, che attirarono l'interesse di una fascia più matura e gettarono le basi per la nascita del *manga gekiga* 劇画<sup>58</sup>, storie drammatiche indirizzate maggiormente verso un lettore *seinen* 青年 (maggiormente) o *josei*.

Non trattandosi più solo di storie allegre quindi, vi fu un'evidente riduzione dell'elemento comico/umoristico (a volte persino completamente assente), in favore di argomenti più profondi con cui l'uomo è stato costretto realmente a confrontarsi, quali gli orrori della guerra e dei conflitti bellici, di cui l'autore continua a sottolinearne gli effetti deleteri, tanto da portare in scena a finali tragici e commoventi. La maggiore verosimiglianza riguardo i possibili risvolti positivi o negativi della vita fu una delle chiavi per ottenere una maggiore partecipazione emotiva nel lettore, difficilmente indifferente di fronte alle storie raffigurate. A ciò contribuì anche la scelta di utilizzare

---

<sup>58</sup> Termine che indica fumetti d'avventura caratterizzati da grande realismo, azione e violenza, descritti con grande crudezza e una struttura tecnicamente molto simile a quella del montaggio cinematografico classico, il cui pioniere del genere è considerato Tatsumi Yoshihiro 辰巳 ヨシヒロ (1935-2015). Non è raro trovare personaggi dall'aspetto brutto o deforme, sublimati proprio dalla loro immagine sgradevole in forza e vigore. Influenzate dalla cultura americana underground di degli anni '70, che ha portato a interessanti sperimentazioni, a causa dei loro tratti, spesso brutali, le opere incapparono inevitabilmente nella censura, che voleva tutelare la lettura dei minori. L'espressione più originale del genere è data dai *manga* di Shirato Sanpei 白土 三平 (1932), autore di *Ninja bugeichō* 『忍者武芸帳』 (// fascicolo dell'arte militare dei ninja, 1959).



strutture narrative più lunghe e complesse rispetto alle ripetitive avventure episodiche dei *manga* presenti sulle riviste, molte volte slegate l'una dall'altra. In tal modo, in accordo con lo stile di disegno sopracitato, si ottenne un incremento del fattore psicologico e dell'attenzione data al carattere del personaggio, che diventò ancora più definito avendo lo spazio "cartaceo" necessario per venire spiegato e sviluppato. L'intento dietro ai racconti fu sicuramente, ancora una volta, educativo: Tezuka lavorò infatti per cercare di sottolineare alcuni valori fondamentali dell'animo umano, quali principio di umanitarismo e solidarietà verso il prossimo, tale scelta evidenzia la profonda fiducia dell'autore nell'essere umano che, pur lacerato dalle difficoltà e dalle pene della vita, contiene in sé una speranza di miglioramento tramite la collaborazione e l'aiuto reciproco. Tali caratteristiche permisero al *manga* di plasmarsi come *medium* creativo accessibile, comprensibile e dedicato a tutti, non più solo un pubblico prettamente infantile, ma coinvolgendo lettori più grandi e "maturi" – si parla di una fascia dai 18 ai 30 anni circa –, in grado di comprendere fino in fondo lo spessore delle sue storie e riflettervi. Di conseguenza, si iniziò a differenziare nettamente le opere in base al target cui si voleva puntare, e anche gli argomenti che si volevano trattare.

Tezuka fu sicuramente promotore di una spinta che non caratterizzò solo i *manga*, ma la stessa industria cinematografica d'animazione, che subì un boom evidente. Al contempo, fece la sua comparsa un nuovo metodo di pubblicazione delle opere: al posto di essere ospitate solo sui giornali, i fumetti vennero stampati anche libri singoli.

Negli anni a seguire parecchi autori furono influenzati da Tezuka, cercando o di ispirarsi a esso o di differenziarsi, e gli stessi lettori ne furono così interessati che, alla fine degli anni '50 – in corrispondenza con l'exploit economico che coinvolse il Giappone –, si ebbe una maggior richiesta di fumetti. L'aumento della domanda, abbinato probabilmente al fallimento delle finora in voga librerie a prestito (*kashihonten* 貸本屋<sup>59</sup>), e al conseguente convergere degli autori indipendenti nell'industria fumettistica, contribuì alla nascita dei primi periodici settimanali, cinque per quanto riguarda il genere maschile e due per quanto riguarda il femminile. Si aprì così la strada a un sempre più elevato numero di riviste riguardo l'argomento. Il primo fu *Shūkan Shōnen Magajin* 週刊少年マガジン *Weekly Shōnen Magazine*<sup>60</sup>, edito da *Kōdansha*.

---

<sup>59</sup> Dal periodo Edo erano luoghi in cui, pagando una piccola somma, i clienti potevano leggere in loco i *manga*.

<sup>60</sup> Nata nel 1959 insieme alla rivale *Shūkan Shōnen Sandē* 週刊少年サンデー *Weekly Shōnen Sunday*, questa rivista è riuscita ad affermarsi con forza negli anni '70 grazie ad autori come Tezuka, Ikki Kajiwara 梶原一騎 (1936-1987), Nagai Gō 永井 豪 (1945) e Ishinomori Shōtarō 石ノ森 章太郎 (1938-1998) che, con opere come *Ashita no Jō* 『あしたのジ

Gli anni '60, infatti, definiti dagli studiosi l'“età d'oro del fumetto”, con un clima ricco di iniziative, diedero grandi risultati con una straordinaria fioritura di generi (è in questo periodo che nascono gli *supokon manga* スポコン漫画 *manga sportivi*, ad esempio, in concomitanza con le Olimpiadi di Tokyo<sup>61</sup> del 1964), opere, e soprattutto la presenza di autori che seppero differenziare le proprie produzioni. E' indubbia l'influenza che ebbe tutto il contesto socio-economico e mediatico-culturale: i fumetti iniziarono a legarsi sempre di più ad altri mezzi di comunicazione di massa in continua espansione ed evoluzione, quali tv, cinema e persino la musica, suggerendo (o importando) gesti e parole che venivano subito imitati ed entravano con medesima facilità nell'uso comune, penetrando nella quotidianità di tutti i giorni. Allo stesso tempo, il benessere

---

ヨ一』 (*Rocky Joe* lett. *Joe del domani*, 1968); *Taigā masuku* 『タイガー・マスク』 (*Tiger man*, lett. *L'uomo Tigre*, 1969); *Debiruman* 『デビルマン』 (*Devil Man*, lett. *Uomo diavolo*, 1973) e *Kamen Raidā* 『仮面ライダー』 (*Masked rider*, lett. *Motociclista mascherato*, 1971) hanno contribuito alla popolarità della rivista in quegli anni. Il suo predominio sul mercato, tuttavia, subì un arresto quando *Shōnen Jump* (nata nel 1968), raggiunse la popolarità nella seconda metà degli anni '80, con opere originali e fortemente coinvolgenti, tra cui *Dragon Ball* di Toriyama, che permise alla rivista della Shūeisha di diventare la più letta in Giappone. Tutt'oggi, *Shōnen Magazine*, continua a pubblicare titoli interessanti e storie di successo quali *Gurēto tīchā Onizuka* 『グレート・ティーチャー・オニヅカ』 (*Great teacher Onizuka*, lett. *Grande professor Onizuka*, 1996) di Fujisawa Tōru 藤沢 とおる (1967); *Hāremu Biito* 『ハーレム・ビート』 (*Harlem Beat*, lett. *Colpo di Harlem*, 1994) di Nishiyama Yuriko 西山 優里子 (1966); *Bōizu Bī* 『ボーイズ・ビー』 (*Boys Be*, lett. *Essere ragazzi*, 1991) di Itabashi Masahiro イタバシ・マサヒロ e Tamakoshi Hiroyuki 玉越博幸 negli anni '90; *Fearī Teiru* 『フェアリーテイル』 (*Fairy Tail*, lett. *Coda di fata*, 2006) di Mashima Hiro 真島 ヒロ (1977) *Ea gia* 『エア・ギア』 (*Air Gear*, lett. *Ingranaggio d'aria*, 2003) di Ōgure Ito 大暮 維人 (1972) negli anni duemila, *manga* che godono di grandissimo successo in patria. Al momento è la seconda rivista per tiratura in Giappone, con più di un milione di copie stampate.

<sup>61</sup> Fu la prima volta in cui un'edizione delle Olimpiadi venne tenuta in Asia. Ciò portò a una spinta verso un restyling del Paese, in modo da dare un'immagine di sé che andasse oltre gli stereotipi presenti, basata sulla forza e sulla coesione della Nazione, che potesse essere ammirata dall'esterno ma anche donare fiducia e stimolare l'impegno negli abitanti per la ricostruzione del Paese. Ciò permise di rispolverare una coscienza nazionale, che con la sconfitta della guerra era andata persa, e a volte anche nazionalista, secondo l'ideologia del *nihonjinron* 日本人論 (orgoglio giapponese), che puntava proprio sul sottolineare le peculiarità e i valori del Giappone e dei giapponesi rispetto alle altre nazioni. I *manga* (così come gli *anime*) non escono dal medesimo tracciato e anzi, vanno a sottolinearne l'importanza, creando storie in cui l'impegno sportivo, la disciplina e la competitività diventano virtù essenziali da perseguire per crescere e realizzarsi. Archetipo del genere è *Kyojin no Hoshi* 『巨人の星』 (*La stella dei Giants*, 1966) di Kajiwara Ikki 梶原 一騎 (1936-1987), che aprì la strada a una prolifica serie di *manga* tutti incentrati sullo sport, spaziando dalle arti marziali, alla pallavolo, al football, al pugilato ecc, che continuano ancor oggi a riscuotere grandissimo successo.

economico e l'affacciarsi del Giappone come potenza industriale a livello mondiale, si riflesse nei *manga*, che divennero specchio del consumismo, dell'ottimismo e del benessere. Troviamo infatti un grandissimo numero di *manga* caratterizzati da produzioni estremamente commerciali, banali e/o ripetitive, a volte persino volgari e disturbanti nel modo in cui venivano proposti<sup>62</sup>.

Ciò non escluse, tuttavia, il trattare tematiche più profonde legate agli avvenimenti di quei decenni, quali le contestazioni studentesche contro il rinnovo dell'*Anpo* 安保<sup>63</sup> e l'inquinamento atmosferico, abbinata ai sempreverdi temi di guerra e uso improprio di scienza e armi nucleari. E' anche vero che, rientrando in un contesto commerciale, anche questi *manga* dovettero rispettare le esigenze di mercato secondo le direttive della casa editrice, presentando discorsi mai di netta contestazione contro il governo. Pur con tale ambiguità, però, riuscirono comunque ad avere un'influente portata riguardo società e costume. Tra i risultati più interessanti si possono annoverare Tsuge Yoshiharu つげ 義春(1937), considerato il padre del *gekiga*, le cui storie spaziano dalla vita di tutti i giorni a sogni surrealistici, e Akatsuka Fujio 赤塚 不二夫 (1935-2008), le cui opere (tra cui troviamo *Osomatsukun* 『おそ松くん』 del 1962), definite *gyagu manga* ギャグ漫画 (*gag manga*), si contraddistinguono al contrario per l'esilità dell'elemento drammatico/narrativo a favore di una predominanza della battuta e delle sequenze comiche, con situazioni e personaggi assurdi, parzialmente ereditati dal *nansensu manga* dell'anteguerra.

Nella vasta scelta di possibilità presentate, lo spazio dedicato a un pubblico adulto crebbe ancora, ottenendo grandi riscontri, e in contemporanea anche le artiste donne riuscirono a ottenere il loro

---

<sup>62</sup> Bisogna ricordare come ancora oggi la maggior parte del panorama del fumetto giapponese rientri nella categoria delle opere di basso consumo, con prodotti spesso stereotipati e omologati sia per disegno che per storie, che puntano principalmente alla vendita su larga scala sfruttando argomenti che continuano ad attirare il pubblico, ma che si rivelano spesso molto scadenti e facilmente dimenticabili. Proprio per questo è facile veder emergere risultati che si distinguono nettamente dagli altri per originalità, efficacia sul lettore e soluzioni innovative, creando un mercato vario e adatto alle diverse esigenze.

<sup>63</sup> Siglato per la prima volta nel 1952, il *Trattato di mutua sicurezza e cooperazione tra Stati Uniti e Giappone* (*Nipponkoku to Amerikagasshūkoku to no aida no sōgo kyōryoku oyobi anzen hoshō jōyaku* 日本国とアメリカ合衆国との間の相互協力及び安全保障条約) segue il *Trattato di pace di San Francisco* del 1951. Nato al fine di cooperare per mantenere la pace in Asia, comprendendo un reciproco appoggio e aiuto militare in caso di attacco a ognuna delle due nazioni (ciò portò alla costruzione di basi militari americane in Giappone), consentiva soprattutto agli Stati Uniti di esercitare un influente controllo sul governo giapponese. Il trattato comprendeva anche disposizioni generali sull'ulteriore sviluppo della cooperazione internazionale e sul miglioramento di quella economica. A discapito delle veementi proteste da parte dei movimenti di sinistra giapponese e degli studenti venne rinnovato nel 1960.

posto nel mondo del fumetto, subentrando agli autori maschi per quanto riguarda la creazione dello *shōjo manga*. La scelta ebbe un successo massiccio, e portò in fretta al delinearsi di tematiche e convenzioni stilistiche, con autrici quali Ueda Toshiko 上田 トシコ (1917), Watanabe Masako わたなべ まさこ (1929), Maki Miyako 牧 美也子 (1935) e Mizuno Hideko 水野 英子 (1939)<sup>64</sup>.



Gli anni Settanta seguono la scia del precedente decennio, con un aumento del numero delle riviste dedicate ai *manga* ma soprattutto introducendo grandi nomi di rilievo, le cui opere arrivarono a segnare profondamente la produzione storica e artistica del fumetto, riuscendo a donare una propria versione e interpretazione personale, in un mercato caratterizzato da storie tendenti a essere piuttosto stereotipate, primo tra tutti Nagai Gō 永井 豪 (1945).

Andando contro il perbenismo e il moralismo della società giapponese, ironicamente messi in mostra, Nagai unisce nei suoi primi lavori sensualità e toni provocatori, con situazioni ricche di gag e atmosfere vivaci. Ciò si trasforma, nella maturazione del suo stile, in atmosfere più cupe, violente e drammatiche, in cui viene sottolineata la lotta interiore del protagonista, inserita in filoni fantascientifici (che continuano a prendere sempre più piede) dai tratti spiccatamente supereroistici. Allo stesso tempo è capostipite del genere dei robot da combattimento tramite la creazione di *Majingā Z* 『マジンガーZ』 (*Mazinga Z*, 1972), dove l'automa non è solo più un oggetto mosso dall'esterno, ma piuttosto viene manovrato dall'interno, sottolineando maggiormente l'importanza della morale e della coscienza umana, che ne controllano le azioni.

---

<sup>64</sup> L'affermazione del genere si avrà negli anni Settanta, con il gruppo delle autrici del *Nijūyonnen gumi* 24 年組 (Gruppo del 24) – comprendente autrici che sono nate intorno all'anno 24 dell'era Showa (corrispondente al nostro 1949) –, quali Ōshima Yumiko 大島弓子 (1947), Ikeda Riyoko 池田理代子 (1947), Aoike Yasuko 青池保子 (1948), Hagio Moto 萩尾望都 (1949) e Takemiya Keiko 竹宮惠子 (1950), che si distinsero per un tipo di impaginazione libero, con un ampio uso della simbologia per esprimere gli stati d'animo – caratteristiche sono le decorazioni floreali –; personaggi dai fisici delicati ed eterei e occhi dalle dimensioni pronunciate. Questo stile diventerà tipico dello *shōjo manga* e lo influenza tuttora, sebbene *mangaka* più moderne abbiano dato una propria interpretazione con disegni a volte più scarni, persino sgradevoli, che più si avvicinano alla realtà e si allontanano dalle atmosfere da sogno delle opere antecedenti.

Altro autore fondamentale è Matsumoto Reiji 松本 零士(1938), che tramite le sue intricate sceneggiature sfrutta l'epica del viaggio avventuroso<sup>65</sup>, altra tematica cara agli *shōnen manga*, in cui il vagare per luoghi sconosciuti e all'apparenza infiniti diventa modo per indagare sui moti dell'animo umano. L'attenzione si focalizzerà, anche sulla rappresentazione lirica della condizione umana nei conflitti bellici, interpretati in modo critico e attento, mostrati tramite gli occhi malinconici e delusi dall'esistenza di personaggi tenebrosi, che ben rappresentano le sensazioni dello smarrimento emotivo tipico della *fin de siècle*.

Parallelamente alla tendenza alla commercializzazione, è bene ricordare che, negli anni Settanta, molti artisti, propensi a sviluppare nuove forme artistiche, decisero di puntare su un *manga* amatoriale. Nacque così il fenomeno dei *dōjinshi* 同人誌, fanzine di bassa tiratura editi e distribuiti, a costi economici, da piccole tipografie e case editrici, nate grazie alla facile reperibilità dei materiali e delle macchine di stampa. Senza essere obbligati a ricorrere ai grandi editori, si portò sul mercato un'alternativa alla presente produzione culturale di massa che, sebbene inizialmente destinata a una clientela di nicchia, nel tempo riscosse sempre più successo: il *minikomi* ミニコミ (*comunicazione di minoranza*)<sup>66</sup>. Negli anni a venire, i *dōjinshi* ne divennero una delle forme più diffuse, con un sempre maggior numero di artisti e appassionati. Di conseguenza si venne a creare una sorta di movimento parzialmente indipendente dalle evoluzioni del *manga* commerciale, gestito di fatto da artisti dilettanti che non avevano alcun tipo di legame o contratto con l'industria editoriale ufficiale. Ciò, tuttavia, non durò a lungo. Stimolata da manifestazioni come il *Komiket* コミケット<sup>67</sup>, un raduno di lettori che potevano comprare e vendere *dōjinshi*, questa fetta di

---

<sup>65</sup> La tematica del viaggio è espressa in opere come *Uchū senkan Yamato* 『宇宙戦艦ヤマト』 (*Corazzata Yamato*, 1974); *Uchū kaizoku kyaputen Hārokkū* 『宇宙海賊キャプテンハーロック』 (*Capitan Harlock*) e *Ginga tetsudō surī nain* 『銀河鉄道 999』 (*Galaxy Express 999*), del 1977, tutte e tre trasposte in serie animate di grandissimo successo (basti pensare come nel 2013 sia stata creata un'altra versione cinematografica – in computer grafica – di *Capitan Harlock*, a opera di Aramaki Shinji 荒牧 伸志(1960), chiamata *Kyaputen Hārokkū: Space pirate Captain Harlock* 『キャプテンハーロック - SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK -』 (*Capitan Harlock*), che ha ottenuto un grande successo sebbene siano passati parecchi anni dalla prima stampa del *manga*).

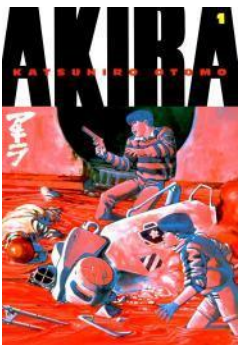
<sup>66</sup> Contrazione dei termini *mini* ミニ (piccolo) e *kominikēshon* コミュニケーション (comunicazione).

<sup>67</sup> Contrazione di *Komikku Māketto* コミックマーケット (*Comic Market*, lett. *Mercato dei fumetti*), si tenne per la prima volta a Tokyo nel 1975, organizzato da Yonezawa Yoshishiro 米澤 嘉博(1953-2006). Visto il successo riscosso venne ripetuto con cadenza inizialmente annuale, poi semestrale (seppur vi siano altri eventi minori), e rimane tutt'oggi la più grande manifestazione al mondo dedicata ai fumetti, utilizzata spesso come trampolino di lancio per artisti in erba che vengono a mostrare e proporre le loro opere alle case editrici.

mercato venne in fretta indirizzata, durante gli anni Ottanta, verso il circuito di massa. Il fine era di sfruttarne le peculiarità nel cercare di mantenere in voga un genere di intrattenimento che, dopo decenni – come ogni moda –, poteva facilmente passare in secondo piano o addirittura svanire.

Uno degli artisti che riuscì a permettere all'industria del *manga* di continuare a fiorire, raggiungendo ancora più alti picchi di successo, fu Toriyama Akira. Caratterizzato da un singolare anticonformismo, lo stile di disegno di Toriyama si basa su linee arrotondate e caricaturali, che permettono facile affezionamento e immedesimazione con i personaggi, in opere a più livelli di lettura. A un primo superficiale approccio puramente d'intrattenimento, i suoi lavori presentano in realtà messaggi più profondi, portati in scena tramite metafore e simbolismi, in un'ambientazione che, al contrario della contemporanea società giapponese, sembra fondarsi su disordine e contraddizioni, dove accadono fatti fuori dal normale che spezzano la tranquilla routine della popolazione, attonita e solitamente impotente. A ciò si aggiunse l'utilizzo del sovrannaturale, con elementi provenienti dalla tradizione letteraria e culturale autoctona in un mix di velata ironia, fantasia e combattimenti sempre più spettacolari, al limite della verosimiglianza, spesso, come in *Dragon ball*, reale focus della storia.

Al contempo, si continuò a portare avanti la tendenza a inserire nelle opere elementi tecnologici,



futuristici, degni di un mondo fortemente avanzato e cibernetico in cui l'informazione di massa e la comunicazione sono veloci, rapide, ma anche i congegni e le armi sono sempre più potenti e, purtroppo, pericolosi. Se tuttavia in Toriyama ciò è presente ma è chiaro come ci siano altri argomenti a cui dare la precedenza, altri autori, tra i quali Ōtomo Katsuhiro 大友 克洋 (1954)<sup>68</sup> e Shirō Masamune 士郎 正宗 (1961)<sup>69</sup> fecero della *cybercultura* il tema centrale delle loro opere.

---

<sup>68</sup> Autore di *Akira* 『アキラ』 (1988), opera che lo porta al successo. In questa lunga storia, Ōtomo sviluppa temi di grande importanza morale quali l'isolamento sociale, con una particolare attenzione verso l'alienazione giovanile e la corruzione, data dalla ricerca di potere e denaro, che porta a commettere atti sconsiderati che il governo non riesce a fermare.

<sup>69</sup> Conosciuto come Shirō Masamune, è uno dei *mangaka* più conosciuti al mondo, e uno dei primi a essere stati pubblicati negli Stati Uniti, in cui è stato apprezzato quasi prima che in patria per la somiglianza del suo tratto col fumetto americano. Le sue opere si caratterizzano per l'ibridismo tecnologico in cui uomo e macchina si fondono, provocando nell'essere modificato una nostalgia per la corporeità perduta e per l'inesorabile perdita di umanità, vista dal robot come un surplus che lo rende imperfetto e quindi spesso da eliminare. Molti dei suoi lavori più noti, come *Appurushīdo* 『アップルシード』 (*Appleseed*, lett. *Seme di mela*, 1985) o *Kōkaku kidōtai* 『攻殻機動隊』 (*Ghost in*

Con *manga* pregni di riflessioni riguardo un possibile catastrofico avvenire, distrutto da una scienza utilizzata in modo sconsiderato e invasivo – alimentata dalle invenzioni che man mano



entrarono a far parte della vita comune di tutti i giorni e dalla rapida diffusione dei videogiochi sul mercato –, si venne a creare una nuova categoria all'interno del più ampio genere fantascientifico: il *cyberpunk*, che continua ancor oggi a essere uno degli scenari più in voga e di moda, abbinato spesso a una tecnologia cibernetica che apre la possibilità a frontiere virtuali pressoché illimitate.

Avviandosi verso la fine del secondo millennio e l'entrata nel nuovo, si nota come la comunicazione di massa sia riuscita a dotarsi di ulteriori nuovi canali produttivi e distributivi, sempre più specifici in base ai target cui volevano rivolgersi, collegati tra loro da una fitta rete di *merchandising*, che tenta di ottenere da ogni oggetto il massimo rendimento, coinvolgendo il più alto numero di fattori commerciali possibili. Il *manga* non è stato escluso dal processo e anzi, era ed è ancor oggi uno dei fattori di maggior influenza sugli altri media e sulla cultura generale e, a sua volta, è da essi condizionato. La stessa tecnologia è ormai entrata a far parte del procedimento di realizzazione creativa delle opere, non più solo disegnate e inchiostrate a mano, ma spesso ritoccate, colorate o create direttamente in computer grafica.

Al contempo anche i *mangaka* hanno iniziato a cimentarsi fuori dal loro ambito, collaborando spesso con la realizzazione grafica della trasposizione animata o in videogioco (come Toriyama) delle loro opere, aumentando così il fitto interscambio culturale presente, che riesce a reggere il passare del tempo senza ancora passare di moda.

Utilizzando questa lunga panoramica riguardo la storia del fumetto nipponico, incentrata principalmente sugli *shōnen manga*, si può ben capire come sia una forma di intrattenimento che ha fin da subito sviluppato un proprio linguaggio, che le ha permesso di essere chiave di lettura per descrivere i meccanismi sociali, storici, economici e culturali della società giapponese sia passata che contemporanea. A sua volta, lo stesso fumetto ne è influenzato, in un continuo gioco

---

*the shell*, lett. *Squadra mobile con corazzata offensiva*, 1991) – a cui deve la maggior parte della propria popolarità – sono purtroppo ancora incomplete, e hanno in comune la presenza di un personaggio femminile forte, audace (visivamente anche molto simile) che combatte da eroina, al pari degli uomini, per la salvezza della società, sia contro minacce interne che esterne.

di rimandi, a volte palesi, altre volte appena appuntati, ma presenti. Nemmeno lavori dove la fantasia o l'epicità prevalgono ne sono esclusi, tanto da permettere al lettore di avere un legame anche minimo con la realtà, che gli consentirà di percepire l'opera vicina a sé, facilitandone l'immedesimazione e il coinvolgimento emotivo.

Tale scelta, abbinata a tematiche e figure ormai consolidate e considerate standard (ancora oggi estremamente attuali e incisive), porta alla creazione di lavori in cui non vi è solo svago e divertimento, ma anche una riflessione più intima e personale da parte del lettore. Il voler donare al *manga* un'ulteriore profondità, non lascerà indifferente l'occhio del pubblico, tanto da essere, nella maggior parte dei casi, uno dei punti forti che concorrerà al successo del prodotto. Indubbiamente *ONE PIECE* ne ricalca alla perfezione la descrizione.



## 2. ONE PIECE E LE TEMATICHE DELLO SHŌNEN MANGA

Sicuramente lo *shōnen manga* è il genere di maggior successo del panorama fumettistico giapponese. Interessato principalmente a una fascia maschile adolescenziale, riesce a coinvolgere anche una buona fetta di pubblico femminile e maturo, evitando così di limitare troppo il campo dei lettori. Che sia incentrato su sport, avventura, guerra, thriller, horror o drammi psicologici, eventi e figure storiche passate, lo *shōnen manga* è sempre riuscito a trovare, nei decenni, autori che hanno avuto la capacità di imparare e prendere spunto dagli artisti venuti prima di loro (spesso iniziano, come Oda, da assistenti), per creare opere più o meno vicine ai canoni proposti, siano esse commerciali o più originali.

Nel capitolo, quindi, si andrà ad analizzare con attenzione gli elementi chiave del genere ripresi da Oda per la realizzazione di *ONE PIECE*, tracciandone brevemente le caratteristiche principali per poi soffermarsi sul modo in cui il *mangaka* è riuscito a inserirle e interpretarle, rendendole ancora fresche, moderne e innovative ma soprattutto uno dei punti cardine del successo della propria opera.

### Il viaggio e la ricerca

Il tema del viaggio ha radici antiche nella tradizione letteraria mondiale, in cui spesso si narra di personaggi che partono all'avventura per terra o per mare, intraprendendo un percorso circolare basato su tre elementi fondamentali: il luogo di partenza, il tragitto svolto e l'arrivo. Il protagonista decide di lasciare il proprio punto fermo, la sua "origine", per intraprendere un cammino che solitamente punta alla ricerca di qualcosa (un oggetto portentoso, una persona scomparsa, ecc.), a delle capacità da apprendere, o a un nemico da sconfiggere, requisiti necessari da soddisfare per poter tornare indietro.

In realtà, tuttavia, il discorso risulta meno semplice di quanto si pensi.

Il significato del viaggio in sé non sta solo nel raggiungimento del proprio obiettivo, ma piuttosto nel superamento di svariate e continue prove, affrontando pericoli e disgrazie improvvise cui ci si trova davanti, rialzandosi dagli errori commessi che minano i propri propositi e complicano spesso la situazione. Si testerà così la tenacia del protagonista nel resistere a avversità naturali o nemici concreti, sempre più agguerriti e mortali; la furbizia, nel momento in cui la forza sola non basterebbe; il coraggio, nel correre i rischi senza mai tornare indietro, non abbandonando mai i propri propositi. Si può facilmente capire, quindi, come non sia un'impresa che potrebbe compiere

chiunque, ma richieda persone elette, atipiche forse, dotate di grande capacità e voglia di scoprire, di partire e accettare il fatto di non poter tornare: un'avventura del genere necessita un eroe<sup>70</sup>.

Al contempo, questa lunga esperienza diventa prova di conoscenza del mondo e di sé, in cui l'uomo deve adattarsi alle situazioni imprevedibili che possono capitare, nella spontanea attrazione (e al contempo a volte avversione) verso l'ignoto e l'estraneo. L'incontro con il diverso comporta necessariamente una sfida nel confrontarlo, nel relazionarsi a esso, giungendo così a una crescita personale interiore di grande importanza. Ciò richiederà dei sacrifici, quali in primis il distacco e l'allontanamento dalle persone care, gli affetti e dai propri punti fermi, che si spera di ritrovare ancora quando, alla fine del proprio percorso, ci si volgerà – se ve ne sarà la voglia e la possibilità – per tornare a casa.

Non è scontato, infatti, che la conclusione del viaggio sia necessariamente la meta inseguita o il ritorno al punto di origine: tutto può cambiare e può essere modificato da una serie di fattori esterni alla persona che interagiscono con essa e la influenzano, portandola a variare il proprio cammino in base a nuove idee, legami instaurati o avversità. Persino il tanto agognato traguardo, trofeo o meta desiderati, possono addirittura non venire trovati o essere paradossalmente cercati all'infinito, in una brama di scoperta mai del tutto soddisfatta, col desiderio di vivere un'esistenza piena di avventure entusiasmanti che non abbiano mai fine.

Pertanto, si può dire come viaggio e ricerca (intesi sia su un piano prettamente concreto che più astratto) siano sempre correlati, formando un'epopea che continua a emozionare e appassionare nelle varie sfaccettature in cui viene presentata. Lo stesso lettore viene catturato dalle vicende rappresentate e lasciato fino alla fine con l'aperto interrogativo riguardo l'esito più o meno positivo della missione.

La letteratura giapponese non è priva di racconti che recuperano l'epica del viaggio, e i *manga* non sono da meno. Il filone dell'avventura, infatti, declinato in maniera fantastica, fantascientifica o



realistica, è uno dei più utilizzati proprio per il successo che riesce a riscontrare ancora oggi nel pubblico.

Ta i primi autori vi è sicuramente Tezuka, con il suo *Dororo* 『どろろ』 (1967), in cui si narra le peripezie del giovane samurai Hyakkimaru, e del ladruncolo orfano Dororo, che lo accompagna nel suo viaggio. Il guerriero è figlio di un

---

<sup>70</sup> Uno dei più famosi è sicuramente Ulisse, protagonista del poema epico greco *L'Odissea* (IX secolo a.C.) di Omero (seconda metà del IX secolo a.C.), in cui viene narrato il lungo viaggio di ritorno dell'eroe verso Itaca, sua isola d'origine, dopo la fine della guerra di Troia, narrata nella precedente opera dell'autore: *Illiade* (IX secolo a.C.).

*daimyō*, che per ottenere il potere ha promesso quarantotto parti del corpo del bambino, ancora non nato, ad altrettanti demoni. Venuto di conseguenza al mondo in maniera deforme, e abbandonato in una cesta sul fiume, Hyakkimaru viene trovato dal dottor Honma, che lo alleva e riesce, con metodi magico-alchemici, a fornirgli un corpo artificiale. Una volta cresciuto, il ragazzo partirà alla ricerca di tutti e quarantotto i demoni con l'intenzione di sconfiggerli, recuperando così le parti del corpo sottratte e, al contempo, anche la sua umanità. Lo stesso *Galaxy Express 999* di



Matsumoto si basa sul lungo tragitto percorso dal protagonista Tetsurō, in viaggio sul treno spaziale, da cui l'opera prende il nome, che corre su una rete ferroviaria ormai estesa per tutta la galassia, diretto verso il pianeta Andromeda. Lì il ragazzo potrà finalmente ricevere un corpo meccanico che gli permetterà di vivere duemila anni e vendicare la madre, ingiustamente uccisa. Durante la tratta, seguendo le varie tappe in cui sosta il Galaxy Express, il ragazzino farà vari incontri in cui comprenderà come il diventare un androide comporti una svilente perdita di umanità,

della quale chi ha subito il mutamento sente la mancanza. Il suo percorso si complicherà ulteriormente nell'intrecciarsi con i piani della regina Andromeda, che contribuirà a sventare, salvando così la galassia. Sulla stessa scia narrativa della partenza per viaggi di cui si conosce l'inizio ma mai la fine, ispirato alla tradizione letteraria cinese<sup>71</sup>, troviamo anche *Dragon ball* di Toriyama, dove la storia inizia proprio con la ricerca del protagonista, Son Goku. Il bambino, dotato di una coda di scimmia e una grande forza, che viene convinto dalla ragazzina Bulma a

---

<sup>71</sup> *Dragon ball* è basato su *Xiyóu jì* 『西遊記』 *Viaggio in occidente* (1590), attribuito all'erudito Wu Cheng'en 吳承恩 (1504?-1582?) scrittore della dinastia Ming (1368-1644). Si tratta di uno dei *sì dà míng zhù* 四大名著 (quattro grandi romanzi classici) della letteratura cinese, termine con cui vengono indicate le opere che hanno avuto maggior influenza sul romanzo cinese tradizionale. Il racconto narra le vicende del monaco buddhista Sanzang, inviato in India dal Bodhisattva Avalokiteśvara alla ricerca di sutra molto importanti che non erano presenti in Cina. Non è solo: con lui infatti viaggiano – in modo da scontare i propri peccati – il re scimmia Sun Wukong, il maiale Zhū Bājiè e il demone fluviale Sha Wujing, pronti ad aiutarlo e proteggerlo. Anche in questo caso, si tratta di un percorso che, compiuto dai personaggi, consente loro di arrivare all'illuminazione. Il romanzo è stato fonte di ispirazione per film, fumetti, animazione e videogiochi, anche occidentali. Per quanto riguarda i *manga*, oltre al già citato *Dragon ball*, troviamo anche *Boku no Son Gokū* 『ぼくのそんごくう』 (*Il mio Son Goku*, 1952) di Tezuka, da cui verrà tratto anche il film d'animazione *Saiyuki* 『西遊記』 (*Le tredici fatiche di Ercolino*, 1960) diretto da Yabushita Taiji 薮下 泰司 (1903-1986) e Shirakawa Daisaku 白川 大作 (1935), della *Tōei Dōga*, e *Gensōmaden saiyūki* 『幻想魔伝最遊記』 (*Saiyuki*, 1997) di Minekura Kazuya 峰倉 かずや (1975).

partire alla caccia delle sette sfere del drago, oggetti magici che se riuniti possono evocare il drago Shenron, in grado di esaudire un qualsiasi desiderio. E' abbastanza chiaro fin da subito come la missione dei due rallenti a causa degli incontri fatti lungo il cammino, che aprono spesso la strada a trame secondarie. Ciò porterà a nuovi amici, ma anche nemici da sconfiggere che si



aggiungeranno a quelli già presenti, in una sorta di gara per l'ottenimento delle sfere. Inaspettatamente, pur trovandole e sventando i piani dei criminali con i quali ci si trova ad aver a che fare, la storia non giunge alla sua conclusione. A disturbare la quiete appena ritrovata si aggiungono nuove minacce da evitare e crudeli avversari che rischiano di distruggere il pianeta, con una nuova ricerca delle sfere che si ripeterà più e più volte. Si crea così una sorta di schema ciclico ma efficace, che va via via complicandosi con ulteriori intrecci e peripezie, in un approfondimento della costruzione della stessa trama mano a mano che si procede.

La vicenda, infatti, da "piccola" e piuttosto ristretta a un esiguo numero di persone, diventa sempre più grande, in parallelo con le missioni che Goku, ormai adulto, deve portare a termine. Non si tratta più solo del ritrovare un oggetto prezioso, salvare un amico indifeso o fermare una banda di malfattori: è l'intera umanità, e poi addirittura l'universo stesso a rischiare, dando vita a scontri sempre più difficili e sensazionali che mettono il protagonista a dura



prova e richiedono un duro allenamento. Goku è costretto dagli eventi a crescere, a diventare sempre più forte per essere l'eroe di cui tutti hanno bisogno, ma soprattutto per sopravvivere. Lo spingono generosità e senso di protezione verso gli altri, ma anche un desiderio interiore di confronto, di sfida continua alla ricerca di avversari sempre più forti con cui mettersi alla prova, senza sentirsi mai completamente arrivato al traguardo.



In un continuo gioco di rimandi e influenze, così come Toriyama avrà guardato ad artisti precedenti nell'ideazione dell'opera, dal momento della sua pubblicazione (e del suo enorme successo) *Dragon ball* ha sicuramente ispirato un gran numero di altri *manga*<sup>72</sup>, e *ONE PIECE*, non sembra esserne stato esente.

<sup>72</sup> Altri autori che hanno ammesso di essersi ispirati a Toriyama per le sue opere sono Kishimoto Masahi, con *Naruto*; Kubo Tite, per *Bleach*; Mashima Hiro, sia per *Reivu* 『レイヴ』 (*Rave*, lett. *Delirio*, 1998) che per *Fairy Tail*.



Ricchezza, fama, potere. C'è stato un uomo che ha conquistato tutto questo: Gol D. Roger, il re dei pirati. Le sue ultime parole, dette in punto di morte, hanno spinto la gente di tutto il mondo a salpare. "Il mio tesoro? Prendetelo pure se volete, cercatelo! Ho lasciato tutto in "quel" posto". E il mondo diede vita alla grande era della pirateria.<sup>73</sup>

E' con queste parole, che riassumono il fine principale dell'opera, che si apre il primo capitolo di *ONE PIECE*: si tratta della ricerca di un leggendario tesoro, appartenuto al più famoso pirata di tutti i tempi, Gol. D. Roger. L'uomo, dopo essere stato catturato dalla Marina e condotto al patibolo per un'esecuzione pubblica, pochi istanti prima di morire, pronunciò un discorso che portò al vero inizio della pirateria, incendiando gli animi di molti, spingendoli a cercare fama, ricchezza e avventura.

La leggenda di One Piece, di cui nessuno conosce né l'ubicazione reale, né in cosa consista, ha fatto sì che sempre più persone partissero alla volta della Rotta Maggiore, irta di mostri e pericoli, l'unico percorso che permette di fare il giro del mondo intero, passando di isola in isola fino alla leggendaria Raftel, che dovrebbe segnare la conclusione del viaggio. Tuttavia non si tratta di un tragitto adatto a tutti, tanto da causare la morte e la sconfitta di molti, facendo emergere mano a mano i veri personaggi vincenti, degni di solcarne i mari, che andranno a contendersi il titolo finale di Re dei pirati, rimasto ancora vacante dopo la morte di Roger. E' una vera e propria sfida contro l'ignoto, contro la natura – rappresentata in primo luogo proprio dal mare, a volte tranquillo, a volte capriccioso e pieno di pericoli – ma anche contro se stessi, nel mettersi in gioco nonostante i problemi e le difficoltà. Si può quindi comprendere come la sola scelta di parlare in questa storia di pirati sia già oltremodo adatta a entrare ancora di più nello spirito dell'epica di viaggio. E' difficile trovare qualcuno che si dedichi all'avventura più di un corsaro, dimostrandosi pronto a lasciare

---

<sup>73</sup> 富・名声・力、かつてこの世の全てを手に入れた男“海賊王”ゴールド・ロジャー。彼の死に際に放った一言は全世界の人々を海へ駆り立てた。「俺の財宝か？欲しけりゃくれてやるぜ。。探してみろ。この世のすべてをそこに置いてきた」。世は大海賊時代を迎える。cit. 栄一郎尾田、『ONE PIECE』1巻第1章、集英社、2007.

tutto alle spalle senza grandi rimorsi, in balia degli eventi, ma soprattutto conscio dell'incertezza della riuscita dell'impresa. Tutto passa in secondo piano di fronte alla possibilità di conquista e scoperta di qualcosa di ancora ignoto, grande e sicuramente portentoso. Si tratta di personaggi a volte senza scrupoli, spregiudicati, dotati tuttavia di grande coraggio per scegliere di salpare e accettare la possibilità di non tornare indietro.

Così decide di fare il protagonista di *ONE PIECE*. Il ragazzo parte con una semplice barchetta in legno intenzionato a diventare uno dei più grandi pirati di tutti i tempi, così come Goku, in *Dragon Ball*, decide di seguire Bulma alla ricerca delle sette sfere, in cambio della promessa di riavere alla fine quella del nonno, prestatale per concludere la missione. Ruffy non ha nemmeno ben chiaro il percorso da attuare, la strada da percorrere o cosa sia necessario per poter andare avanti nel suo viaggio, ma la voglia di mettersi in gioco e vivere delle emozionanti avventure è tale da farlo partire dall'isola in cui è cresciuto senza troppi rimorsi.

Nel lungo tragitto percorso, di cui ancora non si vede una fine, la struttura dell'opera segue uno schema piuttosto ripetitivo, quale il passaggio da un'isola a un'altra, fino al raggiungimento del traguardo finale. Tuttavia, si può osservare come, con l'andare avanti dei capitoli, questo pattern, dapprima piuttosto semplice, diventi sempre più complesso e profondo, evitando che la storia cada nella noia e nella ripetitiva. La vicenda si colora di incontri, storie e vicissitudini, che



permettono al viaggio di scendere man mano in profondità, arrivando a toccare corde più introspettive e riflessive, che riescono a rendere un semplice *manga* di avventura un'opera molto più peculiare di quanto potrebbe limitarsi a essere.

Inizialmente troviamo saghe di breve durata, tanto da essere raggruppate in quella che viene definita la East Blue Saga<sup>74</sup>, caratterizzata da un modello piuttosto facile che proviene dalla tradizione fumettistica autoctona: il protagonista si sposta da un'isoletta all'altra, combattendo contro il nemico di turno (o un membro della Marina o dei pirati) e ottenendo in cambio, di fronte al valore dimostrato, un nuovo compagno (in ordine Zoro, Usop, Sanji, Nami). Il nuovo personaggio si dimostra ammirato da quello che sarà poi il suo capitano, tanto da decidere di riporre la propria fiducia in lui, seguirlo nella sua avventura e

---

<sup>74</sup> Termine usato per indicare tutto il percorso fatto nel mare orientale, zona d'origine del protagonista, prima dell'entrata nella Rotte Maggiori. Comprende tutti i capitoli dalla partenza di Ruffy dal villaggio di Foosha all'arrivo a Roguetown (*ONE PIECE* vol.1-12).

aiutarlo durante le difficoltà. In tal modo si crea da subito uno stretto legame tra il protagonista e tutti i membri dell'equipaggio, che sarà fondamentale per andare avanti e superare i momenti difficili, ma anche per permettere ad altri personaggi, in seguito, di entrare a far parte del gruppo. Si può notare, inoltre, come ogni nuova aggiunta si caratterizzi per una o più particolarità, con competenze diverse in cui eccelle, diverse da quelle degli altri. Ciò permette la creazione di soggetti assolutamente eterogenei facilmente riconoscibili, che formano un team sempre più completo, capace di adattarsi e far fronte alle diverse situazioni non solo per la forza del proprio capitano, ma anche per le loro stesse capacità. Si comprende in fretta, quindi, come il gruppo diventerà punto di riferimento fondamentale per l'eroe man mano il viaggio prosegue.

Allo stesso tempo, a ogni vicenda il nemico diventa sempre un po' più difficile da sconfiggere (si pensi solo alla facilità con cui Rufy sbaraglia Albida o Morgan Mano d'Ascia<sup>75</sup> rispetto agli scontri più impegnativi contro Arlong e tutta la sua ciurma di uomini-pesce<sup>76</sup>), dimostrando quindi come le esperienze immagazzinate abbiano portato anche i protagonisti a essere più forti.

Questa formula lineare subisce però un primo scossone nel momento in cui la nave attracca a Roguetown, quando Cappello di Paglia si ritrova a confrontarsi non più con uno, ma due nemici assieme: pirati e Marina. Qui è la prima volta in cui il protagonista viene sconfitto, tanto da dover essere aiutato da un altro personaggio, evidentemente più potente di lui, per poter scappare. La regolarità avuta finora si interrompe, introducendo un altro tema importante legato intrinsecamente al viaggio, di cui si parlerà con maggior attenzione nella sezione riguardo l'eroe: la disfatta, rischio sempre più frequente man mano che si avanzerà nella storia.

Entrando nella Rotta Maggiore, infatti, la situazione si complica e l'agognato One Piece, pur rimanendo il trofeo a cui ci si aspira, passa di gran lunga in secondo piano. Le circostanze cui i pirati di Rufy devono far fronte iniziano a diventare molto più serie, impossibili da raccontare in pochi capitoli come si era fatto in precedenza. Si tratterà di affrontare problemi sempre più estesi, provocati da personalità crudeli, temibili e dalle capacità devastanti (spesso abbinati ai poteri dei frutti del diavolo), i cui deleteri e spesso folli piani mettono a rischio non solo un ristretto numero di innocenti, ma popolazioni intere, che ripongono il loro destino nelle mani di Rufy e dei suoi uomini.

---

<sup>75</sup> ONE PIECE capitoli 1-7.

<sup>76</sup> ONE PIECE vol. 8-11.



E' questo che caratterizza le saghe seguenti, a partire da quella della Baroque Works<sup>77</sup> – salvo qualche breve intermezzo ludico o meno impegnativo delle trame principali – con uno schema che va allungandosi leggermente. Avremo infatti l'arrivo alla nuova isola; il venire a conoscenza dei suoi abitanti e della sua situazione in corso; un primo scontro con i

cattivi introdotti in cui solitamente si verrà sconfitti; la possibilità di ripresa dei protagonisti e un secondo duello, che stavolta ha buon esito, permettendo alla ciurma di poter proseguire. La battaglia contro l'organizzazione criminale di Crocodile, contro la God's Warrior Militia guidata dal nichilista Ener<sup>78</sup>, e contro il CP9 a Water Seven e Enies Lobby<sup>79</sup>, sono tutti momenti che mettono a dura prova la volontà e soprattutto le forze dei presenti. Allo stesso tempo iniziano a venire a galla tematiche profonde dai riscontri anche attuali, legati alla cultura e alla società giapponese, dimostrando come il viaggio si leghi sempre di più a una riflessione dell'individuo che ne vive sulla pelle gli avvenimenti, ma anche del lettore che ne segue le vicende, spingendolo a una ricerca personale delle motivazioni, delle cause e delle conseguenze legate a scelte e azioni altamente sconsiderate.

Tuttavia, seguendo ancora la tradizione del viaggio presentata nei *manga*, ognuna di delle saghe è ancora pressoché slegata dalle altre. Ciò significa come, a livello di trama, le esperienze fatte nelle varie tappe non abbiano all'effettivo nulla che le colleghi una all'altra, salvo qualche spunto riguardo la storia generale che viene inserito qua e là in modo da tenere lo spettatore attento e vigile su ogni minimo particolare, e il fatto che la taglia di Rufy, di fronte a quelle che il Governo Mondiale considera "malefatte", aumenti ogni volta. Vero è che in realtà ciò che accomuna queste



<sup>77</sup> ONE PIECE, vol. 12-24 (cap. 101-127).

<sup>78</sup> Saga di Skypiea, vol. 24-32 (cap. 218-302).

<sup>79</sup> ONE PIECE, vol. 32-46 (cap. 303-441).



lunghe soste (parlando in termini di capitoli, poiché a volte il tempo “reale” può variare da un solo giorno a tempistiche decisamente più estese) sia l’aver ottenuto degli insegnamenti morali grazie anche agli incontri fatti, agli amici trovati e alle storie dei luoghi in cui si è sostato e a cui i protagonisti, a loro volta, hanno lasciato qualcosa.

Come ogni epica di viaggio che si rispetti, durante tutto percorso non vi è una sola volta in cui Rufy torni indietro, se non nel momento in cui da Water Seven è costretto ad andare a Enies Lobby per salvare Robin, Franky e Usop, per poi fare ritorno all’isola dei carpentieri per riprendere il viaggio. E’ un tragitto strettamente a senso unico, in cui non vi è indecisione nell’andare avanti, nel proseguire, benché le probabilità di non farcela aumentino sempre di più. Ciò non sembra importare a nessuno dei membri della ciurma, perché la voglia di scoprire, di vedere posti nuovi e di arrivare tutti insieme alla meta finale continua a essere più forte di qualsiasi cosa, rinsaldandone l’unità.

Questa sorta di “linea retta”, tuttavia, si interrompe nel momento in cui, a Sabaody, la ciurma viene costretta a dividersi<sup>80</sup>. Le vicende dei vari membri dell’equipaggio prendono strade separate, appena accennate nell’opera, per lasciare invece spazio ai fatti che coinvolgono Rufy, vero motore degli eventi di trama che andranno a intrecciarsi al viaggio, anticipandone l’ulteriore pericolosità; presentando personaggi che potranno essere i nuovi nemici della ciurma e lasciando trapelare misteri ancora da scoprire, che probabilmente allontaneranno ancora il traguardo finale (di cui forse, nell’appassionarsi alla storia, ci si dimentica persino). Rufy si trova quindi a dover cercare nuovi alleati anche tra i propri nemici, entrando nella lunga Summit War Saga (o saga della Guerra di Barbabianca)<sup>81</sup>, dove la solita chiara distinzione tra buoni e cattivi, – tipica dell’antagonismo presente in queste tipologie di storie – sembra perdersi, a favore di diversi schieramenti che si attaccano l’un l’altro, ognuno con le proprie ragioni e convinzioni. Si tratta di un conflitto senza precedenti, che cambierà non solo le sorti e gli equilibri del mondo, ma anche il viaggio dello stesso eroe. E’ l’unico



<sup>80</sup> 『ONE PIECE』 52 卷第 512 章 *Zoro, otosata nashi* 「ゾロ、音沙汰なし」 (*Zoro scompare nel nulla*), 53 卷第 513 章 *Sukuenai!!!* 「救えないっ!!!」 (*Non posso salvarvi*).

<sup>81</sup> *ONE PIECE*, vol. 46-61 (cap. 442-597).

momento della storia, infatti, in cui lo stesso Rufy, uscito sconfitto dal non aver saputo difendere i propri compagni, dalla perdita del fratello e dalle ferite subite, pensa seriamente di gettare la spugna e tornare indietro.

Rinsavito grazie ai consigli delle persone che ha a fianco, ci vorranno comunque due anni prima che decida di riprendere il cammino, dimostrando ancora una volta come la strada sia troppo difficile da percorrere senza un'ulteriore sosta per prepararsi a essa. Sono state proprio le esperienze di viaggio fatte fino a quel momento a insegnarglielo e a mostrare come, a volte, anche il fermarsi non debba essere visto come qualcosa di negativo ma piuttosto necessario per arrivare al proprio obiettivo finale.

La gioia iniziale della scoperta continua a essere presente, a spingerlo ad andare avanti e a motivare i membri della propria ciurma, ma non è sufficiente senza un'adeguata preparazione e un allenamento che porti prima di tutto lui, ma anche i suoi stessi amici, a essere in grado di proseguire e sostenere le difficoltà che arriveranno in seguito. I suoi compagni, dopo aver visto il messaggio lasciato loro tramite i giornali, lo comprendono e ne accettano la scelta senza alcuna rimostranza: non saranno sufficienti tre giorni, tempo che si erano prefissati per aspettare che la Sunny fosse pronta per salpare verso l'isola sottomarina, ma un tempo decisamente più lungo che possa permettere a ognuno di loro di lavorare su se stesso in modo da essere utile alla squadra intera. Vediamo quindi come il viaggio di un singolo elemento si sia man mano trasformato in uno spostamento collettivo, in cui la collaborazione diventa un tassello essenziale per evitare la disfatta, tanto da far riflettere tutti riguardo l'essere parte attiva del percorso, piuttosto che semplici accompagnatori del proprio capitano. La facilità con cui sono stati divisi e la perdita subita dal ragazzo (di cui sono stati informati solo in seguito) smuove ognuno di loro, ricordandogli ancora una volta di non essere invincibili, tanto da spronare l'intera squadra a migliorarsi per non essere un peso ma piuttosto un valido aiuto per continuare la loro navigazione.



Durante il ritrovo a Sabaody è chiaro come tali intenzioni abbiano dato i loro frutti: la forza della ciurma è decisamente aumentata, tanto da sbaragliare in fretta nemici che due anni prima li avevano facilmente messi in difficoltà. Pur mantenendo ognuno le proprie peculiari caratteristiche caratteriali, è indubbio come vi

sia una maturazione non solo fisica, ma soprattutto mentale, riguardo l'approccio con cui

affrontare questa avventura. Riguardo ciò, è interessante notare lo scambio di battute tra Zoro e Rufy durante la saga di Punk Hazard<sup>82</sup>, dopo che lo spadaccino viene a sapere come il proprio capitano sia già stato battuto una volta da Caesar:

-Zoro: [...] “Questo non va bene! Non è uno scherzo! Abbassare la guardia ci costerà la vita d’ora in avanti. Ehi, Rufy!”[...] “Vedi di stare attento! Questo è solo l’inizio del Nuovo Mondo”.

-Rufy: “Sì scusa! Stavolta non abbasserò la guardia”<sup>83</sup>.



Tali parole dimostrano come la lezione subita sia servita a tutti, e ne pesi sull’animo dei protagonisti come monito per il futuro. Ed è anche in ciò che si comprende l’utilità di un viaggio: aiuta a imparare dagli errori, comprendere i passi falsi compiuti, le leggerezze non colte, in modo da andare avanti e soprattutto non mollare mai. Di riflesso lo stesso insegnamento si riversa sul lettore che, pur non accorgendosene, verrà influenzato dalle scelte dei personaggi, in una sorta di crescita morale, che come accompagna i protagonisti del bizzarro e avventuroso racconto di *ONE PIECE*, segue anche lui. E’ difficile infatti non comprenderne l’importanza intrinseca di messaggi così netti. L’autore spinge ad avanzare, ma allo stesso tempo ricorda come sia necessario non essere superficiali o incuranti verso se stessi e ciò che ci circonda, perché il prezzo da pagare è sempre più alto di quanto si possa pensare.

E’ con questo monito che si apre la seconda parte del viaggio di Rufy, che riprende lo schema precedente di spostamento di isola in isola. La ciurma oltrepassa la Linea Rossa ed entra finalmente in quello che viene definito il Nuovo Mondo, passando dal regno degli uomini-pesce, all’isola del ghiaccio e del fuoco, Punk Hazard e infine a Dressrosa. I nemici si fanno fin da subito ancora più mortali di quanto non fossero in passato, le situazioni in cui si trovano diventano sicuramente sempre più bizzarre e dagli imprevedibili risvolti drammatici, con tematiche sempre

<sup>82</sup> *ONE PIECE*, vol. 66-70 (cap. 654-699).

<sup>83</sup> ゾロ : 「[...]これじゃダメだ！冗談じゃねえ！油断してたじゃ済まねえんだよ、この先は。おいルフィ！ [...]しっかりしやがれ！これからだぞ!! “新世界” は！」

ルフィ : 「うん、悪イ！もう油断もしねエ！！」 cit. 『ONE PIECE』 68 巻第 678 章 *Kenkyūjonai Atōrobī* 「研究所内 A 棟ロビー」 (*L'atrio dell'ala A del laboratorio*). Nell'anime corrisponde all'episodio 604, *Mezase Āru-tō! Kaizoku dōmei kai-shingeki!* 『めざせ R 棟！海賊同盟快進撃！』 (*L'obiettivo è l'edificio R! Il grande assalto dell'alleanza pirata!*).

più serie cui fa fronte. Vi è però un cambiamento sostanziale: dalla fine di Marineford, ogni passo o azione compiuta da Cappello di Paglia e la sua ciurma si lega inesorabilmente al resto in una catena di eventi di cui non si sa ancora la fine, quasi facessero parte di un domino i cui pezzi stanno cominciando a cadere uno sull'altro.



Non abbiamo più, quindi, delle saghe pressoché circoscritte a se stesse, ma piuttosto eventi e scelte che condizionano i passi successivi della ciurma: lo sfidare verbalmente Big Mom prima di ripartire dall'isola degli uomini-pesce e toglierle il protettorato sul regno di Nettuno<sup>84</sup>; l'accettare di collaborare con Trafalgar Law alla cattura di Caesar, chiave per la sconfitta di Kaido e ancor prima di Doflamingo; e il portare con sé Kin'emon e figlioletto fino al misterioso regno di Wa, ne sono un esempio. La stessa nave non

trasporta più solo la ciurma di Cappello di Paglia, ma ospita anche personaggi estranei – cosa che non è più avvenuta dalla saga della Baroque Works, dove Bibi ha viaggiato per lungo tempo sulla Going Merry prima di ritornare ad Alabasta –, in un crescendo di alleanze che sembra perdurerà ancora per parecchio tempo e sicuramente causerà un ulteriore allungamento del viaggio – pur rimanendo sempre sulla tratta che conduce alla leggendaria Raftel –.

Allo stesso tempo anche la ciurma di Rufy, una volta giunta a Dressrosa<sup>85</sup>, si divide di nuovo, ma stavolta per scelta. Non vi è, come la volta precedente, una dispersione involontaria che viene sentita come uno strappo netto nel percorso dei protagonisti, mandati alla deriva in balia degli eventi. Si tratta invece di una decisione presa dal capitano, che manda avanti una parte del gruppo verso la prossima meta, mentre lui rimane a combattere per salvare l'isola, assieme ai compagni presenti sulla terraferma e agli alleati incontrati in loco.



Ciò dimostra palesemente come la fiducia di Cappello di Paglia nei propri compagni sia forse ancora più salda che in passato – sebbene non abbia mai vacillato –, tanto da non aver paura a lasciarli proseguire con la Sunny, raggiungendola in un secondo momento tramite il passaggio

<sup>84</sup> ONE PIECE, saga dell'isola degli uomini-pesce, vol. 61-66 (cap. 598-653).

<sup>85</sup> ONE PIECE, vol. 70-80 (cap.700-801).

datogli dal pirata Bartholomew. Non mancherà molto alla riunione della ciurma che, si spera, possa continuare il proprio viaggio alla scoperta di altri nuovi Paesi. Indubbio è il fatto che sul percorso pendano ancora parecchi interrogativi, che andranno probabilmente a complicarne ancora una volta il tragitto, quali il comprendere le intenzioni del Governo Mondiale; perché vi siano cento fantomatici anni di buio di cui nessuno conosce le vicende; il ruolo dei Quattro Imperatori e delle Supernove nell'equilibrio mondiale; e quale possa essere la prossima mossa della Marina, sempre pronta a inseguire Cappello di Paglia con la speranza di catturarlo.

E' chiaro che la fine di questo lungo viaggio non è ancora vicina. Ciò, tuttavia, non sembra importare né ai lettori, che continuano a seguirne con sempre maggior entusiasmo le avventure, né alla ciurma stessa, che cresce e si arricchisce moralmente sempre di più, arrivando ad accumulare sufficiente esperienza per diventare degna di ottenere, alla fine, lo One Piece. Il tesoro, diventa quindi non solo qualcosa di concreto, ma assume anche un significato simbolico nel diventare specchio di un desiderio più grande: aver visto tutto il possibile; conosciuto qualsiasi cosa ignota ci possa essere; sperimentato tutto quello che si sarebbe potuto fare e vivere a pieno senza alcun rimpianto. L'oggetto quasi perde di significato di fronte all'importanza del sapere, del comprendere il mondo in modo da esserne parte attiva, piuttosto che un mero spettatore. Il messaggio dell'autore mira proprio a spronare al non lasciare che l'esistenza scorra davanti a sé senza reagire, ma piuttosto diventarne parte integrante e lasciarvi un segno. E in questo, Cappello di Paglia e la sua ciurma, non si può dire non vi siano riusciti.

## Un eroe “mascherato” da antieroe

Derivante dal lemma greco *ἥρως*, con grande probabilità collegato etimologicamente al verbo latino *servo*, con il significato di “preservare”, il termine *eroe* indica sin dall’antichità un personaggio spesso a protezione del genere umano. Protagonista di un gran numero di racconti, solitamente si tratta di un uomo o una donna dotati di caratteristiche sia mentali che fisiche che li fanno emergere dalla massa; con abilità che li distinguono in modo chiaro da qualsiasi altra persona, e grande carisma, che li rendono in grado di compiere imprese e azioni straordinarie, aumentandone la fama.

A volte avente origine semidivina o divina, oppure semplice uomo comune, la figura dell’eroe è ancor oggi una delle più apprezzate e utilizzate, presente in qualsiasi contesto in modo più o meno spiccato. Non serve infatti brandire un’arma per essere considerato un paladino. A volte è sufficiente il temperamento deciso, una salda presa di posizione nel risolvere le situazioni per essere definito leader, seguito da tutti senza nemmeno bisogno di sforzarsi. E’ un’immagine decisa, forte, che dona un senso di protezione e sicurezza a chi sta attorno, ma soprattutto che spinge gli altri ad agire, fungendo da esempio.

Pertanto il senso dell’utilizzo dell’eroe in un racconto è quello di donare al lettore un modello da seguire, esaltando pregi che tutti dovrebbero idealmente avere, ma anche mostrandone i difetti, a volte nettamente marcati. Il motivo è molto semplice: l’autore cerca di spingere chi legge a migliorarsi, a evitare di prendere decisioni sbagliate o farsi trascinare da erronei sentimenti negativi. Tanto saranno mirabolanti e straordinarie le imprese fatte a fin di bene, infatti, tanto alta e dolorosa sarà la caduta dalla quale doversi rialzare o, in caso di finale drammatico, perire, dimostrando come persino una figura come l’eroe non è del tutto immortale e al di sopra delle leggi della natura.

E’ noto, tuttavia, come riuscire a trasmettere un intento didattico non sia semplice. Spesso il destinatario si pone sulla difensiva o mostra un atteggiamento annoiato, restio ad ascoltare l’emittente donare lezioni di vita. Ecco il perché del ricorso al racconto. Inserendo questi insegnamenti all’interno di una favola o una storia che sia divertente, dai risvolti drammatici, fantasiosa o avventurosa, si cerca di catturare l’attenzione del lettore (o ascoltatore), facendo sì che si appassioni alle vicissitudini del protagonista (o dei protagonisti, in caso fosse parte di un gruppo) e ne senta propria l’esperienza. Uno stratagemma del genere consente di svilupparne il giudizio critico, facendogli accogliere con facilità gli esempi positivi, e allo stesso tempo

educandolo a riconoscere in anticipo le scelte negative o i comportamenti che lo porteranno a sbagliare, a cadere soffrendo a maggior ragione per le conseguenze di quei gesti di cui si erano già previsti gli effetti. Persino i più scettici, quelli che si immedesimano fin troppo nell'eroe, seguendolo fino in fondo e appoggiandolo mentalmente in ogni scelta, si trovano alla fine a doverne condannare il comportamento, attuando un distacco dal personaggio pur continuando ad amarlo. Ciò permette che la persona non si impersonifichi fino in fondo ma riesca a sviluppare gradualmente una propria coscienza personale, ulteriore fattore di crescita.

I *manga* seguono ampiamente tale meccanismo in tutte le opere. Che siano *shōjo*, *shōnen*, *seinen jōsei manga*, vi è sempre una relazione di amore/allontanamento per il protagonista, che crea un interesse tale da invogliare il lettore a seguire le storie, appassionandolo sempre di più tramite colpi di scena e capacità mirabolanti, ma allo stesso tempo evitando che entri completamente nei panni del personaggio. Il *mangaka* rende il lettore una sorta di spettatore invisibile, esterno alla storia, donandogli gli strumenti per giudicare con più oggettività il carattere, le scelte e la qualità delle azioni dei personaggi presenti nel racconto, e l'elemento visivo sicuramente aiuta.

Citando nuovamente *Dragon ball*, vista l'ammirazione di Oda per Toriyama, lo stesso Goku è largamente amato dal pubblico. E' dotato di una forza fuori dal comune, inventa tecniche nuove che riescono a sbaragliare gli avversari e non si arrende mai. Non solo. La capacità del protagonista di appassionare la gente è data dall'essere un personaggio a tutto tondo. L'essere fuori dal comune è sicuramente un fattore interessante, ma può rendere allo stesso tempo il personaggio antipatico o generare invidia. Aggiungere quindi emozioni e sentimenti più umani, quali generosità; vivacità; autoironia; essere pronto a sacrificarsi per gli amici, e, a volte, salvare anche i nemici dalla morte o dalla disfatta, fanno di Goku una figura ammirabile in tutti i suoi aspetti. Al contempo, pecca a volte di presunzione, data dalla consapevolezza dei propri miglioramenti, e proprio l'idea di essere invincibili di fronte all'avversario lo mette spesso in difficoltà, portandolo a volte a sottovalutarlo. Il difetto sembra passare al figlio, tanto che proprio il sottostimare Cell da parte di Gohan – diventato persino più forte del padre – farà sì che Goku sia costretto a rinunciare alla sua vita per salvare il mondo<sup>86</sup>. Questo probabilmente è l'esempio più lampante del momento in cui il lettore riuscirà a comprendere in anticipo cosa sta per succedere; si arrabbierà probabilmente per la scelta del ragazzino ma, non potendo intervenire, dovrà rimanere come spettatore inerme di fronte agli eventi che ne conseguiranno. Si tratta di uno scossone certamente

---

<sup>86</sup> TORIYAMA AKIRA 『ドラゴンボール』 35 巻第 412 章、*Seru Geimu no ketsumatsu* 「セルゲームの結末」 (*La conclusione del Cell Game*)、東京、集英社、1984。

violento, ma che aiuta, nell'intento del didatticismo, a far sì che il pubblico possa imparare – a spese dell'eroe – una lezione: anche l'osannato campione ha dei limiti ed è bene ricordarsene prima che sia troppo tardi. Allo stesso modo però, sono gli errori a rendere il personaggio più umano (seppur si scopra poi venga da un altro pianeta), meno invicinato e, di conseguenza, ancora più vicino a chi ne segue le vicissitudini, che pur condannandolo continua ad amarlo forse persino più di prima. Tale processo si rafforza e rinnova nel poterlo vedere crescere, da ragazzino, ad adolescente, a uomo adulto con una famiglia da proteggere e responsabilità sempre maggiori sulle spalle. All'effettivo, *Dragon ball* rende proprio l'idea di un completo romanzo di formazione in cui l'eroe cambia, si sviluppa, si modifica in corso d'opera.

*ONE PIECE*, riesce a partire da questo punto e svilupparlo in maniera ancora più efficace. Se infatti nel *manga* di Toriyama, le battaglie dell'eroe sono effettivamente il punto forte della storia e la morale unica è che un nemico, seppur forte, può essere sempre distrutto da un personaggio dal cuore puro che per la sua positività riuscirà in qualche modo a sconfiggerlo facendo sì che il bene trionfi, Oda presenta un protagonista "mascherato" da antieroe.

Sofferamoci per qualche istante sulle caratteristiche del modello accennato poc'anzi.

Il portare sulla scena personaggi non completamente positivi, dalla fedina penale non immacolata, con un carattere irritante, mutevole, che spesso agiscono per interesse personale e che potrebbero facilmente diventare degli antagonisti, si è sempre rivelata una scelta di grande successo. Spesso opposti al bene comune per motivi dati dal proprio background, dimostrano alla fine di avere una personalità originariamente positiva, che permette loro di distinguersi dai vari cattivi – mossi unicamente da intenti malvagi – persino nel momento in cui si pongono come negativi. Tale scelta narrativa ha portato alla creazione di personaggi dal grande fascino misterioso, spesso molto più amati di un qualsiasi tipico paladino votato al dovere e al bene.

Lo stesso Susano<sup>87</sup>, nel primo testo scritto della storia giapponese, il *Kojiki* 古事記 (lett. *Cronaca di antichi eventi*, 712 d.C)<sup>88</sup>, viene descritto come forte e coraggioso ma al contempo insolente e

---

<sup>87</sup> Susano スサノヲ, è uno dei principali *kami* 神 (divinità) dello shintoismo, noto come il dio delle tempeste e degli uragani, che inizialmente doveva governare sulla Piana del Mare. Generato da Izanagi, il dio creatore del mondo assieme alla sua sposa Izanami, durante il rito di purificazione (*harai* 祓) dopo la visita nell'oltretomba per provare a riavere la propria sposa deceduta.

<sup>88</sup> Si tratta di un'opera scritta dal nobile Ō no Yasumaro 太安万侶 (660–723), richiesta dall'imperatore Tenmu 天武 (631?–686) nella volontà di poter legittimare il potere del clan Yamato su tutti gli altri presenti in Giappone, cercandone un'origine divina che non potesse quindi essere contestata da nessuno – a rischio di scatenare l'ira dei *kami* –. Per questo motivo, lungo tutti i tre *maki* 巻 (libri) che ne compongono l'opera (scritta in *man'yōgana* 万葉仮



bellicoso, tanto da essere protagonista di atti violenti e irrispettosi nei confronti di umani e altri *kami*. I suoi “dispetti”, colpiscono anche la sorella, Amaterasu<sup>89</sup> – tanto da far sì che si rinchioda in una grotta e lasci il globo nell’oscurità fino all’intervento di Ama no uzume<sup>90</sup> –, e sono la causa del suo esilio sulla Terra, dove la divinità diventa man mano una figura eroica, che si confronta con mostri e demoni nella difesa dell’umanità, tanto da diventare largamente amato dalla tradizione popolare che ne riutilizzerà la tipologia di personaggio per molte altre opere<sup>91</sup>.

Nel *manga* viene spesso utilizzata per personaggi secondari, dipinti inizialmente come negativi – seppur dotati di grande fascino –, che grazie all’eroe verranno influenzati positivamente tanto da abbandonare i loro piani o desideri, unendosi alla causa comune in una sorta di ritorno più o meno totale alla positività (citando ancora *Dragon ball*, ciò lo si può chiaramente vedere nelle figure di Junior o Vegeta, prima nemici di Goku e poi suoi alleati nelle battaglie successive); ma è nel renderli protagonisti delle opere che si hanno risultati a livello di apprezzamento degli spettatori ancora più massiccio.

Tra le tante possibili, la figura del corsaro è sicuramente una delle più azzeccate nel momento in cui si va a parlare di un antieroe. Spregiudicati, avventurieri, pronti a tutto per ottenere i loro scopi e slegati da qualsiasi vincolo che non sia una propria etica personale (o quella del proprio capitano cui giurano fedeltà), sono sempre stati personaggi ribelli, ampiamente ammirati e parte

---

名, l’utilizzo dei kanji cinesi senza tenere conto del loro significato, ma basandosi solo sul loro valore fonetico) viene narrata la storia della nazione e della famiglia imperiale, dalle sue origini mitiche fino al regno dell’imperatrice Suiko (554-628).

<sup>89</sup> Amaterasu ōmikami 天照大御神 (lett. Grande dea che splende nei cieli) è considerata nello shintoismo la divinità del sole, dalla quale discende la mitica famiglia imperiale giapponese, tanto che è rimasto fino alla fine della seconda guerra mondiale, quando l’Imperatore Hirohito 裕仁, (indicato con il nome postumo di Shōwa Tennō 昭和天皇, 1901–1989) ha dovuto ufficialmente – su imposizione degli occupanti americani – negare la propria origine divina.

<sup>90</sup> Divinità patrona della musica e della danza nello Shintoismo, grazie alla sua danza e alla sua furbizia, riesce a far uscire Amaterasu dalla grotta, riportando il sole nel mondo.

<sup>91</sup> Nelle sue imprese Susanoo trova un’arma, la spada Kusanagi no Tsurugi 天叢雲劍 (lett. spada del paradiso), considerata assieme alla gemma Yasakani no magatama 八咫瓊曲玉 (lett. giada di Yasakani) e allo specchio Yata no Kagami 八咫鏡 (specchio di bronzo), uno dei Tre Sacri Tesori di Yamato (Sanshu no Jingi 三種の神器 denominati anche le “insegne imperiali del Giappone”). Questi tre oggetti sacri, non sono solo il simbolo del Giappone, ma rappresentano metaforicamente tre virtù: valore (la spada), saggezza (lo specchio) e benevolenza (la gemma), e verranno ampiamente ripresi da *media* come cinema e animazione, giochi di carte, manga e videogioco autoctoni al pari di altri personaggi e leggende mitologiche.

dell'immaginario collettivo legato alla voglia di evadere dalla propria realtà di tutti i giorni e sognare.

Si pensi ad esempio, parlando di pirati (seppur spaziali), al malinconico Capitan Harlock di Matsumoto, ampiamente ispirato all'eroe maledetto dell'Ottocento, nato dalle ideologie del movimento dello Sturm und Drang. E' un personaggio caratterizzato da un'indole reazionaria e una filosofia individualistica di vita, che lo portano a non rispettare le leggi imposte dalla società,



ritrovandosi quindi emarginato nella sua scelta di anarchia e di ribellione contro qualsiasi regime totalitario, indifferente al fatto che possa essere terrestre o alieno. Nobile e fiero, con un proprio codice personale, è allo stesso tempo taciturno e schivo, annoiato e deluso dall'esistenza, con gli occhi intrisi di una funerea furia

repressa, è continuamente spinto a rischiare la vita e la propria felicità nella ricerca di sensazioni travolgenti che possano smuoverne l'esistenza. Si tratta di esaltare brevi, divoranti attimi, che possono riuscire a bucare la corazza dell'animo e rivitalizzarlo, nella vampa di un secondo prima di consumarsi e svanire.

Allo stesso tempo, il suo malessere verso le forme societarie presenti lo porta a vagare per lo spazio senza una patria o posto che possa definire "casa", al riparo della sua astronave dalla bandiera pirata, che diviene quindi il suo rifugio solitario. Nonostante ciò, è chiaro a tutti come, pur agendo secondo il proprio animo, Harlock stesso sia un salvatore dell'umanità, senza cercarlo né volerlo, ammirato per la sua voglia di libertà e indipendenza, per la sua forza nell'opporsi da solo ai nemici e per le grandi avventure di cui è protagonista.

Nel caso di *ONE PIECE*, si può vedere come le due tipologie di *main character* si fondano, come vi fosse un'unione dei due esempi, nella creazione di qualcosa di innovativo. L'opera si apre con una dichiarazione di intenti piuttosto chiara e precisa, data dal dialogo – nel primo capitolo – tra Rufy e il suo amico Shanks, pirata che ha già solcato i mari e ha formato una ciurma di tutto rispetto. Il ragazzino all'inizio vorrebbe farne parte, e cerca di convincerlo nel dimostrare il proprio valore, per poi decidere di tentare una strada tutta sua senza il loro aiuto:

-Rufy: “Lo diventerò!! Un giorno avrò una ciurma migliore persino della tua! E troverò il tesoro più prezioso del mondo! Io sarò il Re dei Pirati”

-Shanks: “Oh, vorresti superarci? Allora, ti affido questo cappello. Questo è il mio prezioso cappello. Un giorno, quando sarai diventato un grande pirata, dovrai venire a restituirmelo.”<sup>92</sup>



Si può palesemente notare come non vi sia un tentativo di buone intenzioni, quanto – legandosi nuovamente alla tematica del viaggio del capitolo precedente – una volontà di voler viaggiare per se stesso, vivere avventure sempre nuove e partire alla ricerca di un grandissimo premio finale, conscio della possibilità di scontro con altre personalità, sicuramente molto più forti di quanto lui non sia ora.

E' chiaro come la stessa idea del pirata forte, intrepido ma soprattutto libero sia stato ciò che ha portato lo stesso Rufy a volerlo diventare a sua volta. E' stato conquistato da questa filosofia di vita, vista nella figura di Shanks e della sua ciurma, tanto da volerla intraprendere per sé, seppur si veda come sia il desiderio di un ragazzino, che dovrà crescere per capire come realizzarlo nel modo giusto, rafforzato dalla promessa fatta al Rosso, che diventa un ulteriore incentivo al viaggio: superare chi l'ha preceduto e diventare degno di poterlo incontrare ancora una volta, come suo pari.

E' anche vero come Oda ci mostri una realtà legata alla pirateria molto diversa dalla maggior parte degli individui che ne fanno parte. Lo stesso masnadiere Higuma, presente nel primo capitolo, si contrappone nettamente a Shanks per carattere, comportamento e indole<sup>93</sup>. Violento, crudele e

---

<sup>92</sup> ルフィ: 「なる!!! 俺はいつかこの一味にも負けない 仲間を集めて!! 世界一の財宝みつけて!!! 海賊王になってやる!!!」

シャンクス: 「ほお。俺たちをこえるのか...じゃ、この帽子をお前に預ける! 俺の大切な帽子だ。いつかきつと返しに来い立派な海賊になってな。」 cit. 『ONE PIECE』 01 巻第 01 章 *Romansu dōn - Bōken no yoake* 「ROMANCE DAWN - 冒険の夜明け」 (*Romance Dawn, l'alba di una grande avventura*). Episodio corrispondente nell'anime: 3, *Rufi no kako! Akagami no Shankusu tōjō* 『ルフィの過去! 赤髪のシャンクス登場』 *Uno sguardo al passato* (lett. *Il passato di Rufy! Appare Shanks il Rosso*).

<sup>93</sup> Si può dire come la distinzione precisa presente nelle due versioni di Romance Dawn riguardo le due tipologie di pirati, Morgania e Peace Main, sia stata eliminata ma si possa benissimo sintetizzare nel mettere a confronto i due uomini: Shanks, palesemente di buon cuore, amante dell'avventura e solitamente bonario (a meno che non vengano toccate persone a lui care) e Hiruma, smanioso di conflitti e di vendette.

aggressivo, è lui a causare l'incidente che porta quasi Rufy a morire annegato e mangiato da un Re del mare. E' la presenza dell'amico pirata a salvargli la vita, sebbene appunto per farlo, l'uomo perda un arto. Il sacrificio fatto nei suoi confronti ne rinsalda maggiormente la convinzione riguardo la partenza, nel voler essere degno di meritarsi il sacrificio di quello che, per lui, è a tutti i fatti un eroe.

Una decisione simile porta Rufy a essere in netto conflitto con il nonno, il Viceammiraglio Monkey D. Garp, che tenta da quando è piccolo (al pari di Ace, affidatogli da Gol D. Roger prima di morire) di inculcargli il progetto di entrare a far parte della Marina e seguire la sua carriera. A tale scopo lo sottopone a durissimi allenamenti al limite dell'umano, intenzionato al contempo a fargli passare l'assurda idea di voler essere un pirata, persona che lui, nella sua posizione, caccia e cattura proprio nel rispetto dell'ordine e della pace. Si osservino i ricordi condivisi tra l'uomo e il nipote, riguardanti l'infanzia del piccolo Rufy, che il marine riporta alla memoria nel momento in cui è costretto a scontrarsi col ragazzo a Marineford, sbarrandogli la strada per la liberazione di Ace:

-Rufy: "Nonno! Perché devo combattere contro questi qui?!"

-Garp: "E' il tuo allenamento!"

-Rufy: Allenamento? A me fa solo venire fame. E non ho intenzione di farmi colpire ancora!"

-Garp: "Basta frignare! Devi diventare il più forte marine che sia mai esistito!"

-Rufy: "Io non voglio diventare un Marine, io voglio essere un pirata!"

[...]

-Rufy: "C'è qualcosa che ti devo dire, nonno!"

-Garp: "Ah sì? Cosa sarebbe?"

-Rufy: "Non voglio diventare un pirata qualunque."

-Garp: "Oh? Finalmente hai ritrovato la ragione!"

-Rufy: "Io non voglio essere un semplice pirata, voglio diventare il Re dei Pirati!"

-Garp: "E' tutta colpa dell'influenza del tizio dai capelli rossi!"<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> ルフィ:「爺ちゃん! 何で俺こんなやつらと喧嘩しなきゃいけないんだよ?!」

ガープ:「修行じゃ!」

ルフィ:「修行?! 腹減るだけだし、俺もう殴られるのヤダ!」

ガープ:「甘ったれるな! お前は誰よりも強い海兵になるんじゃ!」

ルフィ:「俺は海兵じゃなくて海賊になるんだ!」

[...]

ルフィ:「爺ちゃんに言って置く事があるんだ!」

ガープ:「ん、何だ?!」

Le ragioni di Garp vengono spiegate ancor meglio poco dopo, durante una riflessione dell'uomo nei riguardi del nipote, per il quale, nonostante il carattere duro e irreprensibile, si intuisce provi davvero un grande affetto:

“[...]Probabilmente odierai un nonno come me, così severo. Però, Ruffy, il duro allenamento a cui ti sto sottoponendo che farà di te un bravo marine, serve a tenerti lontano dalla cattiva strada. Questo è quello che vorrei per te.”<sup>95</sup>

Proprio perché conscio della fine che fanno i pirati, pur provando ammirazione per Gol D. Roger – tanto appunto da accettare di crescerne il figlio senza farne parola con nessuno –, Garp vorrebbe per il nipote una vita onesta e retta. Per questo è il primo a temprarlo nel corpo e nello spirito, per prepararlo ad affrontare i pericoli e le avversità dell'esistenza senza farsi abbattere, e soprattutto a resistere e non darsi per vinto. E sebbene non prenda la strada che suo nonno avrebbe voluto per lui, gli insegnamenti datigli sono rimasti e hanno contribuito a formarne l'eroismo e la bontà d'animo, assieme al ricordo di Shanks che gli ha mostrato come non tutti i pirati debbano essere per forza votati al male e alla violenza ingiustificata.

La sua scelta, quindi, non ne ha intaccato la naturale indole positiva, che probabilmente rimarrà la chiave della buona riuscita del viaggio, ma si tratta comunque di qualcosa di totalmente personale e in un certo senso egoistico, poiché non tiene conto di nulla al di fuori dei propri sogni.

Il perché, in realtà, è abbastanza facile da comprendere: tralasciando la principale voglia di partire verso l'ignoto e l'avventura, la ragione per cui il ragazzo e la maggior parte della propria ciurma possono permettersi di andarsene in giro senza troppi problemi è il fatto di essere soli. Nei fumetti di avventura, la scelta attuata dal *mangaka* di utilizzare come protagonista un orfano; con genitori uccisi in qualche conflitto; trucidati davanti ai loro occhi o rapiti senza che loro potessero far nulla;

---

ルフィ：「俺海賊にはなんねえ！」

ガープ：「はは、やっとわかってくれたか！」

ルフィ：「俺はただの海賊じゃなくて海賊王になる！」

ガープ：「赤髪なんぞにかぶれおって！」 cit. 『ONE PIECE』 58 巻第 571 章 *Shokeidai* 「処刑台」 (*Il patibolo*).  
Corrispondenza nell'anime: episodio 480 *Sorezore no eranda michi - Ruffi VS Gāpu!* 『それぞれの選んだ道 ルフィ VS ガープ!』 (*La strada che ognuno di loro ha scelto - Ruffy contro Garp!*).

<sup>95</sup> 「[...]きっとお前はこんな恐ろしい爺ちゃんが大嫌いなんじゃろうな。じゃがな、ルフィー、こんな厳しい修行を積ませ海兵にさせようとしているのはお前には決して道を踏み外して欲しくないからじゃ。それがワシの願いなんじゃ。」 cit. *ibidem*.

oppure scomparsi inspiegabilmente o del tutto assenti fin dall'inizio, è piuttosto comune e ottiene sempre risposte positive.

Spesso legato al ricordo degli orfani di guerra, in particolare quelli delle due Guerre Mondiali, in aggiunta alle conseguenze legate alla caduta delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki (6 e 9 agosto 1945) che hanno lasciato un esagerato numero di bambini senza genitori, nei *manga* queste generazioni allo sbaraglio vengono rappresentate con frequenza anche in maniera approfondita, scavandone nell'animo. Si tratta di ragazzini o adolescenti dimenticati dal governo e dalla società, senza figure a guidarli e proteggerli, che con facilità entravano a far parte del circuito malavitoso<sup>96</sup> oppure soccombevano di fronte alle avversità della vita, e solo pochi riescono davvero a cavarsela, dimostrando grande forza e determinazione. A maggior ragione, la figura dell'eroe aiuta a trovare un modello a cui ispirarsi, perché spesso è lui stesso qualcuno che è sopravvissuto nonostante tutto, che ce l'ha fatta da solo e usa le sofferenze del passato come forza interiore per andare avanti, diventando, di conseguenza, un esempio non solo per i personaggi del *manga* ma anche per i lettori.

In *ONE PIECE*, l'immagine dell'orfano ritorna con grande frequenza, e il caso più palese è proprio quello di Rufy. A salutarlo alla partenza il ragazzo trova gli abitanti del villaggio di Foosha, che gli hanno fatto da "famiglia", ma nessun parente stretto. Solamente nella saga di Alabasta viene resa nota l'esistenza di Ace (anche se in seguito si scoprirà come non vi sia alcun legame di sangue tra i due) e alla fine di quella di Enies Lobby, di suo nonno. Cappello di Paglia non li nomina mai, come se appunto non esistessero, e il nome di suo padre viene svelato solo nel volume 45, mentre di sua madre non si parla nemmeno. Lo stesso ragazzo non ha idea di chi siano i suoi genitori, fatto che appare chiaro quando Garp svela a Rufy l'identità del padre, davanti allo stupore generale dei suoi uomini e della ciurma di pirati:

-Garp: "Allora Rufy, a quanto pare hai incontrato il tuo vecchio."

-Rufy: "Eh? Mio padre? Che cosa vuoi dire con "tuo padre"? Io ho un padre?"

-Garp: "Ma dai! Vuol dire che non si è presentato? Ho sentito che vi siete incontrati a Rogue Town."

---

<sup>96</sup> Basti pensare al fenomeno degli anni Cinquanta dei *bōsōzōku* 暴走族 (tribù della velocità sfrenata), gruppi di teppisti – solitamente studenti liceali caratterizzati da un'indole ribelle e aggressiva – che giravano in motocicletta per la città, compiendo atti vandalici e terrorizzando i cittadini. Entrati a far parte dell'immaginario collettivo, spesso sono protagonisti di romanzi, anime e fumetti, quali lo stesso *Akira* di Ōtomo Katsuhiro, o *Shonanjunaigumi* 湘南純愛組! (*Shonanjunaigumi - La banda dell'amore puro di Shonan*, 1991) di Fujisawa Tōru.

- Sanji: “Il padre di Ruffy era là, quella volta?”
- Ruffy: “... Che tipo è mio padre?”
- Garp: “Il nome di tuo padre è Monkey D. Dragon, il rivoluzionario.”
- [...]
- Ruffy: “..Dragon? Ehi, ragazzi, ma cosa prende a tutti?”
- Sanji: “Sciocco! Come fai a non conoscere il nome di Dragon?!”
- Garp: “Oh, forse non avrei dovuto dirlo.”<sup>97</sup>

Analizzando il breve dialogo si possono notare due punti fondamentali: prima di tutto Ruffy sembra



persino sorpreso di avere un padre, come se fosse qualcosa che non l’ha mai toccato minimamente e di cui non ha sentito né il bisogno né la mancanza. Anzi, il chiedere a suo nonno come sia, indica proprio come la domanda non sia stata nemmeno mai posta al parente, e probabilmente venga chiesta ora solo per riconoscerlo tra le tante persone

presenti a Rogue Town con cui Cappello di Paglia ha dovuto avere a che fare (e di cui non si può nemmeno ricordare, visto che durante l’intervento tempestivo del padre a interrompere il duello contro Smoker, il ragazzo era svenuto) e di comprendere perché tutti gli altri siano così sbalorditi dalla cosa.

Viene quindi a conoscenza di come sia figlio del più famoso criminale mondiale, ricercato in tutto il globo proprio per essere a capo dell’Armata Rivoluzionaria, contraria alla tirannia dei sovrani e in

<sup>97</sup> ガープ：「そういえばルフィ。お前親父に会ったそうじゃな。」

ルフィ：「え？父ちゃん？父ちゃんってなんだよ…おれに父ちゃんなんかいるのか？」

ガープ：「なんじゃい。名乗りでやせんかったのか …ローグタウンで見送ったと言うとったぞ。」

サンジ：「あの町にルフィの親父がいたのか！？」

ルフィ：「…？オレの父ちゃんてどんなんだ？」

ガープ：「お前の父の名は”モンキー・D・ドラゴン”革命家じゃ」

[...]

ルフィ：「ドラゴン…？？おい、みんな一体何をそんなに」

サンジ：「バカ！！お前ドラゴンの名前をしらねエのか！！？」

[...]

ガープ：「あっ！！コレやっぱ 言っちゃマズかったかのう！！」 da 『ONE PIECE』 45 巻第 432 章 *Bikkuri bako* 「びっくり箱」 (*Scatola a sorpresa*). Episodio corrispondente dell’anime: 314, *Saikyō no kakei? Akasareta Ruffi no chichi!* 『最強の家系？明かされたルフィの父！』 (*Una famiglia molto potente*).

generale contro il potere del Governo Mondiale, tanto da cercare di rovesciarne i troni e il predominio nel Nuovo Mondo a difesa della popolazione.

Anche di fronte a una notizia del genere, il giovane pirata sembra più sorpreso dal ruolo dell'uomo piuttosto che domandarsi, lecitamente, quando e perché l'abbia lasciato solo, e se ne sia andato. Non vi è nemmeno né curiosità verso di lui, né rabbia per il fatto di non saperne nulla, sia verso il nonno, sia verso Dragon. E' come se l'informazione gli scivolasse di dosso, pur avendola compresa, quasi l'assenza del genitore non sia mai stata un peso nella sua vita. Si potrebbe pensare possa essere solo un iniziale modo per elaborare il tutto, ma la verità è che Rufy non tornerà più sull'argomento se non con Emporio Ivankov, durante l'evasione da Impel Down. In quel caso il rivoluzionario cita Dragon parlando di come, rispetto all'imminente guerra in arrivo tra Marina e Barbabianca, l'uomo non abbia ancora dato segno di voler intervenire e lui stesso faccia parte del suo gruppo:

-Ivankov: "Però non è ancora arrivato il momento di scappare. Sappiamo cosa sta succedendo nel mondo esterno. Ora, con la ciurma di Barbabianca e la Marina al centro della scena, qualcosa inizia davvero a ribollire. Eppure quell'uomo non ha fatto ancora la sua mossa. L'uomo che guida tutte le insurrezioni del mondo, il mio compagno, Dragon il Rivoluzionario."

-Rufy: "Ah, vuoi dire mio padre?"

-Ivankov: "Esatto. Quando tuo padre muoverà la sua armata, sarà il giorno in cui tornerò nel mondo esterno per buttarmi nella mischia. Dopotutto, se fuggissi ora, non farei altro che espormi al rischio di venire riacciuffato. ..TUO PADRE?! Non dire sciocchezze!! Il figlio di Dragon?! Dragon avrebbe un figlio?!"

-Rufy: "Ah..mi sa che era un segreto. Bè, dopotutto me l'ha detto il nonno. Nemmeno io lo conosco di persona. Non l'ho mai nemmeno visto in faccia"

-Ivankov: "Questo non fa altro che renderlo più credibile! Non sembra un tipo che racconta bugie ed è una delle supernove del mondo dei pirati! Per non parlare dell'incredibile voglia di vivere che ha appena dimostrato! Non è un ragazzo qualunque! Quello che dice ha senso! ... Da dove vieni ragazzo?"

-Rufy: "Mare orientale."

-Ivankov: "Lo sapevo..."

-Ivankov: "Sai che quando il vento inizia a soffiare, guardi sempre in quella direzione.."

-Dragon: "Davvero? Non lo faccio di proposito...certo che tu noti sempre le cose più strane"



-Ivankov: "Non sarà il tuo istinto animalesco a guidarti? Forse è da quella parte che si trova la tua terra natale? Hai lasciato la tua famiglia nel mare orientale, eh?"

-Dragon: "Smettila di scavare nel mio passato, Iva"

-Ivankov: "Uhuhuh, scusami"<sup>98</sup>

Risulta evidente come, per Ruffy, il fatto che Dragon sia suo padre sembri solo un dato di fatto di poca importanza, che smuove più i presenti piuttosto che il ragazzo stesso. Anzi, è proprio grazie alla loro parentela, oltre che al coraggio dimostrato, che i membri dell'armata rivoluzionaria presenti nella prigione governativa decidono di aiutare non solo Cappello di Paglia a uscire dalla prigione, ma di andare con lui a Marineford. Trattandosi del figlio di un loro compagno, Ivankov e i suoi uomini ne diventano alleati, intenzionati a proteggerlo fino alla fine, facendo sì che in quel duro conflitto tra due forze si aggiunga anche l'Armata Rivoluzionaria, sebbene Dragon non abbia

---

<sup>98</sup> イワ: 「[...]まだ脱獄する時じゃなッシブル。世の中の情勢は把握してる...海軍と白ひげ海賊団を中心に、大きく世界は動こうとしているわね…でもあの男は、まだ動かない。世界中の革命家達の黒幕、ヴァターシの同胞...革命家ドラゴン!!!」

ルフィ: 「ああ...おれの父ちゃんか」

イワ: 「そう、ヴァナタの父ちゃんが軍を率いて動き出す時...ヴァターシは再びシャバへ飛び出し、世界の流れに身を投じる。今むやみに脱獄を試みても、シャバで大きく手配されるだっけヤブル...父ちゃん!!? ヴァカおっしやい!! ヴァナタがドラゴンの息子!!? 息子がいたの!？」

ルフィ: 「あ...コレ言っちゃいけねえんだっけな。まあいいや、じいちゃん言ってたし。おれもよく知らねえんだよ、実は顔も知らねえしな」

イワ 「知らないって逆にリアル!! ウソをつける男には見えないし海賊界でも超新星」

イワ 「たった今見せた常識外れの生命力...!!! 普通じゃない...!!! 充分にあり得る話!!!」

イワ 「。。ヴァナタ...出身はどこ...？」

ルフィ: 「東の海だ」

イワ: 「!!! やっぱり...!!!」

イワ: 「風に吹かれてる時ヴァナタ、どこにいても...同じ方角を向いてるわね」

ドラゴン: 「... そうか? 妙なところに気づく奴だな。特に意識したことはない」

イワ: 「じゃあ、動物の帰巣本能ってヤツかしら。そっちに故郷があるのでは? 東の海に、想う家族でもあるの?... どう？」

ドラゴン: 「... 素性の詮索はよせ、イワ ...!!!」

イワ: 「ん~フ、失礼...」 cit. 『ONE PIECE』 55 巻第 539 章 *Enporio tenshon horumon* 「エンポリオ・テンションホルモン」 (*Gli Emporio ormoni dell'eccitazione*). Episodio dell'anime corrispondente: 441, *Rufi fukkatsu! Iwasan datsugokukeikakushidō!* – 『ルフィ復活! イワさん脱獄計画始動!』 (*Di corsa verso il Sesto livello!*).

dato segno di voler scendere in campo e intervenire. E' Rufy che involontariamente ne scuote equilibri, creando nuovi legami che potranno probabilmente avere seguito anche in futuro e modificare il corso degli eventi. Lo si può vedere già nella presenza de La persona dei miracoli (*Kiseki no Hito* 奇跡の人) – soprannome di Enporio Ivankov – durante la guerra a Marineford: la sua scelta di entrare in azione nello scontro è fondamentale per il ragazzo, perché nel momento in cui, dopo la lunga battaglia nella sede della Marina, le sue forze verranno meno, saranno infatti proprio i poteri di Iva, che l'hanno curato già in passato, a donargli le forze necessarie per arrivare al patibolo e salvare suo fratello.

E' indubbio che il transformista veda nel ragazzo caratteristiche che gli ricordano il padre, tanto da notarne in fretta la voglia di vivere fuori dal comune che lo porta a riprendersi in un tempo estremamente minore alle aspettative dal veleno di Magellan. Capisce subito come non sia un "ragazzo qualunque", al pari di Dragon, e ciò lo porta a fidarsi di lui, dimostrando indirettamente come, anche se a distanza, vi sia all'effettivo un legame tra i due che è riuscito a svilupparsi comunque, anche senza essere mai vissuti insieme.

Vi è comunque una nota positiva che si evince da questo dialogo. Dragon pensa a suo figlio, seppur non ne parli mai e ne abbia tenuta celata l'esistenza, e si limiti a volgere lo sguardo nella direzione di quella che forse in un qualche modo considera ancora "casa". Allo stesso modo, come Shanks, arrivato a Marineford, si rifiuta di avvicinarsi a Rufy e tantomeno guardarlo, l'uomo a Rogue Town interviene per salvarlo ma non palesa la propria presenza al giovane, come se entrambi stessero procrastinando il loro vero incontro fino al momento giusto, che sanno non essere ancora arrivato. E' un modo per farlo crescere, per spingerlo oltre i limiti nel raggiungere quegli obiettivi umani che per ora sono ancora lontani, ma non irraggiungibili, che forse con una presenza maggiore accanto a sé non si sarebbe nemmeno posto di raggiungere. Anzi, involontariamente, lo stesso protagonista segue proprio le orme del padre nel lasciare tutto e prendere la propria strada senza limiti. E' come se, nella mancanza, si desse la possibilità di colmare quel vuoto con una maggiore conoscenza di se stesso e con una forza morale non indifferente, continuando quindi a ritenere l' "essere solo" uno dei requisiti basilari per la nascita di un eroe, che forse proprio per l'eccessiva indipendenza, avuta fin dall'infanzia, è tanto attaccato alla propria libertà. Se niente gli fosse stato tolto, non avrebbe avuto senso partire, cercare, scoprire, perché avrebbe già tutto e a maggior ragione più motivi per rimanere, piuttosto che andare. Bisognerà tuttavia aspettare il reale momento dell'incontro tra Dragon e Rufy (non ancora avvenuto e forse ancora parecchio lontano) per vedere come i due possano interagire, anche se si può supporre, visto lo stile di Oda, che potrà

essere più un rapporto di rispetto e stima, piuttosto che familiare – per quello, vedremo, come principalmente sia il gruppo scelto dal ragazzo (a eccezione di Garp, Ace e Sabo) a supplire la mancanza –.

Questo inesistente rapporto familiare potrebbe aprire un interrogativo riguardo una possibile mancanza di empatia – piuttosto comprensibile – verso gli altri e i legami affettivi in generale, ma non è così. Anzi, spesso sono proprio i problemi degli altri (gran parte delle volte estranei) e le loro sofferenze a far sì che Rufy agisca in loro soccorso, prendendosi a carico le loro situazioni, e diventando la mano che porta a compimento desideri e speranze che non avrebbero i mezzi per realizzare, spesso ricordando loro come la voglia di vivere sia la prima cosa a cui non si deve mai rinunciare.

Il non rimanere indifferente, sia nel bene che nel male, è infatti una delle sue caratteristiche più spiccate. La sua persona è una sorta di pura espressione dell'infanzia nella sua gioiosa ingenuità: vivace, chiacchierone, amante delle sfide, credulone e dall'appetito insaziabile<sup>99</sup>, viene spesso sottovalutato proprio per la sua apparente leggerezza. Spesso non ascolta; è incauto; parte all'esplorazione di un'isola senza nemmeno aspettare che si siano fatti tutti i preparativi adeguati, spinto dall'istinto e dalla curiosità; viene raggirato facilmente; trova in tutto la possibilità di giocare e di divertirsi assieme ai propri compagni, e come un bambino si esalta di fronte alle bellezze del mondo. Ciò suscita divertimento nel lettore, che si ritrova a ridere delle gaffe del ragazzo, prendendolo man mano a cuore e sentendolo un po' più vicino alla propria parte infantile, sempre presente, a volte lasciata in disparte per una richiesta di maggiore serietà che la vita obbliga ad avere. Come una sorta di novello Peter Pan che non vuole mai crescere fino in fondo, Rufy diventa la proiezione del proprio lato più felice, speranzoso e volenteroso di scoprire e di vagare con la fantasia, che è presente in ognuno di noi.

---

<sup>99</sup> E' piuttosto palese come il personaggio di Rufy sia un chiaro omaggio a Goku di *Dragon ball*. Il primo riferimento è già presente nel nome completo: Monkey D. Rufy. Il fatto che si parli di scimmie, che sono tra l'altro le primissime avversarie degli allenamenti del piccolo Cappello di Paglia, di cui ricalca spesso anche il modo di fare e il ghigno ridanciano, non può non far pensare al protagonista del *manga* di Toriyama (che ha una coda e nel momento della sua trasformazione in mostro diventa uno scimmione) che presenta gli stessi atteggiamenti. I due hanno un carattere molto simile, così come l'attitudine e il modo di affrontare la vita. Ciò può essere probabilmente visto come una delle chiavi per rendere l'opera più spensierata, e evitare che il lettore si annoi o trovi il personaggio troppo serio e pieno di sé – ricordiamo come nei sondaggi riguardo il personaggio preferito, Rufy continui a rimanere in testa alla classifica –, seppur ciò non tolga l'eroismo, il coraggio e l'altruismo sempre presenti.

Al contempo, tuttavia, si parla pur sempre di un eroe. Per questo motivo, accanto a un atteggiamento così bonario, si aggiunge un carattere dalla determinazione invidiabile, dalla tenacia notevole e soprattutto caratterizzato da un grande senso di giustizia, abbinato a una forza fuori dal normale che, allenata, continua sempre ad aumentare. E' una figura forte, che non si nasconde anche quando la situazione più semplice sarebbe starsene dietro le quinte, lasciare che siano altri ad agire al proprio posto e non immischiarsi in dinamiche che non lo riguardano. Così facendo il viaggio sarebbe stato (e potrebbe essere) sicuramente più breve di quanto non sia capitato, ma gli insegnamenti ricavati sarebbero stati similmente minori, tanto forse da poter essere la causa della sua probabile totale disfatta.

Con Rufy e il suo lungo percorso per la Rotta Maggiore, invece, il lettore comprende anche l'importanza delle sconfitte, ma non lo vede mai arrendersi completamente. I punti più importanti della sua crescita personale sono sicuramente le disfatte di Sabaody e Marineford, già anticipate, se vogliamo, dalle parole nefaste di Gekko Moria, padrone di Thriller Bark, nel capitolo 481 *Shadōzu Asugarudo* 「影の集合地」 (*Shadows Asgard*, lett. *Asgard delle ombre*), poco prima di essere battuto definitivamente da Rufy:

“Anche continuando il viaggio, nonostante le vostre capacità, andreste inevitabilmente incontro alla morte. Il Nuovo Mondo è ben al di fuori della vostra portata! Hai formato una bella squadra, non c'è che dire, eppure..li perderai tutti, nessun escluso!”<sup>100</sup>

Come già accennato nella parte riguardante il concetto del viaggio, nella ciclicità della struttura si è visto come Cappello di Paglia subisca sempre almeno una sconfitta, prima di poter effettivamente battere il proprio avversario e salvare la situazione. Lo stesso Rufy, nella sua testardaggine non mette nemmeno in conto di non potercela fare e continua con determinazione a provare finché non riesce a dimostrarsi più forte del nemico di turno. Nel momento in cui però i ragazzi raggiungono Sabaody, è già chiaro dalla presenza di così tanti personaggi forti quali le Supernove, come qualcosa stia per cambiare. E' la prima volta in cui Rufy e la sua ciurma incontrano altri gruppi di pirati con cui si ritrovano nella situazione comune di dover fronteggiare un massiccio attacco della Marina in cui Rufy si distingue, sì, ma non risulta prevalente sugli altri. Tutti,

---

<sup>100</sup> 「航海を続けてもてめえらの力量じゃ死ぬだけだ…"新世界"には遠く及ばねえ…!!なかなか筋のいい部下も揃ってる様だが全て失う!!! 」 cit. 『ONE PIECE』 49 巻第 481 章; nell'*anime* corrisponde all'episodio 373, *Kecchaku semaru! Tatakikome, todome no ichigeki* 『決着迫る! たたき込め、とどめの一撃』 (*Moria il padrone delle ombre*).

addirittura, hanno difficoltà nel confrontarsi con i soldati; con l'Ammiraglio Kizaru, e con i loro cyborg, tanto da dover lottare strenuamente per non venire catturati o uccisi. In qualche modo i pirati di Cappello di Paglia riescono a cavarsela, almeno fino all'arrivo di Orso Bartholomew.

Lì, la sicurezza in sé di Rufy viene distrutta nel tempo che il membro della Flotta dei Sette impiega per far sparire – tramite il proprio frutto del diavolo, il Pad Pad<sup>101</sup> – a uno a uno, tutti i componenti della ciurma proprio davanti ai suoi occhi, senza che il capitano possa impedirlo in alcun modo. Sente il loro richiamo, cerca di correre verso di loro per scongiurare l'inevitabile, prima di vederli svanire senza sapere dove possano essere finiti, e di essere mandato lui stesso ad Amazon Lily<sup>102</sup>. E' la prima volta in cui Rufy si ritrova spiazzato, preso nettamente in contropiede e in un certo senso solo, rispetto a tutte le altre avventure vissute finora.

E' vero come, al pari di ogni *shōnen manga* che si rispetti, è sempre il singolo eroe a dover fronteggiare alla fine il nemico, e la ciurma ha sempre permesso a Rufy di occuparsene senza badare ad altre intromissioni esterne, spianandogli in un certo senso la strada e affidandogli il compito più difficile. La differenza sta nella loro assenza al suo fianco in uno dei momenti più difficili di sempre per il ragazzo. Si tratta di un concetto non è di immediata comprensione, anche perché il lettore è facilmente distratto dal notare come Cappello di Paglia riesca a farsi apprezzare comunque, prima dalle Kuja, tanto da riuscire a farsi portare a Impel Down dopo aver scoperto della cattura e della prossima esecuzione di Ace; dai prigionieri della fortezza, dove diventa il punto focale di un'evasione di massa senza precedenti cui abbiamo visto affiancarsi anche gli uomini dell'armata rivoluzionaria, e infine dai pirati di Barbabianca, presenti a Marineford, che nel vedere la sua forza d'animo e determinazione, – Edward Newgate compreso – decidono di favorirne il passaggio verso la forca, allontanando da lui i vari ostacoli presenti sul percorso e soprattutto, dopo la tragica morte di Pugno di Fuoco, favorendone la fuga per evitare che venga catturato dalla Marina. La sua capacità di essere un collante tra i vari eroi e antieroi presenti sulla

---

<sup>101</sup> Questo frutto dona dei cuscinetti sulle mani che permettono di deviare o spostare qualsiasi cosa tangibile o non (come i sentimenti) a velocità estremamente elevata. Gli spostamenti possono limitarsi a pochi metri o a enormi distanze, come appunto il passaggio da un'isola all'altra. Nel caso di Rufy e dei suoi compagni, Orso spedisce ognuno di loro in un luogo diverso, che per casualità sarà perfetta per aiutare la persona portare avanti le proprie peculiarità e capacità, tanto da rimanere ognuno nello stesso posto per i due anni della loro separazione. Più che un attacco, in fondo, quello del membro della Flotta dei Sette, sembra più un aiuto, che permetterà a ognuno di loro di avere la possibilità di crescere e prepararsi alle avventure e soprattutto alle difficoltà del Nuovo Mondo.

<sup>102</sup> *ONE PIECE*, capitolo 513, *Non posso salvarvi!!!* (*Sukuenai!* 「救えないっ!!」).

scena che si ritrovano a unire le forze contro la Marina, porta a dimenticare però come alla perdita del fratello, ciò non sia sufficiente per ovattare il proprio dolore.

Ed è in questo caso che il paladino della storia, il ragazzo che non si arrende mai, va in crisi.



Nel vedere Ace trapassato parte a parte da un pugno di magma di Akainu che gli perfora il torace, Rufy non può far altro che rimanergli accanto negli ultimi suoi momenti e poi restare inerme, in balia di possibili attacchi da parte dell'Ammiraglio o di qualsiasi altro antagonista, poiché non vi è alcuno stimolo per fare assolutamente nulla. In fondo, come potrebbe? Le

sue certezze sono state distrutte in meno di un secondo.

Nel suo cuore, l'idea di perdere, di non riuscire a salvare suo fratello, non è mai stata considerata come possibile e ciò lo porta in uno stato di shock totale, tanto da non reagire a nulla e permettere al corpo di risentire delle ferite subite durante lo scontro, in una sorta di reazione fisica al proprio dolore. Saranno altri a portarlo via prima di essere ucciso a sua volta, a nascondere al governo e a curarlo nel fisico, ma non nella mente.

Il risveglio, di nuovo sull'isola delle amazzoni, dopo essere stato trasportato via in condizioni critiche da Marineford, tramite il sottomarino di Trafalgar Law, è uno dei momenti più toccanti di tutta la storia.

Sfogandosi contro un'enorme massa, Rufy tenta di svegliarsi da quel brutto sogno che crede sia diventata la realtà. Non accetta a se stesso la perdita del fratello; è qualcosa che lo tocca troppo a fondo, troppo personalmente per essere accettato con facilità. E' la prima volta, in tutto il *manga*, in cui il ragazzo subisce una perdita tanto ingente: prima i compagni, che nelle altre occasioni ha sempre salvato e protetto, e poi Ace. E' in questo frangente, che Oda propone al lettore la storia di come i due si sono conosciuti, di come da un'antipatia iniziale del figlio di Gol D. Roger verso di lui sono diventati amici, legandosi anche a Sabo, un figlio di nobili con cui dividevano gli stessi obiettivi e desideri. La morte del piccolo, appena partito per l'avventura, ha segnato l'animo di entrambi, tanto da promettersi di difendersi a vicenda e portare avanti il loro sogno anche per lui (non sapendo che invece l'amico si è salvato grazie all'intervento di Dragon, che l'ha trovato e portato con sé). La promessa ormai infranta e l'ammettere la propria debolezza lo minano nel profondo delle proprie sicurezze, straziando il pubblico ma rendendolo al contempo fortemente umano. Forse è in quel momento che se ne accorge anche lui stesso. Non può essere invincibile,

non in tali condizioni. Perciò, schiacciato dai sensi di colpa, è la prima volta in cui l'eroe vuole mollare. Ne avrebbe tutti i diritti, visto quanto ha perso.

Eccone le parole:

-Rufy: "Maledizione! Sono solo un debole!! Non riesco a proteggere niente e nessuno!"

-Jinbe: "Rufy.."

-Rufy: "Vattene via! Lasciami solo!"

-Jinbe: "Non posso farlo. Non posso rimanere a guardare mentre tu ti fai del male da solo in questo modo"

-Rufy: "E' il mio corpo e faccio quello che mi pare!"

-Jinbe: "Bè, allora vale lo stesso per Ace.. Il corpo era suo e il fatto che sia morto riguarda solo lui."

-Rufy: "Stai zitto! Alla prossima parola che esce dalla tua bocca ti distruggo!"

[...]

-Jinbe: "Sei diventato totalmente cieco, figliolo?! Dov'è la sicurezza con cui superavi qualsiasi ostacolo?! Dov'è quella forza che possiedi e di cui non hai mai dubitato?! Ti sono state strappate senza pietà da nemici contro cui ora non puoi nulla! Hai perso delle cose molto importanti per te..assieme a tuo fratello, che era la tua stella polare in questo mare..! Ora, nel mondo intorno a te non vedi altro che muri impenetrabili! E' per questo che non riesci a guardare oltre! Stai sprofondando nell'oscurità, carico dei tuoi sensi di colpa!! So che stai soffrendo Rufy, ma per ora dovrai reprimere quest'amarezza!! Non pensare solo a ciò che hai perso! Quello che è perso è perso, punto!! Rifletti, Rufy!! Che cosa ti è rimasto?!"



-Rufy: "Io ho i miei amici...Zoro! Nami! Usop! Sanji! Chopper! Robin! Franky! Brook!! Io ho..ancora i miei compagni!! Avevamo un punto di incontro...Devo andare..Amici miei, voglio rivedervi al più presto!!"<sup>103</sup>

---

<sup>103</sup> ルフィ: 「くそーっ！おれは弱い！何一つ守れねえ！」

ジンベエ ル: 「フィくん」

ルフィ: 「向こうへ行け！一人にしてくれ！」

ジンベエ: 「そういうわけにもいかん！これ以上自分を傷つけるお前さんを見ておれん！」

ルフィ: 「俺の体だ!!勝手だろ!!」

ジンベエ: 「ならばエースさんの体も本人のもの…彼が死ぬのも彼の勝手じゃ」

ルフィ: 「…お前黙れ！！次何か言ったらぶっ飛ばすぞ！！」

E' la presenza dell'uomo pesce che aiuta Rufy a reagire, a ricordare a sé stesso come pur avendo



dovuto rinunciare a tanto in un colpo solo, la sua vita non è ancora finita. Potrà avere ancora un senso e uno scopo, perché nonostante sia stata schiacciato dalla cattiveria e dagli avvenimenti del mondo (come qualsiasi altro essere vivente) non ha ancora perso tutto. Lui è ancora vivo. Può ancora andare avanti, per sé e per Ace, oltre che per Sabo e i suoi amici, che

hanno riposto in lui fiducia fin dall'inizio, rispettandolo come loro capitano. Non è solo. Ciò non può fare altro che spingerlo a reagire e uscire dal baratro di sofferenza cui si è ritrovato in mezzo, iniziando a ricucire le proprie ferite nella ritrovata determinazione di poter adempiere alle proprie aspettative e anche a quelle che la sua ciurma ha in lui.

Come accennato nelle scorse pagine, tanto più alte sono le imprese fatte dall'eroe, tanto più rovinosa è la caduta, ma anche la forza ottenuta per rialzarsi. Serviranno due anni, è vero, ma sarà del tempo speso per conoscere meglio se stesso e superare i propri limiti, ritrovando quella voglia di andare avanti che era stata così aggressivamente spenta in pochi istanti. L'importanza di quello che è successo nella vita del ragazzo viene riassunta dallo stesso Shanks, durante il funerale dedicato a Barbabianca e Pugno di Fuoco – che si è prodigato avesse luogo, senza che la Marina ne ottenesse i corpi –, quando il suo pensiero va inevitabilmente a Rufy:

“Rufy, starai soffrendo molto.. Ho sentito delle ultime gesta di Ace e sono rimasto sconvolto..Tale e quale al capitano Roger. A volte avrei voluto che fosse scappato, altre avrei voluto che avesse

---

ジンベエ:「もう何も見えないのか、お前には!!!どんな壁も越えられると思っておった“自信”!! 疑う事もなかった己の“強さ”!!!それらを無常に打ち砕く手も足も出ぬ敵の数々…!!!この海での道標じゃった“兄”!!無くしたものは多かろう。世界と言う巨大な壁を前に次々と目の前を覆われておる!!!それでは一向に前は見えん!!後悔と自責の闇に飲み込まれておる!!今は辛かろうがルフィ…!!!それらを押し殺せ!!!失った物ばかり数えるな!!! 無いものは無い!!!確認せい!!!お前にはまだ、残っておるものは何じゃ!!!」

ルフィ:「仲間がいるよお!ゾロ!ナミ!ウソップ!サンジ!チョッパー!ロビン!フランキー!ブルック!おれには仲間がいる!おれたち集合場所があるんだよ…すぐ会いてエ。あいつらに`会いてエよオオ!!!。」 cit. 『ONE PIECE』 60 巻第 590 章 *Otōto yo* 「弟よ」 (*Fratellino mio*). Episodio corrispondente nell'anime, 505 *Aitsura ni aitē! Rufi namida no sakebi* 『あいつらに会いてエ!ルフィ涙の叫び』 (*Il grido disperato di Rubber*).



pianto.. Ascoltami bene, Rufy. Per diventare un vero uomo è necessario conoscere sia la vittoria che la sconfitta. Sia la fuga che le lacrime...Non vergognarti a piangere. L'importante è che tu poi trovi la forza per andare oltre."<sup>104</sup>

E purtroppo Shanks sa come l'unico modo per imparare questa amara lezione, sia quello di provarla sulla propria pelle fino in fondo. Per un uomo di valore, una volta è più che sufficiente per comprendere a pieno il messaggio.

Si può sostenere, quindi, come la dura sconfitta di Marineford aiuti il protagonista ad aprire gli occhi riguardo il senso del proprio viaggio. E' pur sempre un suo desiderio personale, ma ora capisce come sia necessario tenere conto che, nella scelta di essere un pirata, e in particolare il capitano di una nave, non vi sia solo responsabilità sulla propria persona, ma anche sulla propria ciurma, per la quale dovrà sacrificarsi (come ha fatto Barbabianca per i suoi uomini), in caso ve ne fosse bisogno.

Questo significa inevitabilmente come non possa prendere tutto alla leggera come ha fatto finora, e ciò comprende sia le asperità del mare, le isole sulle quali approderanno in futuro e gli avversari. E' anche ovvio, al contempo, come il suo carattere non possa cambiare del tutto. L'indole giocosa che lo caratterizza rimane, quanto la sua infantile ingenuità e la capacità di combinare guai nel comportarsi in maniera istintiva; ma tutto ciò viene mitigato, nel momento delle situazioni critiche, da una maggiore serietà e consapevolezza riguardo le azioni che deciderà di intraprendere. E' l'unico modo per sopravvivere nel Nuovo Mondo, dove tutto sarà ancora più difficile di quanto affrontato finora, e il minimo passo falso potrebbe far sì che le disfatte di Sabaody e Marineford non siano le ultime della sua esperienza e magari arrivare essere la sua tomba.

Allo stesso tempo, la grande battaglia cui è stato partecipe, ha sottolineato un altro problema non indifferente: i più grandi nemici di Rufy, Akainu e Barbanera, sono ancora in circolazione e molto più forti di lui. Ciò vuol dire che dovrà prima di tutto essere pronto a incontrarli ancora e a batterli, e in secondo luogo come, non essendo ancora stati rivelati i piani di Teach, l'uomo sarà doppiamente pericoloso e probabilmente causa di problemi futuri da non sottovalutare. Sia la Marina che il nuovo Imperatore non sono personaggi da ignorare, vista la loro potenza e la

---

<sup>104</sup> 「ルフィ…辛いだろうな。。エースの最期の行動を聞いて驚いた…それじゃまるでロジャー船長だ…おれは船長に時には逃げて欲しかったし泣いて欲しかった。いいかルフィ。勝利も敗北も知り逃げ回って涙を流して男は一人前になる。泣いたっていいんだ!! 乗り越えろ!!! 男だって泣いたっていいんです。辛くても乗り越えることが大事なんです。」 da 『ONE PIECE』 60 巻第 590 章.

manca di scrupoli e, seppur non detto chiaramente, è ovvio che Rufy sia l'unico che possa tentare di fermarli, nel momento in cui riuscirà a essere al loro livello.

L'umiltà di ammettere le proprie manchevolezze, di cui spesso l'eroe è privo (o ha, ma nella vittoria, nell'esultazione per le proprie capacità dimentica in fretta, diventando causa della sua rovina), in questo caso si rivela essere la carta vincente per migliorare sul serio. La fortuna di Rufy invece, è quella di essere dotato di grande animo, ma di avere anche degli amici, degli alleati a cui appoggiarsi che riescono a donargli ottimi consigli e stargli accanto nel momento del bisogno, come fa Jinbe. Perché anche un eroe, come afferma Shanks, crolla. Ed è forse la cosa più difficile di tutte da ammettere, ma è altrettanto necessaria per poter finalmente passare dalla fanciullezza all'età adulta.

Il monito è chiaro, così come la crescita del ragazzo che ne consegue, che approfitta del tempo prezioso per mettere in atto nuove tecniche e affinare le proprie potenzialità, in modo da essere pronto a fronteggiare i nemici che si troveranno davanti. Lo afferma lui stesso durante lo scontro contro Hody Jones, quando l'uomo-pesce lo sbeffeggia nell'affermare come non abbia assolute speranze di batterlo ed evitare la distruzione dell'isola:

-Hody: "Questi sono gli abissi marini, forma di vita inferiore! Non hai alcuna possibilità di vincere! Shirahoshi, l'isola degli uomini-pesce, i tuoi compagni..! Un miserabile come te non è in grado di proteggere alcunché!"

-Rufy: "E invece io proteggerò tutto! E' per questo che sono serviti questi due anni!"<sup>105</sup>



E con quel "tutto" non intende solo i propri compagni, ma una Nazione, una popolazione o anche solo un ideale: Cappello di Paglia vuole essere pronto a poter difendere qualsiasi cosa senza mai abbassare la testa né indietreggiare ed è a ciò che ha consacrato il proprio allenamento.

<sup>105</sup> ホーディ: 「ここは深海だぞ下等種族! お前に勝ち目はねえ!! しらほしも! 魚人島もてめえの仲間達も!! お前ごときにゃ何も守れねえんだよ!!」

ルフィ: 「いや…全部守る!!! その為の2年だったんだ!!!」 da 『ONE PIECE』 65 巻第 639 章 *Zenbu mamoru* 「全部守る」 (*Proteggere ogni cosa*). Corrisponde all'episodio 560 dell'anime, *Sentō kaishi! Rufi VS Hōdi!* 『戦闘開始! ルフィ VS ホーディ!』 (*Tradimenti*).

Marineford gli ha insegnato come le dinamiche cui va incontro sono nettamente diverse da quelle che ha dovuto affrontare finora (limitate spesso a un luogo piuttosto circoscritto), ma sono molto più estese e complesse, spesso legate tra loro in un gioco di equilibri molto fragili, facili da tirare e rompere.

Ciò comporta la presa di posizioni ancora più nette di prima e un esempio è sicuramente la telefonata con Big Mom che accade alla fine della Saga dell'isola degli uomini-pesce: dopo aver sconfitto Hody Jones e la sua ciurma, e soprattutto evitato lo schianto di Noah sul territorio di Nettuno, Rufy viene invitato a un banchetto in onore suo e dei compagni al palazzo del re, dove vengono festeggiati da tutti come eroi. Durante la cena, però, il pirata Caribou, che li aveva inseguiti da Sabaody e, arrivato sull'isola, aveva iniziato a rapire tutte le sirene per venderle poi nel nuovo mondo, tenta di catturare anche Shirahoshi. Nel vedere tuttavia Rufy scappa in tutta fretta, portando con sé il tesoro reale, già rubato in precedenza, approfittando della confusione. Nettuno non sembra intenzionato a inseguirlo, felice piuttosto che la vita dei proprio sudditi sia salva, accordando così a Nami la possibilità di tenerlo per loro in caso lo volessero recuperare. La ragazza manda quindi Zoro, Sanji e Rufy, che in fretta riescono a trovare Caribou e sconfiggerlo. Nel tornare indietro con la refurtiva, i tre passano di fronte alla fabbrica di dolciumi del regno, davanti alla quale si è radunata una cospicua folla davanti a due strani individui, che altri non sono che Barone Tamago e Pekoms, uomini dell'Imperatrice Charlotte LinLin. I due hanno il compito di riscuotere l'ingente quota di dolciumi mensili, pagamento pattuito affinché la donna difenda l'isola da possibili attacchi esterni, compito che ha ottenuto dopo la morte di Barbabianca, precedente protettore dell'isola.

Sfortunatamente, quegli stessi dolci sono stati già mangiati durante il banchetto, lasciando la fabbrica completamente senza cibo e possibilità di produrne in breve tempo, visto che gli ingranaggi sono stati danneggiati durante lo scontro con Hody e i suoi uomini e non potranno essere riparati prima di due settimane. Tutto ciò provoca in Pekoms una profonda irritazione, dichiarando come siano stati "traditi" gli accordi presi con la piratessa e che i dolci erano necessari per il tea party previsto dalla donna a breve. Sentendone le rimostranze, Rufy si avvicina e ammette candidamente – senza tenere conto di come tutti gli uomini-pesce presenti gli facciano segno di stare zitto – di essersi riempito a sazietà. Compresa la situazione, sono lui e gli stessi suoi compagni a chiedere quale problema ci possa essere in caso non venissero consegnati i dolci entro il giorno dopo. Barone Tamago, allora, afferma senza alcuna esitazione come il patto tra Big Mom e l'isola degli uomini-pesce verrebbe considerato nullo, e arriverebbe tutta la loro flotta a mettere

a ferro e fuoco il territorio, per vendetta. Di fronte a questa assurdit  e alla chiamata improvvisa della donna, che dalla sua nave – essendole giunta la notizia del problema – vuole chiedere spiegazioni,   Rufy stesso a prendere la telefonata, parlandole di persona:

-Rufy: “Pronto. Parlo con Big Mom?”

-Big Mom: “Non sei Tamago...e nemmeno Pekomon. Chi sei?”

-Rufy: “Sono Monkey D. Rufy! Colui che diventer  il Re dei Pirati!”

-Big Mom: “Monkey D...? Ahhh...Il nipote di Garp. Mi ricordo di te.. Sei il ragazzino che ha rivoluzionato la guerra di due anni fa..”

-Rufy: “I dolci sono finiti! Li ho mangiati tutti io!”

-Big Mom: “Allora   tutto vero?! Ce ne dovevano essere 10 tonnellate!!”

-Rufy: “E io ho mangiato tutte le 10 tonnellate!”

-Big Mom: “..Sciocchino. Non raccontare bugie..Stai cercando di coprire gli uomini-pesce, non   vero?”

-Rufy: “Ma   vero! Li ho mangiati io! Non sapevo fossero riservati a te! Abbiamo un mucchio di tesori, qui. Te li dar  tutti per ripagarti dei dolci!”

-Big Mom: “Ti aspetti che io mangi dei tesori? Io voglio mangiare dolci gustosi!!”

-Barone Tamago: “Ehi, aspettate un attimo. Ma quelli sono tutti tesori?! Mama sono Tamago. Per favore, calmati un attimo! Qualche giorno fa un moccioso di nome Capitan Kid ha affondato due delle nostre navi alleate”

-Barone Tamago: “Il danno   stato ingente. E a dire il vero in questo momento ci servirebbe parecchio denaro-*bon*<sup>106</sup>. Per i dolci cerca di pazientare altre due settimane.. Attualmente ritengo che la cosa migliore sia chiudere un occhio su questo errore in cambio di tutte queste ricchezze. Per quanto riguarda i dolci ne comperemo altri sulla via del ritorno, e i pi  deliziosi e gustosi che troveremo-*jour*”

-Big Mom: “Ti sei bevuto il cervello, Tamago?! Non ti vergogni a dire certe cose?! Quando vuole qualcosa un pirata non scende mai a compromessi!”

-Barone Tamago: “ S-scusami-*soir*”

-Big Mom: “Per ...ahahah.. quel moccioso che osa sfidarmi mi ha incuriosita. Far  come desidera...in questo caso..al posto dell’isola degli uomini-pesce, diventerete voi il mio bersaglio! Monkey D. Rufy...! Mi ricorder  di te, vieni! Vieni pure nel Nuovo Mondo!”

---

<sup>106</sup> La particolarit  del linguaggio di Barone Tamago   data dall’usare parole francesi alla fine delle proprie frasi. Per riportare quindi il personaggio nella sua interezza, si   deciso di tenerle anche nella traduzione italiana.

-Rufy: “Certo. Aspettami. Adesso sei affar mio. Tu sei troppo pericolosa per affidarti qualcosa. Quindi verrò nel Nuovo Mondo e ti romperò le ossa..e l’isola degli uomini-pesce diventerà mio territorio!”<sup>107</sup>



Rufy si prende immediatamente la colpa di quello che è successo, seppur gli stessi uomini-pesce avessero tentato in tutti i modi di lasciarlo fuori dalla faccenda proprio per non metterlo in una condizione spinosa e molto pericolosa. Il ragazzo, tuttavia, dimostra come non abbia problemi a farsi avanti e sfidare persino un’Imperatrice, non riconoscendo in lei una figura da ammirare ma

---

<sup>107</sup> ルフィ:「もしもし お前!!!ビッグ・ママか?!」

ビッグママ:「タマゴじゃないね。。ペゴムズでも誰だい?」

ルフィ:「おれはモンキー・D・ルフィ!! 海賊王になる男だ!!」

ビッグママ:「モンキー・D…?ああ、ガープの孫かい…思い出した…2年前戦争を引っかき回した小僧だね。。」

ルフィ:「お菓子はねえぞ!!おれが全部食った!!」

ビッグママ:「やっぱり本島にないのかい?10tあったはずだが?!」

ルフィ:「10t全部食った!!」

ビッグママ:「バカだねウソつくんじゃないよ…魚人共をかばってるねえお前」

ルフィ:「でも食ったのは本当だ!!そんな約束のお菓子だったって知らなかったんだ!!」おれ達今いっぱい財宝持ってるからよ!!これ全部やるよ!!お菓子の弁償する」

ビッグママ:「財宝なんぞ食えるか!!おれは甘いお菓子を食いたいんだよ!!」

タマゴ男爵:「おいちょっと待て!!それ全部財宝なのか!?ママ!!タマゴですちょっと冷静に…数日前にキャプテンキッドのガキが我らが傘下の海賊船を2隻沈めやがったのでボン。損害はデカく実はこの所少々まとまった金が必要だったのでボン。ここは一つ2週間ほどお菓子の楽しみをとっておき。今はこの富で今回の失態を許してやるのが得策かと存ジュール!!菓子ならばなるべく甘く美味なものを帰り路買ってまいります」

ビッグママ:「フザけんじゃねえよ!!タマゴ!!みっともない発言をよくも!!欲しい物を妥協する海賊が何処にいる!!!」

タマゴ男爵:「す!すみまソワール!」

ビッグママ:「とはいえハハハ…このおれに盾つくそのガキに興味があった。望み通り…今回の件…標的を魚人島からお前達に替えてやる!!モンキー・D・ルフィ!!憶えたからね。。来な!!新世界へ!!!」

ルフィ「おう待ってる!!おれもお前に用ができた。お前なんか危なくて預けられねえ。新世界でお前をぶっ飛ばして!!魚人島はおれのナワバリにするからな!!」 cit. da 『ONE PIECE』 60 巻第 651 章 *Shin sekai kara no koe* 「新世界からの声」 (*Una voce dal Nuovo Mondo*). L’episodio corrispondente dell’anime è il 571: *Okashizuki! Yonkō Biggu Mamu* 『お菓子好き! 四皇ビッグママ』 (*L’amante dei dolci! L’imperatrice Big Mom*).

piuttosto da sconfiggere, non ritenendola adatta alla posizione di protettorato che si è arrogata. Lui stesso afferma come il suo dominio sia troppo azzardato per la nazione, dimostrando una maturità notevole nel voler intervenire a favore di una popolazione che correrebbe davvero molti rischi nel continuare a sottostare sotto il dominio della donna, camuffato da protettorato. Il rischio, infatti, che per un semplice capriccio possa decidere di rivoltarsi contro di loro è un comportamento inaccettabile per Rufy, che vede al primo posto l'onesta e il rispetto per gli altri. Ecco perché, pur essendo conscio di ciò che il suo atto comporterà in futuro – visto che si tratta pur sempre di una dei pirati più influenti e pericolosi al mondo –, oltre allo scambio proposto non cerca di rabbonirla oltre, e anzi, di fronte alle loro minacce, risponde lui stesso con quel forte avvertimento, dichiarandola sua nemica.

A mio avviso, ciò rende la figura dell'eroe ancora più forte e singolare. Non è solamente un personaggio che affronta il pericolo che gli viene incontro, ma nel momento in cui nota un modo di fare errato, si dichiara apertamente contrario e pronto a eliminarlo, prendendosi a carico (in questo caso), persino un'intera nazione. Il messaggio che lancia è piuttosto chiaro: non importa quanto la donna possa essere potente o quanti alleati possa avere dalla sua parte, lui arriverà a sconfiggerla, mettendo fine al suo despotismo.

Qui non vi è alcuna richiesta d'aiuto da parte degli uomini-pesce, ma è lui stesso che se ne fa carico. Un gesto d'altruismo del genere è sì tipico di un paladino che si rispetti, ma indica anche una consapevolezza maggiore in Rufy, riguardo il capire come oltre ai propri desideri e alle proprie avventure, ci sia un mondo le cui dinamiche, ancora non chiare, non devono essere mai ignorate e nelle quali è giusto intervenire, per sistemare – in caso ve ne fossero – soprusi e ingiustizie, come già ha fatto in passato. Ciò ovviamente comporterà sempre un fardello maggiore man mano si andrà avanti. Lo stesso Law afferma come l'unico modo per sopravvivere al Nuovo Mondo sia o quello di sottostare a un Imperatore, dichiarandone la sottomissione, oppure sfidarli di continuo.

La scelta di rapire Caesar, collaborando con il Chirurgo della Morte (Shi no Gekai 死の外科医) e



mettendosi di conseguenza contro tutti i possibili acquirenti delle invenzioni dell'uomo – tra cui Do Flamingo, Big Mom e Kaido – è un chiaro esempio della forte scelta di pozione di Rufy. Pur venendo a

sapere opporsi a influenti figure della malavita del Nuovo Mondo, Rufy non sembra nemmeno avere alcun tipo di esitazione a riguardo. Anzi, il dialogo tra i due riguardo questa alleanza è piuttosto veloce:

-Rufy: “Quale sarebbe dei quattro?”

-Law: “L’uomo chiamato Kaido delle 100 Bestie”

-Rufy: “Oh, allora va bene. Finchè il primo da abbattere non è Shanks a me sta bene. L’ordine non importa, tanto ho intenzione di spazarli via tutti e quattro”

-Law: “Vuoi sconfiggere tutti e 4 gli imperatori? Sono d’accordo sul fatto che sia la cosa migliore da fare ma li stai sottovalutando. Sono gli Imperatori che si sono battuti con Barbabianca per avere i suoi territori. Tra di loro c’è un uomo chiamato Kaido la bestia. Si dice che sia la creatura più forte al mondo.

-Nami: “Cosa?! Non è neppure umano?!”

-Law: “Se proviamo ad abbattere Kaido con la nostra alleanza. Le possibilità che la nostra strategia funzioni sarà circa del 30%”

-Nami: E’ troppo bassa!! Non abbiamo nulla da guadagnarci, Rufy!!

-Rufy: Ok, ho capito. Facciamolo!<sup>108</sup>

Decidere di sfidare tutti e quattro gli Imperatori è sicuramente una scelta molto azzardata, ma l’unica che razionalmente potrebbe garantirci di vivere il proprio viaggio senza costrizioni, date dal dover assecondare volontà e capricci di un proprio superiore, ma soprattutto non aver bisogno di assoggettarsi a nessuno per continuare ad avanzare. Di nuovo Cappello di Paglia non sceglie certo la strada più facile, ma è sicuramente quella più in linea con i propri pensieri di indipendenza e desiderio di avventura, senza vincoli, così come in fondo vorrebbe facessero tutti gli uomini. Non

---

<sup>108</sup> ルフィ:「その四皇って誰のことだ?」

ロー:「百獣のカイドウという男だ」

ルフィ:「ふーん、『一人目』はシャンクスじゃなきゃまあいいか! 四皇はおれが全部倒すつもりだから!!」

ロー:「四皇全部を倒してえだと?それができれば最高だが、お前は奴らを侮ってる。縄張りをめぐって白ひげとも戦ってきた海の皇帝達だ。」

「百獣のカイドウもその一人…奴はこの世で最強の生物と言われてる」

ナミ:「え?人間じゃないの?」

ロー:「おれたちの同盟で作戦が上手くいってもカイドウを引きずり降ろせる確率は...そうだな... 30%ってとこだ」

ナミ:「低すぎるわよ!!これじゃメリットがないじゃない、ルフィ!」

ルフィ:「…よし、分かった。やろう!!」 da 『ONE PIECE』 70 巻第 696 章 *Rigai no Itchi* 「利害の一致」 (*Coincidenza di interessi*). Episodio corrispondente nell’anime: 622, *Kandō no saikai! Momonosuke to Kin'emon* 『感動の再会! モモの助と錦えもん』 (*Incontro emozionante! Momonosuke e Kin'emon*).

lo dice mai, durante la storia, ma è chiaro come, gradualmente, la volontà di Rufy riguardo il poter essere libero non verte più solo su di sé o sulla propria ciurma, ma su tutti gli abitanti del Mondo, e per questo continuerà a lottare fino alla fine. Come ha detto lui stesso, “proteggerà tutto”.

Ciò si riflette palesemente nella scelta di lasciar perdere il torneo per la conquista del Foco Foco al Colosseo (fatto non da poco, visto che si tratta dell’ultimo ricordo del fratello), dal momento in cui comprende le terribili condizioni in cui versa Dressrosa, sfidando sia la Marina che la Donquijote Family per la salvezza del Paese.

Ogni suo passo comporterà delle conseguenze sempre maggiori, a cui dovrà essere pronto per andare fino in fondo, non solo per ottenere lo One Piece ma anche per poter essere chiamato “uomo” e non più “ragazzo” e considerarsi degno di tale nome. Tuttavia, se gli si chiede se sia buono o cattivo, Cappello di Paglia lascia che siano gli altri a ponderare le sue azioni e avere una loro opinione in merito, sentendosi al di fuori di entrambe le definizioni. Lo possiamo vedere nella saga degli uomini-pesce, nel momento in cui, poco prima dell’esecuzione di Nettuno (catturato da Hody e dai suoi uomini), Rufy, invocato dalla folla presente – impossibilitata a poter aiutare il suo sovrano – compare all’improvviso assieme a tutta la propria ciurma bloccando l’assassinio. Di fronte al loro inatteso ma sperato arrivo, la popolazione è positivamente stupefatta ma ancora confusa, trattandosi giustamente di pirati. Ecco perché dalla popolazione presente viene domandato come debbano considerarli: amici oppure nemici?

-Folla: “Rispondi!! Voi siete amici dell’isola degli uomini pesce?! O nemici?!”

-Rufy: “Amici o nemici? Beh, questo.. decidetelo da soli!”<sup>109</sup>



Rufy dona nuovamente una grande possibilità: quella della scelta. Non si impone come salvatore, né pretende che gli altri credano che lo sia; li lascia invece nella condizione di decidere

liberamente cosa pensare di lui e del proprio operato. Ciò comprende anche la possibilità di intervenire e bloccarlo nel caso non ritenessero giusto quello che fa, al pari suo nei confronti di

---

<sup>109</sup> 魚人: 「答えてくれ！お前達は魚人島の敵なのか？味方なのか？」

ルフィ: 「敵か...味方か？…そんな事、お前らが勝手に決めろ！」 da 『ONE PIECE』 64 巻第 633 章, *Teki ka mikata ka* 「敵か味方か」 (Amici o nemici?) Nell’*anime* corrisponde all’episodio 553, *Shirahoshi no namida! Rufi tsui ni tōjō* 『しらほしの涙! ルフィ遂に登場』 (*Tempismo perfetto*).



Hody e delle sue ambizioni di conquista e sottomissione. Come lui mette in discussione l'operato altrui, andando loro contro, è il primo a lasciare agli altri l'occasione di fare altrettanto, in caso ritenessero che il suo modo di fare non sia giusto. Il capitano della Sunny, d'altronde, non ha paura di difendere le proprie idee. E' evidente il considerare Rufy un paladino della popolazione, che ne difende le idee ma soprattutto ricorda loro l'importanza del libero arbitrio e del vivere un'esistenza felice, senza sottostare al giogo della tirannia. Ciò non vuol dire necessariamente portare la popolazione all'anarchia (vediamo infatti come difenda appunto sia il regno di Nefertari Cobra – padre di Bibi – che il regno di Nettuno), ma piuttosto far sentire la propria voce e agire per un cambiamento in caso qualcuno di inadeguato prenda il potere. Ecco perché ovunque vada, che sia all'inizio anche guardato con diffidenza, paura o disprezzo, il protagonista di *ONE PIECE* riesce sempre a ottenere l'appoggio della gente, che lo saluta alla partenza con gratitudine e commozione.

Tuttavia, Rufy non vuole essere considerato un eroe, nel modo più assoluto. Il motivo lo spiega a Jinbe, ritrovato sull'isola sottomarina, proprio nella stessa saga, rifiutando la sua richiesta di ergersi come salvatore del luogo:

-Rufy: "Un eroe?! Neanche per sogno!"

-Jinbe: "Cosa?!"

-Rufy: "Noi siamo pirati. Adoro gli eroi ma non vorrei mai essere uno di loro! Hai una minima idea di cosa sia un eroe?! Immagina che ci sia della carne! Un pirata se la mangerebbe tutta, mentre un eroe la condividerebbe con gli altri. Ma io la carne me la voglio mangiare!"<sup>110</sup>

Lo stesso discorso ritorna proprio alla conclusione della saga di Dressrosa, quando tra i vari combattenti presenti alla Corrida del Colosseo, che hanno poi appoggiato Rufy nella battaglia con Doflamingo, sette si presentano come a capo di flotte pronte a diventare seguaci di Cappello di Paglia, al quale chiedono di prestare giuramento tramite uno scambio di tazze di sakè in modo da

---

<sup>110</sup> ルフィ:「ヒーロー！？いやだ！！」

ジンベエ:「何を！？」

ルフィ:「おれたちは海賊だぞ！ヒーローは大好きだけどなるのはイヤだ！お前ヒーローってなんだかわかってんのか！？例えば肉があるだろ！海賊は肉で宴をやるけどヒーローは肉を人に分け与える奴の事だ！おれは肉を食いてえ！」 da 『ONE PIECE』 64 巻第 634 章 *Jūman bāsasu jū* 「10 万 VS10」 (*Centomila vs Dieci*). Episodio corrispondente nell'anime: 554, *Dai gekitotsu! Mugiwara ichimi VS jūman no teki* 『大激突! 麦わら一味 VS10 万の敵』 (*Il grande scontro*).

siglare la loro alleanza e sottomissione al giovane pirata. Rufy, tuttavia, rifiuta senza alcuna esitazione:

-Rufy: "Scusate, non penso di berla!"

-Tutti: "Eh?!"

-Rufy: "E comunque non mi sono mai piaciuti gli alcolici..."

-Tutti: "Ma non è questo il punto!"

-Bartolomeo: "Dopo tutto quello che è successo, d'ora in avanti i pezzi grossi cominceranno a starti alle calcagna! E visto che ci hai salvati..."

-Rufy: "Sì, ma se dovessi bere diventerei il capitano di questa gigantesca flotta, vero?"

-Bartolomeo: "Assolutamente! Avrai al tuo servizio 5600 uomini!! Come si conviene all'uomo che diventerà il re dei pirati! Per conquistare il mondo è necessario un potenziale bellico come questo!"

-Zoro: "Ah...lascia perdere! Questa roba non fa per lui... Ehi, rimettilo nel barile, me lo scolerò tutto!"

-Bartolomeo: "Non si sta parlando di gradirlo o meno!!"

-Orlumbus: "Perché non accetti, Cappello di Paglia? Sei scontento delle cifre?! Non importa quanto il nemico possa diventare forte, finché facciamo numero siamo imbattibili! Avrai bisogno di noi!"

-Rufy: "Che pesanti..."

-Tutti: "Eeeeeeeh?! Sembra che non voglia davvero!!!"

-Rufy: "Oh...Ehi, questo buon odore è perché state preparando una festa, là dietro?"

-Tutti: "Gli interessa di più il cibo?!"

-Cavendish: "Ne ho abbastanza di questa buffonata, Cappello di Paglia! Io, tuo senpai nonché grande celebrità...farò qualsiasi cosa per unirmi alla tua ciurma!!!"

-Ideo: "Leghiamolo e facciamoglielo bere..."

-Sai: "Dannazione a te, ci guardi dall'alto in basso adesso? E' vero che ci hai salvati ma..."

-Usop: "E' questo il modo di rivolgervi al vostro capitano?!"

-Rufy: "Già!! Io diventerò il re dei pirati!! Non mi interessa essere un grande uomo!!!"

-Law: "Ehi...ma che diavolo stai dicendo?"

[...]

-Rufy: "Se mai ci trovassimo in pericolo...vi chiamerò più forte che posso! E allora ci vedremo! Non serve formare una flotta, no? Se anche voi aveste bisogno, arriveremo di corsa ad aiutarvi!! Non dimenticherò che abbiamo combattuto insieme contro Mingo<sup>111</sup>!"

---

<sup>111</sup> Soprannome dato da Rufy a Doflamingo.

-Bartolomeo: “Penso di aver capito cosa vuole dire... Per Rufy senpai... essere Re dei Pirati...Non significa “grandezza” ma... “libertà”? [...] “Io... lo sono ancora più pazzo di te...Rufy senpai!”

-Hajrudin: “Digagagagagaga!! Mi la penso proprio come te! Ehi, Bartolomeo! Basta così!! Non ha bisogno di berlo!”

-Cavendish: “Questo è vero!”

-Ideo: “Mi piace l’idea di essere liberi di fare ciò che si vuole...”

-Sai: “Un uomo che rifiuta di portare via la libertà a un altro uomo, eh?”

-Leo: “ Mh? E’ questo quello che ha fatto?”

[...]

-Bartolomeo: “Allora, Rufy senpai... fammi fare un discorso!”

-Rufy: “Eh?”

[..]

-Bartolomeo: “Rufy senpai! Noi giuriamo di diventare tuoi sottoposti... saremo il tuo scudo e la tua spada quando arriverà il momento di proteggerti, nostro leader. Come ricompensa per quello che ci hai dato! Noi sette ci scambieremo le coppe di sakè con tutto il nostro cuore! E lo faremo anche se ti rifiuterai!!”



[...]

-Pirati: “Prenditi cura di noi, Capo!!!”

-Rufy: “Io non l’ho bevuto!!! Non so come, però è vuoto!”

-Sai: “Non c’è nessun problema! Comportati come sempre. Ti abbiamo giurato fedeltà senza permesso! Se mai dovesse succedere qualcosa, faremo come ci pare e daremo le nostre vite per te. In questo modo non sarai responsabile di alcuna perdita, perciò non preoccuparti!”<sup>112</sup>

---

<sup>112</sup> ルフィ:「これは俺飲まねエ!!!」

皆:「え…!!!」

ルフィ:「あんま酒好きじゃねエし…」

皆:「いや味の問題じゃねぐて!!!」

バルトロメオ:「あんたたづ!!!この先この事件をきっかけに“大物達”から命を狙われるべ。その事件に救われたのはおれたづで…!!!」

ルフィ:「だけどよこれ飲んじまったらおれはこの大船団の“大船長”になっちまうだろ？」

バルトロメオ:「んだべ総勢5千6百名の子分がいりゃ晴れて“大海賊”の仲間入りだべ!!!ルフィ先輩はいずれか遺族王になられるおひとつ!!!世界をとるにゃあこれでも戦力は少ねエくれエだべ!!!」

ゾロ:「やめとけ。そういうのはコイツにゃムリだ。その酒ジョッキにつぎなおせおれが飲む」

バルトロメオ:「だから味を楽しむ会じゃねぐてですね!!!」

---

オオロンブス:「なぜだ“麦わら”!!これだけの兵力の何が不服なんだ?!どんなに強い奴でも“数”という力には敵わぬ!!お前にも必要な時が来る筈だ!!!」

ルフィ:「窮屈」

「えええ〜〜〜!!?スゲーイヤそう〜〜〜!!!!」

ルフィ:「それよい奥でもしかして宴の準備してねエか？」

「興味がメシに移った!!!」

キャベンディッシュ:「フザけるな“麦わら”!!先輩でスターのぼくが!!傘下に入ってやると言っているんだ!!」

イデオ:「シメ上げて飲ませよう」

サイ:「てめエ子分の強さナメてんな!?恩人のクサに!!!」

ウソップ:「ガラ悪すぎだろ子分だとしたら!!!」

ルフィ:「だからよ!!おれは“海賊王”になるんだよ!!!偉くなりてエわけじゃねエ!!!」

ロー:「...オイ。何いってんだ?コイツ…」

[…]

ルフィ:「もしおれ達が危ねと思ったらその時は大声でお前らを呼ぶから!!親分や大海賊じゃなくてもいいだろ?!お前らが困ったらおれ達を呼べ!!!必ず助けに行くから!!!一緒にミンゴと戦った事は忘れねエよ!!!」

バルトロメオ:「…なんか言いてエ事がわがってきたべ。ルフィ先輩にとっての“海賊王”の意味が偉いんでねぐて“自由”…!?[…]「んだばおれ…!!尚更あんたにホレたべさルフィ先輩!!!」

ハイルディン:「ディガガガガガガガ!!!“同じく”だ!!!おいバルトロメオ!!口上を言え!!コイツが“親”の盃を飲まなくてもいい」

キャベンディッシュ:「確かにそうだ」

イデオ:「互いに勝手気ままならいいな」

サイ:「お前は人の自由も止められねエハズやい!!!」

レオ:「ん?そうなんれすね?」

バルトロメオ:「ルフィ先輩!!まことに勝手ながら口上をのべさせていただくべ!!!」

ルフィ:「ん?」

[…]

バルトロメオ:「ルフィ先輩。ここに我ら子分となりいついかなるとぎも親分“麦わらのルフィ”先輩の盾となり!!また矛となる!!!この度のご恩に報い!!我ら7人!!命全霊をかけてこの“子分盃”!!勝手に頂戴いたしますだけべ!!!」

[…]

海賊:「“麦わらの大頭”ァ!!!よろしく頼むぜ!!!」

ルフィ:「おい!!おれ飲んでねエからな!!!なんかもう中身なくなつてつけど!!!」

E' interessante notare, in entrambi gli esempi, come una persona che pensa di essere tanto egoista, sia in realtà la prima a sacrificarsi e mettere in gioco la propria vita per una causa maggiore, in cui crede. Allo stesso tempo, pur formalmente non volendo prendersi troppe responsabilità (quali quella appunto di essere un paladino di un'intera nazione oppure il comandante di un'immensa flotta), il pirata si mostra sempre disponibile a aiutare gli altri, tanto da promettere assistenza a tutti quei 5600 uomini (in caso avessero bisogno in futuro) senza alcuna esitazione, dimostrando di non essere interessato né a esigere qualcosa in cambio, né a ricevere gratitudine. Anzi, è il primo a dare piuttosto che ricevere, e lo fa con una tale spontaneità da contagiare tutti con le proprie idee. Non si può non ammirarne il prediligere la libertà anziché il potere, e forse è proprio questa la forza dell'eroe mostrato da Oda, già presente in altri *manga*, ma rinfrescata nella spontaneità della figura creata. Il darsi agli altri con una naturalezza tale da non accorgersene nemmeno, è probabilmente uno dei motivi per cui è così tanto amato in primo luogo dalla sua ciurma, poi dalle popolazioni con cui viene a contatto, e infine anche dal lettore. Non si tratta solo di forza fisica, seppur notevole, ma di un animo più puro di quanto si possa immaginare. E non c'è niente di più pericoloso e d'ispirazione del candore umano.

---

サイ:「ああそれでいい!!!お前は今まで通りだ。おれ達ァ勝手にお前に忠誠を誓ったんやい!!!そして何かありゃ勝手に命かけて参上する。そんな奴らがいても損はねエだろ?!」 da 『ONE PIECE』 80 巻第 800 章 *Kobun sakazuki* 「子分盃」 (*Lo scambio delle tazze*).

## L'antagonista\_Specchio dei drammi dell'umanità

“-*Islandese*: [...]Ma poiché spontaneamente hai insistito che io vi dimorassi, non dovrei fare in modo che io, per quanto ti è possibile, ci viva per lo meno senza tormenti e senza pericoli? Lo stesso dico ora. So bene che non hai creato il mondo al servizio degli uomini. Credo piuttosto che tu l'abbia fatto espressamente per tormentarli. Ora domando: ti ho forse chiesto di pormi in questo universo? O mi ci sono introdotto con la violenza e contro la tua volontà? Se di tua volontà e a mia insaputa, senza che io avessi la possibilità di rifiutarmi, tu stessa mi hai collocato in questo tuo regno, non è forse compito tuo, se non di farmi lieto e contento, almeno di impedire che io debba soffrire ed essere tormentato, e che il vivervi non mi faccia del male? Questo dico di me, lo dico del genere umano e lo dico degli altri esseri viventi e di ogni creatura.

-*Natura*: Tu sembri dimenticare che la vita di questo universo è un perpetuo ciclo di produzione e distruzione, inestricabilmente collegate tra di loro. Esse sono indispensabili l'una per l'altra, ed entrambe sono necessarie per la conservazione del mondo, che si dissolverebbe se una delle due venisse meno. Perciò sarebbe a suo danno se in esso vi fosse un qualche essere esente dalla sofferenza.”<sup>113</sup>

Se pensatori come Platone definiscono il *bene* come forza suprema al di sopra di tutte le cose e loro punto di origine, mentre al contrario il *male* come sua antitesi, il non essere e la negazione assoluta del bene, le parole del poeta e scrittore Giacomo Leopardi (1798-1837), donano un'altra sfumatura a questo dualismo. Non si tratta solamente di due elementi che da sempre si contrappongono, ma c'è dell'altro: l'esistenza umana si caratterizza per un continuo e incessante

---

<sup>113</sup> “*Islandese*: Ma poiché spontaneamente hai voluto che io ci dimori, non ti si appartiene egli di fare in modo, che io, quanto è in tuo potere, ci viva per lo meno senza travaglio e senza pericolo? Così dico ora. So bene che tu non hai fatto il mondo in servizio degli uomini. Piuttosto crederei che l'avessi fatto e ordinato espressamente per tormentarli. Ora domando: t'ho io forse pregato di pormi in questo universo? O mi vi sono intromesso violentemente, e contro tua voglia? Ma se di tua volontà, e senza mia saputa, e in maniera che io non poteva sconsentirlo né ripugnarlo, tu stessa, colle tue mani, mi vi hai collocato; non è egli dunque ufficio tuo, se non tenermi lieto e contento in questo tuo regno, almeno vietare che io non vi sia tribolato e straziato, e che l'abitarvi non mi nocca? E questo che dico di me, dicolo di tutto il genere umano, dicolo degli altri animali e di ogni creatura.

*Natura*: Tu mostri non aver posto mente che la vita di quest'universo è un perpetuo circuito di produzione e distruzione, collegate ambedue tra sé di maniera, che ciascheduna serve continuamente all'altra, e alla conservazione del mondo; il quale sempre che cessasse o l'una o l'altra di loro, verrebbe parimente in dissoluzione. Per tanto risulterebbe in suo danno se fosse in lui cosa alcuna libera da patimento.” cit. LEOPARDI, Giacomo, *Operette morali, Dialogo della natura e di un islandese*, Starita, Napoli, 2008 (l.ed. 1835).

conflitto tra *creazione* e *disfacimento*, tra *bene* e *male* che si scontrano ininterrottamente, portando al cambiamento, oppure al disastro e alla disfatta, in una ricerca ideale della felicità che per l'autore sembra non doversi mai realizzare, eppure c'è. E' come trovarsi perennemente sul filo del rasoio, pendendo a volte più da una parte piuttosto che dall'altra, perché è proprio nella presenza di entrambe le forze, sulla bilancia della vita, che dimora l'equilibrio. Al contrario, l'assenza di uno di questi due elementi ucciderebbe anche l'altro, poiché entrambi sono intrinseci nella natura e quindi in tutti gli esseri viventi, e come tali si completano. Di conseguenza è assolutamente impossibile liberarsi del tutto del *male*, per quanto dolore possa causare e quanti torti e ingiustizie possano seguirne.

Un concetto così complesso nella sua apparente semplicità, non poteva non essere rappresentato dalla letteratura, da sempre specchio della realtà e della società in tutte le sue forme, e dai media sviluppatosi in tempi più recenti. Fin dai racconti più antichi, infatti, lo scontro tra *bene* e *male* è sempre stato al centro della maggior parte delle vicende. A partire dalla Bibbia – che si fonda sull'opposizione tra Dio e Satana – e dai miti e leggende dell'antichità, tale dualismo ha continuato a essere il perno attorno al quale costruire una storia, spingere a una ricerca o fomentare l'eroe a trovare una soluzione per porre fine a sofferenze e tribolazioni. E' piuttosto chiaro, quindi, come senza qualcosa di negativo non vi sarebbe assolutamente nulla di cui parlare; se tutto fosse perfetto, armonioso, equilibrato, non vi sarebbe alcun stimolo a muoversi, a uscire dalla propria realtà e a combattere, perché mancherebbero i motivi per farlo. Non ci sarebbe infatti bisogno di un eroe che possa fare la differenza, quando questa non è richiesta, né tantomeno necessaria.

Con il passare dei secoli, seguendo lo sviluppo e l'evoluzione della cultura letteraria, il discorso non è cambiato. Anzi, si è via via sviluppato in più varianti, sfumature, che continuano tuttavia a mantenere in sé il naturale antagonismo intrinseco. Vi sarà sempre un contraltare del *bene*, che possa essere concreto e "esteriore" – incarnato nella figura di un solo nemico o un gruppo di avversari –, o un sistema societario contro cui doversi scontrare; oppure un male interiore, un conflitto all'interno del protagonista stesso – caratterizzato da debolezze e fragilità –, con cui dovrà fare i conti, superandolo o venendone alla fine sopraffatto. Con evidente intento didattico, le opere ricordano all'uomo come durante la vita ci si imbatte non solo nel *bene* ma anche nel *male*, in frangenti forse addirittura più frequenti. Ci sarà sempre qualcuno o qualcosa che causerà del dolore, della sofferenza, delle difficoltà, ma viene anche mostrata la possibilità di superarle, reagire e non rimanere inermi nel subire e soccombere, pur essendocene l'eventualità.

Pertanto, è stato essenziale, per gli autori, insegnare al lettore a identificare la negatività, imparare a comprenderla, a scovarla quando non è totalmente chiara e si presenta come fintamente buona e retta, prima di cadere in errore o finire in guai che potrebbero essere fin troppo gravi per la persona stessa o anche per chi vi sta attorno. Il motivo sta nella natura del giudizio umano riguardo la distinzione tra ciò che è onesto e cosa no, che purtroppo è altamente soggettiva. In una realtà talmente vasta e variegata come la nostra, spesso vi sono così tante sfumature e variabili da non notare azioni causate da mancanze di giudizio; considerare buono qualcosa che in realtà è orientato a tutt'altri fini; e farsi trascinare, ammaliare da personalità forti, che si presentano come leader, professandosi protettrici del bene comune mentre mirano a uno proprio, personale. Lo stesso il filosofo Immanuel Kant (1724-1804)<sup>114</sup> affermava il bisogno di conoscere e comprendere ogni minima sfumatura della condizione umana, al fine di poter vincere la lotta tra il *bene* e il *male*, verso cui ogni essere razionale è spontaneamente spinto, tendendo così a allontanarsi dalla legge morale. Ne si deduce in fretta come senza una guida o degli esempi che possano aiutare a indirizzare la persona verso una scelta piuttosto che un'altra, è inevitabile come la tendenza naturale a interpretare e giudicare le azioni (proprie o altrui) secondo criteri personali, già di per sé spesso superficiale, possa essere facilmente traviata o influenzata. La stessa persona potrebbe fare del male senza nemmeno accorgersene o riflettervi, se non ha una coscienza adeguatamente formata e istruita nel modo corretto ed è bene, quindi, tentare di porvi rimedio. Si tenta di *prevenire* l'errore, mostrandolo ed etichettandolo in modo chiaro come sbagliato. Il racconto diventa quindi un modo di dare dei criteri razionali che possano sviluppare nel pubblico dei parametri oggettivi di giudizio, che li aiutino a valutare oggettivamente le azioni umane. Banalmente possiamo dire come il *bene* si traduca, nelle storie, in "giusta condotta", rispettando i dettami morali del vivere comune e civile, mentre il *male* si rispecchi nel suo esatto contrario. Ma come renderlo, al meglio, in una storia?

Così come i valori giusti sono incarnati spesso in una figura simbolo, solitamente il protagonista, anche la negatività deve avere una sua rappresentanza, e questa è l'antagonista.

Denominato in inglese *villain*, che deriva a sua volta dal tardo latino *villanus*, il "cattivo", indicava originariamente un bracciante, una persona legata alla terra, che lavorava in una piantagione alle dipendenze di un signore. La stessa etimologia produsse il termine *villein*, intendendo all'inizio una persona dallo stato sociale inferiore a quello di cavaliere, e poi col tempo qualcuno che era privo di

---

<sup>114</sup> Kant è conosciuto come uno dei più importanti esponenti dell'illuminismo tedesco, oltre che anticipatore, nella fase finale della sua speculazione filosofica, di concetti che saranno alla base della filosofia idealistica.



indole cavalleresca, macchiatosi di colpe gravi (quali tradimento o stupro) che ancora oggi rientrerebbero nel significato moderno di malvagio. E' su tale accezione che si basa la figura dell'antagonista nella narrazione: un personaggio che si oppone a quello principale, compiendo azioni palesemente cattive tramite le quali si tenta di far passare una morale giusta che le condanni, innalzando al contempo le giuste gesta del paladino.

Non si tratta di un lavoro facile. L'autore, infatti, deve essere in grado di presentare un degno avversario del protagonista, qualcuno o qualcosa che possa effettivamente dargli del filo da torcere, mostrandogli come, al suo confronto sia ancora impreparato e debole, portandolo alla decisione di diventare più forte e lasciare il proprio vissuto per potersi mettere realmente alla prova. Tanto più le azioni fatte dal nemico saranno orrende e dolorose, tanto più il protagonista tenterà di opporvisi, di ostacolarlo fino all'ultimo e cercare di comprendere i suoi piani in modo da impedire loro di realizzarsi, arrivando così alla vittoria finale.

A differenza dell'antieroe, che come si è visto non compie sempre azioni positive, ma subisce spesso una sorta di redenzione durante la storia, tanto da arrivare nel finale a pentirsi parzialmente o passare direttamente dalla parte dei buoni – ottenendo molto spesso la simpatia del pubblico –, il vero cattivo si caratterizza da sempre per una natura intrinsecamente indomabile e malvagia. Non vi è bontà in lui, e se c'era è stata estirpata da tempo, lasciando nell'animo solamente un gran vuoto e un'indifferenza verso gli altri, considerati inferiori, deboli e sacrificabili. La pietà, la generosità non sono parimenti contemplate, e anzi, sarà sadico, violento, aggressivo e privo di scrupoli nel realizzare i propri obiettivi senza tenere conto d'altro se non di se stesso.

Nell'immagazzinare così tanta negatività in un solo individuo è facile fare di lui l'esempio negativo su cui focalizzare l'odio del pubblico, da disprezzare nella sua totale mancanza di umanità, facendo sì che il lettore (o lo spettatore, nel caso di media visivi) possa evitare un'immedesimazione totale e condannarlo, venendo redarguito, una volta arrivati alla finale resa dei conti, sulle conseguenze delle nefaste azioni compiute. Al contempo, tuttavia, si è già affermato come sia proprio il male, nella maggior parte dei casi, a essere principio del racconto.

Ogni storia vale quanto il suo cattivo. A tal scopo è importante che l'antagonista, che ne incarna i valori, sia pensato e delineato con cura, per non cadere nella banalità e nella ripetitività. A ragion di ciò, il contraltare dell'eroe dovrà avere una caratterizzazione assolutamente convincente, sia fisica che psicologica, che possa renderlo facilmente riconoscibile rispetto agli altri personaggi proposti.

Col tempo si sono andati a sviluppare dei lineamenti comuni, tanto da arrivare a essere dei proprie e veri stereotipi del genere, pur continuando a evolversi e modificarsi in base alla cultura e all'epoca vigenti. Si rispettano i modelli ammirati e odiati per rimanere sempre al passo con i tempi, ottenendo così maggior presa sullo spettatore ma rispecchiandone anche, in modo involontario ma naturale i pregiudizi politici, razziali, religiosi presenti.

Per quanto riguarda i cliché visivi, vediamo come, soprattutto all'inizio, nel vedere accostata all'eroe l'immagine del personaggio bello, affascinante e muscoloso, si è associata all'antagonista quella diametralmente opposta: il cattivo è spesso un essere gretto; a volte deforme; brutto; dall'aria spaventosa; insopportabile alla vista. Violenti; rozzi; poco curati; spesso la loro bruttezza esteriore è un modo per riprodurre una mente ugualmente deviata, come se l'orrore delle azioni si riflettesse sull'animo e di conseguenza anche sull'esteriorità. Un antagonista non potrà certo essere perfetto, se compie malvagità. Si ricordi ad esempio il personaggio Dorian Gray, dell'omonimo romanzo del 1891 dello scrittore inglese Oscar Wilde (1854-1900). In quel caso, il ragazzo, mal consigliato, inizia a temere la vecchiaia tanto da andare a stipulare una sorta di patto col demonio, facendo sì che sia il proprio ritratto (che ne cattura la figura al fiore degli anni) a invecchiare al proprio posto. Rimarrà in cambio perennemente giovane e libero di compiere qualsiasi tipo di esperienza, precipitando sempre di più nei vizi e negli eccessi senza alcun freno. Ciò che tuttavia Dorian non sa – ma se ne accorgerà presto, tanto da spostarlo in un posto nascosto –, è che il quadro riporta sia l'invecchiare naturale che il giovane dovrebbe subire sul proprio corpo, sia la nefandezza delle sue azioni, tramutate in smorfie sempre più spaventose man mano che vengono commessi atti ingiusti e immorali, trascinato da un delirio di onnipotenza e immortalità sempre più grave e radicato. Il romanzo, che appartiene sicuramente alla corrente estetista di fine '800 – inizio '900, arriva al suo culmine nel momento in cui il protagonista, pregno del peso delle proprie colpe che vede perennemente riflesse nel dipinto, decide di lacerarlo, morendo. La sua bellezza viene persa tutta d'un colpo, rivelando la sua vera, orrenda natura, a lungo celata in un oggetto d'arte, sì, ma pur sempre presente. Seppur nel caso citato il reale nemico di Dorian fosse proprio se stesso e la propria incapacità di giudizio, nel farsi trascinare dai piaceri errati e sconsiderati di una vita vissuta senza regole, è il corpo a pagarne il prezzo, svelando alla fine la sua vera natura, quella di un mostro.

E' ovvio come, per esprimere al meglio questo ragionamento in un contesto improntato principalmente sull'aspetto visuale (quali film, *anime* o *manga*), anche la costruzione estetica debba avere il suo peso. Pensiamo anche solo al cinema muto degli inizi, in cui vi era appunto

l'assenza del sonoro<sup>115</sup>. I *villain* rappresentati dovevano apparire già da subito sinistri, suscitare diffidenza, fastidio nello spettatore, in modo da venire facilmente riconosciuti come figure negative. Ciò si doveva quindi rispecchiare nell'esteriorità, nei gesti e nelle espressioni facciali, in modo da poter donare comunque, senza l'uso della parola, un'idea chiara dei personaggi presentati, distinguendo nettamente l'antagonista da tutti gli altri. Tale tendenza, pur con l'avvento del sonoro, non venne dimenticata, e anzi si è andata a radicare soprattutto nell'animazione, nel mostrare personaggi stereotipati, pur seguendo le tendenze del momento, e largamente influenzati dal sempre più diffuso mercato dei *manga*<sup>116117</sup>. I personaggi proposti si

---

<sup>115</sup> Il sonoro nella cinematografia inizia a nascere già nei primi anni del ventesimo secolo, pur non sincronizzato alle immagini proiettate sul video. Fino alla seconda metà degli anni Venti, quindi, vi fu la tendenza ad accompagnare il film tramite musica eseguita dal vivo tramite un gruppo di strumenti (o a volte anche un'orchestra), oppure l'utilizzo di dischi fonografici in bachelite a 78 giri, riprodotti da dei grammfoni con grande capacità di diffusione musicale. In Giappone l'accompagnamento al video era assegnati ai *benshi* 弁士 – chiamati anche *katsudō-benshi* 活動弁士 o *katsuben* 活弁, lett. colui che commenta –, solitamente uomini che, con sottofondo di accompagnamento musicale (con un mix di strumenti occidentali e autoctoni), spiegavano la trama del film al pubblico prima della proiezione; donavano loro qualche conoscenza in merito alla cultura o alle particolarità dei paesi stranieri che avrebbero visto sullo schermo – in caso si trattasse di film esteri –; prestavano la voce ai personaggi, e coinvolgevano il pubblico a votare per uno piuttosto che un altro personaggio, arrivando persino a spiegare il funzionamento delle tecniche e degli utensili cinematografici. La loro forza era la capacità di ricondurre ogni film a un terreno di segni facilmente riconoscibili al pubblico, servendosi di semplici espedienti quali dare ai personaggi presenti nelle storie sempre gli stessi nomi, ma, vista la fama ottenuta, si opposero strenuamente a qualsiasi forma di nuova tecnica filmica, quali flashback, montaggio e anche il sonoro, tanto che fino alla metà degli anni Trenta si continuarono a produrre film muti. Il primo film in assoluto a essere prodotto con fini commerciali fu il *The Jazz Singer (Il cantante di jazz, 1927)* della Warner Bros, diretto da Alan Crosland (1894-1936), mentre per quanto riguarda la produzione autoctona troviamo *Madamu to nyōbō* 『マダムと女房』 (*La signora e mia moglie, 1931*) di Gosho Heinosuke 五所 平之助 (1902-1981), della Shōchiku (松竹株式会社 Shōchiku kabushiki gaisha, la più antica azienda giapponese operante nel settore della produzione e distribuzione cinematografica).

<sup>116</sup> Si pensi a esempio al personaggio ricorrente di Dick Dastardly, presente in diversi cartoni della Hanna-Barbera Production (una delle maggiori case di produzione statunitense per quanto riguarda la creazione di serie animate, fondata nel 1956 da William Hanna – 1910-2001 – e Joseph Barbera – 1911-2006 –), oppure, al ragno di *Kumo to chūrippu* 『くもとちゅうりっぷ』 (*Il ragno e il tulipano*) del 1943 (si veda la nota sottostante), che vengono presentati come palesemente machiavellici, bugiardi e maligni.

<sup>117</sup> E' un cortometraggio in bianco e nero di Masaoka Kenzō 政岡 憲三 (1898-1988), caratterizzata da fluidità e grande presenza di dettagli, che passa attraverso il filtro del musical. Narra la storia di un ragno cattivo che attira a sé piccoli insetti, suonando la propria ragnatela come una melodia, in modo da poterli catturare e mangiare. Una piccola coccinella, protagonista della storia, capisce l'inganno e per sfuggire al ragno, si nasconde in un tulipano. Il predatore,

caratterizzano per un vestiario solitamente scuro, molto formale (quali mantelle, cilindri, bastone da passeggio, ecc.) abbinato a baffi – spesso arricciati o appuntiti –, e un’espressione facciale maniacale e machiavellica. A ciò si aggiunge una risata maligna, con una voce sprezzante e viscida, che ben si confà a un tipico cattivo.

Tuttavia, col passare del tempo, si è aggiunto un nuovo modello di antagonista che si distacca dal primo canone, aggiungendone un secondo di forse ancor più successo. Non è detto, infatti, che la bruttezza debba essere sempre sinonimo di malvagità, quanto la bellezza sia caratteristica peculiare dell’eroe. Anzi, col tempo sono diventati sempre più frequenti racconti che hanno come protagonisti anche persone normali, senza elementi fuori dal comune, mentre di contro il cattivo è diventato sempre più bello e affascinante, una creatura ammaliante in grado di intrigare il pubblico e i personaggi presenti nel racconto, irretendoli, tanto da venire confuso con l’eroe prima di lasciar trasparire le sue reali malvage intenzioni. All’inizio incantevole, persino delicato e tenero, man mano che la narrazione procede lascia intravedere una personalità e un atteggiamento nocivi, sbagliati, che finiranno prima o poi per tradirne la natura diabolica<sup>118</sup>.

Questa variante di antagonista è diventata ancor più utilizzata e sfruttata dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale, legata alla scoperta della realtà del lager nazisti e delle crudeltà e atrocità commesse al loro interno. Gradualmente, la figura del cattivo viene fatta coincidere con la rappresentazione di un personaggio longilineo; dalla pelle chiara; capelli biondi e occhi azzurri; caratteristiche che rispecchiano a tutti gli effetti il tipico nazista. A ciò si aggiunge una freddezza nello sguardo e nell’espressione del viso che lasciano trasparire arroganza, insofferenza e noncuranza verso gli altri, creando un modello largamente utilizzato in *anime* e *manga*, ancora oggi di grande successo.

---

trovandola, fa di tutto per farla uscire allo scoperto, ma la natura, tramite un provvidenziale temporale, riesce a scacciarlo via. Interessante appunto notare come la coccinella sia rappresentata come bianca; pura; dolce; mentre il ragno è nero; dalle labbra grosse – palesemente afroamericano –; dall’indole spaventosamente aggressiva; proprio per accentuare il contrasto tra i due protagonisti e favorire la propaganda bellica nell’istigare a diffidare dagli Stati Uniti.

<sup>118</sup> Tale scelta stilistica risulta una meccanica narrativa molto utile per mantenere una certa suspense nella trama, particolarmente efficace quando riguarda gialli e thriller: l’escamotage di far sì che non si comprenda fino alla fine il reale nemico della storia, riscoprendolo anche in chi non si avrebbe mai sospettato, è un elemento che influenza positivamente il successo di un determinato prodotto, dettaglio da tenere in considerazione in un mercato così vasto e pieno di prodotti con i quali entrare obbligatoriamente in competizione.

Tuttavia, un determinato aspetto non potrebbe indicare molto, se non vi è un carattere parimenti adeguato. Anche qui ritroviamo dei caratteri psicologici comuni, che si legano all'esteriorità, che se utilizzata magistralmente, li riflette a dovere o ne rafforza l'efficacia di impatto sul pubblico: avremo spesso *villain* con un'eccessiva sicurezza di sé; un'ostentata arroganza (che probabilmente saranno la causa della rovina dei suoi piani); e un'indifferenza, una noia verso il mondo così com'è, del quale non capiscono il vero valore dell'esistenza.

Tutto, tranne se stessi e i propri desideri, passa assolutamente in secondo piano. Pertanto è altresì scontato come siano personaggi molto volubili, incostanti e imprevedibili, dettaglio che li rende ancora più pericolosi non solo per gli innocenti, ma anche verso i loro stessi sottoposti. Che commettano un errore (anche minimo) o sia solo per noia o capriccio, il cattivo si sente libero di torturarli, aggredirli o ucciderli con una facilità estrema e grande sadismo, dimostrando la sua evidente sociopatia, che non presenta alcun tipo di rimorso o senso di colpa rivolto alle azioni compiute.

Osservando il concetto su più ampio raggio, ciò si riflette anche per quanto riguarda le regole e le leggi societarie, che vengono altresì ignorate, forzate, piegate alle proprie esigenze e capricci senza alcun tipo di problema. Per permettersi una prerogativa del genere, è chiaro come vi sia bisogno di una mente brillante, diabolica, che permette loro di creare piani geniali, complessi e, all'apparenza, assolutamente perfetti che spesso hanno grandi obiettivi, quali la conquista – o al contrario, la distruzione – di un mondo, una galassia o un impero. A volte sono dotati – al pari dei protagonisti, in racconti tendenti alla fantascienza, al supereroismo e al fantasy – di poteri sovranaturali impressionanti, acquisiti o innati, che inquietano e attirano il lettore e permettono loro di opporsi agli eroi, mettendoli spesso in seria difficoltà. Tutte queste caratteristiche (la boria, la noncuranza estrema verso qualsiasi cosa li circonda, e la consapevolezza di onnipotenza) portano chiaramente a non concepire i concetti di sconfitta ed errore legati alla propria persona, classificandole come impossibili. Ciò causa la tendenza a dare la colpa agli altri in caso vi sia qualche intoppo o qualcosa non vada a buon fine; a non vedere i propri sbagli; e alla fine, a fallire, facendo prevalere l'eroe. Spesso sono proprio i cattivi a essere i peggiori nemici di loro stessi.

E' anche vero come siano difficilmente privi di volontà, che per loro è caratteristica essenziale. Se non vi fosse nello stesso antagonista una grande determinazione, che si tramuta poi in forza, non vi potrà mai essere nulla. Il nemico, infatti, agisce perché i suoi desideri lo spingono in una precisa direzione – che lo porterà in contrasto con l'eroe –, verso un fine ultimo che può essere palese o meno, ma è pur sempre presente. Limitarsi a descriverlo come pazzo, psicopatico e malvagio, pur

cliché utile che si rispetti, non attecchirà molto sul pubblico, rendendo la narrazione sciapa e omologata, creando opere velocemente dimenticabili e probabilmente dallo scarso rendimento economico. E' invece lo spiegare le motivazioni che stanno dietro alle sue azioni, il punto basilare della forza de personaggio e anche di quella del racconto stesso. Dovranno essere comprensibili e a volte anche parzialmente condivisibili dal pubblico, ma attuate in modo così errato da evitare una totale identificazione, e fare in modo che il lettore non prenda esempio dai loro maligni atteggiamenti. Spesso gli viene donata una sfumatura tragica, portandone in scena il (molte volte difficile, drammatico o violento) background, tramite il quale verranno svelate le cause che l'hanno portato a essere il cattivo del presente. Ciò permette di riuscire, se rappresentato nel modo corretto, a emozionare, suscitando grande empatia e coinvolgimento emotivo nel pubblico, nonostante si tratti comunque di un personaggio negativo.

E' indubbio come l'antagonista migliore sia proprio quello che riesce a far interessare alla propria persona, tanto da arrivare a essere in dubbio riguardo chi sostenere sul serio. Alle volte può persino assomigliare al protagonista, tanto da condividere con lui alcune caratteristiche o modi di fare, ma sempre differenziandosi totalmente in altri aspetti, nel rispetto dei ruoli. In altre opere, ancora, sembra persino diventarne complementare, nondimeno sempre contrapposto, in un rapporto di attrazione e repulsione continua, che solitamente termina con la morte di uno dei due. Un apprezzamento verso il *villain*, però, non è per forza indice di scarsa capacità di interesse da parte del protagonista; anzi, tanto più il cattivo sarà ben caratterizzato, più l'eroe stesso verrà esaltato, proprio perché dovrà esserne molto più che all'altezza, se vorrà sopravvivere. Di fronte a un nemico geniale e spietato, infatti, il personaggio principale della storia sarà costretto ingegnarsi, a spingersi oltre i limiti delle proprie forze per batterlo nel finale, in un gioco infinito in cui luce ed ombra si scontrano; si compensano; si equilibrano, perché in fondo l'una senza l'altra non possono esistere. Vi sarà sempre un angolo di oscurità nella totalità della luce, così come nel nero più totale spunterà sempre una piccola fiamma. Non può essere diversamente, e se così non fosse, come abbiamo già visto, non vi sarebbe niente da raccontare. Pertanto potremmo dire che il più delle volte è la presenza di un efficace o meno antagonista a fare la differenza riguardo il successo o meno di un racconto, e nei *manga* – al pari degli altri media –, ciò non è da meno. Anzi, non è molto difficile trovare esempi di opere in cui lo stesso personaggio negativo diventa il protagonista della storia. Basti pensare al recente fenomeno fumettistico di *Death Note* di Ōba e Obata.

Pur partendo con buoni propositi, infatti, dal momento in cui Yagami Light trova il quaderno della morte, lasciato cadere dallo *shinigami* 死神 (dio della morte) Ruyk, il

ragazzo diventa sempre più incontrollabile nel suo arrogarsi il diritto di decidere della vita e della morte della gente, spinto dall'utopico pensiero di dispensare giustizia. Anzi, la vicenda viene mostrata nel seguire due filoni paralleli: l'infittirsi e degenerare dei piani dello studente – che inizia a considerarsi un vero e proprio dio – per continuare la sua opera e sfuggire alla polizia; e le indagini di chi sta tentando di scovarlo e catturarlo, fermando così le stragi. La storia mette chiaramente in luce come Light sia un personaggio cattivo, benché inizialmente mosso dalla voglia di mettere fine alle sofferenze e all'aggressività del mondo, salvo entrare a far parte a sua volta di un circolo vizioso dal quale non può più uscire, coinvolgendo conoscenti, parenti, amici nella sua lotta per la vittoria, dove tutto diventa un gioco in una rapida perdita di contatto con la realtà. Eppure, il lettore non può fare nuovamente a meno di ammirarne la mente geniale, la capacità di uscire dagli schemi, di essere sempre un passo avanti alla polizia e nascondere la propria identità a tutti, almeno fino alla fine, quando, battuto dai suoi stessi avversari (che in *Death Note* sono rappresentati dai buoni), verrà ucciso dallo stesso Ryuk. Pur odiandolo, pur disprezzandone e venendo stupiti negativamente dai modi utilizzati, non si può, almeno in parte, non amarlo.



L'esempio rende facilmente l'idea di come persino un criminale, riconosciuto come tale, se presentato nel modo giusto possa far leva sul pubblico e sullo spettatore. Al contempo, apprezzare l'uno porta inevitabilmente – parlando sempre di opere ben articolate, a differenza di omologati prodotti già più commerciali – a interessarsi anche alla controparte, in questo caso incarnata da figure magistralmente costruite come l'eccentrico ma geniale Elle, primo reale avversario di Light (tanto da creare grande stupore di fronte alla sua inaspettata uccisione, uno dei veri colpi di scena della storia); e poi i suoi due successori, anch'essi in qualche modo in antitesi tra loro, quali Mello e Near.

Lo stesso procedimento accade con *ONE PIECE*. Pur avendo dimostrato come la figura dell'eroe sia già di per sé ben strutturata e piena di elementi che la rendono una delle parti fondanti del racconto, se non vi fossero avversari tanto temibili da affrontare, la presenza di Rufy, per quanto interessante possa essere, sarebbe

assolutamente inutile. Come già affermato, il fatto che un avversario possa risultare sciapo può effettivamente condizionare l'esito di una saga, portandolo in negativo, o anche dell'intera opera in caso il calo dei lettori fosse troppo esteso. Sarebbe un'eventualità che, in un *manga* di successo, non ci si può assolutamente permettere, prima di incappare in un'obbligatoria chiusura anticipata che andrebbe contro sia i desideri di guadagno della casa editrice, ma anche le speranze dell'autore di vedere la propria opera completa.

Nello specifico dell'opera di Oda, improntata su un'avventura, il viaggio di Rufy diventerebbe estremamente corto, non avendo nulla e nessuno da sfidare, o persone da aiutare, e probabilmente rientrerebbe nella classica storia per bambini, senza particolari possibilità di approfondimento o inserimenti di tematiche più serie e adulte, che in un'opera troppo lunga rischierebbero di diventare altresì noiose e ripetitive. Sono proprio invece i mirabolanti scontri, la forza con cui i suoi avversari tentano di schiacciare chi sta loro attorno e la loro crudeltà a far sì che quelle caratteristiche intrinseche dell'eroe dal cappello di paglia risaltino così tanto da essere ancora più amato.

Ogni saga portata in scena ha perciò un proprio *villain* principale, che condivide parecchi punti in comune con i precedenti (all'insegna appunto del rispettare le caratteristiche base di un antagonista), ma sarà sempre caratterizzato da temperamento, modi di fare o atteggiarsi e obiettivi diversi, seppur affini, che permetteranno a questa figura di risultare sempre nuova, innovativa, accattivante, e al contempo spaventosa.

Seguito all'inizio un gruppo di scagnozzi dalle deboli capacità, per poi invece passare a un folto numero di personaggi più pericolosi, che fanno parte di una cerchia ristretta di fedeli (che solitamente andranno a scontrarsi con gli altri membri della ciurma di Rufy, quasi come se a ogni corrispettivo buono ve ne fosse uno cattivo), il nemico principale spicca sempre rispetto agli altri per la sua particolarità.

A specchio dell'unicità della loro indole, anche l'aspetto estetico, il modo di vestire, la risata e persino i gesti rimangono atipici e visibilmente riconoscibili. Non si tratta solo di ricalcare lo stereotipo del cattivo citato in precedenza, ma l'autore cerca di andare oltre: in ogni racconto è noto come un antagonista abbia sempre un particolare fisico, del vestiario, o un accessorio che lo caratterizza, che ne diventa il



simbolo di riconoscimento. Oda ne rielabora l'idea creando dei look impeccabili, ma al contempo talmente eccentrici e strani, da essere visibilmente ideati per funzionare solo su quel determinato personaggio. Non si potrebbe, infatti, ricreare lo stesso stile su un'altra figura, buona o cattiva che possa essere, perché risulterebbero assolutamente ridicoli. Eppure, su quelle determinate figure, persino quella stranezza risalta come caratterizzante e accattivante, esaltandone in pieno il personaggio a essa correlato. E' lampante come ogni particolare sia stato creato ad hoc per adattarsi a un preciso tipo di persona e alle sue caratteristiche fisiche e caratteriali. Si pensi ad esempio a Crocodile, capo dell'organizzazione criminale Baroque Works, presentato come figura piacente, slanciata e elegante nel vestiario, ma allo stesso tempo dotato di un enorme uncino d'oro, una cicatrice che gli percorre il viso appena sotto agli occhi, e spesso mostrato con un sigaro tra le labbra. Questo denota, nella sinteticità di un'immagine, come sia un uomo elegante e molto attraente, con grandi capacità di persuasione, ma allo stesso tempo un pericoloso membro della malavita, dal quale guardarsi le spalle.

Ancora, un uomo-pesce come Arlong viene disegnato con un abbigliamento che ricorda quello di un surfista, dettaglio che richiama subito il suo legame col mare (oltre giustamente all'aspetto) e anche la sua natura indipendente e ribelle. Jinbe, al contrario, viene rappresentato con un già più tradizionale *jinbei* 甚平<sup>119</sup>, che dimostra come, pur appartenendo alla stessa razza, il Cavaliere del mare sarà sicuramente più serio e posato del precedente.

Che siano creati in modo più realistico oppure personaggi assolutamente inventati, si può notare come più gli avversari si susseguono nelle varie saghe del *manga*, più diventano variegati e diversi, aiutati anche dalla particolarità di essere in possesso, nella maggior parte dei casi, di un frutto del diavolo dai poteri strabilianti sempre in linea con i caratteri salienti della figura. Si tratta di un gioco di continui rimandi che lega esteriorità, abilità e carattere creando combinazioni di grande successo che suscitano una maggior aspettativa nel lettore, stimolandone la curiosità nel chiedersi quale sarà il prossimo nemico contro cui Cappello di Paglia dovrà confrontarsi.

---

<sup>119</sup> Indumento tradizionale giapponese, in canapa o cotone, tinto originariamente di colori uniformi, indossato durante l'estate da uomini o ragazzi (viene comunque indossato anche dalle ragazze) per sostituire lo *yukata* alle feste estive. Si compone di due pezzi: una sorta di giacca a maniche corte e un paio di pantaloni abbinati.

Vista la presenza di ben diciassette saghe concluse e l'inizio di una diciottesima, soffermarsi su tutti quanti gli antagonisti di *ONE PIECE* si rivelerebbe piuttosto impossibile in un testo così breve. A tal proposito, la mia analisi verterà in particolare su due: Arlong, appartenente alle vicende iniziali, legate al Mare Orientale, e Doflamingo, protagonista della saga appena terminata.

Se ne esamineranno le caratteristiche principali, in linea o meno con gli stereotipi tipici del cattivo, considerando inoltre anche i retroscena, le motivazioni che li hanno portati a diventare ciò che sono, e l'incontro/scontro con Ruffy che ne ha causato la disfatta. Inoltre, si evidenzierà come la figura dell'antagonista diventi mezzo per introdurre nella storia tematiche ancora altamente attuali, legate a problemi radicati nella storia dell'umanità, spesso causa di dolore e conflitto, su cui il *mangaka* dona importanti spunti di riflessione.

A ciò si aggiungerà anche una parentesi finale sull'ambiguo Teach.

## Arlong\_IL PRODOTTO DI UNA SOCIETÀ VIOLENTA, FOMENTATA DALLA DISCRIMINAZIONE RAZZIALE



Arlong appartiene alla razza degli uomini-pesce<sup>120</sup>, in particolare alla tipologia degli squali-sega; per questo motivo viene rappresentato come dotato (al pari del muso del pesce al quale si riferisce), di una pinna sulla nuca, circondata da lunghi capelli scuri. Possiede branchie a entrambi i lati del collo; ma soprattutto si nota un naso molto allungato in un rostro seghettato, e di una fila di denti aguzzi, tanto da essergli valso il soprannome di Nokogiri ノコギリの. Alto, muscoloso, e massiccio, presenta sul corpo i tatuaggi delle due ciurme

che ne hanno segnato la vita: il primo è il sole, posto sul pettorale sinistro, a ricordo dell'appartenenza all'omonima ciurma di pirati; il secondo, uno squalo-sega rosso stilizzato (simbolo della propria ciurma) si trova sul braccio sinistro.

Come già accennato, anche il suo abbigliamento cattura l'attenzione. Si compone infatti di abiti leggeri, con una camicia gialla tipicamente hawaiana a maniche corte e stampa a fulmini scuri, sbottonata; un paio di bermuda; sandali semplici ai piedi. A ciò si aggiunge un gran numero di gioielli quali svariati piercing alle mani; una catena d'oro al polso sinistro; altri bracciali alle caviglie, corredati da decorazioni di paglia, e un cappello di fattura invernale, come a voler dare un contrasto evidente con il resto dell'abbigliamento, dettaglio che rende l'intero look ancora più particolare. Tutto ciò

---

<sup>120</sup> La razza degli uomini-pesce è descritta da Oda con personaggi dalle figure antropomorfe. Solitamente mantengono una struttura che ricorda quella di un pesce, stando attenti a differenziare i personaggi principali gli uni dagli altri scegliendo specie sempre diverse, pur donando loro braccia, volti o gambe umani. Questo permette loro di nuotare tranquillamente in mare senza aver bisogno di prendere aria – ovviamente sono dotati di branchie – ma anche di camminare sulla terra e parlare, comunicando così con gli umani senza alcun tipo di problema, sebbene nella loro caratterizzazione è facile che al parlato vengano aggiunti versi animali, proprio per ricordarne ancora una volta l'origine.

rispecchia a pieno l'idea del personaggio indipendente, con un passato da malvivente e un'indole ribelle piuttosto palese persino nella camminata, sciolta e arrogante, e nella postura rilassatamente scomposta che tiene quando siede sul proprio scanno (da buon padrone che si rispetti) ad Arlong Park.

Si intuisce sin dal primo disegno come l'uomo-pesce sia un personaggio d'età matura (ha 39 anni); assolutamente sicuro di sé, piuttosto influente e perfettamente a suo agio nella sua posizione di comando.

Allo stesso modo è lampante la dimostrazione delle sue capacità combattive, che lo rendono da subito un avversario da non sottovalutare, molto più pericoloso di quelli incontrati fino a quel momento (la sua taglia, infatti, ammonta a 20.000.000 ~~¥~~<sup>121</sup>). Arlong è dotato di una forza sovrumana che gli permette di sollevare un'abitazione come se nulla fosse, ed è veloce e più rapido di un normale uomo (soprattutto in acqua). Pur non avendo ingerito alcun frutto del diavolo, sembra non averne bisogno. Non solo utilizza come arma un bastone con lame appuntite lungo tutto un lato – escamotage che richiama nuovamente il muso particolare dello squalo-tigre –, ma anche i propri denti, in grado di masticare l'acciaio, che possono essere estratti e ricrescere immediatamente, e lo stesso naso, tramite il quale riesce a bloccare gli attacchi delle spade di Zoro sconfiggendolo facilmente<sup>122</sup>.

Come se ciò non bastasse, a donare un'immagine di un cattivo di tutto rispetto, si aggiungono in fretta altri elementi peculiari del disegno, che enfatizzano la figura sinistra e maligna, quali: l'uso delle ombreggiature per dare al viso un'aria più tenebrosa e pericolosa; i primi piani sul volto, caratterizzato da freddi occhi chiari, insensibili, e una mascella angolare che, abbinata alla lunga fila di denti aguzzi, sorridenti, rendono il personaggio inquietante e spaventoso. Infine, a completare il tutto viene aggiunta la risata, resa magistralmente nell'anime, rappresentata da uno sghignazzo pieno, forte, in cui non c'è spazio per il candore. È un sogghigno malvagio, cattivo, che non può far altro che spingere il pubblico a provare antipatia per Arlong

---

<sup>121</sup> Simbolo indicante il *berī* ベリー (berry), principale moneta corrente nel mondo immaginario creato da Oda.

<sup>122</sup> 『ONE PIECE』 10 卷第 88 章 *Shinde!!!* 「死んで!!!」 (È tempo di morire!), corrispondente all'episodio 41 dell'anime: *Rufi zenkai! Nami no ketsui to mugiwara bōshi* 『ルフィ全開！ナミの決意と麦わら帽子』 (L'ultima speranza).

ancor prima di sapere i retroscena che lo legano a Nami, che contribuiranno nettamente a fomentare l'astio verso questo personaggio.

L'uomo-pesce viene presentato al lettore nel momento in cui, Ruffy parte alla ricerca di Nami, dopo che la ragazza approfittando dello scontro di Cappello di Paglia con Don Creek, sulla piattaforma galleggiante del ristorante Baratie, è scappata con la Going Merry, portando con sé tutti i tesori rubati facendo rotta verso l'arcipelago Orange<sup>123</sup>. Qui si scopre come la ragazza, pur avendo più volte affermato di odiare i pirati, sia in realtà un membro della ciurma di Arlong. Essere dal grande senso degli



affari, molto interessato agli investimenti e al denaro, lo squalo-sega ha un carattere crudele, aggressivo e molto violento, in particolare con gli esseri umani. Li uccide e schiaccia senza il minimo rimorso, spinto da una totale insensibilità per la loro vita, che giustifica nel considerarli esseri inferiori. Il motivo per cui ha preso con sé Nami, quindi, non è certamente una questione di simpatia ma piuttosto di utilità: avendone notato in fretta le notie innate di cartografa,

ha deciso di prenderla tra di loro sotto la promessa di liberare – ottenuta una determinata somma di denaro che la ladra sta accumulando da anni – tutto il villaggio di Coco, dove è cresciuta, dalla sua egemonia.

Con il proseguire nella storia si viene a sapere come l'uomo-pesce sia giunto sull'isola otto anni prima, scatenando il panico e uccidendo senza pietà chiunque tentasse di ribellarsi, scegliendo quel luogo come posto per farne la propria base: la lussuosa Arlong Park. Da subito si impone con la forza, obbligando tutti i cittadini a un riscatto mensile per la propria vita, che sono costretti a pagare per non essere uccisi, nessuno escluso.

Di fronte alla crudeltà dimostrata dall'uomo-pesce, tutto il villaggio lo teme e lo odia allo stesso tempo, mentre Nami è costretta a celare i propri sentimenti di rivalsa per tentare di aiutare gli abitanti, salvandoli da quell'essere mostruoso e senza cuore, che non ha battuto ciglio nell'uccidere la sua madre adottiva nel momento in cui la donna non ha avuto i soldi per pagare la tassa sulla vita. Sfortunatamente, il lettore viene a scoprire in fretta come i sacrifici fatti dalla ragazza siano stati vani:

---

<sup>123</sup> ONE PIECE, capitoli 67-68.

approfondendo della presenza sull'isola di un Marine corrotto con cui ha contatti e che chiude più di un occhio riguardo il suo spadroneggiare sull'arcipelago, Arlong permette all'uomo di rubare tutti i tesori raccolti dalla giovane, distruggendo qualsiasi sua possibilità di veloce affrancamento per sé e per i cittadini. La spiegazione è piuttosto semplice: vista la rara capacità di cartografa della navigatrice, Arlong necessita delle sue mappe per poter solcare i mari senza problemi, in modo da conquistare tutto il mondo. Lo stesso uomo-pesce, di fronte alla giustificata ira della ragazza nell'essersi vista portar via tutte le ricchezze accumulate, nel momento del confronto la afferra al viso con forza, ricordandole in pochi attimi tutta la sua minacciosità, sfidandola a ribellarsi:

-Nami: "I marine che hai mandato hanno portato via tutti i miei soldi! Non avevi detto che saresti morto piuttosto che infrangere una promessa che riguarda il danaro?!"

-Arlong: "Come? Infranto..? Quando mai avrei infranto una promessa?"

-Nami: "Non fare il finto tonto! Hai usato la marina per.."

-Arlong: "Quand'è esattamente che ho infranto la promessa? Dimmelo! ...Shahahahaha"

[..]

-Arlong: "[..] La marina, eh? È davvero un peccato.. Tuttavia, una promessa è una promessa.. Finchè non mi darai i 100 milioni di berry, non posso liberare il tuo villaggio"

-Nami: "Bastardo..!"

-Arlong: "Sono soltanto 100 milioni di berry! Basta metterli di nuovo da parte, no?"

-Nami: "...!!"

-Arlong: "Oppure vuoi scappare..? Però così facendo tutti gli abitanti del villaggio verrebbero uccisi per colpa tua!"<sup>124</sup>

---

<sup>124</sup> ナミ:「あんたが手を回した海軍が私のお金を奪いに来たわ!!! どういうことよ!!! お金の上の約束は死んでも守るんじゃないの!!?」

アーロン:「んん? 守るぜ? ...おれが約束をいつ破った?」

ナミ:「とぼけるな!!! お前が海軍に私のお金を...」

アーロン:「おれが約束をいつ破った!!? 言ってみろ!!!! シャハハハハ!!!」

[..]

アーロン:「[..] 海軍だと。。? そりゃあ不運だったなァ。しかし約束は約束...おれの目の前に一億ベリー用意できなきゃおれも村を返すわけにゃいかねェ」

ナミ:「外道...!!!」

アーロン:「たかが一億ベリーだまたためりゃいいじゃねェか!! それともここから逃げ出すか。」

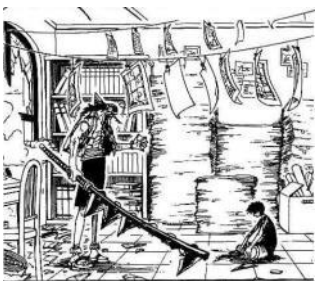
ナミ:「...!!」

Tutto ciò diventa preludio per la vera entrata in scena di Rufy che, di fronte alle lacrime di una Nami scappata di corsa dal covo del proprio capo, dopo quel colloquio, consapevole che non avrà mai una vera possibilità di riscattare le persone cui vuole bene, decide di prendere in mano la situazione e aiutarla.

Accompagnato da Zoro, Sanji e Usop, Cappello di Paglia arriva quindi ad Arlong Park dove inizia un duro scontro con i membri della ciurma degli uomini-pesce I propri compagni, dopo un'estenuante lotta, risultano vincitori ma completamente esausti e impossibilitati a combattere, lasciando quindi che sia Rufy, aiutato e sostenuto anche dalla popolazione locale, a doversi occupare da solo dello squalo-tigre.

L'errore principale di Arlong è quello di sottovalutare la razza umana. Non concepisce il fatto che possano provare sentimenti reali o, pur avendoli, non li ritiene abbastanza degni di essere tenuti in considerazione, facendosene gioco. Sbeffeggia Nami infatti davanti alla sua ciurma, dimostrando di infrangere la promessa fatta nei suoi confronti che forse fin dall'inizio non aveva mai voluto mantenere. E' di fronte a questa mancanza di umanità che si scatena l'ira del villaggio della ragazza, i cui abitanti decidono finalmente di ribellarsi all'uomo-pesce, per tutte le sofferenze fatte patire a loro e alla giovane, ma anche quella di Rufy che, al contrario del proprio antagonista, viene colpito dalla disperazione della ragazza.

Pur capendo in fretta di non avere davanti un avversario qualunque, Arlong commette ancora lo stesso errore. Nella sua convinzione di essere migliore degli



uomini per una questione di pura genetica, lo squalo-tigre sminuisce largamente le potenzialità di Cappello di Paglia, sicuro di averlo già sconfitto una volta. Ciò che fa la differenza, tuttavia, non è chi ha la potenza fisica maggiore, ma piuttosto, chi ha una forza di determinazione tale da andare oltre i propri limiti e superarli. Di fronte all'atteggiamento beffardo di Arlong riguardo il destino di Nami, e nel vedere tutti i sacrifici e le sofferenze sopportate per anni, Rufy riesce a

---

アーロン:「ただし…その時はココヤシ村の連中は全員お前のために 殺されることになるがな…!!!」 cit. 『ONE PIECE』9巻第80章 *Tsumi wa tsumi* 「罪は罪」 *Un reato è un crimine*, e 81章 *Namida* 「涙」 (*Lacrime*). Episodio corrispondenti nell'anime: 37, *Rufi tatsu! Uragirareta yakusoku no ketsumatsu!* 『ルフィ立つ!裏切られた約束の結末!』 (*La promessa spezzata*).

sovrastare l'avversario, trasformando la propria rabbia in energia aggiuntiva che gli permette di sconfiggerlo una volta per tutte. Con l'uomo-pesce crolla anche tutta la sua dimora, rappresentando simbolicamente la disfatta della sua immagine utopica di un dominio violento della razza marina sugli umani.

Arlong verrà in seguito arrestato dalla Marina assieme ai suoi fedelissimi, e la loro fine non è stata resa nota. L'unico membro di cui si hanno notizie – e che è riuscito a scappare – è il polpo Hacchan che, deciso a cambiare vita, si incontrerà ancora più avanti nella storia, diventando amico della ciurma<sup>125</sup>.

E' chiaro notare, riprendendo il discorso riguardo l'importanza dell'antagonista, come, di nuovo, sia la crudeltà di Arlong a dare origine a tutto, a partire dalla vicenda di Nami, che ne condiziona l'infanzia e l'adolescenza; fino alla decisione di Rufy di affrontarlo; culminando nella sua stessa disfatta. Si può quindi affermare come l'uomo-pesce sia il reale motore dietro agli eventi di tutta questa breve saga, che permetterà a Cappello di Paglia di ottenere non solo un'ottima navigatrice nel proprio gruppo di pirati, ma anche un'amica leale e fedele, che non dimenticherà certo il gesto altruista fatto nei suoi confronti.

La vicenda quindi, parrebbe essere del tutto conclusa, con la partenza di Rufy per Rogue Town, ultima tappa prima di entrare finalmente nella Rotta Maggiore. Tuttavia non è l'ultima volta di cui si sentirà parlare di Arlong.

Inizialmente, prima ancora che venga mostrato nel *manga*, viene raccontato a Rufy e compagni come la presenza dell'uomo-pesce e della sua ciurma (provenienti da un'isola che si trova molto distante dal Mare Orientale, situata all'inizio del Nuovo Mondo) sia derivata dall'entrata di Jinbe nella Flotta dei Sette, che viene incolpato di aver liberato nel Mare Orientale degli "esseri terribili", senza però specificarne né il perché, né in quali rapporti siano il pirata e Arlong.

Ciò avverrà inaspettatamente più di 50 volumi dopo, durante la saga dell'isola degli uomini-pesce, dove sarà lo stesso Jinbe, diventato ormai amico di Rufy, a spiegare al

---

<sup>125</sup> L'uomo pesce sarà in parte protagonista degli eventi di Sabaody, tanto che proprio il suo essere colpito da un proiettile, sparato da un drago celeste, scatenerà la reazione di Rufy nel colpire il nobile, palesando così la propria presenza nel luogo, richiamando così la Marina. Lo si incontrerà ancora dopo la pausa dei due anni, nell'isola degli uomini-pesce, sua nuova dimora, dove si schiererà nettamente dalla parte di Rufy contro Hody e i suoi uomini, rischiando quasi la vita.



ragazzo e ai suoi compagni il passato dell'isola, che ha condizionato pesantemente anche la vita di Arlong, strettamente legata, alle vicende avvenute sedici anni prima. Innanzitutto, è necessaria una premessa. Nel mondo fantastico creato da Oda, viene raccontato come il mondo sottomarino e quello della superficie, siano sempre stati molto separati tra loro, creando un rapporto di curiosità da un lato e timore/diffidenza dall'altro. L'isola degli uomini-pesce ne è stata fortemente penalizzata e lasciata nel suo piccolo micro universo (i suoi abitanti venivano considerati dagli umani dei semplici "pesci"), isolata da tutto il resto da chilometri di acqua, ma bramando di vedere il mondo esterno e, soprattutto, la luce del sole, i cui raggi filtrano lievemente fino al loro regno, senza tuttavia mostrarsi nel suo intero calore.

La situazione varia 200 anni prima degli eventi del *manga*, con l'adesione al Governo Mondiale. Ciò permette ai regnanti del Palazzo del Drago di partecipare alle assemblee mondiali, ma non elimina il disprezzo presente verso gli uomini-pesce, le cui radici discriminatorie affondano proprio nello stesso governo che si proclama "amico", ma che al contempo non muove alcun passo verso i propri nuovi membri.

Lo scoppio dell'era della pirateria rende, in seguito, la situazione ancora più critica, a causa delle scorribande attuate da mercenari e fuorilegge, che rapiscono frequentemente sirene, tritoni e uomini-pesce, ritenendoli esseri particolari ma inferiori, che quindi possono essere facilmente venduti ai nobili – che sembrano apprezzarne il possesso e aggiungerli volentieri alla loro schiera di schiavi – in cambio di lauti guadagni. A salvare la situazione è l'intervento di Barbabianca, che si impone come protettore dell'isola, riuscendo a limitare il fenomeno, seppur le catture non cessano mai del tutto. Questo comporta, da parte degli abitanti degli abissi marini, un aumento dell'astio e dell'indignazione verso gli umani, di fronte all'assistere, impotenti, alla cattura dei propri simili, strappati alle loro famiglie e considerati alla stregua di animali.

Nel cercare di migliorare la loro condizione, e promuovere una convivenza che avrebbe potuto mostrare a entrambe le razze una possibile comprensione reciproca e un'armonia ancora mancante, si schiera la regina Otohime, moglie di Nettuno. La consorte reale tenta di promuovere un passaggio in superficie di tutta la Nazione, non limitando i propri sudditi a una vita chiusa in un'area ristretta, ma desiderando

per loro la possibilità di vedere il mondo esterno, di fare esperienze e di non cadere nell'errore dell'ignoranza verso gli altri, facilmente trasformabile in odio. Il pesce rosso, incontra tuttavia grande diffidenza e esitazione da parte del proprio popolo, non convinto in merito pur avendo grande amore per la propria sovrana. E se l'idea è plausibile per quanto riguarda i comuni cittadini, diventa ancora più comprensibile per quanto riguarda chi, come Arlong, proviene da una situazione ancora peggiore.

L'aguzzino di Nami, infatti, è cresciuto – al pari di Jinbe – nel distretto degli uomini-pesce, distacco dell'isola sottomarina, nato originariamente come enorme struttura per ospitare i bambini orfani (ritorna quindi il tema del ragazzo solo). Col tempo, tuttavia, vi è dilagata la corruzione, tanto da diventare posto gestito da gente malvagia e senza scrupoli, trasformandosi da quartiere di aiuto per i ragazzi soli, in una zona senza legge, in cui si radunarono tutti gli emarginati dell'isola. L'unico a farsi avanti per salvare una realtà così critica e lasciata a se stessa è stato Fisher Tiger, che, preso il controllo, è riuscito a gestire la situazione e creare un clima di "comunità". Con la sua partenza, deciso a diventare un avventuriero, anche Jinbe e Arlong prendono strade diverse, che ben rappresentano i loro due contrastanti caratteri: il primo si arruolerà nell'esercito di Nettuno anche se non si trova d'accordo con la politica proposta da Otohime; il secondo fonderà una ciurma di pirati, scorrazzando per il fondale oceanico. Le tre scelte di vita, così disparate, si ritrovano a riunirsi quando, scalata a mani nude la Linea Rossa, Tiger incendia



Marijoa per liberare le migliaia di schiavi presenti nel luogo senza badare alla razza, strappandoli al crudele giogo dei draghi celesti<sup>126</sup>.

Essendo ben nota a tutti la situazione di discriminazione e violenza rivolta verso la propria specie da parte degli umani, Arlong e Jinbe, al pari di altri membri del distretto degli uomini-pesce e altri ex schiavi liberati, ammirati dal suo atto eroico ma consci di come ciò contrassegni Fisher Tiger come fuorigesce a livello internazionale (da

---

<sup>126</sup> Tra gli schiavi salvati ritroviamo anche un'allora bambina Boa Hancock e le sue sorelle, che infatti presentano ancora il marchio degli schiavi sul loro corpo, segreto che tengono accuratamente celato.

catturare o uccidere), si uniscono a lui nella ciurma dei Pirati del Sole. Il loro fine è quello di contrastare il dominio irragionevole del Governo Mondiale e lottare contro la prigionia. Tutti i membri, quindi, vengono marchiati con il simbolo della loro bandiera, un sole rosso, per rendere i propri uomini uguali e al contempo cancellando, almeno dal proprio corpo, l'orrendo ricordo di chi è stato catturato.

Seguono quindi tre anni di scorribande, in cui i vari membri dell'equipaggio iniziano a farsi un nome, tanto da attirare l'attenzione della Marina nel volerli fermare con maggior forza; i successi ottenuti, però, non bastano a placare l'ira degli uomini-pesce verso gli esseri umani. E' lo stesso capitano dei Pirati del Sole a dover intervenire più volte, cercando di moderarne il comportamento, nel tentare di fargli capire come, assecondando la violenza, non faranno altro che peggiorare la situazione tra le due razze, piuttosto che riuscire a portare un vero cambiamento. Sono parole mature, concrete, quelle che Fisher Tiger rivolge ai propri uomini, seppur sappia come per loro non siano facili da comprendere. Dai seri sguardi rivolti ai suoi sottoposti si evince in fretta come sappia che il ripetere lo stesso errore fatto nei loro confronti, in quello sprezzo per la loro razza, è un istinto fin troppo facile da assecondare:

-Jinbei: “[...] Ognuno di loro voleva la tua testa, capo! Stavano sparando per uccidere, quindi anche noi abbiamo agito di conseguenza. Non farci la predica!”

-Tiger: “Se li uccidiamo, perdiamo in partenza. Volete davvero abbassarvi al loro livello?! Questa non è una vendetta per la discriminazione subita, e non lo è stato nemmeno quello che ho fatto a Marijoa. Avrò anche infranto le loro insulse leggi, ma il mio unico scopo era quello di liberare gli oppressi! Noi, Pirati del Sole, siamo per la liberazione e per la libertà! Se continuassimo a vendicarci sugli umani



guidati dall'amarezza e dal risentimento, finirebbe solo tutto in tragedia, con gli umani che attuano la stessa vendetta!! Le future generazioni di uomini-pesce, seppur non responsabili, soffrirebbero a causa nostra! Lo capite?! Continueremo a

combattere e depredare i nostri nemici, ma la nostra morale sarà irremovibile!  
Noi..non uccideremo nessuno!”<sup>127</sup>

L'uomo-pesce li redarguisce riguardo la catena di violenza che si genera proprio dal rispondere alla cattiveria con altra cattiveria, che innescherebbe un ciclo di vendette sempre più sanguinose che ricadrebbero non solo sugli innocenti di entrambe le razze, ma anche sulle future generazioni. Per chi, tuttavia, è cresciuto nel contesto del distretto degli uomini-pesce, non è un discorso facile da accettare. Hanno sempre usato la violenza per farsi valere e non vedono altre soluzioni per farsi largo nel mondo. Questo pensiero spicca nettamente nel dissenso espresso da Arlong poco dopo, che rispecchia, probabilmente, il pensiero di molti tra i presenti sul veliero pirata:

“[..]Gli umani vorranno vendicarsi..? Allora dico di massacrarne il maggior numero possibile! Nei modi più crudeli e brutali! In modo che tutti quegli umani tremino di paura! Così facendo non gli verrà neanche in mente di vendicarsi di noi! Non hanno la minima idea di quanto siano forti e terrificanti gli uomini-pesce! Mostriamoglielo e imprimiamo nella loro mente il significato di “paura”!”<sup>128</sup>

E' chiaro come l'odio non faccia altro che generarne ulteriore. Nelle affermazioni di Arlong traspare come, più che un ideale di giustizia e equità, ciò che guida le sue azioni siano principalmente aggressività e brutalità, in cui non vi è nulla di

---

<sup>127</sup> ジンベエ:「あいつらは全員お頭の首を狙って来よるんじゃ!向こうが殺る気ならこっちも多少やりすぎてしまうわい!腹も立つ!」

タイガー:「殺したら負けなんだな!あいつらと同類になりたいか!?これは差別の歴史への復讐じゃねえんだ!!おれがマリージョアでやった事もそう…つまらねえ世の鉄則は破ったが、虐げられる者達の解放でしかない!!このタイヨウの海賊団は『解放』と『自由』それ以上の意味はもたねえ!!おれ達が恨みのままに人間達への復讐を始めれば、その後生まれるのは更なる人間からの復讐っていう悲劇だけだ。何の罪もない未来の魚人族が目の敵にされるだろう。わかるか?追って来る者達とは戦い奪うが、最後の一線を守れ。おれ達は誰も殺さない!!!」cit. 『ONE PIECE』63巻第622章 *Taiyō no kaizokudan* 「タイヨウの海賊団」 (*I pirati del sole*). Episodio corrispondente nell'anime: 541 *Kizaru tōjō! Taigā o nerau wana!* 『黄猿登場!タイガーを狙う罠!』 (*Una trappola per catturare Tiger*).

<sup>128</sup> アーロン:「[...]人間からの復讐を生む!?復讐されないように息の根を止めりゃいいだろう!!より残酷に!人間どもが震え上がる様によ!!!そうすりゃ仕返そうなんて考えはおこさねえ!!魚人の強さと恐さを奴らはしらねえだけだ!!まぶたに焼きつけてやりゃあいいんだよ!!恐怖を!!!」cit. *ibidem*.

ammirevole o etico. Il suo fine, che condivide con anche altri membri della ciurma, è il dimostrare di essere più forti; schiacciando i propri avversari; vendicandosi degli esseri umani nel presentarsi come esseri da temere, piuttosto che da attaccare. E' come cercare di risalire nella catena alimentare, passando da preda a predatore, muovendosi con altrettanta se non superiore ferocia. Un tale ragionamento non suona del tutto estraneo se si tiene conto del contesto in cui è cresciuto, abbandonato dalla società, ma l'ha portato ovviamente a comportarsi al pari della gente che disprezza dal più profondo del cuore.

Tuttavia, l'aver come capitano Fisher Tiger mostra al lettore come vi fosse la possibilità anche per Arlong di avere un giusto modello di vita da seguire e cui aspirare, al pari di Rufy con Shanks. E' chiaro come il background dello squalo-sega sia sicuramente più cupo di Cappello di Paglia, ma si è ben dimostrato come la presenza di un buon esempio possa fare la differenza. In fondo la stima di Arlong per l'uomo-pesce deriva dalla determinazione di quest'ultimo nel prendere in mano il distretto in cui entrambi vivevano, fermando la corruzione vigente al tempo, e pur avendo idee diverse, non è mai vacillata. Le basi, quindi, per un cambiamento in positivo c'erano e sarebbero potute col tempo germogliare, se non fosse stato per gli eventi che purtroppo hanno inaridito tutto, rendendolo il crudele pirata che è arrivato nel Mare Orientale.

Fisher Tiger, infatti, accetta di prendere sulla propria nave la piccola Koala, una ex schiava, e di riportarla a casa, incurante del dissenso della propria ciurma. Dapprima diffidenti nei suoi confronti, il modo in cui la piccola è stata psicologicamente segnata dalla prigionia è evidente, riesce a toccare tutta la ciurma che la accoglie tra loro (a differenza di un cinico Arlong) con grande affetto. La sua presenza permette loro di iniziare a porsi delle domande riguardo la relazione tra le loro due razze:

-Arlong: “[..] E' un'umana come quelli che ti hanno reso schiavo!! [..] Facci vedere come sei davvero dentro. Cosa ti ha insegnato tua madre, eh? Ti ha insegnato a disprezzare gli uomini pesce, proprio come fanno loro! Shahahaha! Ecco come funziona la società umana. Credono tutti di essere la più grande e fantastica specie di questo mondo! E i loro figli ereditano questo modo di pensare dai genitori..! Se qualcuno non interromperà questo ciclo, esso non avrà mai fine! In questi tre anni...siete tutti chiaramente stati testimoni della loro crudeltà. Con quello sguardo

pieno di condiscendenza...mentre ci deridono...e ci disprezzano...Se il boss non fosse qui, chissà cosa gli avrei fatto”

-Jinbe: “Quella è solo una parte della razza umana..! Non tutti sono così. Per quello che ho visto io...a me sembrano sempre spaventati da noi. E’ perché siamo dei pirati..? Cos’è che vi fa così paura?”

-Koara: “E’ che...non sappiamo niente di voi..”

-Jinbe: “L’ignoto può essere terrificante. Se ci poteste conoscere, forse le cose cambierebbero..”<sup>129</sup>

La dolcezza di Koala e la sua purezza di bambina dimostrano loro come vi sia ancora una speranza per vivere in armonia, comprendendo come non tutti gli umani siano dei mostri sanguinari, tanto da dispiacersi al momento della separazione una volta riapprodati alla sua isola. Lo stesso discorso può essere fatto anche per riflesso sulla ex schiava. L’esperienza sulla nave l’ha resa amica degli uomini-pesce, verso i quali prova grande affezione, tanto da rassicurarli:

Koala: “Racconterò a tutto il mio villaggio di voi! Che al mondo ci sono un sacco di bravi uomini-pesce!!”<sup>130</sup>

Di fronte a parole tanto belle che sottolineano nuovamente come ci sia la possibilità di un futuro roseo, Arlong rimane l’unico ancora scettico in merito, dimostrando come, tra tutti, sia quello che necessita di più tempo per accettare una realtà più pacifica di quanto sia mai stato abituato:

---

<sup>129</sup> アーロン: 「[...]こいつはアンタを飼ってた奴と同類の人間だぞ!! [...] 本心をさらしてみろ。母ちゃんから何て教えられた? 魚人を見下してるんだろお前の親もシャハハハ。人間の社会ってのはそうなのさ。人間という種族が世界一素晴らしく偉いんだと思込んでる。子はまたそれを見て育ちつけあがる!! 誰かがぶっ潰してやらねえとこの流れは止まらねえ! この3年の航海で.. さんざん見てきたはずだろうお前ら!!! 人間達がおれ達を蔑む生意気なあ目のを!!! お頭がいなきやおれは何してたかわからねえ!!!」  
ジンベエ: 「蔑むのは一部の人間.. 他は違って見えたがのう。わしにはみな…いつも脅えておる様に見える。海賊じゃからか? 何をそんなに脅える…」  
コアラ: 「…だって…何も知らないから…」

ジンベエ: 「知らんとこええ…知れば何か変わるのか…」 cit. 『ONE PIECE』 63 巻第 623 章 *Kaizoku Fisshā Taigā* 「海賊フィッシャー・タイガー」 (*Fisher Tiger il pirata*). Episodio corrispondente nell’*anime*: 543, *Eiyū no saigo - Taigā shōgeki no shinjitsu* 『英雄の最期 タイガー衝撃の真実』 (*Addio, nostro eroe!*).

<sup>130</sup> コアラ: 「あたし村のみんなに言うよ! 魚人にはいい人達がたくさんいるって!!!」 cit. *ibidem*.

Arlong: “Pensaci bene. Fa davvero qualche differenza che una sola persona, in tutto il villaggio, pensi che gli uomini pesce sono delle buone creature? Sarà come con le idee di Otohime, che sono rimaste inascoltate nonostante tutti i suoi sforzi per convincerci!”<sup>131</sup>

La sua reticenza è comprensibile, seppur fomentata da sentimenti rabbiosi. E purtroppo, i fatti, almeno in parte, gli daranno ragione. Nell’attesa che il proprio capo torni, dopo averla ricondotta al villaggio, non possono far altro che sentire degli spari: accorrendo sul posto scopriranno come Fisher Tiger sia caduto in un’imboscata della Marina, avvisata del suo arrivo, che riesce ad affondare anche il loro vascello. Dopo aver rubato una nave degli avversari, i Pirati del Sole riescono a fuggire traendo in salvo il loro capitano, ma l’uomo-pesce versa in condizioni gravi.

L’unico modo per salvarlo sarebbe una trasfusione con del sangue umano, ma il capitano lo rifiuta. E qui, Jinbe, comprende una frase dettagli tempo prima da Tiger, che ora assume in un certo senso una sfumatura di fausto presagio riguardo la morte dell’eroe:

“[..]Ho dei demoni che mi dimorano dentro il cuore...e sono ciò che mi fa più paura.”<sup>132</sup>

E quei demoni che tanto attanagliavano Tiger, sono proprio il terrore e l’odio per quegli esseri che ha così disperatamente tentato di non uccidere, sebbene ne provasse l’impulso per tutto il dolore che gli hanno causato e che ha tenuto gelosamente celato fino alla fine. E’ in questo momento, infatti, che, di fronte alle dichiarazioni scioccanti del capitano morente, la positività ottenuta nella conoscenza e nella convivenza pacifica con Koala viene persa, riaprendo – purtroppo – una ferita mai del tutto richiusa:

-Tiger: “Non provare a iniettarmi quella roba! Non voglio sopravvivere grazie a quel sangue! Quel sangue è sporco! E’ lo stesso che per anni non ha fatto altro che odiare e discriminare noi uomini pesce! Non voglio avere alcun debito con quel

---

<sup>131</sup> アーロン: 「考えてみる。村で一人魚人はいい奴だと主張し続ける意味があるか! ?まるでオトヒメの主張のように声は虚しく吹き抜けるだけだ!!」 cit. 『ONE PIECE』 63 巻第 623 章.

<sup>132</sup> タイガー: 「[...]オトヒメ王妃の訴えは理想だな…彼女にとって…おれとアーロンの何が違う。おれは自分の心の奥に住む `鬼` が一番怖い」 cit. 『ONE PIECE』 63 巻第 622 章.

sangue o con gli umani! Non mi arrenderò agli umani! ..Non volevo dirvelo ma..nel mio ultimo viaggio...Tutto quel tempo non stavo viaggiando! Ero stato catturato! Ho passato anni..a Marijoa. Sono stato uno schiavo! ”

-Jinbei: “Cos’hai detto?”

-Tiger: “Ciò che ho visto...era la “pazzia” degli umani. Sono riuscito a stento a uscirne vivo..ma dopo tutto quello che avevo visto non potevo certo abbandonare lì tutti gli altri schiavi... Ascoltatemi bene...nella mia vita ho sempre fatto quel che mi pareva..!!! E di conseguenza ho reso le cose davvero difficili...alle ambizioni della



regina Otohime.. Ma lei ha ragione, dovremmo tutti essere in pace l’uno con l’altro. Ma...quelli che possono davvero cambiare le cose.. Sono quelli della “prossima era”, come Koala, persone innocenti che non sanno tutto ciò. Quindi vi prego!! Non dite nulla di quanto è successo alla gente della nostra isola! Della tragedia che ci ha colpito..o della rabbia che proviamo per gli umani!! Questo mondo è pieno di umani dal buon cuore!! Di questo ne sono certo!! Ma..sono una specie rara! Presto tutto ciò che ci sarà in questo mondo sarà l’odio.. Non lo trovate ridicolo?! La mia testa lo sa..! Ma i “demoni” che si nascondono nel mio cuore non lo accettano! Il mio corpo rifiuta quel sangue! Ci ho provato..ma dopo tutto questo tempo...io non riuscirò mai..ad amare un umano!”<sup>133</sup>

---

<sup>133</sup> タイガー:「入れるな！！！！！！そんな血で生きながらえたくはねえ！！！！汚らわしい血だ！！…それはおれ達魚人族を蔑み続けた血だ！！恩など受けない！情けなど受けない！！！」

ジンベエ:「…お頭…!？」

タイガー:「おれは人間に屈しない！！！！…お前らには言いたくなかった…おれは最後の旅で…」

タイガー:「旅立って程なく…捕まっちゃったんだ！！マリージョアに数年。。おれは！！！！奴隷だった！！！！！」

ジンベエ:「何じゃと…」

タイガー:「そこで見たのは…人間の狂気…命からがら逃げ出したが…目のあたりにした奴隷達を放ってはおけなかった。よく聞けおれは思うままに生き…結果オトヒメ王妃をひどく…邪魔しちまったが…あの人は正しい…誰でも平和がいいに決まってる。だが本当に島を変えられるのは…コアラの様なものならねえ次の世代だ…だから頼む！！お前らは島に何も伝えるな！！おれ達に起きた悲劇を！人間達への怒りを！！この世にゃあ心の優しい人間達はいっぱいいるんだ！そんなことはわかってる！なのに…死んで消えゆく者達が！恨みだけこの世に残すなんて滑稽だろう！！…頭じゃわか



Si comprende facilmente come anche Fisher Tiger fosse a tutti gli effetti un vero eroe. Caparbio, determinato a far trionfare la giustizia e l'equità senza mai tirarsi indietro nella lotta, persino generoso nella scelta di salvare tutti gli schiavi, indipendentemente dalla loro razza, ha però un'ombra nel suo animo che, non essendo mai stata affrontata, ora è la causa della sua prematura scomparsa. L'orgoglio non gli permette di accettare quel sangue, e l'odio, mai del tutto annientato, contro il quale ha combattuto indubbiamente negli ultimi anni nella scelta di rispettare la propria giusta morale, lo spinge ad allontanare del tutto l'idea. Ricade perciò negli stessi pregiudizi che ha tentato di estirpare dai propri compagni, ammettendo chiaramente che, pur sapendo come nel mondo non vi sia solo gente cattiva, non sia abbastanza forte da dimenticare.

L'improvvisa rivelazione, abbinata alla morte del capitano, distrugge qualsiasi possibilità di cambiamento per Arlong, tranciate di netto non solo con l'aggressione del proprio capitano, avvenuta in maniera del tutto sleale, che gli ricorda quindi come non si possa fidare degli uomini; ma più di tutto dal rifiuto dell'uomo-pesce di accettare la trasfusione. Non è una scelta da poco, soprattutto se osservata dall'esterno. Il preferire morire, al posto che accettare sangue di un essere umano, indica come persino lo stesso Tiger non fosse del tutto certo delle proprie parole e, di conseguenza, come non vi sia una reale chance per umani e uomini-pesce di vivere insieme in armonia, tra pari.

Non essendoci più nessuno in grado di fermarlo, nella sua volontà di distruzione degli esseri umani, la sua reazione è repentina. Subito la morte di Tiger cerca infatti la vendetta sullo stesso villaggio della bambina, reo di aver collaborato con le forze dell'ordine (che avevano promesso loro di chiudere un occhio riguardo il fatto che la piccola fosse un'ex schiava, evitando di riportarla a Marijoa) ma viene quindi facilmente catturato. E' contro la Marina, che sfoga la propria ira riguardo la morte di Tiger, affermando che sia stato il rifiuto degli umani nel donare il loro sangue – e non l'opposizione del proprio capitano – la causa della morte dell'eroe.

---

っけていても…おれはもう心の鬼が邪魔をする！！！！体が…その血を拒絶する！！！！おれはもう…！！！！人間を愛せねえ。。！！！！」 cit. 『ONE PIECE』 63 卷第 623 章.

“Se non avesse rifiutato...avrebbe potuto vivere! Se solo ci fosse stato del sangue di uomo-pesce...Fisher Tiger non sarebbe morto! Voi umani!! Siete stati voi la causa della sua morte!!”<sup>134</sup>



Sconvolto dal dolore per la perdita, Arlong scherma le azioni dell'uomo-pesce che più ammirava al mondo, tentando di salvaguardarne la figura in modo che non si sappiano in giro le vere cause della sua morte, incolpando i propri nemici, pur portandone il ricordo nel più profondo dell'animo come una continua lacerazione. E' su quest'accusa – che sarà poi quella resa pubblica anche sui giornali –, affermata con forza, che probabilmente nella mente di Arlong realtà e bugia andranno a fondersi, lasciando come punto in comune il vedere gli esseri umani come causa primaria del proprio dolore.

La stessa convinzione guiderà i suoi passi successivi, una volta che Jinbe, diventato membro della Flotta dei Sette per tentare di migliorare i rapporti tra Governo Mondiale e la propria gente, riesce a farlo rilasciare. Le personalità dei due diventano indice delle diverse possibilità che le vicende vissute avrebbero potuto portare: da una parte vi è quello positivo, con la scelta morigerata di Jinbe di portare avanti l'ideale di Fisher Tiger, appoggiando allo stesso tempo anche la politica di una ricerca di dialogo col governo; dall'altra quello negativo, con l'inarrestabile voglia di rivalsa e vendetta di Arlong. Lo squalo-sega rifonda la sua ex ciurma e porta con sé gli ex schiavi, che come lui non hanno intenzione di aver alcun accordo con gli umani. Ormai non si tratta più solo di farla pagare ai diretti responsabili dell'uccisione del loro leader, ma piuttosto di rigettare su tutti gli esseri umani il proprio odio e la loro aggressività, unendo il dolore della perdita a un istinto negativo di conquista e sopraffazione, che ne sono state fomentate e, in un certo senso, ora appaiono persino giustificate:

---

<sup>134</sup> アーロン:「拒否しなきゃ…生きられた!! 魚人の血液さえあったなら…フィッシャー・タイガーは死ななかつた!! お前ら人間があの人を死に追いやったんだよ!!!」cit. 『ONE PIECE』63 巻第 624 章 *Otohime ōhi* 「オトヒメ王妃」(*La regina Otohime*). Nell'anime corrisponde all'episodio 624, *Kaizokudanbunretsu - Jinbē VS Āron* 『海賊団分裂 ジンベエ VS アーロン』(*I pirati del sole si dividono*).

-Arlong: “Diventerai un Membro della Flotta dei Sette? Jinbe senpai.. Questo significa che diventerai uno dei cani del governo degli umani”

-Jinbe: “Ti sei dimenticato le parole del fratello Tai, Arlong? Vivi la tua vita senza odio e risentimento.”

-Arlong: “Le cose sono cambiate, fratello. Ora come ora, se ora mi unissi al tuo equipaggio non ci sarebbe alcun cuscinetto tra noi due. Il fratellone è morto, io me ne torno ai miei vecchi Pirati di Arlong e porto via gli schiavi con me! E’ un addio..Se vuoi fermarmi, allora qui, adesso, uccidimi! ..Se non potrai farlo, allora farò come mi pare! Io diventerò la furia degli uomini-pesce!”<sup>135</sup>

Rabbia che si sfogherà sull’arcipelago Orange e in particolare sul villaggio di Coco, i cui gli abitanti più di tutti faranno le spese, almeno fino all’arrivo di Ruffy.

Al contempo, col passare degli anni, tra gli stessi abitanti del distretto degli uomini-pesce si forma un gruppo di nuovi pirati che, fomentati dalle gesta di Arlong, decidono di creare una nuova banda che ne ricalchi l’atteggiamento e inizi a complottare contro la politica pacifica di Otohime, tanto da portare all’assassinio della donna, magistralmente orchestrato per sembrare attuato da un umano: i Nuovi Pirati uomini-pesce guidati da Hody Jones, mossi unicamente dalla voglia di conquista e di sangue, dimostrano come spesso, in una battaglia, le motivazioni iniziali scemino e vengano perse, a favore del caos, dal quale è difficile riemergere.

Indicativa rimane la chiusura di questo grande cerchio: l’isola sottomarina verrà salvata da un umano, per di più pirata sul quale tutti affideranno le proprie speranze di fronte alla follia ingiustificata dell’erede di Arlong, che riaprirà la speranza e le aspettative della popolazione acquatica riguardo una possibile convivenza con gli uomini, riportando alla luce il sogno della loro amata regina. Non solo, pur vincitore, Cappello di Paglia perde una non indifferente quantità di sangue durante lo scontro, tanto da necessitare di una trasfusione urgente. La storia sembrerebbe ripetersi e

---

<sup>135</sup> アーロン:「七武海だってな.. ジンベエのアニキ.. 政府の人間の“狗”になるんだなあ！！」

ジンベエ:「タイのアニキの言葉を忘れたかアーロン！！恨みにゃ怒りに生きるのはよせ！！」

アーロン:「日和ったなアニキ.. おれもこのまま。あんたの部下になりゃ安全圏なんだろうがそうはしねえ。大アニキは死んだ！おれは元のアーロン一味に戻る！！同胞達も連れて行くぜ！！お別れだ…！！どうしても止めたきゃ今！！ここで！！おれを殺せ！！できねえんならおれは自由だ…おれこそが魚人族の怒りだ！！」 cit. 『ONE PIECE』 63 巻第 624 章.

sebbene i presenti siano grati per il suo aiuto, sembra che nessuno abbia il coraggio di farsi avanti e aiutarlo. E' qui che si fa avanti Jinbe, che accetta di mischiare il proprio sangue con quello del ragazzo, salvandogli la vita ma soprattutto dimostrando la sua stima. Potremmo affermare come l'atto abbia un grande valore simbolico: è come se rimediasse, in parte, alla scelta sbagliata di Fisher Tiger, evitando in futuro di crescere piccoli uomini-pesce che vedano gli umani solo con odio e disprezzo, così come è successo ad Arlong, che diventa l'esempio per cui poter anche provare pietà ma da non seguire.

La capacità di Oda nel descrivere questa storia, anche con centinaia di capitoli di distanza dalle prime vignette in cui è stata accennata, è impeccabile. Da una parte si riapre una vicenda che si pensava fosse ben chiusa, approfondendola e donando al lettore uno strumento in più per comprendere quello che a tutti gli effetti è stato un personaggio malvagio, che rimane certamente impresso per la cattiveria dimostrata, come potevano però esservene tanti altri. Una scelta del genere, invece, fa sì che ne si comprendano meglio le motivazioni, i pensieri e anche l'indole, non nascondendo nulla al pubblico che può comunque scegliere se considerare il *villain* come prettamente negativo, o dar modo allo stesso di essere parzialmente rivisto sotto un occhio più tenue, pur condannandone in ogni caso le azioni. Non potrebbe essere altrimenti, al lettore viene proposta, per controbilanciare, la figura positiva di Jinbe, che dimostra come la strada intrapresa da Arlong non fosse necessariamente l'unica possibile. A rafforzarne l'idea, Il Cavaliere del Mare (海侠のジンベエ)<sup>136</sup> diventerà alleato e poi amico di Rufy (e probabilmente in un futuro prossimo anche nuovo membro della sua ciurma), tanto da comparire in più saghe, caratteristica che per ora si può riscontrare parzialmente in Bibi (se si contano le avventure minori prima dell'arrivo a Alabasta) e in Trafalgar Law<sup>137</sup>, solo accennato a Sabaody e Marineford, ma protagonista assieme a Rufy non solo di Punk Hazard, ma anche di Dressrosa, e forse anche dell'appena iniziata Zō.

Arlong, quindi, è l'esempio di come una popolazione vittima di un sistema societario malsano e violento – sia all'interno che all'esterno del proprio Paese –, possa portare a generazioni di persone aggressive, con una voglia di rivalsa in parte giustificata ma attuata nel modo sbagliato. Un desiderio del genere non verte a risolvere concretamente i problemi, ma si limita a reagire con una violenza e una brutalità persino maggiori a quelle subite, erroneamente giustificate da dolori e

---

<sup>136</sup> Soprannome dato a Jinbe. Viene utilizzato per la prima volta nel vol. 54, al capitolo 528, quando l'uomo-pesce viene mostrato nella cella di Impel Down assieme a Ace.

<sup>137</sup> In tutto, a ora, si ritrova Jinbe nelle saghe di Impel Down; Marineford e in quella dell'isola degli uomini-pesce.

sofferenze passate, nella cieca convinzione di essere nel giusto. E nonostante nell'ambiente che li ha cresciuti emergano anche esempi positivi, viene mostrato come purtroppo non sempre bastino per fermare quell'annullamento dell'umanità insita in ogni essere vivente, che contraddistingue la differenza tra un essere umano e una belva. E come mostro che ha scelto di diventare, Arlong verrà purtroppo abbattuto.

## Donquijote Doflamingo \_LA DEGENERAZIONE DI UNA SOCIETÀ CLASSISTA



Probabilmente il più influente membro della Flotta dei Sette; ex drago celeste; regnante del regno di Dressrosa; capo della Donquijote Family; maggior broker del mercato nero nel Nuovo Mondo – nascondendosi sotto lo pseudonimo di Joker (ジョーカー – Jōkā), e possessore del frutto del diavolo Filo Filo, Doflamingo è sicuramente uno dei più pericolosi, eccentrici e controversi antagonisti di *ONE PIECE*.

Il suo cognome deriva da quello di don Quijote de la Mancha (Don Chisciotte della Mancia)<sup>138</sup>, mentre il nome prende spunto dal fenicottero, in inglese appunto *flamingo*, di cui ricalca molto l'aspetto tramite il viso appuntito, che ricorda il becco

dell'animale e dalla sua giacca di piume, probabilmente proprio del suddetto uccello, rosa. Soprannominato *Tenyasha* 天夜叉 (Demone Celeste), nella sua organizzazione mafiosa viene anche chiamato con il termine di *Waka gashira* 若頭 – titolo di rispetto che nella gerarchia *yakuza* ヤクザ è rivolto alla persona più importante dopo il capo, l'oyabun 親分 –, ha gestito per qualche periodo la tratta degli schiavi e la correlata casa d'aste a Sabaody (uno dei motivi per cui gli è stato chiesto di entrare nella Flotta dei Sette). Dalle mille sfaccettature e colpi di scena, l'uomo, alla prima apparizione trentanovenne, rispetto a molte altre figure presenti nel *manga*, è uno di

---

<sup>138</sup> Protagonista del romanzo più importante della produzione dello scrittore spagnolo Miguel de Cervantes Saavedra (1547-1616), considerato una delle opere più importanti della letteratura mondiale di tutti i tempi: *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (*Don Chisciotte della Mancia*, 1605). Tramite questa pittoresca figura e le sue avventure, Cervantes critica con satira e ironia non solo i romanzi cavallereschi del tempo, ma anche la stessa società spagnola, raccontando dell'esaltato e superbo Don Chiscotte, amante della letteratura cavalleresca a tal punto da autoproclamarsi cavaliere errante e partire alla ricerca di emozionanti avventure, nell'inseguire sogni di gloria che non avranno mai il pieno appagamento. Trascinato dalla propria mente in un sogno fantastico in cui realtà e immaginazione si fondono sempre più inesorabilmente, alla sua figura viene contrapposta una parte razionale, incarnata dalla figura del proprio grassoccio e umile scudiero, Sancio Panza, che cerca di mitigarne l'inesorabile follia, seguendolo nei suoi viaggi.

quelli esteticamente più curati, oltre che stilisticamente e caratterialmente più complessi, tanto da risultare tra i primi venti personaggi preferiti di *ONE PIECE*<sup>139</sup>. Doflamingo (o più brevemente Doffy) è un uomo molto alto, longilineo ma muscoloso, con capelli biondi e pelle abbronzata. Dall'aria piacente e affascinante, veste tuttavia in modo altresì eccentrico. Sebbene, nei flashback in cui appare, ambientati una decina di anni prima, il suo abbigliamento fosse più composto e lineare, con completo bordeaux con tanto di cravatta, sempre abbinato alla sua peculiare giacca rosa; già dalla sua prima apparizione nel *manga* lo si ritrova con una camicia aperta, chiara, accostata a pantaloni colorati e scarpe a punta nere. Una sicurezza tale nel vestire in modo così pittoresco, senza risultare in alcun modo femminile, è indice di una forte idea di sé e di una personalità poco incline alle regole e alle imposizioni. Altro dettaglio che lo caratterizza è la perenne presenza di occhiali da sole dalle lenti colorate, che porta fin da quando era un bambino e che non toglie mai, tanto che ne si può scorgere di sfuggita l'occhio una sola volta, sbarrato, nel capitolo 763<sup>140</sup>. Qui, dopo aver rivissuto in un incubo la propria infanzia, l'uomo si risveglia in panico di soprassalto, dimostrando per pochi istanti una fragilità che verrà presto spazzata via a favore di una più noncurante arroganza.

Salta subito all'occhio, perciò, come Doflamingo sia una personalità fuori dagli schemi, difficilmente controllabile e indisciplinata. Lo conferma persino il suo modo di camminare, che ricorda in qualche modo l'incedere scomposto e strafottente dei cowboy, con tanto di gambe larghe e baricentro basso, accompagnate da un costante ghigno sprezzante che sembra non abbandonare mai. Anzi, il suo inquietante sorriso, sottolineato da una curva delle labbra molto ampia e dai denti bianchissimi – che contrastano nettamente con il viso triangolare e con gli occhiali dalla forma allungata – accompagnato da una risata quasi sommessa (riportata con l'onomatopeico *Fufufufu* 「フフフフ」), mostra subito al lettore come, per quanto a primo acchito

---

<sup>139</sup> Dati risalenti al sondaggio pubblicato sul volume 76 dell'opera, pubblicato il 26 settembre 2014.

<sup>140</sup> 『ONE PIECE』 76 巻第 763 章 *Ningen Sengen* 「人間宣言」 (*Dichiarazione d'umanità*). Nell'*anime* corrisponde all'episodio 702: *Tenryūbito! Dofi no sōzetsunaru kako* 『天竜人! ドフィの壮絶なる過去』 (*Un Drago Celeste! Il passato burrascoso di Doffy*).

l'uomo possa incuriosire per l'aspetto ribelle e assolutamente teatrale negli atteggiamenti, non sia assolutamente personaggio da sottovalutare.

A ciò si aggiungono una forza fisica notevole, che gli permette di compiere alti e lunghi balzi, ma soprattutto di uscire indenne, al pari di pochi altri, dalla battaglia di Marineford; e il potere micidiale del frutto Filo Filo, uno sicuramente dei più notevoli creati finora da Oda. Questo frutto del diavolo, permette di creare infiniti fili che possono essere usati efficacemente come arma da taglio; riparare i propri organi interni; creare dei propri sosia e trasformare gli oggetti circostanti in ulteriori oggetti manipolabili. Non è tutto, se collegati alle persone, ne prendono l'assoluto controllo dei movimenti, rendendo le vittime delle vere e proprie marionette in mano al proprio burattinaio. Quasi nessuno, a esclusione di Rufy e l'ammiraglio Fujitora, è riuscita a resistere al suo potere. Tale potere, abbinato alla magistrale tecnica di disegno di Oda – che ne mostra le spaventose potenzialità e, allo stesso tempo, la grazia e la noncuranza con cui la capacità viene sfruttata –, sottolinea con forza la pericolosità intrinseca di Doffy, dapprima solamente accennata, poi anticipata dalla battaglia alla sede della Marina e infine mostrata in tutta la sua forza distruttiva nella lunga saga di Dressrosa, dove finalmente ne verrà rivelato il personaggio a tutto tondo.

Già dalle poche prime tavole in cui compare, però, si intravedono chiaramente i tratti salienti del carattere del personaggio.

Pur facendo parte della Flotta dei Sette (organizzazione che si ricorda sottostà alle direttive del Governo Mondiale), in occasione della sua convocazione riguardo la riunione a Marijoa per nominare un sostituto di Crocodile (appena sconfitto da Cappello di Paglia a Alabasta), Doflamingo si dimostra subito sadico e menefreghista. Si diverte a spese dei marine presenti – che obbliga ad attaccarsi tra loro – e appare provocatorio e irriverente persino nei confronti del Grandammiraglio Sengoku sebbene l'uomo sia il capo della Marina<sup>141</sup>. Lo sprezzo e l'indifferenza per le autorità, tuttavia, sembrano venire giustificati nel momento in cui, al rifiuto di Sengoku riguardo la nomina di Teach, Doflamingo interviene, incuriosito, chiedendo invece che la richiesta sia accettata, cosa che infatti avviene. Si può quindi capire come una simile strafotenza sia in qualche modo permessa da un legame tra lo stesso

---

<sup>141</sup> *ONE PIECE*, cap. 233-234.



personaggio e il Governo, dettaglio che ne rende da subito ancora più enigmatica e misteriosa figura, nonostante bisognerà aspettare ancora svariati capitoli per avere finalmente l'occasione di poterla conoscere a fondo.

Doffy è uno di quei personaggi che viene svelato man mano, a piccoli bocconi, facendo sì che il lettore se ne incuriosisca prima ancora di poterlo comprendere del tutto. E' l'attesa che provoca l'interesse e lo fomenta, stuzzicato dal rivedere la stessa figura nella battaglia tra le forze di Barbabianca e quelle filogovernative.

Presente, come già accennato, a Marineford, schierato come regala al fianco della Marina, in questi capitoli la nota imprevedibile e capricciosa del suo carattere emerge con ulteriore forza. Ogni combattimento in cui prende parte, infatti, è scelto solo per proprio divertimento personale piuttosto che per difesa all'organo al quale dovrebbe essere affiliato. Si esalta per gli spargimenti di sangue, ridendo per il campo di battaglia come se si trovasse a una festa, divertito dalla perdita di vite da entrambe le parti, senza interessarsi particolarmente né a una né all'altra fazione, ma rimanendo piuttosto come membro a se stante, intento a fare il bello e il cattivo tempo. E' qui che viene palesato il suo lato sadico che gioisce per la violenza compiuta senza alcun rimorso. Anzi, la presenza di morti, sui quali si siede persino senza problemi, lo stimola piuttosto che inorridirlo, lasciando il lettore inquieto di fronte a un personaggio tanto borderline.

"I pirati sarebbero il male? E la Marina rappresenterebbe la giustizia? "Bene" e "Male" non sono altro che colori sulla tela i cui nomi cambiano di continuo! I bambini che non conoscono la pace e quelli che non conoscono la guerra vedono il mondo con occhi molto diversi! Solo chi è al potere può stabilire ciò che è giusto e ciò che è sbagliato! E questo luogo proprio ora si trova a metà strada tra le due possibilità! "La giustizia trionferà"?! Ovvio, perché sono i vincitori a essere nel giusto!"<sup>142</sup>

---

<sup>142</sup> 「海賊が悪！？海軍が正義！？そんなものはいくらでも塗り替えられてきた！平和を知らねえガキ共と戦争を知らねえガキ共の価値観は違う！頂点に立つ者が善悪を塗り替える！今この場所こそ中立だ！正義は勝つって？そりゃそうだろう、勝者だけが正義だ！！」 cit. 『ONE PIECE』 57 巻第 556 章 *Seigi wa katsu!!* 「正義は勝つ!!」 (*La giustizia trionferà!!*) Nell'anime corrisponde all'episodio 465: *Shōsha dake ga seigi - Hatsudō! Sengoku no sakusen* 『勝者だけが正義 発動! センゴクの作戦』 (*Sorpresa dal cielo*).

Si tratta di una frase notevolmente indicativa riguardo la sua filosofia di vita. La sua idea di giustizia è palesemente relativa, legata non tanto alla morale e alla distinzione tra *bene* e *male*, quanto piuttosto a un'ottica più animalesca, collegata alla legge della natura, in cui solo il più forte vince e per tale motivo può permettersi di imporsi sugli altri e regnare. Nella sua visione, saranno solo i più forti a poter sopravvivere nella Nuova Era ormai alle porte – segnata dalla morte di un pilastro della pirateria come Barbabianca –, modificando, modellando quei codici comportamentali presenti a proprio piacimento, proprio perché dotati di indole e capacità che lo permettono. Agli altri toccherà solamente piegare il capo, adattandosi o soccombendo a chi gli è superiore. In ciò si mostra la sua mentalità estremamente sanguinaria, che crede nell'esistenza di una crudeltà innata presente in ogni essere umano, che si rivela nel momento in cui si prova l'emozione del sangue e della morte. Seguendo tale ragionamento, come la formica verrà schiacciata dal piede, nettamente più grande e forte, così capiterà a chi è troppo debole da non restare in vita.

Una concezione simile lo porta a perdere spesso interesse nelle cose, cercando sempre nuovi stimoli che possano divertirlo e compiacerlo, abbandonandoli senza problemi una volta ritenuti inutili ai suoi scopi o deludenti (si veda, infatti, come minacci di abbandonare la Flotta dei Sette nel caso non dovesse trovare più piacevole eseguire gli ordini impartiti). Anche per questo motivo è attirato dal conflitto, dalla battaglia, perché solo in uno scontro si possono riconoscere le persone davvero meritevoli di essere tenute in considerazione. Non esclude nemmeno la possibilità di allearsi con il nemico in caso la situazione lo richieda, né è leale verso i propri compagni. Si pensi al momento in cui vorrebbe lasciar andare Rufy e Ace, affermando come sia più divertente dar loro la caccia piuttosto che fermarli subito; o al momento in cui a Doffy viene ordinato di sbarazzarsi di Gekko Moria, ormai non più ritenuto adatto a far parte della Flotta dei Sette. Doffy sembra eseguire senza il benché minimo rimorso, seppur il corpo del padrone delle ombre sia misteriosamente sparito<sup>143</sup>.

L'indifferenza nei confronti della vita si traduce nella tipologia di faccende di cui si occupa: prima di tutte la casa d'aste a Sabaody, di cui è proprietario e di cui gestisce

---

<sup>143</sup> *ONE PIECE*, cap. 581.

i traffici di schiavi; il contrabbando d'armi, che spedisce in varie nazioni fomentando guerre civili; infine la compravendita di Smile, frutti del diavolo altamente pericolosi che non si pone problemi a vendere a Kaido, rendendo l'Imperatore ancora più potente di quanto già non sia.

Peculiare segnalare come, nonostante il disprezzo generale per chiunque sia più debole di lui o il trattare gli uomini alle sue dipendenze come sottoposti (sostituibili) piuttosto che compagni, Doflamingo risulti fortemente legato ai membri del proprio equipaggio, potremmo persino dire al pari di Ruffy, tanto da definirli come la propria famiglia. Pur ordinando loro di sacrificare la vita in caso la situazione lo necessiti (si pensi alla richiesta fatta a Monet di far saltare in aria il laboratorio di Caesar Clown, con lei dentro<sup>144</sup>), Doffy sembra tenere in qualche modo ai propri compagni, tanto da adirarsi se viene fatto loro del male e vendicarsi sui loro aggressori. Al contempo, portare disonore alla sua bandiera o tradirlo non viene assolutamente tollerato. Non perdona nemmeno suo fratello, Rosinante, una volta scoperto essere una spia della Marina, tanto da ucciderlo a sangue freddo<sup>145</sup>.

Metodico, dalla grande intelligenza e una furbizia fuori dal comune, è difficile che perda la calma o si lasci spaventare. Persino nel momento in cui, mentre è al telefono con il suo sottoposto, Vergo – presente a Punk Hazard per aggiornarlo sul tentativo di sabotaggio da parte di Law –, Baby 5<sup>146</sup> tenta di ucciderlo, continua a parlare come se nulla fosse senza nemmeno spostarsi o dare segni di minima tensione, dimostrando un'esageratamente ostentata sicurezza di sé senza pari<sup>147</sup>. Ciò vale anche per le situazioni di palese difficoltà. Qui Doflamingo viene ritratto in una risata apparentemente divertita, che invece è specchio di un'enorme rabbia interiore, che sfoga senza pietà sui propri nemici. Ve ne si possono notare degli accenni nel viso, dove compaiono delle vene nervose sulla fronte, che ne accentuano i lineamenti e rendono l'espressione ancor più minacciosa, nella sua solo apparente ilarità. Nei

---

<sup>144</sup> *ONE PIECE*, cap. 694.

<sup>145</sup> *ONE PIECE*, cap. 767.

<sup>146</sup> Altro membro della Donquijote Family. Entrata a farne parte poco prima di Trafalgar Law, quando era ancora piccola, la ragazzina ha mangiato il frutto Buki Buki, che le permette di trasformare qualsiasi parte del proprio corpo in un'arma.

<sup>147</sup> *ONE PIECE*, cap. 682.

maggiori momenti di crisi, infatti, rinuncia alla teatralità delle proprie azioni o alle sadiche torture, a favore di una morte avversaria violenta, che manifesta i propri sentimenti aggressivi. Allo stesso modo, la perdita di controllo su se stesso rende le sue azioni ancora più pericolosamente diaboliche, ma allo stesso tempo lo porta all'errore, smascherando le sue spietate azioni e interessi. E' perciò l'ira, il suo vero punto debole.

Questo carattere forte, profondamente collerico e sprezzante verso tutti, abbinato



alla sua eccentricità, lo rende un assoluto tiranno e un *villain* dalle mille sfaccettature e assi nella manica, difficile da sconfiggere o anche solo da prendere in contropiede: Doflamingo è la figura dell'antagonista perfetto,

pericolosamente attraente e allo stesso tempo assolutamente spaventoso per la propria crudeltà.

La sua immagine ferina, scaltra ancor più di una volpe, è sempre un passo avanti ai propri avversari non solo grazie alle proprie capacità intellettive e fisiche, ma a grandi agganci, sia nella malavita che nella società perbene (fattore che gli permette di fingere le proprie dimissioni dalla Flotta dei Sette, salvo far rettificare la notizia poco dopo dalle autorità<sup>148</sup>), tanto da sollevare un grande interrogativo riguardo quale sia la sua reale influenza nella politica mondiale e soprattutto perché l'abbia. Seppur Dressrosa sia definitivamente conclusa, Oda non ne ha ancora svelato del tutto il personaggio, lasciando intendere come vi sia qualche altro colpo di scena da scoprire. Si può tentare, tuttavia, nel suo passato, di provare a delineare i momenti principali della sua vita che ne hanno condizionato il percorso, accompagnandolo nel suo cammino per diventare il più variopinto e terribile capo della malavita organizzata del Nuovo Mondo, odiato da molti e impossibile da sconfiggere, almeno fino all'arrivo di Cappello di Paglia.

A differenza di tutti gli altri antagonisti presentati in *ONE PIECE*, Doflamingo è l'unico che appartiene a una delle venti famiglie reali che, ben 800 anni prima, hanno deciso di unirsi, fondando il Governo Mondiale: i Donquijote, gli originari regnanti di

---

<sup>148</sup> *ONE PIECE*, cap. 712.

Dressrosa. Nel creare questa gigantesca istituzione e le sue leggi, decisero di lasciare le loro nazioni e trasferirsi tutti a Marijoa, portando con sé le proprie famiglie (scelta che accumulò tutti tranne i Nefertari, la famiglia di Bibi) e lasciando che i Paesi eleggessero altri sovrani. I discendenti delle casate reali, altro non sono che i draghi celesti, da cui l'uomo ha quindi origine.

Doflamingo vive un'infanzia spensierata fino al giorno in cui suo padre, Donquijote Homing, non stabilisce di lasciare la terra sacra per tornare a vivere tra la gente comune di fronte allo straniamento generale. La sua non è un'idea improvvisa: l'uomo crede infatti nell'uguaglianza tra le persone, e non approva l'atteggiamento di netta superiorità e noncuranza dei propri simili – tipico della nobiltà –, tanto da voler evitare che i propri figli (Doffy, di otto anni, e Rosinante<sup>149</sup>, di sei) vivano in un ambiente malsano e eticamente scorretto.

-Draghi celesti: “Siete sicuro, vostra santità?! Per uno del vostro cetto! Volete davvero lasciare il titolo di divinità e diventare umano?”

-Homing: “Ma io sono sempre stato umano”

-Draghi celesti: “Intendi dire che vale anche per noi?! Assurdo! Cosa credi che significhi essere draghi celesti?!” “Traditore! Sei sempre stato diverso rispetto agli altri!”<sup>150</sup>

---

<sup>149</sup> Peculiare come il nome del fratello di Doflamingo richiami il cavallo di Don Chisciotte (in spagnolo, Rocinante). Allo stesso tempo non è il solo riferimento presente inserito da Oda in questo maldestro personaggio: una volta diventato adulto, viene presentato con un trucco facciale molto simile a quello utilizzato per il personaggio di Joker, interpretato da Heath Ledger (1979-2008) nel film *The Dark Knight (Il cavaliere oscuro, 2008)* di Christopher Nolan (1970). Inoltre, sotto l'occhio destro viene disegnato un tatuaggio che ricorda quello di Alex DeLarge, protagonista del film *A Clockwork Orange (Arancia Meccanica, film del regista Stanley Kubrik – 1928-1999 – del 1971)*, interpretato da Malcom McDowell (1943). E' interessante notare come, pur utilizzando elementi visivi presi da personaggi negativi, che lo rendono minaccioso all'apparenza, Rosinante sia nella storia un personaggio estremamente buono e altruista, tanto da diventare l'esatto opposto del proprio fratello maggiore, come se fossero due lati della stessa medaglia.

<sup>150</sup> 天竜人たち: 「正気か!!? ホーミング聖!! あなたともあろう者が!! 神の地位を捨て人間に成り下がろうというのか!?!」

ホーミング: 「人間ですよ、昔から」

天竜人: 「我々もそうだと言いたいのか!!? 冒涇だ!! 天竜人を何と心得る!?!」 「裏切り者め!! お前は昔から異端だった!!」 cit. 『ONE PIECE』 76 巻第 763 章.

Gli altri abitanti di Marijoa non comprendono le sue parole e anzi, se ne offendono, non concependo che qualcuno possa voler scegliere di abbandonare una vita privilegiata come la loro, considerati divinità da tutto il resto della popolazione e trattati come tali. Ecco perché lo additano come diverso, come “traditore”. Non accettano che qualcuno possa mettere in discussione uno status perfetto a cui non rinuncerebbero mai e di cui vanno fieri, pensando gli sia dovuto.

-Doflamingo: “Padre dove sono gli schiavi? Andiamo a comprarne!”

-Homing: “Doffy, Rosinante, bisognerà proprio che vi istruisca da capo”<sup>151</sup>

Nel vedere l’atteggiamento dei propri figli, cresciuti come i loro pari in maniera capricciosa e viziata, esclusi dalle fatiche del mondo e pieni di ricchezze, l’uomo comprende come la sua scelta sia stata probabilmente la migliore possibile, anche se richiederà tempo e pazienza per una completa rieducazione, che possa permettere loro di capire la vera realtà della vita.

Doflamingo: “Ehi!! Perché voi vermi non vi inchinate?! Pezzenti irrispettosi! Come osate passarmi davanti?! Pretendo un’arma!! Non sapete chi sono?!”<sup>152</sup>

Vista la tenera età e il clima in cui hanno vissuto fino a quel momento, Doflamingo non comprende la decisione del padre, né si adatta facilmente al modo di vivere del resto della popolazione. A differenza del fratellino si mostra insofferente; aggressivo; pretenzioso; e assolutamente discriminatorio nei confronti del prossimo. Non comprende il concetto di uguaglianza perché non gli è mai stato insegnato e anzi, nell’essere sempre stato trattato come un dio, l’idea che qualcuno possa essere suo pari lo disgusta. Doffy è a tutti gli effetti il frutto di generazioni di idee sbagliate, manipolate per rendere l’idea di *bene* e *male* modellabile secondo le proprie esigenze e desideri, tralasciando fuori tutti quelli delle altre persone.

Risulta sempre più evidente come il primo vero antagonista di questa storia non sia una persona, quanto un contesto sociale, un governo che, nella smania di potere e di

---

<sup>151</sup> ドフラミンゴ:「父上、奴隷はどこだえ？買いに行こう」

ホーミング:「ドフィ…ロシナンテ…お前たちには1から教えねば」 cit. 『ONE PIECE』 76 巻第 763 章.

<sup>152</sup> ドフラミンゴ:「おい！！なぜひれふさねえ！！貴様ら無礼だぞ！！ オレの前を横切ったな！？誰か銃を持って！！オレを誰だとおもってるんだ！！」 cit. 『ONE PIECE』 76 巻第 763 章.

supremazia di pochi, ha creato un élite fortemente razzista, boriosa, che non ha mai imparato ad agire in prima persona ma piuttosto a delegare e farsi servire con sempre maggiori pretese. La consapevolezza della loro ricchezza e autorità, nel tempo, non ha portato altro che fenomeni sempre più inquietanti, quali quello della schiavitù, dove i primi acquirenti di servi umani sono proprio i draghi celesti, che trattano i cittadini come fossero animali, giocattoli, e come tali li rimpiazzano una volta stancati.

Crescere in un contesto simile non può che influenzare enormemente un bambino, la cui mente è ancora influenzabile e sgombra di informazioni, che vengono assorbite ancora più in fretta del normale e catalogate come giuste. Ciò accade a Doflamingo. Per lui tutto quel contesto è normale, giusto e giustificato. Non vede l'errore perché per lui non ve ne è. Potrebbe cambiare, modificare il proprio atteggiamento e il proprio modo di pensare seguendo la guida onesta e retta del padre, aiutato anche dal vivere a stretto contatto con la popolazione normale, che potrebbe mostrargli come di differenze tra loro non ve ne siano alcune. Sfortunatamente, ciò non sarà possibile.

Homing, nella sua positiva ingenuità, non ha tenuto conto del risentimento della gente verso i soprusi subiti per anni dai nobili mondiali, il cui desiderio di rivalsa rende velocemente lui, e la sua famiglia, capro espiatorio della loro vendetta. Il risentimento di Doffy per il padre prende a crescere ulteriormente, non capendo il dover sopportare sofferenze che non hanno meritato e che anzi, dovrebbero far pagare con ancora più forza, a tutti i "comuni umani", considerati come schiavi da essere usati e che dovrebbero idolatrarli, piuttosto che persone.

La famiglia intanto, isolata, malmenata e alla fine cacciata, si riduce alla povertà e alla fame; a ciò si aggiunge, due anni dopo, la morte della madre per malattia e la loro conseguente crocifissione a muro, sopra una pira, in attesa del linciaggio pubblico.

-“E' quella la famiglia dei draghi celesti!”

-“Ex draghi celesti! Anche se li uccidiamo perciò, la Marina non farà assolutamente nulla!”

-“Grazie al cielo, finalmente il momento della nostra vendetta è giunto! Non voglio più andare a letto in lacrime...”

-“Rompiamogli tutte le ossa col martello!!”  
-“Oppure perché non li trafiggiamo con delle frecce?”  
-“Non uccideteli..! Lasciali in vita è già una punizione!”  
-“I miei figli avevano solo cinque e due anni! E solo perché sono passati davanti a un drago celeste gli hanno sparato sedici volte! Sono morti sul posto!”  
-“Mia figlia dopo essere stata venduta come schiava è tornata indietro in uno stato pietoso! Non diceva più una parola...dopo tre giorni si è suicidata!!!”  
-“Anche io ero uno schiavo! Mi hanno cavato gli occhi per puro divertimento!”  
-“Mia moglie è stata bruciata viva! Scommetto che non vi importa nulla!”  
-“Per non parlare di tutte quelle offerte che abbiamo dovuto darvi! In tanti sono morti di fame per questo motivo!!! Siete mai stati affamati?!”  
-“Sono morti! Erano tutti pelle e ossa!”  
-“Noi non siete forse come degli dei?! Non siete diversi dagli umani?! Se è così non morirete!”  
-“Come avete osato trattarci come degli insetti?! Disperazione, dolore, tristezza. Cosa ne sapete voi?! Ditemelo, draghi celesti!!!”<sup>153</sup>

---

<sup>153</sup> 民衆：「天竜人の一家だ！！」

「『元』天竜人だ！！殺しても海軍は動かねえ！！ありがてえ！！」

「報復の機会を与えられたんだ！！一生泣き寝入りだと諦めてた…」

「ハンマーで全身の骨を折ろう！！」

「千本の矢を刺そう！！」

「殺すな・・・ずっと！！生かして苦しめろ！！」

「まだ5歳と2歳だった、オレの息子たちが・・・天竜人の横を横切ったって理由で銃で16発！！即死だった！！」

「奴隷にされた娘が・・・哀れな姿で姿で帰って来て・・・一言も喋らずに・・・3日後に自殺したわ！！」

「オレは昔奴隷だった・・・！！両目は遊びで奪われた！！」

「オレの妻が焼き殺された・・・！！どうでもいいんだろお前らには！！」

「お前らに納める『天上金』のせいで・・・国が飢餓で滅んだんだ！！」

「お前ら腹減ったことあるか！？皆、骨と皮になって死んだ！！」

「神も同然だろ！？人間とは違うんだろ！？これくらいじゃ。。。死なねえよなア！！」

「人間を虫けら以下に扱いやがって・・・！！『苦しい』って！！『悲しい』って！！『辛い』って！！  
なんだか知ってるか！？おい天竜人オーー！！」 cit. 『ONE PIECE』76巻第763章.



L'odio che la gente rivolge loro è sbagliato, ma frutto di un'indefinita serie di azioni negative compiute nei loro confronti che rimarkano come la volontà di Homing di sottrarre i propri figli da un ambiente malsano fosse più che giusta e giustificata. L'essere cresciuti con la convinzione di essere superiori agli altri e di avere il potere, soprattutto, per essere venerati come divinità, riducendo il valore di tutte le altre vite a zero, ha portato i nobili mondiali a creare un clima altamente cancerogeno. Di



conseguenza, il trasmettere tale pensiero di generazione in generazione, l'ha reso sempre più radicato e, li ha isolati ancora di più dal resto del mondo, rilegandoli nella sola, piccola, realtà di Marijoa. Ciò si rivela essere un grande problema per il capofamiglia dei Donquijote: nonostante sia dotato di una mentalità aperta e pacifica, libera dai pregiudizi e dalla superbia che caratterizzano invece la sua gente, non avendo mai avuto contatti con ciò che c'è oltre la propria terra di nascita, non è preparato a affrontare la situazione. E' troppo buono per il mondo esterno e per perciò ne paga le conseguenze, ritrovandosi inerme di fronte allo sfogo violento della popolazione – dalla quale non riesce a difendersi, né verbalmente né fisicamente –, e alle sofferenze dei propri figli, vedendo sgretolarsi davanti a sé il futuro che sperava di poter dare alla propria famiglia. Il dolore che prova, abbinato alla consapevolezza della sua totale impotenza, scatena la rabbia di Doflamingo nei suoi confronti, che lo vede come inerme, inutile, nonché colpevole di tutto quello che sta capitando loro.

“Padre, perché queste persone non si inchinano? [...] Padre, perché ci danno la caccia? [...] Padre, è la prima volta in vita mia che provo dolore... [...] La prima volta che patisco la fame! [...] Padre, che cosa ci avete fatto?!”<sup>154</sup>

[..]

“Me ne ricorderò.. Me ne ricorderò, bastardi!! Io non morirò! Qualsiasi cosa mi farete io sopravvivrò e tornerò per uccidervi tutti, uno a uno!”<sup>155</sup>

---

<sup>154</sup> 「父上、あいつら何で、ひれふさないのかえ? [...] 「父上・・・なぜ追われるのかえ? [...] 「父上・・・生まれて初めて痛い・・・生まれて初めて、腹が減ったえ・・・ [...] 「お前!! 何てことしてくれたんだえ!!」 cit. 『ONE PIECE』 76 巻第 763 章.

L'odio del ragazzino ormai cresce a dismisura sia verso la popolazione che verso il proprio genitore, che l'Ambizione (*haki* 覇気)<sup>156</sup> del Donquijote si risveglia, salvando i propri parenti dalla situazione ma ormai ciò non gli basta. Ciò lo porta definitivamente a un punto di rottura con il padre, tanto da non rispettarne più l'autorità genitoriale, e fomenta maggiormente la sua volontà di vendetta verso tutti i comuni cittadini. Al contempo, tuttavia, è sempre un bambino, senza denaro e influenza, e da solo non può fare assolutamente nulla. Eppure è qui che Oda mostra come l'entrata in gioco di una cattiva guida possa peggiorare ciò che già una società malata e classista aveva generato. Ritornato alla diroccata casa nella discarica dove erano ormai costretti ad abitare, Doffy si imbatte in quattro malviventi, che saranno il motore che scatenerà tutti gli eventi futuri, i piani e i passi che l'hanno portato a diventare l'uomo potente, ancor più crudele e senza scrupoli che è ora: Pica, Diamante, Vergo e Trèbol, che ne ascoltano il racconto con grande attenzione.

---

<sup>155</sup> 「覚えてろ...覚えてろ、お前ら！おれは死なねえ！何をされても生き延びて、お前らを一人残らず殺しに行くからな！」 cit. 『ONE PIECE』 77 巻第 764 章 *Howaito Monsutā* 「ホワイトモンスター」 (*White Monster*). Nell'anime corrisponde all'episodio 703: *Kunan no michi - Rō to Korason inochi no tabi* 『苦難の道 ローとコラソン命の旅』 (*Un percorso difficile - Il cammino della vita di Law e Corazon*).

<sup>156</sup> Termine che nel *manga* viene utilizzato per indicare una forza presente in ogni essere vivente, ma che solo pochi sono in grado di risvegliare e utilizzare. Ve ne sono due tipi che possono essere imparati da tutti: l'*haki* della percezione e dell'armatura. Il primo, consiste nello sviluppare una sorta di sesto senso, riguardo l'ambiente circostante e una certa capacità di previsione degli eventi in procinto di accadere; il secondo trasforma la propria forza spirituale in una sorta di armatura, altamente resistente agli attacchi e in grado di potenziare i propri colpi. Il terzo *haki* invece, è quello del re conquistatore e ne è dotata un individuo su un milione. La forza sprigionata dalla persona è tale da intimidire i presenti e far perdere i sensi a chiunque non abbia pari determinazione nell'animo. Sinora nel *manga* i detentori di questo potere sono Rufy, Rayleigh, Boa Hancock, Shanks, Doflamingo, Barbabianca, Don Chinjao e Portoguese D. Ace.

E' possibile far emergere queste capacità tramite un intenso addestramento, oppure possono comparire in momenti di shock estremamente forte, come nel caso di Doffy. La paura e il terrore della morte hanno permesso all'*haki* di manifestarsi. Seppur raro, è possibile svilupparle tutte e tre, anche se spesso ci si concentra maggiormente solo su quella più congeniale alla propria persona.

-Trébol: “Sono tutti svenuti?! Deve trattarsi dell’Ambizione! E’ l’haki del Re Conquistatore! ..Ciò significa che sei destinato a governare! Doflamingo, tu sei l’uomo scelto dal cielo!”<sup>157</sup>

Irretito da queste affermazioni, al bambino viene messa davanti una grande possibilità che gli permetterebbe di perseguire i propri obiettivi di vendetta, seguendo quindi i propri più reconditi (e errati) istinti: una pistola e un frutto del diavolo. Trébol, tuttavia, da cattivo consigliere qual è da subito presentato, cela le conseguenze più oscure che ciò potrebbe portare, ovvero la perdita della propria umanità.

-Trébol: “Provami se sei davvero un uomo.. Non c’è nessuno che vorresti far fuori? Vuoi che ti dia ciò che ti serve per vendicarti?”

-Doflamingo: “Qualcuno che vorrei far fuori? C’è una lunga lista..”<sup>158</sup>

Accettando quell’offerta, la prima persona contro cui Doflamingo si rivolta è proprio il padre. Nella mancanza di rispetto verso il genitore, schiacciato dalle umiliazioni e dai soprusi ingiustamente subiti, Doflamingo compie l’impensabile, puntandogli contro la pistola e accusandolo apertamente delle sue “colpe”.

-Doflamingo: “Perché mi hai privato del potere?!  
[...] Ormai non possiamo più tornare indietro!  
Tornerò alla Terra Sacra con la tua testa!”

-Homing: “Doflamingo, Rosinante..Mi dispiace per essere stato un pessimo padre.”<sup>159</sup>



<sup>157</sup> トレーボル: 「みんな気に失ったって? それは覇気だ!! ンね~!! 霸王色の覇気!!! ...それは王の資質を持つ証!!! ...ドフラミンゴ...お前は天に選ばれた男なんだ!!!」 cit. 『ONE PIECE』 78 巻第 782 章 *Aku no karisuma* 「悪のカリスマ」 (*L'incarnazione del diavolo*). Nell'anime corrisponde agli episodi 723-724 : *Haki gekitotsu - Rufi VS Dofuramingo* 『覇気激突 ルフィ VS ドフラミンゴ』 (*Scontro di Ambizione - Rufy contro Doflamingo*), e *Kōgeki funō - Torēboru shōgeki no himitsu* 『攻撃不能 トレーボル衝撃の秘密』 (*Impossibile da attaccare - Lo scioccante segreto di Trébol*).

<sup>158</sup> トレーボル: 「男なら自分を試すがいい。殺したい奴はいるか? 復讐する力を与えようか。」

ドフラミンゴ: 「殺したい奴!? 山ほどいる!!!」 cit. 『ONE PIECE』 78 巻第 782 章.

<sup>159</sup> ドフラミンゴ: 「なんでオレの力まで奪った!? [...] もう取り返しはつかねえんだぞ! おまえの首で...聖地へ戻る!!!」

Di fronte a quelle parole di resa, la rabbia di Doflamingo lo porta a premere il grilletto, uccidendo a sangue freddo il genitore davanti al fratellino che, disperato, lo supplica di desistere e risparmiarlo. E Homing, dal canto suo, pur potendo tranquillamente fermarlo, imponendosi come genitore o ancor prima come adulto, decide di lasciarlo fare, con grande probabilità sovrastato dai sensi di colpa o da un carattere dall'inizio fin troppo docile. Probabilmente è stata proprio la sua remissività, che Doffy non ha mai compreso, a spingere il figlio a sparare. Nella sua bontà e gentilezza, l'uomo non è stato abbastanza forte per farsi valere, non riuscendo a sopravvivere alle difficoltà che la vita gli ha posto davanti, incapace di prendere in mano la situazione e soprattutto di avere la mano ferma di un capo famiglia, necessaria nell'educazione del figlio. Il lasciarsi morire, alla fine, ne indica la sconfitta morale come persona, e lascia il proprio bambino solo, in compagnia di persone che lo renderanno definitivamente un mostro. Si può affermare quindi come sia in questo che Homing ha realmente fallito, almeno per quanto riguarda il figlio maggiore: non l'ha preparato alla vita reale, non gli ha insegnato in tempo i gusti valori e l'ha lasciato in balia dei propri stessi sentimenti negativi, aggressivi, che si andranno a tramutare poi in malvagità. Allo stesso tempo, si inizia già man mano a delineare quel filo conduttore che conduce il lettore a comprendere la mentalità dell'attuale Doffy: persone come suo padre, deboli, non sono in grado né si meritano di stare al mondo.

Sfortunatamente, il portarne la testa ai draghi celesti non basta per essere riammesso a Marijoa. I Donquijote ora sono considerati dei traditori e come tali non ne viene accettato il ritorno. Anzi, durante il suo ritorno nella Terra Sacra il bambino viene a conoscenza del segreto "tesoro nazionale" del Governo Mondiale, che quasi gli costa l'uccisione. Riuscito a scappare, ma ritrovandosi solo e escluso dalla società alla quale anelava tanto tornare (e a sente ancora di appartenere), il desiderio di Doffy diventa quello di vendicarsi dei nobili mondiali, nuovo focus del suo

---

ホーミング:「ドフラミンゴ…ロシナンテ…私が父親でごめんな」cit. 『ONE PIECE』77 巻第 767 章 *Kora-san* 「コラさん」(*Cora*). Episodio corrispondente nell'anime: 706, *Ike Rō - Yasashiki otoko saigo no tatakai!* 『行けロー - 優しき男最期の戦い!』(*Vai, Law - La battaglia finale di un uomo di buon cuore!*).

risentimento, fomentato nuovamente dai suoi quattro nuovi consiglieri, in particolare Trèbol:

-Vergo: “Sei stato quasi ucciso a Marijoa?!”

-Diamante: “Anche se hai portato la testa di tuo padre?!”

-Trèbol: “E’ un miracolo che tu ne sia uscito vivo.”

-Diamante: “Doffy, tu hai le qualità per diventare re.”

-Vergo: “Doffy, siamo disposti a fare tutto ciò che vuoi”

-Trèbol: “In cambio, rendici partecipi del tuo sogno!!”

[...]

-Trèbol: “Ascolta bene, Doffy. Tu sei un re. Non permetteremo a nessuno di disobbedirti. Perché tu, un giorno, sarai il Re di tutti i mari.”<sup>160</sup>

E’ da questa idea, che sfrutta le speranze e le ambizioni (ma anche la scoperta fatta a Marijoa) del bambino – abbandonato anche dal fratello minore – che nasce la Donquijote Family. I quattro malviventi si comportano come se fossero la reale famiglia di Doffy, e agiscono per “difenderlo” a spada tratta anche quando la situazione non lo richiede, crescendolo nella convinzione che niente possa toccarlo, come fosse un dio e che sia lui a decidere della vita e della morte della gente con una sola parola. Gli inculcano l’idea della possibilità di controllo totale sugli altri, come se potesse esserne giudice e boia, senza alcuna remora. Iconica è la scelta di bruciare un villaggio intero solamente a causa di una strada asfaltata male in cui il ragazzino era caduto<sup>161</sup>. Di fronte a tutta questa aggressività, di stampo palesemente mafioso, i Donquijote iniziano a essere temuti e rispettati (per terrore) dalla popolazione locale,

---

<sup>160</sup> ヴェルゴ: 「聖地マリージョアで殺されかけた?!」

ダイヤモンド: 「親父の首を持っててもか?!」

トレーボル: 「だがよく無事で帰ったこれは奇跡だ。」

ダイヤモンド: 「ドフィ…お前には“王の資質”がある。」

ヴェルゴ: 「ドフィ…俺達はお前の全てを肯定する!!!」

トレーボル: 「かわりに…“夢”を見せてくれ!!!」

[...]

トレーボル: 「いいかドフィ、お前は王だ、逆らう者があってはならない。お前はいつの日か、この海の王になる男だ!!!」 cit. 『ONE PIECE』 78 巻第 782 章.

<sup>161</sup> ONE PIECE, cap. 782.

mentre la follia omicida e la caduta dell'animo di Doffy nelle tenebre, magistralmente orchestrata, continua in maniera inesorabile. Lo stesso Trèbol non ne fa mistero davanti a Rufy, con il Re di Dressrosa presente, vantandosi di essere tra gli unici veri legami affettivi dell'uomo.

“Trent'anni fa siamo stati noi quattro a raccogliere quel diamante grezzo e renderlo ciò che è adesso!! Gli abbiamo dato il potere di cui aveva bisogno! Lo abbiamo trasformato nell'incarnazione del male che hai di fronte!”

[..]

“Beheheheh...!! Tu non potrai mai competere con Doffy! Doffy è diverso..! E' a un livello totalmente diverso!! Ha alimentato la pazzia nel corso degli anni! Il suo destino ha nutrito la sua collera! L'uomo che hai di fronte è un stato trasformato in un indistruttibile demone!”<sup>162</sup>

Gli anni passano e la famiglia inizia ad allargarsi con sempre nuovi e pericolosi membri. All'età di diciassette anni, quasi in contemporanea con la decisione di far infiltrare Vergo nella Marina, Doflamingo ritrova suo fratello, fintamente muto dopo lo shock subito – diventato invece marine e mandato sotto copertura per spiare e sabotarne i piani –. Il Doquijote lo prende nella propria ciurma, facendogli occupare il posto di Corazón<sup>163</sup>, precedentemente appartenuto a Vergo.



Poco tempo dopo incontra per la prima volta anche un piccolo Trafalgar Law, intenzionato a entrare nella sua ciurma per sete di sangue e vendetta. Il ragazzino è pieno di rancore verso il Governo Mondiale che ha lasciato la sua città – contagiata

<sup>162</sup> 「ベヘヘ...!! だがお前じゃかなわんね～～! ドフィは違う...!! ものが違う!! 出生が狂気を育み!! “運命”が怒りを呼び!!! この男を盤石な【夜叉】へと変えた!!!」 [...] 「30数年前ある日天から落ちてきた限りない才能を!!! 俺たち4人が拾い上げ...! “悪のカリスマ”へと育て上げた!!!」 cit. ibidem.

<sup>163</sup> In questo caso indica la persona che occupa il “seggio di cuori” nella ciurma di Doflamingo – grado associato solo ai suoi quattro ufficiali di fiducia: Vergo (il primo Corazón); Pica (picche); Trèbol (fiori); Diamante (quadri) –. Per suo ricordo, la ciurma di Trafalgar Law è quella degli Heart e ne riporta il nome anche sul retro della giacca.

da un raro e devastante morbo epidemico, di cui lui stesso è affetto, causato dall'estrazione di un particolare metallo – a morire senza cercare una cura, arrivando a bruciarne il luogo e uccidere i sopravvissuti. Rivedendo in Law la stessa sete omicida che lo caratterizza, Doffy decide di prenderlo con sé e crescerlo in modo che diventi il proprio braccio destro.

Mentre la rete dei loro traffici si infittisce gradualmente e aumenta la loro popolarità a livello mondiale – e di conseguenza anche gli sforzi della Marina per fermarli –, viene mostrato come un altro grande obiettivo di Doflamingo sia il frutto Ope Ope<sup>164</sup>, l'unico che pare possa permettere – tramite il sacrificio del suo possessore – di far vivere una persona in eterno. Anzi, come svelerà poi in seguito, unire l'utilizzo del frutto alle sue conoscenze riguardo il Governo Mondiale, potrebbe renderlo l'eterno padrone di tutto il mondo, suo obiettivo finale che è specchio di un chiaro delirio di onnipotenza.

Intenzionato a costringere il fratello, di cui sospetta il tradimento, a mangiarlo, viene tuttavia preso in contropiede dallo stesso Rocinante che,



nel tentare di salvare Law dalla malattia degenerativa e di allontanare lo stesso bambino da Doffy<sup>165</sup>, l'ha preceduto e ha rubato il Paramisha. Il gesto, che salva la vita del Chirurgo della morte, porta al contrario alla fine di Rocinante. L'uomo, ormai scoperto a causa una serie di sfortunati fattori, dopo essere riuscito a mettere al

---

<sup>164</sup> Facente parte della famiglia dei Paramisha (quelli che influenzano il corpo del possessore, oppure influenzano l'ambiente o, ancora, permettono la generazione di qualche sostanza) l'Ope Ope permette di creare dei campi di azione sferici in cui "operare" e di cui l'utilizzatore ha il completo controllo riguardo la posizione, lo scambio e lo spostamento di oggetti e persone al suo interno. Ciò comprende la scomposizione della stessa materia o corpo umano, senza ferire o uccidere. Per questo Law riesce a estrarre il proprio cuore e consegnarlo a Caesar, o invertire le personalità dei compagni di Ruffy a, o ancora, dividere Kin'enmon in pezzi assolutamente vivi e in movimento Punk Hazard. Avendo studiato medicina, Trafalgar riesce a portare a termine delicate operazioni chirurgiche tramite il solo uso del proprio potere.

<sup>165</sup> La scintilla di questa sua decisione deriva dalla scoperta del reale nome del bambino: Trafalgar D. Water Law. La presenza della fantomatica "D.", nel nome, lo porta ad agire nell'interesse del ragazzo. Conosciuti infatti come "nemici degli dei", i portatori della D sono sempre stati considerati causa di sventura e soprattutto personaggi problematici, poco gestibili persino dal Governo Mondiale (non a caso vediamo come sia Gol D. Roger, che Barbanera l'abbiano nel nome), che, avendone inspiegabilmente paura, tenta a tutti i costi di schiacciarli. Sentendosi una divinità, Doffy non sarebbe stato da meno e sicuramente avrebbe tentato di ucciderlo.

sicuro Law, ammette le proprie colpe e l'affiliazione alla Marina davanti al fratello maggiore, e per questo viene brutalmente ucciso, con la stessa pistola che ha causato la fine del proprio genitore diversi anni addietro.

-Corazón: “Codice Marine 01746...Comandante Rosinante del QG della Marina. Famiglia Donquijote. Capitano Doflamingo. Mi sono infiltrato per sventare la tragedia che avresti causato. Io sono un marine!”

[..]

-Doflamingo: “Guarda quanto lavoro extra mi hai dato da fare.. Perché ti sei messo in mezzo, Corazón? Perché mi costringi a uccidere il sangue del mio sangue per la seconda volta? [..] Tu non mi sparerei, sei fatto come nostro padre.”

[..]

-Corazón: “Law non ti obbedirà, Doffy. Ha già sconfitto quel destino che lo condannava a morte entro tre anni.. Quel bambino smarrito, finito tra le grinfie del pirata folle, ora non c'è più. Non hai nulla da insegnare a un bambino caduto dal cielo che ha perso la retta via come te. Lascialo in pace! Lui è libero!!”<sup>166</sup>

Le ultime parole di Rosinante, seguite da dei secchi, ripetuti, colpi di pistola,



dimostrano come Doflamingo sia ormai inarrestabile nella sua corsa al potere. Soprattutto, smascherano, a un'anima ancora buona come quella di Law, la sua vera natura di mostro, permettendole di allontanarsi da quella

sanguinaria strada in modo da non intraprenderla a propria volta. Così come Corazón, al tempo, vide impotente l'uccisione del padre, lo stesso capita al bambino che,

---

<sup>166</sup>コラソン:「M・C (マリンコード) 01746・・・【海軍本部】ロシナンテ中佐・・・ドンキホーテ海賊団船長ドフラミンゴ・・・お前がこの先、生み出す惨劇を止める為・・・潜入していた！！オレは【海兵】だ！！」

[...]

ドフラミンゴ:「全く余計な事ばかりやがって！！なぜオレの邪魔をする、コラソン！！なぜオレが実の家族を2度も殺さなきゃいけないんだ？！お前にオレは撃てねえよ・・・お前は父によく似ている！」

[...]

コラソン:「ローはお前にゃ従わねえぞ、ドフィ。3年後に死ぬって【運命】に・・・あいつは勝ったんだ・・・！！自分を見失い狂気の海賊の元へ迷いこんだあの日のローじゃねえ。破壊の申し子の様なお前から得るものは何もない！！もう放つといてやれ！！あいつは自由だ！！」 cit. 『ONE PIECE』 77 巻第 767 章.



nascosto in un baule, sente il discorso finale tra i due fratelli e comprende pienamente la follia di Doffy contro invece la voglia di giustizia di Corazón, motivata dal suo buon cuore, prima della sparatoria finale. Compreso l'enorme sacrificio pagato dal marine e ora dotato di una nuova possibilità di vita grazie all'Ope Ope, il Chirurgo della Morte capisce come la sua non sia una libertà solo "fisica" ma anche morale. Rosinante gli ha permesso di liberarsi dall'odio smisurato nei confronti del genere umano, quella rabbia folle che l'avrebbero oppresso e accecato fino a renderlo un mostro al pari di Doflamingo. L'uomo gli ha restituito la possibilità di vivere una vita vera e gliene sarà sempre grato, portandone le effigi addosso, e diventando un capo amato dai proprio compagni, verso i quali nutre grande rispetto. Ciononostante, le strade di Law e Doflamingo si incroceranno ancora, molto tempo dopo.

Arrivato al raggiungimento del trentunesimo anni di età (a dieci anni dagli avvenimenti di Dressrosa), Doffy, avendo evitato il massiccio passaggio di informazioni di Rosinante, che avrebbe distrutto tutti i suoi piani permettendo alla Marina la sua cattura, si trova ormai al vertice di un grande impero criminale, comprendente diverse attività illecite, quali i sopracitati commercio degli schiavi alle isole Sabaody, e gli esperimenti di Caesar Clown sugli Smiles, che lo portano a intrattenere affari con Kaido. Stringe anche un accordo con il Governo, entrando a far parte della Flotta dei Sette promettendo in cambio di cessare le scorrerie sui carichi d'oro destinati ai draghi celesti, e utilizzando le informazioni segrete in proprio possesso per tenerli in pugno.

Ottenuto sufficiente potere, Doflamingo rivolge quindi il suo sguardo a un altro suo grande obiettivo: Dressrosa, luogo su cui originariamente i Donquijote avevano il controllo, prima di trasferirsi a Marijoa assieme a tutte le altre famiglie reali. Non avendo potuto riprendersi il proprio posto nella Terra Sacra, infatti, la brama di potere e di un territorio su cui esercitare realmente la propria carica di sovrano viene concentrata sulla terra natia della propria famiglia, ora governata dai Riku, dall'indole pacifista e ambientalista. Si presenta perciò al sovrano, chiedendo 10.000.000.000 ~~₮~~ per vendergli la nazione, minacciandolo altrimenti di ritornarne in possesso, vantando i propri antichi diritti di sangue. L'uomo, seppur conscio di come il proprio Paese stia attraversando un momento non semplice, grazie all'appoggio

incondizionato dei propri cittadini riesce a racimolare quasi l'intera somma. Nel vedere fallire il proprio piano di facile riconquista del trono, Doffy opta per una tattica molto più crudele e violenta, di fronte a un lettore inorridito dalla tragedia che gli si palesa davanti. Tramite i propri fili, il Donquijote manovra nell'ombra il re e il suo esercito per compiere stragi immotivate tra la popolazione, distruggendo così la fiducia della gente verso quest'ultimo. Al contempo si palesa, assieme ai membri della propria ciurma, davanti alla gente come loro salvatore, fingendosi l'eroe della situazione nel fermare le azioni del re scellerato e dei suoi uomini. Ciò gli permetterà di insediarsi facilmente sul trono, venendo osannato dalla folla che, senza accorgersi, si ritrova gradualmente imprigionata in una stretta dittatura, in cui il minimo oppositore, grazie ai poteri di Sugar<sup>167</sup>, viene trasformato in giocattolo e utilizzato come forza lavoro.

Doffy espande negli ultimi dieci anni il suo sempre più vasto impero, continuando a tenere i legami col governo, di cui neppure la Marina è a conoscenza, e allo stesso tempo ingrossando e gestendo i traffici della malavita organizzata del Nuovo Mondo, procurandosi potenti alleati (tra cui, appunto, gli acquirenti degli Smile) e muovendosi sotto il nome di Joker.

Dopo aver presenziato a Marineford, abbandonando la casa d'aste di Sabaody al proprio destino, perché stufo e più interessato alla guerra contro Barbabianca, il Donquijote inizia a comparire come antagonista in Punk Hazard. Qui Trafalgar Law rivela l'identità dell'uomo dietro alla fabbrica di S.A.D., presente nel laboratorio di Caesar Clown. Lo stesso viene visto inviare Buffalo e Baby 5 – in aggiunta a Vergo – a cercare di fermare i pirati di Cappello di Paglia, alleati con Trafalgar, prima di assistere, impotente, alla distruzione dell'intero laboratorio. Deciso a recarsi direttamente a Punk Hazard, prima del suo arrivo viene contattato proprio dal suo ex sottoposto, che lo pone davanti allo scambio che darà inizio alla lunga saga di Dressrosa:

-Trafalgar Law: “[..] Non farmi domande inutili. Parliamo di affari.”

---

<sup>167</sup> Membro della Donquijote Family, dall'aspetto di una bambina, anche se in realtà ha già 22 anni, ha mangiato il frutto Hobby Hobby tramite il quale trasforma chiunque tocchi in un giocattolo, piegandolo alla propria volontà e facendo sì che ogni persona con cui è entrato in contatto (dai familiari ai più semplici conoscenti) non ne abbia più memoria.

-Doflamingo: “Fu..fufufufufu! Law, datti una calmata! Un ragazzino non dovrebbe atteggiarsi da adulto! Dove ti trovi ora? Non irritarmi!”

-Trafalgar Law: “Irritarti? In questo momento il tuo partner più importante in affari è uno dei Quattro Imperatori.. il grande pirata Kaido la Bestia. Sei tu che non dovresti fare innervosire quel tizio. Cosa succederebbe se scoprisse che non puoi produrre più alcun Smile?? Quello non è il tipo di persona con il quale basta dialogare. Sarà una lotta durissima. E tu verrai spazzato via.”

-Doflamingo: “Ok, ora basta scherzare, Law!! Cosa devo fare per riprendermi Caesar? Sbrigati a dettare le tue condizioni!!”

-Trafalgar Law: “Devi lasciare la Flotta dei Sette!![...] Getta via lo status che ti sei costruito negli ultimi dieci anni.. E ritorna a essere un pirata regolare. Tuttavia, ciò significa che avrai gli ammiragli e l'intero quartier generale della marina sulle tue tracce!! Il tempo a tua disposizione scade con le consegne dei quotidiani di domani. Se sui giornali di domani comparirà la notizia che ti sei ritirato dalla Flotta dei Sette...ti contatterò di nuovo. Altrimenti se non ci sarà scritto nulla del genere...ogni trattativa salterà!! Ci sentiamo.”<sup>168</sup>

Pur fuori di sé dalla rabbia, Doflamingo sarà costretto ad accettare, almeno all'apparenza, il patto, facendo sì che la ciurma di Cappello di Paglia si diriga all'isola

---

<sup>168</sup> ロー:「さァな、無駄な質問をするな。ビジネスの話をしようぜ...」

ドフラ:「! フ…フフフフ! ロー、落ち着けよ! 子供が大人の真似をするもんじゃねエぞ! 今どこにいる? おれを怒らせるな!!」

ロー:「お前を? お前の最も重要な取引相手は四皇の一人、百獣のカイドウだが...お前こそ奴を怒らせるわけにはいかねェんじゃねェのか!!」

ドフラ:「…!!!」

ロー:「もうお前がスマイルを作れないと知れば、どうなる? 話が通じるような相手じゃねエだろ!! そこにあるのは容赦ない戦闘だ。お前は消される」

ドフラ:「!!! 冗談はやめろ、ロー!! シーザーを取り返すにはどうすればいい? さっさと条件を言え!!!」

ロー:「七武海を辞めろ!! この10年で築き上げた地位を捨てて...ただの海賊に戻るんだ。だが、これが意味するのは海軍大将がお前を狩りに来るということだ!!」 タイムリミットは明日の朝刊までだ。朝刊で七武海の脱退が報じられていれば、もう一度連絡を取る。何もなければ...交渉は終わりだ!!…じゃあな」

cit. 『ONE PIECE』 70 巻第 697 章 *Torihiki* 「取り引き」 (*L'affaire*). Nell'*anime* corrisponde all'episodio 623 *Sekibetsu no toki – Panku Hazādo shukkō!* 『惜別の時 パンクハザード出航!』 (*Il rimpianto della partenza – Lasciare Punk Hazard!*).

prossima a Dressrosa, Green Bit, per lo scambio, e distraendo Rufy con la Corrida del Colosseo, in cui c'è in palio il frutto Foco Foco. L'idea è ovviamente quella di tendere loro una trappola e catturarli, tramite la presenza della Marina – guidata dall'Ammiraglio Fujitora –. Allo stesso tempo, l'alleanza tra Law e Rufy intende solo fingere di cedere Caesar per tenere l'ex drago celeste sufficientemente impegnato, mandando una squadra a distruggere la fabbrica dei frutti Smile (prodotti con il S.A.D.) senza che l'uomo o i suoi scagnozzi possano intervenire in tempo.

Come già raccontato, nessuno dei due piani avviene come previsto. Se da una parte, infatti, Doflamingo riesce a catturare Trafalgar, non riesce tuttavia a fermare il resto della ciurma. Ciò porta alla fuga di alcuni con la Sunny direttamente alla prossima isola, ma soprattutto all'inizio del sabotaggio della fabbrica di giocattoli, con il conseguente ritorno in umani di tutti i balocchi presenti, che si schierano dalla parte di Rufy, deciso a lottare contro Doffy e riportare la libertà ai propri nuovi amici. Il ragazzo, infatti, compresa la situazione esterna al torneo, decide di intervenire e di rinunciare al frutto del diavolo (lasciando il posto a Sabo) in modo da poter liberare il proprio alleato e sconfiggere il despota.

Una volta smascherato, l'ex drago celeste crea quindi la “gabbia di uccelli” spingendo la gente a uccidersi a vicenda e assegnando, al contempo, una taglia ingente ai propri avversari più temibili, facendo nuovamente leva sull'avidità umana e sulla paura: solo una volta portata la testa delle persone da lui richieste, Doffy promette di liberare la popolazione da quella prigione impenetrabile di fili che ingloba tutta Dressrosa. Il suo ragionamento si basa sulla convinzione che, gli uomini, essendo crudeli, sono naturalmente portati a seguire la loro natura cruenta e sanguinaria, che lui nella sua magnanimità asseconda, concedendo persino la libertà in caso rispettino le sue condizioni. In fondo si tratta della stessa scelta che è stata data lui al tempo, quella di poter seguire i propri istinti violenti, sfogandoli verso gli altri senza un freno, perseguendo solo i propri desideri e obiettivi. E forse, come il bambino di allora, nemmeno l'uomo che è adesso ne comprende le conseguenze, limitandosi a giocare con la vita delle persone che non ritiene al proprio livello, considerando se stesso come un dio, che come tale ha potere decisionale di vita e morte su tutti gli esseri inferiori.

“Cosa farebbero gli uomini se dovessero cadere i draghi celesti? Riusciresti a immaginarlo?”<sup>169</sup>

Domanda infatti a Ruffy e Law. In fondo, secondo il Donquijote, è solo nell'essere governati dai draghi celesti che gli uomini trovano la loro ragione di vita. Servirlo dovrebbe essere il loro unico scopo e per tale motivo possono essere rimpiazzati, sostituiti, persino “ricreati” come giocattoli o marionette mosse a proprio piacimento. Pieno di questa convinzione, pur vedendo Ruffy e compagni scampare al linciaggio della folla e avvicinarsi sempre più alla cima del palazzo reale, su cui ha sistemato il proprio trono per godersi il sanguinario spettacolo, Doffy continua a rimanere assolutamente impassibile nell'arrogante convinzione di poter vincere, lasciando che siano i suoi uomini a combattere per lui. Non interviene praticamente mai, intenzionato a riversare la propria rabbia solo nel momento finale, quello del loro incontro, dal quale non ha intenzione di farli uscire vivi. Ecco perché, anche se messo alle strette, mentre i suoi più fidati uomini cadono uno dopo l'altro e la fabbrica di Smile viene distrutta, Doffy si limita a ridere della sfrontatezza di Cappello di Paglia e dei suoi alleati. Li ritiene troppo deboli per sconfiggerlo proprio perché sono influenzati dai sentimenti e hanno qualcosa per cui provare dolore, che quindi li rende deboli e manipolabili. E più lo intralciano, più gli mettono i bastoni tra le ruote, più il suo risentimento aumenta quasi quanto il caos generato tutt'attorno, di fronte al quale non si scompone, ritenendolo parte della vita. Il mondo stesso, per lui, è riplasmabile secondo i desideri dei più forti, che possono decidere se farlo continuare o distruggerlo totalmente. E al pari di un essere sacro, come tale si ritiene, il Donquijote reputa giusto applicare un castigo divino a chiunque decida di sfidarlo presentandosi al suo cospetto:

-Doflamingo: “Lasciate che vi chieda un'ultima cosa...Tanto per essere sicuro. Voi due, che diavolo siete venuti a fare fin qui?”

-Ruffy: “Sono venuto a prenderti a calci!”



<sup>169</sup> ドフィ:「落ちた天竜人に人間どもが何をするか想像できるか？」cit. 『ONE PIECE』76 巻第 760 章 *Onaji kake* 「同じ賭け」(*La stessa scommessa*). Episodio corrispondente nell'anime 699, *Kedakaki ichizoku – Dofuramingo no shōtai!* 『気高き一族 ドフラミンゴの正体!』(*Famiglia nobile – La vera identità di Doflamingo!*).

-Law: “Lo stesso vale per me!”

-Doflamingo: “Che delusione...”<sup>170</sup>

Le parole sanciscono l’inizio del fatidico duello finale, senza esclusione di colpi, che mette i due alleati a dura prova. Mentre entrambi sfoderano le loro tecniche e messo Law in estrema difficoltà – tanto da arrivare alla perdita di un braccio, tranciato dal possessore del Filo Filo di netto –, Doflamingo continua a istigare Ruffy, cercando di minarne le sicurezze facendogli notare l’impotenza di fronte all’imminente strage causata dal lento ma inesorabile restringimento della gabbia, che attua come “gioco”:

“Non riuscirai a salvare nessuno! Non c’è alcun vantaggio nel tenere in vita le persone che conoscono il segreto di questo Paese. La città, gli abitanti, gli animali..i tuoi amici..e ovviamente anche te! In poche parole, tutte le persone a cui tieni moriranno qui!”<sup>171</sup>

[..]

-Doflamingo: “Quelli che hanno problemi alle gambe...gli anziani, costretti a stare a letto...e persino i bambini che bevono ancora il latte materno..Fufufufu. Mi domando.. quali saranno i primi a morire? Entro 30 minuti...alcune delle persone laggiù inizieranno a morire! Dopo 40 minuti, dovremmo iniziare a sentire un mucchio di grida e urla! Dopo 50 minuti, l’intero Paese sarà stato spremuto come un pomodoro! Sarà tutto tinto di rosso! Dopo un’ora non verrà emesso più alcun suono da quei fastidiosi umani. [..] Quelli che sono morti ti odieranno per sempre! Se non fosse stato per te, che ti sei infiltrato in questo Paese.. Dressrosa vivrebbe ancora in pace e in armonia!”

---

<sup>170</sup> ドフィ:「一応…聞いておこうか…万が一って事もある…2人共ここに何をしに来た？」

ルフィ:「お前をぶっ飛ばしにだ!!!」

ロー:「同じだ」

ドフィ:「失望したよ」cit. 『ONE PIECE』76巻第758章 *Kamawazu susume*「構わず進め」(*Non badarci e avanza*). Nell’anime corrisponde all’episodio 697, *Ichigeki-hissatsu! Doresurōza o sukū otoko* 『一撃必殺! ドレスローザを救う男』(*Un colpo letale! L’uomo che salverà Dressrosa!*).

<sup>171</sup> 「フッフッフッフ。だれも助けるきはない…!! 国の秘密を知った者達を生かしておくメリットがどこにある…!!! 一町も人も動物も…お前の仲間達もお前も全てだ!! フッフッフ。つまりお前の友人達は一足先に死んだだけ…!!」cit. 『ONE PIECE』78巻第781章 *Honkai*「本懐」(*Un desiderio accarezzato a lungo*). Episodio corrispondente nell’anime: 722, *Shūnen no ha - Gyakushū no Ganma Naifu!* 『執念の刃 - 逆襲のガンマナイフ!』(*Una lama di tenacia - Il contrattacco Gamma Knife!*).

-Rufy: “Piantala di mentire!! La pace di cui parli è una farsa!!”

-Doflamingo: “Fufufufufu...ci sono un mucchio di persone sfortunate in qualunque parte del mondo! Non finiresti mai di aiutarle una per una nemmeno volendo! Sei solo un misero pirata! Eppure vuoi essere un eroe?! Come osi intralciare la mia strada in maniera così sfacciata?!”

-Rufy: “NO! Sei tu che stai intralciando la mia! Hai fatto piangere di dolore i miei amici! Hai fatto arrabbiare i miei compagni! E nonostante ciò sei ancora in piedi! Ecco perché mi occuperò io della tua sconfitta! Non permetterò che muoia qualcun altro... Siete “tu” e la tua “gabbia di uccelli” che...state intralciando la mia strada...! Gear Fourth”<sup>172</sup>



Dall'erroneo punto di vista dell'uomo, palesato in queste righe in modo evidente, il suo modo di governare non è assolutamente sbagliato e anzi, è stata proprio l'intromissione di Cappello di Paglia e i suoi uomini a distruggere il perfetto equilibrio presente e a causare le sofferenze degli abitanti. Doflamingo non vacilla mai riguardo le proprie convinzioni, non ha un attimo di cedimento né di dubbio, escludendo ulteriormente una sua possibile redenzione, seppur già con il suo passato non vi fosse nessun dubbio. Come potrebbe, in fondo? E' stato cresciuto stimolando il suo lato malvagio e da esso ne è stato

---

<sup>172</sup> ドフィ:「足の悪い奴もいるだろう…寝たきりの年寄りも…乳飲み子もいる…!!フッフッフ。誰が最初の犠牲者か…30分もすりやあ…どこかで死人が出始める…!!!40分たてば…ここまで悲鳴が聞こえるだろう。50分でトマトを潰した様に国は真っ赤に染まるだろう…!!一時間後誰の声も…聞こえなくなる…!!![..]死んでく奴らはお前らを恨むだろう。お前らさえこの国来なきやあドレスローサは平和だったんだ!!」

ルフィ:「ウソつけ!!上っ面だった!!」

ドフィ:「フッフッフ!!不運なやつらはどこにでもいる救ってちゃキリがねエぞ。通りすがりの海賊が!!ヒーローの真似事か?!おれの邪魔をしやがって…!」

ルフィ:「違う!!!お前が俺の邪魔をしたんだ!!!おれの友達を泣かせて、俺の仲間を怒らせた!!それでもお前は倒れねエから!!おれが全部引き受ける!!!だれも死なせねエ…!!!」

【お前】と【鳥カゴ】がおれのじゃまだ…!!“ギア4”」cit. 『ONE PIECE』78巻第783章 *Jama da* 邪魔だ(L'ostacolo). Nell'anime corrisponde all'episodio 725 *Ikari bakuhatsu - Ore ga zenbu hikiukeru* 『怒り爆発 おれが全部引き受ける』 (*Erutta la rabbia - Ho intenzione di prendere tutto su di me*).

totalmente risucchiato, giustificandolo con un machiavelliano “Il fine giustifica i mezzi”, e l’obiettivo rimane la sua nomina a Re dei Pirati, oltre che padrone del Governo Mondiale.

Ciò tuttavia non ferma la determinazione di Rufy che, colmo di rabbia per la stupidità



e la boria del Donquijote, sfodera una nuova tecnica, pronto a sconfiggerlo una volta per tutte: il Gear Fourth<sup>173</sup>. Non sarà però sufficiente, tanto che Cappello di Paglia sarà costretto a un momento di riposo forzato prima di poter continuare. E se ciò potrebbe significare

un’apparente vittoria dell’antagonista, entra in scena una variante su cui il despota non potrebbe mai contare: la popolazione, la stessa che lui ha solo pensato di comandare.

Grati per l’aiuto dato e soprattutto per l’essersi esposto in prima persona per liberarli dal giogo di una tirannia (di cui per la maggior parte non si erano nemmeno accorti) e salvarli dalla morte ormai prossima, per il restringimento della gabbia, è la stessa gente di Dressrosa a intervenire. Non solo cerca di portarlo via dal luogo dello scontro, rallentando l’inseguimento di Doflamingo, ma partecipa al tentare di bloccare l’avvicinarsi dei fili in una corsa contro il tempo, collaborando con gli alleati di Rufy, proprio grazie alla forza di volontà dimostrata dal ragazzo. La cattiveria di Doflamingo sottolinea ancora di più l’eroicità di Cappello di Paglia: il pirata non scappa di fronte alla sua forza, non si arrende alla crudeltà dell’uomo, ai suoi giochi sadici e alle sue minacce, e ciò si riflette sulla popolazione, che smette di aspettare inerme un inevitabile destino ma agisce, credendo in lui e donandogli tempo.

Anzi, è iconica – oltre che visualmente di grande impatto – la “presentazione” che lo stesso commentatore del Colosseo fa di Rufy riguardo il suo ritorno in campo,

---

<sup>173</sup> Le tecniche Gear sviluppate da Rufy sono un’evoluzione delle proprie capacità date dal frutto del diavolo. Tramite il Gear Second il ragazzo riesce a aumentare la pressione sanguigna in modo da stimolare l’intero corpo a cui viene data più forza, velocità, resistenza e riflessi sovrumani. Col Gear Third, invece, l’enorme quantità d’aria inspirata va ad allargare e allungare le ossa, rese più elastiche, permettendo al ragazzo di ingrossare a dismisura i propri arti, tanto da sembrare appartenenti a un gigante. Infine, il Gear Fourth, sviluppato durante l’allenamento con Rayleigh, utilizza sempre una massiccia immissione d’aria ma per gonfiare i muscoli, tanto da diventare decisamente più massiccio, pur rimanendo elastico. Si tratta comunque di tecniche dispendiose di energia, almeno all’inizio del loro utilizzo, che possono essere utilizzate solo per un certo lasso di tempo e ne hanno bisogno di altrettanto per ricaricare.



intrattenendo la folla durante i 10 minuti necessari al ragazzo per ricaricare il proprio Gear Fourth.

“Ok gente, abbiate ancora un po’ di pazienza!! La “stella” è rinata!! Ma come?! Avete dimenticato?! No, sarebbe impossibile da dimenticare!! Oggi è in corso la competizione della Corrida al Colosseo!! Con stelle assolutamente luminose!! Fortunatamente abbiamo ancora la nostra coraggiosa e impavida “stella”!! Io non lo dimenticherò mai!! Chiunque avrebbe paura ad addomesticare il toro combattente! Colui che è diventato così grande da raggiungere il cielo!! Colui che ha battuto una leggenda vivente, Don Chinjao!! Questo piccolo gladiatore ha scatenato la folla del Colosseo!! Anzi, di tutta Dressrosa!! Io sono sempre lo stesso!! Non ho mai visto un uomo così libero e appassionante!! Anche il suo nome!! “Lucy”!! Sì!! Lucy è conosciuto anche come “Rufy Cappello di Paglia”!! Siamo stati presi in giro e controllati dai pirati per molto tempo!! Non venitemi a dire dei guai che comporta fidarsi dei pirati! Ma...Una notte, dieci anni fa, Donquijote apparì portando una maschera da eroe diversa dal resto della Famiglia. Il vero re! L’uomo che ha fatto esprimere l’ “ultimo desiderio” a re Riku...sta cadendo in battaglia!! Trema di piacere, Dressrosa! Lucy ce l’ha promesso!! Doflamingo!!! Sarai messo K.O. con un solo colpo!! Mi hai sentito Doflamingo?! Usare re Riku come marionetta!! Portare il mondo alla deriva!! Tu, che a Dressrosa sarai sempre un falso re!! Questo sarà il tuo..patibolo!!”<sup>174</sup>

---

<sup>174</sup> 「さア、皆さん！もう少しの辛抱だ！！“スター”は蘇るっ！！みな！！お忘れか！！いや！忘れるわけがない…！！本日コリーダの闘技会に！！キラ星のごとく現れた…！！愉快で…！！大胆不敵なああの「スター」を！！私は忘れない！！誰もが恐れる…殺人牛を手懐け！！雲をつくような巨人をなぎ倒し！！生ける伝首領・チンジャオを打ち砕き！！コラシムを…！！いやこのドレスローザを沸かせた小さな剣闘士！！私は末だかつてかくも自由でかくも痛快な試合をする男を見た事がない！！その名も！！“ルーシー”！！そう！！「ルーシー」またの名を！！“麦わらのルフィ”！！海賊にダマされ支配され続けた我々が！！海賊を信じる事は困難かも知れない！ーだが10年前の夜英雄の仮面を被って現れたドンキホーテ海賊団とは違う。真の王！！リク王様をもって“希望”と言わしめた男！！彼は今戦いに傷つき倒れてしまったが…！！嬉しさに震えるドレスローザ！！ルーシーはこれを約束してくれたんだ！！ドフラミンゴの一・発・K・O・宣言！！聞こえてるかドフラミンゴ…！！王を操り！！世界を欺き！！このドレスローザに居座った偽りの王！！ここが貴様の…処刑場だァ～！！」 cit. 『ONE PIECE』 79 巻第 789 章 *Rūshī!* 「LUCY!!」 (*Lucy!!*).

Queste forti parole, che incitano la folla nell'attesa del ritorno di Rufy sul campo, indicano come il finto regime di pace di Doflamingo sia stato finalmente rotto, e come nessuno sarebbe più disposto a seguirlo e a rispettarlo come re. Sono stati proprio i passi falsi dell'uomo, quali il cospirare per la destituzione di re Riku con il



conseguente massacro della popolazione; la scelta di trasformare ogni forma di protesta in esseri a cui nessuno avrebbe dato ascolto, separati dai propri cari, dimenticati e assoggettati obbligatoriamente a lui; e infine la gabbia degli uccelli, con quel folle gioco al massacro, a rovinarlo. In realtà, vi è una colpa ancora più grande delle atrocità mostrate, che lo accomuna alla maggior parte dei *villain*: l'aver

sottovalutato la gente comune, il genere umano, non accettando di esserne parte. La sua apparente superiorità e la cecità riguardo la possibilità di essere sconfitto gli hanno donato una sicurezza che, purtroppo, nel momento in cui trova qualcuno abbastanza forte da schierarsi contro di lui, viene smentita e la sconfitta è l'unica conclusione possibile.

Lo stesso Rufy, nelle ultime parole prima del colpo ne riassume efficacemente le cause della sua disfatta:

-Rufy: "Avevi tutto nelle tue mani!! Ma a causa della tua avidità di controllo verso tutto e tutti, non mi è rimasto nemmeno lo spazio per respirare!!"

-Doflamingo: "Beh, maledici la tua stirpe, allora, per averti fatto nascere feccia che ha valore solo quando controllata da me!! La gente come te non è nulla al mio confronto!!"

-Rufy: "Ti sconfiggerò e libererò questo posto!!"<sup>175</sup>

---

<sup>175</sup>ルフィ:「何でもかんでもお前は手の中に閉じ込めて...!!!どいつもこいつも操ろうとするから、おれは息がつまりそうだ!!!」

ドフィ:「“地”を恨め...!!!お前達は操られるだけのゴミとして生まれたんだ!!!お前ら人間とおれとは違う!!!」

ルフィ:「お前をブッ飛ばしておれは出て行く!!!」

Il pensare di poter togliere e controllare il libero arbitrio alla popolazione è qualcosa che una persona come Rufy non può proprio concepire. Il ragazzo dal cappello di paglia è l'antitesi di Doflamingo, maniaco del controllo, del governo sull'altro e sulla sua manipolazione. Di conseguenza il ragazzo diventa un'anomalia nel suo sistema perfettamente progettato, che non può prevedere e, al contrario del passato, nemmeno schiacciare, ritrovandosi circondato da un effetto domino di cui si accorge forse solo alla fine e nemmeno del tutto. E' lui stesso il motivo della propria sconfitta, nel non vedere come alla comparsa di un eroe, ne emergano altri che donano al paladino l'appoggio necessario per andare avanti, pronti anche nel piccolo delle loro possibilità a difendere i propri cari e la propria nazione. E Doffy, da "predestinato" re, si trova senza quei sudditi che tanto anelava avere, perché manca loro la caratteristica necessaria per seguirlo, ovvero il rispetto e la fiducia nei suoi confronti.



Ritenendoli inutili, ha basato tutto su un'enorme illusione a cui, al suo crollo, non ha tentato di porvi rimedio. Non era necessario, secondo il suo punto di vista, pensando piuttosto di disfarsi di tutti per poter ricominciare di nuovo. Tuttavia, un Paese, senza i propri abitanti non è nulla. Ed è contro questa follia che tutta Dressrosa reagisce, ritrovandosi, grazie a Cappello di Paglia, finalmente libera.



“Tutto ciò che si vede fuori dalla gabbia..è forse una città in rovina...oppure una terra libera...non più soggetta al controllo di qualcuno?!”

[...]

“Una nazione che crolla non è per forza una nazione infelice. Oggi la gente di questa terra...ha pianto di gioia nel bel mezzo delle rovine!”<sup>176</sup>

---

ドフィ:「やれるもんならな小僧オ!!!」 cit. 『ONE PIECE』 79 卷第 790 章 *Ten to chi* 「天と地」 (*Cielo e terra*).

<sup>176</sup> 「カゴの外に広がる風景は…切り刻まれた町か…!!はたまた…!!もはや操られる事のない自由の地か!!」

Con quest'ultima riflessione del *mangaka* che si chiude la guerra per la difesa di Dressrosa. Ancora una volta la battaglia è stata dura, gli edifici stessi e persino il terreno – modificato dai spaventosi poteri scesi in campo lo dimostrano –. Pur nella desolazione, nell'aver perso tanto di “materiale”, si ha al contempo la consapevolezza di aver guadagnato molto di più dal punto di vista umano e interiore: dopo dieci anni, Dressrosa riconquista finalmente la propria libertà, mentre Doflamingo viene arrestato e portato su una nave diretta a Impel Down. Privo di rimorso riguardo tutto il male compiuto, da buon cattivo che si rispetti, sembra in realtà persino divertito da ciò che la faccenda causerà nelle dinamiche del Nuovo Mondo dopo la sua scomparsa. Avvisa infatti l'Ammiraglio Tsuru, quasi fosse un fausto presagio, di come le varie potenze mondiali, sempre in precario equilibrio, potrebbero essere state smosse con un primo, iniziale, forte scossone che potrebbe portare al caos. E quali parole, meglio di quelle di un antagonista, potrebbero sancire la fine di una saga e aprirne un'altra?

-Doflamingo: “*Fufufufu..* Fujitora è uno sciocco, Tsuru. Ha avuto un'occasione d'oro e non l'ha colta! Se solo avesse collaborato con me, avremmo tolto di mezzo quei mocciosi.. E questo non sarebbe mai successo! Avevo tutto a portata di mano!! Anche quei mostri che avevo riunito da tutto il mondo! Ma d'altronde, non avrebbero mai dovuto mordere la mano di chi li stava nutrendo... Ve ne pentirete.”

-Tsuru: “Basta piagnucolare. Tutti questi “se” di cui parli...nessuno si sarebbe mai realizzato. La realtà è che hai perso. Quindi fattene una ragione.”

-Doflamingo: “*Fufufu..!* Immagino che con te non si possa discutere!! *Fufufufu!* Beh devi essere un ladro per acchiappare un ladro.. Cosa succederà ai pirati ora? Lascia che riformuli la domanda. Cosa pensi che succederà ai mostri, ora liberi, dopo aver perso la loro fonte di sostentamento? C'è per caso qualcuno in grado di controllarli, ora?! Chi domina i mari, ora?! Potrebbe essere uno dei quattro imperatori?! Oppure un membro della Flotta dei Sette?! O forse uno di quei mocciosi della peggiore generazione..?! O che ne dici degli uomini di giustizia...la Marina? E non dimentichiamoci dell'armata rivoluzionaria... anche loro hanno dei soggetti alquanto pericolosi! [...] Chi si scontrerà con chi..? E chi tradirà chi..? Dì ai nobili di Marijoa...di prepararsi a scendere dal piedistallo su cui si trovano! Gold Roger fu il primo ad attraversare la Grand Line 25 anni fa! E il suo rivale, Barbabianca, scelse di non prendere il suo posto sul trono ma di inchinarsi dinanzi a esso!! Ma cosa succederà ora?! Il numero dei pirati è variato così tanto...e c'è un solo trono! Ci

---

[...] 「崩壊する国が必ずしも不幸とは限らない。この日国の人々はガレキの中で喜び…泣いた・・・！！」 cit. 『ONE PIECE』 79 巻第 791 章 *Gareki* 「ガレキ」 (*Macerie*).

arrivi, no..? La più grande era di tutta la storia sta già iniziando!! La guerra per il trono!!! Fufufu... stiamo andando a Impel Down, ora? Almeno assicurati di farmi avere dei quotidiani... la mia unica fonte di intrattenimento è lì... Fufufufu!"<sup>177</sup>

Purtroppo per lui, potrà solo esserne mero spettatore. La società che l'ha generato e che l'ha sempre considerato un soggetto da ingraziarsi per le informazioni in suo possesso, ora non è sufficiente per difenderlo dalle accuse e dalla prigionia. Anzi, probabilmente proprio per la sua pericolosità è facile che l'uomo non esca più da Impel Down. La sua docilità nell'accettare la situazione non è casuale: amante del caos e dello scontro, per Doffy il mondo era già sull'orlo della rovina, della distruzione e soprattutto della guerra, e ne rimane come al solito estasiato. Secondo la sua mentalità tutto segue il ciclo naturale delle cose, che porterà, in questa lotta tra fazioni, a far emergere il più forte di tutti. Peccato non possa farne parte. La sua occasione di conquista se l'è già giocata, o forse, in realtà, non c'era mai stata fin dall'inizio. Era solo necessario l'eroe giusto.

---

<sup>177</sup> ドフィ:「フッフッフッフ！！藤虎だ。あいつはバカだぜおつるさん…最後のチャンスだったんだ…！！  
“もし”おれに加勢してガキ共を始末してりゃあ…こうはならなかった…おれが手綱を引いていたんだ！！  
世界の“怪物達”の手綱をな！！おれを潰すべきじゃなかった…あんたら必ず後悔するぞ。」  
ツル:「情けない話をするんじゃないよ。“もしもあるの時”なんて酔狂な世界は存在しない。この結果だけが“現実”さお前は敗けたんだ。」  
ドフィ:「フッフッフッフッフ…まったくあんたにやかなわねエ…！！フッフッフ。じゃの道は蛇だ。海賊の世界はこれからどうなる？質問を返す様だがエサを失う鎖の切れた怪物達は何をすると思う…？今の海に“頂点”と呼べる奴ァいるか？！この海の王者誰だ？！海の皇帝達のうちの一人か？！巧妙に海に生きる【七武海】か？！“最悪の世代”のガキ共か…？！いやァ…正義の軍隊【海軍】こそ海の覇者！！民衆の意志【革命軍】にも油断ならねエ。猛者共がいる…！！！！[…]誰が誰に荷担する…？！誰が誰を裏切る？！！マリージョアの天竜人共に伝えてやれよ！！お前達は引きずり降ろされる！！！！ゴールド・ロジャーが世界で初めて“偉大なる船路”を制して25年！！宿敵“白ひげ”は王座につかずそのイスの前に君臨した。今はどうだ？！膨れ上がった海賊達の数に対して…ガラ空きの王座が一つ！！わかるような…？始まるんだよ！！！！海賊の歴史上最大の！！！！“覇権争い”が！！！！フッフッフ..フッフッフッフッフ…インペルダウンへいくのか。悪いが毎日新聞をさし入れてくれよ。それで退屈はしねエ。フッフッフッフッフッフ…！！」 cit. 『ONE PIECE』 80 巻第 801 章 *Kaimaku sengen* 「開幕宣言」 (*Dichiarazione d'apertura*).

## Marshall D. Teach – L'UOMO DAI GRANDI, NEFASTI SOGNI



Largamente odiato, assolutamente misterioso e imprevedibile, Barbanera è sicuramente uno degli antagonisti che più si teme e allo stesso tempo da cui ci si aspetta di tutto *ONE PIECE*. Mostrato per la prima volta come un personaggio non particolarmente interessante e, con grande facilità, sopravvalutato, la strada percorsa da Teach diventerà man mano più impegnativa a livello di trama, andando a intrecciarsi più volte con il destino di Rufy, complicandolo e mostrandosi sempre più chiaramente come ostacolo al

raggiungimento dello One Piece. E' evidente come il pirata sarà uno degli avversari più temibili di Cappello di Paglia, se non direttamente il più pericoloso che il ragazzo dovrà affrontare. L'ipotesi è basata su diversi punti di osservazione: innanzitutto è uno dei pochi a comparire più volte nel corso della storia, e solitamente la sua presenza porta sempre a qualche grave o rilevante conseguenza. Un esempio è l'incontro a Jaya<sup>178</sup> con Rufy, che porterà, nel conseguente incontro con Ace, alla dichiarazione di volerne catturare il fratello usandolo come lasciapassare per entrare nella Flotta dei Sette. A queste parole Pugno di Fuoco, già intenzionato a affrontarlo, combatterà con ancora più forza contro l'uomo e finirà, come già raccontato, catturato<sup>179</sup>. Il fatto, all'apparenza semplice, è in realtà la causa dello scoppio della devastante guerra di Marineford. In secondo luogo, rispetto alle mosse di molti altri antagonisti, che si limitano a uno spazio piuttosto circoscritto, ogni azione di Barbanera influisce in grande sugli eventi mondiali. Tra le mosse più evidenti, c'è il voltafaccia al Governo Mondiale, con l'evasione dei peggiori carcerati di Impel Down<sup>180</sup>, ma soprattutto l'uccisione di Barbabianca<sup>181</sup>, che cambierà tutti gli equilibri presenti a livello mondiale, creando nuove alleanze e dinamiche di cui, visto il salto

---

<sup>178</sup> *ONE PIECE*, vol. 24, cap. 223.

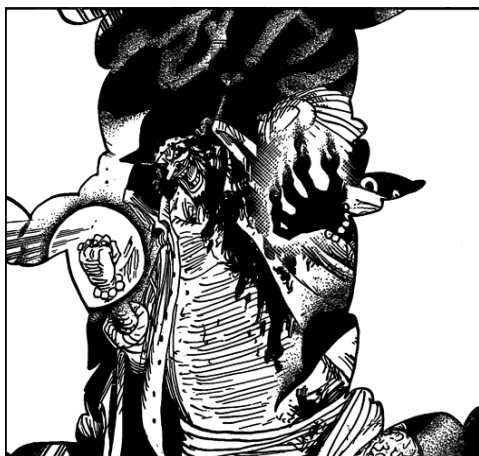
<sup>179</sup> *ONE PIECE*, vol. 45, cap. 434 e 440.

<sup>180</sup> *ONE PIECE*, vol. 56 cap. 542.

<sup>181</sup> *ONE PIECE*, vol. 59 cap. 576.

temporale dei due anni, si sa ancora poco. In più, è l'unico personaggio che sembra avere un enorme interesse e conoscenza per i Frutti del Diavolo, tanto da avere scelto il proprio, conoscendone gli effetti prima di mangiarlo e soprattutto aspettando pazientemente anni in sua attesa. A ciò si aggiunge la sua decisione di dare la caccia a tutti i possessori degli *akuma no mi* per ucciderli e "liberarne" i frutti in modo che possano venire ingeriti dai propri ciurmati, creando così una flotta (in crescita) imbattibile. Tale scelta lo rende sicuramente diverso da tutti i personaggi precedenti, forti delle loro capacità straordinarie, tanto da non essere interessati a nessun'altra, nella probabile convinzione di essere i più potenti<sup>182</sup>.

Infine, tra tutte le figure create da Oda, Teach è l'unico a essere in possesso di due



frutti del diavolo senza essere morto nell'ingerirne un secondo. Nel *manga*, infatti, viene spiegato come gli scienziati della Rotta Maggiore abbiano scoperto che una persona possa mangiarne solamente uno, altrimenti il suo corpo andrà incontro all'autodistruzione spontanea. Una possibilità del genere, lo rende inevitabilmente oltremodo pericoloso e, allo stesso tempo, come ogni ben

caratterizzato *villain* che si rispetti, altamente interessante e misterioso agli occhi di chi lo osserva.

Tuttavia, al contrario degli altri antagonisti presentati finora, non vi sono abbastanza elementi per creare un identikit completo che possa giustificarne in toto gli atteggiamenti. Non è stato infatti ancora presentato l'ormai abituale *flashback* che nelle ultime saghe ha mostrato il passato degli antagonisti, spiegando spesso i motivi dietro le loro azioni, altro segno che il momento di Barbanera non è ancora arrivato. Eppure, non sono mancati piccoli dettagli riguardo eventi precedenti legati alla sua persona, caratterizzati spesso da pochissime vignette (che arrivano a comporre massimo una tavola), che hanno aumentato la curiosità verso il ridanciano ma terribile pirata. Il motivo è lampante. Non si può non provare anche solo un minimo

---

<sup>182</sup> L'unico altro personaggio interessato a creare una ciurma composta da "fruttati" è Kaido, seppur l'Imperatore utilizzi gli Smile creati da Caesar Clown, piuttosto che aspettare di trovare gli originali, in modo da essere certo, di ottenere gli Zoo Zoo.

di interesse di fronte a un uomo che, solo, è riuscito a crearsi dal nulla grazie alla propria determinazione, ai sogni – che tiene ancora per sé, ma è ovvio come comprendano il titolo di Re dei Pirati – e a un’intelligenza non indifferente, che purtroppo viene utilizzata per azioni spesso amorali, largamente pianificate. La presenza di Barbanera in questo quadro, perciò, risulta di conseguenza abbastanza rilevante. Di fatto è l’unico, oltre a Rufy, a avere un impatto così incisivo su tutto il sistema mondiale: non solo è diventato facilmente membro della Flotta dei Sette, dopo essersi autocandidato, ma ha ingannato la Marina stessa, e alla fine è riuscito a diventare Imperatore. Si può capire, quindi, come una figura così importante, seppur ancora “incompleta”, non possa non essere citata, riflettendo sullo strano dualismo che sembra legarlo e allo stesso tempo renderlo estremamente lontano dall’eroe di *ONE PIECE*. Se Rufy rappresenta la luce, Barbanera, al pari del proprio frutto (il Dark Dark), sembra essere destinato a esserne la più grande ombra.

Prima di tutto, rispetto a molti altri cattivi rappresentati, l’aspetto di Teach è forse uno dei più “normali”. Probabilmente è uno di quelli che più si confà allo stereotipo del tipico pirata, tanto da risultare piuttosto anonimo a primo impatto.



Si tratta di un uomo di mezza età, massiccio e poco in forma, dalla pelle abbronzata, segno dei tanti anni passati in mare. Lunghi capelli neri, ricci e una folta barba nera (dalla quale deriva il suo soprannome), con una bocca larga, a cui mancano alcuni denti, e dalla quale esce una risata sguaiata<sup>183</sup>, piena, Marshall D. Teach non sembra avere nulla di diverso da tanti altri membri di una qualsiasi ciurma. L’abbigliamento lo conferma, con tanto di bandana in testa, tipica del vestiario pirata, anelli, pistole e stivali. Tuttavia, questo aspetto, forse fin troppo

normale rispetto a molti altri personaggi presentati nel *manga*, viene magistralmente equilibrato da una personalità assolutamente fuori dagli schemi, che in poche vignette riesce a catturare l’attenzione come non mai. Non si cada tuttavia in errore:

---

<sup>183</sup> Quale Zehahaha 「ゼハハハハハ」.



non si tratta di una personalità eccentrica, quasi parodica nella sua particolarità, ma piuttosto di un'indole che si basa su una grande forza e sicurezza in se stessi, abbinati a una leggerezza nell'agire che può essere vista sia come pregio che come difetto. Si delinea quindi un personaggio interessante e imprevedibile; fattore che, per un possibile antagonista principale, è decisamente fondamentale.

Il carattere di Teach si basa quindi sull'unione di elementi anche contrastanti tra loro. Visto le strategie create, tutte finora riuscite, è indubbio il suo ingegno e allo stesso tempo anche il suo coraggio nel portare avanti fino in fondo i propri obiettivi. A ciò si



aggiunge anche una certa arroganza e un'alta fiducia nelle proprie capacità, necessarie per poter arrivare dov'è ora, e che sono cresciute con l'accrescimento dei propri poteri. Al contempo, dimostra anche una certa stupidità nel cadere in errori ingenui,

spesso proprio a causa della troppa sicurezza di sé, difetto che gli è costato il venire colpito da parte dei propri avversari, eventualità che dovrebbe evitare il più possibile, visto il frutto in suo possesso<sup>184</sup>.

Si presenta inizialmente come personaggio disinvolto, ridanciano e tranquillo, tanto da essere stato sottovalutato. E' dotato di ironia e sarcasmo, che dispensa liberalmente verso gli altri, dai quali traspare la sua superbia. Risulta essere un personaggio estremamente machiavellico, subdolo e ingannevole, persino cauto, nel sapere quando evitare uno scontro – si noti ad esempio la decisione di non attaccare né Shanks, né Akainu, a Marineford, ritirandosi, tanto da permettere il sancire la fine della guerra – e aspettare momenti propizi per agire. E' proprio quest'ultima sua tendenza a caratterizzare maggiormente, per ora, il suo percorso, avidamente indirizzato alla ricerca del potere e della fama verso la propria incoronazione a Re dei Pirati.

---

<sup>184</sup> Rispetto a tutti gli altri frutti Rogia mostrati finora, il Dark Dark può assorbire gli eventuali attacchi, ma non dona l'intangibilità al possessore. In più, i danni e il dolore percepiti nell'incassare i colpi normali risulta maggiore, tanto da necessitare di utilizzare i propri poteri in tempo, prima di incappare facilmente in colpi critici.

Ha la capacità di riconoscere anche il valore di chi ha di fronte, identificandolo sia come possibile compagno che come avversario da tenere d'occhio. Si può vedere infatti come Teach, nell'andare a Impel Down e scendere tra i prigionieri del sesto livello alla ricerca di pirati che possano aggiungersi alle sue file, pretenda solo persone forti e degne di farne parte. Ecco perché indice una lotta all'ultimo sangue dalla quale emergono immediatamente le figure più temerarie e potenti. Si può riscontrare un altro esempio nel momento antecedente lo scontro con Ace, quando l'uomo chiede al ragazzo di entrare a far parte della propria ciurma, conscio delle capacità di Pugno di Fuoco.

Mantiene anche un certo suo codice d'onore, pur con delle eccezioni puramente soggettive. Lo si evince dal fatto che, pur avendo ucciso un suo compagno (che era entrato in possesso del frutto Dark Dark) e essere scappato, tradendo quindi la fiducia concessagli da Barbabianca, l'uomo



continua a riconoscere l'importanza del legame tra compagni. E' in loro favore che scende a patti con la Marina per ottenere una nave adatta per un proprio ciurmato, appartenente alla razza dei giganti, proponendo loro un pericoloso scambio (ossia la consegna di una delle undici Supernove, appena catturata: Jewelry Bonnie). Pur rimanendo un uomo dai pochissimi scrupoli, che ha ucciso il proprio ex capitano per ottenerne il frutto e probabilmente anche i territori, sembra trattare i propri subordinati come suoi pari, rivolgendo loro attenzioni e coinvolgendoli nei propri progetti, ottenendo quindi pari lealtà.

Al contempo è chiaro come Teach sia caratterizzato da un'amoralità evidente, in cui non vi è una distinzione tra bene e male: le sue azioni sono sempre guidate da un obiettivo preciso, che non viene catalogato come "giusto" o "sbagliato", ma solo come desiderio da raggiungere e tutto il resto passa in secondo piano, come "sacrificabile". Ecco perché uccide Satch, cattura Ace in modo da usarlo come merce di scambio per entrare nella Flotta dei Sette, status che utilizza, una volta membro ufficiale, come lasciapassare per entrare a Impel Down. Utilizza mezzi illeciti,

stratagemmi, persino l'assassinio se serve, senza la minima remora, perché moralmente non ha motivo (almeno per ora) di averne.

Ciò si riflette anche nel suo rapporto con gli altri, che ricorda quello già riscontrato in Arlong e Doflamingo, e ancora più in generale quello della maggior parte dei cattivi: è la natura stessa a decretare la morte del più debole, la sua disfatta e caduta, schiacciato dal più forte. Nella sua concezione, tutto fa parte dello svolgersi naturale del destino, del quale può forse meramente dispiacersene ma non ha certo intenzione di fermare. Tutto ciò che accade viene visto come un evento della sorte, inevitabile, ineluttabile, della quale accetta sorprese e persino fallimenti, conscio di trovarsi dalla parte dei vincitori, piuttosto che di quella dei vinti. Ecco perché, rispetto a altri *villain*, più istintivi e sanguigni, pur provando rabbia o irritandosi per le possibili complicazioni in cui potrebbe incorrere, Teach viene dipinto come dotato di grande pazienza.

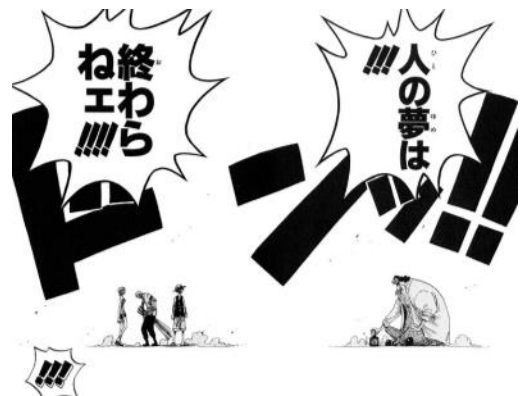
Questa caratteristica lo porta a essere il grande stratega che finora si è dimostrato, sempre più scaltro di quanto si pensi, tanto che nessuno riesce a comprenderne i piani, sebbene alcune mosse vengano rese note. C'è sempre qualcosa di nascosto, di celato, rivelato all'ultimo quando ormai è troppo tardi per fermare il macchinario. Rispetto a Arlong o Doflamingo – che pur si è visto era caratterizzato da un'enorme furbizia e intelligenza –, Barbanera è il più delle volte riuscito a trattenersi, a giocare quasi sempre in difensiva in modo da attaccare all'ultimo minuto, e ciò si è rivelato la sua forza. I risultati ottenuti sono sicuramente stati notevoli: prima di tutto il recupero del Dark Dark, caso non scontato vista la rarità del frutto (come ogni *akuma no mi* unico nel suo genere); l'aver creato una ciurma di tutto rispetto, che rende possibile la sua presenza nel Nuovo Mondo – vista la forza dei membri, è facile che riescano a superare le difficoltà presenti sulla rotta per Raftel –; ma soprattutto l'essere riuscito a diventare uno dei quattro Imperatori, sconfiggendo l'uomo più potente del mondo e rubandogli la maggior parte dei territori.

Allo stesso tempo, tuttavia, è anche capace di gesti avventati che hanno portato spesso la sua ciurma a lamentarsi per la sua avventatezza nell'usare i propri devastanti poteri, che li ha messi nei guai più di una volta. Nonostante ciò, il pirata è un leader energetico, saldo, la cui autorità non è mai stata messa in discussione dai propri sottoposti, che ne eseguono gli ordini alla lettera. Lo si vede nel momento in

cui intima a Auger e Burgess di non combattere contro Ace (che i due hanno attaccato per primi), perché troppo forte rispetto al loro livello<sup>185</sup>.

La sua fede nel destino, in una sorte che muove nella giusta direzione i passi degli audaci, portandoli al successo, si abbina all'essere uno dei portatori della "volontà della D.", presente anche nel suo nome, che fa sì che l'uomo creda fermamente nei propri sogni, molto più di quanto forse lo stesso Ruffy non faccia. E' lo stesso Teach, infatti, a spronarlo sull'isola di Jaya a non mollare e andare avanti, inseguendo le proprie aspirazioni.

"L'isola nel cielo esiste. [...] Questa "Nuova Era" di cui parlavano fa schifo. Avanti, ditemi!! Come può essere terminata l'epoca dei pirati sognatori?! Suvvia, gente! Zehahaha! I sogni delle persone non svaniscono mai! Non è così?! [...] Facciamoci una risata. Per quelli che puntano in alto, si affrontano battaglie che non si vincono con i pugni... Oh, mi sa che vi sto rubando del tempo prezioso...immagino siate di fretta. Spero che ci arriverai, all'isola nel cielo!!"<sup>186</sup>



E' interessante notare come di fatto ciò entri a far parte della prima presentazione di Barbanera al lettore, che solo in seguito ne scopre la sua vera identità. L'uomo dona un messaggio profondamente costruttivo, spingendo i ragazzi a seguire le loro aspirazione e non farsi sconfiggere dallo scetticismo della gente e dalle convinzioni comuni. Li invita a seguire i propri sogni, a lottare per essi in un modo diverso da quello palese della violenza; piuttosto li esorta a perseguire nei loro obiettivi, a puntare in alto e non accontentarsi, anche se ciò vuol dire essere derisi, disprezzati e

<sup>185</sup> ONE PIECE, vol. 45 cap. 440.

<sup>186</sup> 黒ひげ：「“空島”はあるぜ…[...]アイツらの言う“新時代”ってのはクソだ。海賊が夢を見る時代が終わるって…!!?オイ!!!ゼハハハハハ!!!人の夢は!!!終わらねエ!!![...]そうだろ!!?笑われていこうじゃねえか。高みを目指せば出す拳の見つからねエケンカもあるもんだ!!ゼハハハハハ!オオ。邪魔したみてえだな。先急ぐのか?行けると良いな“空島”へよ。ゼハハハハ!!!」cit. 『ONE PIECE』24巻第225章 Hito no yume 「人の夢」(I sogni delle persone). Nell'anime corrisponde all'episodio, 147: Kaizoku no takami! Yume o kataru otoko to kaitei tansakuō 『海賊の高み! 夢を語る男と海底探索王』(Capitano Orangutan).

colpiti. Ciò vuol dire anche imparare a sopportare, a non lasciarsi trasportare dalle provocazioni, considerate un'inutile perdita di tempo rispetto al continuare per la propria strada.

Un simile ragionamento suggerisce molto della personalità di Teach. Sebbene si sia già appurata la sua mancanza di etica, la sua è un'argomentazione altamente positiva e di grande incoraggiamento. Non c'è niente di più puro di un sogno, di una speranza da realizzare, perché scatena nell'animo della persona tutta una serie di spinte propositive che portano la stessa a agire, mettersi in gioco e tentare. Queste sono le chiavi per il successo, basta saperle cogliere e non farsi influenzare, caratteristiche di cui l'eroe di *ONE PIECE* è sicuramente dotato. Non è l'unico elemento che i due condividono: entrambi sono golosi e assolutamente insaziabili; competitivi; audaci; amanti dell'avventura e anche degli imprevisti; incuranti del brivido dell'ignoto; pronti a accettare le conseguenze delle proprie azioni senza abbassare mai la testa; inguaribilmente spensierati. Anzi, scena piuttosto semplice ma non di poca importanza risulta essere la prima in cui compare Barbanera: seduto vicino a Rufy in una locanda, entrambi si ritrovano a commentare contemporaneamente riguardo cibo e bevande assaggiati, ritrovandosi con opinioni opposte. Tra i due parte subito una sfida riguardo chi mangia di più, all'insegna di una competizione dai toni piuttosto accesi che mostra tuttavia caratteri largamente affini, prima che vengano interrotti dal proprietario del locale che porge a Teach la propria ordinazione, chiedendogli di andarsene. Barbanera, dopo aver saputo durante il battibecco come Rufy valga solo 30 milioni ~~€~~ – non ritenendo la sua taglia sufficientemente alta per prendere la briga di catturarlo – lo asseconda e se ne va.

La strana somiglianza che li accomuna, tuttavia, prende strade totalmente diverse dal momento in cui si entra maggiormente a contatto col personaggio di Teach. Appurato come siano entrambi sognatori e ambiziosi, è chiaro come le loro due strade prendano due direzioni completamente opposte nel modo in cui decidono di affrontarle. Se anche Cappello di Paglia proclama infatti la sua libertà, il suo voler fare come gli pare e piace, ciò non toglie come questa sua scelta non leda mai gli altri. E' noto come Rufy cerchi sempre di non far ricadere su nessun altro le proprie azioni, né coinvolgere terzi per ottenere qualcosa; piuttosto è lui a esporsi per primo, piuttosto che usare qualcun altro. Teach si muove esattamente nella direzione

opposta, calpestando qualsiasi concezione di buono e giusto vi possa essere, di retto e disonesto, semplicemente perché non gli importa e non gli serve. Non si ferma davanti a niente e a nessuno, seppur possa provarne leggero rammarico o meno.

Lo si vede già nel momento in cui, nello scoprire come la taglia di Rufy sia aumentata, pur provando simpatia per il giovane e averlo lui stesso incoraggiato a andare avanti, decide improvvisamente di inseguirlo per catturarlo. Il motivo è piuttosto semplice, ma indice della mentalità dell'uomo. L'idea di Barbanera – che si scoprirà qualche capitolo più avanti e darà modo al pubblico di iniziare a comprendere come quell'uomo dall'aspetto ridanciano sia in realtà più pericoloso e infido di quanto sembri – è quella di portare alla Marina un ricercato con una taglia alta (dai 100 milioni in su) per poter presentare, e soprattutto ottenere, la candidatura di membro della Flotta dei Sette, dopo l'uscita di Crocodile. E' piuttosto palese come ciò serva a dimostrare al Governo la propria utilità, proponendosi come degno sostituto dell'ex capo della Baroque Works, ma soprattutto come strumento efficace e potente, fingendo di accettare di sottostare ai loro comandi.

Come si è già letto, in realtà si tratta di uno stratagemma per riuscire ad agire indisturbato fino all'introdursi a Impel Down, in modo da poter trovare dei galeotti adatti a fare parte della propria ciurma e creare quindi una squadra molto forte, pronta a contrastare le flotte degli altri Imperatori, oltre che la Marina stessa, contro la quale si rivolta. Possiamo quindi capire come la decisione di catturare Rufy, una volta scoperto l'aggiornamento di taglia, fosse solo una mossa atta a portare avanti il suo piano, al di là di opinioni o sentimenti personali. Il ragazzino, al pari di chiunque altro, diventa il mezzo più vicino per arrivare al suo scopo, e come tale viene trattato. E' come se il tema del sogno, di cui si accennava prima, si tinga di toni più scuri, cupi, segno di come non sempre i



desideri possano essere positivi se generati da una mente radicalmente malvagia, oppure che, pur buoni che siano, è il modo in cui si decide di realizzarli che ne caratterizza nettamente il percorso, dirigendolo in una o nell'altra direzione.

E' questa la differenza principale che divide l'eroe dall'antagonista. Il primo tende sempre a seguire la retta via, per quanto difficile possa essere, per quante rinunce possa fare o per quanto per rimanere nel giusto debba allungare il proprio percorso. Un *villain*, al contrario, non si pone dei problemi. Se vuole qualcosa lo prende, senza scrupoli o crisi di coscienza (per

la maggior parte dei casi). Spesso, per ricollegarci ancora ai due casi analizzati, si può notare come la propensione all'indifferenza verso il prossimo sia generata da una mancanza, alla base, del riconoscere l'importanza dei valori umani che, pur conosciuti, sembrano essere ignorati, accantonati, probabilmente a causa di qualche evento passato che ne ha segnato l'esperienza (facilmente legati all'infanzia). A maggior ragione si può supporre come tale tesi sia nuovamente applicabile anche alla figura di Teach, sebbene il dubbio per ora rimanga aperto, dato che Oda, per ora, non ne ha dato ancora alcun indizio<sup>187</sup>.

Benché palesemente diversi man mano che il *manga* prosegue, il confronto tra Rufy e Teach, continua a essere presente più di qualsiasi altro avversario affrontato nelle varie saghe. Dal loro ultimo incontro a Impel Down<sup>188</sup>, che li ha visti ritrovarsi finalmente come avversari e non come



semplici conoscenti, le premesse per uno scontro epico ci sono tutte. Barbanera è consapevole di come Rufy sarà sicuramente un duro avversario da sconfiggere se vuole ottenere l'agognato titolo di Re dei Pirati; Cappello di Paglia, dal canto suo, lo riconosce come la causa primaria dell'arresto di Ace, conto rimasto ancora aperto e che prima o poi andrà a riscuotere, soprattutto vista la nomina di Barbanera a Imperatore. Lo scontro tra i due aleggia lungo tutta la storia come una sorta di tacita premessa che rimane latente, pronta a esplodere al momento giusto, risottolineata ogni tanto da

qualche altra mossa di Teach (che continua a far sentire la propria sempre più rilevante presenza), pronta a sconvolgere ancora gli equilibri del mondo. Il suo personaggio, ben affine al proprio frutto d'ombra, richiama proprio l'idea di una sagoma scura che si muove nella semioscurità, percepibile a volte ma sfuggibile, veloce e imprevedibile, al contrario di Cappello di Paglia, la cui solarità è evidente e contagiosa. E' come se, pian piano, Oda utilizzasse le due figure per rappresentare i due

<sup>187</sup> Vi è una sola immagine che ritrae Teach da piccolo, mostrata in qualche schizzo, in cui lo si vede accucciato in un angolo da solo, segno di come non abbia avuto un'infanzia particolarmente calorosa o felice, dettaglio piuttosto rilevante se si pensa al capitolo sull'eroe. Ragazzini soli, spesso orfani, crescono in ambienti che spesso non danno loro la capacità di interagire al meglio, di comprendere fino in fondo l'importanza del rispetto per gli altri e delle relazioni umane, avendo come fondo una mancanza di una figura d'appoggio, matura, che lascia in loro un vuoto non indifferente. Ed è di questo vuoto che si nutre il *male*, che spinge in avanti desideri egoistici, pulsioni violente che, senza alcun freno etico, vengono espresse e attuate senza troppe remore.

<sup>188</sup> Non si tiene conto di quello di Marineford, in quanto Rufy era già in stato di incoscienza.

poli positivo e negativo, che si attraggono e respingono in un gioco infinito, pur rimanendo inevitabilmente legate, destinate continuamente a incontrarsi e scontrarsi, riprendendo il classico destino della perenne lotta tra bene e male.

Vicino, coincidente in alcuni aspetti, mentre totalmente opposto per altri, Barbanera ha tutte le caratteristiche per far supporre di essere stato creato con la precisa intenzione di essere l'antitesi perfetta di Rufy. E' quello che non solo rende possibile un'esaltazione della figura dell'eroe, nell'essere la sua controparte, ma permette un ulteriore ragionamento del protagonista, forzandolo a riflettere riguardo i mezzi e le modalità con cui arrivare ai propri obiettivi, approcciarsi agli altri e esprimere se stesso. E' proprio nel differenziarsi dagli esempi negativi che si riesce non solo a indentificarsi, ma soprattutto a comprendere meglio il perché delle proprie scelte, a dar loro un senso che vada oltre il mero desiderio e all'idea improvvisa. E' il confronto forse più duro a cui il paladino del racconto deve far fronte, ma è necessario affinché la sua crescita possa dirsi completa e possa ottenere le forze sufficienti per vincere finalmente anche l'ultimo dei propri avversari. Tuttavia, perché ciò accada, la domanda che si palesa con sempre più forza è solo una: come poter fermare un uomo che dal nulla è riuscito a ottenere un potere tale da distruggere tutto?

In questo caso, al pari di Barbanera, l'unica cosa che spetta al lettore è armarsi di grande pazienza che, come insegna il pirata, porta sempre grandi soddisfazioni a chi sa aspettare. D'altra parte, citando l'attore Dustin Hoffman nel film *Hook (Hook – Capitan Uncino, 1991)*<sup>189</sup> :

“Cosa sarebbe il mondo senza Capitan Uncino?”<sup>190</sup>

---

<sup>189</sup> Film diretto da Steven Spielberg (1946), nel cui cast troviamo attori del calibro di Robin Williams (1951-2014) nel ruolo di Peter Pan da adulto; il già citato Dustin Hoffman (1937) nel ruolo del Capitan Uncino; Julia Roberts (1967) nel ruolo della fatina Trilli; Bob Hoskins (1942-2014); e Maggie Smith (1934), l'ormai nonna Wendy Darling. Il film si propone come un possibile sequel delle avventure originali di Peter Pan, raccontate nei romanzi di James Matthew Barrie (1860-1937), concentrandosi sull'eroe dell'Isola che non c'è, ormai cresciuto, sposato e con figli, tanto da aver perso i suoi ricordi d'infanzia. Sarà il rapimento dei figli da parte di Uncino a riportare Peter alla scoperta della sua infanzia e felicità perduta, che gli permetteranno di affrontare ancora una volta il suo acerrimo rivale.

<sup>190</sup> “What would the world be like without Captain Hook?” cit. *Hook – Capitan Uncino*.



### 3. STILE DELL'OPERA: DISEGNO, PARTICOLARITÀ E RIFERIMENTI CULTURALI

Tralasciando le tematiche affrontate dallo *shōnen manga*, di cui si è ampiamente parlato nella sezione precedente, *ONE PIECE*, è riconosciuto anche per diverse caratteristiche stilistiche che è interessante tenere in considerazione. Bisogna infatti ricordare come, in un *manga*, non vi sia particolare spazio per esprimersi, né per quanto riguarda le immagini – a meno che non si utilizzi un'unica tavola per una singola vignetta – né per quanto riguarda la parte di prosa, siano descrizioni, spiegazioni o dialoghi. Tutto deve essere piuttosto compatto, sintetico, ma al contempo deve saper donare il giusto impatto. Non si tratta di un'operazione semplice, anche se la presenza delle immagini aiuta dove la parola non arriva.

Le figure creano una descrizione molto più forte di qualsiasi frase possa essere scritta, perché nel breve attimo di un'occhiata permettono di rendere concreta la storia al lettore, potendo vederla svolgersi davanti a sé, senza basarsi solo sull'immaginazione, che, in questo caso, viene stuzzicata e aiutata. Starà al pubblico aggiungere ciò che il fumetto, nel suo spazio ridotto accenna, permettendogli di sfruttare la propria fantasia, piuttosto che limitarla solo a ciò che viene disegnato.

Al contempo, nemmeno la scelta delle illustrazioni si basa solo su un mero dare sfogo all'ispirazione del momento: proprio per il limitato spazio e numero di pagine a disposizione per capitolo, è essenziale attuare un'operazione di selezione delle immagini più importanti per far sì che chi legge comprenda l'avanzare della storia e i suoi punti fondamentali, tralasciando il superfluo, inserito eventualmente se vi rimarrà posto. Allo stesso modo, oltre al "cosa" voler mostrare, si aggiunge anche il "come". Bisogna infatti colpire l'occhio, catturare l'attenzione del lettore, che sia un primo piano – opzione largamente utilizzata, che dona un notevole impatto visivo –; un personaggio dallo stile particolare, con qualcosa che lo renda riconoscibile; oppure un paesaggio. Ci deve sempre essere qualcosa di peculiare, che eviti un eccessivamente veloce cambio di pagina, segno di come ciò che si sta leggendo non risulti granché interessante o degno di nota.

Il procedimento viene poi completato dal testo, inserito nel *balloon*. Di conseguenza la decisione riguardo le parole da includere è fondamentale. Proprio perché poche, è necessario riescano comunque a "bucare" il foglio, arrivando fino al pubblico. Devono colpirlo interiormente, lasciare un segno che permetta di essere ricordate e facilmente associate a quel determinato *manga* piuttosto che un altro. E' indubbio come non sia un lavoro facile, ma riuscirvi porta risultati

assolutamente buoni dal punto di vista commerciale: è palese come un'opera che riesca a essere riconosciuta tramite una semplice citazione abbia molta più visibilità di quanto ne possa avere un'altra, di cui ci si ricorda forse i personaggi e qualche dettaglio della trama. In un mercato così vasto, con un'alta e perenne concorrenza, tutto concorre al successo o al declino.

Se già seguendo questo ragionamento si può riuscire a creare un'opera definibile come interessante (pur rendendosi conto di come vi debba per forza essere una ripetitività di elementi o figure; tematiche; e stili che ritornano, vista la moltitudine di titoli presenti, che hanno già usufruito della maggior parte delle idee, tanto da rendere difficile risultare realmente innovativi), il cercare di aggiungere ancora qualcosa di proprio non potrà fare che essere ben accetta. Una maggior caratterizzazione da parte dei personaggi; un tipo particolare di linguaggio o un gergo creato apposta; oppure ancora, la presenza di oggetti, poteri o materiali non presenti nel mondo reale, sono accorgimenti che possono attrarre facilmente l'attenzione e, se sviluppati a dovere, risultare contribuenti alla popolarità dell'opera.

E' proprio la combinazione di tutti questi elementi che diventa la struttura su cui si poggia la storia di un *manga*, tenendo conto che, più sarà profonda e impegnativa come tematiche, più avrà bisogno, alle spalle, di una base solida che possa sorreggerla. Il motivo risulta piuttosto semplice. Un'opera più leggera e meno impegnativa, non avrà bisogno di grandi caratterizzazioni, sia per ambientazione, personaggi, storia e dialoghi; al contrario, nell'andare a toccare tematiche più serie, o sviluppare più livelli di interpretazione, è evidente come sia le immagini che il testo debbano risultare coerenti con la scelta fatta e debbano essere pensati maggiormente. Si andrà, ad esempio, a seguire un tipo di disegno che maggiormente si confà alla tipologia di racconto presentato, scegliendo inquadrature e squarci che possano aumentare l'immedesimazione o che diano maggior rilevanza a particolari dettagli piuttosto che altri; oppure si tenterà una sinteticità di dialoghi, puntando sulle frasi a effetto, o al contrario su lunghi monologhi che possano riuscire a donare grande coinvolgimento nel lettore, rendendolo partecipe di riflessioni private, piuttosto che riguardanti tematiche più generali. Il lessico sarà più preciso, a volte persino specifico se si rientra in campi particolari (ad esempio quello scientifico), segno di una ricercatezza maggiore che porterà al suscitare maggior ammirazione verso l'opera, palese frutto di un lavoro più approfondito, piuttosto che prodotto velocemente realizzato e pronto da essere inserito sul mercato (non a caso, in passato si è ricercato proprio negli artisti esterni al circuito commerciale una nuova spinta di rinnovamento del genere, vista la loro).

*ONE PIECE* non si sottrae a tale ragionamento, e anzi, pur essendo pieno di elementi tipici dei manga per ragazzi, si riesce comunque a distinguere altro, aggiungendo al già noto e già visto. La storia è evidentemente fresca, anche se non del tutto nuova come tematica, non solo grazie alle avventure sempre diverse e sorprendenti che Oda crea di saga in saga, ma anche all'aggiunta di miniavventure, caratterizzate da un'unica illustrazione a inizio capitolo. Solitamente gli autori la usano come semplice ulteriore pagina di prolungamento dello spazio a disposizione, o vi inseriscono un'immagine non legata alle vicende svoltesi al momento; in questo caso, invece, vengono mostrati personaggi già incontrati nel corso dell'opera (amici ma anche nemici sconfitti) che non possono essere più seguiti, ma non vengono però esclusi dall'opera, permettendo al lettore di rispondere alla domanda inespressa riguardo cosa sia loro accaduto. Ciò non vuol dire che non possano più tornare a far parte delle vicende principali, lo si vede per esempio con Hacchan, protagonista di diverse vignette che ne spiegano l'incontro con la sirena Kayme e l'arrivo a Sabaody, prima di rivedere nuovamente Ruffy. Situazione analoga anche per Jinbe: seppur salutato nel partire dall'isola degli uomini-pesce, è stato mostrato in alcune vignette che tengono il pubblico aggiornato anche sui suoi spostamenti.



Ancora, le miniavventure trovano un miglior utilizzo per mostrare, in breve, cosa sia successo ai compagni di Ruffy durante i due anni di separazione e dove siano finiti dopo l'essere stati scagliati lontano da Orso Bartholomew. E' indubbio come ciò non solo invogli maggiormente l'appassionato a star attento ai dettagli (e al contempo richieda grande attenzione per la scelta del titolo da dare alla vignetta e a ciò che viene rappresentato, che devono essere riassuntivi di ciò che succede), ma permetta alla storia di continuare a ingrandirsi, proseguendo col tenere un occhio "globalmente aperto" su tutto ciò che accade nel mondo di *ONE PIECE*, piuttosto che concentrarsi solo su quello che accade a Cappello di Paglia e la sua ciurma.



Se però ciò riguarda ancora il modo in cui l'opera viene strutturata, è necessario soffermarsi anche sulle scelte stilistiche che hanno permesso, ancora una volta, che vi fosse una tale attenzione verso la storia creata dal *mangaka*.



Non vi sarebbe nessun viaggio, infatti, se non fosse appoggiato e sostenuto da una “cornice” solida come quella ideata da Oda, che possa permettere di giustificare la presenza di isole completamente diverse l’una dall’altra, spesso con ecosistemi particolari, tipi di clima a sé stanti e abitanti appartenenti anche a razze eterogenee. Si tratta spesso di piccoli input, brevi

spiegazioni ma sufficienti per entrare nell’atmosfera. In aggiunta, contribuisce largamente anche la presenza di volumi speciali, in tutto (a ora) sei<sup>191</sup>, che si soffermano su determinati aspetti, quali approfondimenti sui personaggi; luoghi; frutti del diavolo incontrati; *haki*; tipologie di scienza sviluppata, eccetera. A ciò spesso si aggiungono: il riassunto della storia uscita fino al momento della pubblicazione dello speciale; risposte dell’autore alle domande dei fan; *omake* おまけ<sup>192</sup>; e curiosità varie. La loro ideazione, fa sì che l’autore possa permettersi di aggiungere dettagli riguardo il mondo creato nella propria opera, senza appesantirla inserendoli nella principale e donandole maggior completezza.



Di prima importanza, tuttavia, rimane la delineazione dei personaggi, protagonisti principali del racconto, la cui messa a punto è estremamente importante: se una figura non piace, non è accattivante né interessante, il prodotto non vende. A rigor di logica, sarebbe inutile, da parte del lettore, comprare qualcosa per cui non prova la minima attrattiva o che non trova adatto alle proprie corde, proprio perché non riesce a riconoscersi. Questo fu il primo problema con cui Oda si ritrovò a confrontarsi.

<sup>191</sup> In tutto sono stati pubblicati (seguendo l’ordine di uscita giapponese): 『Wanted!』 (1998); 『ONE PIECE RED – GRAND CHARACTERS』 (*One Piece rosso - Protagonisti principali*,2002); 『ONE PIECE BLUE – GRAND DATA FILE』 (*One Piece blu - raccolta dei dati principali*,2002); 『ONE PIECE YELLOW – GRAND ELEMENTS』 (*One Piece giallo – Elementi principali*,2007); 『ONE PIECE GREEN – SECRET PIECES』 (*One Piece verde – elementi nascosti*,2010); 『ONE PIECE BLUE DEEP – CHARACTERS WORLD』 (*One Piece profondo blu – Il mondo dei personaggi*,2012).

<sup>192</sup> Si tratta di ministorie in cui i protagonisti si muovono in una realtà alternativa, con vesti e ambientazioni ideate da Oda, oppure suggerite dai fan.

*ONE PIECE* si caratterizza fin da subito per uno stile di disegno piuttosto originale, che lo distinse, già al tempo della pubblicazione del suo primo volume, rispetto agli altri manga stampati in quel periodo. Riguardo proprio questa differenza l'autore fu molto in dubbio riguardo la propria capacità di coinvolgere il pubblico, vista la scelta di utilizzare un *dot-eyed style*<sup>193</sup>, già adoperato in manga come *Dragon Ball*, della cui ammirazione per l'autore si è già ampiamente parlato, che però in quel periodo



iniziava a essere lasciato in disparte per un *big-eyed style*<sup>194</sup> che invece, ricorreva in anime e manga come *Bishōjo senshi Sērā Mūn* 美少女戦士セーラームーン (*Sailor Moon*, lett. *La bella guerriera Sailor Moon*, 1992). A ciò si aggiungeva, negli anni '90, la nascita e la diffusione dei *bishōnen* 美少年 (bel ragazzo), ovvero storie in cui vengono ritratti bei ragazzi magri, non

particolarmente muscolosi, dai lineamenti delicati e androgini, che attirano largamente l'attenzione femminile e ottengono anche una certa ammirazione dal pubblico maschile. Oda, invece, si è mosso da subito in una direzione completamente contraria alla massa, puntando alla creazione di personaggi strani, fuori dal normale, a volte nemmeno definibili come "belli", ma che riescono al contempo a lasciare forse un segno maggiore, rispetto a un semplice giovane longilineo dai tratti eleganti, facilmente confondibile con tanti altri di opere diverse.



Fedele all'ambito dello *shōnen manga*, l'autore riplasma questo nuovo comune canone estetico secondo il suo stile di disegno, anche a favore di un pubblico maschile, già poco interessato alle linee delicate e femminee, a favore di personaggi massicci, che esprimano forza e determinazione, piuttosto che pacatezza e candore. Ciò non vuol dire come tali caratteristiche non possano essere presenti, ma devono essere inserite nel contesto giusto e soprattutto accompagnate da una figura che possa risultare accattivante anche per un ragazzo, o un uomo, a cui è principalmente indirizzato il prodotto. A maggior ragione, forse più che in uno *shōjo manga*, il modo in cui i personaggi vengono disegnati diventa più importante di tutto il resto. Al pari delle scene di lotta e di azione, uno *shōnen manga* necessita di personalità che sappiano colpire il lettore e far sì che

<sup>193</sup> Si tratta di uno stile di disegno in cui gli occhi dei protagonisti sono piuttosto piccoli.

<sup>194</sup> Più tipico degli *shōjo manga*, sviluppato già da Tezuka in *La principessa Zaffiro*, in cui i personaggi – in particolare quelli di genere femminile – vengono rappresentati con questi occhi enormi espressivi, che permettono un maggior coinvolgimento sentimentale da parte dei lettori.

continui a leggere, spesso caratterizzati da pochi fronzoli decorativi e tavole più asciutte e sgombre rispetto a un fumetto per ragazze. Tuttavia non vuol dire che il pubblico femminile non possa esserne interessato. Anzi, un altro punto che sottolinea la buona riuscita di un *manga*, seppur indirizzato a una fascia ben specifica – com'è caratteristico dei fumetti nipponici –, è quello di riuscire comunque a ottenere attenzione anche da altri gruppi e sottogruppi, che si ritroveranno attirati per uno piuttosto che per un altro motivo. Si tratta però di un compito doppiamente difficile, dovendo rispondere a più richieste, e il discostarsi dai canoni estetici prediletti del momento, poteva diventare un grande punto a sfavore cui dover far fronte.

Basandosi sull'iniziale premessa che l'apprezzamento dei soggetti raffigurati e del modo in cui vengono disegnati sia una delle caratteristiche essenziali che dirigono la scelta di un potenziale lettore verso una o un'altra opera, Oda era conscio che dei pareri negativi riguardo la rappresentazione visiva del proprio manga avrebbero sicuramente danneggiato una storia potenzialmente interessante, conducendola a un'ipotetica chiusura anticipata o un'interruzione, dovuta proprio alla mancanza di vendite (possibilità molto probabile, nella ricerca delle case editrici del maggior profitto possibile, e del minor spreco di soldi e investimenti in prodotti infruttuosi).

A dispetto di tutti i suoi dubbi, tuttavia, bastarono pochi numeri per osservare come il *manga* fosse sempre più apprezzato e che proprio queste caratteristiche fossero diventate – assieme ad altre scelte stilistiche e di trama – dei punti di forza che distinguevano l'opera dal contesto suo contemporaneo. La popolarità ha quindi consentito a Oda di esprimersi sempre più liberamente,



con la creazione di personaggi ancora più eccentrici e uno stile che ha continuato a evolversi e caratterizzarsi, diventando sempre più atipico e cinetico, rinnovando lo stesso genere *shōnen manga* nel portare una ventata di freschezza che si protrae ancora oggi, stupendo di volta in volta i lettori. Non



solo la forma di disegno si è nettamente sviluppata e evoluta, presentando contorni più netti; primi piani con un chiaroscuro accentuato, che rende maggiormente le sfumature del viso e la forza dello sguardo; una efficace rappresentazione dei movimenti, scattanti, energici, che donano un'immediata idea di velocità e forza pur essendo mere immagini bidimensionali; personaggi sempre più variegati, particolari e accurati nella loro ideazione.

Nell'osservare le figure nate dall'immaginazione di Oda, si possono notare in fretta delle caratteristiche comuni. Spesso si tratta di tipi iconici, con facce a volte deformate o buffe; volti o corpi in cui è facile trovare delle cicatrici; parti del corpo mancanti rimpiazzate a volte da elementi metallici o armi; elementi fisici maggiormente accentuati, quali occhi molto più grandi del normale,



capigliature stravaganti; o vestirsi con abbinamenti fuori dal normale, sia per colori che capi utilizzati. A questa eccentricità, tuttavia, viene anche accostata una più semplice normalità, per evitare di soffocare il pubblico nell'esagerare, utilizzando costumi e caratteri che si accostano a canoni più normali, anche tipici (basti pensare al *jinbei* del Cavaliere del mare, oppure ai vestiti specifici arabi portati dagli abitanti di Alabasta) pur mostrati sempre con un tocco particolare, un'aggiunta che non li rende mai troppo ordinari. A ciò si aggiunge la peculiarità portata dal possesso

dei frutti del diavolo, con le loro specifiche capacità e modificazioni fisiche che caratterizzano ancora di più i personaggi, senza dimenticare, soprattutto in quelli più ricorrenti, risate personali, atipiche, che diventano un altro simbolo di riconoscimento immediato (si ricorda quelle già citate di Doflamingo; Arlong; Barbanera). Tutto concorre nel riuscire, in quella moltitudine di figure in continuo aumento, a far sì che rimangano impresse nella memoria, piuttosto che dimenticate e sostituite.



Si può quindi affermare come *ONE PIECE* sia un perfetto bilancio di eccesso e normalità, non solo nella storia, che alterna momenti di grande tensione a parentesi distese e svaganti, ma anche nella rappresentazione visiva, che non risulta pesante per l'occhio, ampiamente stimolato e divertito.

Le scelte stilistiche citabili come esempi sarebbero molteplici, perciò si cercherà di focalizzare l'attenzione sui più distintivi.

La presenza di cicatrici e menomazioni è piuttosto comune nel mondo di *ONE PIECE*, soprattutto man mano che si va avanti con la storia, quasi come se il corpo diventasse una mappa del percorso fatto, una sorta di libro della memoria in cui l'epidermide viene segnata dagli scontri, dalle battaglie intraprese e anche dalle perdite subite. Primo tra tutti è Shanks, raffigurato senza particolari eccentricità. Vestiti tipicamente pirateschi, capelli rossi e viso pulito, pur segnato da



una cicatrice a forma di graffio che ne segna in verticale l'occhio sinistro (che si scoprirà, in seguito, sia stata causata da Teach tempo addietro), che non ne intacca l'evidente solarità. A ciò si aggiungerà, qualche pagina dopo, la perdita del braccio sinistro a causa di un Re del Mare, nel momento in cui accorre a salvare Ruffy dalla morte. Questa figura risulta tuttavia quasi normale, rispetto a altri personaggi che si palesano con l'avanzare della storia.

Si osservi ad esempio il capitano Eustass Kidd, una delle undici Supernove, che Cappello di Paglia incontra a Sabaody. Il pirata è presentato come un uomo muscoloso, dalla pelle pallida, e una

capigliatura rossa, sistemata quasi fosse una fiamma. Il suo sguardo, circondato da un tratto nero ne mostra la sicurezza e soprattutto la crudeltà naturali. A ciò si aggiungono delle labbra sottili, violacee, un naso particolarmente appuntito e sottile, e un'assenza di sopracciglia che aumentano l'effetto spaventoso generale, rendendo subito chiaro come non si tratti di un personaggio positivo. Da uomo forte qual è, anche il suo abbigliamento risulta di grande effetto, con un pellicciotto scuro indossato solo su una manica, mentre l'altra tende a rimanere libera. Se già così si rivela



come un personaggio interessante, dopo i due anni subisce un'ulteriore cambiamento: il viso, sulla sinistra, presenta una cicatrice frastagliata che scende fino al petto e il braccio sinistro è stato perso, probabilmente durante uno scontro, sostituito da una grande protesi meccanica e metallica. Anche in questo caso, venendo a conoscenza di come Kidd si caratterizzi per un'indole violenta, che gli ha permesso di ottenere in fretta una reputazione anche nel Nuovo Mondo, è

chiaro come la menomazione subita e la cicatrice sul volto diventino un simbolo di lotta, del volersi imporre nella ricerca dello One Piece, accettandone anche le conseguenze e portandole sul proprio corpo. Persino le rinunce, come la perdita di un arto sono accettate e sopportate, considerate una probabile possibilità cui si può incorrere, facilmente sostituite da altro. Al contempo, non si può non notare come visivamente il personaggio diventi di maggior rilevanza



fisica; acquisti più imponenza, e incuta ancora più riverenziale timore e diffidenza, da buon cattivo quale si dimostra essere.

La figura di Kidd è ottima per introdurre anche un altro argomento caro a Oda: l'utilizzo della tecnologia come elemento che integra parti del corpo mancanti. Inizialmente caratterizzati da semplici protesi metalliche sostitutive o armi negli arti persi (si ricorda Morgan Mano d'Ascia<sup>195</sup>, con una mascella in metallo e un'ascia d'acciaio al posto dell'avambraccio, o il grosso e velenoso uncino che indossa Crocodile sulla mano sinistra), con l'andare avanti nella storia le scoperte tecnologiche vengono ulteriormente sfruttate nella creazione dei cyborg. E se i Pacifista, all'apparenza non mostrano particolari differenze da un normale essere umano, pur essendo robot, la figura più interessante della categoria è sicuramente quella di Franky, carpentiere della ciurma di Cappello di Paglia.

La tematica, come è già stato affrontato nel breve riassunto riguardo l'evoluzione del *manga*, è sicuramente cara alla cultura nipponica, che l'ha largamente sfruttata in ogni media possibile, puntando sull'interesse (e al contempo sulla diffidenza e paura) verso lo sviluppo tecnologico, nella fattispecie improntato sulla creazione di intelligenze artificiali che fossero in grado di competere con l'uomo e replicarne i movimenti e le azioni<sup>196</sup>, che spesso tuttavia sfuggono al controllo del loro creatore, ribellandosi a esso, a volte anche distruggendolo. Nel caso di Franky, è stato l'uomo stesso, al tempo ragazzo, ad aver tramutare parte di se stesso in macchina dopo il grave incidente che ne ha sfigurato e distrutto gran parte del corpo. Dovendo lavorare da solo, è riuscito tuttavia solo a modificarne la parte anteriore, lasciando quindi quella posteriore come vulnerabile, tanto da essere diventata il suo punto debole<sup>197</sup>. A seguito delle modifiche effettuate, le braccia si presentano più grosse del normale, ricordando per forma delle chele di granchio, che l'uomo può utilizzare come armi da fuoco. Naso metallico, mento dalla tripla punta, la caratteristica più interessante del suo corpo è sicuramente il modo in cui viene alimentato: cola. In base a quanta ne ha in circolo – ben sistemata nel frigo, creato dove una volta c'era il suo stomaco – varia la potenza dei colpi che può sferrare e l'energia utilizzabile. Al contempo, nota peculiare è l'influenza che ha



---

<sup>195</sup> *ONE PIECE*, cap. 5-6.

<sup>196</sup> Uno tra i primi a portarlo in scena nell'ambito dei *manga* è sicuramente Tezuka, con il suo *Astroboy*.

<sup>197</sup> Se ne accorge anche Senior Pink (sottoposto di Doflamingo) durante lo scontro con Franky alla fabbrica di Smile – *ONE PIECE* cap. 775 –.

la bevanda sulla sua personalità. Se tramite il solito “carburante” è vivace, spigliato e intraprendente, il tè al contrario lo rende quieto, calmo e fin troppo educato, come fosse un lord, molto diverso dall’uomo disinibito che gira in slip e camicia hawaiana.



Dopo i due anni, probabilmente anche a causa dell’esplosione fatta scattare in uno degli ex laboratori di Vegapunk, che lo danneggia vistosamente, Franky ricostruisce nuovamente il proprio corpo, che si discosta drasticamente da quello umano (pur lasciando intatta la schiena, che rimane il suo tallone d’Achille). La capigliatura, all’apparenza cortissima, può assumere tantissime acconciature premendo il naso, mentre braccia, torso e spalle sono diventati massicci, molto più imponenti e soprattutto dotati di visibili

aggiunte metalliche che sottolineano già a prima vista come non sia un essere umano normale. Il cambiamento più grande è probabilmente dato dagli arti superiori, enormemente spropositati, tanto da poter far stare, oltre a un nuovo armamentario, una cassetta degli attrezzi nel suo avambraccio destro. Al contempo, delle mani così grosse come quelle che ha ora non gli permetterebbero di continuare il proprio lavoro di carpentiere; per questo le ha modificate, inserendo nel palmo una loro replica in “miniatura”, in modo che possa continuare a occuparsi ancora dei lavori di fino. Infine, assecondando la tradizione del robot supertecnologico<sup>198</sup>, il corpo di Franky si compone di un nuovo arsenale bellico, che viene



svelato man mano in modo da continuare a stupire lo spettatore per l’originalità e soprattutto il variegato numero di elementi che una singola figura può avere con sé.

Sono sicuramente dettagli che potrebbero risultare piuttosto banali e sconclusionati sulla carta, a causa della bidimensionalità, ma che invece, rappresentati con grande maestria e dovizia di dettagli, riescono comunque a catturare l’attenzione dello spettatore che sicuramente viene colpito da un personaggio diverso dagli altri, assolutamente sopra le righe, che sorprende e diverte continuamente. Si tratta di un’operazione non facile che dona freschezza all’opera e evita di

---

<sup>198</sup> Caratterizzato da sempre più moderni armamenti, che suppliscono in qualche modo alle nuove tecniche che eroi e protagonisti del racconto imparano man mano, quasi fossero il loro corrispettivo rappresentato in chiave moderna e futuristica.

rendere le scene di combattimento troppo pensati, includendo personaggi che, pur nella loro drammaticità e serietà (ove serva), riescono anche a intrattenere lo spettatore nella loro originalità.

Ciò capita altrettanto bene, se non in modo ancora più efficace, quando i personaggi sono ancor più eccentrici. Osserviamo ad esempio Ivankov, “regino” dei trans-formati di Kamabakka e ufficiale dell’Armata Rivoluzionaria. L’autore porta sulle pagine del manga anche il mondo variegato e variopinto degli *okama*; portando in scena una rappresentazione sicuramente stereotipata, ma



non troppo volgare o offensiva delle *drag queen*. Dalla personalità altamente bizzarra e femminile, il capo dell’isola dei *transgender*, dotato di uno strano senso dell’umorismo e altamente contraddittorio, si presenta come alto e massiccio sebbene non particolarmente attraente nel senso classico del termine. Viene rappresentato vestito con un abito attillato, dai colori sgargianti, che potrebbe ricordare facilmente gli sport di lotta, abbinato a un mantello; calze a rete; guanti; stivali coordinati e infine una corona da regina in testa. Già da questi pochi dettagli si può

ben capire come non si tratti di una sagoma comune. In aggiunta, Oda gioca anche nella costruzione del suo viso, dalle misure spropositate, occupato principalmente dagli occhi e dalla mascella, aggiungendo un’imponente capigliatura afro viola (nella quale riesce a nascondere al suo interno anche delle persone); e delle lunghe e folte ciglia.



Tuttavia, come spesso capita, oltre a una rappresentazione visiva notevole, un elemento del genere necessita anche di dettagli di contorno che possano reggerne e caratterizzarne per intero la tipologia. Ecco perché a ciò si aggiunge, nel voler creare un personaggio palesemente effeminato, che possa essere messo come leader di un gruppo di uomini che aspirano a essere donne, la scelta di accostargli un linguaggio particolare, contraddistinto dall’utilizzo della lettera ヱ nel parlato originale – che potrebbe avvicinarsi al modo di articolare le parole di una persona affetta da rotacismo –; il chiamare le persone per nome aggiungendo spesso il suffisso “boy” o “girl” in base al sesso; e soprattutto un frutto del diavolo, lo Horu Horu, che gli permette di andare ad agire sugli ormoni, riuscendo quindi a modificare il corpo umano. Ciò gli permette non solo di poter curare anche ferite piuttosto ingenti o donare adrenalina e vigore a un corpo (come capiterà con Ruffy, prima a Impel Down e poi durante Marineford), ma soprattutto di mutare il sesso delle

persone, compreso il proprio, affermando come faccia uscire la loro vera natura interiore – che lo rendono l’idolo di tutto i gay e i trans che incontra –.

Vi è inoltre un altro motivo per cui Ivankov, come altri, assume un interesse ancora più rilevante, all’occhio di uno spettatore attento. Si potrà infatti notare, a un’attenta osservazione, come il transgender sia ispirato a Frank-N-Furter<sup>199</sup>, uno dei protagonisti della commedia-musical *The Rocky Horror Picture Show*<sup>200</sup>, e all’attore Imamura Norio 今村のりお (1954)<sup>201</sup>. L’aspetto, il vestiario e il modo di fare li ricordano alla perfezione, in questa versione rielaborata e moderna che riesce persino a renderli fumettistici e adatti alla storia.



---

<sup>199</sup> Nel film interpretato dall’attore britannico Tim Curry (1946), è uno scienziato pansessuale proveniente dal pianeta Transsexual, della galassia Transylvania, il cui scopo è quello di creare l’amante perfetto: (Rocky) e di cercare il piacere in ogni sua forma e mezzo in proprio possesso, andando anche contro la pudica morale vigente sul pianeta terra.

<sup>200</sup> *B-movie* (film a basso costo) del 1975, per la regia di Jim Sharman (1945), che altri non è che la trasposizione dello spettacolo teatrale di Richard O’Brien (1942): *The Rocky Horror Show* (1973). Le medesime musiche composte dallo sceneggiatore sono state utilizzate anche per il film, e lui stesso appare come attore, interpretando il misterioso servitore Riff Raff. La pellicola è stata largamente apprezzata in tutto il mondo per la sua trasgressività, con il trattare esplicitamente di tematiche sessuali, portando in scena un’allegoria formata da un miscuglio di personaggi eterosessuali, bisessuali e soprattutto con la presenza del tema del travestitismo, che ironizza in questa irriverente storia tragicomica come i ruoli e le convenzioni dati dalla società siano spesso solamente effimeri. La teoria di una connessione tra il film e il personaggio creato da Oda è stata confermata, dall’autore stesso, nell’Angolo delle domande a fine capitolo 570, *Il ponte della vita (Inochi no kakehashi 「命の懸橋」)*, del volume 58, dove afferma come Ivankov e l’isola dei trans-formati – termine usato per indicare uomini/donne la cui natura sessuale è stata modificata da Ivasan, svelandone la reale indole interiore – derivano proprio dal suo amore per quel film, che è uno dei suoi preferiti.

<sup>201</sup> Come rivela lo stesso Oda, sempre nel medesimo spazio dedicato alle domande dei fan sopraccitato, l’ispirazione per Ivankov deriva anche dall’incontro con l’attore travestito, facente parte del gruppo teatrale di Mayumi Tanaka 田中真弓 (1955) – doppiatrice di Rufy –, che ha colpito fortemente il *mangaka* per la sua personalità e i suoi tratti somatici. Inoltre, l’autore afferma come avrebbe voluto ispirarsi a lui anche per il nome di Ivankov, utilizzando il cognome dell’attore. Tuttavia nel ricordarsi del suo viso spigoloso (riportato perfettamente nella rappresentazione facciale del “regino” di Kamabakka) si è confuso, pensando fosse Iwamura 岩村 (da *iwa* 岩 pietra). È curioso come lo stesso Imamura, dopo aver saputo come Oda si fosse ispirato a lui per la creazione di Ivasan, abbia deciso di tentare i provini per doppiarne il personaggio nell’anime, e sia stato così convincente da essere diventato la sua voce ufficiale dall’episodio 438 al 452 (attualmente viene doppiato da Iwata Mitsuo 岩田光央, 1967 – dall’ep. 461 in poi –).

Partendo da un gran numero di corsari e pirati realmente esistiti<sup>202</sup> (ma troviamo anche il gangster americano degli anni Venti, Al Capone<sup>203</sup>), che hanno prestato il nome o il cognome ai personaggi; passando poi a figure mitologiche (quali, ad esempio, il dio Odr per la creazione dello zombie di Gekko Moria), oppure provenienti dalle fiabe occidentali (Usop e Crocodile, rispettivamente presi dalle figure di Pinocchio e Capitan Uncino) o anche da quelle autoctone (troviamo citazioni visive delle leggende di Momotarō<sup>204</sup> e Kintarō<sup>205</sup>), Oda si sbizzarrisce fino ad arrivare all'utilizzo di figure conosciute e popolari in tutto il mondo, quali attori, cantanti, politici, lottatori di wrestling (sport del quale è un appassionato), musicisti, ecc. Un escamotage del genere, per delineare i propri personaggi, permette di estrapolare i tratti somatici principali, quelli riconoscibili, che, pur presentando dei riadattamenti, fanno sì che possano essere ancora facilmente riconducibili al modello cui il *mangaka* si è ispirato. Di conseguenza si riconoscerà facilmente nella figura del pirata ipnotista, appartenente alla ciurma di Kuro, Jango, il cantante Michael Jackson (1958-2009);

---

<sup>202</sup> In questo caso i nomi citabili sarebbero molteplici, ma è interessante notare come il pirata preferito dall'autore, Edward Teach (1679-1718), conosciuto come Barbanera, sia stato utilizzato per ben tre personaggi, strettamente collegati tra loro: il nome verrà utilizzato per Barbabianca, all'anagrafe, Edward Newgate; il soprannome per il possessore del frutto Dark Dark, Marshall D. Teach; e il suo secondo soprannome, Satch viene dato al compagno ucciso per ottenere il frutto del diavolo. Altro punto interessante è il fatto che il vero Barbanera finse di arrendersi alla corona per ottenere il perdono reale, salvo poi ritornare alla pirateria, comportamento analogo al tradimento di Teach nel voltare le spalle alla Marina dopo essere entrato nella Flotta dei Sette.

<sup>203</sup> Cui Oda prende spunto per la figura di Capone "Gang" Bege, un'altra delle Supernove.

<sup>204</sup> Narrante la storia di un ragazzino nato dentro una gigantesca pesca, trovato da una coppia di anziani senza eredi, che diventato grande decide di andare ad affrontare gli *oni* 鬼 (demoni) nell'isola di Onigashima. Nel suo viaggio incontra un cane, una scimmia e un fagiano, che decidono di accompagnarlo e aiutarlo nella sua missione. E' proprio da questi tre animali che Oda prende spunto per i nomi delle figure dei Tre Ammiragli della Marina, Akainu, Kizaru e Aokiji.

<sup>205</sup> La leggenda di Kintarō narra di un ragazzo proveniente dalla montagna di Ashigara, che diventa, una volta adulto, un samurai. Il suo vestiario, ripreso dal personaggio di Sentomaru del *manga*, si compone di un grembiule rosso con un'ascia alle spalle, e viene accompagnato nel racconto da un orso – che in *ONE PIECE* viene sostituito dalla figura dei Pacifisti, altro dettaglio non casuale.



nel dio Ener – antagonista della Saga di Skypiea – Eminem (1972); in Mr. Five, Lenny Kravitz (1964); in Franky, il disinibito Ace Ventura<sup>206</sup>; in Brook, il chitarrista dei Gun's n Roses<sup>207</sup>, Slash, all'anagrafe Saul Hudson (1965); in Diamante, Steven Tyler (1948) frontman degli Aerosmith; e nei Tre Ammiragli, Aokiji, Kizaru, Akainu, gli attori giapponesi Matsuda Yūsaku 松田 優作 (1942-1989)<sup>208</sup>, Tanaka Kunie 田中 邦衛 (1932)<sup>209</sup>, e Sugawara Bunta 菅原 文太 (1933-2014)<sup>210</sup> – caratterizzati da una rassomiglianza impressionante –. Al contempo, un omaggio viene rivolto anche all'Oscar alla carriera<sup>211</sup>, regista di film

<sup>206</sup> Personaggio interpretato dall'attore Jim Carrey (1942), nei film *Ace Ventura: Pet Detective* (*Ace Ventura - L'acchiappanimali*, 1994); e *Ace Ventura: When Nature Calls* (*Ace Ventura - Missione Africa*, 1995). Si tratta di uno strampalato, estroso e goffo detective, che si occupa della sparizione e del ritrovamento di animali smarriti, riuscendo a scovarne i rapitori e recuperarli. Il suo ciuffo e la camicia hawaiana ricordano palesemente il carpentiere della ciurma di Rufy alle sue prime apparizioni. Dopo il passare dei due anni, la figura di Franky subirà un cambiamento sostanziale, discostandosi molto dal modello di partenza. Curioso notare come un altro personaggio interpretato da Jim Carrey, Lloyd Christmas (uno dei protagonisti del film *Dumb and Dumber, Scemo più Scemo*, 1994), sia stato fonte di ispirazione per un altro personaggio, comparso nel *manga* ancor prima: Bentham, meglio conosciuto come Mr Two von Clay.

<sup>207</sup> Dal 1985 al 1996.

<sup>208</sup> Attore principalmente di film d'azione e di lotta, ricordato per la partecipazione alla serie televisiva *Tantei Monogatari* 探偵物語 (lett. *Storia poliziesca*, di ventisette episodi, trasmessi dalla Nippon Tv, dal 1979 al 1980), di carattere poliziesco, in cui interpreta il protagonista, il detective privato Kudo Shunsaku; ottiene il riconoscimento internazionale grazie alla partecipazione al film di Ridley Scott (1937), *Black Rain* (*Black Rain - Pioggia sporca*, 1989), in cui interpreta il malavitoso Sato. Purtroppo la sua carriera viene stroncata da un cancro che lo porterà alla morte prematura. Il suo volto, assieme a quello di Bruce Lee 李小龍 (1940-1973), ispirò anche Hara Tetsuo 原哲夫 (1961) nella fisionomia del protagonista della propria opera, *Hokuto no Ken* 北斗の拳 *Ken il guerriero* (1983), *Kenshirō*.

<sup>209</sup> L'esordio con un primo ruolo importante è nel film *Warui yatsu hodo yoku nemuru* 『悪い奴ほどよく眠る』 (*I cattivi dormono in pace*, 1960), scritto e diretto da Kurosawa Akira 黒澤 明 (1910-1998), che sarà nuovamente suo regista in *Tsubaki Sanjūrō* 『椿三十郎』 (*Sanjuro*, 1962) – seguito di *Yōjinbō* 『用心棒』 (*La sfida del samurai*, 1961) –, ma viene ricordato principalmente per il ruolo nel film yakuza *Jingi Naki Tatakai* 『仁義なき戦い』 (*Lotta senza codice d'onore*, 1973), facente parte della pentalogia: Le cronache della yakuza di Fukasaku Kinji 深作 欣二 (1930-2003).

<sup>210</sup> L'attore, che ha preso parte a più di 200 film, ha recitato, come Tanaka Kunie, in *Lotta senza codice d'onore*. Nel suo caso, il suo personaggio è presente in tutti e cinque i film.

<sup>211</sup> Titolo conferitogli dall'*Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (AMPAS) durante la cerimonia dell'ottantasettesima edizione dei premi Oscar, tenutasi il 22 febbraio 2015. Per quanto riguarda l'animazione, si

d'animazione giapponese, Miyazaki Hayao 宮崎 駿 (1941), in particolare al suo film *Sen to Chihiro no kamikakushi* 『千と千尋の神隠し』 (*La città incantata*, 2001)<sup>212</sup>, tramite i personaggi di



Charlotte LinLin, conosciuta mondialmente come l'Imperatrice Big Mom, che richiama chiaramente Yubaba nella sua conformazione fisica (seppur si sia vista solo parzialmente, lasciando fuoriuscire dall'ombra pochi ma caratteristici tratti fisionomici), con una testa di grandi dimensioni, probabilmente maggior rispetto al corpo, e un naso molto pronunciato, al pari della strega creata dal cofondatore dello studio Ghibli<sup>213</sup>.



Un'altra figura chiaramente proveniente da *La Città incantata*, sempre collegata alla piratessa – permettendo così di sottolineare il collegamento e creare un nesso logico tra le citazioni, senza



che sembrano troppo casuali –, è Barone Tamago. Con lo spirito dalle sembianze di ragno umanoide, Kamaji, che la piccola Chihiro incontra nella sua permanenza alle terme, il pirata condivide il viso, con un naso importante; occhiali da sole scuri che ne nascondono gli occhi; baffi; e una testa a forma di uovo, che per quanto




---

tratta del quarto artista premiato: Walt Disney, nel 1932, che lo vinse in tutto altre tre volte; Walter Lantz (1899-1994) nel 1979; Chuck Jones (1912-2002) nel 1995.

<sup>212</sup> Ispirato al romanzo fantastico del 1987 *Kiri no mukō no fushigi na machi* 『霧のむこうのふしぎな町』 (*Il meraviglioso paese oltre la nebbia*) di Kashiwaba Sachiko 柏葉 幸子 (1953), narra la storia della piccola Chihiro che, nel trasferirsi in una nuova casa, si ritrova insieme ai suoi genitori, in una città incantata abitata da spiriti. I familiari della piccola però, avendo mangiato il cibo del luogo, vengono trasformati in maiali dalla potente strega Yubaba. Per questo la bambina sarà costretta a rimanere nel regno per tentare di liberarli, iniziando a lavorare nelle terme della donna per poterli riscattare, riuscendo a conquistare la stima e l'approvazione di tutti i presenti, grazie alla sua forza di volontà e all'impegno dimostrati.

<sup>213</sup> Il *Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi* 株式会社スタジオジブ, è stato fondato in collaborazione con il collega Takahata Isao 高畑 勲 (1935) nel 1985 e ha prodotto animazioni di grande successo, che sono riuscite non solo a ottenere grandi incassi in patria, ma a essere largamente apprezzate anche all'estero, diffondendo e rinnovando il genere, tanto da avere ottenuto più di un riconoscimento internazionale. Si pensi infatti proprio a *La città incantata*, vincitrice dell'Orso d'oro al Festival di Berlino nel 2002 e persino l'Oscar per il miglior film d'animazione nel 2003 (premio che nessun anime sia mai riuscito a ottenere).

riguarda il *character* delineato dall'autore di *ONE PIECE*, viene anche ripreso – oltre che dal nome stesso *tamago* 卵 (uovo) – nel resto dell'aspetto, visti i pantaloni a forma di guscio all'altezza del bacino, dal quale spuntano delle sottilissime gambe lunghe, tipiche della tribù a cui appartiene l'uomo (per l'appunto, i gambelunghe). A completare il tutto, inserendo ancora di più Barone nel contesto della ciurma di Big Mom, amante dei dolci e dei tea party, sulla cima della sua testa è posta una tazza di tè, con tanto di piattino, che gli permette di sorseggiarne la bevanda, calda, anche quando è in giro.

I nomi ancora citabili porterebbero a un elenco molto più lungo del breve riportato finora, che è comunque sufficiente per mostrare come le capacità di Oda non si limitino solamente all'ideazione di personaggi di pura fantasia, ma si estendano anche nell'osservare la realtà circostante, la storia, la letteratura, la tradizione e le personalità di spicco – che probabilmente l'hanno colpito – tanto da creare attorno a esse dei figure che verranno riempiti di sfumature, colori, modi di fare, del tutto diversi. Ciò potrà portare anche a un completo distacco dalla figura originale di partenza, alla quale, comunque, come già sottolineato, vengono lasciati dei chiari dettagli di richiamo. Così facendo il *mangaka* riesce a dare vita a qualcosa di sì nuovo e altamente accattivante, ma che, al contempo, permette al lettore di scovarne il modello di partenza, la figura base alla quale si sta riferendo, stimolando interesse, curiosità e anche un certo divertimento nel lettore, che viene spinto a cercare lui stesso similitudini ulteriori che potrebbero esserci state senza che se ne sia accorto. E' come una sorta di dialogo tra l'autore e il lettore, un gioco in cui Oda conduce il pubblico, che diventa maggiormente partecipe della storia, piuttosto che limitarsi a seguirne, come di norma, le avventure. E anche questo, indubbiamente, concorre ad aumentare ancora di più il successo dell'opera.

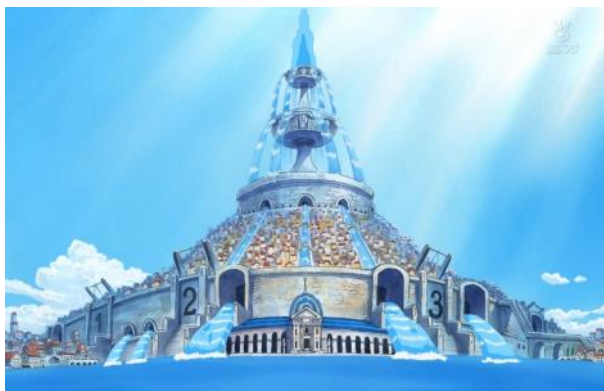
Non solo i personaggi, ma anche luoghi reali vengono presi come ispirazione per le proprie isole. Si pensi ad Alabasta, scenario della straziante guerra civile tra la popolazione e le guardie reali, magistralmente orchestrata da Crocodile e dalla Baroque Works, che richiama chiaramente l'Egitto – pur avendo anche dei rimando al Medio Oriente moderno –, per le grandi distese sabbiose; la struttura degli edifici; il vestiario della popolazione e anche il nome dei regnanti, i Nefertari, che non possono non riportare alla mente l'omonima regina egiziana<sup>214</sup>.

---

<sup>214</sup> Ci si riferisce a Nefertari Meretenmut (1295 a.C. - 1255 a.C.) , sposa di Ramses II (1303 a.C. - 1212 a.C), una delle regine più influenti di tutto l'antico Egitto, che, rispetto all'autonomia permessa alle donne, ebbe un ruolo attivo nella politica del tempo. La sua tomba è una delle più belle della Valle delle Regine.



Un altro luogo che ha chiaramente stimolato la fantasia di Oda è Venezia, ricostruita in un'innovativa struttura verticale quale quella della Città Cantiere di Water Seven. I riferimenti



sono molteplici e piuttosto facili da scorgere: divisa in più livelli, l'isola ha l'aspetto di un'alta fontana che sembra allungarsi verso l'alto, quasi fosse una sorta di un vulcano in continua eruzione. Attraversata da canali – affiancati da marciapiedi e a volte collegati da ponti – che sostituiscono la normale rete stradale, percorribili tramite piccole

creature simili a cavalli e dotate di pinne (definiti Yagara Bull), di varie dimensioni, questa sua particolarità ha fatto sì che venisse soprannominata e conosciuta mondialmente come “metropoli dell'acqua”. Gli edifici, chiari, tendono a svilupparsi in altezza, piuttosto che in larghezza, seguendo simbolicamente la tendenza architettonica della struttura della città nel suo insieme. Collegata alle altre isole limitrofe da un treno marino, ad aumentare le similitudini con Venezia si aggiungono



anche la presenza di numerosi cantieri navali, tutti molto rinomati, ma soprattutto l'essere soggetta, ogni anno, al venire sommersa da un'enorme onda che il livello dell'acqua in maniera notevole, con conseguente straripamento di canali e evacuazione dei distretti inferiori: l'Aqua Laguna. Facilmente ricollegabile al fenomeno dei pronunciati picchi di marea, che avvengono periodicamente nel mar Adriatico settentrionale, e in particolar modo (tra le altre zone) proprio nella laguna veneziana tanto da provocare degli

allagamenti nell'area urbana, l'innalzamento del livello del mare, porta, come nella realtà della città d'arte italiana, un inesorabile sprofondamento nel mare, che ogni anno fa sì che Water Seven affondi sempre di più.

Analoghi collegamenti possono essere ritrovati in molteplici altri scenari. Ritroviamo infatti ancora l'Italia per quanto riguarda il Colosseo presente a Dressrosa, dove avviene la Corrida con in Palio il Foco Foco (che guarda caso nel corso degli eventi subirà dei danni non indifferenti, tanto da arrivare a rassomigliare maggiormente allo stato attuale del bene culturale).



Al contempo, la patria di Doflamingo, con la sua musica, colori e vitalità è stata costruita prendendo spunto dalle atmosfere spagnole dell'Andalusia e della Catalogna, riprese



nell'architettura (si avranno infatti scorci ispirati al Parc Güell di Barcelona, o Tajo de Ronda a Málaga) nel vestiario, nei cibi e nei termini utilizzati. Ancora più lampante è la presenza di ballerine di flamenco

e la passionalità dei propri abitanti, che rendono il collegamento ancora più immediato, utilizzando figure rappresentative chiare, rese come sempre in chiave originale, abbinandole a elementi di pura fantasia – in questo caso è sicuramente d'aiuto la presenza dei giocattoli, mischiati alla popolazione, che evitano di soffermarsi su quelli che potevano essere banali cliché –.

Ancora, il carcere di Impel Down, deriva dall'isola americana Alcatraz, situata nella baia di San Francisco, un tempo utilizzata come penitenziario di massima sicurezza,



soprannominato addirittura The Bastion (la Fortezza) proprio per l'impossibilità, almeno apparente, di tentare la fuga. Sorvegliato tutt'attorno da delle navi della Flotta della Marina, pronte a bloccare chiunque sia riuscito a passare senza permesso, prima ancora che

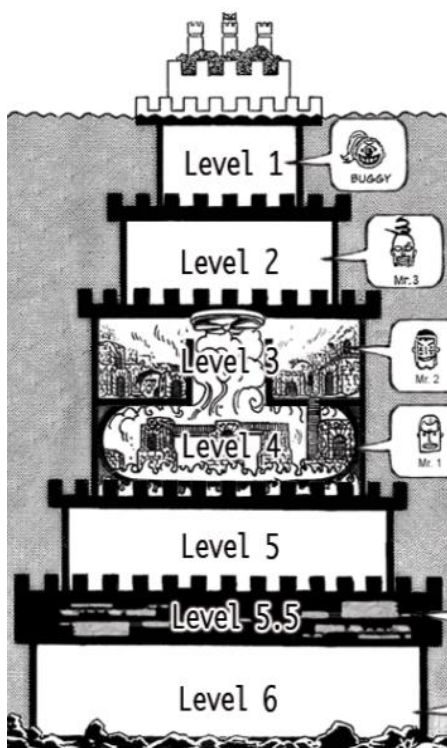
arrivi all'edificio governativo, Impel Down si caratterizza all'interno per celle in algamatolite, in modo da impedire la fuga anche a persone in possesso dei frutti del diavolo. Al pari di Alcatraz, si dice che nessuno, una volta entrato possa più uscirne (sebbene Rufy dimostri nettamente il contrario), e che le torture subite dai prigionieri siano assolutamente inimmaginabili. Ed è proprio qui che si realizza un secondo riferimento, che Oda impiega per la creazione della struttura interna (oltre che nell'assegnazione delle pene), andando a guardare al regno dell'Inferno presentato nella *Divina Commedia* (1304–1321), che lo scrittore Dante Alighieri (1265-1321) percorre assieme alla sua guida, il poeta latino Virgilio (70 a.C-19 a.C), nella ricerca di se stesso. Il suo lungo viaggio lo porta inevitabilmente ad attraversare per primo tutto l'oltretomba (per poi salire alla montagna del Purgatorio e infine in Paradiso), vedendo con i propri occhi gli orrori cui i peccatori, divisi



per vizi capitali di cui erano affetti in vita, che ne caratterizzeranno il castigo, dovranno subire per il resto dell'eternità.

Impel Down, sembra riprenderne idea, nonostante venga sviluppata con una nuova interpretazione che non la rende una copia dell'ambiente creato dal poeta italiano: si tratta comunque di edificio pericoloso, violento e cupo, in cui però non mancano elementi comici che ne spezzano la drammaticità, e lo rendono più adatto alle corde di un *manga*.

Il luogo è diviso su più livelli, di cui è visibile dall'esterno solamente il primo, il più superficiale, che altri non è la punta di una torre che poggia le proprie basi nelle profondità del mare. Ogni livello ospita detenuti in base al valore della taglia assegnata alla loro testa, partendo da quelle più basse, che quindi saranno al livello uno, il più alto, per poi scendere verso taglie molto più cospicue. Non solo, ogni zona si caratterizza per singolari e tremende forme di tortura, che peggiorano man mano si scende, tanto da chiamare ogni livello "inferno" (idea che ricorda inevitabilmente l'Inferno dantesco). Lo stesso Rufy, analogamente al letterato italiano, lo ridiscende completamente passando di livello in livello, in una lotta contro il tempo per salvare il fratello, ritrovandosi però costretto a dover ripercorrere (a differenza di Dante) tutta la strada al contrario una volta scoperto di essere arrivato troppo tardi.



I livelli sono sicuramente molti di meno dei gironi presentati nella *Divina Commedia*, ma riescono comunque a rendere, in una sorta di sintesi, tutto l'orrore e le sofferenze patite dai detenuti: il primo è l'inferno cremisi (*guren jigoku* 紅蓮地獄), dove vengono ospitati i criminali dalle taglie più basse. Qui vi si trova un'estesa foresta di alberi dalle foglie taglienti quanto lame, la cui erba è appuntita come spilli, dove i detenuti sono costretti a correre continuamente, inseguiti da ragni velenosi e guardie, venendo continuamente tagliati e trafitti nel passaggio. Ecco il perché il luogo è caratterizzato da un vivido colore rosso, che altri non è che il sangue stesso dei prigionieri<sup>215</sup>.

<sup>215</sup> Anche in questo caso possiamo trovare un riferimento alla pena data da Dante agli ignavi, obbligati a correre (nudi) dietro un'insegna che continua a cambiare direzione – come loro, in vita, che non sono stati capaci di prenderne una

Al secondo livello, invece, è situato l'inferno delle bestie demoniache (*mōjū jigoku* 猛獸地獄), dove vivono bestie di ogni genere e sorta, tra cui anche animali leggendari e mitologici quali il basilisco e la sfinge, che cacciano i detenuti presenti senza sosta, tanto da farli desistere persino dall'uscire dalle celle, persino quando vengono lasciate aperte<sup>216</sup>.

Segue l'inferno della fame (*kiga jigoku* 飢餓地獄), con criminali con una taglia uguale o superiore ai 50.000.000  $\text{₺}$ . Caratterizzato da un panorama desertico a cui si aggiunge l'opprimente calore sprigionato dal livello sottostante; ai presenti viene dato poco cibo e acqua, in modo che il corpo patisca in maggior misura la temperatura presente, già sufficientemente alta da seccare qualsiasi cosa. La situazione peggiora con lo scendere nell'inferno rovente (*shōnetsu jigoku* 焦熱地獄), occupato da un enorme calderone pieno di sangue bollente riscaldato, che viene utilizzato per "battezzare" i prigionieri una volta arrivati a Impel Down. A ciò si contrappone l'inferno ghiacciato (*gokkan jigoku* 極寒地獄)<sup>217</sup>, dove la taglia dei detenuti è uguale o superiore a 100.000.000  $\text{₺}$ . La zona è completamente gelata e popolato da lupi così feroci da cacciare anche le bestie presenti al secondo livello.

A questo punto, vi è che potrebbe essere considerato il "fattore sorpresa": Oda inserisce, infatti, prima della discesa al sesto livello, una zona segreta, chiamata terra dei trans-formati (*Nyūkamā rando* ニューカマーランド), anche conosciuta come "il giardino segreto dei prigionieri", in cui Rufy ritrova tutti i detenuti ufficialmente spariti dalla prigione, che le guardie hanno considerato morti o fatti scomparire dai demoni presenti nel luogo. In realtà si sono solo rifugiati in quella che altri non è che una base segreta, da cui nessuno sembra volersene andare, completa di bar e discoteca, in cui la regina del luogo, Ivankov, si esibisce assieme ai suoi seguaci, tanto da considerare rifugio il "paradiso dei gay". Il clima è completamente diverso rispetto all'esterno: tutti i suoi abitanti fanno festa e si divertono, potendo spostarsi

---

–, continuamente punti da vespe e mosconi. La loro pena si svolge persino prima di attraversare il fiume Acheronte, nel Vestibolo, perché non sono ritenuti degni di aver maggior considerazione.

<sup>216</sup> Si potrebbe pensare a un collegamento con gli scialacquatori, presenti nel settimo cerchio, nel secondo girone – caratterizzato dai violenti contro se stessi –, che vengono perennemente inseguiti da cagne, pronte a sbranarli.

<sup>217</sup> Al pari del nono girone dell'inferno di Dante, l'ultimo, caratterizzato dal Cocito, un pozzo profondo formato da un lago ghiacciato, al cui centro si trova, incastrato Lucifero.

facilmente da un livello all'altro – in modo da poter recuperare qualsiasi cosa necessitino, ad esempio i giornali – e avendo anche una sala di controllo, che permette loro di tenersi aggiornati su cosa succede all'interno di Impel Down e anche fuori. Questa aggiunta inaspettata, inserita dal *mangaka* all'interno della composizione della fortezza, è altamente apprezzata dal lettore proprio per la sua imprevedibilità. La presenza del “quinto livello e mezzo”<sup>218</sup>, sconosciuto alla maggior parte della gente, quasi fosse una sorta di Paese delle Meraviglie in mezzo a una struttura rigidamente ordinata e cruda (come una prigione deve essere), interrompe la serrata narrazione mostrata fino a quel momento, donando una parentesi di respiro al pubblico, e alleggerendo la gravità della situazione cui si sta andando incontro e di cui aleggia già il triste risultato. Ed è indicativo come stavolta sia un luogo, pur certamente abbinato a personaggi esilaranti e gag divertenti, a mettere in pausa dramma, in una sorta di eterea sospensione caratterizzata da una dimensione che sembra addirittura provenire da un'altra realtà, nel suo assurdo. In contemporanea, aiuta a introdurre nuovi personaggi, donandogli loro spazio e un ambiente adeguato che possa esprimerli al meglio delle loro potenzialità. Per ragionamento, incontrare Ivankov in una semplice cella, incatenato e ridotto a stenti, piuttosto che in una sorta di night club, avrebbe sicuramente tutto un altro effetto su chi legge. Una scelta del genere si rivela vincente ai fini dell'intera saga, che avrebbe potuto risultare piuttosto lunga e troppo “piena” a causa dei continui scontri e incontri di Ruffy nella discesa e subito dopo anche nella risalita del penitenziario. Un escamotage del genere invece, abbinato alla rappresentazione di un luogo così caratteristico, distrae lo spettatore, che ottiene un intervallo utile per riuscire a riprendere le file della storia e gustarsi una leggera digressione, mentre lo si incuriosisce sulla vicenda principale, proprio prendendo tempo, prima di riprendere nello scendere all'ultimo livello.

L'inferno infinito (*mugen jigoku* 無限地獄) si differenzia ancora dall'opera di Alighieri, dove nell'arrivare all'ultimo girone, le pene si inaspriscono ancora di più. Per assurdo, in *ONE PIECE* sembra invece essere la zona più semplice e neutra: i prigionieri (pur

---

<sup>218</sup> A causa della fuga di massa da Impel Down, il rifugio viene trovato e sgomberato del tutto. Tuttavia, dopo i due anni viene mostrato come molti prigionieri siano tornati a occuparlo e abbiano come nuovo “regino” Bentham, scampato quindi alla morte dopo il confronto con il direttore Magellan.

torturati) non subiscono particolari castighi rispetto ai livelli superiori, probabilmente considerate troppo forti per soffrirne realmente. Per loro viene quindi preferito l'isolamento, quasi a voler pareggiare la troppa attenzione ottenuta in vita per le loro nefaste azioni. Si tratta di persone che hanno commesso crimini atroci, tanto da essere giudicate dal governo una minaccia vivente, e come tali vengono punite con l'ergastolo o la morte, oltre che venire cancellate da ogni passaggio storico ne possa riportare il nome.

In quest'ultimo caso portato in analisi, si può notare con ancora maggior forza l'inventiva di Oda, che è capace di assorbire qualsiasi dettaglio possa catturare la sua attenzione, riuscendo non solo a riportarlo nella propria opera (lavoro non particolarmente facile, ma attuabile), cercandone una nuova sfumatura, un'angolazione diversa che permetta di soffermarsi su elementi o aspetti ancora non sfruttati a pieno, che possano essere adatti alle proprie esigenze. Al contempo, si può supporre come la stessa decisione dell'autore di porre molteplici citazioni e richiami all'interno dell'opera possa essere un omaggio alle stesse, permettendone così, anche se in minima parte, la trasmissione ed il ricordo, stimolando i lettori alla ricerca o all'approfondire qualcosa di cui, fino ad allora, potrebbero non essersi particolarmente interessate. Ciò aggiunge all'aspetto visivo del *manga* un ulteriore potere didattico non indifferente, che consente al *manga* non solo di essere godibile, ma di incitare, nel suo piccolo, a andare oltre l'occhiata superficiale di chi sfoglia semplicemente un fumetto, ma arrivare a una comprensione più profonda di ciò che viene mostrato, delle tematiche su cui viene posta l'attenzione, e soprattutto sul fare attenzione anche a tutto ciò che vi sta attorno e ne sorregge la presenza, probabilmente ancora più pensato e studiato di quanto non si pensi.

Tenere conto di così tanti dettagli e intenti è sicuramente segno di un lavoro meticoloso da portare avanti in pochissimo tempo, visti velocissimi tempi di produzione dei capitoli, ma se attuato efficacemente, come in *ONE PIECE*, permette un evidente straordinario successo, verso il quale, il lettore, non può altro che provare ammirazione.

## Capitolo terzo

### Analisi dialogica –ONE PIECE nei media–

#### 1. ONE PIECE NELL'ANIMAZIONE

##### Il rapporto con il manga

Cronologicamente parlando, sebbene la prima trasposizione animata di *ONE PIECE* è stata l'OAV *One Piece - Sconfiggilo! Il pirata Gyanzack* (uscito il 26 luglio 1998), è il 20 ottobre 1999 che sancisce l'arrivo sullo schermo della prima puntata dell'*anime* tratto dal *manga* di Oda. Prodotto dalla *Tōei Animation*, *ONE PIECE* va attualmente in onda la domenica dalle ore 9:30 alle 10 dieci di mattina, su *Fuji TV*<sup>219</sup>. Sono stati trasmessi finora 726 episodi, dal 207esimo prodotti in alta definizione – che quindi portano il rapporto d'aspetto<sup>220</sup> dal tradizionale formato 4:3 a quello *widescreen* 16:9 –, rendendo i fotogrammi ancora più vivi e reali.

Osservando la data della pubblicazione del primo capitolo di *ONE PIECE*, e quella della trasmissione del primo episodio, si può notare come vi sia lo scarto di due anni. Si tratta di un tempo adeguatamente sufficiente per far sì che l'industria cinematografica, largamente collegata al settore dei *manga*, possa osservare i vari prodotti presenti sul mercato, scovare quelli che potrebbero essere potenzialmente sfruttabili e sviluppabili anche sullo schermo. L'intento rimane ovviamente quello di creare opere che possano ottenere pari, se non superiore, successo

---

<sup>219</sup> Abbreviazione di *Fuji Television*, il *Kabushiki Gaisha Fuji Terebijon* 株式会社フジテレビジョン, è un'emittente televisiva giapponese privata, fondata nel 1957.

<sup>220</sup> Avente l'acronimo inglese di DAR (*display aspect ratio*), indica la relazione matematica che in un'immagine è presente tra larghezza e altezza. Assieme alla risoluzione e alla frequenza dei fotogrammi, il rapporto d'aspetto è una delle principali caratteristiche tecniche di un filmato. In particolare, ne definisce la forma del prodotto finito, soprattutto nel settore della tv e del cinema. Infatti il rapporto d'aspetto viene utilizzato principalmente nei settori Cinema e TV, definendo la forma del "quadro" in tutte le sue fasi, a partire dalla creazione, alla memorizzazione e infine alla visualizzazione. Un formato 4:3 è quello solitamente impiegato per la televisione a definizione standard, mentre il 16:9 è alla base degli schermi di alta definizione (HDTV), oramai sempre più diffuso nella tv standard grazie al passaggio al digitale.

dell'originale, alla ricerca del maggior guadagno e al contempo del catturare l'attenzione del pubblico. Lo si invoglia a rimanere collegato alle reti televisive, in grado di portare nelle case dei telespettatori il più svariato numero di generi e tipologie di racconti, che possano accontentare il maggior numero di persone. E' nell'eterogeneità, nella diversificazione che si cerca di puntare, non focalizzandosi tanto su un solo tipo di storie, ma piuttosto sul presentarne svariati generi, sempre diversi. I prodotti vanno dai più innovativi e originali, fino a storie con schemi e trame già viste e collaudate, che tuttavia continuano a richiamare ancora l'attenzione dei telespettatori. In un discorso del genere, è chiaro come un'opera come *ONE PIECE*, palesemente *shōnen manga* eppure, come si è già visto, in grado di catturare l'interesse di altri lettori target che esulano dai ragazzi adolescenti, non poteva non essere presa in considerazione.

I suoi punti di forza sono non solo il divertimento proposto, ma anche l'appassionante storia che man mano si disvela davanti, comprendente momenti di grande commozione e intensità e, soprattutto, epocali combattimenti che deviano dalla realtà e lasciano con il fiato sospeso, non poteva non essere presa in considerazione. La scelta della creazione di un *OAV* si lega alla collaborazione tra editoria (in questo caso la *Shūeisha*) e industria cinematografica, che propongono annualmente il *Jump Super Anime Tour*, che presenta la proiezione, in dieci città del Giappone, di episodi speciali o di corti cinematografici riguardo le serie popolari pubblicate nelle varie antologie di *Jump*, creati apposta per l'occasione. L'idea permette sicuramente di creare un regalo per gli appassionati delle riviste di Shueisha, dando loro la possibilità di vedere i propri eroi e personaggi preferiti non solo sulla carta, ma anche in una versione più viva e movimentata, che dona un maggior impatto visivo, e soprattutto una voce ai propri protagonisti preferiti, altro dettaglio da non dimenticare.

Al contempo, si tratta di un ottimo trampolino di lancio per dei possibili futuri *anime*, osservando le reazioni del pubblico; la preferenza della voce di un doppiatore piuttosto che la sua totale bocciatura; l'impatto per quanto riguarda il metodo e le tecniche di rappresentazione visiva scelte; la validità del montaggio e delle tecniche d'animazione utilizzate; e soprattutto l'efficacia dei *keyframe*<sup>221</sup>, che devono risaltare rispetto ai *in-between*<sup>222</sup>, nel rendere chiari i punti salienti della storia. E' un metodo utile per sapere dove andare a lavorare maggiormente, una volta deciso di

---

<sup>221</sup> Sono i momenti chiave dell'azione, la cui illustrazione è affidata ai *genga* 原画 (animatori).

<sup>222</sup> L'*in-between* è un termine che indica le scene presenti tra un *keyframe* e l'altro, chiamate intercalazioni, realizzate in questo caso da artisti neofiti (*dōga* 動画, intercalatori), vista la non eccessiva difficoltà delle immagini su cui devono andare a lavorare, permettendo agli animatori di concentrarsi su quelle più impegnative.



trasporre il prodotto in una serie animata, portando al contempo ancora più attenzione sul prodotto in questione.

*ONE PIECE*, pubblicato su *Weekly Shōnen Jump*, non è stato ovviamente escluso da questa iniziativa. Nella sua prima partecipazione al progetto, si è deciso di portare in scena un cortometraggio con una storia del tutto nuova rispetto a quella raccontata nel fumetto, sebbene i protagonisti rimangano i primi tre membri della ciurma di Cappello di Paglia, già comparsi nella trama: Rufy, Nami e Zoro. Non si tratta di una scelta inusuale; anzi, spesso gli OAV contengono storie originali che si discostano totalmente dal *manga*, riprendendone solo l'ambientazione e i personaggi principali, aggiungendovene altri di secondari che non interferiscono con l'andamento principale della storia, né vi intervengono in maniera invasiva. Si tratta di piccole parentesi a sé stanti, o a volte riassunti degli eventi già visti nell'anime, in una sorta di compatto e veloce riassunto che si sofferma più su uno rispetto che un altro aspetto, in base a ciò che si pensa sia più importante o più emozionante da portare sullo schermo. Nel caso di *One Piece - Sconfiggilo! Il pirata Ganzack*, prodotto dallo studio Production I.G. (*Purodakushon Aijii* プロダクション・アイジー)<sup>223</sup>, la scelta, come già sottolineato, si basa su una trama originale. Diretto da Taniguchi Gorō 谷口 悟朗 (1966), il cortometraggio presenta una scelta di *seiyū* diversa da quelli assunti per la serie animata, e pur nel suo piccolo di avventura contenuta qual è (non dura che trenta minuti), ne è stata creata persino una forma romanzata, a opera dello scrittore e *mangaka* Hamazaki Tatsuya 浜崎 達也(1973). Possiamo quindi notare come in un solo anno, dall'inizio della sua serializzazione su *Shōnen Jump*, *ONE PIECE* avesse già iniziato a espandersi non solo in uno, ma in due media diversi, risultato piuttosto comune in un mercato che tende al dialogismo, a fare in modo che i

---

<sup>223</sup> Studio di animazione giapponese, che lavora principalmente nel campo cinematografico, discografico e videoludico. Fondato nel 1987, ha prodotto numerosi film, OAV, serie e special TV, tra cui troviamo, tra i più famosi *Ghost in the shell* (sia i film che la serie animata) e *Buraddo - za pasuto vanpaia* 『ブラッドザラストヴァンパイア』 (*Blood: The Last Vampire* lett. *Blood, l'ultimo vampiro*, 2000). Oltre a produzioni indipendenti, il Production I.G. collabora efficacemente con diversi studi giapponesi, come produttrice di animazioni. Tra le varie cooperazioni troviamo quella con lo studio Gainax (*Kabushiki-gaisha Gainakusu* 株式会社ガイナックス) nella creazione dei film della fortunata serie di *Sadamoto Yoshiyuki* 貞本 義行 (1962), quali: *Shin seiki Evangelion gekijō-ban: DEATH & REBIRTH Shi to shinsei* 『新世紀エヴァンゲリオン劇場版: DEATH & REBIRTH 死ト新生』 (*Neon Genesis Evangelion: death and rebirth* lett. *Il vangelo del nuovo secolo: morte e rinascita*, 1997) e *Shin seiki Evangelion gekijō-ban: air/magokoro o, kimi ni* 『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 air/まごころを、君に』 (*Il vangelo del nuovo secolo: La fine dell'Eva*, 1997). Inoltre, troviamo anche una collaborazione con Quentin Tarantino (1963) per quanto riguarda la sequenza animata presente nel film *Kill Bill: Vol.1* (lett. *Uccidere Bill: Vol. 1*, 2003).

media si fondano tra loro, si completino e collaborino nella ricerca del massimo profitto, ma di cui non è scontato il riscontro positivo. Se un prodotto non è compatibile o non è adeguatamente valido, è facile non attecchisca e quindi la sua potenzialità vada in fretta a scemare. Ciò non è successo per l'opera di Oda, che infatti, un anno dopo, nell'ottobre 1999, vede la propria trasposizione in *anime* a opera della Tōei Animation.

A differenza di molte altre serie televisive, che si basano su un fumetto (o su un romanzo) ma ne rispettano la storia solo a grandi linee, o si spostano su altre interpretazioni o binari che esulano dall'andamento della trama originale, portando a tagli e a reinterpretazioni, *ONE PIECE* si rivela assolutamente fedele al *manga*.

Inizialmente ogni episodio corrisponde a circa tre-quattro capitoli dell'opera, fino a rallentare, passando da un massimo di due capitoli, a un solo per episodio, che a volte non è nemmeno sufficiente a coprirlo tutto, tanto che il capitolo viene ripreso anche nel successivo, in base al tempo visivo che il contenuto necessita per esprimersi al massimo delle proprie potenzialità. Il fine rimane quello di mantenere fino in fondo tutta la drammaticità, le emozioni e i punti di forza delle pagine di Oda, approfittando anzi dei momenti di maggior intensità anche per prendere tempo e evitare di ritrovarsi troppo vicini, con la programmazione, all'uscita dei capitoli originali.

Con l'intento di mantenere un certo distacco, spesso nell'animazione si utilizza la creazione di episodi che non sono tratti dalla versione cartacea (che in effetti nemmeno li presenta o li cita), ma sono in realtà ideati dagli animatori stessi: i *filler* (riempitivi). Possono occupare un episodio singolo, oppure estendersi fino a creare un'intera saga aggiuntiva, proprio per cercare di prendere tempo, o eventualmente allungare una storia più corta. Così facendo si sfrutta il potenziale e le tematiche del soggetto in questione, per ottenere il massimo risultato nello spremere fino in fondo le potenzialità del prodotto a disposizione. Al contempo, tuttavia, l'utilizzo di *filler* ha sempre il rischio di confondere lo spettatore. Chi segue l'opera originale si accorgerà facilmente delle modifiche e delle aggiunte, avendo quindi grande potere critico riguardo i cambi effettuati sulla trama, altro fattore che potrebbe determinare un allontanamento di *fan* dal guardarne la messa in onda, ritornando solamente a seguire il *manga*. Ne conseguirebbe una grande perdita, poiché gran parte del pubblico iniziale è spesso basata su lettori e/o ammiratori del prodotto "base", che allargano in contemporanea il proprio interesse a un altro *media*. E' chiaro come una mancanza di persone che si appassionano a questa nuova traduzione, appartenente a un altro settore della comunicazione di massa, renda la stessa assolutamente inutile. Se non ha un pubblico disposto a seguirlo, a restare in sua attesa e interessarsi ai suoi modi di espressione, un

*mass-media* non ha alcun motivo di esistere. Lo stesso discorso vale per un *anime* che, nato per il fine della divulgazione e dell'intrattenimento, in caso non venisse seguito si esaurirebbe da solo, non avendo nessuno che lo possa apprezzare.

Ciò non toglie che rimanga sicuramente l'altra parte di pubblico, invogliata dalla pubblicità trasmessa in tv, locandine o pubblicata all'interno delle riviste e che, non conoscendo l'opera di partenza, può anche apprezzare delle aggiunte senza accorgersi del loro essere un "surplus". Al contempo, tuttavia, il filler potrebbe risultare dannoso se troppo lungo, oppure distante dalla storia dal momento in cui, con la sua fine, si riprende dall'esatto punto in cui la saga aggiuntiva è cominciata. La mancanza di un collegamento, di una conseguenza logica tra gli episodi che vengono mostrati sullo schermo, può anche non essere apprezzata e portare malcontento se non gestita bene, oppure, tradursi in una perdita di spettatori, annoiati da queste digressioni troppo lunghe. E' evidente come, pur parlando di un ingente numero di spettatori, si tratti comunque di situazioni da evitare per non essere costretti a veder sprecata una possibilità di dialogismo e a chiudere anticipatamente la serie. Si necessita quindi grande maestria nell'evitare dispersioni esageratamente ampie, sforzandosi, a maggior ragione, di creare parentesi narrative che possano comunque appassionare e distrarre dal fatto che si tratti di un *filler*, facendo sì che non venga considerato una parentesi di qualità inferiore, ma piuttosto ugualmente interessante e accattivante.

Per *ONE PIECE*, le aggiunte si limitano a ora a un numero di soli 70 episodi circa, mentre per quanto riguarda il resto, come già annotato in precedenza, non vi sono sostanziali modifiche alla trama. Anzi, nel provare a raffrontare un episodio qualunque dell'*anime* al capitolo corrispondente del *manga*, si può facilmente notare come vadano praticamente di pari passo e che anche i dialoghi corrispondano quasi perfettamente.

Una completa simmetria sarebbe impossibile, poiché andrebbe a scontrarsi inevitabilmente con il tempo di durata dell'episodio, settato sui 24 minuti circa<sup>224</sup> e con le esigenze dell'*anime* per quanto riguarda la costruzione della puntata stessa.

A un rapido confronto, ritroviamo quindi un totale di 815 capitoli circa e 730 episodi (ovviamente sempre in corso di pubblicazione e trasmissione), con uno scarto di una trentina di *shō*. Non si tratta di poco, ma nemmeno di una differenza così esagerata da considerare la creazione e la

---

<sup>224</sup> Tempo che comprende la sigla; l'introduzione fissa e il ricapitolo degli episodi precedenti, che introduce alla puntata in questione; un momento di pausa di meno di un minuto, che sancisce la metà episodio e la sigla finale con l'anticipo riguardo la puntata successiva.

messa in onda della serie animata un lavoro facile e soprattutto che può essere fatto prendendosi del tempo. Infatti, al pari della velocità con cui un *mangaka* crea le tavole che comporranno il capitolo che settimanalmente (di solito) verrà inserito nelle riviste – e solo dopo verrà stampato in singolo in un *tankōbon* –, l'*anime* non si caratterizza per processi molto più lenti. Indubbiamente, al pari di un fumetto, necessita di una squadra di lavoro che possa far fronte alle esigenze richieste e che conosca il prodotto in questione, e soprattutto sappia come muoversi nel modo più rapido e efficiente possibile, gestendo le richieste a cui il media visivo deve rispondere.

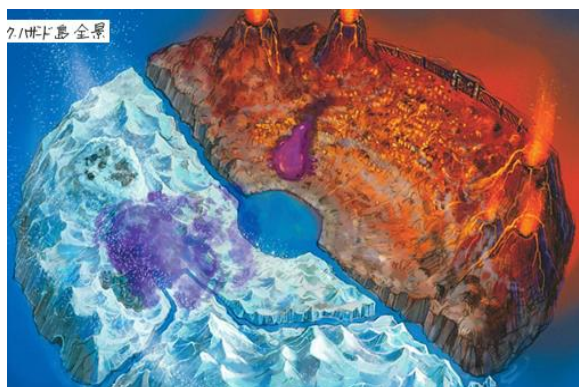
Nonostante non sia un prodotto *ex novo*, ma che prende spunto da un elemento già esistente, un *anime* come quello di *ONE PIECE* non sarà certo meno impegnativo da preparare. Prima di tutto, è necessario osservare lo *shōnen manga* e comprendere i messaggi principali che l'autore vuole esprimere e capire dove vuole focalizzare maggiormente la propria attenzione. A ciò viene sicuramente in aiuto – a parte la collaborazione con l'autore stesso – il fumetto stesso, grazie all'impostazione delle vignette presenti nelle varie tavole, che sono sicuramente la guida più importante che un animatore e il suo team possono avere come riferimento. La presenza di riquadro più grande rispetto agli altri, magari al centro di entrambe le pagine conseguenti una all'altra, oppure un'immagine che occupa prepotentemente tutta una pagina da sola, sono chiari segnali di come non siano sequenze da poter scartare o tagliare, ma che anzi, dovranno essere messi in luce in egual modo.

E' qui che si cela la forza dell'animazione: riuscire a estrapolare, da un singolo frammento disegnato, un'intera sequenza che possa legarlo sia al fotogramma (in inglese, *frame*) precedente che a quello successivo. Bisogna creare quei collegamenti tra una vignetta e l'altra che il manga da per scontato perché superflui nel suo essere concentrato e essenziale – si pensi ad esempio a una scena di corsa. Non verranno mostrati esattamente tutti i movimenti compiuti, ma sarà sintetizzata in uno, o poco più *panel* che ne donino una descrizione di come avvenga, se veloce o affaticata –. Così facendo non si nega il potere evocativo e la forza espressiva che il fumetto suscita, ma piuttosto, la si esalta ancora di più, partendo proprio dall'effetto già confermato come efficace e aumentandone la capacità di coinvolgimento del pubblico. Non è quindi sicuramente un caso che le immagini chiave del *manga* vengano integralmente riprese anche nella sua trasposizione animata, facendo in modo che il lettore possa riconoscerle immediatamente. Il suo occhio ne verrà subito catturato, focalizzando quindi la sua attenzione sullo schermo e attuando al contempo un processo mentale che collega tra loro i due media, in un dialogo indiretto ma presente grazie a questo gioco di rimandi, che diventa sempre più stretto. Al contempo, può capitare anche il

processo inverso. In caso infatti uno spettatore decida di leggere il manga dopo aver visto la serie tv, nel racconto della storia, sicuramente più concentrato, potrà facilmente ritrovare quelle stesse scene chiave alle quali anche negli episodi era dato maggior rilievo. Anzi, proprio per la loro uguaglianza, spesso appunto riprodotte persino nella stessa angolazione e punto di vista, per un non conoscitore del prodotto si potrebbe iniziare a mettere in dubbio quale sia stato il medium di partenza, informazione di cui in realtà non ha nemmeno bisogno. Ognuno dona qualcosa di diverso al soggetto, permettendogli così un'ulteriore espansione e soprattutto donandogli una vetrina che possa permettergli di raggiungere numeri di pubblico sempre più elevati. E se già l'industria dei manga ha già un vasto campo di esposizione, l'essere trasmesso in tv vuol dire avere accesso a una piattaforma ancora più estesa e popolare, trattandosi di un media presente in tutte le abitazioni caratterizzato da trasmissioni continue. Ciò significa che pur non interessandosi o non sapendo della presenza di un determinato programma (perché interessati a altro o non avendone mai visto la pubblicità), è facile che nel cambiare canale lo spettatore possa incapparci e magari decidere di darci un'occhiata. Forse non la prima volta, nemmeno la seconda, ma prima o poi gli capiterà di soffermarsi e magari trovare interessante quello che sta guardando. E' su questo che si punta. Non solo a continuare a appassionare i fan già presenti dall'inizio della trasmissione, ma anche a cercare di catturare più pubblico possibile dalle più svariate fasce d'età.

Come sottolineato, quindi, bisogna partire da un già buon prodotto di partenza e renderlo ancora più accattivante. A ciò contribuiscono vari elementi che sono estremamente connessi uno all'altro in una serrata catena che determina la riuscita di una buona trasposizione piuttosto che un totale fiasco. Prima di tutto, il metodo e le tecniche di rappresentazione delle scene. Non è detto che lo stile di disegno utilizzato nel manga venga ripreso dall'anime, ma nel caso di ONE PIECE ciò avviene, tanto da poter notare come, al pari dell'evoluzione dello stile e dell'accuratezza di Oda, i cambiamenti nel tratto e nella delineazione dei personaggi vengono riflessi anche nella serie tv. Ciò permette di delineare meglio i personaggi, abbandonando man mano lo stile leggermente acerbo e omologato delle prime saghe, per un disegno più accurato, vivo ed energico. L'utilizzo di contorni leggermente più spessi consente di distinguere le varie figure rispetto allo sfondo, rendendole quindi maggiormente in primo piano e evitando che si perdano nella già più ampia immagine generale, come accadeva sia nelle prime tavole che nei primi episodi. Si aggiunge, inoltre, la presenza di colori più vividi, pieni, che donano maggior forza espressiva anche alle scene, riempiendo i fondali, sottolineandone i dettagli più importanti ma soprattutto adempiendo al compito di rendere vivo ciò che la carta ha solamente potuto usare come *background*. Le

ambientazioni, grazie alla capacità degli animatori, diventano reali e in linea con l'atmosfera che il fumetto lascia intravedere da dei punti chiave, ma che più di tanto, giustamente, non potrebbe mostrare per mancanza di spazio. In questo caso, invece, avendo più fotogrammi a disposizione, non è raro che vi siano dei momenti in cui l'inquadratura si sofferma proprio su una panoramica dei luoghi visitati da Cappello di Paglia e la sua ciurma, donando così anche una piccola parentesi di sospiro riguardo le vicende principali. Vi si vedranno ampi spazi naturali, l'estesa immensità del mare che la Going Merry percorre, ma anche la vivacità delle isole e delle cittadine visitate, le loro varie particolarità, le persone (o gli esseri) che le popolano, che si spostano, si muovono, vivono una quotidianità che, portata sullo schermo, coinvolge inevitabilmente lo spettatore nel mostrarla come abituale. Tanto più tali aspetti saranno accurati e meno lasciati al caso o a una mano approssimativa, tanto più si riuscirà a far sì che lo spettatore si interessi a essi, piuttosto che considerare le scene come superflue e poco interessanti. Al contempo, la normalità mostrata permetterà poi uno sconvolgimento ancora più evidente della situazione nel momento in cui si inseriscono fatti o eventi che andranno a sconvolgere l'ordine pubblico, aumentando la tensione durante la visione dell'episodio e sottolineando a maggior ragione dei colpi di scena magistralmente costruiti, prima nel manga e poi anche sullo schermo. Basta pensare al momento in cui Rufy, arrivato a Rogue Town, viene catturato da Bagy e messo alla ghigliottina su cui anni prima era stato giustiziato Gol D. Roger, attirando ovviamente l'attenzione di tutti i presenti nella piazza, ignari di tutto; oppure ancora, alla gioiosità delle strade di Dressrosa e all'emozione della folla di fronte alle battaglie della Corrida al Colosseo, prima che vengano svelati i malvagi piani di Doflamingo, portando la città nel caos. Lo stesso ragionamento si può anche applicare per quanto riguarda l'utilizzo degli scenari per evidenziare o descrivere, in maniera visiva, una situazione già più drammatica e particolare. Prendiamo ad esempio Punk Hazard, l'isola di ghiaccio e fuoco distrutta da Akainu e Aokiji durante lo scontro per la nuova nomina del Grandammiraglio della



Marina. Seppur il lettore venga avvisato del duello, vedere sullo schermo l'area divisa nettamente in due zone è sicuramente di grande impatto: da una parte, circondata da un oceano di fiamme, una zona vulcanica devastata da incendi che non accennano a spegnersi, con edifici in rovina sciolti dal magma e un caldo soffocante; dall'altra, una zona

prevalentemente montuosa immersa nella neve – nella quale è nascosto il laboratorio di Caesar –,

circondata da una fitta catena di iceberg. Anche se Rufy e compagni non fossero stati messi al corrente della situazione, un territorio del genere non viene catalogato solo come particolare; piuttosto innesca nello spettatore una serie di domande o supposizioni riguardo cosa abbia portato a un risultato che è palesemente contro natura. Non vi è nulla che possa crescere, né animali che possano viverci se non mostri, e gli stessi due climi contrastanti suggeriscono palesemente come vi sia stato un conflitto, anche piuttosto aggressivo, per ottenere un risultato così devastante (benché visivamente di grande impatto scenico). E' la desolazione il sentimento che regna sovrano, e l'*anime* permette di trasportare questa sensazione di abbandono e di rovina sulla scena, presentando scenari visualmente molto forti, che si abbinano a due sensazioni completamente diverse, in linea con l'atmosfera creata da Oda. Se per la parte di fuoco, infatti, la sensazione è quella della forza dell' incendio che nel suo permanere sembra essere monito di come tutto possa essere ridotto immediatamente in cenere; dall'altra, la desolazione della landa ghiacciata sembra persino gelare le speranze di una sopravvivenza di qualche forma di vita, nella più completa sensazione di vuoto data da quella neve che ormai ha ricoperto tutto, dal freddo glaciale soffiato senza sosta dalle fredde correnti presenti, ma soprattutto dal silenzio del luogo, ulteriore segno di come non vi siano altre forme di vita nelle vicinanze (escludendo Caesar e i suoi uomini). Si tratta pur sempre di dettagli, è vero, ma se già si è appurato come anche la creazione di un paesaggio possa aiutare la narrazione, in una serie televisiva tutto ciò che può essere osservato dall'occhio diventa essenziale, ancora più facile da notare (soprattutto se errato) e soprattutto specchio delle sensazioni che vengono mostrate sullo schermo, quasi come se potesse assorbirle e esprimerle a sua volta, in maniera delicata oppure più energica, decisa e aggressiva se la situazione lo necessita.

Altro punto da tenere in considerazione è la realizzazione tecnica delle scene. La successione dei



fotogrammi, che negli anni è diventata sempre più rapida e veloce, con tagli che si soffermano maggiormente sui dettagli principali e inquadrature che riescono, soprattutto per quanto riguarda i primi piani dei visi (come da buon *shōnen anime* che si rispetti) a donare una forte presenza sullo schermo, sono caratteristiche che

contribuiscono sicuramente al sempre più grande successo dell'opera.

A ciò si abbinano anche gli effetti scenici che riguardano le peculiarità dei vari frutti del diavolo, che nella serie animata possono trovare un più ampio spazio di respiro e essere sviluppati meglio. Basti pensare alla messa in scena del Gura



Gura di Barbabianca, la cui potenzialità devastante era già ben comprensibile nel *manga*, ma che nell'*anime* riesce a trasmettere sicuramente un effetto ancora più distruttivo. Lo spettatore potrà



quindi vedere i pugni dell'uomo che fendono l'aria ai suoi lati, fermandosi contro apparentemente il nulla, prima di iniziare a vedere delle crepe create nel punto di "impatto", che si spandono tutt'attorno, e poi gli effetti dell'attacco sull'ambiente circostante. Si tratta di un piccolo stratagemma, che simboleggia

con grande chiarezza e semplicità (permettendo così a chiunque di comprendere cosa stia succedendo, anche solo in maniera metaforica) il colpo inferto all'atmosfera, nella generazione di onde d'urto che vanno inevitabilmente a toccare l'equilibrio naturale, stravolgendolo. Nel caso di Marineford, vediamo come l'Imperatore riesca a generare di due tsunami, essendo andato a toccare l'equilibrio dell'acqua stessa, oppure a spaccare in due il campo di battaglia, creando un crepaccio abbastanza ampio che potesse permettere ai propri sottoposti e alleati di scappare.

Lo stesso discorso vale anche per le tecniche di combattimento e le battaglie proposte. Sebbene il punto di partenza rimanga sempre il fumetto, è chiaro come in un cartone come questo, indirizzato a un target principalmente maschile, anche la parte dedicata agli scontri sia altamente importante, se non essenziale, proprio per mantenere alto l'interesse e la tensione emotiva. Lo scontro fisico con il nemico verrà obbligatoriamente allungato, esaltato, reso ancora più eccezionale nel cercare di mostrare al meglio tutta la spettacolarità dei colpi di cui i protagonisti sono capaci, prendendo tutto il tempo necessario perché il pubblico possa osservarli bene e rimanerne ammirato. A tal proposito, la preparazione al colpo e il modo in cui viene attuato, diventano elementi a cui donare grandissima attenzione, proprio per non lasciare niente di non detto, di non mostrato, facendo sì che il pubblico possa persino pensare di poterlo replicare



mentalmente, tanto si è precisi nel non far perdere nemmeno un passaggio.

Ciò avviene in primo luogo con le tecniche di Ruffy, basti pensare al momento di "caricamento" del corpo quando passa dallo stadio normale al Gear Second. I

fotogrammi permettono, rispetto alle poche vignette delle tavole del manga, di soffermarsi sulla posa in cui il giovane si sistema, a gambe divaricate, il corpo piegato in avanti in modo che il pugno destro venga





poggiato a terra, in una sorta di momento di concentrazione estrema (che ne sottolinea in contemporanea la determinazione). Si osserva il momento in cui viene aumentata la velocità del sangue negli arti inferiori, prima di essere trasmessa a tutto il corpo, la temperatura del fisico aumenta, tanto da arrossarsi, e iniziare a lasciar fuoriuscire vapore. Solo allora l'eroe potrà alzare il capo e prepararsi per l'attacco.

E' chiaro come tutto il tempo preso dall'episodio per quest'operazione non possa equivalere ai ritmi più ridotti e snelli del fumetto, che anzi, probabilmente dedicherà sempre meno spazio alla tecnica, andando avanti nel racconto. Al contrario, la serie tv andrà proprio a esaltarne continuamente le caratteristiche, puntando sulla ripetizione per far sì che chi guarda possa affezionarsi alla tecnica, riconoscerla come familiare e quindi riapprezzarne la visione completa,



piuttosto che una versione ridotta. Una ripetizione del genere avverrà ovviamente fino alla presentazione di un altro nuovo colpo, che metterà il precedente in secondo piano, ottenendo la stessa attenzione data al precedente, in un ciclo all'apparenza infinito. Così facendo, il meccanismo della

ripetizione, e anche della spettacolarizzazione, contribuisce all'attaccamento del pubblico verso un determinato personaggio, caratterizzandolo ancora più di quanto il *manga*, nelle proprie possibilità, possa fare.

Pertanto, è evidente come l'*anime* dialoghi continuamente con il fumetto, ottenendo da esso le informazioni basilari (oltre ovviamente alla trama) riguardo i personaggi, in modo da esaltarli al meglio in tutte le parti di cui sono composti. Non sarà sufficiente, quindi, il riportarne con accuratezza la resa fisica o le azioni, ma piuttosto si dovrà lavorare sulle sfumature che ne

sottolineano il carattere; gli sguardi; l'atteggiamento, ancor più tenuto d'occhio nei momenti in cui non vi è dialogo, decisamente più lunghi di una manciata di vignette presenti sulle tavole; e sullo stile di combattimento, i colpi creati apposta per la figura, in modo



che diventino propri e ne sanciscano la presenza in scena, tanto da riconoscerlo vedendone solamente le tecniche prima ancora che venga inquadrato.

Tale operazione permette di differenziare ancora di più i protagonisti della scena, ma anche di aumentare la partecipazione dello spettatore che si emozionerà nel poter vedere i propri eroi sullo schermo, ricercando le peculiarità già lette nel *takōbon* e che vedrà finalmente espresse in maniera più estesa, comprendendone fino in fondo una spettacolarità già delineata ma che in

questo caso prende vita, aiutata dai sempre più precisi effetti creati dalla computer grafica. I soli *fan* della serie tv, al contempo, non saranno esclusi; anzi, si ritroveranno a percepire ancor più compartecipazione emotiva proprio per il non conoscere ciò che verrà proposto durante gli episodi, né le figure che di volta in volta verranno presentate, stupendosi per la scenograficità dei combattimenti e la fantasia utilizzata nel mostrare gli effetti dei vari poteri presentati. Di certo nessuno potrebbe rimanere indifferente, osservando per la prima volta Ruffy colpito da dei proiettili di pistola, che invece di bucarlo la pelle, trapassandola da parte a parte, la tendono inesorabilmente, fino a venire rilanciati indietro in un rimbalzo, grazie al suo essere fatto di gomma.

Lo stesso discorso vale per la trasformazione di Marco – durante la battaglia di Marineford –, comandante della prima flotta di Barbabianca, che grazie al suo frutto Zoo Zoo mitologico, viene ricoperto di fiamme blu, fino a tramutarsi totalmente in una fenice blu. Ciò gli permette, oltre alla



già enorme possibilità di volare, di non essere ferito da attacchi diretti, che si ne colpiscono il corpo, che però viene subito rigenerato tramite il fuoco dell'animale mitologico dell'*akuma no mi* ingerito (che come da tradizione risorge sempre dalle proprie ceneri). L'effetto creato dall'animazione rende

pienamente l'idea avuta da Oda per questo personaggio, lasciando che lo spettatore rimanga incantato di fronte alle sue maestose ali infuocate, che prendono il posto delle braccia del pirata e che soprattutto occupano quasi tutto lo schermo. Non si



può che osservare stupiti il fuoco che ne rigenera le parti del corpo ferite da Kizaru, le fiamme che arrivano quasi a ricoprirgli metà viso, che rimane per qualche istante diviso in un primo piano semiumano, quasi bestiale, che ne ben collega il personaggio alla creatura mitologica di riferimento in cui si trasforma di lì a poco. Inoltre, la fluidità presentata nel passaggio da una forma umana a quella animale – comprendente passaggi intermedi che le mischiano insieme, le fondono, rendendole così meno mostruose agli occhi degli spettatori e anzi, pur nella loro inusualità ancor più "normali" e adatte alla figura – permette di evidenziare ancora di più l'innovatività e l'eccezionalità dei suoi poteri, contribuendo alla creazione di icone leggendarie che entusiasmeranno lo spettatore alla loro presenza, tanto da aspettarne con trepidazione la prossima comparsa sulla scena.

Il donare attenzione alle tecniche e alle trasformazioni di tutti i personaggi, piuttosto che concentrarsi solamente sui protagonisti principali (sebbene abbiano chiaramente la precedenza), permette quindi di creare delle forti controparti, che possano essere in ugual modo conturbanti e interessanti per lo spettatore, o donare maggior varietà nel panorama di nomi presentati, generando una partecipazione ancora più attiva e attenta da parte di chi guarda, che troverà con ancora maggior facilità un personaggio in cui rispecchiarsi e prediligere, anche fuori dalla cerchia del solito gruppo di eroi. In un processo del genere un anime aiuta sicuramente molto, visto l'impatto visivo massiccio che comporta, e la possibilità, appunto, di dedicare maggior tempo sia alla storia che ai suoi attori, espandendoli, in un certo senso, in modo da sfruttarne a pieno tutto il potenziale.

Anche per questo motivo, si può notare come fatti raccontati in una manciata di capitoli nella resa animata tendano ad allungarsi parecchio, rallentando il più snello procedere della storia mostrato nella versione cartacea. Ciò capita soprattutto per quanto riguarda i momenti dedicati agli attesi e preannunciati combattimenti, in cui lo scontro si dilata di puntata in puntata, mostrandosi come senza un'apparente fine, aumentando la tensione emotiva e sicuramente l'attenzione rivolta allo schermo, nell'attesa che si arrivi finalmente a una conclusione e ne si possa sapere l'esito. Se a ciò si aggiunge anche il fatto che spesso, durante le battaglie decisive tra i due schieramenti, non si segue solamente un confronto, ma piuttosto vi sia una divisione della ciurma che porta quasi sempre ognuno dei compagni di Rufy a scontrarsi con un nemico, è chiaro come i tempi vengano ulteriormente rallentati. Se infatti nel fumetto gli scontri secondari sono presenti, ma molto ridotti rispetto a quello principale che vede impegnato Cappello di Paglia e il proprio antagonista, la serie animata dona spazio anche ai combattimenti dei compagni di Rufy. Si porta avanti una situazione su più fronti, dedicando a ognuno di loro almeno un episodio, accennando allo stesso tempo alle altre situazioni tramite qualche veloce sprazzo di una manciata di minuti, giusto per ricordare al telespettatore – di cui viene stuzzicata di nuovo la curiosità – come vi sia altro, che si potrà vedere solo dopo qualche puntata (altro ottimo stratagemma per spingerlo a seguire la serie, puntando anche sulla possibile affezione per un dato personaggio rispetto a un altro, tanto da volerne seguire con maggior attenzione le vicende). Se si pensa come in Giappone venga trasmesso una sola volta a settimana, è chiaro come vi sia un notevole tempo d'attesa, rispetto a Paesi come l'Italia, la cui programmazione – per quanto riguarda i cartoni animati – prevede o una trasmissione quotidiana, oppure di due, tre episodi a settimana, alternati con altri in modo da

evitare che l'*anime* in questione si esaurisca subito, oltre che aumentare la rosa dei prodotti portati sullo schermo.

L'unico modo per evitare che un prolungamento del genere finisca per diventare noioso e stancante, sta proprio nel trovare il metodo migliore di realizzazione. Bisognerà star sempre attenti a non far calare troppo la tensione, e lavorare maggiormente sui colpi di scena in modo che possano risultare ancor più incisivi e focali, creando la suspense necessaria per permettere allo spettatore di pazientare ancora un po', convincendolo che valga la pena arrivare fino allo scontro finale. C'è da sottolineare, comunque, come le stesse capacità tecniche dello studio *Tōei* riescano di volta in volta a migliorarsi, tanto da aumentare sempre di più il livello di qualità dei fotogrammi portati sullo schermo non solo per quanto riguarda, come già visto, un miglioramento dello stile del disegno. Si osserva piuttosto un utilizzo migliore degli effetti speciali, sempre più grandiosi e scenografici, portati sullo schermo, che aumentano la vivacità della lotta e sono un ulteriore indice di attesa da parte dello spettatore, che continua ad aspettarsi sempre qualcosa in più, speranza che, per ora, non è mai stata delusa.

Nondimeno, non si tratta di un discorso riscontrabile unicamente nelle sequenze di pura azione.

Anzi, un altro esempio interessante, rispetto a momenti in cui scene di minore importanza hanno occupato qualche scena in più di quante il fumetto gliene ha dedicate, è la divisione della ciurma di Cappello di Paglia, scagliata in isole completamente diverse da Orso Bartholomew, senza possibilità di comunicare con gli altri compagni. Se come è già stato appuntato, nel *manga* la loro sorte viene mostrata attraverso le immagini singole di inizio capitolo, che però possono solo, nel loro piccolo, dare qualche indizio in merito, l'*anime* dedica loro delle puntate intere, sparse nell'arco di tempo in cui si svolgono le avventure di Rufy da Amazon Lily alla fine di Marineford, permettendo allo spettatore di sapere il destino dei propri beniamini. I primi quattro, collocati alla fine della *Nyōgashima hen* 「女ヶ島篇」 (*saga dell'isola delle donne*), sono dedicati al loro risveglio dopo lo scontro con il membro della Flotta dei Sette<sup>225</sup>. Altri quattro (453-456

---

<sup>225</sup> Si tratta degli episodi dal 417 al 421, quali *Nakamatachi no yukue - Tenkō no kagaku to karakurishima* 『仲間達の行方 天候の科学とからくり島』 (*Nami e la scienza del vento*); *Nakamatachi no yukue - Kyōdori no shima to momoiro no rakuen!* 『仲間達の行方 巨鳥の島と桃色の樂園!』 (*Due strane isole*); *Nakamatachi no yukue - Shima o tsunagu hashi to shokunin shokubutsu* 『仲間達の行方 島をつなぐ橋と食人植物』 (*L'isola disabitata*); *Nakamatachi no yukue - Negatibu purinsesu to akuma ō* 『仲間達の行方! ネガティブ王女と悪魔王』 (*Zoro sull'isola sconosciuta*).

compreso)<sup>226</sup>, che vengono proposti dopo la fine della *Inperu Daun hen* 「インペルダウン篇」 (*saga di Impel Down*), servono da intermezzo tra la lunga battaglia appena conclusa e quella che comincerà di lì a poco.

Si tratta di un ottimo stratagemma che permette a chi guarda di riprendere fiato, dopo la drammatica corsa di Rufy per la salvezza di Ace, che ha comportato grandi sacrifici, mostrando cosa sia successo nel frattempo agli amici del ragazzo, alle prese con le nuove situazioni in cui si trovano e con cui iniziano a entrare in contatto. Anche in questo caso ogni episodio comprende dei “tagli” più piccoli, in modo da soffermarsi su più di un protagonista in una volta, portandone avanti le storie in parallelo. Infine, verrà dedicato loro un ulteriore spazio, stavolta persino più ampio (dall’episodio 508 al 510<sup>227</sup>, e dal 512 al 515<sup>228</sup>), dopo la grande battaglia tra la Marina e le forze di Barbabianca della *Marinfōdo hen* 「マリンフォード篇」 *saga di Marineford*, raccontando il momento in cui apprendono della morte di Ace, del conseguente scontro ormai terminato, e in seguito, dell’avviso di Rufy di posticipare il loro ritrovo, a cui seguiranno le decisioni prese singolarmente da ciascuno di loro in merito a cosa fare per non essere da meno al proprio capitano.

Quella data dall’*anime* rimane quindi una grandissima possibilità di espansione del racconto, che fa sì che interessanti dettagli come quelli appena citati, che si possono perdere nella necessità di tagli comportati da tempi e spazi ridotti di narrazione (oltre che, come è ovvio che sia, mantenere

---

<sup>226</sup> *Nakamatachi no yukue - Wezaria ripōto to saibōgu animaru* 『仲間達の行方 空島レポートと改造動物』 (*Avventure parallele*); *Nakamatachi no yukue - Kyochō no hina to Momoiro no taiketsu* 『仲間達の行方 巨鳥のヒナと桃色の対決』 (*Nostalgia degli amici*); *Nakamatachi no yukue - Kakumeigun to bōshoku no mori no wana!* 『仲間達の行方 革命軍と暴食の森の罟!』 (*La prigionia di Robin*); *Nakamatachi no yukue - Kyodai no hakajirushi to pantsu no on* 『仲間達の行方 巨大の墓標とパンツの恩』 (*Strane presenze*).

<sup>227</sup> In ordine: *Senchō no moto e - Sorajima no datsugoku to fuyujima no jiken* 『船長のもとへ 空島の脱獄と冬島の事件』 (*Fuga dall'isola nel cielo*); *Sesshoku! Daikengō Mihōku - Zoro iji no shitō* 『接触! 大剣豪ミホーク ゴロ意地の死闘』 (*Zoro e la forza di volontà*); *Sanji no junan - Ōkoku e to kikanshita joō!* 『サンジの受難 王国へと帰還した女王!』 (*Le sofferenze di Sanji*).

<sup>228</sup> In ordine: *Nakama ni todoke - Kakemeguru dai-nyūsu!* 『仲間届け かけめぐる大ニュース!』 (*Il messaggio*); *Ugokidasu kaizoku-tachi! Kyōtendōchi no Shin Sekai* 『動き出す海賊たち! 驚天動地の新世界』 (*I pirati in azione*); *Jigoku o ikinuke - Sanji otoko o kaketa shōbu* 『地獄を生き抜け サンジ男をかけた勝負』 (*Le 99 ricette misteriose*); *Madamada tsuyoku naru! Zoro senchō e no chikai* 『まだまだ強くなる! ゴロ船長への誓い』 (*Pronti per il capitano*).

l'attenzione principale sull'eroe) vengano invece ripresi e sviluppati al meglio, donando maggior completezza e accuratezza nel far sì che, ancora di più, nulla sembri lasciato al caso.

Vi è tuttavia ancora un punto che si rivela fondamentale per la realizzazione di un *anime* di successo: l'uso del sonoro<sup>229</sup>. Tralasciando solo momentaneamente la questione dell'importanza della scelta della voce che sta dietro un personaggio, un prodotto non potrebbe suscitare lo stesso coinvolgimento da parte dello spettatore se non venisse aggiunto l'audio. La stessa presenza, in un paesaggio marino, di un udibile sciabordio delle onde, piuttosto che del verso dei gabbiani, o del soffiare del vento, forte piuttosto che appena accennato, dona decisamente un altro effetto alla scena rappresentata, per quanto bella sia. E se il manga è costretto a farne a meno, riuscendo comunque a comunicare in modo altrettanto efficace, la presenza del sonoro è una grande arma nelle mani dell'animazione, che se sfruttata al meglio dona ottimi risultati, contribuendo alla riuscita totale della serie tv. Il suono diventa accompagnamento delle scene principali, scelto in base al momento portato in scena in modo da andare a enfatizzarlo ulteriormente senza al contempo risultare esagerati. Il pericolo è sempre presente, dato dalla presenza di così tanto potenziale e elementi da poter utilizzare: l'animatore deve creare sempre un giusto bilanciamento, in modo da non stancare l'occhio e non infastidire l'orecchio, aiutando lo spettatore nel discernimento di ciò che vede sulla scena, facendo sì che pur seguendo tutto, possa focalizzare la propria attenzione su determinate figure e/o particolari.

Per quanto riguarda *ONE PIECE*, la musica rimane sempre una presenza molto delicata, ma non per questo meno incisiva. Basata su soundtrack fisse, che ricorrono con determinati personaggi ma

---

<sup>229</sup> Tentativi di inserire l'audio nei prodotti cinematografici e d'animazione risalgono già ai primi anni del XX secolo, tramite un sonoro non sincronizzato, che consisteva nella presenza di un accompagnamento musicale (il più delle volte si trattava di piano o organo, ma sporadicamente era presente anche un'intera orchestra) eseguito durante la proiezione (pratica che durerà fino agli anni Trenta). Intorno alla metà degli anni Venti si aggiunse anche l'utilizzo di dischi fonografici in bachelite a 78 giri, che suppliva la presenza di musicisti che suonavano dal vivo. In contemporanea, continuarono gli studi in merito, di cui si ricorda l'esperimento del 1906 del professor Pietro Pierini dell'università di Pisa, che brevettò il sistema di "Isosincronizzazione" (originariamente chiamato "Sistema elettrico per sincronismo di movimenti"), primo tentativo di sonorizzazione sincronizzata di pellicole. Il primo ventennio del Novecento venne quindi caratterizzato da molteplici prove, testate principalmente sui cortometraggi. Per quanto riguarda invece i lungometraggi, si dovette aspettare fino alla seconda metà degli anni Venti, quando la Warner Bros, verificò l'efficacia del sistema Vitaphone (caratterizzato per un sonoro registrato su disco fonografico di 16 pollici, sempre in bachelite, con una velocità di rotazione di 33½ giri al minuto) sul film muto *Don Juan Don Giovanni e Lucrezia Borgia* (1926) di Alan Crosland (1894-1936), introducendo queste sperimentazioni nel contesto commerciale. Lo stesso Crosland sarà regista di *The Jazz Singer Il cantante di jazz* (1927), opera considerata il primo film sonoro della storia del cinema.

soprattutto in precisi momenti, è ad esempio è altamente riconoscibile quella impiegata per accompagnare tutte le volte in cui Rufy decide di scendere in campo e combattere contro il proprio avversario. Si permette così allo spettatore di poter comprendere o quantomeno intuire cosa sta per capitare, ma si abbina invece ad altre di vario tipo, con le quali si interscambiano, in modo da non risultare noiose e troppo ripetitive. A ciò si aggiungono i più semplici rumori, sussurri, fruscii naturali e cittadini, che permettono di aumentare quella sensazione di realtà, quotidianità e veridicità, di cui si è largamente discusso in precedenza, che sono essenziali (prima ancora delle voci dei personaggi o della soundtrack) per introdurre chi sta guardando nel mondo rappresentato. L'intento è quello di riuscire a farlo sentire subito a proprio agio – se creato nel modo giusto –, piuttosto che considerarla come totalmente estranea, cosa che comporterebbe un adattamento più lento, che spesso causa una diminuzione dello *share*<sup>230</sup>, vista la possibile ricerca del pubblico di altri prodotti maggiormente adatti alle proprie corde.

Infine, il fatto che l'opera sia un ottimo prodotto commerciale ha portato non solo il *manga*, ma anche l'*anime*, a essere esportati all'estero, tanto da avere, in tutto, quarantadue Paesi che ne portano avanti la trasmissione<sup>231</sup>. Nonostante ormai quasi diciassette anni di messa in onda, rimane un'opera che continua ancora a bucare lo schermo e coinvolgere in modo tale i telespettatori da far sì che non si stanchino della serie, attirando sempre nuovi appassionati. Anche per questo motivo, dal 2000 la *Tōei* ha iniziato a produrre, con cadenza annuale, film su



---

<sup>230</sup> Termine con cui si indica il rapporto in percentuale del numero medio di spettatori registrato da un programma (o in una determinata fascia oraria), mettendolo in relazione con il numero totale di chi stava utilizzando in quel momento la televisione.

<sup>231</sup> In Italia viene trasmesso per la prima volta nel novembre 2001 con il titolo *All'arrembaggio!*. Purtroppo l'*anime* italiano si caratterizza in negativo per non rispettare sempre i nomi di personaggi e luoghi (caso più noto rimane quello del protagonista, Rufy, trasformato in Rubber), a volte a causa di scelte operate da chi ha curato il doppiaggio, oppure a causa di una corretta ma diversa traslitterazione in *katakana*; e per la censura di alcune scene o l'eliminazione di alcuni episodi di cross-over, come quelli dedicati a *Toriko* 『トリコ』 – dall'omonimo manga di Mitsutoshi Shimabukuro 島袋 光年 (1975) – (quali il 492 e il 512) non avendone i diritti per la trasmissione. Sebbene abbia riscosso grande successo, i cambi di programmazione e la lunga pausa intercorsa tra una saga e l'altra, oltre il cambio di emittente televisiva, non hanno sicuramente contribuito a un maggiore successo dell'opera.

*ONE PIECE* – finora dodici in tutto<sup>232</sup>, con solo l’undicesimo inedito in Italia – solitamente caratterizzati da storie scollegate dalla trama originale oppure delle rinarrazioni più coincise riguardo determinate saghe. Il perché si possa anche creare qualcosa che esuli dalla narrazione portata avanti dal mangaka è abbastanza semplice: il mondo che ha creato è così vasto che può essere facilmente ampliabile in altre avventure, altri episodi particolari che possono capitare in qualsiasi momento del viaggio, come fossero solo delle piccole parentesi che non ne intaccano comunque l’avventura principale, mischiandosi a essa. Diventano, al pari dei *guide book*, un surplus, una possibilità in più per il pubblico di continuare a essere coinvolto nell’universo fantasioso di *ONE PIECE*, ma non sono d’ostacolo alla comprensione del racconto in caso non venissero visionati, rimanendo dei prodotti collaterali, ma esterni.

E’ palese, quindi, come l’opera di Oda sia ormai diventata un brand da poter ampiamente sfruttare a pieno, e sembra ancora lontano dall’aver esaurito tutto il proprio potenziale. Può essere paradossalmente illogico pensare come tutto sia nato da un “semplice” disegno sulla carta, che è riuscito a inserirsi in un mercato così grande e competitivo, fino a diventare uno dei pilastri portanti di una delle case d’animazione più importanti del Giappone, che sicuramente avrà tanto altro ancora da dare, non solo al telespettatore ma all’opera stessa, esaltandola e celebrandola al meglio sullo schermo. Dai risultati ottenuti finora, non c’è dubbio come ciò possa avvenire nel migliore dei modi.

---

<sup>232</sup> Il prossimo in uscita, atteso per il 23 luglio 2016 è *Wan Pīsu Firumu Gōrudo* 『ONE PIECE FILM GOLD』 (*ONE PIECE Oro*).



## Il doppiaggio: l'importanza del *seiyū* per la caratterizzazione dei personaggi

Nel ragionare sulle potenzialità dell'audio in un video, si è già citata l'importanza dei suoni che creano l'atmosfera, e della colonna sonora che, magistralmente scelta, realizza il giusto sottofondo alle vicende rappresentate, diventando cassa di risonanza che esprime e amplia i sentimenti dei personaggi, oltre che il clima generale della storia. Vi è tuttavia un altro dettaglio fondamentale, che può portare al fallimento o al successo dell'opera: il doppiaggio.

Sebbene il sonoro abbia fatto la sua comparsa nel contesto commerciale attorno al 1927, vista la vastità di lingue presenti nel mondo ciò non risolse il problema di permettere che un'opera potesse essere universalmente vista e compresa senza l'utilizzo di supporti aggiuntivi. Si trattava sicuramente di un ingente problema, sia per quanto riguarda l'esportazione dei media e della cultura di riferimento, sia per l'aspetto più commerciale legato alla distribuzione estera. Su questo ragionarono le case di produzione cinematografica statunitense (tra cui *Warner Bros*, *Paramount*<sup>233</sup>, *Fox*<sup>234</sup> ecc), che vedevano loro precluso il mercato europeo e asiatico, non

---

<sup>233</sup> Nasce dall'unione, di due case cinematografiche, quali la Famous Players Film Co. (fondata nel 1912 dall'ungherese Adolph Zukor – 1873-1976 –) e la Jesse L. Lasky Feature Plays (del 1913, fondata da Jesse L. Lasky – 1880-1958 –) con la casa di distribuzione *Paramount Pictures Corporation* (creata nel 1914 da William Wadsworth Hodkinson - 1881-1971 -), utilizzata da entrambe, su iniziativa di Zukor che vuole tentare di creare un'etichetta competitiva a livello nazionale (e internazionale) che possa risaltare rispetto alle molteplici realtà emergenti in America. Da qui la fusione nella *Paramount Famous Lasky Corporation* (1916). A causa della grave depressione del '29, la casa cinematografica subì un duro colpo, che la portò a un cambio ai vertici (con l'uscita di Lasky e la destituzione di Zukor dal ruolo di presidente), cambiando nome nel '32 nell'attuale *Paramount Picture*. Oltre a aver ottenuto grandissimo successo in patria, riesce facilmente a arrivare anche sui mercati esteri, vantandosi della realizzazione e distribuzione di film di registi del calibro di Billy Wilder (1906-2002), Alfred Hitchcock (1899-1980) e John Huston (1906-1987). Tra i film prodotti dalla Paramount troviamo pietre miliari del cinema: *A Place in the Sun* (*Un posto al sole*, 1951) di George Stevens (1904-1975); *The Ten Commandments* (*I dieci Comandamenti*, versione del 1956) di Cecil Blount DeMille (1881-1959); *Love Story* (lett. Storia d'amore, 1970) di Arthur Hiller (1923); *The Godfather* (*Il padrino*, 1972) di Francis Ford Coppola (1939); *Top Gun* (1986) di Tony Scott (1944-2012); *Titanic* (1997) di James Cameron (1954); *No Country for Old Men* (*Non è un paese per vecchi*, 2007) dei fratelli Coen (1954 e 1957); *Captain America: The First Avenger* (*Capitan America: il primo Vendicatore*, 2011) di Joe Johnston (1950). Rinominato negli ultimi anni *Paramount Communication Inc.*, lo studio cinematografico è entrato a far parte della *Visual & Audio Communications* (conosciuta anche come *CBS Corporation*) colosso americano, leader del settore dell'intrattenimento.

<sup>234</sup> Unione della *Fox Film Corporation* (1915), fondata da William Fox (1879-1952), e la *Twentieth Century Pictures* (1933) da Darryl F. Zanuck (1902-1979) e Joseph Schenck (1878-1961), precedentemente legati alla *Warner Bros* il primo, e alla *United Artists* (1919) il secondo. La *Twentieth Century Fox Film Corporation* è entrata a far parte, in tempi

condividendo la stessa lingua. Una prima soluzione per rompere la rilevante barriera linguistica fu quella di girare il film più volte in lingue diverse, utilizzando gli stessi attori della versione originale che leggevano sui gobbi le battute. Le frasi erano scritte riportando la pronuncia fonetica delle parole piuttosto che la loro esatta trascrizione, proprio per venire in aiuto agli interpreti. In alternativa veniva chiesto loro di recitare muti, mentre qualcun altro, dietro la cinepresa, ne prestava la voce nella lingua straniera corrispondente. Le versioni più richieste furono spagnolo, francese, tedesco e italiano<sup>235</sup>.

Trattandosi comunque di un metodo palesemente scomodo e di realizzazione piuttosto lunga, a partire dagli anni Trenta si iniziò a ricorrere maggiormente al *dubbing* (doppiaggio), inventato dal fisico austriaco Jakob Karol<sup>236</sup>. Il metodo consisteva nel sostituire la colonna sonora originale, relativa al parlato, con un'altra traccia in cui le battute, tradotte, venivano recitate in una lingua diversa. La tecnica si diffuse rapidamente in Europa mentre l'escamotage delle versioni multiple andò man mano a scemare fino a perdersi. In Italia, soprattutto, non avendo mai amato particolarmente i film ri-girati, risultò un settore in cui si riscontrò inaspettato e notevole talento. Al contempo, il 22 ottobre 1930, l'allora Ministro dell'Interno, Benito Mussoli, dispose il rifiuto del visto-censura a tutti quei film che contenessero, nel parlato, battute o parole non italiane (inclusi quelli accompagnati da sovraimpressione di didascalie). La convinzione era che il cinema nazionale non dovesse essere veicolo di lingue straniere, in modo che la propria venisse "protetta" dall'invasione di modi di dire non locali. Per evitarlo i film stranieri erano proiettati muti, aggiungendo testi didascalici che ne descrivevano le scene per dare una spiegazione della trama. Ovviamente l'intento celato era in realtà quello di evitare che, con i film, arrivasse anche una cultura non controllata dal regime fascista. Anche per questo motivo, rispetto a altre scelte

---

recenti, della *News Corporation* (conosciuta anche come *gruppo Murdoch*), che è stata una dei primi quattro conglomerati mediatici del mondo di proprietà del magnate australiano Rupert Murdoch (1931), prima della sua chiusura e riassetto organizzativo nel 2013. Ciò ha portato alla sua scissione in due grossi rami: la *21st Century Fox*, che si occupa della attività televisive e cinematografiche e la *News Corp*, che invece riguarda attività editoriali.

<sup>235</sup> Interessante notare come la tipica parlata dei personaggi Stanlio e Ollio presente nei film italiani, sia derivata dalla cadenza inglese dei comici Stan Laurel (1890-1965) e Oliver Hardy (1892-1957) che recitarono di persona le prime versioni per il nostro Paese (quali *Pardon Us*, lett. *Muraglie* del 1931 di James Parrott 1898-1939), creando un'inflessione così particolare e riconoscibile, che si cuciva perfettamente addosso ai protagonisti delle loro opere, tanto da obbligare i successivi doppiatori italiani a replicarla per tutti i successivi film della serie.

<sup>236</sup> Allo stesso tempo, pare che anche l'ingegnere americano Edwin Hopkins e Oskar Messter, padre dell'industria cinematografica tedesca, avessero già ideato sistemi simili.

ugualmente efficienti quali il ricorrere alla traduzione audiovisiva, il nostro Paese è una delle nazioni che ancor oggi più usufruisce del doppiaggio, caratterizzato da grande professionalità e precisione, frutto di una tradizione ormai radicata che viene considerata una delle migliori al mondo. Gran parte del merito fu del produttore cinematografico Stefano Pittaluga (1887–1932), che importò in Italia la nuova tecnologia per il doppiaggio, la RCA Photophone, e fondò il primo stabilimento di doppiaggio, il Cines-Pittalunga – diretto dal regista Mario Almirante –, utilizzato a partire dal 1931 per il *dubbing* di film stranieri. L'investimento si rivelò corretto, e altri imprenditori, assieme a registi e attori, crearono nuovi stabilimenti di doppiaggio, tra cui si citano *Fotovox*, *ItalAcustica*<sup>237</sup> e *Fono Roma*<sup>238</sup>. Le stesse case cinematografiche estere, alla ricerca di un riscontro economico e culturale, decisero di investire nella nuova realtà. La *Columbia*<sup>239</sup> e subito dopo la *Metro Goldwin Mayer*<sup>240</sup> aprirono i loro studi in Italia. Ciò permise finalmente di portare al

---

<sup>237</sup> Fondata nel 1933 dal documentarista Vincenzo Sorelli.

<sup>238</sup> Creata dall'ingegnere Salvatore Persichetti, è ancora oggi uno degli studi di doppiaggio più importanti.

<sup>239</sup> Società statunitense produttrice televisiva e cinematografica, attualmente proprietà della *Sony Pictures Entertainment*, che deriva originariamente dalla *CBC Film Sales Corporation*, fondata nel 1919 da Harry e Jack Cohn e Joseph (Joe) Brandt. Nel 1924, dopo aver rafforzato il settore di produzione e distribuzione, la casa assume il nome di *Columbia Pictures Corporation*. Fondamentale per la Columbia fu l'assunzione nel 1927 del regista Frank Capra (1897-1991), che fu fautore di grandi successi che permisero alla società di entrare a far parte delle major cinematografiche americane, grazie soprattutto al film *It happened one night* (*Accadde una notte*, 1934) che vinse ben cinque Oscar. Mentre negli anni cinquanta gli studi più grandi subirono una fase di declino, la *Columbia* cominciò a prendere terreno, riuscendo a portare sullo schermo più di quaranta film all'anno, ma dopo la morte di Henry Cohn, la bancarotta e gli scandali dei decenni a venire, la Columbia ha ebbe bisogno di tempo per riprendersi. Il 1982 segna l'acquisizione da parte della *Coca-Cola Company*, periodo che vede la produzione di film come *First Blood* (*Rambo*, 1982) di Ted Kotcheff (1931) e *Rambo: First Blood Part II* (*Rambo II la vendetta*, 1985) di George Pan Cosmatos (1941-2005); *Ghostbusters* (*Ghostbusters – Acchiappafantasma*, 1984) di Ivan Reitman (1946); *The Karate Kid* (*Per vincere domani – The Karate Kid*, 1984) di John G. Avildsen (1935). Nell' '89 passa sotto al controllo della *Sony*, che in quel periodo stava acquistando società americane, ma alcune scelte si rivelarono sbagliate, tanto da subire ingenti perdite di profitto. La *Sony* rese quindi la *Tri-Star* – branca della Columbia creata durante il periodo sotto la direzione della *Coca-Cola* – divenne lo studio principale incentrato prevalentemente sulla produzione cinematografica.

<sup>240</sup> Abbreviata in MGP, nata nel 1924 deriva dall'unione tra la *Metro Pictures Corporation* e la *Goldwyn Pictures Corporation*. Il primo film prodotto è *He Who Gets Slapped* (*L'uomo che prende gli schiaffi*, 1924) di Victor Sjöström (1879-1960). Guidata dal produttore Irving Thalberg (1936), la società porta sullo schermo capolavori come *Ben-Hur: A Tale of the Christ* (*Ben Hur*, 1925) di Fred Niblo (1874-1948); *Mutiny on the Bounty* (*La tragedia del Bounty*, 1935), *Gone With the Wind* (*Via col vento*) e il musical *The Wizard of Oz* (*Il mago di Oz*) del 1939 per la regia di Victor Fleming (1889-1949). Vanta anche serie di successo come *The Thin Man* (*L'uomo ombra*) 1934 di W.S. Van Dyke (1889-1993) e dagli anni '40 le avventure animate di *Tom & Jerry*. Gli anni '60 segnano una crisi economica causata da svariati cambi

pubblico italiano capolavori della storia del cinema tra cui: *À nous la liberté (A me la libertà!, 1931)* di René Clair (1898-1981), *Mädchen in Uniform (Ragazze in uniforme, 1931)* di Leontine Sagan (1889-1974) e *Kameradschaft (La tragedia della miniera, 1931)* di Georg Pabst (1885-1967). I doppiatori venivano scelti solitamente tra attori di teatro, tendenza che aumentò in particolare nel primo dopoguerra a cui si aggiunsero anche interpreti cinematografici di secondo piano, ottenendo subito prodotti finiti di alta qualità, grazie alla professionalità degli artisti. Gli interpreti, caratterizzati da una dizione pressoché perfetta e peculiarità timbrica, erano sfortunatamente destinati a vivere nell'ombra rispetto agli attori cui prestavano le voci, indiscussi protagonisti delle opere (situazione che purtroppo è ancora presente). Inoltre a causa della censura operata dal regime fascista, i film stranieri che giunsero in Italia (necessitando del doppiaggio) furono davvero molto pochi fino al '45. Con la fine della Seconda Guerra Mondiale e l'emanazione del *Nuovo ordinamento dell'industria cinematografica italiana* (5 ottobre del 1945)<sup>241</sup> che abolì la legge sul monopolio, tutti i film "accumulati" in passato, vennero finalmente inviati dalle major straniere e poterono essere doppiati. E' in questo periodo che si affermarono quelle voci che contribuirono largamente a diffondere in Italia il cinema internazionale, creando anche una sorta di connessione tra spettatori italiani e divi dell'epoca. Tra i più conosciuti si annoverano Emilio Cigoli (1909-1980)<sup>242</sup>; Gualtiero De Angelis (1899-1980); Rita Savagnone (1939); e Ferruccio Amendola (1930-2011), la cui duttilità nella performance vocale ha portato a uscire dalle perfette pronunce del tempo, riuscendo ad abbinare naturalezza e tecnica nel riportare inflessioni e cadenze particolari di attori originali come Dustin Hoffmann (1937), Robert De Niro (1943), Al Pacino (1940). Gli anni Sessanta, in particolare dalla seconda metà in poi, portarono a nuova svolta per il doppiaggio: con

---

di proprietà, ma ciò non minò la qualità dei prodotti. Tra i film di questo periodo infatti troviamo il primo 007, con Sean Connery: *Dr. No (Agente 007 - Licenza di uccidere, 1962)* per la regia di Terence Young (1915-1994). In seguito, con la nomina a presidente di Robert O'Brien, venne dato vita a capolavori cinematografici come *Doctor Zhivago (Il dottor Živago, 1965)* di David Lean (1908-1991) e *Quella sporca dozzina (The Dirty Dozen) 1967* di Robert Aldrich (1918-1981) e *Rocky (1976)* di John Avildsen (1935). Nel 2005 la compagnia venne acquistata da un gruppo di investitori guidato da *Sony e Comcast Corporation*, che hanno così creato la *MGM Holdings*, che si occupa della produzione di film e contenuti televisivi in collaborazione con la Sony Pictures Entertainment, tra cui si annoverano tra trilogia de Lo Hobbit (2012-2014); la serie televisiva *Vikings (Vichinghi, 2013-)* diretta e creata da Michael Hirst (1952) e *Creed (Creed - Nato per combattere, 2015)* di Ryan Coogler (1986), che riporta nuovamente sullo schermo il fortuito personaggio Rocky Balboa.

<sup>241</sup> Decreto legislativo luogotenenziale 5 ottobre 1945, n. 678.

<sup>242</sup> Che sostituì Romolo Costa (1897-1965) nel dare la voce a Clark Gable (1901-1960).

l'arrivo della televisione privata, a fianco a quella pubblica, vi fu un notevole incremento delle case di doppiaggio, che da un esiguo numero raggiunsero il centinaio, con un conseguente aumento dei interpreti vocali, non più solo attori provenienti da cinema e teatro, ma professionisti altamente specializzati nel campo del *dubbing*. Tuttavia, la presenza di telefilm, *telenovelas* e film per la televisione, richiese tempi di lavorazione più corti rispetto all'inizio, in modo da presentare ogni giorno qualcosa di nuovo ai telespettatori. La riduzione delle tempistiche, che costrinse i *voice-actor* a ritmi frenetici per rispettare le richieste di consegna, avvenne a discapito della resa finale. Si andarono a cercare nuove voci, anche per risparmiare sui costi dei professionisti già più affermati, sdoganando l'abitudine ormai consolidata di mantenere invariato l'accostamento tra l'attore doppiato e la voce scelta all'inizio. Tutt'oggi l'Italia si distingue nel settore a livello internazionale, vantando voci notevoli, largamente preparate, capaci di interpretazioni sempre varie e fresche, che riescono a rendere, nella maggior parte dei casi, il corrispondente originale. La domanda di doppiaggio rimane ancora in costante crescita, visto il sempre maggior arrivo di serie tv straniere (oltre a quelle americane e inglese ci si sta aprendo anche alla Germania – si pensi alla lunga serie *Sturm der Liebe Tempesta d'amore*, 2005 – e alla Spagna – con la fortunatissima serie *El secreto de Puente Viejo Il segreto*, 2011–) ma soprattutto la tendenza a offrire una trasmissione pressoché immediata (in modo da poter essere competitivi con forme di sottotitolaggio amatoriale che circolano in rete, sempre più apprezzate) già nel corrispettivo doppiato, a cui piattaforme private, come Sky, riescono già a dare risposta, senza essere carenti nella qualità dei risultati. E' sempre più frequente, infatti, la possibilità di trovare, su canali come Sky Atlantic o Fox Life, puntate di serie tv messe in onda il giorno prima in America, quali ad esempio i popolari *Game of Thrones (Il Trono di Spade*, 2011-) della HBO; *Grey's Anatomy* (2005-) e *Quantico* (2015-) della ABC; e infine *Black Sails* (2014-) della *Starz* addirittura portato sullo schermo in contemporanea con l'America. Diversamente avviene per gli *anime*, dove si attende che venga inviata tutta una serie prima che si inizi a doppiarla, mandandola in onda solo a lavoro interamente terminato.

Spostandosi nello specifico nell'ambito del doppiaggio giapponese, il settore inizia a prendere piede a partire dagli anni Cinquanta quando la televisione si diffonde nelle case della popolazione media come bene di consumo di massa. Il doppiaggio sostituisce il sistema, in sostituzione al sistema di sottotitolaggio, largamente utilizzato dal 1931 dopo la prima proiezione del film *Love Tails Of Morocco (Storie d'amore del Marocco*, 1931) prodotto dalla Metro Goldwyn Mayer, a causa di schermi troppo piccoli che impossibilitavano la lettura o la rendevano difficoltosa, abbinato al voler andare incontro anche alla fetta di pubblico analfabeta. Da questo momento in

poi il doppiaggio, legatosi profondamente anche al sempre più emergente mercato dell'animazione, acquista rapidamente un ruolo fondamentale nell'industria dell'intrattenimento. Il *voice actor* o *seiyū* 声優, gode di grandissimo successo. Li si può trovare in radio e in televisione con messaggi pubblicitari, annunci in luoghi pubblici di informazioni varie (quali l'orario dei treni) e persino come *ring announcer* per gli incontri di wrestling e altre discipline di combattimento – e solitamente si è ben attenti a metterne in evidenza il nome, in modo da avvicinare il pubblico a questa realtà –, anche se i campi in cui sono più richiesti sono sicuramente quello degli *anime* e dei video-games. La popolarità dei due ambiti, caratterizzati da una massiccia esportazione in tutto il mondo (circa il 60% è infatti di origine giapponese) con riscontri assolutamente positivi, ha fatto sì che la stessa fama dei doppiatori crescesse notevolmente già a livello nazionale, e che il loro lavoro fosse sufficientemente remunerativo – rispetto ad altri stati in cui c'è minor considerazione verso la professione – da permettergli di occuparsi solo di quello. A ciò si aggiungono le polivalenti capacità dei *voice actor*, che spesso si ritrovano a doversi anche occupare di parti canore, che siano canzoni presenti all'interno del cartone animato, piuttosto che sigle, *image song*<sup>243</sup> (su cui ci si soffermerà brevemente in seguito) e *audio drama*<sup>244</sup>. Si tratta di una piattaforma che può diventare potenzialmente un grandissimo trampolino di lancio per i *seiyū* più promettenti e dotati, portandoli a intraprendere una carriera di *vocalist* o di attore in tv drama o film, senza dover obbligatoriamente lasciare il proprio lavoro. Si può quindi immaginare che il tentare di inserire in nell'ambito anche emergenti *idol*, sia finalizzato al volerne aumentare la visibilità e popolarità, approfittando di un settore largamente in vista. Solitamente chi arriva a occuparsi del mestiere proviene da diverse, ma abbastanza comuni, strade. Si possono trovare membri di compagnie drammatiche, specializzati in *drama* radiofonici (come Kawakubo Kiyoshi 川久 保潔 – 1929 –);

---

<sup>243</sup> Canzoni cantata con la voce del proprio personaggio, che non fanno parte dell'anime, ma vengono sviluppate in seguito basate sul carattere del personaggio.

<sup>244</sup> Chiamati più comunemente *dorama CD* ドラマ CD (*drama CD*), consistono in radiodrammi che hanno come soggetto *anime* o *manga* di successo che, invece di essere trasmessi in radio come consuetudine, vengono direttamente incisi su CD. A differenza dei dischi di colonne sonore, questi prodotti contengono principalmente storie alternative rispetto a quelle mostrate nella serie in questione, in cui i protagonisti si ritrovano in qualche modo coinvolti. Normalmente saranno i rispettivi *seiyū* (in caso ci sia già una versione animata) a interpretarne ancora i ruoli, leggendo il copione o addirittura improvvisando, creando quindi performance ancora più divertenti e originali, e facendo sì che il pubblico continui a affezionarsi e abituarsi alle loro voci. Anche *ONE PIECE* presenta un *ドラマ CD* in cui sono stati coinvolti tutti i suoi doppiatori: *ONE PIECE Kaizoku Bibi no daibōken* 『ONE PIECE 「海賊ビビの大冒険」』 (*ONE PIECE Great Adventures of Vivi the Pirate*, lett. *ONE PIECE La grande avventura di Vivi il pirata*, 2002).

attori di teatro, anche scolastico, scovati dai talent scout; attori bambini<sup>245</sup>; persone che hanno frequentato scuole di doppiaggio, oppure legate a diversi ambiti sempre appartenenti al mondo dello spettacolo. Da ciò si può dedurre che, pur servendo una certa predisposizione personale e un'originalità che permetta di differenziarsi, per poter svolgere un mestiere come il *dubbing* siano necessari studi di recitazione e soprattutto conoscenza nel campo mediatico, in modo da poter sfruttare al meglio i mezzi a propria disposizione.

Per quanto possa sembrare, banalmente, un leggere delle battute tradotte in una lingua diversa rispetto quella di partenza, il doppiaggio è caratterizzato da un grande lavoro a priori, che permetterà poi al *seiyū* di avere il terreno giusto su cui poter lavorare al meglio. Prima di tutto si tenta di creare una "copia lavoro" il più possibile speculare con la colonna internazionale, così da non perdere gli effetti sonori presenti, che siano ambientali, di sala o speciali. In seguito, i dialoghetti-adattatori lavorano sul testo. In caso si tratti di opere straniere sarà loro compito assicurarsi che la traduzione renda gli effetti linguistici e extralinguistici della cultura di riferimento e il contesto in cui l'opera viene ambientata. Al tempo stesso, si deve rispettare il fulcro dei dialoghi, per evitare di perderne il significato, rendendoli in una versione comprensibile dallo spettatore, che possa coincidere il più verosimilmente possibile col labiale. Una volta compiuta questa operazione, si andranno a segnare, con grande cura, aperture, lunghezze, pause, labiali e ritmi che il doppiatore dovrà eseguire nel momento in cui va a interpretare il testo, in modo da donargli indicazioni precise riguardo come dovrà svolgere le scene, aiutandolo durante la performance. Solo dopo aver analizzato il testo il direttore di doppiaggio andrà a scegliere, tramite casting, i *voice actor* a cui assegnare ruoli principali e secondari, puntando, durante il processo di selezione, a trovare chi possa avere la maggior connessione – tramite caratteristiche vocali e tipo di recitazione – con i personaggi da doppiare, che siano attori o personaggi inventati.

Una volta formato tutto il cast principale, il lavoro verrà organizzato per turni di tre ore ciascuno, divisi per ruoli e struttura dei dialoghi. Il doppiaggio si svolge in due stanze attigue divise da un vetro: in una si trova il direttore di doppiaggio, che assieme al fonico supervisiona il lavoro; nell'altra i doppiatori, spesso con un assistente di doppiaggio, che ne controllerà il sincronismo labiale e il coordinamento generale del lavoro. Viene quindi fatto partire il filmato e il (o i) *seiyū*,

---

<sup>245</sup> Alcuni bambini entrano a far parte di compagnie teatrali già durante le scuole medie, imparando e perfezionando le proprie capacità con loro, prima di iniziare a lavorare a tempo pieno come doppiatori dopo la fine del liceo. Tra i nomi noti che hanno intrapreso un percorso del genere, troviamo Ikeda Shūichi 池田 秀一 (1949) o Chiba Saeko 千葉 紗子 (1977).

utilizzando il copione per seguire le battute e il procedere dei dialoghi, e avendo già ascoltato precedentemente il sonoro originale, incide il proprio pezzo tentando di essere in sincronia con le immagini e il movimento labiale del personaggio presente sullo schermo. L'interprete viene aiutato dalla strumentazione elettronico-digitale di cui si dispone in regia, che permette piccoli accorgimenti che migliorano la coincidenza tra voce e sequenze. Non si tratta tuttavia di un lavoro veloce: le scene verranno ripetutamente incise, finché il risultato ottenuto non sarà globalmente soddisfacente per il direttore, che ne osserverà il timing, il modo di parlare e soprattutto l'interpretazione. Se uno dei tre aspetti risulta calante o impreciso, la scena non viene ritenuta accettabile. Il motivo è la capacità dello spettatore, altamente recettivo agli stimoli, di captare con facilità manchevolezze e difetti che rendono la performance inevitabilmente nulla, persino estranea a chi ascolta. Una reazione del genere rovina immediatamente la visione del prodotto (che si tratti di pubblicità, serie tv o quant'altro), il quale, non riscontrando favore nel pubblico, perderà di conseguenza in profitti e verrà facilmente abbandonato a favore di altro che potrà ottenere maggior attenzione grazie a una preparazione migliore.

Si comprende in fretta, dunque, come si tratti di un lavoro largamente vincolato da esigenze tecnico-produttive che lo influenzano largamente sia nella fase di realizzazione sia nel risultato finale. Persino tentativi più originali e artistici, possibilmente attuabili, rimangono fondati su una base fissa di norme piuttosto rigide, fondamentali perché la struttura possa reggere.

Punto focale rimane indubbiamente la performance del doppiatore. Si è già accennato alla necessità di una buona dose di preparazione riguardo le tecniche di recitazione, fondamentali per questo tipo di professione. Saper comunicare è un requisito primario, poiché permette di esprimere messaggi in maniera chiara e comprensibile, in modo che lo spettatore possa capire senza fatica ciò che sta guardando. A maggior ragione, molto più forse che in altri ambiti recitativi, è importante l'aspetto della dizione, poiché vi è la necessità di eliminare dal proprio modo di parlare inflessioni locali, dialetti, e pronunce sbagliate, così che sia impossibile riconoscere una determinata provenienza geografica rispetto a un'altra. Idealmente bisognerebbe essere una tavola bianca, costantemente ripulita da tutte le proprie peculiarità personali, in modo da potersi adattare in fretta a ciò o chi bisogna andare a interpretare. All'occorrenza, dimostrando grande duttilità, occorrerà adeguarsi ai modelli gestuali; timbrici e linguistici (seppur vengano leggermente modificati, per renderli più vicini alla lingua parlata correntemente) dell'elemento doppiato, controllandone cadenze e ritmi perché possano rimanere entro i tempi cinematografici. Si esce, quindi, dalla propria persona per diventare altro, a volte discostandosi così tanto che nel



sentire la voce reale del doppiatore e quella portata sullo schermo sembrano completamente diverse una dall'altra. E' indubbiamente un'abilità non comune, che permette loro di interpretare così tanti eterogenei ruoli, portando avanti anche più lavori in contemporanea, in un cambio continuo di generi e stili, adattandosi in fretta alle esigenze della sessione di lavoro.

Al contempo, una performance che si possa definire completa non si basa solo su una recitazione impeccabile che ricalchi il personaggio a cui si è abbinati, sfruttando largamente le possibilità date dal microfono posto davanti a sé. Per far parlare un elemento, per far sì che prenda vita davanti allo spettatore, non basta una mera imitazione, ma è necessario rendere le stesse emozioni e sfumature di significato che lo sceneggiatore del testo originale ha cercato di ottenere nella creazione delle battute, e che – eventualmente – un attore ha già riportato sullo schermo. Il mezzo utilizzato rimane la voce: vi sono mille e più sfumature di significato e di espressione che si possono ottenere attraverso il giusto utilizzo delle corde vocali se studiate e esercitate a dovere, abbinata a capacità interpretative e di immedesimazione non comuni, che si basano su un'analisi a priori del personaggio (in modo da sapere chi si sta andando a doppiare e quale sia la sua storia) ma anche sul modo di recitare dell'attore, che deve essere comunque esaltato, aggiungendo al tempo stesso qualcosa di proprio. Solo allora si potrà rispettare a pieno quella che viene definita, secondo Roman Jakobson (1896-1982)<sup>246</sup>, funzione fàtica del linguaggio. Il linguista e semiologo afferma come una parola, o un'affermazione, possano assumere differenti gradazioni di senso e effetto in base al modo in cui vengono pronunciate, in abbinamento a espressività corporea e gestualità di attori o figure, che contribuiranno a evidenziare con ancora più forza il messaggio desiderato. Il riuscire, tramite la propria vocalità, a inserirsi in questo meccanismo e renderlo efficace permette di non perdere spunti di interesse con cui attirare l'attenzione dello spettatore. Se già tutto ciò non fosse abbastanza complesso, vi si aggiunge anche un'altra caratteristica richiesta al *voice actor*, ovvero la coordinazione occhio-video. Lo sguardo del professionista deve essere sempre attento, vigile, spostandosi continuamente per tenere d'occhio sia il foglio con le battute e gli appunti dell'adattatore-dialoghista, sia le sequenze sullo schermo in modo da non

---

<sup>246</sup> Considerato uno degli iniziatori del formalismo e dello strutturalismo, a Jakobson si deve l'integrazione dei modelli di Karl Bühler (1879-1963) e Bronisław Malinowski (1884-1942), nello studio delle dinamiche e della struttura della comunicazione linguistica, suddividendo le funzioni del linguaggio in sei punti fondamentali che non si escludono tra di loro, ma piuttosto sono sempre intrecciate tra loro, pur avendo una determinata gerarchia che viene determinata in base al messaggio che l'emittente vuole esprimere: emotiva, fàtica (che è predominante nei mezzi di comunicazione di massa, proprio per l'intento di voler colpire il ricevente), conativa, poetica, metalinguistica, referenziale.

perdere il ritmo e soprattutto l'accordo con il labiale del personaggio. Ciò consente di rispettare possibili altre interruzioni o intramezzi che potrebbero spezzare la frase da recitare, e che renderebbero l'incisione fuori tempo e quindi da rifare. Si può ben capire come si tratti di un lavoro di estrema pazienza e accuratezza che, se realizzato in modo efficace, riesce a permettere a un prodotto audiovisivo di bucare lo schermo, coinvolgendo non solo l'occhio, ma anche l'orecchio dello spettatore, permettendogli di affezionarsi a ciò che sta guardando.

Se da una parte il non aver un attore reale con cui confrontarsi potrebbe risultare più facile, non dovendo per forza ricalcare alcuni aspetti personali, concentrandosi direttamente solo sul personaggio che si andrà a interpretare, nel momento in cui ci si sposta nel campo dell'animazione, la sfida diventa ancora maggiore: caratterizzate da un disegno bidimensionale (pur incisivo che possa essere), queste figure necessitano ancora di più per essere rese concrete e vive. Non potrebbero suscitare così tanto coinvolgimento emotivo senza un doppiatore che gli permette loro di ridere, scherzare, gridare, urlare, cantare, aggiungendogli quella piccola fetta di personalità che fino a quel momento mancava.

Dal doppiaggio dipende gran parte del successo dell'opera, soprattutto quando non si parte da un prodotto già confezionato, che necessita "solo" di essere tradotto e ridoppiato dalla lingua originale di partenza a quella di arrivo, ma piuttosto da un soggetto originale, come capita spesso in Giappone. Di conseguenza, la ricerca delle personalità più adatte da abbinare al prodotto diventa ancor più indispensabile al fine di creare un legame inscindibile e altamente riconoscibile tra doppiato e doppiatore. Ciò sarà favorito da strategie che permettono di far sì che lo stesso pubblico si affezioni a entrambi esaltando il più possibile i *voice actor*. Ecco perché, per quanto riguarda il paese del Sol Levante, parteciperanno a qualsiasi evento o performance legata all'*anime* a cui lavorano, quali manifestazioni d'intrattenimento; conferenze stampa; interviste; partecipazione a programmi sugli anime ecc., aumentando il *feeling* con il pubblico. Tutto concorre a creare man mano un attaccamento sempre più stretto, che faccia sì che non vi sia solo un profitto commerciale nei confronti della serie animata, ma dello stesso doppiatore, che più sarà bravo e poliedrico nell'interpretare il proprio corrispettivo sullo schermo, più verrà amato e apprezzato dal pubblico.

Soprattutto in un contesto del genere, spesso lungo – per quanto riguarda le serie – di centinaia e centinaia di episodi (*ONE PIECE* è palesemente incluso nella categoria), il *seiyū* ha il compito di presentare sempre performance perfette, efficaci e mai manchevoli, pena quella di presentare un risultato considerevolmente inferiore degli altri, dettaglio facilmente adocchiabile dal

telespettatore, finendo per sminuire un'opera potenzialmente buona. Lo stesso discorso si riflette sul professionista: una performance negativa è indice di scarse abilità e competenze rispetto a molti altri colleghi, che potrebbe costargli, in un settore largamente competitivo, pieno di talenti notevoli, l'ottenere altri lavori.

D'aiuto è sicuramente l'abitudine di condividere i turni assieme ai propri colleghi di lavoro in base alle scene da girare, alternandosi davanti a più microfoni, sistemati nella sala d'incisione, rispettando il normale avvicinarsi dei dialoghi proposti piuttosto che sessioni di lavoro singole<sup>247</sup>. Ciò facilita l'acclimatarsi del doppiatore stesso nel contesto dell'*anime* che sta andando a interpretare, portando a un sempre più stretto rapporto di collaborazione tra i professionisti coinvolti, utile a un gruppo di lavoro di cui si arriva anche a far parte per anni. Al contempo, ci si stimola a vicenda, cercando di creare performance di pari livello per non dover rifare tutta la scena da capo, ripetizione che diventerebbe molto più faticosa dato che coinvolge così tante persone, rispetto a un doppiaggio in solitaria. Inoltre, riprodurre il reale alternarsi delle battute proposte permette di comprendere e seguire con più facilità il ritmo della sequenza, oltre che rendere la conversazione più scorrevole e concreta. Proprio questo dialogo tra voci, timbri, cadenze e modi di parlare completamente diversi vivacizza ancora di più l'opera. Le dona brio, freschezza, drammaticità all'occorrenza, ma prima di tutto, evita di renderla piatta e noiosa. Se l'intento rimane quello di puntare a creare un prodotto che possa essere riconoscibile, attirare audience e soprattutto non essere dimenticato in fretta, tutto ciò non può che essere considerato un ottimo metodo di lavoro.

Per quanto riguarda i personaggi in sé, avere una differenziazione netta nella voce porta a creare un'eterogeneità che attira più generi e tipologie di pubblico possibili. Al pari dell'aspetto visuale, in un *anime* ciò che viene ricordato di una figura è sicuramente la sua vocalità e il suo modo di parlare, che andranno a rispondere a una determinata preferenza piuttosto che un'altra in base alla persona, suscitandone l'immedesimazione.

Al contempo, è chiaro come vi sia sempre il bisogno di portare lo spettatore a distinguere tra personaggi negativi e positivi. Anche qui, l'interpretazione di un *seiyū* viene largamente in aiuto, tendendo a donare agli antagonisti voci profonde, a volte ammalianti ma soprattutto già di primo impatto pericolose, che contrasteranno nettamente con quelle pure e limpide che invece verranno associate ai protagonisti del racconto. Si può pensare sia una ripartizione piuttosto banale, forse

---

<sup>247</sup> Al contrario, in Italia è raro che gruppi di doppiatori possano lavorare contemporaneamente. Di solito ognuno lavora solo sulla sua parte e sarà la regia di doppiaggio a unirle assieme.

troppo scontata, ma se si ragiona riguardo il vasto mondo creato da Oda diventa necessario. Il poter facilmente identificare le varie categorie di figure che vengono mostrate, infatti, ha il netto vantaggio di permettere di focalizzarsi maggiormente su altro, visti i grandi stimoli dati da battaglie, vicende e spunti di riflessione che si intrecciano e susseguono con un ritmo piuttosto serrato.

Quando il gruppo principale diventa piuttosto affollato, la necessità di creare una diversificazione



è sicuramente d'obbligo per evitare una facile confusione ma anche per incuriosire e attrarre lo spettatore. A tal proposito viene sicuramente in aiuto la tendenza, nel caso di *ONE PIECE*, dell'ideazione di una ciurma che è tutto tranne che omologata e, al contrario, presenta membri completamente diversi tra loro. Le differenze non riguardano solo caratteristiche

fisiche, temperamenti e storie, ma anche le voci loro assegnate, che spingono su particolari aspetti, esaltandoli e donando alle figure un ulteriore elemento distintivo e unico molto potente, al fine di aumentarne la caratterizzazione senza snaturarle.

Più la ciurma aumentava, tuttavia, più poteva risultare difficile rispettare queste esigenze, proprio



per la necessità di trovare *seiyū* che potessero rispondere a richieste che diventavano oltremodo specifiche vista la comparsa di elementi sempre più particolari. Per fortuna la

*Tōei* è sempre riuscita a mantenere alte le aspettative, portando sullo schermo voci assolutamente perfette dotate di grande singolarità.

Primo tra tutti troviamo Rufy, interpretato da Tanaka Mayumi 田中 真弓 (1955)<sup>248</sup>. La sua è una



voce giovane, chiara, divertente, ma con una rochezza di sottofondo che permette, durante gli urli molto potenti, che vengono trascinati anche per parecchi secondi, di penetrare con forza nelle orecchie dello spettatore. Abbinato a una parlata che usa un registro altamente informale e amichevole, e una risata che ricorda il ghigno furbo e giocoso di una scimmia, la comprensione del personaggio è immediata: sarà infatti chiaro da subito come Cappello di

<sup>248</sup> Principalmente interpretato prima da Luigi Rosa (1966) – ep. 1-225 –, e poi da Renato Novara (1977) – ep. 256 –.

Paglia sia un ragazzo solare, forse un po' sbadato ma dotato di una grande forza di volontà, che la voce riesce a esprimere al meglio.

In secondo luogo, troviamo i due protagonisti maschili che affiancano il capitano nelle lotte più difficili e ardue: lo spadaccino, ex cacciatore di taglie, Roronoa Zoro, e il cuoco Sanji. Entrambi hanno voci maschili, profonde, che indicano come siano persone da non sottovalutare e molto serie quando la situazione lo richiede. Quella di Zoro, data da Nakai Kazuya 中井 和哉 (1967)<sup>249</sup> tende a essere più bassa, corposa e soprattutto lenta, degna di una persona che è sicura di sé e tende a parlare solamente quando lo ritiene necessario. Quella di Sanji, invece,



interpretato da Hirata Hiroaki 平田 広明 (1963)<sup>250</sup>, è più svagata elegante e altamente carezzevole, segno di una persona ammaliatrice, decisa sebbene non brusca, che riesce a raggiungere picchi più freschi e giovani, sia nei litigi con proprio il compagno sopracitato, sia nell'approcciarsi con le donne. In questo caso la voce si chiude, diventa più acuta, assumendo note assolutamente comiche che portano in scena l'immagine di un rubacuori sognante, che perde la testa di fronte alla presenza di persone di sesso femminile. Anche qui è il doppiatore a fare la differenza, marcando il divario tra la placida calma e la gentilezza che lo caratterizzano di solito, e il suo essere totalmente fuori dalle righe, caricaturalmente esagerato, di fronte a delle ragazze, pur non ottenendo mai nulla. Ciò permette di avere due figure maschili portanti (oltre al capitano) ugualmente forti ma differenti, in modo da non poter venire facilmente confuse.

Passando ai personaggi femminili, si osservino la ladra di pirati, Nami, doppiata da Okamura Akemi 岡村 明美 (1969)<sup>251</sup> e l'archeologa Nico Robin, cui da la voce Yamaguchi Yuriko 山口 由里子



(1965)<sup>252</sup>. La prima differenza sostanziale è sicuramente il timbro di voce, che fornisce informazioni piuttosto chiare e immediate dell'età di entrambe. Il tono è infatti più chiaro e squillante per Nami, mentre per Nico Robin sarà più temprato, calmo e pacifico, sempre in linea con le rispettive caratterizzazioni. Le reazioni della navigatrice saranno sicuramente più spontanee, forti, a volte persino poco femminili nei suoi urli scomposti, ma delineano facilmente la sua personalità esuberante, espansiva e combattiva. Ne si riesce persino a sottolineare l'amore per il denaro,

---

<sup>249</sup> La voce italiana è quella di Patrizio Prata (1972).

<sup>250</sup> In italiano ritroviamo il doppiatore Lorenzo Scattorin (1971).

<sup>251</sup> Nell'edizione italiana a prestarle la voce è Emanuela Pacotto (1965).

<sup>252</sup> La corrispettiva italiana è Patrizia Scianca (1961).

rendendo la voce più melliflua e sognante di fronte a montagne di *berry*. Al contrario, Robin sarà sempre più controllata, sulle sue, con una risata più contenuta, indice probabilmente di una maggiore maturità acquisita. Probabilmente anche per questo, quando durante la saga di Enies Lobby ammetterà davanti a Rufy di voler vivere piuttosto che lasciarsi morire nel seguire la Marina a Impel Down come prigioniera, il suo sfogo, in quel lungo grido e in un pianto liberatorio, risulta ancora di più forte impatto. Non sarebbe però possibile notare determinati particolari se non vi fosse una voce che ne esalta il netto contrasto, il distacco dalla solita e placida cadenza, in un esternare (finalmente) i propri sentimenti.

Si avrà poi Yamaguchi Kappei 山口 勝平 (1965)<sup>253</sup> con il suo Usop, caratterizzato da una parlata



gioviale, apparentemente noncurante delle difficoltà e di ciò che gli sta attorno, pregno di arroganza e vanità (che lo porta a dire bugie), ma che in realtà

nasconde una grande paura dell'ignoto e dei pericoli. Tale particolarità traspare nel momento in cui il tono si alza, diventando più acuto e sottile, e la velocità con cui vengono pronunciate le parole aumenta, lasciando quella svagata superiorità e sprezzo del pericolo per esprimere tutto il terrore provato dal personaggio, in una comicità che permette di trovarlo comunque divertente.



Segue Franky, di cui si è già ampiamente discusso nella sezione dedicata allo stile, impersonato dalla voce adulta di Yao Kazuki 矢尾 一樹 (1959)<sup>254</sup> e Brook, doppiato da Nagashima Shigeru 長島 茂 (1957)<sup>255</sup>, i cui timbri si caratterizzano per

un'evidente maturità. Nel caso del carpentiere mostra un modo di fare rude, schietto, accompagnata da un'intonazione divertita,

leggera, con urli e esclamazioni che spezzano la quiete della scena. Per quanto riguarda il musicista, invece si può vedere quella stessa giovialità, abbinata però a



una modulazione più delicata e tenue rispetto alla corposità della voce di Franky, che nel caso di Brook si potrebbe considerare armoniosa nei sali/scendi presenti nell'intonazione, collegata al suo essere un musicista.

Infine, ma non ultimo per importanza, si può osservare il tenero Renny Renny Chopper, la renna dalle sembianze antropomorfe, cui Ōtani Ikue 大谷 育江 (1965)<sup>256</sup> dona quella vocina acuta, tenera, che ispira subito simpatia nel



---

<sup>253</sup> Nella versione italiana, Luca Bottale (1967).

<sup>254</sup> Nella versione italiana, Riccardo Rovatti (1954).

<sup>255</sup> Il doppiatore italiano è Daniele Demma (1957).

<sup>256</sup> Nella versione italiana il ruolo è stato affidato a Federica Valenti (1969).

telespettatore. Ovattata, bassa, e delicata come quella di un bambino, è chiaro come la scelta cada a pennello, viste le sembianze del piccolo medico, ridotte in tutte le sue trasformazioni, tranne l'ultima. Qui, nel diventare un essere dalle enormi dimensioni, il proprio tono cambia, modificandosi, diventando più scuro e cupo nel voler andare a ricalcare la parlata di un mostro, distaccandosi anche nel tono utilizzato, dal tenero animaletto che viene mostrato di solito.

Altro punto su cui è interessante porgere la propria attenzione è la realizzazione delle peculiari risate del *manga*, di cui si è già parlato in precedenza. Così come nell'opera sono un dettaglio che arricchisce, rendendo più marcata la caratterizzazione dei vari personaggi, nella realizzazione dell'*anime* il particolare non è stato affatto ignorato, ma piuttosto valorizzato. Nell'ottica del voler creare un prodotto il più possibile accattivante e fonte di share sicuro, gettare al vento un ottimo spunto come questo, capace, nella sua semplicità, di colpire l'attenzione dello spettatore e permettere un maggior affezionamento alle figure presenti nella storia, sarebbe sicuramente considerato uno spreco o una mancanza di attenzione al prodotto originale. A maggior ragione è presumibile che ci si sia stato un lavoro a priori dei dialoghetti-adattatori, assieme ai *seiyū* stessi, per studiare le risate, in modo che non fossero solo un mero riportare il suono scelto da Oda, ma piuttosto un giusto abbinamento al carattere del personaggio, donandogli la sfumatura più adatta, la tonalità più consona e soprattutto quella nota particolare che potesse renderle diverse una dall'altra.

Si cercherà di osservare esempi diversi in modo da rendere le diversità e comprendere come sia strettamente legata al *character*, permettendo allo spettatore di comprendere dettagli riguardo la sua stessa personalità.

Prima di tutti Perona, la Ghost Princess (ゴーストプリンセス *Gōsuto Purinsesu*), comandante



zombie della ciurma di Gekko Moria, che fa la sua comparsa per la prima volta nell'episodio 339 : *Kai genshō zokuzoku! Surirābāku jōriku* 『怪現象ぞくぞく! スリラーバーク上陸』 *Fenomeni misteriosi*<sup>257</sup>. Caratterizzata da lunghi capelli rosa divisi in due lunghi codini, vestita da Gothic Lolita e accompagnata da un ombrellino da passeggio che usa per ripararsi il capo, la padrona del frutto Horo Horo (che le permette di generare e controllare fantasmi di diverso tipo) è una ragazza orgogliosa e

---

<sup>257</sup> Corrispondente al capitolo 443 *Surirābāku* 「スリラーバーク」 *Thriller Bark*.

arrogante. Amante delle cose carine, unico oggetto del suo interesse, adora scherzare, utilizzando con le sue vittime un'ironia piuttosto macabra alle volte per il suo puro e semplice divertimento. Allo stesso tempo è piuttosto ingenua e permalosa come una bambina, dimostrando comunque



una certa dose di gentilezza nel momento in cui, nell'incontrare Zoro dopo la divisione della ciurma, si prende cura delle sue ferite<sup>258</sup>. La sua risata, trascrivibile con un *Horohorohoro!* 「ホロホロホロ」 creata dalla voce della sua doppiatrice, Nishihara Kumiko 西原 久美子 (1965)<sup>259</sup>, si caratterizza per un tono molto acuto, vivace e spensierato, seppur piatto. Il non avere particolari inflessioni emotive sottolinea, in primo luogo, la noncuranza della

pirata di fronte a chi le sta attorno, e sicuramente anche la propria superbia, già intuibile non solo dall'atteggiamento, ma anche dal fatto di indossare perennemente una corona. In secondo luogo, questa indifferente atonalità si ricollega facilmente a un atteggiamento di beffa verso il prossimo, segno di un comportamento infantile piuttosto marcato. Si può quindi notare una specularità tra l'aspetto fisico, il carattere espresso tramite movimenti, gesti, e il modo di parlare, e la risata, che sembra, nel suo piccolo, esserne un riassunto piuttosto preciso.

Al contrario, da un uomo della presenza fisica di Barbabianca, doppiato da Arimoto Kinryū 有本 欽隆(1940)<sup>260</sup>, è facile aspettarsi un modo di ridere completamente differente, rappresentato

con *Gurarararara!* 「グララララ」, già subito a impatto più graffiato rispetto a quello analizzato poc'anzi. In realtà, la risata dell'Imperatore è resa in due modi: la prima è di portata più contenuta rispetto a quella che la sua voce matura e vigorosa potrebbe raggiungere, lasciata appena fuoriuscire dai denti, in una sorta di brontolio sordo. Ne esprime la sicurezza di sé e anche



l'arroganza, seppur a differenza del caso precedente, in maniera meno infantile proprio per limitare l'ilarità del momento. Al contempo, questa sottospecie di ringhio lascia trasparire una sottile minaccia, facendo chiaramente intuire allo spettatore come sia una persona da non sottovalutare. Tali sensazioni aumentano nel momento in cui Barbabianca si lascia andare a risate più aperte, sguaiate, la cui

<sup>258</sup> ONE PIECE, episodio 421.

<sup>259</sup> La doppiatrice italiana è Jenny de Cesarei (1975).

<sup>260</sup> La voce italiana è variata più volte. Ritroviamo infatti Riccardo Peroni (1949) nell'episodio 151; Raffaele Farina (1958) nel 316, Dario Oppido (1965) per il 422 e infine, Marco Balbi (1954) dal 461 (compreso).



portata ne esalta la forza interiore, e sembra ancor di più un chiaro monito verso chi potrebbe essere intenzionato a sfidarlo. Tutto lascia pensare a un personaggio potente, indubbiamente forte e al contempo da temere, rimanendo quindi in linea con il suo modo di fare, secco, immediato e senza alcun tipo di esitazione. Si tratta di una persona che ha vissuto, ha avuto esperienze e grazie a esse è conscia delle proprie capacità. Non ha nemmeno bisogno di vantarsene, perché è chiaro come siano ormai diventate un dato di fatto, rafforzate dalla fama che lo circonda e dalla sua nomina a Imperatore, titolo che, nell'osservare la figura in tutta la totalità dei suoi aspetti, sembra ancora più appropriato.

Altro personaggio dalla risata particolare è Brook, caratterizzato da uno spensieratissimo



*Yohohohoho!* 「ヨホホホホ」 che dimostra in fretta il suo carattere gioviale e spontaneo, comprendente allo stesso tempo un'acutezza, seppur si tratti di una voce maschile, che riesce imprimergli un'aria un po' retrò, lasciando così intuire il fatto che tra tutti i membri della ciurma di Rufy sia il più vecchio (alla sua prima apparizione ha infatti 88 anni). La stessa cantilenata espressione vocale di divertimento si abbina molto bene allo strumento suonato dal musicista: il violino, con il quale condivide la tonalità alta ma non stridula, rispetto a quella di molti altri personaggi. Ne si deduce un'indole buona e pacata, al pari

effettivamente del *character* corrispondente, tanto forse da far sì che ne si sottovaluti la pericolosità in combattimento, venendo tratti facilmente in inganno.

Infine, l'ultima risata presa in questione è quella del diabolico e spietato Caesar Clown<sup>261</sup>, interpretato da Nakao Ryūsei 中尾 隆聖 (1951). Al contrario della voce acuta



ma in qualche modo dolce dell'ultimo (a ora) membro della ciurma di Cappello di Paglia, il ghigno *Shulolololo!* 「シュロロロロ～オ」 dello scienziato di Punk Hazard è sicuramente più aspro e fastidioso. Le note alte che tocca, pur parlando sempre di un uomo, ben si confacciano al potere di cui è dotato, ovvero quello del frutto



<sup>261</sup> La sua prima comparsa avviene nel capitolo 658 *Bisuketto rūmu* 「ビスケットルーム」 (*La stanza dei biscotti*), che nell'*anime* corrisponde all'episodio *Ichimi sōzen! Shōgeki no kubi dake samurai tōjō!* 『一味騒然! 衝撃の首だけ侍登場!』 (*La ciurma è confusa! Appare lo scioccante samurai decapitato!*).

Gas Gas, che suggerisce una sorta di sensazione di galleggiamento nell'aria, che una risata del genere non può far altro che esaltare largamente. Seppur esprima una certa gioia, si carica di malignità man mano che si prolunga, indicando la personalità machiavellica e pazza, che sembra perdere il contatto con la realtà, quasi fosse un eco pronto a prolungarsi all'infinito. La sua stessa persona dona l'idea di provenire da un'altra realtà, con un viso incipriato che ricorda il tipico trucco degli attori di *kabuki* 歌舞伎<sup>262</sup>, abbinato a delle corna ricurve che fuoriescono dal suo capo. Dai brevi ma significativi esempi presentati si può comprendere nuovamente come il rapporto tra *manga* e serie animata non sia mai smesso, ma si basi su un continuo dialogo che ne permette dei rimandi costanti. Ciò si nota dall'uso di dettagli che permettono al primo di diventare base del secondo, e a quest'ultimo di potersi esprimere in modi sempre nuovi e innovativi, dando spazio di interpretazione anche ai doppiatori che si cimentano nei ruoli, incentivando un continuo miglioramento, nel tentativo di mantenere alto il proprio standard e al contempo stupire ancora. Dai risultati ottenuti, grazie anche all'evoluzione tecnico-grafica avvenuta nella realizzazione degli *anime* in questi ultimi quindici anni, è possibile supporre nuovamente che, con il progredire della serie, anche i risultati presentati allo spettatore continueranno a essere oltremodo notevoli, grazie anche al lavoro dei *seiyū*. Essi rimarranno ancora fondamentali, come nei casi già mostrati, nell'esaltare la piattaforma di partenza costruita loro attorno, composta da disegni e effetti speciali, dando vita ai personaggi che si muovono all'interno del mondo sempre più ricco e variegato che è *ONE PIECE*, permettendo anche allo spettatore, tramite le loro voci, di farne parte e condividere con loro quella stessa esperienza unica e irripetibile. E chi non vorrebbe, in fondo, trovare un modo per non sognare almeno un po'.

---

<sup>262</sup> Termine che deriva dall'unione dei *kanji* di 歌 *ka* (canto), 舞 *bu* (danza), 伎 *ki* (abilità), indica una forma di teatro sorta in Giappone all'inizio del Seicento. Inizialmente recitato dalle donne, venne poi loro proibito per la rigida morale del tempo, facendo sì che diventasse una forma di intrattenimento performata solamente da uomini che interpretavano anche i ruoli femminili, tanto che venne coniato il termine *onnagata* 女形 (o *oyama* 女方) per indicare quegli attori specializzati in questo tipo di personaggi. Espressione della cultura dei *chōnin* (classe borghese), rispetto a molte altre forme di spettacolo più alte, indirizzate alla nobiltà, rimane più vicina alla fascia più popolare. Le rappresentazioni spaziano da spettacoli di danza (*shosagoto* 所作事), a opere ambientate nella contemporaneità (*sewamono* 世話物), che hanno come protagonisti persone comuni, caratterizzate da grande realismo, e infine a *pièce* con tema storico (*jidaimono* 時代物), in particolare riguardo le gesta di samurai del passato, che si tingono di elementi fantastici e legendari, avvicinandosi al mito. Gli attori si riconoscono per il vistoso trucco di cui si caratterizzano, con un cerone bianco sul quale si lavora nell'accentuare linee espressive del volto con colori forti e accesi.

## 2. IL MERCATO MUSICALE

Nell'analizzare il mondo della comunicazione mediatica, inesorabilmente rapido e in continua espansione, che segue l'obiettivo di raggiungere ambiti sempre più diversi e specifici, spesso ci si focalizza su forme di intrattenimento di facile relazione, quali *manga* e *anime*, abbinati a romanzi o *visual novel* (*bijuaru noberu* ビジュアルノベル<sup>263</sup>) e videogiochi, tralasciando invece l'aspetto musicale, che in realtà è quasi sempre presente in ognuno dei settori *mass-mediatici*, ma viene spesso dato per scontato. Si tratta tuttavia di un grande errore, perché è anche grazie alla musica che si ottiene il successo di un prodotto e soprattutto il suo facile ricordo. L'obiettivo rimane sempre lo stesso: far sì che nella miriade di input e stimoli a cui la popolazione è sottoposta ogni giorno, il proprio, tra tanti, riesca a rimanere impresso nella memoria e soprattutto a essere tenuto maggiormente in considerazione rispetto a altri, che di conseguenza finiranno per venire scartati.

Ciò capita con qualsiasi canzone si lanci sul mercato: ogni artista lavora per rendere testi e musiche originali, innovativi o quantomeno dotati di qualche dettaglio che non lasci indifferente, creando così quella che viene definita una *hit*<sup>264</sup>. Il brano che scalerà le classifiche di ascolto (e più ne rimarrà in vetta, più otterrà profitti), permettendo in tal modo un facile acquisto dell'album che potrebbe essere lanciato a breve, oppure, in caso sia già stato messo sul mercato, rafforzandone l'attrattiva per un possibile compratore. A questa strategia contribuisce largamente l'utilizzo del canale telematico, con la creazione di *videoclip* che accompagnano la canzone, consentendole di essere trasmessa anche sullo schermo e assicurandosi quindi ancora maggiore visibilità. In Giappone, proprio per sottolineare il motivo promozionale per il quale sono stati creati, vengono spesso chiamati *puromōshon bideo* プロモーション・ビデオ *promotional video*, abbreviati in *PV*. Inizialmente basati su una semplice ripresa del cantante o del gruppo musicale durante l'esecuzione del brano (con o senza la presenza di pubblico), mano a mano sono state aggiunte sequenze di ballo o piccole storie. Negli anni il campo si è espanso, diventando sempre più innovativo e originale, arrivando a creare cortometraggi narrativi o meno – in cui possono essere

---

<sup>263</sup> Si tratta di una piattaforma videoludica caratterizzata da un gioco di natura interattiva improntato sullo stile del romanzo/racconto, dove il giocatore può decidere lo svolgersi della storia tramite un determinato numero di scelte che ne influenzeranno il percorso, dando l'idea di avere un gioco personalizzato e più dinamico.

<sup>264</sup> Abbreviazione di *hit record* o *hit single*, ovvero un brano che ottiene un notevole numero di vendite (e visualizzazioni).

presenti sequenze animate o immagini documentaristiche –, che sembrano sempre più simili a dei piccoli film. Ad aumentarne la visione ha sicuramente contribuito la massiccia diffusione di internet, che ha reso i videoclip facilmente raggiungibili e visionabili in qualsiasi momento (a differenza di radio o televisione, cui bisogna rispettare la programmazione) e luogo, un fattore *mainstream*<sup>265</sup> essenziale per essere competitivi a livello nazionale e soprattutto internazionale. Il Giappone, che ha un settore musicale altamente produttivo, fresco e moderno, non poteva non sfruttare le potenzialità di un *media* come questo anche nel campo dell'animazione, andando a declinarlo man mano in sempre più ambiti.

Il primo è sicuramente quello più comune: la sigla. Nel panorama italiano, vi è una sola canzone che preannuncia l'inizio e segna la conclusione di una puntata di un cartone animato; al contrario, in Giappone, si hanno due canzoni totalmente diverse, che vengono definite rispettivamente *ōpeningu* オープニング *opening* (abbreviato convenzionalmente in *OP*) e *endingu* エンディング *ending* (abbreviato in *EN*). Strettamente collegate alla serie animata che hanno il compito di aprire e chiudere, come se fossero una sorta di sipario, si caratterizzano per una sequenza video formata da immagini incisive, forti, che hanno solitamente il compito di mostrare i personaggi principali. L'obiettivo è quello di donare degli input veloci ma semplici, che lasciano intravedere a grandi linee l'idea della vicenda, invogliando il telespettatore a prestarvi attenzione. Ne consegue che se la canzone e il video a essa correlato attraggono, sarà più facile che chi guarda decida di non cambiare canale, dando una possibilità al prodotto che sta per andare in onda, venendo influenzati dall'aspettativa positiva di poter trovare qualcosa di proprio gradimento al pari (se non di più) di quello che ha appena visto e sentito.

A ora *ONE PIECE* si compone di 18 *opening* e 18 *ending*, anche se dalla puntata n° 279 è stato scelto di eliminare l'animazione delle sigle conclusive per poter aumentare la durata delle puntate. Per questo motivo, ci si concentrerà soprattutto sulle prime.

Trasmesse, prima di essere sostituite, per un tempo che va dai venti ai cinquanta episodi circa (le *opening*) e dai dieci ai venti (le *ending*) le canzoni non coincidono, quindi, con l'inizio e la fine di una determinata serie/saga come invece capiterebbe in Italia (anche perché spesso si ha un netto periodo di distanza tra la trasmissione di una serie rispetto al suo seguito). I motivi ipotizzabili per tale scelta potrebbero essere sostanzialmente due: prima di tutto, nell'utilizzare la sigla come promozione dell'*anime*, ma anche come modo per mostrare i punti focali "attuali" della serie, è

---

<sup>265</sup> Termine che viene utilizzato per indicare, in campo culturale, un elemento di ampia diffusione popolare tanto da avere grande seguito.

chiaro come con l'evolversi della storia ci sia bisogno anche di un cambiamento del video musicale di apertura (e di chiusura), in modo da renderlo sempre in linea con ciò che verrà raccontato poi sullo schermo. Si osserveranno, quindi, una o più carrellate di primi piani dedicate ai protagonisti e anche ai loro antagonisti (vicino a volte a sequenze a sé stanti riguardo i protagonisti), in modo da donare dei punti chiave su cui poter fare facilmente riferimento, anche per chi non ha seguito



prima la serie, dedicando, al contempo, spazio ai beniamini del pubblico. A volte si anticipano alcune scene o personaggi, ma se visto nell'ottica del cercare continuamente di mantenere viva l'attenzione di chi guarda, ciò servirà sicuramente a invogliarlo a non perdersi le puntate seguenti, proprio nell'attesa di un determinato personaggio scorto nella sigla, piuttosto che un altro

dettaglio che è riuscito ad attirarne l'interesse. In secondo luogo vi è un fattore più commerciale, legato alla canzone in sé. In un ragionamento più globale, il motivo per cui un cantante, dopo aver ottenuto una traccia di successo, decide di farne uscire un'altra sul mercato, è il voler presentare qualcosa di nuovo che possa sostituire la propria canzone, prima che passi di moda o venga rimpiazzata da altre di artisti diversi, magari più orecchiabili e fresche (oltre che giustamente voler mantenere la propria fama continuando a essere attivo nel panorama musicale). Questo concetto viene riportato anche all'*anime*, tenendo conto che, andando in onda una sola volta ogni sette giorni,



una sigla in media può coprire un lasso di tempo che va dalle venti alle cinquanta settimane, venendo magari anche trasmessa tramite radio o altri canali. Si tratta di un tempo notevole oltre al quale non conviene sforare proprio nell'intento di mantenere sempre viva l'attenzione su di sé.

Tralasciando la prima *opening* *Wī Ā!* 『ウィーアー!』 (*Noi siamo!*)<sup>266</sup>, riproposta altre due volte tramite cover, tutte le altre sono diverse l'una dall'altra, caratterizzate da musica orecchiabile, solitamente *pop*, abbinata a parole semplici e efficaci

<sup>266</sup> Cantata da Kitadani Hiroshi きただにひろし (1968) è stata pubblicata il 20 novembre 1999. È stata la sigla di apertura di *ONE PIECE* per i primi quarantasette episodi. Kitadani, che lavora principalmente come *anison vocalist* (abbreviazione di *anime songu shingā* アニメソングシンガー *anime song singer*), è membro del JAM Project 「JAM Project」 – fondato nel 2000 da Mizuki Ichirō 水木一郎 (1948) –, gruppo formato da cantanti diventati famosi per

facilmente memorizzabili, che permette facile acclimatamento del pubblico. E' indubbiamente un requisito di grande importanza, dal momento in cui ci si è già affezionati a una *OP* e inaspettatamente viene cambiata. Si comprende bene, infatti, come ogni nuova canzone debba essere obbligatoriamente all'altezza di quella prima proprio per non farla rimpiangere troppo, proponendo allo spettatore qualcosa di nuovo, pur mantenendo una certa linea di continuità che non le rende estranee una all'altra, come se anch'esse, ascoltate di fila, potessero essere capaci di raccontarne la storia.

Ciò nonostante, pur avendo affermato che si tratta di *lyrics* completamente diverse, si trovano diversi punti in comune. Vi sono infatti parole che ricorrono in molte canzoni, e che si possono definire punti chiave dei messaggi che *ONE PIECE* insegna, ovvero partire, assieme a altri compagni, puntando alla ricerca – che come si è già ampiamente analizzato, è il punto focale del viaggio – dei propri sogni e desideri solcando il mare dell'avventura.



A ciò si aggiungono due riferimenti interessanti. Il primo riguarda il cielo. In quasi tutti i testi, infatti, si parla dell'atto di puntare a raggiungere addirittura il sole, a cercare di afferrarne la luce, come a voler spingere a ambire a quell'impossibile obiettivo che è l'arrivare a sfiorare con le dita addirittura la volta celeste. Si osservi ad esempio la terza *OP Hikari he* 『ヒカリへ』 *Verso la luce*:

“Ho appena iniziato a cercare il mondo eterno oltre le onde.

Con questa passione straripante nel mio petto andrò ovunque per cercare quella luce mai vista.”<sup>267</sup>

---

sigle o temi musicali usati per videogiochi, *anime* e *tokusatsu* 特撮 (prodotti di tipo fantascientifico o horror, tra cui possiamo annoverare i *kaijū eiga* 怪獣映画 film sui mostri, oppure serie tv come *Kamen Raidā* 『仮面ライダー』 – 1971-1973 –, e le *sūpā sentai* スーパー戦隊, serie supereroistiche che hanno ispirato i famosi *Power Rangers* americani) da qui l'acronimo che corrisponde a Japan Animationsong Makers.

<sup>267</sup> 「僕は今さがしはじめた

水しぶきあげて果てしなく続く世界へ

あふれだす情熱を胸に

どこまでも行くよまだ見ぬヒカリ求め」 cit. *Hikari he*. La canzone, pubblicata il 24 luglio 2002, è interpretata dalla band giapponese *Za Beibīsutāzu* 「ザ・ベイビースターズ」 *The Babystars*, e viene utilizzata come *opening* dall'episodio 116 al 168.

o ancora la quindicesima, andata in onda dal 517esimo al 590esimo episodio dell'*anime*:

“[..]Andare avanti, questa è la nostra promessa  
da quando il sogno è cominciato.  
Il futuro a cui puntiamo è sempre lo stesso.  
Non riesco a trattenermi, non riesco a fermarmi  
Il sole del mio cuore non tramonterà mai.”<sup>268</sup>



A parte l'interessante metafora poetica dello spingere se stessi a andare oltre la normalità e il facile per riuscire a ottenere ciò che realmente si vuole (anche se apparentemente irrealizzabile), la presenza di un richiamo naturale del genere non è qualcosa di così raro in Giappone. Anzi, (come già precedentemente citato) spesso si è visto come nei *manga*, e ancor più negli *anime*, la relazione con

l'ambiente naturale sia sempre molto forte, utilizzata come specchio degli stati d'animo dei personaggi e modo per prendere respiro dalle vicende, creando brevi intermezzi. In realtà la presenza di un ambiente a volte lieve, a volte più forte e aggressivo, ricorda all'uomo la propria quasi totale impotenza nei confronti di un elemento che può sempre sovrastarlo, ricordandogli in un certo senso la sua limitatezza. Al contempo, il cielo ospita uno dei *kami* più importanti per la religione shintoista: Amaterasu, entità divina che con i suoi raggi illumina tutta la Terra, considerata la creatrice del Giappone e progenitrice dell'antica stirpe imperiale. Puntare verso l'alto, arrivando a toccare quello stesso splendore equivarrebbe, perciò, a riuscire nell'impresa di



sfiorare una divinità. Ciò sottolinea ancor più l'aspetto inusuale e unico delle azioni dell'eroe che proprio per questo saranno emozionanti, complicate e ricche di colpi di scena entusiasmanti, quali sarebbe un'idea del genere. E' un incitamento che riempie di speranza piuttosto che schiacciare

---

<sup>268</sup> 「前進あるのみそれが誓い

夢が始まったあの日から

目指す未来は同じ

じっと出来ない止まらない

ココロの太陽 沈まない」 cit. *WT Gō!* 『ウィーゴー!』 *Andiamo!* di Kitadani Hiroshi, pubblicata il 2 ottobre 2011.

per la sua grandezza, proprio perché pur grande che sia la sfida, saranno i propri sogni a dare il coraggio e la forza per andare avanti.

Al contempo, si cerca di non discostarsi troppo dalla realtà. Sono diversi, infatti, i richiami al dolore provato, alle esperienze difficili che i protagonisti hanno dovuto sopportare, riportate spesso nell'immagine delle lacrime, unico sfogo dei propri sentimenti interiori, che spesso rimangono celati all'interno dell'animo, appesantendolo e segnandolo in modo irrimediabile:

“[...] Ci sono lacrime che non mostriamo a nessuno.”<sup>269</sup>

“[...] Le lacrime cadono più velocemente di ieri  
Sono stanco di nuotare, mi sembra di star annegando nella città.”<sup>270</sup>

Si può notare come venga sottolineata la natura umana dei protagonisti, ricordandone la non invincibilità nel perdere alle volte, subire perdite e rinunce come qualsiasi altra persona. Si tratta di un altro elemento che contribuisce all'immedesimazione non solo con le figure presenti sullo schermo, ma anche con la canzone, che si sentirà ancor più propria e vicina a sé.

“[...] Se è per realizzare i nostri sogni  
non rimpiangerò le lacrime che ho versato.”<sup>271</sup>

Anche in questo caso vi è però un messaggio positivo. Le *lyrics* invitano a non dimenticare il proprio passato e nemmeno rinnegarlo, ma piuttosto a stringere i denti e andare avanti, in modo da non essere sconfitti dai propri dolori e raggiungere finalmente i propri obiettivi. Anzi, le

---

<sup>269</sup> 「誰にも見せない

涙もあるけれど」 cit. 『BRAND NEW WORLD』 *Un mondo tutto nuovo*, cantato dal gruppo *j-pop* (abbreviazione del termine *japanese pop*) 「D-51」 (2003-) pubblicato il 26 luglio 2006 – sesto singolo del gruppo e sesta opening di *ONE PIECE* – . Rispetto a sigle durate più a lungo, la si può trovare solo nell'arco di episodi dal 264 al 278.

<sup>270</sup> 「[...] 昨日より早く涙が流れて

泳ぎ疲れた街で溺れそうだ」 cit. 『CRAZY RAINBOW』 *Pazzo Arcobaleno* del duo *Takkī e Tsubasa* 「タッキー&翼」 *Tackey e Tsubasa* (2002-). Ottavo singolo del duo giapponese e ottava opening di *ONE PIECE*, viene utilizzata per gli episodi dal 284 al 325.

<sup>271</sup> 「[...] 夢を叶えるための涙ならば

惜しくはない」 cit. 『BON VOYAGE!』 *Buon Viaggio!* cantato dal gruppo femminile *j-pop* 「BON-BON BLANCO」 (2002-2009), quarta *OP* di *ONE PIECE* e loro sesto singolo. La canzone, pubblicata il 14 gennaio 2004 viene utilizzata come apertura per le puntate dalla 169 a 206.



esperienze fatte, non dimenticate, saranno spinta e monito per andare avanti. Allo stesso modo non importa se ci si perderà nell'oscurità e nel buio. Le difficoltà non sono mai assenti, a volte sembreranno talmente dure da parere insormontabili, ma non bisogna cedere alla facile tentazione di mollare tutto e lasciar perdere:

“[...] Anche se perdiamo di vista la strada nel buio non arrenderti e allunga le mani verso la luce”<sup>272</sup>

“[...] Il sole sorgerà  
E brillerà ugualmente sui nostri dolori”<sup>273</sup>

La luce continua a essere utilizzata come punto focale, promemoria di come nella vita vi sia sempre una possibilità, una speranza, persino nei momenti più cupi, che possa portare fuori, permettere di guardare oltre i propri drammi e spingere a cercare una soluzione, per non farsi sopraffare del tutto. Tuttavia, il cambiamento nell'animo non proviene solo dall'esterno, dal vedere solo un simbolo della possibilità di felicità, ma è già parte di sé:

“[...]La voce dentro di me  
che mi sostiene senza tregua  
anche se la pioggia incessante mi intralcerà  
non mi farà cambiare strada”<sup>274</sup>

---

<sup>272</sup> 「[...]たとえ暗闇の中  
道を見失っても  
諦めないで  
手を伸ばせ  
光へと」 cit. 「D-51」、『BRAND NEW WORLD』.

<sup>273</sup> 「陽が昇り  
悲しみさえ等しく照らす」 cit. 『Fight together』 *Combattiamo insieme* di Amuro Namie 安室 奈美恵 (1977).  
Pubblicato il 27 luglio 2011, è la quattordicesima opening di *ONE PIECE* e comprende gli episodi dal 493 al 516.

<sup>274</sup> 「僕の中に流れる声は  
ずっとずっと僕を支えてる  
イタズラな雨が邪魔するけど  
逃げ出さないから」 cit. 『One Day』 *Un giorno* del gruppo *j-rock* (abbreviazione di *japanese rock*) 「The ROOTLESS」  
(2009- ). Pubblicato il 20 ottobre 2010 è la tredicesima sigla di apertura e riguarda gli episodi dal 460 al 492.



In ciò è racchiuso il messaggio principale. La vastità dell'aere e la luce del sole rimangono emblema di positività, ma è anche vero che senza una propria determinazione personale, una certa ostinazione, perfino, non si potrebbe andare da nessuna parte. Riprendendo gli insegnamenti mostrati prima dal *manga*

e poi anche dall'*anime*, le canzoni rimarkano come sia solo nel credere in se stessi e in ciò che si desidera davvero che anche l'eroe, dopo le cadute, dopo le difficoltà subite, riesce a rialzarsi e riprendere a combattere, affiancato dai propri compagni.

A ciò si aggiunge l'atto del correre, che solitamente corrisponde anche a delle sequenze video in cui i protagonisti vengono ritratti nell'atto dello scatto, che riesce a evidenziare concretamente non solo l'idea della partenza, dell'allontanarsi verso nuove avventure nascoste in quell'orizzonte infinito dell'esistenza, ma anche la voglia di vivere, la vivacità che ogni persona ha ma spesso non esprime a pieno. E' quella scintilla presente nell'animo che permette di superare gli



ostacoli, di non fermarsi, tenere duro e andare sempre più veloce, sempre più forte verso la propria realizzazione personale e sì, anche il proprio tesoro. Le parole della diciottesima opening, 『Hard Knock Days』 *Giorni duri* dei 「GENERATIONS from EXILE TRIBE」 (2011-), pubblicata nel 12 agosto 2015 (che accompagna l'*anime* dalla 687esima puntata), possono riassumere in modo appropriato tale concetto:

“[...] Picchiami e colpiscimi senza pietà,  
 e anche se cado ancora  
 solo chi guarda ai propri passi e si rialza,  
 alla fine riderà per ultimo! Il solo vincitore!  
 (Dobbiamo andare, finché finché non arriveremo alla strada della gloria!)  
 Combatti, cadi, rialzati!  
 Questi sono i nostri giorni duri!”<sup>275</sup>

---

<sup>275</sup> 「[...]容赦なく Beat me Hit me また倒れても  
 もう一度立ち上がり前を見た者だけが  
 最後に笑うのさ Only winner!  
 (We gotta go 届くまで Glory road!)

E come nella vita di ogni giorno, lottare è l'unica cosa che permette di andare avanti e sopravvivere, e quella che forse, a volte, ci si dimentica troppo in fretta.

Si può quindi affermare come, nel loro piccolo, anche le canzoni contengano al loro interno un certo intento didattico, servendosi di un linguaggio semplice e melodie orecchiabili, che non esagerano nell'estro in modo che si possa essere concentrati maggiormente sul testo oltre che sul video in sovraimpressione. Allo stesso tempo, rispetto alle prime, tendenti solitamente a essere piuttosto simili l'una con l'altra, con il passare del tempo le *opening* sono diventate sempre più particolari e variegate, scegliendo anche tracce più decise, *rock*, che ben si adattano alla storia e creano la giusta carica emotiva, utile a fomentare l'attesa verso l'episodio in un crescendo di adrenalina. Anche l'inserimento di parole o (corte) espressioni in inglese, che spezza un testo altrimenti completamente in giapponese, crea frasi che attirano l'attenzione dello spettatore e rendono il *lyrics* ancora più deciso e d'effetto, facendo sì che la qualità dell'*OP* possa essere assolutamente all'altezza della serie tv e delle aspettative commerciali.

Bisogna dunque puntare, per la scelta dei brani, su voci originali e coinvolgenti proprio per valorizzarli al massimo e, di conseguenza, anche il prodotto che le stesse promuovono, approfittandone inoltre per lanciare nuovi talenti, donando loro notevole esposizione mediatica. Prestare la propria voce per un *opening* (o un *ending*) di una serie d'animazione conosciuta, infatti, è un'occasione da non sottovalutare nella maniera più assoluta per chiunque voglia entrare nel mondo dello spettacolo, ancor più in Giappone, dove *band*, gruppi e *idol* si confrontano ogni giorno in un sempre più eterogeneo e affollato mercato musicale. Una volta ottenuto un testo e una melodia che possano non solo essere adatti al soggetto cui si riferisce, ma anche a valorizzare la propria vocalità, si può facilmente immaginare come la popolarità ottenuta sia abbastanza immediata e da usare in fretta come trampolino di lancio, prima di "passare di moda". Per quanto riguarda *ONE PIECE* la scelta di utilizzare cantanti e gruppi sconosciuti è stata adottata più volte: primo tra tutti proprio Kitadani Hiroshi, cantante della prima storica sigla (quella che tra l'altro ha avuto più cover, tanto da tornare in altre due versioni), che utilizzò come singolo di debutto; a seguire 「The Babystars」 ; 「The ROOTLESS」 (2009- )<sup>276</sup> ; e Shinzato Kōta 新里 宏太 (1995) con

---

Fight ぶつかって歯向かって!

それが僕たちの Hard knock days!

<sup>276</sup> Tredicesima *opening*, comprende gli episodi dal 460 al 492.

『HANDS UP!』 (*Su le mani!*<sup>277</sup>). Una strategia del genere non è garanzia di successo al cento per cento, visti i diversi fattori che possono incorrere (la serie potrebbe perdere seguito; la canzone potrebbe non essere particolarmente interessante; il vocalist stesso potrebbe non piacere ecc.), ma sicuramente è una chance da non ignorare per tentare di sfondare nel mondo dello spettacolo. La *Tōei* stessa l'ha usata come metodo per promuovere i propri doppiatori, facendo cantare loro, per qualche episodio (279-283), *We Are!*, in occasione del decimo anniversario di *ONE PIECE*, intitolandola *Wī Ā! Animeshon Wanpiisu juushuunen ver.* 『ウィーアー! アニメーション ワンピース 10周年 ver. !』 (*We are! Decimo anniversario dell'anime ONE PIECE*), per sottolinearne l'evento.

Inoltre, come le case discografiche hanno tentato di mettere in luce i propri nuovi talenti, la stessa serie televisiva ha cercato di puntare su voci già conosciute che potessero attirare ancora maggior attenzione sul proprio prodotto. Ad esempio Amuro Namie, o il duo Tackey e Tsubasa, già largamente conosciuti in patria, ma soprattutto i 「Tohoshinki」 (THSK), boy band sudcoreana che



ha debuttato in patria nel 2003, lanciata poi in Giappone nel 2005 dove ha ottenuto grandissimo riscontro, presentando da quel momento canzoni non solo coreane ma anche giapponesi. Il gruppo si è prestato per due *opening* di *ONE PIECE*: la *cover*, remixata, di *We are!* (2008), seguita subito dopo da 『Share the world!』 (*Condividiamo il mondo!*, 2009<sup>278</sup>) rispettivamente, quindi, decima e

undicesima sigla dell'anime.

Ancora, per quanto riguarda *ONE PIECE*, la collaborazione tra il settore musicale e quello dell'animazione non si limita alla creazione delle sigle tv, ma riguarda anche la produzione di cd musicali, sempre riguardanti la serie, contenenti le soundtrack più ricorrenti assieme alle *opening* e *ending* del momento e a nuove canzoni – che donano quindi qualcosa in più oltre al già sentito, altro stratagemma per attirare possibili compratori –. Non sono poche le compilation di canzoni e temi musicali presenti nei videogiochi e nei film dedicati all'*anime*, sempre nell'ottica dello sfruttare l'opera in tutte le sue possibilità di declinazione. Si avranno poi i già citati *image song*.



---

<sup>277</sup> Pubblicata il 31 luglio 2013, è la sedicesima *opening* di *ONE PIECE* (ep. 591-628).

<sup>278</sup> Pubblicata il 22 aprile 2009, apre le puntate dalla 373 alla 394.

Chiamato anche *kyarakutā songu* キャラクターソング, l'*image song* è una canzone di una serie animata, *video game* o *drama*, contenuta in un singolo o eventualmente in un album (in questo caso, *image album*), che riguarda un personaggio del prodotto cui ci si riferisce. Lo stesso motivo musicale è chiaramente una sua breve descrizione esaltativa, che ne sottolinea le abitudini, gli hobby, piuttosto che il carattere. Quella stessa indole viene ripresa dalla musica scelta, che ne ricalca la personalità in maniera semplice ma diretta. Il suo scopo, quindi, è di dare dettagli aggiuntivi che non si sono potuti inserire in altri frangenti, esplorando nuovi aspetti o ambiti non toccati dalla storia o dal gioco di cui fanno parte, in modo che il pubblico possa essere sempre più attratto dalle figure proposte. Le sentirà spontaneamente più vicine a sé, sviluppando delle preferenze in base alla propria persona, e, senza che se ne renda conto, le farà entrare sempre di più nella sua quotidianità, considerandone abituale la fruizione. A volte presenti anche all'interno degli stessi *anime*, se la storia lo permette, un'altra caratteristica fondamentale di questo tipo di canzoni è il fatto che siano cantate dal *seiyū* che doppia quel personaggio, utilizzando il suo modo di parlare. E' richiesto quindi all'interprete vocale un doppio sforzo: prima di tutto il saper cantare, capacità non essenziale ma largamente richiesta nel campo dell'animazione giapponese, dove le canzoni sono piuttosto comuni; in secondo luogo di attuare la performance con candenza, tonalità e modulazione della voce non proprie, ma del *character*, rispettandone tutte le caratteristiche di cui già deve tenere conto in un normale turno di incisione. Non è un compito semplice, ma è chiaro come il risultato, se attuato nel modo giusto, sia decisamente di grande impatto, soprattutto se si pensa alla fascia infantile/adolescenziale, per la quale ascoltare non solo i propri personaggi preferiti parlare, ma anche cantare, risulterà assolutamente accattivante. Così facendo, figure immaginarie, vengono rese ancora più reali e concrete.

Per quanto riguarda *ONE PIECE*, accanto alle *character song* dedicate ai personaggi principali della



ciurma di Cappello di Paglia (a volte troviamo anche canzoni eseguite in coppia), *Avex Trax*<sup>279</sup> ha prodotto anche cd con brani di gruppo, tra i quali: *Wanpīsu ōshan zutorīmu! Shudaika Family Shichinin no Mugiwara Kaizokushūhen* 『ワンピース オーシャンズドリーム！主題歌～FAMILY～7人の麦わら海賊団篇』 (*One Piece Oceans of*

ーシャンズドリーム！主題歌～FAMILY～7人の麦わら海賊団篇』 (*One Piece Oceans of*

<sup>279</sup> Abbreviazione di *Eibekusu Torakkusu* エイベックス トラックス, è un'etichetta discografica che appartiene al conglomerato giapponese Avex Group Holdings Inc. (*Eibekusu Gurūpu Hōrudingusu Kabushiki-gaisha* エイベックス・グループ・ホールディングス株式会社). La compagnia detiene i diritti di distribuzione su *ONE PIECE* per quanto riguarda il settore musicale; non a caso, la maggior parte dei cantanti scelti per le sue *opening* e *ending* provengono dalla stessa etichetta.

*dreams! Main theme – FAMILY – 7 Mugiwara's version, lett. One Piece, oceano di sogni! Canzone principale – FAMILY – versione della ciurma di Cappello di Paglia, 5 febbraio 2003); e altri dedicati a eventi particolari come Wanpīsu kyarakutāsongushinguru – JUNGLE FEVER – Kaizoku no kaizoku ni yoru kaizoku no tame no kanshasai 『ワンピース キャラクターソングシングル ～JUNGLE FEVER～海賊の海賊による海賊のための感謝祭』 (One Piece character song single – JUNGLE FEVER – Thanksgiving for Pirates by the Pirate of Pirates, lett. One Piece singolo – JUNGLE FEVER – Festa del Ringraziamento per i pirati, dal pirata dei pirati, 29 ottobre 2003), oppure Wanpīsu no Kurisumasu 『ワンピースのクリスマス』 (One Piece Christmas, lett. One Piece Natale, 25 novembre 2004).*



Ancora una volta, è chiaro come siano progetti commerciali studiati ad hoc al fine di ottenere più visibilità possibile, cercando di raggiungere ogni più specifica realtà (come si vedrà poi meglio nel capitolo riguardante il merchandising). In un contesto in cui tutto diventa competizione commerciale, si può comprendere come ogni settore tenti di ottenere il massimo dalla collaborazione e l'interazione con gli altri i media coinvolti, in modo da assicurarsi un'esaltazione reciproca che possa portare uguali profitti, ed essere allo stesso tempo spronati a far meglio di prima. Anzi, osservandone i risultati più che positivi, si può ipotizzare come sia proprio il continuo scambio di idee, richieste e aspettative a cui rispondere, il vero motore che porta a una progressione in tutti i campi, in una sorta di effetto domino che aumenta le capacità comunicative ed espressive. I riscontri da parte del pubblico, decisamente favorevoli, indicano come il dialogismo tra *mass-media*, basato sempre di più su una comunicazione immediata, diretta e incisiva (caratteristiche che il campo musicale esprime alla perfezione, grazie all'unione di voce e musica), non possa far altro che bene sia ai profitti commerciali, rendendo il soggetto attuale e mai fuori moda, sia all'indole creativa di chi lavora sui progetti, stimolandone fantasia e inventiva per raggiungere sempre nuovi traguardi e obiettivi. Permette loro di giocare con melodie, ritmi, timbri e vocalità diverse, abbinandoli poi al video e alle parole che verranno trasmessi (in caso vi sia la possibilità) sugli schermi, in un continuo gioco di rimandi e riprese gli uni con gli altri, che crea dei piccoli mondi a parte in cui lo spettatore è ancora una volta catturato e rapito.

Si tratta solo di trovare lo stimolo giusto che, in molti casi, è proprio il prodotto di partenza stesso a dare. Nel caso di *ONE PIECE*, visti gli esempi proposti, si può certamente affermare come vi sia una materia prima altamente malleabile da cui è difficile non poter trarre ispirazione. Basta solo sapere cosa guardare e a cosa puntare.

### 3. LE STRATEGIE DI *MARKETING*: L'USO DEL *MERCHANDISING*

Gli esempi presi in considerazione negli ambiti precedenti, indicano chiaramente come dietro a ogni scelta fatta via sia una strategia di *marketing* ben definita e sempre più specifica, che verte a poter soddisfare le esigenze di profitto da parte di ogni casa di animazione, discografica, editoriale e anche commerciale che lavorano su uno stesso singolo prodotto. E questo, infatti, resta sempre il punto focale. Senza un elemento dal quale partire, sponsorizzato così che possa essere distribuito nel modo migliore possibile, non vi sarebbe assolutamente nulla. E' proprio ai fini della vendita che ogni settore economico legato al consumo tenterà di usufruire di qualsiasi buono spunto possa offrire il mercato, osservandone la forza di attrazione, i punti deboli e quelli invece su cui si potrà andare a puntare e sviluppare, tenendo conto di quali e quante fasce di popolazione potranno essere coinvolte. Avremo quindi non solo un'analisi del *brand* ma anche una ricerca sugli utilizzatori, osservandone le preferenze, le richieste più comuni, tentando di dirigersi inizialmente su quelle e poi, in caso di riscontri positivi, aggiungerci altri ambiti più innovativi e particolari. A ciò può corrispondere, banalmente, una trasposizione di un prodotto da un media all'altro. Prendendo in esame *ONE PIECE*, si può vedere appunto il passaggio dal *manga* al primo *OAV*, seguito dalla creazione dell'*anime* e film annessi, e ancora, col tempo, i CD di *soundtrack*, le compilation e le *character song*. In una serie di passaggi all'apparenza semplici, ma in realtà frutto di studio e non certo casuali, si è riusciti già a portare un'idea a essere sviluppata in tre ambiti diversi tramite modi differenti, ma comunque collegati, quasi si trattasse di una sorta di catena alla quale pian piano si aggiungono ulteriori pezzi e diramazioni che si espandono sempre più.

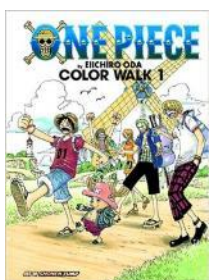
E proprio perché, come lo definisce l'economista italiano Giancarlo Pallavicini (1931)<sup>280</sup>, il *marketing* altri non è che un'arte che individua, crea e fornisce valore per soddisfare le esigenze del mercato di riferimento, riuscendo così a ottenere un profitto tramite un uso efficace delle tecniche di definizione del prezzo, della comunicazione e della distribuzione, non solo il mondo dell'intrattenimento, ma anche quello maggiormente legato alla vendita, non potevano rimanere esterni da una potenzialità commerciale così concreta come quella degli *anime* e *manga*. Il punto focale rimane sempre quello di informare, motivare e servire il mercato nel miglior modo possibile, rimanendo concorrenziali rispetto a altri marchi e aziende presenti nel settore. A tal proposito, è

---

<sup>280</sup> All'economista e manager italiano si fanno risalire le origini del concetto di *marketing*. I suoi studi, nel '59, riguardo le ricerche di mercato, hanno donato le basi, poi ampliate dall'americano Philip Kotler (1931), che hanno contribuito alla formazione del *marketing* come disciplina scientifica tutt'oggi utilizzata e sfruttata ai massimi livelli.

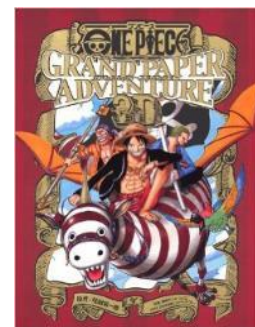
perciò diventato necessario non tralasciare le sollecitazioni etiche, sociali, culturali, ambientali, che pur non essendo fattori strettamente legati all'ambito puramente economico, hanno la capacità di portare valore all'impresa. Dall'unione che ne consegue tra scienza economica e discipline socio-culturali largamente influenzate da mode del momento, nasce il *merchandising*. In altre parole, la pratica di usufruire di un *brand* o un'immagine, di cui si è già riscontrata la popolarità, in modo da poter vendere un altro prodotto a esso collegato, ottenendo utili piuttosto certi. Ciò avverrà attraverso strategie mirate, personalizzate in base a quello che si andrà a proporre, sponsorizzate al massimo usufruendo dell'interazione con altri media quali quello pubblicitario e la strumentazione digitale, che permettono rapida diffusione e visualizzazione. Se attuate nel modo corretto, le strategie andranno a creare un coinvolgimento tra oggetto e utente, influenzandone e orientandone il potere decisionale di acquisto di quest'ultimo grazie a un'interazione piuttosto diretta, snella, ma al contempo di impatto (caratteristiche che, nuovamente, sono già state riscontrate anche negli altri settori, dimostrando come tali tecniche possano essere applicate a più ambiti, in uno stimolo continuo e prolifico).

Al fine quindi di creare un punto di contatto tra acquirente e prodotto di potenziale acquisto, se si



osserva il contesto legato a *ONE PIECE*, è abbastanza facile immaginare come in primo luogo ci si sia rivolti agli ambiti già coinvolti. Per quanto riguarda l'editoria, di fianco al *manga* sono comparsi: volumi speciali con approfondimenti sulla storia e personaggi (i *Data Files*, già citati nei capitoli precedenti); i *Color Walk*, *artbook* <sup>281</sup> caratterizzati

principalmente dal riportare i frontespizi di alcuni *tankōbon* – stampati precedentemente in scala di grigi per risparmio sui costi di produzione –, mostrandoli nella loro versione originale a colori; *novels* (finora tredici), basati principalmente sui film dedicati alla serie, scritti sempre da Hamazaki



Tatsuya; altri *artbook* legati a scene dell'*anime* o dei film, oppure ancora volumi incentrati su particolari *concept* <sup>282</sup>, interviste o anticipazioni riguardo la serie.

<sup>281</sup> Si tratta di un volume a tema, racchiudente immagini, disegni o schizzi originali (disegnati a mano o anche tramite l'utilizzo della computer grafica) o anche fotografie, largamente usati nell'ambito di *manga* e *anime* per aumentare la popolarità delle opere portate sul mercato.

<sup>282</sup> Si tratta di progetti in fase di elaborazione (in questo caso riguardo un determinato personaggio o ambientazione) che di solito vengono utilizzati come base per la sua finale realizzazione.



Si tratta di un vasto portfolio a scelta del compratore/fan della storia, che permette di mantenere viva e attiva l'attenzione del pubblico, presentando qualcosa di alternativo rispetto alla regolare uscita dei capitoli su *Weekly Shōnen Jump* e delle puntate su Fuji Tv, vivacizzando quindi una routine che potrebbe diventare piuttosto ripetitiva, e stimolando allo stesso tempo all'acquisto di prodotti non essenziali alla comprensione e allo svolgimento della storia, ma che potranno essere un surplus gradito e interessante. A ciò si aggiungeranno i già citati film e cd, oltre che i dvd che raccolgono gli episodi dell'*anime* trasmessi in tv dividendendolo nelle varie saghe, che potranno così essere facilmente riguardate dai telespettatori, consentendo di rivivere le avventure di Ruffy ogni qualvolta lo si desidera.

E' dalla stessa idea che sono stati sviluppati, principalmente da Bandai<sup>283</sup> e Nintendo<sup>284</sup>, i videogiochi dedicati alla serie, che continuano a raggiungere sempre più piattaforme di gioco e console, rimanendo al passo con i tempi. Dalla realizzazione del primo, portato sul mercato nel 2000, *Mezase Kaizoku ou! 『めざせ海賊王!』* (*Become the Pirate King!*, lett. *Diventa il Re dei Pirati!*) la cui storia segue in maniera piuttosto fedele la trama dell'arco narrativo dedicato a Roguetown e quella del primo film (『ONE PIECE』 *ONE PIECE : Per tutto l'oro del mondo*, 2000), è stato creato e lanciato sul mercato giapponese<sup>285</sup> un gioco all'anno, adattandosi man mano alle evoluzioni tecnologiche che il settore videoludico ha subito nel corso degli ultimi quindici anni. Da qui la presenza di giochi per Game Boy (dal classico al modello



---

<sup>283</sup> Kabushiki-gaisha Banda 株式会社バンダイ Bandai Co., Ltd. , fondata da Yamashina Naoharu (1918-1997) è la terza più grande azienda produttrice di giocattoli al mondo, nata nel 1950. Dopo l'acquisizione della Namco nel 2005 – software house giapponese –, ha cambiato nome in Bandai Namco Holdings, Inc.

<sup>284</sup> Nintendō Kabushiki gaisha 任天堂株式会社 Nintendo Company Ltd., una delle più grandi compagnie del Giappone, specializzata nella produzione di videogiochi e console, fondata nel 1889 da Yamauchi Fusajirō 山内 房治郎 (1858-1940). Inizia con la creazione di giochi di carte, poi meccanici e infine elettronici.

<sup>285</sup> In Italia ne sono arrivati solamente cinque, rispettivamente – si riporta la data di uscita italiana – : *ONE PIECE Anrimitteddo kurūzu episōdo 1* 『ONE PIECE アンリミテッドクルーズ・エピソード1』 (*One Piece unlimited cruise 1: Il tesoro sommerso*, 2009); *ONE PIECE Anrimitteddo kurūzu episōdo 2* 『ONE PIECE アンリミテッドクルーズ・エピソード2』 (*One Piece unlimited cruise 2: Il Risveglio di un eroe*, 2009); *One Piece: Kaizoku musō* 『ワンピース 海賊無双』 (*One Piece: Pirate Warrior*, lett. *One Piece: Pirati senza rivali*, 2012); *Wan Pīsu: Anrimitteddo wārudo reddo* 『ワンピース アンリミテッドワールドレッド』 (*One Piece: Unlimited world red*, lett. *One Piece: Mondo rosso senza limiti*, 2014); *One Piece: Kaizoku musō 3* 『ワンピース 海賊無双3』 (*One Piece: Pirate Warrior 3*, lett. *One Piece: Pirati senza rivali 3*, 2015).

advance), passando poi a Sony Playstation, Nintendo DS, 3DS e Wii, sfornando prodotti sempre più reali a livello di impatto visivo e di coinvolgimento del giocatore, che ricalcano vagamente la trama del *manga*, improntati principalmente sul combattimento tra il personaggio utilizzabile dal giocatore (le cui possibilità di scelta, sono aumentate man mano proprio per rendere il gioco sempre più personalizzabile) e altri presenti nella serie, inseriti spesso in progressione, attraverso livelli sempre più difficili, fino ad arrivare alla vittoria finale.

E' chiaro come siano prodotti orientati principalmente verso un interesse maschile, che già avrà apprezzato, nella storia ideata da Oda, la presenza di queste grandi e fantastiche battaglie, di



logica impraticabili nella realtà. E' qui che invece entra in gioco il fattore commerciale, che punta proprio su quel desiderio, quel sogno di poter partecipare in qualche modo alle avventure di Cappello di Paglia prendendo parte a quegli stessi scontri, rendendolo finalmente concreto e attuabile, nei limiti del gioco, pur rimanendo comodamente nelle proprie mura domestiche. Al contempo, tuttavia, non è detto che il pubblico

femminile li trovi privi di fascino, visto l'inserimento – a meno che non si tratti di un classico *beat 'em up* (picchiaduro)<sup>286</sup> – di percorsi a ostacoli, rompicapi o giochi di logica che stimolano la creatività e l'ingegno personale, in livelli articolati e divertenti. Inoltre si sarà invogliati dalla presenza dei propri personaggi preferiti, utilizzabili in gioco, o dall'opportunità di poter lottare con quelli che erano stati i grandi, odiati, cattivi della serie, risolto che non coinvolge solo il pubblico maschile. E' l'occasione di immedesimazione, infatti, che muove l'interesse del compratore, indipendentemente dal genere, facendo sì che un *video game* dal



formato semplice possa continuare a essere entusiasmante e accattivante, abbinato a combinazioni e idee innovative che riescano a evitare che, pur nella ripetitività dei modelli, ci si



possa annoiare. Aiuta sicuramente un'uscita così vicina di un gioco con l'altro: presentando una sorta di alternativa a quello ormai già giocato, si riesce a portare qualcosa di nuovo nelle mani di un pubblico di giocatori sempre desideroso di novità nelle quali cimentarsi ma al

---

<sup>286</sup> Si tratta di un genere di videogiochi basati sull'affrontare degli incontri di lotta di vario genere, sia a mani nude che con armi, in cui spesso ogni personaggio si caratterizza per attacchi speciali che lo distinguono dagli altri. Anche in questo caso, quindi, la scelta di chi utilizzare verterà principalmente sulla predilezione del singolo riguardo chi lo rispecchia di più o con quale figura ci si trovi meglio, rendendo il gioco personalizzabile in base alla propria persona.

contempo oltremodo selettivo e pignolo. Si può ben comprendere, infatti, come nonostante il nome di *ONE PIECE* possa comportare ancor prima dell'uscita un gran numero di prevendite, o attirare possibili compratori, fan o meno della serie, se il prodotto non sarà considerato all'altezza delle aspettative verrà comunque scartato o sarà improbabile ne compri un altro, perdendo così profitti notevoli.

Nell'ultimo anno questa strategia di *marketing* si è estesa anche all'ambito del cellulare, sfruttando i modelli di nuova generazione ormai collegati in modo standard a piattaforme wifi o reti mobili che possono permettere una connessione pressochè perenne sui canali internet. Nasce così *Wanpīsu torejākurūzu* 『ワンピース・トレジャークルーズ』 (*ONE PIECE TREASURE CRUISE*, lett. *ONE PIECE, Viaggio per il tesoro*), un *tap battle RPG (role-playing game)*<sup>287</sup> creato dalla *Bandai*



*Namco Entertainment Inc.* in collaborazione con *Shūeisha* e *Tōei Animation*, scaricabile gratuitamente da Google Play e App Store, che permette di rivivere tutta la storia del popolare *manga* di Oda divisa per saghe, rappresentate dall'isola in cui i fatti si

svolgono. Partendo quindi dalla piccola Foosha, dopo un breve *tutorial* esplicativo, il giocatore potrà creare una propria prima ciurma di cinque elementi (più un sesto esterno selezionabile tra un'eterogenea gamma di possibilità scelte casualmente dal programma tra i personaggi di altri giocatori), iniziando ad avanzare man mano di livello in livello, a difficoltà crescente, fino alla fine dell'avventura in questione, nella quale verranno inseriti, all'occorrenza, dialoghi chiave della storia, in modo da proseguire al contempo nel racconto. Dopodichè si potrà sbloccare il passaggio alla tappa successiva e anche un membro della ciurma storica di Ruffy in caso si capiti sulla sua isola.

Basato principalmente, quindi, su scontri tra gruppi resi con una grafica fedele all'originale che si avvicina molto allo stile *chibi* ちび<sup>288</sup>, e



<sup>287</sup> Termine che indica un gioco di ruolo, caratterizzato da battaglie attuate attraverso il cliccare sullo schermo, in questo caso quello del telefono.

<sup>288</sup> Termine derivante dalla lingua parlata che indica una persona o un animale di piccole dimensioni, aggiungendovi una connotazione affettuosa e positiva, rispetto a un termine neutro (da cui deriva) come *chīsai* 小さい. Questa parola è diventata popolare nell'essere adoperata nel mondo dell'animazione e dei fumetti, andando a indicare uno

un'animazione che ne evita la staticità, ma piuttosto crea figure che paiono vive, una delle caratteristiche chiave del successo del gioco è sicuramente il poter utilizzare non solo i protagonisti principali di *ONE PIECE* ma potenzialmente tutti i personaggi creati da Oda. Li si potrà trovare durante la storia (avendo la possibilità di catturarli), oppure li si otterrà attraverso un sistema di vincita che sfrutta i premi, definiti rainbow gems (lett. gemme dell'arcobaleno) conquistati alla fine di ogni saga, oppure ottenuti tramite missioni speciali e collegamento giornaliero al gioco (che ne dona una in automatico), che a gruppi di cinque possono essere usati per tentare la fortuna in una sorta di lotteria che estrae casualmente un personaggio da poter utilizzare nella propria ciurma. Così facendo, sfruttando l'affezionamento degli amatori della serie, e anche il possibile lato collezionista, si invoglia i giocatori a andare avanti col gioco per tentare di avere più figure possibili che le si utilizzi realmente o meno. Vi sono inoltre eventi speciali, che permettono di potenziare i propri personaggi o ottenerne versioni alternative con particolari caratteristiche, che rendono il gioco altamente dinamico e soprattutto coinvolgono in modo tale il player da far sì che entri nell'ottica del giocarci abitualmente, facendola diventare una routine quotidiana, donandogli ricompense, possibilità aggiuntive presenti in determinati orari del giorno, che gli consentiranno di avanzare col gioco più velocemente e ottenere maggiori risultati. Se così non fosse sufficiente, altro punto a favore di *ONE PIECE TREASURE CRUISE* è sicuramente l'essere un gioco *work in progress* in perenne espansione: non presenta infatti tutta la storia di Oda dall'inizio alla fine, ma le isole vengono caricate man mano, in modo da non premere troppo in uno sviluppo frettoloso e forse poco curato, creando, piuttosto, un rapporto ancora più intimo con i propri affezionati, che ne seguono gradualmente i progressi e saranno loro stessi a testarli, contribuendo al miglioramento del prodotto stesso. Oltre a ciò, il nascere come gioco collegato a internet, con un download istantaneo degli aggiornamenti – che verranno comunque prima testati sul panorama giapponese e poi mandati anche alle versioni




---

stile di disegno in cui i personaggi delle storie vengono rappresentati in maniera più piccola e carina del normale. E' raro che venga utilizzato per la realizzazione di tutta la serie intera, limitandolo solitamente a scene divertenti o di grande tenerezza, in cui viene sottolineato questo aspetto bambinesco e fanciullesco.

dedicate agli altri Paesi<sup>289</sup> – consente di usufruire della versione sempre più aggiornata del prodotto per un uso sempre più veloce e efficiente, altro dettaglio che non può non colpire positivamente l'utente. Al contempo, si è tenuti costantemente informati riguardo malfunzionamenti (cui solitamente i produttori si scusano, regalando persino altri premi); iniziative; implementazioni aggiuntive; o proposte, sia all'interno del game stesso che tramite facebook, twitter e altri canali internet (che continuano a sponsorizzare iniziative legate al gioco) creando così una sorta di rapporto sempre più stretto tra giocatore e casa produttrice, caratterizzato da un costante e costruttivo dialogo che collega contemporaneamente persone di tutto il mondo che condividono la stessa passione.

Nell'era della tecnologia in cui ci si trova, un prodotto del genere, aggiornato di continuo e dai possibili correngimenti in corso d'opera, è una scelta assolutamente innovativa, dinamica e di notevole accordo con i tempi che sfrutta un apparecchio sempre più indispensabile nella vita di tutti i giorni, rispondendo alla necessità di svago della clientela (che spesso utilizza il cellulare anche come gioco) nell'offrire loro un diversivo di facile utilizzo, divertente e altamente variegato. Rimane quindi, di nuovo, più di un obiettivo a cui il gioco riesce a rispondere: prima di tutto, ottenere il maggior numero di giocatori possibili, sempre in aumento grazie sia alla visibilità data dall'essere su Google Play, App Store e *social network*, sia al passaparola tra utenti; in secondo luogo, aiutare a tenere il filo di una storia così lunga, di cui facilmente ci si può perdere i pezzi, presentandone un riepilogo corto ma efficace, magari invogliando persino a leggere (o rileggere) il *manga* nell'eventualità non lo si avesse ancora fatto; in ultimo, esaltare maggiormente la serie tv utilizzando uno stile e animazioni che ricalcano quello già mostrato sullo schermo, abbinato alla scelta di ricorrere alle stesse voci dell'*anime* (possibilità a ora limitata solo ad alcune versioni dei personaggi principali). Si aumenta quindi ancora una volta la tendenza dell'utente a collegare l'elemento doppiato al *seiyū*, spingendo così anche a vedere il cartone in caso si fosse rimasti positivamente stupiti dal soggetto del gioco.

Mettendo da parte il settore tecnologico, non è stato escluso nemmeno l'ambito dei *gadget*, strettamente collegato al mondo di *anime* e *manga* nei quali, soprattutto in Giappone, trova ampio sbocco di diffusione e espressione nel più svariato e creativo numero di forme.

Si tratta solitamente di oggetti poco funzionali, molto spesso inutili, che tuttavia attirano l'attenzione per il loro aspetto particolare, bizzarro e altamente colorato. Usati come omaggio abbinato all'uscita di un determinato volume, piuttosto che *CD* o *DVD*, oppure distribuiti agli

---

<sup>289</sup> Giocabile anche dall'Italia e sempre più diffuso, per ora le lingue utilizzabili rimangono l'inglese e il francese.

eventi a riguardo, i *gadget* riguardanti *ONE PIECE* continuano a essere largamente proposti e di



facile vendita. Si parte dai poster, dedicati al gruppo di Cappello di Paglia ritratto insieme; ai personaggi singoli presenti nel manga che si è notato abbiano ottenuto più successo di altri (chiaro quindi come

le classifiche di gradimento indette dalle riviste siano costantemente

tenute d'occhio); scene dell'anime o frontespizi particolarmente significativi, ma soprattutto i *wanted* – le taglie da ricercato – riprodotte esattamente come nell'originale, che sono quelle più

gettonate perchè maggiormente vicine a livello emotivo al lettore (o allo spettatore) della serie. A ciò si aggiungeranno sicuramente *gachapon* ガチャポン<sup>290</sup>, *action figure* e *figure*<sup>291</sup> in versione normale, *chibi* o *superdeformed*<sup>292</sup>, che si soffermeranno in particolare sui personaggi presenti

nelle saghe del momento proprio per sfruttarne l'onda di popolarità. Con gli

anni diventati sempre più precisi e attenti

nelle loro rappresentazioni, queste

riproduzioni sono caratterizzate spesso dalle

pose tipiche o preparazioni a eventuali

attacchi che vengono mostrate nella storia, rendendo i piccoli oggetti ancora più accattivanti e rari dal punto di vista



<sup>290</sup> Chiamati anche *gashapon* ガンシャポン, si tratta di piccoli *gadget* riguardanti *anime*, *manga* e videogiochi, creati in serie e potenzialmente collezionabili. Possono essere delle rappresentazioni in miniatura dei personaggi; oppure portachiavi; piccoli ciondoli, ecc. legati sempre a un determinato tema, le cui dimensioni ridotte sono finalizzate a essere contenuti in capsule di plastica, che vengono vendute in distributori automatici a varie tipologie di prezzo. La definizione deriva da due suoni onomatopeici: *gacha* 「ガチャ」 o *gasha* 「ガシヤ」 che esprime l'atto di girare la manovella del distributore automatico, una volta inserito l'importo corrispondente, e il *pon* 「ポン」 della capsula che cade nel recipient (per questo motivo, oltre al regalo a sorpresa in sé, viene utilizzato per indicare anche le macchine che li contengono). Tutti i *gachapon*, a meno che non provengano da altre nazioni, sono di produzione della *Bandai*.

<sup>291</sup> Letteralmente significante “modellino in azione” o “modellino”, il termine indica delle riproduzioni in scala di personaggi provenienti da film, serie tv, *manga* e *anime*, di grande rassomiglianza visiva, tanto da essere considerato un settore fiorente molto importante per quanto riguarda il mercato collezionistico. Possono essere mobili e quindi in quel caso li si definisce “action figure”, potendo potenzialmente giocarci, oppure essere solo delle statue da tenere per bellezza, e quindi la loro dicitura corretta è “figure”.

<sup>292</sup> Particolare stile di disegno in cui vengono raffigurati dei personaggi con teste molto più grandi del corpo, utilizzate a volte in *manga* e *anime* per mostrarne una versione più piccola, carina o ancora comica.

collezionistico, dal costo non indifferente. Si potrà scegliere se cercare di avere tutti gli esemplari



proposti sul mercato, al fine di una completezza di collezione, o se puntare su alcuni elementi in particolare, magari in più versioni, senza che la loro singolarità possa



perdere di valore rispetto all'averne di fronte tutto il gruppo. Si tratta quindi di un'offerta a cui rispondere in modo

altamente soggettivo, che si sviluppa in maniera del tutto personalizzabile in base alle proprie preferenze, creando infinite possibilità di selezione e abbinamenti. Sulla stessa modalità di valutazione è anche l'acquisto di portachiavi, stringhe per telefoni cellulari; peluche; modellini; francobolli; magliette; figurine; federe e lenzuola; oggetti per la casa; bambole di varie dimensioni e fatture sempre diverse dedicate a *ONE PIECE*, in un continuo di opzioni e versioni che sembrano non avere mai fine.



Le declinazioni cui può arrivare *ONE PIECE*, infatti, grazie anche all'affezionamento dei fan e alla pubblicità che viene dedicata alla serie, sono pressochè infinite. Di certo di grande aiuto, rispetto a molti prodotti di successo che però hanno lasciato in fretta campo a altri di simili caratteristiche, è stata sicuramente la fama che l'opera ha

ottenuto nel tempo, non caratterizzata, quindi, da un grande impatto mediatico che però è svanito in fretta, quanto piuttosto da un continuo e veloce guadagnarsi sempre più attenzione, sia da parte del pubblico che dei media, fondamentale per lo sviluppo attuale che coinvolge sempre più settori in maniera oltremodo vincente.

Ecco perché, per celebrare i 15 anni dell'*anime* giapponese, il 13 marzo 2015 è stato inaugurato alla Tokyo Tower di Tokyo un parco a tema dedicato a *ONE PIECE*: il *Wanpīsutawā* 「ワンピースタワー」 (*Torre ONE PIECE*). All'interno della struttura, infatti, i visitatori troveranno parecchie



attività e spettacoli a tema, in cui verranno coinvolti anche attori professionisti che impersoneranno i protagonisti della serie. Tra le varie aree dedicate all'ormai amata ciurma, tutte caratterizzate da grande interazione con il pubblico e dalla presenza di statue e scenari a grandezza naturale riguardanti l'opera di Oda, possiamo trovare:

*Rufy no endoresu adobenchā* 「ルフィのエンドレスアドベンチャー」 (*L'avventura infinita di Ruffy*), che dedica un breve percorso interattivo legato ai fatti salienti della storia del protagonista di *ONE PIECE*; diverse sale giochi, quali un casinò per Nami (*Nami no kashinohausu* 「ナミのカジ

ノハウス」 *Il casinò di Nami*), delle piattaforme di tiro al bersaglio per quanto riguarda il cecchino, Usop (*Usoppu no mezase Sogeking* 「ウソップの目指せ狙撃王 (そげキング)」 *Usop, la strada verso Sogeking*) e una casa degli orrori per Brook (*Burukku no horāhausu* 「ブルックのホラーハウス」). A ciò si aggiungerà un ambiente in cui sono stati perfettamente ricreati gli interni della Thousand Sunny (*Choppā no sauzando sanīgō tanken* 「チョッパーのサウザンド・サニー号探検」 *Esplorazione di Chopper della Thousand Sunny*) ; un ristorante, ricreato sullo stile del Baratie, con un tempo massimo di sosta di 70 minuti (il *Sanji no oresama resutorant* 「サンジのおれ様レストラン」 *Il nostro ristorante di Sanji*), e il 「Cafe Mugiwara」, che includono tra



le loro pietanze piatti e bevande ispirati a quelli presenti nel *manga*, oltre che ovviamente un negozio fornitissimo di *gadget* e souvenir. I visitatori, inoltre, potranno assistere a show dal vivo, come il *Wanpīsu raibu atorakushon* “*Verukamu tu tongarimisuterī tsuā*” 「ワンピース ライブ アトラクション"ウェルカムトゥトンガリミステリーツアー"」 (*ONE PIECE LIVE ATTRACTION*



“*Welcome to Tongari Mystery Tour*”, *ONE PIECE SPETTACOLO LIVE*, lett. “*Benvenuti al giro misterioso di Tongari*”), in cui la ciurma di Cappello di Paglia si ritroverà alle prese con una strana caverna, in cui troverà una pietra particolare, la *kokoro no ishi* 「ココロの石」 pietra del cuore (che pare abbia la capacità di mostrare l’indole della persona esprimendolo nel colorarsi di una determinata tonalità), con la quale dovranno fare i conti.

Si tratta di spettacoli che prendono spunto dalla serie principale per creare qualcosa di nuovo, abbinandosi tuttavia a canzoni o elementi presenti nell’*anime* in modo da non uscire troppo da un tracciato familiare allo spettatore, portando comunque in scena storie innovative che possano catturare l’occhio dei presenti e rendere le performance uniche e originali.

Il *ONE PIECE Tower* non è però l’unico luogo in cui questo tipo di attrattive è stato sviluppato a “grandezza d’uomo”. Già agli *Universal Studios Japan*<sup>293</sup> di Ōsaka, vengono proposte, da quasi sette anni (a rotazione con altri film o *anime* di successo), attrazioni dedicate al *manga*, con tanto di scorci d’ambientazione perfettamente ricostruiti per l’occasione. Qui i visitatori del parco



<sup>293</sup> Inaugurato il 31 marzo 2001, è stato il primo parco Universal aperto in Asia, ed è uno dei più grandi e visitati al mondo.



potranno trovare: una battaglia con cannoni d'acqua ingaggiata da Rufy e Usop nella One Piece Area, in cui viene coinvolto tutto il pubblico, che avviene quattro volte al giorno; due ristoranti a tema in cui verranno serviti piatti e menù particolari, sempre inerenti al fumetto, in cui si incontreranno anche i personaggi in carne e ossa, potendo quindi avere la possibilità di interagire



realmente con loro; un negozio di souvenir, e un'area trucca-  
volto sempre basata sul mondo di Oda. A ciò si aggiungerà  
soprattutto l'ormai famoso *ONE PIECE Premier Show*, esibizione  
con attori dal vivo. Portato per la prima volta sul palcoscenico  
nel 2011, lo spettacolo si rinnova a ogni stagione (per quanto  
riguarda *ONE PIECE* le attrazioni sono presenti in inverno e

estate) con una trama diversa, focalizzato sempre su balli, canti, ma soprattutto sull'interazione tra performers e pubblico, tra i quali si sceglieranno anche alcuni membri per partecipare a dei piccoli giochi, aumentando quindi il livello di coinvolgimento emotivo e di intrattenimento generale. Dotato, inoltre, di imponenti e curati allestimenti scenici di enorme impatto visivo, il *live show* si caratterizza per l'utilizzo di elementi pirotecnici, effetti speciali, *stunt work*<sup>294</sup> e proiezioni in 3D, coordinati dal supervisore degli effetti speciali Maks Naporowski, famoso per aver lavorato in film come *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (*Harry Potter e la Pietra Filosofale*, 2001) di Chris Columbus (1958) o *The Aviator* (*L'Aviatore*, 2004) di Martin Scorsese (1942). La presenza di personalità di un certo calibro, è chiaro segno di come tutto sia all'infuori di un brand scelto per caso, ma soprattutto di come vi sia grande rispetto per il lavoro che sta all'origine, sebbene, sia all'apparenza "solo" un fumetto.

I due esempi scelti tanti altri eventi e spettacoli che possono e potranno ancora svilupparsi riguardo l'evidente fenomeno mediatico che è *ONE PIECE*, indicano come questa unione di elementi culturali e economici possa effettivamente portare a risultati notevoli, in cui si ha un doppio riscontro: il profitto, da una parte, motore essenziale per muovere l'economia, ma anche il riuscire a intrattenere, a comunicare e far dialogare un prodotto con la popolazione. Nonostante si trattino, quindi, di strategie evidenti di *marketing*, che sfruttano in ogni occasione la possibilità di inserirci la vendita di *merchandising* di vario tipo, sono proprio le stesse che permettono di coinvolgere sempre di più gli acquirenti, donando nuovi spunti per non rendere la relazione prodotto-persona noiosa o banale. La movimentano piuttosto, di volta in volta, con risvolti unici e

---

<sup>294</sup> Il termine indica la presenza di uno *stuntman* (*controfigura*), ovvero un professionista in grado di azioni potenzialmente pericolose o difficili, solitamente al posto di un attore.

imprevedibili. Ciò non fa altro che dare ulteriore vitalità e freschezza a un prodotto già di per sé largamente moderno e attuale, riuscendo a coinvolgere non solo i bambini, ma anche gli adulti nel creare oggetti, iniziative o – nell’ambito dei parchi tematici – percorsi ad hoc che possano riguardare entrambi, creando esperienze condivise non solo tra singoli ma anche per famiglie, evitando che il tutto si chiuda a una sola fascia d’età o genere. E forse, in fondo, cresciuti o meno, tecniche di mercato proposte dimostrano come persino i loro ideatori, alla possibilità di inventare e sfruttare la fantasia per creare mondi in cui sognare a occhi aperti, non hanno ancora rinunciato del tutto.

## Conclusioni

Sorprendere, emozionare e creare, sono le capacità richieste a un *mangaka*, abbinata a una buona dose di talento e fantasia, che gli permettono di ottenere un grande privilegio: quello di raccontare una storia a un pubblico sempre vario e eterogeneo, con il quale condividere un messaggio, delle emozioni, che traspaiono attraverso i disegni e le parole impressi sulla carta. L'opera di Oda Eiichirō risponde ancora chiaramente a queste caratteristiche dopo anni e anni di pubblicazione, risultando a pieno titolo uno dei prodotti meglio riusciti e popolari del panorama fumettistico nipponico dell'ultimo ventennio. I motivi che ne rendono di facile comprensione il successo sono stati resi, lungo tutta la tesi, piuttosto noti: primo tra tutti una capacità espressiva notevole che permette, tramite un tratto incisivo ma pulito, di donare forza, drammaticità ove serve, ma anche spensieratezza, divertimento e gioia, rendendo la storia vitale e dinamica, all'insegna di uno *shōnen manga* che si rispetti. Le stesse caratteristiche del genere fumettistico per ragazzi vengono ampiamente rispettate, vista la presenza di combattimenti e sfide continui che mettono a dura prova l'eroe e ne seguono il suo mirabolante viaggio per mare, alla ricerca del famoso tesoro di Gol D. Roger, ma soprattutto della propria libertà personale nell'affermazione di se stesso. Il tutto minato dalla presenza di antagonisti capaci di mettere a dura prova il protagonista e i suoi amici, sempre pronti a dargli tutto l'aiuto e la forza morale per andare avanti, ricordandogli come, al contrario del proprio avversario, non sia solo. Ed è proprio nella figura dei nemici che Oda riesce a inserire, in maniera apparentemente semplice, grandi discorsi e problemi riscontrabili nella storia e anche nella società attuale: le discriminazioni razziali; i sentimenti di superiorità immotivati tra classi sociali; il credere egoistico e amorale che sia giusto e lecito ottenere ciò che si vuole calpestando gli altri, eliminandoli persino, se la situazione lo richiede, nel ritenere i propri sogni e desideri più importanti di tutto il resto. Si tratta di tematiche che spesso si crede siano state risolte dai passi avanti compiuti dalla storia, eppure ancor oggi rimangono e sono causa di diatribe, uccisioni e comportamenti che minano i rapporti di fiducia all'interno della collettività, rendendoli instabili, inquieti e sempre potenzialmente pericolosi, portando la persona a vivere nella paura, nella diffidenza e anche nella rabbia. E' su questo che si focalizza l'attenzione dell'autore, evidenziando come l'angoscia, il chiudersi agli altri piuttosto che comprenderli e aiutarli, non portano altro che a contribuire all'incrinarsi della situazione, ad aumentare la lontananza già presente tra i singoli individui, portandola a volte a punti di apparente non ritorno.

Qui si staglia l'eroe, che diventa simbolo del coraggio che ognuno di noi dovrebbe avere per compiere quel passo in avanti, per tendere una mano e affermare la propria posizione, anche contraria all'opinione pubblica, che benché piccolo – come viene ben mostrato nell'opera – riesce a volte a fare la differenza. Ruffy, più simile all'apparenza a un'antieroe, piuttosto che a un vero paladino, non sempre retto, apparentemente interessato solo a se stesso, ma che in realtà dimostra un cuore molto più puro e innocente (quasi fanciullesco, potremmo dire) di molte altre persone, ne è l'esempio lampante, e per tale motivo è così amato.

Il riuscire a inserire ragionamenti di tale spessore non è facile, soprattutto nell'ottica di creare un'opera che debba commuovere sì, potenzialmente dare anche spunti di riflessione, ma in primo luogo intrattenere e non rendere pesante la lettura, stimolando piuttosto il pubblico a andare avanti, a scoprire il seguito della storia. Qui sta il genio di Oda, che abbina magistralmente momenti tristi e gravi a altri più spensierati, gioiosi e divertenti, in una trama che nel suo schema pressochè regolare, evita che ci si soffermi troppo su uno o sull'altro aspetto, aggiungendovi anche la spettacolarità degli scontri, sempre più irreali e eccezionali nelle loro esecuzioni. Ed è in essi, che spesso vengono inseriti come input i messaggi più importanti. Le frasi vengono rese sicuramente ancor più d'effetto nell'essere accompagnate a colpi portentosi che esalteranno sia la figura in sé che ciò che viene detto, facendo sì che pensare a uno ricordi inevitabilmente anche l'altro. A queste strategie sicuramente vincenti, si è aggiunto quello che all'inizio era parso per il *mangaka* un grande azzardo, ovvero il creare personaggi fuori dalle righe sottolineandone i tratti forti delle loro indoli non solo attraverso atteggiamenti e parole, ma anche con l'aspetto esteriore, anche non per forza piacente o omologato a standard canonici, oppure estremamente particolare e eccentrico; i poteri dei frutti del diavolo che verranno loro associati; la presenza di cicatrici, menomazioni o aggiunte meccaniche al corpo, che creano su di esso una storia, un vissuto forte che farà da monito ma renderà forse anche omaggio al loro proseguire verso un cammino le cui difficoltà non sembrano mai essere finite.

Al contempo, pur essendo un'opera di tipo fantastico-avventuristico, Oda riesce comunque a mantenere un contatto con la realtà, prendendone spunto in più e più modi, creando così un'opera che proprio per i riferimenti presenti al loro interno – non limitati solo al Giappone –, riesce ancora di più a radicarsi nel contesto culturale. Li si vedrà nei nomi dei personaggi e molto spesso anche nella loro stessa fisionomia, nata proprio dal rifarsi a protagonisti della tradizione, della letteratura e della storia, ma anche individualità di spicco degli ultimi cinquant'anni, reinterpretandoli in una nuova chiave che riesce a creare figure uniche e originali, piuttosto che

mere copie in versione fumettistica. A ciò si aggiungeranno i paesaggi, le sempre diverse isole in cui Ruffy e compagni attraccheranno di volta in volta, che porteranno il lettore in una sorta di visita verso l'Egitto, l'Italia, la Spagna, persino la prigione di Alcatraz che permetterà, in questa nuova veste, di far vivere allo spettatore una vera e propria discesa negli Inferi degna della Divina Commedia.

Si potrebbe quindi affermare, come man mano la ricerca di sé si abbini anche a un aprirsi al mondo, scoprire elementi del passato e del presente che possono essere largamente utilizzati e ripresi in combinazioni sempre più ardite e originali, che però hanno di base un rispetto per tradizione e cultura, riconoscendole come materiale da non dimenticare, che ha ancora un potenziale da dare. Sono le scelte e strategie adottate (dettate certo da preferenze personali) ciò che credo consenta a un *manga* di questo tipo di poter raggiungere tale successo e visibilità a livello mondiale. Non solo in Giappone, ma in tutti i Paesi in cui l'opera è riuscita ad arrivare, la capacità di divertire, stupire ma anche instaurare un dialogo con i propri lettori, aiutandoli loro ad aprire la mente, forse persino a informarsi su ciò che li circonda, ragionare su determinate tematiche o aspetti e crescere assieme ai protagonisti del racconto, è stata oltremodo apprezzata. E' anche vero però, come il successo del *manga* sarebbe sicuramente minore – sebbene sempre notevole – senza il grande apporto donato dagli altri media che, inserendosi, hanno dato vita a un *brand* di successo dagli effetti visivamente eccellenti. Il settore dell'animazione, per primo, è stato movimentato per creare una serie che potesse prendere tutte le peculiarità di *ONE PIECE* e far sì che quello che la carta già esprimeva prendesse vita, donandole quel qualcosa in più, quei colori, quei suoni e rumori che, abbinati a musiche notevoli, sono riusciti a trascinare un pubblico, non formato solo da lettori dell'opera, nell'infinito e fantasioso mondo di Oda. Fondamentale è stata l'interazione tra le diverse parti che contribuiscono alla realizzazione di un *anime*, tra cui, tra le più importanti, la scelta dei *seiyū*. Sono le loro voci, infatti, a fare da collante tra il prodotto sullo schermo e chi guarda, permettendo un maggior coinvolgimento emotivo grazie alle grandi doti interpretative per cui si contraddistinguono, ma soprattutto rendendolo così concreto da sembrare vero. Una capacità del genere non viene certo sottovalutata, tanto che la casa di animazione, come di norma, ha sempre dato spazio ai propri performer, chiedendo loro grande impegno non solo nella lavorazione alla serie animata standard, ma anche alla realizzazione di *character song*, *audio drama* e film dedicati alla serie, che donano ancora più spazio ai personaggi, stuzzicando l'attenzione del pubblico su di loro in ogni modo possibile. Inoltre, li si coinvolge allo stesso tempo in più eventi possibili riguardanti *ONE PIECE*, a dimostrazione del riconoscimento del

loro talento permettendo loro di ottenere, e di vedere soprattutto celebrata, una fama del tutto meritata, promuovendo allo stesso tempo il prodotto al quale hanno prestato le voci. I *seiyū* non sono però le uniche voci importanti, per quanto riguarda la serie. Accanto alle loro si aggiungeranno quelle dei vari cantanti e gruppi musicali che ne hanno interpretato il gran numero di *opening* e *ending*, il cui testo richiama ancora una volta gli insegnamenti su cui Oda punta maggiormente nella storia, inseriti in musiche coinvolgenti che donano la giusta carica prima dell'inizio della puntata (o nel caso delle ED ne accompagnino la fine) e allo stesso tempo invogliano persino un telespettatore casuale a soffermarsi sul prodotto, abbinato a sequenze video di grande qualità che riescono in poco più di un minuto a mostrare – in veloci flash – i punti principali della storia: personaggi; antagonisti; eventi cardine del momento, donando anticipazioni o permettendo a chi sta guardando di poter rivivere in breve scontri o attimi già visti, solleticandone la curiosità o carezzandone il ricordo. L'idea di essere più partecipe nella storia, e di prendere il posto dei protagonisti nel vivere le loro stesse avventure ha dato vita a tutta una serie di videogiochi riguardanti *ONE PIECE*, cui la Bandai ha puntato largamente tanto da produrne uno all'anno. Approfittando del un ritmo costante di uscita si evita che il giocatore possa stufarsi del prodotto, presentandogliene uno nuovo, così che, idealmente, vi sia una continuità che porti a finirne uno per cominciare subito l'altro, caratterizzato dalle più avanzate innovazioni del settore, che portano alla creazione di giochi sempre più realistici e appassionanti. L'ultimo anno ha portato allo sfruttare persino il mondo di internet, lanciando un *tap battle RPG* coinvolgente, semplice e accattivante, caratterizzato dall'essere un *work in progress*, che progredisce man mano tramite l'esperienza attiva dell'utenza, prima collaboratrice al miglioramento e allo sviluppo del gioco, che viene invogliata, in caso non lo conosca, a scoprire la serie sia nella sua forma animata che nell'originale a fumetti.

Tramite questo excursus riassuntivo si delinea come l'aggiunta di un ogni nuovo ambito, di un nuovo media coinvolto, crei un continuo e infinito gioco di rimandi all'insegna del dialogismo, in cui esaltando un elemento, vengono evidenziati di conseguenza anche gli altri, nessun escluso, in modo che il pubblico possa avvicinarsi a quello che rappresenta maggiormente le proprie preferenze e forse, in un secondo momento, prendere in considerazione anche le restanti opportunità presenti. E' la curiosità su cui ogni settore d'intrattenimento cerca di far leva per ottenere più attenzione possibile, e sulla stessa punta anche quello commerciale, utilizzando strategia di *marketing* che sfruttano fattori culturali e sociali, guardando ai *brand* del momento per fornire prodotti a essi collegati che possano interessare così tanto da essere acquistati, anche

senza essere caratterizzati da particolare utilità. Da qui nasce e si sviluppa il mercato del *merchandising*, che mira al presentare ai fan un elevato numero di proposte legate a un'immagine cui si sono già affezionati, aggiungendo qualcosa in più sempre inerente al prodotto, da avere e collezionare, che diventerà e attirerà certamente i più appassionati. La scelta di puntare sui *gadget* segue la stessa linea di pensiero e riesce a creare di nuovo dei rimandi all'opera principale. Partendono da *gachapon*, fino ad arrivare alle più costose *action figure* e *figure*, tutto diventerà potenzialmente collezionabile, spingendo alla ricerca di ciò che più si adatta ai propri gusti, alle proprie preferenze riguardo la storia e ai personaggi, creando dei percorsi decisionali che esulano da schemi o strategie ma si basano solo sulla propria persona. E' quindi nell'esaltare la singolarità, l'unicità delle opzioni pressochè infinite che si possono intraprendere, che sta la grandezza di questo fenomeno. Partendo da un'opera sola, infatti, *ONE PIECE* è riuscito a diramarsi in qualsiasi campo commerciale e comunicativo sia arrivato a toccare, dando vita a progetti sempre nuovi e diversi, di cui rimane il protagonista, che non hanno mancato di dare i loro frutti. Nessuna scelta sminuisce o mette in ombra le altre, quanto piuttosto le esalta, mostrandole come alternative possibili ugualmente accattivanti e vicine allo spettatore. Lo dimostra la presenza di spettacoli *live*, rappresentazioni, e parchi tematici, solitamente dedicati a grandi fenomeni culturali e mediatici – si pensi appunto all'essere alternato, agli Universal Studios di Ōsaka, con attrazioni ad esempio dedicate a Harry Potter, il cui successo è mondialmente riconosciuto –, che sono un ulteriore azzardo proprio per l'apparente discostarsi tanto dall'opera originale, ma che in realtà non hanno fatto altro che sfruttarne le potenzialità in un'ulteriore nuova forma, che celebra ancora quell'idea che nel 1997 ha dato vita a tutto.

Risulta ormai evidente come ogni ambito non abbia fatto altro che sostenerne la qualità del prodotto, esaltarne la forza espressiva e l'attrattiva che ancora oggi, dopo anni, riescono a conquistare e ad allargare sempre di più un mercato e un dialogo tra settori d'intrattenimento che sembra gran lunga lontano dall'avviarsi a una conclusione. Vista la grande capacità creativa di Oda, l'unico augurio che si può pronunciare per un talento del genere è solo quello di sperare che l'unione presente tra diversi elementi e media in continuo sviluppo, possa accompagnarlo ancora, esaltando al meglio la sua opera fino alla fine del meraviglioso viaggio di *ONE PIECE*.

## Bibliografia, Sitografia, Videografia

### Bibliografia

BARICORDI, Andrea, DE GIOVANNI, Massimiliano, PIETRONI, Andrea, ROSSI, Barbara, TUNESI, Sabrina, *ANIME - GUIDA AL CINEMA D'ANIMAZIONE GIAPPONESE*, Bologna, Granata Press, 1991.

BOUQUILLARD, Jocelyn, MARQUET, Christopher, *Hokusai: First Manga Master*, New York, Harry N. Abrams Inc., 2007.

CONDY, Ian, *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, "Experimental Futures", Durham and London, Duke University Press Books, 2013.

DAN Yasuaki, "Manga dokusjokeiken to gendā: futatsu no chōsa no bunseki kara" (L'esperienza della lettura di manga e i generi dall'analisi di due sondaggi), *Journal of mass communication studies*, 85, 2014, pp. 205-224.

團 康晃、「マンガ読書経験とジェンダー: 二つの調査の分析から」、*Journal of mass communication studies*、第 85 号、2014 年、pp.205-224.

DEGUCHI Hiroshi, "Nihonmanga to bunkatayōsei: manga o meguru jōtai to rekishiteki keii (<tokushū>MANGA)" (I manga giapponesi e la diversità culturale: aspetti storici e culturali del manga <edizione speciale> MANGA), *The journal of Information Science and Technology Association*, 64, 4, 2014, 122-132.

出口 弘、「日本漫画と文化多様性: マンガをめぐる現状と歴史的経緯(<特集>MANGA)」、*The journal of Information Science and Technology Association*、第 64 卷 4 号、2014 年、pp.122-132.

GRAVETT, Paul, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, New York, Harper Design, 2004.

HARTZHEIM, Bryan Hikari, "Training Grounds: Postwar Manga Magazines and Shueisha's Weekly Shōnen Jump", *Reitaku Review*, 21, 2015, pp.3-22.



HIRAI Ken, "Kyūyaku seisho "rutsuki" to manga "ONE PIECE" geijutsukankōgaku no riron to jissen (5)" (Il concetto di sofferenza nell'Antico Testamento e ONE PIECE: teoria e messa in pratica dello studio del turismo artistico(6)), *Heian Jogakuin University journal*,13, 2013, pp. 10-18.

平居 謙、「旧約聖書『ルツ記』と漫画『ONE PIECE』：芸術観光学の理論と実践 (5)」、平安女学院大学研究年報、第 13 巻号、2013 年、pp.10-18.

HIRAI Ken, WANG Juan, CHEN Hung Wen, YAO A Ling, "Higashiajia no mangajijō to "ONE PIECE": geijutsukankōgaku no riron to jissen (6)" (ONE PIECE e la situazione dei manga nell'est-Asia: teoria e messa in pratica dello studio del turismo artistico (5)), *Heian Jogakuin University journal*, 14, 2014, pp.1-9.

平居 謙、王 娟、陳 虹ブン、姚 阿玲、「東アジアの漫画事情と『ONE PIECE』：芸術観光学の理論と実践(6)」、平安女学院大学研究年報、第 14 号、2014 年、pp. 1-9.

IKEGAMI Satoru, ""Shūkanshōnenjanpu" to iu jidaikeiken: kaishakuwakugumi toshite no masutā naratibu" (L'esperienza di una generazione attraverso Weekly Shōnen Jump: un master della narrativa come interpretazione delle strutture sociali) *Journal of mass communication studies*, 75, 2009, pp.149-167.

池上 賢、「『週刊少年ジャンプ』という時代経験: 解釈枠組みとしてのマスター・ナラティブ」、*Journal of mass communication studies*、第 75 巻、2013 年、pp. 149-167.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokemon*, Parigi, Flammarion, 2010.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *One Thousand Years of Manga*, Parigi, Flammarion, 2014.

LUCIANETTI, Silvia, ANTONINI, Andrea, *Manga - L'evoluzione dall'era Meiji agli anni settanta*, Roma, Castelvechi editoria & Comunicazione srl, gennaio 2001.

MASON, Penelope, *History Of Japanese Art*, Upper Saddle River, N.Y., Pearson Prentice hall, 2005 (1 ed.1993).

MORETTI,Franco, *Il romanzo di formazione*,Lecco, Biblioteca Einaudi, 1999.

NAGATA Takashi, "Manga no enkaku: monogatarihyōgenhō ni shūten o atete" (Storia del manga focalizzandosi sulle sue capacità narrative), *Bulletin of the School of Literature, Arts and Cultural Studies Kinki University*, 26, 1, 2014, pp.160-192.

永田 高志、「漫画の沿革：物語表現法に焦点を当てて」、近畿大学文芸学部論集、第 26 卷 1 号、2014 年、pp.160-192.

NAKASHIMA Chiharu, OTSUKA Eiji, YUN Seongcheol, "Sekaikan to manga kyōiku/sōgōkyōiku toshite no manga hyōgen no kanōsei no kenkyū" (Insegnamenti nei manga e visione del mondo/ Studio riguardo le possibilità di espressione del manga, come educazione generale), *Geijutsugōgakubu* 2014, 2014.

中島 千晴、大塚 英志、尹 聖喆、「世界観とまんが教育/総合教育としてのまんが表現の可能性の研究」、芸術工学 2014、2014 年.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Animerama - Storia del cinema d'animazione giapponese*, VENEZIA, MARSILIO, 2015.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Metamorfosi - Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Castello di Serravalle (BO), Epika Edizioni, 2010.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio, 2001.

NOVIELLI, Maria Roberta, SCROLAVEZZA, Paola, *Lo schermo scritto - Letteratura e cinema in Giappone*, Venezia, Cafoscarina, 2012.

OKADA Miyako, "Mangabishinesu no seisei to hatten: jigyō o tsunagu bijinesushisutemu no kaimei" (Sviluppo e crescita del manga business: l'interdipendenza del business system), *Economic Studies*, 63, 2, 2014, pp.375-404.

岡田 美弥子、「マンガビジネスの生成と発展：事業をつなぐビジネスシステムの解明」、経済学研究、第 63 卷 2 号、2014 年、pp. 375-404.

Oda, Eiichirō, *ONE PIECE*, vol.1-77, "Young", Perugia, Star Comics, 2001/-.

ODA, Eiichirō, *ONE PIECE*, vol. 1-80, Tōkyō, Shūeisha, 1997/-.

栄一郎尾田、『ONE PIECE』1-80 卷、東京、集英社、1997/-.

ODA Eiichirō, *One Piece film “STRONG WORLD” Eiichirō Oda artbook*, (Artbook di Oda Eiichirō per il film di One Piece “Mondo Tosto”), Tōkyō, Shūeisha, 2011.

栄一郎尾田、『One Piece film 「STRONG WORLD」 Eiichirō Oda artbook』、東京、集英社、2011.

ODA Eiichirō, *ONE PIECE BLUE – GRAND DATA FILE*, (*One Piece blu - raccolta dei dati principali*), Tōkyō, Shūeisha, 2002.

栄一郎尾田、『ONE PIECE BLUE – GRAND DATA FILE』、東京、集英社、2002.

ODA Eiichirō, *ONE PIECE BLUE DEEP – CHARACTERS WORLD*, (*One Piece profondo blu – Il mondo dei personaggi*), Tōkyō, Shūeisha, 2012.

栄一郎尾田、『ONE PIECE BLUE DEEP – CHARACTERS WORLD』、東京、集英社、2012.

ODA Eiichirō, *ONE PIECE GREEN – SECRET PIECES*, (*One Piece verde – elementi nascosti*), Tōkyō, Shūeisha, 2010.

栄一郎尾田、『ONE PIECE GREEN – SECRET PIECES』、東京、集英社、2002.

ODA Eiichirō, *ONE PIECE RED – GRAND CHARACTERS*, (*One Piece rosso - Protagonisti principali*), Tōkyō, Shūeisha, 2002.

栄一郎尾田、『ONE PIECE RED – GRAND CHARACTERS』、東京、集英社、2002.

ODA Eiichirō, *STRONG WOLRD*, (*Mondo tosto*), Tōkyō, Shūeisha, 2009.

栄一郎尾田、『STRONG WORLD』、東京、集英社、2009.

ODA Eiichirō, *Wanted! Oda Eiichirō tanpenshū*, (*Ricercato! Schizzi di Oda Eiichirō*), Tōkyō, Shūeisha, 1998.

栄一郎尾田、『WANTED!-尾田栄一郎短編集』、東京、集英社、1998.

ODA Eiichirō, *ONE PIECE YELLOW – GRAND ELEMENTS*, (*One Piece giallo – Elementi principali*), Tōkyō, Shūeisha, 2007.

栄一郎尾田、『ONE PIECE YELLOW – GRAND ELEMENTS』、東京、集英社、2007.

OKUNO Takuji, "Roots of cool Japan : From the Japanese traditional Edo culture to anime and manga" (Radici di un fantastico Giappone: dalla cultura tradizionale giapponese del periodo Edo ad anime e manga), *Kwansei Gakuin University social sciences review* 19, 2015, 1-7.

ONODA Tetsuya, "Akumanomi" de yomitoku "ONE PIECE" no merito yōin" (I frutti del diavolo: la chiave della popolarità di ONE PIECE), *Sanno University journal*, 34, 1, 2013, pp.1-19.

小野田 哲弥、「"悪魔の実"で読み解く『ONE PIECE』のメガヒット要因」、産業能率大学紀要、第34巻1号、2013年、pp.1-19.

ORSI, Maria Teresa, *Storia del fumetto giapponese – primo volume – L'evoluzione dall'era Meiji agli anni settanta*, Mestre Venezia, Musa edizioni, 1998.

ORSI, Maria Teresa, *Storia del Fumetto Giapponese – secondo volume – dagli anni Settanta alle ultime tendenze*, Mestre Venezia, Musa Edizioni, 1998.

PAOLINELLI Mario, DI FORTUNATO Eleonora, *Tradurre per il doppiaggio. La trasposizione linguistica nell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*, Traduttologia, Milano, Hoepli, 2005.

PELLITTERI, Marco, SALVADOR, Mauro, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, "Lapilli extra", Latina, Tunué, 2014.

PELLITTERI, Marco, *Conoscere l'animazione. Forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi*, "La biblioteca dell'insegnante", Roma, Conoscenza Edizioni, 2004.

PELLITTERI, Marco, *Il Drago e la Saetta: modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué Srl, 2008.

PEREGO, Elisa, *La traduzione audiovisiva*, "Le bussole", Roma, Carocci, 2005.

PETILLO, Mariacristina, *La traduzione audiovisiva nel terzo millennio*, "Lingua, traduzione e didattica", Milano, Franco Angeli, 2012.

PONTICELLO, Roberta, SCRIVO, Susanna, *Con gli occhi a mandorla: sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué Srl, 2005.

Posocco, Cristian, *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Milano, costlan editori S.r.l., 2005.

ROMEO, Angelo (a cura di), *Sociologia dei processi culturali e comunicativi. Concetti e temi*, "Sociologie", Milano, Mimesis, 2015.

Rondolino, Gianni, Tomasi, Dario, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, "Collana di cinema", Torino, Utet Universitaria, 2011.

SANO Akiko, "Media riterashī kyōiku ni okeru animēshon seisaku no jissen" (L'utilizzo dell'animazione come forma di educazione ai media), *St.Andrew's University Bulletin of the Research Institute*, 38, 1, 2012, pp.145-166.

佐野明子、「メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作の実践」、ST. ANDREW'S UNIVERSITY BULLETIN OF THE RESEARCH INSTITUTE、第38巻1号、2012年、pp. 145-166.

SANTIPOLO, Matteo, (2002), *Dalla sociolinguistica alla glottodidattica*, "Glottodidattica", Torino, Utet Universitaria, 2002.

SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, 2011.

SCHODT, Frederik L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tōkyō, Kodansha International, 1983.

TANAKA Takuya, "Sengo ni okeru "shōnenkurabu" no shimenkōsei to dokusha no yōsō" (Configurazione della rivista "Shōnen club" e caratteristiche dei lettori nel dopoguerra giapponese), *Journal of Kyoei University*, 11, 2013, pp.121-138.

田中 卓也、「戦後における『少年倶楽部』の誌面構成と読者の様相」、*Journal of Kyoei University* 第11巻、2013年、pp. 121-138.

TOMITA Hidenori, "Koukiseinenki no mediasenryaku to sabukaruchā"(Strategie dei media e subcultura nell'adolescenza avanzata), *The Journal of Educational Sociology*, 76, 2005, pp.77-94.

富田 英典、「後期青年期のメディア戦略とサブカルチャー」、*The Journal of Educational Sociology*、第76巻、2005年、pp.77-94.

TORIYAMA Akira, *Dragon ball*, (Sfera del drago), 1-62, Tōkyō, Shūeisha, 1984-1995.

鳥山明『ドラゴンボール』1-62巻、東京、集英社、1984-1995.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla, “Manga ni okeru janru o mitsumenaosu: sono ichiduke to tokuchō o kousatsu”(Ragionando sul genere nei manga: osservazione sulla sua collocazione e caratteristiche), *The journal of psychology Rissho University*, 6, 2015, pp.21-33.

ウンサーシュッツ ジャンカーラ、「マンガにおけるジャンルを見つめ直す：その位置付けと特徴を考察」、立正大学心理学研究年報、第6巻、2015年、pp.21-33.

## Sitografia

<http://bartkresa.com/project/usj-one-piece-premiere-show/>

[http://cgi2.nhk.or.jp/archives/tv60bin/detail/index.cgi?das\\_id=D0009060028\\_00000](http://cgi2.nhk.or.jp/archives/tv60bin/detail/index.cgi?das_id=D0009060028_00000)

<http://emakimono.it/shigi-san-engi-emaki/>

<http://onpiecegt.it/>

[http://it.onepiece.wikia.com/wiki/One\\_Piece\\_Wiki\\_Italia](http://it.onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_Wiki_Italia)

<http://ja.ukiyo-e.org/sources>

<http://onpiecetower.tokyo/attraction/live.html>

[http://wiki.samurai-archives.com/index.php?title=Japan\\_Punch](http://wiki.samurai-archives.com/index.php?title=Japan_Punch)

<http://www.ciaocinema.it/breve-storia-del-doppiaggio-parte-1-di-roberta-piga/>

<http://www.emuseum.jp/>

[http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e\\_j/TOP.html](http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e_j/TOP.html)

<http://www.guinnessworldrecords.jp/news/2015/6/onepiece20150615>

<http://www.iiclo.or.jp/100books/1868/htm-e/frame072-e.htm>

[http://www.italiataglia.it/indice\\_sonoro\\_fascismo/togliere\\_lingua\\_straniera](http://www.italiataglia.it/indice_sonoro_fascismo/togliere_lingua_straniera)

<https://www.lambiek.net/comiclopedia.html>

<http://www.paramount.com/100-years-paramount/paramount-story>

<http://www.recencinema.it/parliamo-di/cinema-e-cultura/3452-il-potere-del-cinema-di-propaganda-fascista>

<http://www.shonenjump.com/j/>

[http://www.tnm.jp/modules/r\\_collection/index.php?controller=dtl&colid=A60](http://www.tnm.jp/modules/r_collection/index.php?controller=dtl&colid=A60)

## Videografia

*ONE PIECE*, ep. 1-729, Tōei Animation, Giappone, 1999/-.

『ONE PIECE』、1-729 話、東映アニメーション、日本、1999/-.