

Un classico della letteratura declinato tra manga, anime e raccontogame

Da “Viaggio in Occidente” ai Corti

di **Alessandro
“Yaztromo” Viola**

La letteratura e la cultura mondiale poggiano su antichi e possenti pilastri, che tra l'altro fungono da enormi “magazzini” di storie: per esempio l'Iliade, l'Odissea, la Bibbia in Europa, l'Epopea di Gilgamesh nel Medio Oriente, Il Ramayana in India e Indocina, i Classici Confuciani, come i Ching e l'Arte della Guerra in Cina.

Questi capisaldi della cultura e della letteratura mondiale contengono un sacco di archetipi, alcuni dei quali sono assolutamente originali, mentre altri sono condivisi tra di loro, come per esempio il Diluvio Universale, che è un tema presente in più d'uno di questi. Mezzo gradino al di sotto di questi fantastici pilastri del pensiero umano, c'è una serie di altre colonne della cultura e letteratura che hanno, a loro volta, un'enorme influenza sugli attuali abitanti del pianeta. Ho scritto che sono mezzo gradino al di sotto perché, per esempio, Le Mille e una Notte hanno un'influenza enorme, ma l'Epopea di Gilgamesh è qualcosa di ancor più monumentale, la Divina Commedia è molto influente, ma non come la Bibbia, eccetera.

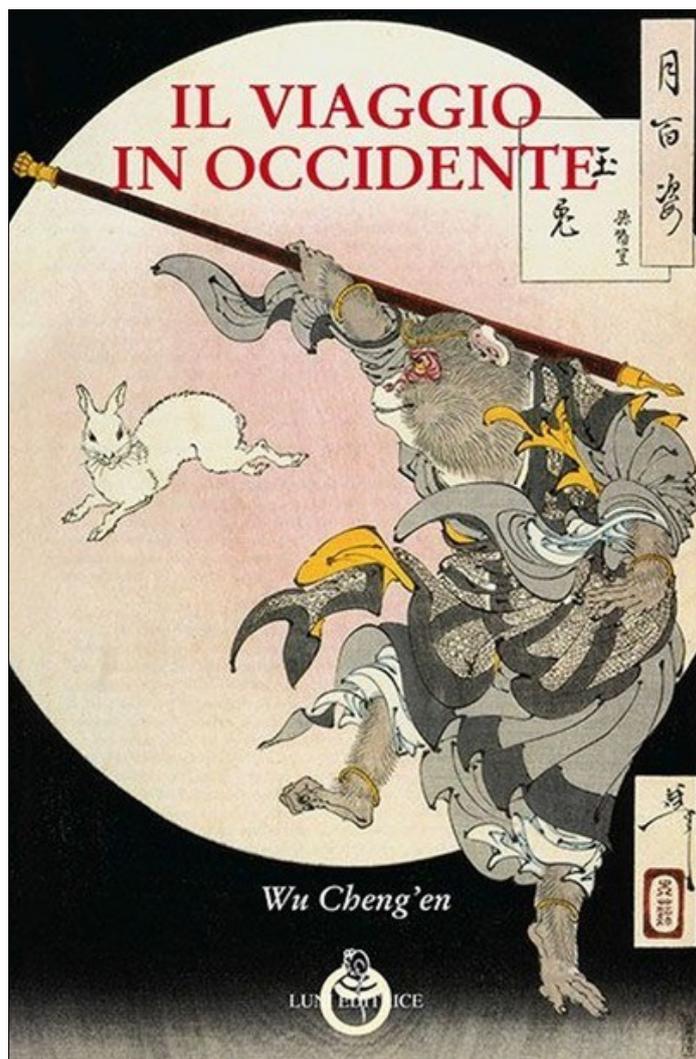
In particolare, in Cina ci sono i cosiddetti “quattro grandi romanzi classici” (più un quinto che, però, è fortemente erotico e quindi non è mai stato molto citato nei testi scolastici...) che sono stati

scritti tra il 1300 e il 1700. Non sono venerabili quanto I Ching o l'Arte della Guerra, ma contengono una quantità incredibile di storie che nei secoli sono state utilizzate e riutilizzate un'infinità di volte e con sorprendenti variazioni sul tema. I quattro romanzi classici della letteratura cine-

se sono poco conosciuti in Occidente in modo diretto, però hanno influenzato molte altre opere che in Occidente sono ben più note, ma spesso non sono pienamente capite perché non si colgono i riferimenti agli archetipi dai quali hanno preso le mosse. Io ho scoperto molti aspetti inte-

ressanti solo a distanza di molti anni quando per caso ho conosciuto qualcuno di questi archetipi... E chissà quante altre cose interessanti mi sono perso! Più il tempo passa, più mi riscopro profondamente ignorante anche di quello che credevo di sapere, ma in realtà conoscevo solo superficialmente.

In particolare, vorrei parlare di Viaggio in Occidente, o meglio, di alcuni esempi di opere legate a questo classico della letteratura cinese che non avevo mai capito prima di “incontrare” Viaggio in Occidente. Di per sé è una riflessione, in forma di romanzo, su come il buddhismo cinese avesse incorporato molti aspetti importanti del Taoismo e del Confucianesimo. Per noi occidentali (e anche per molti cinesi), apparentemente un tema noiosissimo. La storia romanizzata narra del pellegrinaggio di un monaco dalla Cina all'India, alla ricerca di alcuni rari testi sacri del buddhismo. Il monaco sarà accompagnato da tre discepoli-guardie del corpo che sono dei demoni e che decidono di seguire e proteggere il monaco nella speranza di avere la remissione dei loro peccati. Un quarto aiutante del monaco è il cavallo. Non è che la storia a prima vista sia particolarmente attraente, vero? Il cavallo è, in realtà, un principe drago, figlio del Re Drago dei Mari del Sud, Sha Wujing è un demone fluviale, Zhu Bajie è un maiale antropomorfo (ebbene sì...) e Sun Wukong è



un re Scimmia. L'opera, come tutte quelle paragonabili, è enorme, per cui guardiamo per un momento solo alla storia dell'uomo scimmia Sun Wukong.

Sun Wukong è un "ragazzaccio" selvaggio e arrogante: è nato da una pietra ingravidata dal vento e ha ambizioni di immortalità (e alla svelta!). In breve diventa un guerriero fortissimo e capace di trasformazioni, in grado di volare su una nuvola e armato di un bastone che si allunga a piacere (era una delle colonne che sorreggevano l'Oceano...). Tra le sue mascalzionate ci sono anche: il furto delle Pesche dell'immortalità (ricordano mica le mele d'oro del giardino delle Esperidi cantate da Omero, vero?), l'introdursi di straforo a una festa degli dei dove ovviamente si sbafa tutto il banchetto da perfetto maleducato, il furto delle pillole di Lao Zi. In questo modo Sun Wukong è diventato immortale, ma non meno sbruffone e mascalzone. I suoi nemici lo colpiscono con martelli e spade, con fulmini e fuoco di fornace, ma il suo corpo è indistruttibile. Allora viene punito dagli dei seppellendolo (vivo, visto che è immortale) sotto una montagna. Dopo un cinquecento anni di questo tormento, per redimersi si offre di accompagnare e proteggere il monaco, ma la sua indole incorreggibile lo porta ad abban-



donarlo alla prima occasione. Allora il monaco, con uno stratagemma, gli regala un diadema d'oro da portare in testa che, però, è magico e lo obbligherà ad obbedirgli. Pur con il rispetto dovuto a tutte le opere monumentali di questo tipo, ho ridotto e semplificato (e banalizzato) moltissimo la storia (che è notissima in Oriente) in modo da poterla riassumere in poche righe, eppure son sicuro che a questo punto la stragrande maggioranza dei lettori si sarà addormentata. Beh, per chi è ancora sveglio aggiungerò che un altro nome (giapponese) del ragazzo scimmia Sun Wukong è Son Goku: l'avete per caso mai sentito? Ebbene sì: da Viaggio in Occidente sono stati tratti numerosissimi libri, fumetti, film, anime, manga eccetera. Intanto ne citerò

tre che sono o sono stati molto popolari anche in Italia e che non avevo mai capito molto bene perché non avevo i riferimenti culturali corretti. Primo, *The Monkey*: serie umoristica a cartoni animati per la televisione, parodia del *Viaggio in Occidente*, piuttosto fedele all'originale e come tale di difficile comprensione per il pubblico occidentale. Scritta e prodotta nel 1967 da Osamu Tezuka per Mushi Production e distribuita in Italia negli anni Ottanta. Gokò, nato da una pietra sulla cima di una montagna, è uno scimmietto fortissimo che si comporta come un bimbetto dispettoso, isterico, egoista e cocciuto. Inizialmente a capo d'una banda di scimmiebanditi. Va sempre in giro con il suo bastone magico che si allunga e si accorcia a piacimento e si fa trasportare

da una nuvola velocissima. In testa porta un cerchietto d'oro. Viene imprigionato temporaneamente dal Buddha in persona dopo il suo tentativo di scalata al cielo e, poco dopo, si ritrova a dover accompagnare un monaco per recuperare alcuni testi sacri conservati in India. Fanno parte del gruppo il reverendo Sanso (a cavallo di un ronzino pelle e ossa), il maiale Hakkai (golosissimo di pesche) e il kappa Sagoyo (parodia del demone acquatico), nonché la fatina rosa Tatsuko (l'unico personaggio aggiunto di sana pianta nell'anime, senza riferimenti al testo originale). Nel loro lungo viaggio affronteranno mostri e pericoli d'ogni sorta per poter giungere a termine della loro missione. A partir da ora Gokò diviene un personaggio amante della giustizia.

Secondo, *Starzinger*: manga di Leiji Matsumoto convertito in anime dalla Toei Animation nel 1978-79 e trasmesso in Italia a partire da fine anni Ottanta. È una trasposizione in chiave "spaziale" di *Viaggio in Occidente*. La storia ruota attorno alla Principessa della Luna, Aurora, e i suoi tre compagni cyborg: Coog, Halka e Gorgo, che devono raggiungere il Grande Pianeta e ripristinare l'Energia Galattica. La Principessa Aurora occupa il ruolo del monaco, mentre quello del cavallo ce l'ha la nave spaziale La Regina del Cosmo. La geniale Dottoressa Kitty, che manda la Principessa Aurora in viaggio pur rimanendo sulla Terra, rappresenta il maestro del monaco (Bodhisattva Guanyin). Jan Koog (anagramma di Goko) è un essere umano trasformato in cyborg che si ribella e viene imprigionato in una sfera di cristallo dalla Dottoressa Kitty. All'inizio della serie viene liberato per seguire la Principessa Aurora e gli viene data una coroncina d'oro attraverso la quale lei può controllarlo. La sua arma è un bastone allungabile, il Giavellotto Astrale, mentre il suo mezzo di trasporto è lo Star Crow, un veicolo spaziale volante sopra il quale lui

LE OPERE COLLEGATE A "VIAGGIO IN OCCIDENTE"

- *Le 13 fatiche di Ercolino*, anime del 1960 targato Toei e diretto da Taiji Yabushita e Daisaku Shirakawa, basato sul manga del 1952 *Boku no Son Goku*
- *Lo scimmietto*, fumetto di Milo Manara e Saverio Pisu (Alterlinus, 1976).
- *Doraemon: Nobita's Parallel "Journey to the West"*, il nono film (1988) del celeberrimo anime giapponese *Doraemon*
- *Gensomaden Saiyuki*, manga di Kazuya Minekura (pubblicato a partire dal 1997) da cui è stato tratto l'anime *Saiyuki* - La leggenda del demone dell'illusione
- La serie di telefilm *Viaggio in Occidente* della Cctv (tv cinese)
- Il telefilm americano (Nbc) *The Lost Empire* (in Italia: *Viaggio in Occidente*)
- La serie di due film *A Chinese Odyssey* di Jeffrey Lau
- Il film americano *Il regno proibito*, diretto da Rob Minkoff, con Jet Li, Michael Angarano e Jackie Chan
- Il film *Journey to the West: Conquering the Demons* diretto da Stephen Chow
- Un episodio di *Love Hina*: serie giapponese di manga e anime di Ken Akamatsu
- Un episodio dell'anime *Inuyasha* creato dall'autrice Rumiko Takahashi
- Nel manga *Saint Seiya (Cavalieri dello Zodiaco)*, Shaka di Virgo ripercorre diversi aspetti della storia di *Viaggio in Occidente*
- Il videogioco *Enslaved: Odyssey to the West* sviluppato da Ninja Theory e pubblicato da Namco Bandai per PlayStation 3 e Xbox 360 nel 2010

sta in piedi (evidente riferimento alla nuvola). Don Hakkai è un altro cyborg di corporatura massiccia che si unisce al gruppo. È fortissimo nel combattimento corpo a corpo ed è un ovvio riferimento a Sha Wujing, detto anche Zhu Wuneng oppure, in Giapponese, appunto, Hakkai. Il terzo cyborg è Sir Gorgo, evidente riferimento al demone fluviale, abilissimo a combattere in acqua e armato di tridente (contaminazione dal Nettuno/Poseidone Greco Romano...). Terzo, Dragon Ball: manga scritto e illustrato da Akira Toriyama a partire dal 1984 e adattato in svariate serie di anime dalla Toei Animation a partire dal 1986. È una delle serie di manga più popolari di sempre. Il protagonista "originale" (nel senso che la serie si sviluppa poi moltissimo, coinvolgendo altri protagonisti, familiari e discendenti) è Son Goku, un bambino selvaggio con la coda di scimmia e la forza smisurata che si unisce a Bulma nel viaggio alla ricerca delle Sfere del Drago, che consentono di realizzare qualunque desiderio. Il Genio delle Tartarughe Marine li sosterrà con i suoi consigli e la sua esperienza. Anche qui Goku ha, in certe parti iniziali della storia, la possibilità di viaggiare su una nuvola velocissima (la Nuvola Speedy) e un bastone che si allunga a volontà. Nel tempo, Goku diventerà così potente da trascendere ogni limite fisico, inclusa la morte. Devo dire che, per quanto avessi notato le forti somiglianze tra The Monkey e la prima parte di Dragon Ball, non avevo mai colto il fatto che queste sono in fondo riflessioni sui rapporti tra



Buddhismo, Taoismo e Confucianesimo in Cina, filtrati attraverso la cultura giapponese (per carità, aggiungendo anche effetti parodistici e comici, ma... Siamo sicuri, per esempio, che Le avventure di Pinocchio, che hanno più di un punto in comune con quelle di Sun Wukong, non siano invece delle riflessioni molto serie proprio come fiaba per renderle più facili da leggere?). Beh, capire che c'era una fonte comune (e di alto spessore culturale) dietro a questi tre cartoni animati che ho conosciuto in momenti diversi della mia vita e evidentemente non avevo colto pienamente, mi ha lasciato a bocca aperta. E non è solo dietro a questi! Ultimamente ho scoperto una lunga (lunghissima) serie di opere di vario tipo e genere, alcune delle quali già conoscevo, che hanno stretti legami con Viaggio in Occidente (questa cosa però non l'avevo mai colta!) Ovviamente l'influenza di questo tipo di retaggio è presente anche in ambiente narrativo-interattivo e libro-giochistico: basti pensare al racconto-game dedicato proprio a Viaggio in Occidente che ha partecipato, con una certa fortuna, a una delle edizioni dei Corti di Lgl passate, quella del 2012 per la precisione. Il titolo era La Sfida degli Immortali e l'autore, Lamello, un utente storico del forum. Il corto non ha vinto, ma ha ricevuto un certo apprezzamento, anche se le tematiche molto particolari e alcune decisioni strutturali lo hanno in parte penalizzato. Anche in

quella breve opera vengono ripresi tutti i temi classici elementi che caratterizzano il pilastro della letteratura cinese: compare il monaco viaggiatore Xuang Tsang, con la sua saggezza e la sua vita completamente votata a una missione più alta, allo studio, alla preghiera e all'applicazione degli insegnamenti e dei dettami del Buddha, e i demoni che lo proteggono, con una certa attenzione ai loro caratteri e alle loro capacità: ci troveremo quindi a riconoscere Zhu Bajie con il suo tipico aspetto suino, l'appetito insaziabile e la non eccelsa intelligenza, Shu Wujing, in questo caso chiamato Sha Wujing ed esaltato soprattutto per le sue capacità di controllare vento e sabbia (in effetti è il demone di un fiume definito sabbioso in alcune traduzioni) e naturalmente Sun Wokung, il personaggio che forse più degli altri è entrato nell'immaginario dei lettori occidentali, o quantomeno di quelli italiani non più giovanissimi, condizionati dall'anime anni Sessanta già citato in precedenza, e anche in questo caso dotato di tutte le sue capacità più importanti. Ritroviamo, infatti, la magica mazza in grado di allungarsi e accorciarsi a seconda delle esigenze del suo padrone, la nuvola che il demone-scimmia utilizza per spostarsi più rapidamente e volare a qualsiasi altezza, la capacità di mutare forma e cambiare aspetto, e naturalmente il cerchietto d'oro che porta sul capo, e che consente al monaco di dominare il carattere riottoso della sua guardia del corpo e piegare la sua forza per metterla al servizio della missione che stanno intraprendendo e della fede. Una base eccellente che potrebbe essere usata come

ispirazione anche per un lavoro più ampio e complesso, magari un vero e proprio libro-game, da realizzare in futuro, anche perché i temi trattati nel racconto-gioco, per quanto divertenti e azzeccati, sono solo una parte di quelli reperibili in un classico molto più ampio, in grado di offrire certamente parecchi altri spunti per la realizzazione di uno scritto assai più corposo. E qui mi fermo, perché le citazioni di Viaggio in Occidente sono talmente tante e diffuse che non ha più senso seguirle: è un po' come cer-



care di capire quanti riferimenti alla Divina Commedia ci sono nella letteratura e nella cultura italiana (Benigni incluso). La differenza è che io fino a pochissimo tempo fa non avevo mai nemmeno sentito nominare Viaggio in Occidente e non mi sarei mai immaginato di trovarmi improvvisamente tra le mani un così grosso "pacco regalo" di storie, che lega in modo impreveduto così tante altre storie (soprattutto cartoni animati) che avevo visto a suo tempo ma dei quali non avevo colto i risvolti culturali decisamente interessanti. Sono le belle sorprese della vita.