

**RICEZIONE DEI CLASSICI:  
DA PROMETEO A OPPENHEIMER**

---

**ANIME E MANGA**

Sofia Barbagallo, Bartolomeo Calandra, Matilde Colombani, Niccolò Giampaoli, Giulia Landi, Agnese Melis

# INTRODUZIONE

È possibile riscontrare diversi temi del **mito di Prometeo** anche nell'intrattenimento **nipponico**: infatti, anche per gli animatori ed illustratori del Giappone è stato irresistibile portare la **cultura classica** nei loro lavori.

Nonostante l'eredità della tradizione greca e romana sembri lontana dal paese del Sol Levante, questo iniziò ad interessarsene già dal periodo **Edo** (1603-1868), quando l'Iliade e l'Odissea di Omero furono **tradotte in giapponese**, come, successivamente, anche i capolavori di Eschilo ed Esiodo che trattano del Titano.

I **temi di ribellione, altruismo e parsimonia** nell'utilizzo delle risorse si abbinano ad una società particolarmente all'avanguardia e tecnologicamente sempre in sfida con se stessa; tutto ciò è trasfuso nella cultura mediatica del paese nipponico, rispettivamente in anime e manga, i tipici cartoni e fumetti del paese, fornendo così una nuova matrice classica di insegnamenti per le nuove generazioni del Giappone.

Inoltre è interessante notare come entrambe le culture siano state accomunate dalla “**civiltà della vergogna**”, formula utilizzata per la prima volta riguardo la cultura nipponica per descrivere un tipo di società regolata da **determinati modelli positivi di comportamento** la cui trasgressione e mancata adesione aveva come conseguenza il sentimento di vergogna dell'individuo. Questa definizione venne applicata nuovamente anche per descrivere i modelli suggeriti dall'epica **greca arcaica**, in cui i grandi eroi non si sentivano realizzati sapendo nella propria coscienza di essere gloriosi e pieni di onori, ma **dovevano sentirsi considerati tali dagli altri del gruppo**.

In questa presentazione, approfondiremo le vicinanze presenti tra i mezzi di comunicazione già citati e le varie versioni del racconto mitico del titano Prometeo.

# INDICE

**0.1** AKIRA

**0.2** ERGO  
PROXY

**0.3** PROMETHEUS  
VINCTUS

**0.4** NEON  
GENESIS  
EVANGELION

**1.1** AKIRA E PROMETEO

**1.2** ERGO  
PROXY E PROMETEO

**1.3** PROMETHEUS  
VINCTUS E PROMETEO

**1.4** NEON  
GENESIS  
EVANGELION E PROMETEO

# AKIRA di Katsuhiro Ōtomo

**2019**, Kaneda e i suoi sono una banda di motociclisti che imperversa nella futuristica **Neo-Tokyo**. Durante uno scontro con una banda rivale, Tetsuo, giovane e complessato amico di Kaneda, entra in collisione con uno **spettrale bambino** dal volto d'anziano e con il numero 26 stampato sulla mano, conteso tra i vertici militari e un gruppo di lotta armata. Tetsuo è ancora stordito sull'asfalto quando i militari vengono a riprendersi il ragazzino, e prendono anche lui. Per il ragazzo inizia un incredibile, doloroso **percorso evolutivo**, durante il quale svilupperà **abilità telecinetiche** sempre più potenti, e diverrà sempre più imprevedibile. A tentare di fermare questa entità collerica sarà proprio il suo amico Kaneda, mentre all'orizzonte, rappresentata da Tetsuo e dal misterioso Akira, si profila la possibilità, per l'essere umano, di essere qualcos'altro, qualcosa di **nuovo e potente** e per ora incomprensibile.



## ERGO PROXY di Shukō Murase

Ergo Proxy è ambientato in un futuro in cui la razza umana è stata quasi sterminata a causa di un'infezione e dell'inaridimento del pianeta. I pochi sopravvissuti si sono rifugiati in alcune città protette da enormi cupole in cui viene severamente controllato il numero delle nascite al fine di garantire la sopravvivenza degli abitanti. Secondo **Re-l Mayer**, un'ispettrice che vive all'interno di queste città futuristiche, il tempo passa lentamente e in modo monotono, ma la sua vita sta per subire un drastico cambiamento con l'arrivo di un **virus** in grado di attaccare il sistema degli **AutoReiv**, degli speciali robot ideati per prestare servizio agli esseri umani, trasformandoli così in delle macchine assassine con la capacità di **intendere e volere**. L'incarico che verrà affidato a Re-l sarà quello di indagare su questo misterioso virus che sta provocando sempre più disordini.



# PROMETHEUS VINCTUS di Fujinari Takumi

Il manga Prometheus Vincetus di Takumi Fujinari elabora il contenuto classico in una chiave del tutto nuova.

**Londra, belle epoque.** Prometeo è **incatenato** in un letto all'interno di una sontuosa villa dorata. Come nel mito, il titano è tormentato nel fegato dall'aquila durante il giorno, ma, nottetempo, è liberato dalle catene da Zeus stesso, che gli affida un nuovo compito: **indagare** sui casi irrisolti che infestano la città inglese.

In questa nuova storia, dunque, Prometeo cercherà di dimostrare ancora una volta di essere **fautore di bene e giustizia per l'umanità.**



# NEON GENESIS EVANGELION di Hideaki Anno

Sono passati ormai 15 anni dalla violenta catastrofe nota come "**Second Impact**" che provocò la morte di oltre 3 miliardi di persone. Questo incidente, dalle cause non del tutto note, portò le persone a rifugiarsi in alcune città tecnologicamente avanzate, tra cui Neo Tokyo-3. La storia si sviluppa sotto il segno di una **psicologia complessa**, dove ogni personaggio è caratterizzato a partire dalle proprie **mancanze emotive e dai limiti affettivo-relazionali**. L'insicuro Shinji, la timida Rei e l'instabile Asuka sono tre giovani fragili chiamati a fare qualcosa di ingestibile per qualunque ragazzo in fase di crescita: salvare il mondo. Sotto la pressione di un compito deciso da un gruppo di adulti, sono costretti ad affermare un **Io** che ancora non c'è e a fare i conti con i traumi del passato. Gli **Angeli**, delle strane creature che attaccano continuamente le città, minacciano di provocare una terza catastrofe; sono ostacoli psicologici che muovono i personaggi nella loro battaglia privata.



# AKIRA E PROMETEO

Akira, all'interno del film, è paragonabile ad un dio, è **l'energia stessa**, ciò che muove l'intero universo. È legato a doppio filo con il concetto di **natura** sia come **creatrice**, ma anche come **distruttrice**. La forza immensa dei suoi poteri, infatti, porta Tetsuo, nuovo Akira, oltre alla pazzia e all'estremo dolore, all'essere perfettamente in grado di **costruire un nuovo intero universo**, dopo essere diventato il responsabile della distruzione di Tokyo.

Akira, in quest'ultimo atto genocida, rappresenta la potenza divina della **bomba atomica**, alla fine della seconda guerra mondiale distruttrice di Hiroshima e Nagasaki. Rappresenta, di conseguenza, anche il **fuoco**, oggetto del furto di Prometeo, e simbolo del suo dono verso l'umanità. Il nome stesso di Akira mostra parallelismi con il mito di Prometeo e Prometeo stesso: infatti, il nome Akira in giapponese significa “**chiaro**”, “**brillante**”; è ovvio il collegamento col fuoco: esso ha sempre rappresentato, da un punto di vista filosofico, l'energia - si pensi a Eraclito -, moralmente neutrale: è l'essere umano a farne **una risorsa o un'arma**.





# AKIRA E PROMETEO

Dopo la terza guerra mondiale, scoppiata a causa di Akira, quest'ultimo è stato **rinchiuso** in un alloggiamento criogenico non lontano dal “Cuore della Distruzione”, ovvero il **cratere** creato da lui stesso, e dalla futura sede dei giochi olimpici di Neo-Tokyo: l'intera umanità era terrorizzata dal suo potere, e per questo decide di rinchiuderlo là.

Anche Prometeo, a causa di ciò che ha compiuto venne **imprigionato** da Zeus nella profondità degli abissi, all'interno di un tremendo terremoto. Il titano però, oltre ad essere **allontanato dall'umanità**, è costretto a subire una tremenda punizione, inflittagli da Zeus stesso: un'aquila gli mangerà per sempre il fegato.

L'umanità **recluderà completamente il potere di Akira** per far sì che non distrugga di nuovo l'universo, così come Zeus cercherà in tutti i modi di impedire a Prometeo di **rubare il fuoco** e di donarlo agli uomini, **imprigionandolo e torturandolo in eterno.**



# ERGO PROXY E PROMETEO

I **Proxy**, esseri con abilità magiche creati dagli umani, fungono in “Ergo Proxy” da collettivo Prometeo, grazie alla diffusione del **virus “cogito”**, che permette agli **AutoReiv**, degli androidi al servizio degli umani, di sfuggire al controllo di quest’ultimi: in loro si risveglia l’**io**, diventano esseri senzienti che comprendono di essere stati creati: a riprova di ciò, **pregano**. Qui è il virus, perciò, a rappresentare il **fuoco** rubato da Prometeo, che nel mito si pone come obiettivo quello di permettere agli uomini di “sfuggire” all’autorità di Zeus, e in quest’opera permette ai robot di **sfuggire al controllo degli uomini**, che vengono chiamati, infatti, “**Il creatore**”, nuovamente con un senso collettivizzante.

Il mito del titano Prometeo, dunque, in questo anime va letto mediante la filosofia di **Cartesio** - rappresentata dalla celebre frase “**Cogito ergo sum**”, infatti ripresa dal nome del virus e, almeno in parte, dal titolo della serie animata -, secondo cui il titano è **simbolo positivo per il progresso e per il rifiuto dell’autorità**.



# PROMETHEUS VINCTUS E PROMETEO

Il Prometheus Vinctus riprende la figura del *Prometeus benefactor*, dove la figura del titano è rappresentata come un intrigante detective capace di risolvere i casi più complicati di una Londra caotica e in espansione. In questo caso le qualità indispensabili che serviranno a Prometeo sono **lo spiccato intuito, l'infallibile memoria** e, come caratteristica inedita, **la capacità di previsione** che è abbastanza adatta ad un personaggio che **“pensa prima”**.

Il Titano sarà dunque il portatore del fuoco di una **nuova speranza**, in grado di riportare equilibrio a un genere umano che sembra ormai **perso nei vizi** e nell'opulenza rappresentati anche dalla particolare ambientazione vittoriana, ed in preda all'anarchia, proprio come nella **“Teogonia”** di Esiodo.

Per la sua incompiutezza l'opera lascia molta immaginazione al lettore, lasciando senza risposta alcuni nodi principali della trama, però allo stesso tempo garantisce uno spazio di riflessione a quest'ultimo che ha l'opportunità di dare un'interpretazione propria a questa scelta stilistica.



# NEON GENESIS EVANGELION E PROMETEO

Shinji, Asuka e Rei, i tre protagonisti della serie, sono stati scelti per salvare il mondo, pilotando gli EVA. **Sono intrappolati e soggiogati** in un sistema crudele e che li spinge all'estremo delle loro capacità e non permette a nessuno di loro di vivere una vita "normale", da semplici adolescenti.

La punizione eterna di Prometeo per volere di Zeus è perfettamente paragonabile al rapporto tra Shinji e il padre: **Shinji si ritroverà imprigionato** all'interno di una vita che non vuole e che non sente sua solo per volere altrui, e in particolare del padre, che lo spingerà incessantemente oltre i suoi limiti.

Il simbolo del **fuoco** rappresenterà **l'archetipo della forza estrema e dell'energia** che non dovrà mai mancare a nessuno dei tre protagonisti, così come all'ambiente circostante e al mondo distopico che circonda la serie.



# ALTRE CITAZIONI

La figura di Prometeo viene citata in molte altre opere, fra la quali si possono citare:



“**One Piece**” di Eiichirō Oda,  
manga e anime.



Serie “**Persona**” di Shigenori Soejima,  
videogioco, manga e anime.



“**Saint Seiya**” di Masami Kurumada,  
manga e anime.

# SITOGRAFIA

[Prometheus Vincit Manga Online Free - Manganelo](#)

[CIVILTA' DELLA VERGOGNA E CIVILTA' DELLA COLPA](#)

[Akira spiegato alla mia nipotina: quando gli anime sono diventati grandi! - Movieplayer.it](#)

[Prometeo e il mito | PPT](#)

[Ergo Proxy \(Anime\) | AnimeClick.it](#)

[La Filosofia di Ergo Proxy](#)