

**BUDDHA E GESÙ IN VACANZA A TOKYO.
SEINTO ONIISAN COME PARODIA RELIGIOSA
NEL GIAPPONE CONTEMPORANEO**

Erica Baffelli

ABSTRACT

Buddha and Jesus on holiday in Tokyo. Seinto Oniisan, humour and religion in contemporary Japan

Seinto Oniisan (*Saint Young Men* in English) is a manga series written and illustrated by Nakamura Hikaru. The episodes, serialised by Kodansha since September 2006, tell the adventures of Buddha and Jesus, who, after surviving the end of the millennium, take a vacation together and rent an apartment in Tachikawa, a suburban area of Tokyo.

This gag manga (*gyagu manga*) shares similarities with other texts focused on religious personalities and topics, in particular on the life of Buddha, including the well-known manga *Buddha* by Tezuka Osamu. However, *Seinto Oniisan* does not aim at teaching about Buddhism, as in the case of educational manga published by Buddhist organizations. At the same time, *Seinto Oniisan* does not reiterate dichotomous representations of religion as 'good' or 'evil' as shown in several manga published after the 1995 sarin gas attack in the Tokyo subway. By placing the two religious figures in a contemporary urban context and portraying them as two tourists (or exchange students) discovering Japan, Nakamura avoids representing religion as something 'dangerous'. At the same time, parody and humor desacralise their authorities by transforming them into light and 'harmless' entertainment for her readers.

1. Introduzione

Il manga *Seinto Oniisan* セイント 聖 ☆おにいさん (*Saint Young Men* nella traduzione inglese) ha attirato di recente l'attenzione dei media e di

alcuni studiosi non solo per il successo nelle vendite, ma anche - e soprattutto - per l'originalità dei protagonisti, Buddha e Gesù.

Rispetto ad altri manga con riferimenti religiosi pubblicati negli ultimi vent'anni, *Seinto Oniisan* sembra considerare la religione come possibile fonte di umorismo e leggerezza, senza riproporre le rappresentazioni in luce negativa influenzate dall'impatto sulla società giapponese dell'attentato al gas nervino perpetrato da alcuni membri del gruppo religioso Aum Shinrikyō nel 1995.¹

Quali sono le ragioni del successo, in particolare tra il pubblico di giovani adulti, di un manga comico basato sulle figure di Buddha e Gesù? Che tipo di immagine della religione propone quest'opera? E come si concilia la rappresentazione comica di *Seinto Oniisan* con l'immagine dominante nel Giappone contemporaneo della religione, o meglio delle istituzioni religiose tradizionali come il buddhismo, vista come pratica stantia dal linguaggio antiquato? Per cercare di rispondere a queste domande il presente articolo propone un'analisi che, partendo da una discussione comparativa con altre opere che trattano di argomenti religiosi, consideri come temi e immaginari religiosi possano essere usati per intrattenere, divertire e, potenzialmente, riflettere sul ruolo della religione nella società giapponese contemporanea.

2. *Seinto Oniisan*: il manga

Seinto Oniisan è una serie manga scritta e illustrata da Nakamura Hikaru 中村光 e pubblicata da Kōdansha 講談社 sul mensile di *seinen manga* 青年漫画 (manga per giovani adulti) *Gekkan Mōningu Tsū* 月刊モーニング・ツー a partire dal 2006. Dal 2008 gli episodi sono stati raccolti in volumi (*tankōbon* 単行本), l'ultimo dei quali, uscito nel luglio 2019, è il volume numero diciassette. Nel maggio 2013 è uscito anche l'adattamento *anime* e nello stesso anno è stata pubblicata dalla stessa autrice una guida al manga.² Nel 2009 *Seinto Oniisan* ha ricevuto il premio culturale Tezuka Osamu (*Tezuka Osamu Bunkashō* 手塚治虫文化賞) per la miglior storia breve. Nello stesso anno la casa editrice Kōdansha ha deciso

¹ Sull'impatto dell'attentato al gas nervino sull'immagine e percezione della religione in Giappone si veda Baffelli e Reader, 2012.

² Il manga è stato tradotto in inglese, cinese, francese, spagnolo. In Italiano sono stati finora tradotti 12 volumi, pubblicati da J-Pop (volumi 1-9, traduzione a cura di Giovanni Lapis) e nella linea Goen di RW Edizioni (volumi 10-12, traduzione a cura di Marcello Capponi).

di consentire l'accesso online alla rivista *Gekkan Mōningu Two* il giorno stesso della pubblicazione perché le copie in cartaceo andavano immediatamente esaurite nelle edicole e nelle librerie.

Nonostante il target della rivista fosse apparentemente quello di un pubblico prevalentemente maschile, il successo del manga si è esteso fino a includere anche un pubblico femminile e più adulto.

Seinto Oniisan segue la struttura dei manga umoristici o "gag manga" (*gyagu manga* ギャグ漫画) e i volumi, più che presentare un racconto strutturato con una vera e propria trama, si compongono di brevi racconti che narrano le avventure dei due protagonisti con ampio utilizzo di giochi di parole e umorismo. Nel primo numero il manga è presentato come una commedia spensierata (*nukunuku* ぬくぬく) e l'intento comico e leggero è sottolineato da slogan quali "anche le risate possono salvare il mondo", "santi a Tachikawa", "non avrete mai visto un manga così".

Il manga narra le avventure di Buddha (ovvero il Buddha Śākyamuni) e Gesù che, dopo essere sopravvissuti alla fine del millennio e essere entrati indenni nel ventunesimo secolo, decidono di prendersi una vacanza in Giappone e affittano un appartamento a Tachikawa, una città alle porte di Tokyo. La copertina del primo numero presenta i due protagonisti sovrapponendo all'abbigliamento casual - jeans, scarpe sportive e maglietta bianca - elementi dell'iconografia religiosa che li identifica, in altre parole capelli lunghi e corona di spine per Gesù e per il suo compagno le due caratteristiche corporee, o *lakṣaṇa*, usati per identificare il Buddha, cioè l'*ūrṇa*, la protuberanza tra le sopracciglia, e l'*uṣṇīṣa*, la protuberanza sulla sommità del capo unita all'elaborata acconciatura con i riccioli. La sovrapposizione tra l'immagine religiosa e quella laica e tra il riferimento a elementi dottrinali e cultura giovanile è reiterata nell'abbigliamento del Buddha, che indossa una t-shirt a maniche corte che recita "Namu san", un'abbreviazione per *Namu sanbō* 南無三宝 (rendere omaggio ai tre gioielli o tesori del buddhismo, ovvero il Buddha, il Dharma, cioè gli insegnamenti, e il Saṅgha, o la comunità). Gesù e Buddha sono dunque *seijin* 成人, giovani adulti, ma anche *seijin* 聖人, santi. Nel dipingere i due protagonisti principali e gli altri personaggi il manga fa anche riferimento al linguaggio visivo usato nel manga *Boizu rabu* ボーイズラブ (Boys' Love o BL), un genere appartenente allo *shōjo manga* 少女漫画 o manga per ragazze.

La storia tra i due protagonisti non ha espliciti sviluppi sentimentali (Gesù e Buddha non diventano amanti), ma la loro

intima amicizia è centrale alla narrazione e molti dei personaggi secondari sono rappresentati con i canoni estetici simili a quelli *bishōnen* 美少年 (letteralmente “bel ragazzo”), con tratti estetici considerati attraenti e in alcuni casi androgini.³

I mini-episodi fanno scoprire al lettore la vita quotidiana dei due (divini) protagonisti, alle prese con una quotidianità che appare molto simile a quella che potrebbero vivere due giovani studenti universitari: fare la spesa, visitare quartieri di Tokyo, partecipare a feste locali, cercare di arginare la padrona di casa ficcanaso. Secondo Imai, la comicità del manga scaturisce proprio dalla rappresentazione di Gesù e Buddha non come modelli religiosi o divinità, ma come esseri umani alle prese con la banalità del nostro quotidiano.⁴ I due protagonisti sono anche rappresentati con personalità contrastanti. Gesù ci viene presentato come generoso, spendaccione, molto socievole e appassionato di videogames e social media (ha un blog sulla famosa piattaforma giapponese Mixi). Buddha invece è calmo, razionale, parsimonioso, colleziona buoni sconto e dipinge magliette. Gesù ha molto successo tra le ragazzine, che lo scambiano per Johnny Depp, mentre Buddha viene deriso dai bambini per i suoi capelli crespi e per il “bottono” in mezzo alla fronte che cercano continuamente di usare come un campanello. Allo stesso tempo, però, le loro qualità divine non sono completamente scomparse, ma tendono anch’esse a creare ulteriori espedienti comici. Buddha emana un fascio di luce quando diventa serio, mentre Gesù perde sangue dalle stigmate quando si agita, trasforma le spine in rose quando è felice, o l’acqua in vino e le stoviglie in pane senza volerlo. Nonostante il tentativo dei due di rimanere in incognito e integrarsi nella vita della città giapponese, questi elementi e la loro incapacità di controllare i propri poteri li mettono continuamente a rischio di essere scoperti e fanno insospettire la padrona di casa.

La comicità nel testo è innanzitutto creata dai giochi di parole. Gli episodi iniziano con un riferimento a elementi dottrinali o iconografici che viene poi ribaltato con l’uso d’iperboli e doppi sensi. Nella scena iniziale del primo volume, per esempio, si vede il Buddha che dorme disteso di lato e con il capo rivolto a nord circondato da animali. L’immagine richiama l’iconografia del *parinirvāṇa*, che

³ Sui manga BL si veda McLelland et. al. (a cura di), 2015.

⁴ Si veda Imai, 2011.

rappresenta il momento in cui il Buddha storico cessa di vivere, circondato dai suoi discepoli, Bodhisattva e animali. Nella scena seguente Buddha si sveglia bruscamente e, scacciando gli uccelli che lo circondano, urla "hottoke" (lasciatemi in pace!). In quel momento entra nella stanza Gesù che esclama "Hotoke na dake ni? (È perché sei il Buddha?) giocando sull'assonanza tra *hottoke* (lasciatemi in pace) e *hotoke* (Buddha). Gesù spiega poi a Buddha che adesso che sono nel mondo terrestre, possono anche scherzare. In altri casi Nakamura usa riferimenti a episodi comunemente noti della biografia dei due personaggi o a espressioni legate a elementi dottrinali e li inserisce in situazioni paradossali per creare un effetto comico. Per esempio, nell'episodio numero 15, Gesù e Buddha si trovano in un bagno pubblico. Gesù afferma di voler lavare i piedi ai suoi discepoli (*ashi o araitai*), ma un esponente della malavita presente scambia questa affermazione per l'espressione *ashi o arau*, usata per indicare un nuovo inizio dopo l'abbandono della vita criminale e crede che Gesù sia il figlio di un potente boss.

Nel creare i suoi protagonisti, Nakamura si appropria anche delle modalità delle coppie del cabaret tradizionale giapponese, il *manzai* 漫才, in cui i due attori, uno serio (detto *tsukkomi* 突っ込み) e l'altro ridicolo (*boke* 惚け), si scambiano veloci battute basate su giochi di parole e calembour. Il riferimento diventa esplicito nell'episodio numero 4 quando i due formano il duo comico Panchi e Lonke パンチとロン毛, Ricciolino e Capellone.

Il lettore di *Seinto Oniisan* si identifica con i due protagonisti e con le loro (dis)avventure di giovani uomini a spasso per Tokyo, e la familiarità dell'ambientazione, unita all'uso di giochi di parole, calembour e freddure, produce una comicità surreale e pungente.

Prima di approfondire le specificità della rappresentazione della religione in *Seinto Oniisan* è opportuno introdurre brevemente altri manga che trattano di argomenti religiosi in Giappone.

3. La religione nei manga: tra proselitismo e *shūkyō asobi* 宗教遊び

Gli esempi di manga che trattano temi religiosi⁵ o con personaggi appartenenti a organizzazioni religiose sono molto numerosi, dai classici

⁵ Nonostante non sia il tema centrale di questo articolo, è importante ricordare che la combinazione di testo e immagini per illustrare argomenti e insegnamenti religiosi era

Buddha ブツダ di Tezuka Osamu 手塚治虫 e *Onmyōji* 陰陽師 di Okano Reiko 岡野玲子 (quest'ultimo sui rituali yin-yang medievali), fino a esempi più recenti quali *Dokyō shichauzo* 読経しちやうぞ! e il sequel *Sansukumi* さんすくみ di Kinuta Murako 絹田村子, che narrano le avventure di tre giovani esponenti di buddhismo, shintō e cristianesimo. È importante però distinguere i manga pubblicati dai gruppi religiosi, definiti da Yamanaka Hiroshi *kyōdan manga* 教団漫画,⁶ con chiaro intento educativo e di proselitismo, dai manga il cui scopo principale è l'intrattenimento.

Del primo gruppo fanno parte, tra gli altri, i manga pubblicati dalle nuove religioni (in giapponese *shinshūkyō* 新宗教), le cui storie sono spesso incentrate sulla vita del fondatore, quali *Makiguchi sensei* 牧口先生, il manga dedicato a Makiguchi Tsunesaburō 牧口常三郎 (1871-1944), fondatore del movimento buddhista Sōka Gakkai 創価学会, o *Gekiga oyasama monogatari* 劇画教祖物語, che narra la storia della fondatrice di Tenrikyō 天理教, Nakayama Miki 中山みき (1798-1887). Un altro elemento comune a questi lavori sono le trame incentrate sulla spiegazione della dottrina con esempi tratti dalla vita quotidiana, come i numerosi manga pubblicati dal gruppo Kōfuku no Kagaku 幸福の科学, alcuni dei quali distribuiti anche in versione animata.⁷ Simili esempi si trovano anche in ambito buddhista, con i manga utilizzati per spiegare gli insegnamenti (*bukkyō kaisetsu manga* 仏教解説漫画)⁸ o quelli che raccontano la biografia di monaci illustri.⁹ Il manga è visto da alcuni

presente in Giappone anche nel periodo premoderno, per esempio nella tradizione degli *emaki* (rotoli illustrati) usati dai monaci buddhisti per scopi sia pedagogici che di proselitismo. Per una discussione più dettagliata si veda Thomas, 2012 e Eynon, 1997.

⁶ Si veda Yamanaka, 1996.

⁷ Per un elenco di manga pubblicati da nuove religioni si veda Ishii, 1994, pp. 326-327. Per una discussione dei manga pubblicati dalle nuove religioni, in particolare Kōfuku no Kagaku, si veda Baffelli, 2005 e 2016. Per un'analisi dei manga *Gekiga Oyasama Monogatari* di Tenrikyō si veda Porcu, 2017.

⁸ Si veda per esempio questo manga sul buddhismo per principianti: <https://www.butudan.co.jp/bukkyou/> [ultima consultazione 4 febbraio 2019].

⁹ Esempi di questa categoria sono il manga sulla vita di Dōgen (1200-1253) pubblicato dalla scuola Sōtō (Sōtōshū 曹洞宗), *Manga Dōgen monogatari* まんが道元さまものがたり nel 2003 e il manga sul maestro Hōnen (1133-1212) pubblicato dalla scuola amidista Jōdo (Jōdoshū 浄土宗), *Manga Hōnen Shōnin den* マンガ法然上人伝 nel 1995.

gruppi religiosi come una forma mediatica ideale per trasmettere insegnamenti e storie edificanti di conversioni, grazie al suo essere “testo multimodale”,¹⁰ capace di combinare elementi testuali e visuali, lasciando al lettore il compito di riempire i vuoti tra le varie sequenze. Lo *immersive storytelling* (narrazioni immersive) dei manga crea infatti un’esperienza sensoriale coinvolgente, tramite l’uso di figure retoriche, onomatopoeie, tecniche cinematografiche.

Tuttavia, i manga pubblicati da gruppi religiosi tendenzialmente seguono il testo religioso originale cui fanno riferimento, e, nonostante alcuni siano disegnati da artisti professionisti, il ritmo del racconto è lento e, dato il loro intento pedagogico e di proselitismo, difficilmente raggiungono un ampio pubblico.

Vi sono poi manga che trattano temi esplicitamente religiosi (come *Buddha* di Tezuka Osamu nominato in precedenza) e manga che usano temi e immaginari religiosi nella narrazione, quali per esempio la fine del mondo, l’avvento di un messia o salvatore, senza fare esplicitamente riferimento a una specifica tradizione religiosa. Esempi di quest’ultima categoria sono i numerosi manga (e anime) a tema apocalittico, come *Akira* (アキラ, 1988) di Ōtomo Kazuhiro 大友克洋 o *Nausicaa della Valle del vento* (Kaze no tani no Naushika 風の谷のナウシカ, 1984) di Miyazaki Hayao 宮崎駿, opere in cui alcuni autori hanno identificato possibili figure messianiche.¹¹ L’appropriazione di immaginari e linguaggi religiosi, tuttavia, non corrisponde necessariamente a uno scopo educativo o moralista volontario nel contesto di una determinata tradizione religiosa. Per esempio, il fatto che nei manga e anime di Miyazaki Hayao si possano riconoscere riferimenti a pratiche o credenze diffuse non significa che il loro intento sia quello di proporre una prospettiva “shintō” o di trasmettere una non chiaramente definita “spiritualità giapponese”.¹² Nella sua analisi sui manga religiosi Jolyon

¹⁰ Si veda Orcutt, 2010, p. 94.

¹¹ Per una discussione su possibili categorizzazioni dei manga religiosi si veda Yamanaka, 1996 e Imai, 2011. Per un’analisi dei temi apocalittici nei manga e anime citati si veda Napier, 2005.

¹² Esempi di analisi dell’opera di Miyazaki che seguono queste interpretazioni sono per esempio Boyd- Nishimura, 2004 e Wright, 2005.

Thomas¹³ ha proposto il termine *shūkyō asobi*, che suggerisce sia l'atto di divertirsi con la religione che una religione intesa essa stessa come giocosa, per indicare una fusione tra religione e intrattenimento che:

(1) can be viewed as religious in its production or consumption; (2) can also be said to be one of the many alternative strategies for negotiating spiritual needs in post-war and postmodern social circumstances; (3) draws upon, but also modifies, existing religious themes; (4) can have a moral or spiritual effect on the audience, including an effect on how people view or practice religion, not necessarily limited to sect or a specific doctrine; (5) allows for oscillations between religion and entertainment while nevertheless referring to the space where the two overlap.¹⁴

Seinto Oniisan si inserisce in questo contesto e in particolare all'interno dei manga comici con personaggi religiosi, come *Fancy Dance* di Okano Reiko o i manga di Kinuta Murano citati in precedenza.¹⁵ Lo scopo del manga è quello di divertire, usando i due protagonisti come espedienti narrativi, senza fini didattici o di proselitismo. L'abilità di Nakamura di giocare con elementi religiosi deriva anche dall'opera di Tezuka Osamu da cui prende ispirazione.

4. Dalla vita del Buddha alla vita quotidiana secondo Buddha e Gesù

Il precedente più rilevante per *Seinto Oniisan* è sicuramente *Buddha* di Tezuka Osamu, che Nakamura ammira e a cui dice di essersi ispirata.¹⁶ In uno dei primi episodi del manga, Buddha perde l'ultimo treno e passa la notte in un *manga kissa* a leggere l'opera di Tezuka. Dopo la

¹³ Thomas, 2006 e Thomas, 2012, pp. 16-17.

¹⁴ Thomas, 2006, p. 74.

¹⁵ Anche in altri contesti si trovano esempi di coppie di personaggi religiosi in fumetti comici. Un esempio, è dato dalla striscia comica Jesus e Mo <http://www.jesusandmo.net/> [ultima consultazione 4 febbraio 2019], che ha come protagonisti Gesù e Maometto. In questo caso però i contenuti sono satirici e critici nei confronti delle religioni monoteiste e le loro posizioni riguardanti questioni sociali. Nel caso di *Seinto Oniisan*, come vedremo di seguito, ci troviamo di fronte a un "umore benigno" più che a satira.

¹⁶ Si vedano per esempio queste interviste in cui Nakamura discute l'impatto dell'opera di Tezuka sul suo lavoro: <https://natalie.mu/comic/pp/buddha> [ultima consultazione 4 febbraio 2019] e <http://tezukaosamu.net/jp/mushi/201106/special2.html> [ultima consultazione 4 febbraio 2019].

lettura dichiara commosso di essere diventato un “fedele” di Tezuka e decide di diventare un mangaka. Il suo manga si intitola *Satore Ananda* 悟れ!!アナンダ!! (Illuminati, Ananda!), è pubblicato dall’autore Bonten 梵天 (Brahma) e pare abbia un discreto successo nell’aldilà.¹⁷

Buddha di Tezuka Osamu, che si presenta come un manga per adolescenti, è stato pubblicato tra il 1972 e il 1987¹⁸ e ha venduto più di nove milioni di copie in Giappone.¹⁹ Il protagonista della serie è il Buddha storico, il principe Śākyamuni, e i vari volumi seguono la sua storia, dalla nascita fino all’illuminazione e all’accesso al *nirvāṇa*.

L’aspetto educativo è evidente: la narrazione è accompagnata da mappe e spiegazioni della terminologia usata, e l’attenzione si focalizza sugli elementi principali del cammino spirituale del Buddha. Tezuka inserisce riferimenti precisi ai *jātaka*, le storie delle vite precedenti del Buddha contenute nel Canone Pāli, e all’iconografia tradizionale. L’opera di Tezuka, però, si contraddistingue per l’abilità nell’inserire l’aspetto didattico in un contesto di intrattenimento, creando un prodotto diverso dai manga pubblicati dai gruppi religiosi. Come sottolinea Mark MacWilliams,²⁰ Tezuka trasforma la vita del Buddha in un racconto di avventura, aggiungendo personaggi e episodi di fantasia, insieme a riferimenti alla cultura popolare e televisiva del periodo (quali l’extraterrestre ET) e alla vita quotidiana di un liceale. I personaggi si lamentano dei troppi compiti, fanno arrabbiare i genitori per la loro svogliatezza, affrontano episodi di bullismo e scoprono i primi amori. Il Buddha di Tezuka, come i personaggi di Nakamura, è un Buddha umano, anche nelle sue debolezze, contestualizzato nel Giappone degli anni Settanta e Ottanta e trasformato in un personaggio in cui i lettori si possono facilmente identificare.

¹⁷ I riferimenti a Tezuka sono espliciti anche in alcune scene di *Seinto Oniisan*, per esempio l’episodio 11 inizia con il Buddha che sogna di camminare in un bosco dove incontra il discepolo Ananda riproducendo la scena nell’opera di Tezuka in cui Siddhartha cammina nel bosco circondato da animali.

¹⁸ La traduzione inglese è stata pubblicata in otto volumi tra il 2003 e il 2005 e quella italiana è stata pubblicata da Hazard edizioni dal 1999 al 2002.

¹⁹ In Giappone è stato pubblicato da riviste legate al gruppo della casa editrice Ushio che è di proprietà della nuova religione buddista Soka Gakkai (anche se non sono evidenti influssi della dottrina del gruppo sul lavoro di Tezuka).

²⁰ Per un’analisi approfondita del manga di Tezuka si veda MacWilliams, 2000.

Nakamura, come Tezuka, usa i miti del canone buddhista e i racconti dei vangeli e li trasforma in un genere diverso sovrapponendoli a riferimenti alle culture popolari facilmente identificabili dai lettori (quali i social media) per contestualizzare la storia nel Giappone contemporaneo. Nakamura rende le due divinità molto umane creando un processo di inversione dei ruoli che genera comicità. Se confrontata con l'opera di Tezuka, in *Seinto Oniisan* non sono i riferimenti al mondo contemporaneo e alla *pop culture* a entrare nel contesto storico e culturale dei due protagonisti, ma sono loro a essere trasportati nella società contemporanea che i lettori rivedono attraverso i loro occhi. A differenza di Tezuka, Nakamura non sembra interessata a trasmettere un insegnamento (il cammino spirituale del Buddha), né a dimostrare la sua conoscenza delle tradizioni religiose, anche se a volte inserisce note esplicative sulla dottrina per aiutare il lettore a capire le battute e i giochi di parole.

Un'altra importante differenza tra i due manga è il periodo in cui sono stati pubblicati. In particolare, *Seinto Oniisan* si inserisce nel discorso del rapporto tra religione, media e società nel Giappone post-1995. L'interesse, o più precisamente il disinteresse, da parte dei giovani giapponesi nei confronti della religione è stato oggetto di numerose ricerche negli ultimi anni. Sondaggi condotti da ricercatori dell'università Kokugakuin tra il 1998-1999 mostrano un crescente disinteresse per le pratiche religiose e in generale una visione negativa della religione: il 65% degli studenti dichiarava che la religione era pericolosa (*abunai*) e il 66% che pratiche di proselitismo in luoghi pubblici sarebbero dovute essere limitate per legge.²¹ Altri sondaggi, come quello condotto tra il 1995 e il 2000 dal Religious Awareness Project della Japanese Association for the Study of Religion and Society e dal Nanzan Institute for Religion and Culture confermano un generale disinteresse e diffidenza verso le istituzioni religiose.²²

Dopo l'attacco al gas nervino nella metropolitana di Tokyo nel 1995 perpetrato dai membri dell'Aum Shinrikyō, le nuove religioni furono accusate non solo di essere gruppi superficiali interessati solo all'arricchimento del leader, ma anche di costituire possibili fonti di

²¹ Si veda Inoue, 1999, p. 35 e Inoue, 2003, p. 28.

²² Si veda Kisala, 2006.

violenza. Numerosi articoli di giornale e programmi televisivi riportarono nei minimi dettagli le pratiche ascetiche estreme introdotte da Asahara, il leader di Aum, soffermandosi sui particolari più inusuali, e accesi dibattiti scaturirono riguardo alle motivazioni che avrebbero portato giovani uomini e donne a unirsi al gruppo.²³

Nel cercare una spiegazione all'accaduto e al fatto che un gruppo ufficialmente riconosciuto come ente religioso avesse commesso crimini tanto atroci, manga e anime vennero accusati di aver contribuito a creare il mondo fantastico in cui i membri di Aum si erano immersi, mentre i media subirono critiche per essere stati manipolati dall'organizzazione. Studi più approfonditi sulle dinamiche interne del gruppo hanno messo in discussione l'accusa mossa alla cultura popolare di aver in qualche modo spinto i membri alla violenza,²⁴ ma l'evento traumatico del 1995 ha avuto importanti conseguenze sulle rappresentazioni della religione nel Giappone contemporaneo.

L'immagine negativa della religione e il tentativo di rielaborare il trauma causato dagli eventi del 1995 si riflettono in alcuni manga pubblicati dopo quell'anno. Tra i numerosi esempi si possono citare *Karisuma*, un manga per adulti che non ha riscosso un grosso successo di pubblico, e *Death Note*, che invece è diventato uno dei manga più conosciuti dell'ultimo decennio. Pubblicato nel 2006 da Futabasha e basato sul romanzo di Shindo Fuyuki uscito nel 2003-2004, *Karisuma* narra la storia di una giovane donna e del suo coinvolgimento con un oscuro gruppo religioso il cui leader usa ogni sorta di violenza e tecniche di "lavaggio del cervello" sui membri. Il manga mostra come la donna distrugge sé stessa e la propria famiglia per seguire la follia di gruppo. Il riferimento a Aum e al suo leader è evidente, e il gruppo religioso e il suo leader sono rappresentati come intrinsecamente corrotti, violenti e pericolosi.

Death Note di Ōba Tsugumi e Obata Takeshi presenta una riflessione più complessa sui confini fra bene e male. Serializzato tra il 2003 e il 2006, ottenne un enorme successo al momento della pubblicazione e fu immediatamente adattato come anime e film. Il protagonista è un brillante adolescente, Yagami Light, che trova un quaderno magico che

²³ Su Aum Shinrikyō si veda Reader, 2000; su Aum e media si veda Gardner, 2001 e Hardacre, 2007; su nuove religioni e media si veda Baffelli, 2005 e Baffelli, 2016.

²⁴ Si veda in particolare Gardner, 2008.

gli permette di uccidere chiunque voglia semplicemente scrivendovi il nome del prescelto. Il *death note* appartiene al dio della morte (*shinigami*) e con il suo aiuto Yagami si autotrasforma nel “dio del nuovo mondo” (Thomas 2012, 139) e inizia a uccidere i criminali. Ma la situazione a poco a poco gli sfugge di mano e finisce per causare la morte anche di persone innocenti. Attraverso il manga il lettore viene posto di fronte al dilemma morale tra gli ideali di pace e giustizia e la condanna del controllo delle vite altrui, con il conseguente smascheramento dell'impossibilità di creare un mondo perfetto. Nelle parole di Jolyon Thomas, “the price of peace is death”.²⁵ L'illusione di poter creare un mondo perfetto guidato da pochi eletti e di volerlo fare a tutti i costi, anche uccidendo, richiama i racconti degli ex membri di Aum e l'insegnamento nel gruppo (indicato con il termine *poa*), secondo il quale l'assassinio di una persona spiritualmente inferiore ne avrebbe provocato la liberazione. Come dimostrato da questi due esempi, l'uso di elementi religiosi nei manga post-1995 è principalmente volto allo scopo di reiterare la rappresentazione delle nuove religioni come violente e dannose, o a problematizzare la discussione riguardo alla distinzione tra religione buona e cattiva.

Esempi di manga più recenti (come il già citato *Sansukumi*) sembrano allontanarsi da una rappresentazione della religione in chiave dicotomica che sembrava caratterizzare i manga nell'immediato post-1995. *Seinto Oniisan* però pare non solo aver reso accettabile la comicità legata alla religione (e non in termini di parodia, come in casi precedenti),²⁶ ma addirittura averne addomesticato l'immagine negativa.

5. La religione “benigna” di *Seinto Oniisan*

Apparentemente non c'è molto di “religioso” in *Seinto Oniisan*. I due protagonisti, rappresentati come ventenni coinvolti nelle trivialità del quotidiano, sembrano aver perso la loro aura divina. Nakamura non parla né di cristianesimo né di buddhismo, ma i due rappresentanti storici sono decontestualizzati e diventano caricature di loro stessi. Così facendo l'autrice crea uno spazio sicuro in cui poter giocare con elementi religiosi senza urtare la sensibilità dei lettori o attirare critiche

²⁵ Si veda Thomas, 2012, 140.

²⁶ Si veda per esempio Gardner, 2002 sulle poesie sarcastiche su Aum. Per le parodie dei video di Aum online si veda Baffelli, 2016.

da parte degli esponenti di gruppi religiosi. Il testo di Nakamura non ha lo scopo di riabilitare l'immagine della religione, né di metterne esplicitamente in discussione la rappresentazione diffusa, evitando qualsiasi riferimento a temi potenzialmente controversi. Infatti, i pochi riferimenti alle nuove religioni tendono a essere negativi (il Buddha teme che la padrona di casa potrebbe pensare che siano membri di una qualche strana organizzazione se vedesse la statua buddhista che hanno in casa) e non vi è alcuna menzione dell'Islam nel testo. Al tempo stesso, però, Nakamura dipinge la religione, o almeno alcuni elementi e immaginari ad essa connessi, come benigna, innocua, persino *kawaii*, con l'incongruente sovrapposizione di figure religiose facilmente riconoscibili in un ambiente urbano contemporaneo. E in questo modo mostra come il ruolo dell'ironia possa essere anche quello di superare i demoni "giocando" con la religione.²⁷ Ci troviamo forse di fronte a una mercificazione delle due figure religiose o c'è qualcos'altro? Jolyon Thomas sostiene che Nakamura Hikaru critica la religione, ma non come fanno altri manga del post-Aum, replicando l'immagine negativa dei "culti", bensì negandole importanza e preferendo alla discussione sulla pericolosità di queste organizzazioni l'imitazione ironica delle agiografie dei venerabili fondatori tramite la storia di Gesù e Buddha che vivono come coinquilini nel Giappone contemporaneo. Sempre secondo Thomas, mentre altri autori sono preoccupati del fatto che le nuove religioni, e in particolare i gruppi denominati con il termine negativo 'culti' (*karuto* カルト), siano "fuori controllo", Nakamura riabilita la religione tramite lo humour.²⁸

L'autrice non sembra avere nessun intento educativo o di indottrinamento spirituale, solo quello di intrattenere. Nelle interviste dichiara di aver preso spunto dal proprio padre, che un tempo portava i capelli lunghi come uno hippie,²⁹ per disegnare Gesù, e di aver usato i due personaggi religiosi perché dopo aver provato a disegnarli funzionavano bene come coppia moderna. Nonostante Nakamura dichiari che il suo interesse principale è estetico (dipingere in modo umoristico personaggi *kawaii*) piuttosto che didattico, l'umorismo di *Seinto Oniisan* può funzionare solo se il lettore riesce a decodificare i riferimenti alle agiografie dei personaggi. In molti casi si tratta di

²⁷ Sul ruolo dissacrante dell'ironia si veda anche Bakhtin, 1984.

²⁸ Si veda Thomas, 2012, pp. 130-131.

²⁹ Si veda <http://tezukaosamu.net/jp/mushi/201106/special2.html> [ultima consultazione 4 febbraio 2019].

conoscenze piuttosto generiche, come i miracoli più noti attribuiti a Gesù, ma in alcuni episodi i riferimenti sono più precisi (per esempio l'apparizione all'arcangelo Uriel con la spada di fuoco) e si ha l'impressione che l'autrice stia incoraggiando il suo pubblico ad ampliare le proprie conoscenze su cristianesimo e buddhismo, in modo da comprendere l'ironia del testo. In questo caso, a differenza di manga come *Karisuma, Seinto Oniisan* potrebbe diventare uno strumento se non per riabilitare, per (ri)avvicinare i giovani ad approfondire la propria conoscenza delle religioni o almeno per incuriosirli.³⁰

6. Conclusioni: esperienza religiosa diretta e i santi stranieri

Nel Giappone post-1995 la crisi delle istituzioni religiose sembra essersi acuita. In particolare, il buddhismo è visto come una tradizione antiquata e in mano a monaci avidi che pensano solo al proprio profitto. Vari studiosi hanno analizzato le possibili ragioni, storiche e sociali, di questa crisi profonda³¹ e i tentativi da parte di alcuni templi di riavvicinare i fedeli anche tramite l'uso dei nuovi media, quali manga, anime e videogiochi, al fine di creare un'immagine del buddhismo come religione moderna al passo coi tempi. Molti di questi tentativi non paiono però aver avuto effetti positivi, sia per resistenze interne all'istituzione buddhista, sia per il fatto che il legame del buddhismo con le pratiche funebri è molto difficile da scardinare. In Giappone i funerali e i riti per gli antenati sono per la gran parte celebrati dai monaci buddhisti che ricavano da queste pratiche l'entrata più significativa per il mantenimento delle proprie famiglie e del tempio, che di solito è ereditato dal primo figlio maschio. Il buddhismo dei funerali (*sōshiki bukkyō*)³² attira anche molte critiche dovute ai costi imposti alle famiglie per queste pratiche e all'immagine di monaci interessati solo al guadagno e poco agli aspetti più spirituali.³³ Allo stesso tempo, la diffusione di pratiche religiose individuali, quali la visita ai *pawā supotto* パワースポット, luoghi - solitamente templi buddhisti o santuari shintō - a cui vengono attribuiti particolari poteri o "energie", o la pubblicazione di numerosi

³⁰ Su questo punto si veda Thomas, 2010.

³¹ Si veda per esempio Reader, 2011 e Rowe, 2011.

³² Il termine apparve come titolo in un testo che analizzava la crisi del buddhismo già negli anni Sessanta. Si veda Tamamuro, 1963.

³³ Per una discussione approfondita sull'argomento si veda Rowe, 2011.

testi divulgativi dedicati a scritture religiose, quali il *Sutra del cuore* (*Hannya shingyō* 般若心經), sembrano indicare un interesse verso pratiche religiose non mediate dalle istituzioni, ma scaturite da interessi personali e spesso influenzate dal discorso mediatico sviluppato attorno a esse.³⁴ *Seinto Oniisan* non è un prodotto diretto di queste pratiche spirituali, ma allo stesso tempo rappresenta un esempio di come temi religiosi possano essere utilizzati e riappropriati al di fuori del loro contesto istituzionale, in cui l'autorità religiosa tradizionale ha perso la sua aura a favore di una riproduzione che la rende accessibile, innocua ma al tempo stesso de-sacralizzata. È importante notare a questo punto che la diffidenza mostrata dai sondaggi in Giappone discussi in precedenza è rivolta principalmente verso le istituzioni religiose e che il termine *shūkyō* (religione) nel Giappone contemporaneo è fortemente associato all'istituzione. Infatti, negli stessi sondaggi una percentuale importante degli intervistati che si professa "atea" (*mushinronsha* 無神論者) dichiara di credere in divinità o altri spiriti.³⁵ Da questo punto di vista, liberando i due fondatori dalle istituzioni religiose, si potrebbe affermare che il manga di Nakamura segua la linea indicata dai sondaggi e da altre pratiche religiose più individualizzate, come per esempio le visite ai *power spots*, in cui la definizione e la percezione di religione, o *shūkyō*, sono parte di un continuo processo di negoziazione e mutamento.³⁶

Buddha e Gesù non solo sono decontestualizzati dal loro ruolo "istituzionale", ma sono rappresentati come "stranieri", provenienti da un altro mondo (il paradiso), alla scoperta di Tokyo e delle abitudini dei giapponesi. Nonostante cerchino di confondersi con la massa sono immediatamente riconoscibili e nelle loro avventure sono meravigliati da vari aspetti della cultura giapponese. Nel loro ingenuo stupore richiamano l'immagine di studenti o giovani stranieri invitati o intervistati nei programmi televisivi, stranieri che parlano giapponese, vivono a Tokyo, amano visitare luoghi turistici quali Asakusa, Akihabara o Tokyo Disneyland, e fare "esperienze culturali", entrare in

³⁴ Su *pāwā supotto* si veda Horie, 2017 e Carter, 2018.

³⁵ Si veda Kisala, 2006.

³⁶ Il termine *shūkyō* (religione), e di conseguenza anche le nozioni di "secolare" e "superstizione", sono stati al centro di accesi dibattiti accademici sulla formazione della categoria concettuale di religione e sulla sua applicazione nel contesto giapponese. Si veda, per esempio, Isomae, 2003; Josephson, 2012; Rots – Teeuwen, 2017; Shimazono – Tsuruoka, 2004.

un bagno pubblico o partecipare alle feste tradizionali locali. L'umore benigno di Nakamura forse ci fa sorridere perché trasforma Buddha e Gesù in moderni (?) *marebito* 稀人 (letteralmente, persona rara),³⁷ entità spirituali che arrivano in visita dall'altro mondo al momento del bisogno per curare i traumi con l'ironia e far riflettere i lettori sulle stranezze della società in cui vivono.

BIBLIOGRAFIA

- BAFFELLI Erica, *Media and New Religions in Japan*, London and New York, Routledge, 2016.
- BAFFELLI Erica, *Vendere la felicità. Media, marketing e nuove religioni giapponesi. Il caso del Kōfuku no Kagaku*, Tesi di Dottorato, Università Ca' Foscari di Venezia, 2005.
- BAFFELLI E., READER I., "Impact and Ramifications: The Aftermath of the Aum Affair in the Japanese Religious Context", *Japanese Journal of Religious Studies*, 39, 2012, pp. 1-28.
- BAFFELLI E., READER I., STAEMMLER B. (a cura di), *Japanese Religions on the Internet: Innovation, Representation, and Authority*, New York and London, Routledge, 2011
- BAKHTIN Mikhail M., *Rabelais and his World*, Bloomington, Indiana University Press, 1984.
- BOYD J. W., NISHIMURA T., "Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film 'Spirited Away'", *Journal of Religion & Film*, 8, 3, Article 4, 2004 <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol8/iss3/4>.
- CARTER Caleb, "Power spots and the charged landscape of Shinto", *Japanese Journal of Religious Studies*, 45, 1, 2018, pp. 145-173.
- EYNON Gardner, "Japanese Modern Religious Manga: an Ancient Tradition in New Clothing", *Tenri Journal of Religion*, 25, 3, 1997, pp. 77-111.
- FALERO Alfonso, "Origuchi Shinobu's *Marebitoron* in Global Perspective: A Preliminary Study", in James W. Heisig e Rein Raud (a cura di), *Frontiers of Japanese Philosophy: Japanese Philosophy Abroad*, Nagoya, Nanzan Institute for Religion & Culture, 2010, pp. 274-304.

³⁷ Per un'analisi del concetto di *marebito* introdotto da Orikuchi Shinobu 折口信夫 (1887-1953) nell'opera *Marebitoron* まれびと論 si veda Falero, 2010.

- GARDNER Richard, "Aum and the Media: Lost in the Cosmos and the Need to Know", in Robert J. Kisala e Mark R. Mullins (a cura di), *Religion and Social Crisis in Japan: Understanding Japanese Society through the Aum Affair*, New York, Palgrave, 2001, pp. 133-162.
- GARDNER Richard, "'The Blessing of Living in a Country Where There Are Senryū!': Humor in the Response to Aum Shinrikyō", *Asian Folklore Studies*, 61, 1, 2002, pp. 35-75.
- GARDNER Richard, "Aum Shinrikyō and a Panic about Manga and Anime", in Mark MacWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, NY, M.E. Sharpe, 2008, pp. 200-218.
- HARDACRE Helen, "Aum Shinrikyō and the Japanese Media: The Pied Piper Meets the Lamb of God", *History of Religion*, 47, 2-3, 2007, pp. 171-204.
- HORIE Norichika, "The Making of Power Spots: From New Age Spirituality to Shinto Spirituality", in Jørn Borup e Marianne Qvortrup Fibiger (a cura di), *Eastspirit: Transnational Spirituality and Religious Circulation in East and West*, Leiden, Brill, 2017, pp. 192-217.
- IMAI Hidekazu, "Gendai shōhi shakai ni okeru "budda" zō – Tezuka Osamu Buddha kara Nakamura Hikaru Seinto Oniisan e no tenshō", *Rengeji Bukkyō Kenkyūsho*, 4, 2011, pp. 220-202.
- INOUE Nobutaka, *Wakamono to gendai shūkyō: Ushinawareta zahyōjiku*, Tokyo, Chikuma Shobō, 1999.
- INOUE Nobutaka, *Japanese College Students' Attitudes Towards Religion: An Analysis of Questionnaire Surveys from 1992 to 2001*, Tokyo, Kokugakuin University, 2003.
- ISHII Kenji, "Fukyō - kyōka media", in Inoue Nobutaka *et al.* (a cura di), *Shinshūkyō jiten*, Tokyo, Kōbundō, 1994, pp. 322-331.
- ISOMAE Jun'ichi, *Kindai Nihon no shūkyō gensetsu to sono keifu: shūkyō / kokka /shintō*, Tokyo, Iwanami Shoten, 2003.
- JOSEPHSON, Jason Ānanda, *The Invention of Religion in Japan*, Chicago, University of Chicago Press, 2012.
- KISALA R. J., MULLINS M. R. (a cura di), *Religion and Social Crisis in Japan: Understanding Japanese Society through the Aum Affair*, New York, Palgrave, 2001.
- KISALA Robert J., "Japanese Religions", in Paul L. Swanson e Clark Chilson (a cura di), *Nanzan guide to Japanese religions*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2006.

- MCLELLAND M., SUGANUMA K., WELKER J., NAGAIKE K. (a cura di), *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, Jackson, University Press of Mississippi, 2015.
- MACWILLIAMS Mark Wheeler, "Japanese Comics and Religion. Osamu Tezuka's Story of the Buddha", in Timothy J. Craig (a cura di), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, Armonk, NY, M.E. Shape, 2000, pp. 109-137.
- NAPIER Susan, *Anime. From Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2005.
- ORCUTT Darby, "Comics and Religion: Theoretical Connections", in David A. Lewis e Christine Hoff Kramer (a cura di), *Graven Images: Religion in Comic Books and Graphic Novels*, New York, Continuum, 2010, pp. 93-106.
- PORCU Elisabetta, "Tenrikyō's Divine Model through the Manga *Oyasama Monogatari*", *Journal of Asian Humanities at Kyushu University*, 2, 2017, pp. 85-93.
- READER Ian, *Religious Violence in Contemporary Japan: the Case of Aum Shinrikyō*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2000.
- READER Ian, "Buddhism in Crisis? Institutional decline in modern Japan", *Buddhist Studies Review*, 28, 2, 2011, pp. 233-263.
- ROTS A., TEEUWEN M. (a cura di), "Special Issue: Formations of the Secular in Japan", *Japan Review*, 30, 2017.
- ROWE Mark, *Bonds of the Dead: Temples, Burials, and the Transformation of Contemporary Japanese Buddhism*, Chicago, IL, University of Chicago Press, 2011.
- SHIMAZONO S., TSURUOKA Y. (a cura di), "*Shūkyō*" *Saikō*, Tokyo, Perikansha, 2004.
- TAMAMURO Taijō, *Sōshiki Bukkyō*, Tokyo, Daihōrinkaku, 1963.
- THOMAS Jolyon B., "*Shūkyō* Asobi and Miyazaki Hayao's Anime", *Nova Religio*, 10, 3, 2006, pp. 73-95.
- THOMAS Jolyon B., "What Would Jesus and Buddha do on Holiday", *The Guardian*, 22 December 2010, online. <https://www.theguardian.com/commentisfree/belief/2010/dec/22/jesus-buddha-japan-manga-novel>.
- THOMAS Jolyon B., *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2012.
- THOMAS Jolyon B., "Horrific 'Cults' and Comic Religion Manga after Aum", *Japanese Journal of Religious Studies*, 39, 1, 2012, b, pp. 127-151.

YAMANAKA Hiroshi, "Mangabunka no naka no shūkyō," in Shimazono Susumu e Ishii Kenji (a cura di), *Shōhi sareru "shūkyō"*, Tokyo, Shunjusha, 1996, pp. 158-184.

WRIGHT Lucy, "Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki", *Journal of Religion and Popular Culture*, 10, 1, 2005, pp. 3-16.