

Ca' Foscari Japanese Studies 2
Religion and Thought 1

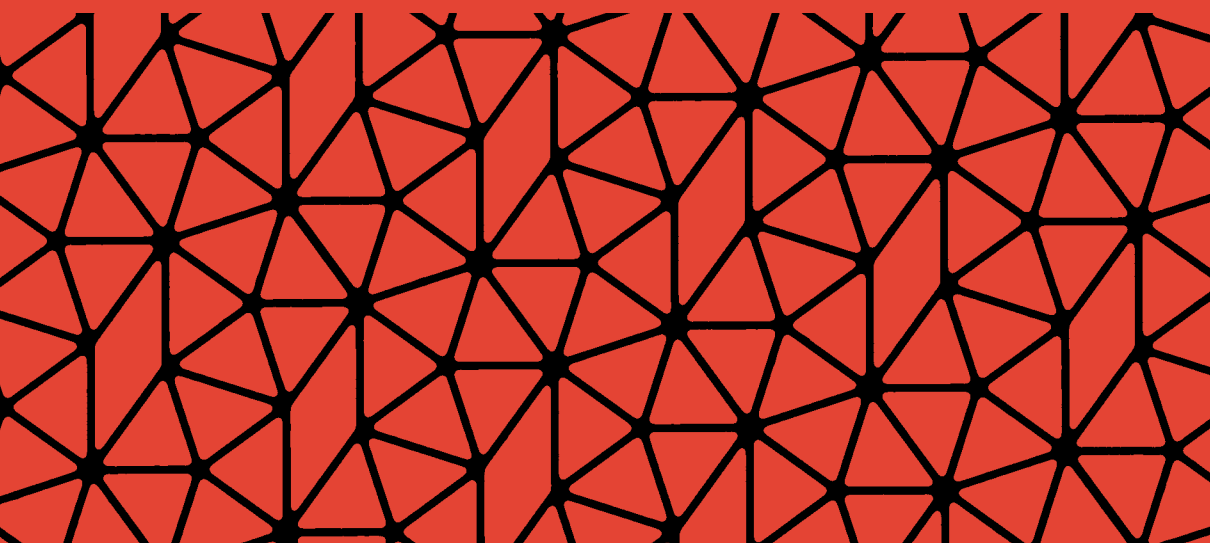
Mostrì del Giappone

Narrative, figure,
egemonie della
dis-locazione identitaria

Toshio Miyake



Edizioni
Ca' Foscari



Mostri del Giappone

Ca' Foscari Japanese Studies

Collana diretta da
Paolo Calvetti, Massimo Raveri
Bonaventura Ruperti, Guido Samarani

2



Edizioni
Ca' Foscari

Ca' Foscari Japanese Studies

Religion and Thought

General scientific editors

Religion and Thought sub-series: **Massimo Raveri** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)
Arts and Literature sub-series: **Bonaventura Ruperti** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)
History and Society sub-series: **Guido Samarani** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)
Linguistics and Language Education sub-series: **Paolo Calvetti** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)

Scientific committee

Religion and Thought sub-series: **Andrea De Antoni** (Ritsumeikan University, Kyoto, Japan) **Federico Marcon** (Princeton University, USA) **Tatsuma Padoan** (SOAS, University of London, UK)
Arts and Literature sub-series: **Tomoko Aoyama** (The University of Queensland, Brisbane, Australia) **Jaqueline Berndt** (Kyoto Seika University, Japan) **Luisa Bienati** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Caterina Mazza** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Carolina Negri** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Andreas Regelsberger** (Universität Trier, Deutschland) **Silvia Vesco** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Pierantonio Zanotti** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)
Linguistics and Language Education sub-series: **Patrick Heinrich** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Hideo Hosokawa** (Waseda University, Tokyo, Japan) **Kikuo Maekawa** (National Institute for Japanese Language and Linguistics, Tokyo, Japan) **Marcella Mariotti** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Barbara Pizziconi** (SOAS, University of London, UK) **Aldo Tollini** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)
History and Society sub-series: **Kimio Itō** (Kyoto University, Japan) **Toshio Miyake** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Andrea Revelant** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Steffi Richter** (Universität Leipzig, Deutschland) **Sven Saaler** (Sophia University, Tokyo, Japan)

Editorial review board

Daniele Beltrame (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Sonia Favi** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia) **Claudia Iazzetta** (Università di Napoli «L'Orientale», Italia) **Daniela Moro** (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)

Executive coordinator

Marcella Mariotti (Università Ca' Foscari Venezia, Italia)

Head office



Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea
Università Ca' Foscari Venezia
Palazzo Vendramin dei Carmini
Dorsoduro 3462
30123 Venezia

Mostri del Giappone

Narrative, figure, egemonie
della dis-locazione identitaria

Toshio Miyake

Venezia

Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing

2014

Mostri del Giappone: Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria
Toshio Miyake

© 2014 Toshio Miyake

© 2014 Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing per la presente edizione

Qualunque parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di recupero dati o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico o meccanico, senza autorizzazione, a condizione che se ne citi la fonte.

Any part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means without permission provided that the source is fully credited.

Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing
Università Ca' Foscari Venezia
Dorsoduro 3246
30123 Venezia
<http://edizionicafoscari.unive.it/>
ecf@unive.it

1a edizione maggio 2014

ISBN 978-88-97735-68-7 (pdf)

ISBN 978-88-97735-67-0 (stampa)

Progetto grafico di copertina: Studio Girardi, Venezia

Certificazione scientifica delle Opere pubblicate da Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing: tutti i saggi pubblicati hanno ottenuto il parere favorevole da parte di valutatori esperti della materia, attraverso un processo di revisione anonima sotto la responsabilità del Comitato scientifico della collana. La valutazione è stata condotta in aderenza ai criteri scientifici ed editoriali di Edizioni Ca' Foscari.

Scientific certification of the works published by Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing: all essays published in this volume have received a favourable opinion by subject-matter experts, through an anonymous peer review process under the responsibility of the Scientific Committee of the series. The evaluations were conducted in adherence to the scientific and editorial criteria established by Edizioni Ca' Foscari.

I capitoli 2, 3, 4 e 5 sono basati su studi precedentemente pubblicati (Miyake 2006, 2008, 2010a, 2011). L'autore ringrazia i rispettivi editori per la gentile autorizzazione a pubblicarne una versione riveduta e aggiornata.

Abstract

Contemporary Japan has become the stage for displaying an endless assortment of traditional, modern, and postmodern monsters. But why have old and new monsters gained such prominence with regard to folkloric customs, premodern urban culture, contents industry, and transnational flows? How is this popularity connected to national identity formation and institutional legitimacy, as exemplified by the modern rise of *yōkaigaku*, the nativist science of monsters? And finally, what is the critical potential of monstrosity in terms of displacing naturalised identification and Othering, within the globalising entanglement of self-representations *in* Japan and hetero-representations *of* Japan?

These questions aim to complicate our understanding of 'Japan' and 'monsters' in order to contribute to a transcultural theory of monsters, in contrast to prevalent investigations that focus instead on the cultural-intrinsic or the historical-specific *Japaneseness* of its monstrous repertoire. The book explores the «ontological *liminality*» addressed in monster theory (Cohen, 1996) by means of a multi-disciplinary approach, cross-cutting literary studies, visual studies, cultural anthropology, history and sociology. More specifically, it examines the discursive emergence of *monstrous* Japan, as configured by the modern intertwining of hegemonic Occidentalism, Orientalism, and self-Orientalism.

The volume brings together different case studies on some of the most popular monsters in Japan, from the classical past to the contemporary present. Particular attention is given to the interlinking of narratives, figures, and hegemonies involved in the establishment of the *tengu* (the mountain monster), the *kappa* (the water goblin), the hybrid monsters in Miyazaki Hayao's animation, and the wider trans/national *monstering process* shaping present Japan.

Sommario

Avvertenze 9

1 Introduzione

Verso una teoria transculturale dei mostri e della mostruosità 11

Sommario 1. *Monster studies* e *yōkaigaku*. – 2. Il nuovo *yōkaigaku*. – 3. *Yōkai*, modernità e identità nazionale come *marginalità centralizzata*. – 4. Giappone mostruoso? Occidentalismo, orientalismo e auto-orientalismo. – 5. Dislocazioni, sconfinamenti, deformazioni. – 6. Narrative, forme, egemonie.

2 Il *tengu*, demone divino della montagna 45

Sommario 1. Le origini. – 2. Demone o divinità? – 3. *Tengu* e *yamabushi*. – 4. *Tengu* e *samurai*. – 5. Lo *yamabushi tengu* dal naso lungo. – 6. Morte e rinascita in epoca moderna. – 7. Il *tengu* come simbolo di alterità contesa. – 8. Il *tengu* di Takashi Yoichi.

3 Il *kappa*, il mostro-folletto dell'acqua 77

Sommario 1. Un mostro anfibio. – 2. Le origini. – 3. La metamorfosi contemporanea del *kappa*: da mostriciattolo grottesco a icona amicale. – 4. Il *kappa* di Akutagawa Ryūnosuke. – 5. Il *kappa* di Takashi Yoichi.

4 I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao 101

Sommario 1. Oriente + Occidente = mostro? – 2. L'estetica del mostruoso nel cinema di Miyazaki Hayao. – 3. (S)confinamenti mostruosi: tradizione, *anime* e *J-culture* nell'era della globalizzazione.

5 Giappone, paese dei mostri o paese mostruoso? 117

Sommario 1. Mostri, culture pop e identità nazionale. – 2. Doppio orientalismo mostruoso del Giappone. – 3. Mostri e auto-orientalismo.

Bibliografia generale 139

Indice analitico 151

Avvertenze

Il Sistema di trascrizione seguito è lo Hepburn, che si basa sul principio generale che le vocali siano pronunciate come in italiano e le consonanti come in inglese. In particolare si tengano presente i seguenti casi:

ch è un'affricata come l'italiano «c» in *cena*

g è sempre velare come l'italiano «g» in *gara*

h è sempre aspirata

j è un'affricata

s è sorda come nell'italiano *sasso*

sh è una fricativa come l'italiano «sc» di *scena*

u in *su* e in *tsu* è quasi muta e assordita

w va pronunciata come una «u» molto rapida

y è consonantico e si pronuncia come l'italiano «i» di *ieri*

z è dolce come nell'italiano *rosa*; *o* come in *zona* se iniziale o dopo «n»

Il segno diacritico sulle vocali indica l'allungamento delle stesse, non il raddoppio.

N.B. Seguendo l'uso giapponese il cognome precede sempre il nome, eccetto per quegli autori giapponesi che scrivono in lingua non giapponese (inglese, tedesco, italiano). Tutti i termini giapponesi sono resi al maschile. Dei nomi propri e delle opere citate sono riportati i *kanji* (caratteri cinesi) solo la prima volta che compaiono nel testo.

La traduzione italiana dei titoli giapponesi è in corsivo solo se l'opera è stata pubblicata in Italia.

Periodizzazione

Tardo VI secolo-710	periodo Asuka 飛鳥
710-794	periodo Nara 奈良
794-1185	periodo Heian 平安
1185-1333	periodo Kamakura 鎌倉
1333-1568	periodo Muromachi 室町 (o Ashikaga 足利)
[1336-1392]	Nanbokuchō 南北朝]
[1467-1568]	Sengoku 戦国]
1568-1600	periodo Azuchi-Momoyama 安土桃山
1600 [1603]-1867	periodo Tokugawa 徳川 (o Edo 江戸)
1868-1912	Meiji 明治
1912-1926	Taishō 大正
1926-1989	Shōwa 昭和
1989-	Heisei 平成

1 Introduzione

Verso una teoria transculturale dei mostri e della mostruosità

Sommario 1. *Monster studies* e *yōkaigaku*. – 2. Il nuovo *yōkaigaku*. – 3. *Yōkai*, modernità e identità nazionale come *marginalità centralizzata*. – 4. Giappone mostruoso? Occidentalismo, orientalismo e auto-orientalismo. – 5. Dislocazioni, sconfinamenti, deformazioni. – 6. Narrative, forme, egemonie.

Giapponesi e stranieri, chiunque si interessi della cultura giapponese e si avvii verso una sua comprensione migliore, si imbatte prima o poi nel ‘mostruoso’ [*yōkaiteki naru mono* 妖怪的なるもの]. (Komatsu 2007, p. 25)

Nel Giappone contemporaneo è in atto negli ultimi decenni un prolungato *boom* dei mostri. Esso attraversa ambiti eterogenei, dai più informali e popolari, a quelli più accademici e istituzionalizzati, fino a travalicare i confini nazionali e alimentare un immaginario *mostruoso* globalizzato made in Japan.

Da una parte si assiste ad una proliferazione di nuovi mostri, prodotti da un’industria culturale sempre più transmediale, sorretta dall’intersezione fluida e cumulativa di *manga*, *anime*, videogiochi, cinema, letteratura, arti visive, merchandising ecc. Oltre ai remake di mostri moderni ormai ‘classici’, come il dinosauro radioattivo Godzilla e la sua progenie di *kaijū* 怪獣 (bestie gigantesche), sono pressoché innumerevoli le versioni postmoderne e inedite: i robot esoterico-apocalittici di *Neon Genesis Evangelion*, l’esercito tascabile dei Pokémon, i fantasmi inquietanti dello *J-Horror*, le creature fantastiche del regista Miyazaki Hayao 宮崎駿, i giganti antropofagi di Isayama Hajime 諫山創, i mostri *superflat* dell’artista Murakami Takashi 村上隆 (figg. 1a-f). Si tratta solo di alcune declinazioni del mostruoso – cyberpunk, ludico-carino, spettrale, nostalgico, fantasy, pop-artistico – che contribuiscono a fornire le icone trendy per il nuovo volto del Giappone di inizio XXI secolo. Queste icone, proprio per il loro successo globalizzato, sono mobilitate anche dal programma governativo del *Cool Japan* (2002-): una strategia di *nation branding*, una promozione statale dell’industria culturale e dei suoi prodotti popolari, per immettere nuova linfa vitale in un’economia stagnante e per migliorare l’immagine della nazione in termini di *soft power* sullo scenario internazionale (Daliot-Bul 2009).

D’altra parte, in un’ottica più interna, il repertorio forse ancora più ricco di mostri autoctoni premoderni o tradizionali (*yōkai* 妖怪, *bakemono* 化け物, *yūrei* 幽霊) è sottoposto ad un revival senza precedenti. Feste religiosocomunitarie dedicate al *tengu* 天狗 (mostro demone della montagna) o al *kappa* 河童 (mostro-folletto dell’acqua) per rianimare località rurali o montane in declino (*machi okoshi* 町おこし); mostre in musei nazionali di scienze,



Figure 1a-f. Mostri made in Japan: radioattivi, cyberpunk, ludico-kawaii, nostalgici, fantasy, neo-pop

arte o storia; e in generale, un mercato editoriale imponente di fiction e non, che raccontano o spiegano fenomeni occulti, esoterici o leggendari, testimoniano di una tensione nostalgica per il re-incantamento della contemporaneità e soprattutto di un'attrazione collettiva per un 'mondo altro' (*ikai* 異界) o 'misterioso' (*fushigi* 不思議), popolato, come vuole la tradizione, da «otto milioni di entità soprannaturali» (*yaoyorozu no kami* 八百万の神).

Non è difficile notare che la passione crescente più o meno (ri)creativa per mostri e creature fantastiche è in fondo un fenomeno globale che accomuna tutti i Paesi più industrializzati o tardo-capitalistici, come ben

testimonia l'affermazione del genere fantasy o horror: dalla saga di *Harry Potter* e de *Il Signore degli Anelli*, ai remake hollywoodiani delle favole europee, ai quali si aggiunge il successo di zombi, vampiri, lupi mannari, demoni, dinosauri e simili. Tuttavia, è soprattutto l'attenzione che lo Stato giapponese dedica non solo alla promozione dei nuovi prodotti mostruosi della propria industria culturale, ma in particolare dei mostri tradizionali a conferire nell'insieme una legittimazione nazional-popolare e istituzionale che ha forse pochi analoghi in tutto il mondo. Monografie accademiche, progetti di documentazione, di catalogazione e di ricerca, finanziati dallo Stato e coordinati da studiosi di antropologia e di storia culturale hanno contribuito a far riemergere di recente la disciplina dello *yōkaigaku* 妖怪学, lo studio dei mostri autoctoni.¹

Di fronte a questa attualità dei mostri in Giappone può nascere l'interrogativo di fondo del perché di tutto questo. Quali sono i motivi di tale ricchezza nel passato e nel presente? Perché tanta attenzione, anche istituzionale, rivolta ai mostri, che dal punto di vista accademico non sono di sicuro fra gli oggetti di studio convenzionalmente più rispettati? Che cosa rivelano i mostri del Giappone, della sua cultura e della sua identità nazionale in epoca moderna e contemporanea? E soprattutto, perché piacciono così tanto anche all'estero? Quali sono quindi i nessi reciproci fra autorappresentazioni *in* Giappone ed eterorappresentazioni *del* Giappone mediati dai mostri e dalla mostruosità in generale? E infine, in ottica più critica e autoriflessiva, che cosa possono dire i mostri di noi stessi?

1 *Monster studies* e *yōkaigaku*

The monstrous body is pure culture. A construct and a projection, the monster exists only to be read [...]. Like a letter on the page, the monster signifies something other than itself; it is always a displacement, always inhabits the gap between the time of upheaval that created it and the moment into which it is received, to be born again. (Cohen 1996, p. 4)

Questo libro nasce dal tentativo di offrire una risposta ai numerosi interrogativi più sopra esposti. Si tratta di domande che in parte sono già state sollevate in passato, ispirando altri studiosi e risposte molto artico-

1 Per un'introduzione al ricco panorama dello *yōkaigaku* in Giappone, cfr. Komatsu 1994a, 1994b; 2006; mentre per gli studi monografici sugli *yōkai* in ambito anglofono, cfr. Figal 1999; Foster 2009; Li 2009; Reider 2010; Wakabayashi 2012; per quanto riguarda i mostri giapponesi moderni e contemporanei, cfr. Allison 2006; Blouin 2013; Papp 2010; Tsutsui, Ito 2006. In Italia, in mancanza di studi sistematici, a parte il lavoro introduttivo di Berziers 2008; sono da segnalare Benoît Carbone 2013; Cardì 2012; Cucinelli 2013; De Antoni 2010; Orsi 1998.

late e collaudate. Altre domande, come quelle di tipo autoriflessivo che investono il rapporto reciproco fra processi di identificazione in Giappone e Paesi euro-americani mediati dalla mostruosità, sono condizionati dall'attualità dei mostri giapponesi in ottica globalizzata; un'attualità che comprende anche la collocazione specifica di chi come l'autore, è di nazionalità giapponese, ma scrive in Italia in italiano per trattare di mostri nipponici. È questo tipo di interrogativo dislocato o multiprospettico sui rapporti reciproci fra autorappresentazioni ed eterorappresentazioni identitarie ad essere in gran parte inedito e quindi ancora tutto da esplorare, sia per quanto attiene ai materiali da utilizzare, sia per il modo multidisciplinare di interpretarli. Lo scopo di fondo è quello di aprire la strada a una teoria transculturale dei mostri; un primo contributo in grado di delineare una prospettiva critica per oltrepassare i limiti disciplinari che hanno finora tenuto separato lo studio dei mostri giapponesi tradizionali da quelli moderni e contemporanei, i mostri giapponesi da quelli non-giapponesi; e soprattutto per denaturalizzare l'invenzione moderna ed egemone di due mondi, considerati da molti ancora essenzialmente 'orientale' e 'occidentale'.

Per introdurre lo stato dell'arte relativo alle risposte fornite finora ad alcuni di questi interrogativi, è importante sottolineare che esiste già un corpus consistente ed eterogeneo di studi culturali sui mostri e sulla mostruosità, nonostante il loro statuto ancora precario dal punto di vista accademico. In Giappone si deve al filosofo e riformatore buddhista Inoue Enryō 井上円了 (1858-1919) l'inaugurazione già a fine Ottocento dello *yōkaigaku*, lo studio accademico dei mostri autoctoni, mentre la sua affermazione definitiva e più duratura è riconducibile a Yanagita Kunio 柳田國男 (1875-1962) agli inizi del Novecento, riconosciuto come il padre del *minzokugaku* 民俗学, gli studi folclorici o etnologici giapponesi. In ambito anglofono invece è più recente la visibilità di un campo distintivo, più o meno unificato per la condivisione di alcuni paradigmi, teorie e studi, noto come *monster studies* o *monster theory*, grazie soprattutto all'opera fondamentale del medievalista Jeffrey Jerome Cohen (1996). Si tratta in entrambi i casi di un ambito emergente e multi- o interdisciplinare, nel quale confluiscono contributi nati in campi più consolidati, quali l'antropologia culturale, la letteratura, le arti visive, il teatro, la filosofia, la storia culturale e sociale, gli studi sui media, la psicoanalisi, la teoria critica.² In italiano, in mancanza di un ambito unificato, si potrebbe provvisoriamente ricorrere al termine 'teratologia culturale', per distinguerla dalla disciplina biologico-medica della 'teratologia scientifica' che si occupa delle anomalie o malformazioni organiche, o da quella pseudoscientifica

2 Per una panoramica dei *monster studies* o *monster theory*, oltre a Cohen 1996, cfr. Asma 2009; Creed 1993; Graham 2002; Levina, Bui 2013; Mittman, Dendle 2012.

della criptozoologia, tesa a dimostrare l'esistenza empirica di creature non riconosciute dalla scienza ufficiale.³

In Giappone, in Europa, e forse in ogni angolo della Terra, sono sempre esistite delle creature ambigue più o meno immaginarie, terrificanti, eccessive e soprattutto ambivalenti nel suscitare al contempo orrore e meraviglia, ribrezzo e attrazione, paura e desiderio. Creature che, parafrasando liberamente l'antropologo Lévis-Strauss, sono 'buone da pensare' e hanno quindi occupato un ruolo fondamentale nelle mitologie, nelle leggende e nelle credenze popolari, ma anche nella riflessione di filosofi, scrittori e intellettuali in generale. Alla domanda al contempo ingenua, ma ricorrente e quindi fondamentale «esistono i mostri?», si potrebbe rispondere con Jeffrey Jeremy Cohen: «Sicuramente devono esistere. Altrimenti come faremmo ad esistere noi?» (1996, p. 20). In altre parole, qualsiasi ordine culturale inteso come sistema simbolico di classificazione, compreso quello scientifico moderno, ha partorito necessariamente i suoi mostri. Non si tratta tuttavia solo di semplici deviazioni unilaterali dalla norma, ma soprattutto, come ci indica l'antropologia simbolica, di esseri liminali che vivono negli interstizi indefiniti fra categorie tassonomiche differenti (Douglas 1996). I mostri sono creature ibride della penombra che prosperano fra dimensioni distinte, che le con-fondono, fino a minacciarne l'integrità; mentre è proprio la separazione controllata di categorie, persone e mondi a essere fondamentale per tenere unito un dato ordine sociale: per esempio, la dimensione umana separata da quella divina, animale, vegetale, inorganica, aliena; il mondo dei vivi da quello dei morti; ciò che è naturale dal sovra- o in-naturale, il maschile dal femminile ecc.

Tuttavia è proprio questa liminalità costitutiva dei mostri che rende difficile se non impossibile una loro definizione univoca, sistematica e universale.

[Monsters] get defined in relation to communities and to their standards of what is good, acceptable, normal, o natural [...]. In different times, places, and cultures, or from different viewpoints within a single culture, different answers will emerge. (Atherton 1998, p. X)

Esistono espressioni pressoché infinite di 'mostri' con il cambiare dei luoghi, dei tempi, e soprattutto dei sistemi culturali e delle rispettive tassonomie, che offrono quegli spazi intermedi, quelle zone grigie, indistinte e *in fieri* così vitali per il mostruoso. Tuttavia, come è possibile pensare ad una scienza dei mostri, quando l'oggetto dello studio in sé è di così difficile definizione? Buona parte degli studi sui mostri si concentra soprattutto nel

3 Per gli studi italiani di 'teratologia sociale' ispirati al lavoro del sociologo Alberto Abruzzese (1979), si veda Giovannini 1999 e Foni 2007; per una 'teratologia filosofica' Braidotti 2005; e per una 'teratologia estetica' Bellini 2008.

documentare, descrivere e interpretare singole versioni di mostri in uno specifico contesto spaziotemporale, spesso facendo riferimento a una versione canonica in ambito letterario, figurativo, mitologico-religioso, rituale o mediatico. Infatti, se c'è forse qualcosa che tende ad unire buona parte degli studi culturali contemporanei sui mostri non è tanto una definizione condivisa, quanto l'attenzione alla problematicità di definizioni sistematiche, oppure la preferenza ad evitarle *in toto*, rifuggendo dalla classificazione di qualcosa che nasce soprattutto dalla sua in-classificabilità, pena il rischio di snaturare il proprio oggetto di studio.

Questo non implica ovviamente che non esistano dei significati convenzionalmente condivisibili, a cominciare da quelli più immediati individuabili nei termini stessi più in uso oggi. Sia il termine italiano 'mostro' che l'inglese *monster* derivano etimologicamente dal latino *monstrum* (segno divino, prodigio, fenomeno contro natura) e dal verbo *monēre* (avvisare, ammonire) per indicare, come il termine greco τέρας (*téras*), qualcosa di straordinario, spaventoso, al contempo orribile e meraviglioso, che si poteva manifestare in tempi antichi per avvertire o istruire gli umani sulla volontà degli dèi (Zingarelli 2012, p. 1445; Breslin 2011, p. 1071). Questa ambivalenza costitutiva è stata poi declinata in tempi più recenti attraverso il dualismo moderno fra ciò che è naturale e innaturale o sovrannaturale, relegando infine i mostri allo statuto della non-esistenza empirica come prodotto della superstizione o della fantasia, o a quello dell'anomalia organica in termini scientifici, oppure ancora, a quello di sinonimo generico per qualsiasi cosa disumana, crudele, terrorizzante.⁴

In Giappone invece il termine *yōkai*, da cui prende nome la disciplina moderna dello *yōkaigaku*, è di uso comune più recente, con una designazione più ristretta e con connotazioni meno peggiorative, almeno rispetto al suo corrispettivo generico di 'mostro' in ambito europeo. Si tratta oggi di un termine usato per indicare convenzionalmente fenomeni o esseri misteriosi, inspiegabili e straordinari, in particolar modo in riferimento a quelli autoctoni premoderni (Shinmura 1991, p. 2737). *Yōkai* è una designazione ombrello affermata solo in epoca moderna, in periodo Meiji (1868-1912), ma raramente usata nei secoli precedenti, nonostante le sue antiche origini cinesi. Una delle fonti originarie infatti è un classico della storiografia cinese, lo *Hànshū* 漢書 (Libro degli Han, I secolo d.C.), in cui si menziona uno *yāoguài* 妖怪 (妖怪), un 'mostro-spettro' amorfo che risiederebbe alla corte imperiale; mentre in Giappone la prima menzione documentata del termine si ritrova nel *Shoku Nihongi* 続日本紀 (Seguito al *Nihonshoki*, 797 d.C.) in cui si descrive lo stesso fenomeno, ma questa volta riferito alla corte imperiale giapponese.⁵

4 Per una storia dei mostri in epoca antica, cfr. Felton 2012.

5 Per una comparazione fra etimologie in ambito euro-americano e giapponese, soprattutto

I due *kanji* o sinogrammi 妖怪 che compongono il termine *yōkai* rimandano entrambi all'idea di qualcosa di misterioso (*fushigi* 不思議), strano o bizzarro (*kimyō* 奇妙), ambiguamente o sgradevolmente pauroso (*usukimiwarui* 薄気味悪い), oppure inspiegabilmente segreto o esoterico (*shinpiteki* 神秘的) (Komatsu 2007, p. 10). *Yōkai* sono i mostri, folletti, spiritelli, fantasmi, a metà strada fra divinità e demoni, fra umani e animali, fra esseri viventi e oggetti, più o meno amorfi. Tra quelli più noti vi sono l'*oni* 鬼 (orco, demone), il *tengu* (mostro demone della montagna), il *kappa* (folletto dell'acqua) o lo *tsukumogami* つくも神 (mostro-strumento, artefatto). La designazione *bakemono* (lett. «cose che si trasformano») è spesso impiegata come sinonimo di *yōkai* – anzi era il termine più diffuso in epoca premoderna – e rimanda, assieme a quello più recente di *henge* 変化 (lett. «cambiamento, metamorfosi»), al carattere instabile e mutante delle versioni soprattutto zoomorfe, come *kitsune* 狐 (volpe), *tanuki* 狸 (procione) e *nekomata* 猫又 (gatto). Sono in grado di assumere sembianze umane, finendo spesso, data l'insistenza sugli aspetti mutanti o fantasmatici, con il sovrapporsi al termine di *yūrei*, gli spiriti veri e propri degli umani defunti.⁶ Tra i termini più antichi e originari vi è infine quello di *mononoke* モノノケ, 物の怪 – reso celebre di recente dal lungometraggio animato *Mononoke hime* もののけ姫 (*Principessa Mononoke*, 1997) di Miyazaki Hayao – che rimanda all'idea animistica di 'spiriti', 'anime' (*reikon* 靈魂) in grado di possedere gli umani con esiti incontrollabili e spesso nefasti.⁷ A questi termini più tradizionali se ne aggiungono altri più generici come *kaibutsu* 怪物 (lett. «cosa misteriosa») o *monsutā* モンスター (dall'inglese *monster*), riferiti soprattutto ai mostri moderni, sia autoctoni come i *kaijū* (belva misteriosa), creature dalle dimensioni gigantesche e dalla forza terrificante sul modello di Godzilla, sia di provenienza straniera, appartenenti al repertorio mostruoso mondiale.

C'è quindi qualcosa di essenzialmente distintivo dei mostri giapponesi rispetto ai loro analoghi in tutto il mondo? A ben vedere, l'ambito etimologico-semantico del ricco vocabolario del mostruoso in Giappone non si discosta molto dalle connotazioni ambigue, indefinite e ibride, attribuibili ai mostri anche in Europa o alla mostruosità in generale. Inoltre, l'eterogeneità terminologica è riscontrabile anche in altri contesti nazionali, che

per quanto riguardo le fonti cinesi dei molti termini giapponesi usati sin dall'antichità, come *yōkai* o *yūrei*, cfr. Kawai 2010.

6 Per una vasta e dettagliata presentazione dei mostri tradizionali, cfr. l'enciclopedia illustrata di Mizuki Shigeru 水木しげる tradotta in italiano (Mizuki 2013).

7 Il *mononoke*, un'esistenza o fenomeno mostruoso amorfo, invisibile, senza voce, ricorre in molti capolavori della letteratura classica giapponese, dal *Genji monogatari* 源氏物語 (*Storia di Genji*, inizio XI secolo) e il *Makura no sōshi* 枕草子 (*Note del guanciale*, fine X-inizio XI secolo) all'*Ōkagami* 大鏡 (Il grande specchio, XII secolo). Tuttavia, anch'esso è ispirato da un classico della storiografia cinese, lo *Shiji* 史記 (*Memorie di uno storico*, II secolo a.C.). Per un'analisi del *mononoke* nella *Storia di Genji*, cfr. Bargaen 1997 e Ury 1988.

possono vantare a loro volta specifiche versioni e declinazioni più o meno numerose o sfumate del mostruoso. Infine, uno sguardo attento alle origini storiche dei mostri tradizionali giapponesi finirebbe per diluirne l'unicità tutta autoctona. Come nei casi di *mononoke*, *yōkai* o *yūrei*, tutto ciò che è documentabile nelle fonti scritte più antiche e classiche, è inevitabilmente configurato dal modello della civiltà cinese. Sono la scrittura, le religioni, la letteratura, l'architettura, l'agricoltura ecc. dell'Impero di Mezzo che danno avvio alla cultura giapponese, che continuerà ad attingere nei secoli ai modelli cinesi anche per pensare, descrivere e raccontare i suoi mostri locali, almeno fino agli albori della sua modernizzazione, fino alla seconda metà del periodo Tokugawa (1603-1867).

È interessante - e incoraggiante - notare come anche lo stesso *yōkaigaku* contemporaneo, che ha le sue origini come disciplina moderna nel periodo Meiji (1868-1912) in un clima ideologico dove gli *yōkai* sono considerati come un'espressione culturale *tipicamente* giapponese, non tenda più ad isolarne l'origine, lo sviluppo e i tratti autoctoni da influssi stranieri, soprattutto cinesi o coreani, con lo scopo di farne risaltare il carattere nazionale in termini spesso essenzialistici, autentici e astorici.

Lo studio moderno dei mostri autoctoni nasce con Inoue Enryō (1858-1919), il primo a inserire i mostri autoctoni nell'agenda nazionale in termini istituzionali, coniando il termine *yōkaigaku*. La designazione è frutto della sua Associazione per gli Studi sugli *yōkai* (*Yōkai kenkyūkai* 妖怪研究会) fondata nel 1893 e dei successivi primi corsi universitari (*Yōkaigaku kōgi* 妖怪学講義; fig. 2), dedicati allo studio sistematico dei mostri giapponesi, tanto da guadagnargli il soprannome di «Dottor Mostro» (*yōkai hakase* 妖怪博士; *obake hakase* お化け博士) (Figal 1999, pp. 40-52, 83). La sua fervida attività tesa a migliorare le sorti del Paese, sia in veste di filosofo e riformatore buddhista, sia di educatore e fondatore dell'Università Tōyō, è stata tuttavia indirizzata allo sterminio in termini psicologico-positivisti delle credenze sull'esistenza reale o empirica dei mostri, ancora così diffuse a fine Ottocento fra i suoi connazionali. I mostri sono considerati da Inoue sostanzialmente delle superstizioni (*meishin* 迷信), causati dal terrore o dall'incomprensione di fenomeni misteriosi di origine naturale (*kakai* 仮怪) o umana (*gikai* 偽怪) da distinguere dai veri misteri trascendentali o spirituali (*shinkai* 真怪), che alimenterebbero invece le religioni mondiali. I mostri sarebbero quindi il prodotto dell'ignoranza o della facile suggestibilità della gente comune o dei bambini, diventando quindi un ostacolo da superare per la formazione di uno stato-nazione e di un buddhismo moderni, razionali e rispettabili agli occhi della comunità internazionale (Inoue 1999-2001).

La valutazione invece più influente e duratura dei mostri autoctoni avviene nei decenni successivi, grazie all'opera di studiosi come Ema Tsutomu 江馬務 (1884-1979) e soprattutto di Yanagita Kunio. Entrambi sono considerati tra i padri fondatori rispettivamente dello *fūzokushi* 風俗史, la storia dei

costumi sociali, e del *minzokugaku* 民俗学, l'etnologia o studi folclorici giapponesi; due discipline accademiche importanti nella definizione di ciò che è nativo o meno, visto che si concentrano soprattutto su fenomeni culturali autoctoni. Ema, con il suo *Nihon yōkai henge shi* 日本妖怪変化史 (Storia dei mostri mutaforma, 1923), è stato fondamentale nell'introdurre una prospettiva storica nello studio dei mostri, enfatizzandone di volta in volta la continuità o discontinuità nella diffusione delle singole versioni. Yanagita, invece, con il suo *Tōno monogatari* 遠野物語 (Storie di Tōno, 1910; fig. 3), è stato autore di un'imponente raccolta, documentazione e interpretazione del repertorio mostruoso regionale desunto dalle credenze popolari orali nelle zone rurali, ormai in fase di estinzione di fronte alla modernizzazione.

Inoue, Ema e Yanagita condividono tutti la convinzione dell'esistenza non-empirica dei mostri e della loro natura costruita, come prodotto psicologico, storico o culturale. Sono accomunati inoltre dall'importanza non solo scientifica attribuita allo studio dei mostri, ma anche dai risvolti che questi studi possono avere per la nazione intera. Divergono però sostanzialmente nel modo di intendere il rapporto fra modernità, identità nazionale e religione. Per Inoue i mostri sono il segno dell'arretratezza della gente comune e quindi sono considerati dei nemici della nazione, perché sulla scia del progetto progressista del *bunmei kaika* 文明開花 (civiltà e illuminazione) di fine Ottocento, modellato sugli Stati nazione euro-americani, ritiene fondamentale l'affermazione di una religione moderna - nel suo caso il buddhismo riformato - razionale e legittimabile anche dal punto di vista scientifico. Per Ema, e soprattutto per Yanagita, che operano nei decenni successivi, nella prima metà del Novecento, quando ormai la modernizzazione, l'occidentalizzazione e l'industrializzazione sono giunte a una fase molto più avanzata, i mostri rinascono investiti di una valutazione diametralmente opposta. Diventano non solo preziose sopravvivenze di qualcosa che il Paese stava perdendo e che occorreva documentare: le credenze popolari, comunitarie e rurali della «gente comune» (*jōmin* 常民); i mostri autoctoni diventano anche il simbolo nostalgico di una tradizione autentica, delle sue origini più intime, di un'anima collettiva per il Giappone del XX secolo.

Nell'immediato periodo postbellico si assiste ad un relativo declino dello *yōkaigaku* come disciplina accademica, soprattutto nei decenni in cui il Paese incanala tutte le sue risorse verso il 'miracolo economico', grazie ad un'ulteriore accelerazione della sua modernizzazione, industrializzazione e razionalizzazione. Questo non significa che non permangano tentativi di interpretare i mostri giapponesi come uno dei simboli più spettacolari o nostalgici di un presunto 'spirito' nazionale, che aleggerebbe sull'arcipelago nipponico sin dalla notte dei tempi. Si tratta di un nazionalismo culturale molto diffuso e popolare negli ultimi decenni, come testimonia la sterminata produzione (pseudo) accademica del *nihonjinron* 日本人論, le teorie sull'unicità dei giapponesi e del Giappone, che si è avvantaggiata non poco della com-

plicità di studi nipponistici stranieri in ambito euro-americano (Dale 1986; Iwabuchi 1994; Befu 2001). In questo senso, ritornando indietro agli inizi del Novecento, può essere paradigmatico l'esempio dello scrittore statunitense di origine greca Lafcadio Hearn (1850-1904).⁸ Il suo *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things (Storie di spettri giapponesi, [1904] 2001; fig. 4)* è stato pionieristico non solo nel fare conoscere in ambito internazionale leggende su divinità, mostri e spettri giapponesi, ma soprattutto influente nel modo romantico ed esotizzante di associarli ad un presunto *kokoro* 心, inteso come anima più intima e tradizionale della cultura giapponese; un orientalismo moderno che continua ancora oggi a condizionare non poco molte pubblicazioni divulgative sui mostri giapponesi (Starrs 2006).

2 Il nuovo *yōkaigaku*

La rinascita dello *yōkaigaku* negli anni Novanta del XX secolo si deve soprattutto all'antropologo Komatsu Kazuhiko (1947-). Nonostante continui ad evocare gli *yōkai* come «anima» (*kokoro*) o «paese natio» (*furusato* 故里) del Giappone, Komatsu ha contribuito in modo decisivo a fare spostare l'attenzione dai precedenti approcci essenzialistici - mostri autoctoni come specchio dello spirito giapponese -, ad una prospettiva più storico-culturale. Se proprio si vuole individuare qualcosa di distintivo negli *yōkai* rispetto ad altri mostri in tutto il mondo, allora non sarebbe più da ricercare negli *yōkai* in sé, in una loro presunta essenza storica che rischierebbe, come in passato, di sovrapporsi in termini nazionalistici ad un'essenza spirituale dei giapponesi o del Giappone intero; piuttosto suggerisce di concentrarsi sulla «cultura *yōkai*» (*yōkaibunka* 妖怪文化), sul vasto repertorio di espressioni e pratiche culturali relativo agli *yōkai* che si è sviluppato in luoghi diversi lungo tutto l'arcipelago nipponico, in epoche diverse, e soprattutto attraverso un intreccio trasversale di forme materiali e immateriali: dalla letteratura scritta a quella orale, dalle arti visive al teatro, dai riti religiosi alle pratiche quotidiane, dai valori, le idee e le ideologie alle decorazioni, ai giochi. «Studi sulla cultura *yōkai*» (*yōkaibunkagaku* 妖怪文化学) è la denominazione introdotta da Komatsu proprio per distinguere il nuovo approccio da quello passato (Komatsu 1994a).

La domanda non è più tanto - o non solo - che cosa sono gli *yōkai*? Quanto, come sono stati rappresentati nella storia culturale giapponese? È lo stesso Komatsu che stabilisce una distinzione analitica fondamentale in tre parti che riassume bene l'intersezione fra la necessità di definire comunque l'oggetto di studio e quella di articolarlo in modo più aperto

⁸ Per un'analisi del successo internazionale di Hearn, compresa l'editoria italiana, cfr. Boscaro 2012.



Figura 2. *Yōkaigaku kōgi* (Seminari sullo *yōkaigaku*) di Inoue Enryō, vol. 3, Tetsugakukan, 1894



Figura 3. *Tōno monogatari* (Storie di Tōno) di Yanagita Kunio, Shōseidō, 1910



Figura 4. *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* di Lafcadio Hearn, Mifflin and Co., 1904

attraverso le sue manifestazioni storico-culturali: *yōkai* come «fenomeno» (*genshō yōkai* 現象—妖怪), come «entità» (*sonzai yōkai* 存在—妖怪) e come «figurazione» (*zōkei yōkai* 造形—妖怪) (Komatsu 2007, pp. 10-17).

Lo *yōkai* come ‘fenomeno’ rimanda in generale a quegli accadimenti o eventi misteriosi, senza apparente spiegazione, e incontrollabili dall’azione umana, che hanno stimolato l’immaginazione delle persone che vi hanno assistito o ne hanno sentito parlare. Un fenomeno misterioso, proprio per il suo carattere inspiegabile, imprevedibile e inedito, può rimanere inizialmente amorfo e senza un nome. In seguito, è attraverso la diffusione e la condivisione fra più persone, e poi in luoghi diversi, di racconti e di storie, prima orali, poi scritti, relativi a fenomeni simili, che si inizia a dare un nome generico al fenomeno, per poi interrogarsi sulle sue cause. Per esempio, molti capolavori della letteratura classica del periodo Heian (794-1185) come il *Genji monogatari* o il *Konjaku monogatari shū* 今昔物語集 (Raccolta di storie di un tempo che fu, XII secolo d.C.), raccontano di questo tipo di episodi facendo riferimento a termini ancora molto generici, desunti soprattutto dai classici cinesi.

Lo *yōkai* come ‘entità’ o creatura scaturisce invece in un momento successivo, quando si focalizza l’attenzione sulle possibili cause di questo fenomeno misterioso e amorfo, attribuendolo all’azione di una creatura o essere specifico dalle connotazioni soprannaturali. Particolare importanza viene data da Komatsu alle credenze di tipo animistico che hanno caratterizzato a lungo il Giappone premoderno. Gli esseri viventi e non potevano venire considerati come dimora o ricettacolo di entità spirituali *reikon*, che in

passato venivano denominate spesso indistintamente come *kami* カミ, *tama* タマ, *rei* レイ o *mononoke* モノノケ. Queste entità potevano avere un'azione sia positiva, sia negativa nei confronti degli umani, per cui venivano temute e amate allo stesso tempo, e riverite con adeguati riti e cerimonie (*saishi* 祭祀), che con il tempo avrebbero legittimato alcune come 'divinità' (*kami* 神). Gli *yōkai* invece sarebbero quelle entità spirituali non venerate, non autorizzate, incontrollabili, spesso sgradite, che hanno il potere di mutare forma (*bakeru* 化ける); o meglio di risiedere o impossessarsi degli esseri viventi e non. Tra le prime denominazioni documentate in tempi antichi vi sono *oni* (demone, orco), *tengu* (mostro demone della montagna), *hebi* 蛇 (serpente) e *kitsune* (volpe) che sono tra i pochi *yōkai* distinti e noti su larga scala in periodo Heian e Kamakura (1185-1333). È nei secoli successivi, con la circolazione sempre più allargata di storie, varianti, sottocategorie di fenomeni misteriosi, nonché con l'evoluzione dei media scritti, visivi o performativi, che prendono forma un numero crescente di *yōkai* con i loro tratti distintivi.

Lo *yōkai* come 'figurazione' nasce quindi dalla diffusione di storie prima orali, poi trascritte, e infine accompagnate da illustrazioni. Una svolta importante in questo senso si ha con la diffusione degli *emakimono* 絵巻物, i rotoli narrativi e illustrati, nel corso del periodo Kamakura e Muromachi (1333-1568). Si assiste progressivamente ad una rappresentazione visiva, quindi più definita degli *yōkai*, rispetto a quella orale o scritta, ed ha inoltre luogo il passaggio verso una fruizione più secolarizzata. Gli *emakimono* non sono oggetti di culto e non hanno una funzione apotropaica, ma sono commissionati per documentare, raccontare e illustrare avvenimenti importanti, diventando motivo di apprezzamento estetico e narrativo. In altre parole, la figurazione degli *yōkai* segna anche il passaggio da fenomeni ed esseri incontrollabili, temuti, paurosi, a fonte di intrattenimento, piacere e divertimento. La svolta decisiva avviene durante il periodo Tokugawa (1603-1867) quando, grazie all'affermazione di una cultura e società urbana nelle grandi città di Edo, Ōsaka e Kyōto, si assiste ad una proliferazione creativa di nuove forme, ma ha luogo anche una standardizzazione tale per cui forme, significati e usi rimarranno in gran parte inalterati fino ai giorni nostri.

Fra le espressioni popolari in periodo Tokugawa e influenti nell'ispirare nuovi paradigmi di figurazione, di narrativa e di fruizione secolarizzata degli *yōkai* vi è lo *tsukumogami*, il mostro-artefatto, strumento: «Quando un oggetto raggiunge i cento anni, si trasforma, ottenendo uno spirito e ingannando i cuori degli umani» (Komatsu 1994b, p.329). Si tratta dell'estensione della concezione relativa al carattere animato degli esseri viventi, basata sulla convinzione che qualsiasi entità particolarmente anziana o longeva, possa diventare il ricettacolo di uno spirito. In questo caso, oggetti quotidiani come strumenti musicali, ombrelli, utensili da cucina, subiscono una metamorfosi, fino ad assumere sembianze antropomorfe, zoomorfe o

demoniache. Gli *tsukumogami* possono radunarsi di notte in un piccolo esercito di cento mostri e dar luogo ad una parata che attraversa le strade delle città, terrorizzando i residenti per il pericolo di morte provocato solo dalla loro vista. Queste credenze sono documentate in alcune raccolte di aneddoti didattici (*setsuwa* 説話) sin dal periodo Kamakura e sono sottoposte ad una prima figurazione nei rotoli illustrativi degli *hyakkiyagyō* 百鬼夜行 (Parata notturna dei cento mostri), molto popolari già dal periodo Muromachi (fig. 5).

Importante per l'affermazione dello *hyakkiyagyō* è il suo formato di processione mostruosa che consente la moltiplicazione ri-creativa senza precedenti di forme inedite, ma anche senza nome e individualità propria, e il nuovo modo grottesco, tra il pauroso e ludico, di rappresentare i mostri. Sulla scia degli studi di Komatsu, l'antropologo nipponista Michael Dylan Foster ha enfatizzato il ruolo fondamentale dello *hyakkiyagyō* nella creazione della cultura *yōkai* in periodo Tokugawa (Foster 2009). Strategica a questo proposito sarebbe l'intersezione fra lo *hyakkiyagyō*, compreso il più generale repertorio di mostri del passato, e i nuovi paradigmi epistemologici di tipo enciclopedico che accompagnano lo sviluppo della storia naturale (*hakubutsugaku* 博物学) e degli studi farmacologici (*honzōgaku* 本草学) nel XVII secolo. Da una parte si assiste alla diffusione di imponenti enciclopedie illustrate sul modello dei classici cinesi, che costituiscono per molti versi la summa delle conoscenze dell'epoca; dall'altra si sviluppa nei grandi centri urbani una cultura sempre più secolarizzata, edonista, popolare, che si appropria dei saperi colti, religiosi e delle regioni rurali a scopi più ludico-ricreativi, non dissimile dalle società moderne. Le enciclopedie illustrate più note come il *Kinmōzui* 訓蒙図彙 (Raccolta di illustrazioni per istruire i non-illuminati, 21 voll., 1666) e lo *Wakan sansai zue* 和漢三才図会 (Raccolta sino-giapponese di illustrazioni dei Tre Mondi, 108 voll., 1712-) riportano numerose schede illustrate con informazioni dettagliate su *yōkai*, sia cinesi che giapponesi, privi tuttavia di una sistematica distinzione ontologica fra mostri come esseri empiricamente esistenti e altri di natura mitologica o fantastica.

A prescindere dalle specifiche e complesse tassonomie adottate, l'affermazione di un modo enciclopedico ha contribuito a isolare singoli mostri nel formato immagine-testo, che diventano così delle unità a sé stanti, dei tasselli che possono essere ricombinati diversamente rispetto al loro originario contesto, discorso o narrazione. Tra gli esempi più noti, dove il modo enciclopedico si incontra con l'emergente modo ludico-parodico, vi sono le opere illustrate dell'artista Toriyama Sekien 鳥山石燕 (1712-1788), autore della prima serie di cataloghi interamente dedicati agli *yōkai*, tra cui il *Gazu hyakkiyagyō* 画図百鬼夜行 (Illustrazioni della parata notturna di cento mostri, 3 voll., 1776). La serie raccoglie nel complesso più di 200 mostri, molti ispirati alle enciclopedie più prestigiose come lo *Wakan sansai zue*, altri rielaborati in modo personale, altri ancora inventati; ciascuno illustrato in dettaglio e separatamente a pagina intera, accompagnato dal solo nome o

da una brevissima descrizione. Il successo straordinario e duraturo dei suoi cataloghi è esemplificativo sia della cristallizzazione figurativa degli *yōkai* avvenuta nella seconda metà del periodo Tokugawa, tanto che tutte le rappresentazioni successive si confronteranno con le sue versioni; sia di una cultura *yōkai* ormai pienamente secolarizzata, estetizzata e commercializzata, che si estende trasversalmente: dall'ambito visivo delle stampe *ukiyo-e* 浮世絵 a quello scritto della narrativa popolare (*kibyōshi* 黄表紙 e *yomihon* 読本), dal teatro *nō* 能 e *kabuki* 歌舞伎 agli oggetti e decorazioni di uso quotidiano.

La ricombinazione di singoli mostri in termini ludico-ricreativi è a questo punto tanto consolidata da aver ispirato due dei giochi di società più in voga in epoca premoderna. Il primo è lo *hyaku monogatari* 百物語 (lett. «cento storie»), esemplificativo della sovrapposizione fra narrativa e manifestazione mostruosa, in cui i residenti della città si incontrano di notte in una casa, accendendo cento lumi ricoperti di carta blu, per poi spegnerne uno ad uno dopo aver raccontato un *kaidan* 怪談 (storia di mostri e fantasmi), fino a giungere nell'arco di tutta la notte alla centesima, il cui spegnimento all'alba avrebbe attirato una presenza fantasmatico-mostruosa. Il secondo è lo *yōkai karuta* 妖怪かるた o *obake karuta* お化けかるた, un gioco di carte che richiede l'abilità di sapere abbinare il carattere e l'immagine di un mostro riportato su una carta con le sue caratteristiche scritte su un'altra.

Un ruolo fondamentale in tutto questo processo di figurazione degli *yōkai* nel periodo Tokugawa viene attribuito allo sviluppo della stampa a matrice di legno che rese possibile tipologie eterogenee di mezzi di comunicazione, dagli ibridi scritto-visivi di tipo enciclopedico o narrativo a quelli solo visivi, e soprattutto favorì una loro riproduzione in lingua vernacolare giapponese e a basso costo. Questo ha consentito una circolazione senza precedenti, sia fra diversi ceti sociali popolari, sia fra regioni diverse dell'arcipelago, fino a costituire un corpus sempre più condiviso di *cultura yōkai* su scala 'nazionale':

In different ways at different times, the *other* world of *yōkai* is instrumental in defining the *this* world of the Japanese nation. (Foster 2009, p. 25)

Se si intende la seconda metà del periodo Tokugawa come proto-industriale e proto-capitalistico (Mazzei 1979; Howell 1992), allora si potrebbe considerare, come sostiene Foster (2009, p. 25), la standardizzazione della cultura *yōkai* come parte integrante della formazione di un senso moderno di identità nazionale, intesa come 'comunità immaginata'. Analogamente a quanto teorizzato dallo storico Benedict Anderson per il contesto europeo moderno, si tratterebbe di un'identità nazionale costruita sulla condivisione estesa e senza precedenti di linguaggi, immagini e idee, resa possibile dal «*print capitalism*», dall'intersezione fra i primi mezzi di comunicazione di massa e il mercato capitalistico (Anderson 1983; Berry 2006). Nel caso giapponese, Foster suggerisce che la cultura *yōkai* sia da considerare non solo parte formativa



Figura 5. Particolare dello *Hyakkiyagyō emaki* 百鬼夜行絵巻 (Rotolo illustrato della parata notturna dei cento mostri), Shinjuan, Daitokuji, Kyōto, XV secolo

Figura 6. *Hyakumonogatari bakemono yashiki no zu* 百物語化物屋敷之図 (Cento storie di mostri: immagine di casa infestata da spiriti) di Utagawa Kuniyoshi 歌川国芳, Museo Nazionale di Tōkyō, 1844

di un'identità collettiva in senso sincronico-orizzontale, che unisce classi sociali diverse e regioni lontane, ma anche in senso diacronico-verticale, tanto da rendere possibile una continuità temporale dall'epoca premoderna fino a quella moderna e contemporanea.

3 *Yōkai*, modernità e identità nazionale come *marginalità centralizzata*

Questo legame della cultura *yōkai* con l'identità nazionale e la modernità del Giappone richiama un altro aspetto, forse il più strategico, relativo al possibile carattere distintivo del repertorio mostruoso in Giappone; e soprattutto del perché possa apparire tanto ricco nel passato come nel presente. Se l'importanza degli *yōkai* non dipende tanto dalla loro essenza o significato intrinseco, quanto dalla loro rilevanza storico-culturale, allora è lo *yōkaigaku* stesso ad aver contribuito più di ogni altro a rendere cumulativamente visibile e quindi a dimostrare questa 'ricchezza' nell'arco di più di un secolo di sistematica documentazione, unificazione, interpretazione e divulgazione. Komatsu, il suo esponente attualmente più autorevole, non è solo autore di decine di monografie sugli *yōkai*, ma è anche sin dal 2012 direttore generale del prestigioso International Research Center for Japanese Studies (Nichibunken 日文化研), uno dei templi della ricerca nazionale dedicati allo studio della cultura giapponese. L'istituto ospita, tra l'altro, un imponente database on line fondato e coordinato sempre da Komatsu, con più di 35.000 trascrizioni di racconti orali delle credenze popolari su fenomeni e creature mostruosi (fig. 7).

Senza voler giungere ad una prospettiva radicalmente costruzionista, per cui è la disciplina accademica che produce il suo stesso oggetto di ricerca, non c'è dubbio che sia l'esistenza di un campo di studi del genere a indicare un tratto distintivo della cultura dei mostri in Giappone rispetto a molti altri Paesi. La domanda da fare a questo punto è: perché in epoca moderna si è *attribuita* tanta importanza ai mostri autoctoni, tanto da fondare lo *yōkaigaku*? In parte si è potuto vedere già in precedenza, nella breve rassegna di alcuni suoi pionieri, l'investimento in termini nazionalistici nei confronti dei mostri autoctoni; chi come Inoue in chiave scientifico-razionale per combatterli, chi come Yanagita in chiave culturalista per preservarne la memoria e valorizzarli come un'espressione nostalgica e idealizzata di un'autentica anima nazionale. Tuttavia, a prescindere dalle capacità straordinarie dei singoli studiosi, che cosa ne ha legittimato la ricerca, tanto da produrre un campo accademico distinto, seppur relativamente ristretto, interamente dedicato allo studio dei mostri autoctoni? Esistono dei nessi insospettabili fra l'affermazione dello *yōkaigaku*, i discorsi sull'identità nazionale e la modernizzazione del Giappone?

Una delle risposte più interessanti proviene dallo storico Gerald Figal, il primo a dedicare una monografia sistematica alla nascita dello *yōkaigaku*



Figura 7. *Kaiyōkai denshō databēsu* 怪異・妖怪伝承データベース (Database sulla trasmissione tradizionale di fenomeni misteriosi e *yōkai*) coordinato da Komatsu Kazuhiko, International Research Center for Japanese Studies (Nichibunken)

da una prospettiva esterna e critica alla disciplina stessa (Figal 1999). Nonostante l'apparente marginalità delle credenze popolari nella modernizzazione del Paese a fine Ottocento, gli studi sui mostri autoctoni, assieme alla più ampia diffusione degli studi etnologici giapponesi, avrebbero avuto a ben vedere un ruolo centrale, seppur non del tutto univoco, nella formazione dell'identità nazionale. Non solo Inoue e Yanagita, ma anche politici, amministratori, educatori, studiosi o scrittori prendevano tutti molto sul serio i mostri, sia come problema, sia come soluzione per il nuovo Stato Meiji. L'affermazione del nuovo regime razionale in periodo Meiji (1868-1912) sarebbe avvenuta attraverso un processo complesso e controverso di identificazione, denigrazione, soppressione, classificazione, manipolazione e incorporazione dei mostri. Il discorso nazionale sui fenomeni misteriosi,

sovrannaturali o fantastici viene riconfigurato nei decenni sia per offrire uno spazio di critica alla modernizzazione, ma anche per consolidare la formazione dello Stato-nazione. La tesi di Figal, innovativa e provocatoria, è che il discorso sui mostri, gli spiriti, le superstizioni non sarebbe stato per niente separato o escluso, ma sarebbe anzi diventato una parte integrale, costitutiva, centrale nella formazione dello Stato-nazione Meiji, ovvero: la condizione stessa per l'identità nazionale moderna in Giappone.

Indeed, the drive to forge a homogeneous national citizenry from disparate regional populations throughout the archipelago was accompanied by an effort to displace or identify diverse spirits with a Japanese Spirit. In the case of efforts by government authorities and leading intellectuals, this Japanese Spirit was ultimately embodied by the newly constituted emperor, a modernized supernatural being [...] The Meiji emperor, who as a manifest deity was perhaps the most fantastic creature of all in Japan [...]. (Figal 1999, p. 15)

Se si tiene conto quindi della *marginalità centrale* dello *yōkaigaku* nella modernizzazione giapponese, allora è possibile ripensare da una prospettiva più ampia i discorsi che configurano in termini nazionali non solo l'importanza attribuita a questo ambito di studio e al suo oggetto di ricerca, ma anche le sue possibilità e i limiti nel modo di studiare i mostri o la mostruosità. Andando oltre allo studio di Figal, focalizzato sulla genealogia dello *yōkaigaku* a fine Ottocento e inizio Novecento, è possibile osservare fino ai giorni nostri una continuità nel modo 'protezionistico' di considerare la cultura *yōkai* come un'eredità preziosa che è stata marginalizzata dalle narrative egemoni in epoca moderna, ovvero, di considerare gli *yōkai* come discriminati o esclusi dal processo di modernizzazione. I presupposti impliciti che configurano questo approccio sono riassumibili in una serie di paradigmi binari, dove ciascun elemento si definisce per contrasto dualistico rispetto alla controparte: modernità/tradizione, 'Occidente'/'Giappone', dominio/subalternità, razionalità/irrazionalità, realismo/fantasia, tecnologia/natura, elite/popolo, materialismo utilitaristico/solidarietà comunitaria ecc.

Se gli *yōkai* e la loro cultura sono associati in modo unilaterale al secondo polo di questi dualismi, si impone innanzitutto un limite a ciò che *non* possono essere: moderni, 'occidentali', dominanti, razionali, elitari, materialistici, realistici ecc. In questo modo, tuttavia, tutto il repertorio moderno e contemporaneo di mostri giapponesi, dai *kaijū* come Godzilla ai mostri ibridi di Miyazaki Hayao o ai Pokémon finiscono per essere esclusi, se non solo per individuarvi delle influenze *yōkai*.⁹ Inoltre, questi dualismi

9 È interessante notare il tentativo di 'yōkaizzazione' interno al primo film di Godzilla (*Goji-*

diventano un limite anche per lo *yōkaigaku*, non solo per il confinamento *a priori* del suo oggetto di studio, ma anche perché può condurre ad un tipo di retorica romantico-nazionalistica che giustifichi la propria disciplina; ovvero un'attività che studia, valorizza e difende tutto ciò del quale è investita la cultura *yōkai*: la tradizione, l'irrazionale, i popolani, il senso comunitario, la natura, la fantasia ecc. Di conseguenza, si può finire con l'essere sedotti da una retorica della *marginalità centralizzata*, in cui si definisce ciò che è marginalizzato in termini dualistici rispetto ad un presunto centro dominante, per poi giustificarne l'importanza proprio perché marginale, tanto da renderla alla fine – in modo paradossale e forse anche inconsapevole – centrale.

Nonostante gli appelli dello stesso Komatsu nel considerare gli *yōkai* anche come fenomeno universale e creativo del sentire umano di fronte a fenomeni misteriosi, l'evocazione dei mostri autoctoni come «paese natio» (*furusato*) dell'«anima» giapponese (*kokoro*), rischia di rendere complice lo *yōkaigaku* con la retorica per niente subalterna, ma dominante del *nihonjinron* postbellico, l'esempio ideologico più compiuto di marginalità centralizzata. Si tratta di un nazionalismo culturale, quindi più *soft* e meno aggressivo rispetto a quello suprematista in termini etnici e militaristici della prima metà del Novecento, intento a produrre da decenni infinite teorie sugli aspetti *unicamente unici* del Giappone, dei giapponesi e della sua cultura rispetto al resto del mondo, soprattutto 'occidentale'. Fra i suoi rappresentanti più autorevoli, basta ricordare solo Kawai Hayao 河合隼雄 (1928-2007) e la sua teoria junghiana sulla «mente giapponese» estesa alla letteratura giapponese premoderna, con particolare attenzione a miti, leggende e racconti popolari (Kawai 1982). In questo caso, le narrative tradizionali su mostri e spiriti diventano l'occasione per ricordare o riscoprire l'«anima giapponese» in veste di archetipo femminile e materno, declinato in termini estetici dall'intersezione fra *urami* 恨み (rancore) e *aware* 哀れ (sensibilità elegiaca), o in termini religiosi dalle tradizioni animiste e politeiste, in grado di rendere i giapponesi più pacifici, tolleranti e armoniosi. Tutto questo in contrasto con un archetipo maschile e paterno dominanti in epoca contemporanea, che caratterizzerebbe invece il monoteismo e la modernità 'occidentale', fonte di maggiore aggressività, intolleranza e conflitto.¹⁰

ra, dir. Honda Ishirō 本多猪四郎, 1954), dove un anziano delle isole giapponesi devastate da Godzilla, riconduce le sue origini alle antiche leggende locali di mostri provenienti dal mare. Oltre agli eventi di cronaca del peschereccio giapponese Daigo Fukuryū Maru contaminato dagli esperimenti nucleari degli USA sull'atollo di Bikini nel 1954, la progettazione di Godzilla da parte della casa cinematografica Tōhō deve molto al dinosauro gigantesco risvegliato da bombardamenti nucleari ne *Il risveglio del dinosauro* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, dir. Eugène Lourié, 1953) della Warner Bros., che aveva riscosso l'anno precedente un enorme successo mondiale (Tsutsui, Ito 2006).

¹⁰ Per un'analisi critica del nazionalismo culturale espresso da Kawai, come direttore del Nichibunken (1995-2001), cfr. Sleeboom 2004, pp. 114-121.

Questo discorso della marginalità centralizzata configurata da una grammatica dualistica, è ancora più evidente fra molti nipponisti euro-americani che hanno ormai da più di un secolo trattato di *yōkai*, *bakemono* o *yūrei* per definire, nel loro caso, l'alterità giapponese, ri-producendo - sulle orme di Lafcadio Hearn - *ad infinitum* il dualismo modernità/tradizione in termini essenzialistici. Tuttavia, è interessante notare ancora la sua rievocazione contemporanea fra gli studi teoricamente più sofisticati in ambito anglofono che hanno analizzato il misterioso, il fantastico, l'irrazionale nel Giappone moderno, apparentemente più critici nei confronti dei nazionalismi culturali giapponesi o degli esotismi orientalistici. In questo caso, la marginalità centralizzata può venire riformulata attraverso una retorica più o meno psicoanalitica della rimozione, per cui il fantastico nella letteratura moderna giapponese viene definito come il represso dalla ragione dominante, istituzionale, conformista, e di conseguenza investito unilateralmente per contrasto di potenziale sovversivo, creativo, critico (Napier 1996); il mondo del soprannaturale, del misterioso, dei mostri configurato come irriducibile presenza perturbante e ansiogena per l'integrità dell'identità dello Stato-nazione moderno dai tempi di Yanagita fino ai giorni nostri (Ivy 1995); oppure ancora i mostri femminili come la *yamanba* 山姥 (vecchia, strega di montagna) nella letteratura giapponese come repressione psico-sessuale, mitica o abietta del femminile in antitesi alla razionalità fallocentrica maschile (Mizuta, Kitada 2002; Flores 2005).

Sembra quindi difficile pensare ancora oggi ai mostri o al mostruoso giapponese al di fuori del binomio tradizione/modernità, piuttosto che come parte costitutiva e integrale del suo processo di modernizzazione; studiarli cioè esonerati da una retorica della differenza che definisce *a priori* il suo oggetto di studio come marginale o subalterno in contrasto antitetico rispetto ad un presunto centro dominante, per poi esaltarne le potenzialità in termini più o meno conservatori (mostri = tradizione = Giappone) o progressisti (mostri = represso = libertà).

Diventa a questo punto fondamentale individuare una prospettiva diversa che consenta di ri-pensare i mostri giapponesi al di fuori delle logiche moderne che continuano a confinarne l'interpretazione, soprattutto perché ridefinita ogni volta dall'intersezione fluida e cumulativa di paradigmi identitari così eterogenei: 'Giappone', la 'nazione', la 'tradizione', l' 'irrazionalità', la 'subalternità' ecc. Prima tuttavia di provare a delineare un approccio alternativo, indispensabile per allargare la riflessione anche ai mostri giapponesi contemporanei, può essere utile riassumere alcuni aspetti messi in luce dai tanti studi precedenti che possono avere contribuito alla ricchezza dei mostri, ovvero al loro ruolo fondamentale nella storia culturale in Giappone:

1. Tradizioni animiste che hanno favorito in passato credenze su entità spirituali (*reikon*) in grado di risiedere e impossessarsi di esseri viventi e oggetti, fino a indurre una loro metamorfosi.
2. Storia religiosa premoderna in cui diverse scuole religiose (buddhiste, *shintō*, taoiste, confuciane ecc.) hanno per molti secoli convissuto in modo più o meno sincretico, con il loro pantheon specifico di divinità e mostri, senza il monopolio assoluto di una singola religione.
3. Sviluppo di una cultura urbana in periodo Tokugawa in grado di differenziare il patrimonio mostruoso precedente attraverso forme espressive molto eterogenee, di standardizzarlo, e di secolarizzarlo infine per scopi ludico-ricreativi non dissimili da quelli moderni.
4. Affermazione in epoca Meiji di un ambito di studi come lo *yōkaigaku* interamente dedicato ai mostri autoctoni, all'interno di un discorso identitario moderno sulla nazione.

È proprio quest'ultimo aspetto sulle implicazioni identitarie in epoca moderna del discorso sui mostri e sulla mostruosità, intrecciata alla complicità già accennata di studiosi euro-americani, che rimanda ad un quinto motivo relativo alla ricchezza dei mostri in Giappone, soprattutto in epoca contemporanea. Per riuscire a comprenderlo in tutta la sua attuale complessità è necessario un allargamento di prospettiva, oltre a quella nipponocentrica considerata finora, in modo da poter affrontare le domande inedite poste da questo libro: perché i mostri giapponesi piacciono così tanto anche all'estero? Quali sono quindi i nessi reciproci fra autorappresentazioni *in* Giappone ed eterorappresentazioni *del* Giappone mediati dai mostri e dalla mostruosità in generale? E infine, in un'ottica più critica ed autoriflessiva, che cosa possono dire i mostri di noi stessi?

4 Giappone mostruoso? Occidentalismo, orientalismo e auto-orientalismo

We are deformed monsters. We were discriminated against as «less than humans» in the eyes of the «humans» of the West. [...] the Superflat project is our «Monster Manifesto», and now more than ever, we must pride ourselves on our art, the work of monsters. (Murakami 2005, p. 161; fig. 8)

Se c'è un fantasma che sembra ossessionare il discorso identitario sui mostri è l'idea di 'Occidente'. Tutti i dualismi visti finora sono riconducibili in ultima istanza a quello fondativo dell'identità moderna nipponica: 'Occidente' in antitesi a 'Giappone'.

What gives the majority of Japanese the characteristic image of Japanese culture, is still its distinction from the so-called West. [...] the loss of

the distinction between the West and Japan would result in the loss of Japanese identity in general. (Sakai 2002, pp. 563-564)

La proclamazione di un «Monster Manifesto» da parte dell'artista neo-pop Murakami Takashi (1962-) per sottolineare auto-ironicamente la deformazione dei giapponesi come mostri da parte dell'«Occidente», ma anche la constatazione del filosofo Sakai Naoki (1947-) sull'impossibilità dei suoi connazionali di pensare alla cultura giapponese se non per contrasto con l'«Occidente», ancora nel XXI secolo, risentono entrambe delle teorie post-coloniali sull'orientalismo formulate da Edward Said (1978).

La geografia immaginaria articolata dall'orientalismo, imposta in tutto il mondo attraverso secoli di colonialismo, imperialismo e capitalismo eurocentrico o USA-centrico, è sostanzialmente una cartografia binaria dell'identità e dell'alterità. L'orientalismo rimanda ad un processo di appropriazione, di definizione e di inferiorizzazione come 'Oriente' delle regioni, persone e culture subalterne soprattutto del mondo asiatico da parte dei Paesi egemoni euro-americani in epoca moderna, per poter pensare per contrasto la propria identità come 'Occidente'. L'identità egemone in veste di 'Occidente' è configurata attraverso l'intersezione multipla e cumulativa di paradigmi attribuiti alla propria *modernità*: universalistica, razionale, scientifica, libera, individualistica, bianca, mascolina, matura ecc. Questa idea identitaria di 'Occidente' viene articolata idealmente attraverso un'antitesi contrastiva rispetto all'*altro* 'orientale' sottomesso, conquistato o solo influenzabile, su cui proiettare tutto ciò che si è voluto lasciare alle spalle, soprattutto del proprio passato feudale: quindi un altro asiatico o arabo da (ri)scoprire e spiegare (orientalismo accademico), da educare o riformare (paternalismo), da disprezzare (razzismo), o su cui fantasticare nostalgicamente (esotismo). L'«Oriente» in quanto configurato come alterità subalterna, diventa in tutti questi casi indispensabile per far risaltare per contrasto più o meno implicito un'identità 'occidentale'. L'«Oriente» dovrà essere quindi definito - a prescindere che lo sia o meno - soprattutto come *tradizione*: particolaristica, irrazionale, emotiva, conformista, *coloured*, femminile, infantile ecc.¹¹ Se l'«Occidente» con tutti i suoi paradigmi identificativi deve fungere idealmente sullo sfondo e in modo implicito (*unmarked*) da modello universale, giusto, bello, vero dell'umanità intera, allora la configurazione per contrasto ed esplicita (*marked*) dell'«Oriente» come sua alterità antitetica non potrà avere che degli esiti disumanizzanti, o mostruosi, come suggerito da Murakami.

È importante sottolineare che questa geografia immaginaria non costituisce un semplice stereotipo, che si può facilmente superare mossi da

11 Il dualismo antitetico della geografia immaginaria 'Occidente' (modernità) vs 'Oriente' (tradizione) costituisce solo una cornice ideale sul modello indicato da Edward Said (1978), visto che in concreto sono possibili combinazioni più eterogenee e fluide, secondo diversi periodi storici, luoghi e attori sociali.



Figura 8. *Tan Tan Bo Puking-a.k.a Gero Tan* di Murakami Takashi 村上隆, 2002

buoni propositi o da una conoscenza più *approfondita* o *vera* dell'‘Oriente’ o dell'*estremo* ‘Oriente’, e quindi del ‘Giappone’. Se l'orientalismo è da intendere in termini foucaultiani come *episteme*, come un sistema moderno che articola sapere e potere, allora si tratta di una formazione discorsiva che fornisce le condizioni stesse di intelligibilità e di possibilità di ciò che può essere pensato, visto, detto, agito o esperito. Si tratta di una cartografia al contempo geoculturale e geopolitica sostenuta da un insieme di presupposti paradigmatici che sono così radicati da diventare alla fine naturalizzati, e quindi invisibili ai più. In altre parole, diventa difficile, se non impossibile, pensare in epoca moderna a identità o alterità culturali collettive, senza fare ricorso ai termini di ‘Occidente’ e ‘Oriente’, che vengono infatti ancora oggi evocati senza virgolette, mobilitando l'insieme di paradigmi a loro attribuiti e ri-producendone il dualismo gerarchico ed essenzializzante.

Un'ulteriore indicazione fondamentale sui risvolti globali delle nozioni di ‘Occidente’ e ‘Oriente’ è offerta pionieristicamente da Antonio Gramsci (1891-1937), il primo a metterne in luce il carattere non solo epistemologicamente arbitrario e storicamente costruito, ma anche la diffusione egemone in tutto il mondo moderno, fino a comprendere anche il Giappone:

Oggettività del reale: Per intendere esattamente i significati che può avere il problema della realtà del mondo esterno, può essere opportuno svolgere l'esempio della nozione di ‘Oriente’ e ‘Occidente’ che non cessano di essere ‘oggettivamente reali’ seppure all'analisi si dimostrano niente altro che una ‘costruzione’ convenzionale cioè ‘storico-culturale’. [...] È evidente che Est e Ovest sono costruzioni arbitrarie, convenzionali, cioè storiche, poiché fuori dalla storia ogni punto della terra è Est

e Ovest nello stesso tempo. Ciò si può vedere più chiaramente dal fatto che questi termini si sono cristallizzati non dal punto di vista di un ipotetico e malinconico uomo in generale ma dal punto di vista delle classi colte europee che attraverso la loro egemonia li hanno fatti accettare ovunque. Il Giappone è Estremo Oriente non solo per l'Europeo ma forse anche per l'Americano della California e per lo stesso Giapponese, il quale attraverso la cultura politica inglese potrà chiamare Prossimo Oriente l'Egitto. (Gramsci [1933] 1975, pp. 1419-1420)

La teoria dell'egemonia elaborata da Gramsci risulta particolarmente preziosa non solo per capire come mai lo stesso Giappone finisca per considerarsi 'Oriente' o 'Estremo Oriente', nonostante l'assenza di una colonizzazione diretta, ma anche come questo avvenga attraverso un processo *relazionale* o reciproco, che coinvolge congiuntamente sia la parte euro-americana, sia quella giapponese. L'egemonia infatti non è da confondersi con il dominio che si riduce ad un potere imposto in modo unilaterale con la forza, ma si costituisce piuttosto attraverso una combinazione fra coercizione materiale e consenso culturale. Per essere efficace come blocco storico di forze sociali eterogenee, sia all'interno di un contesto nazionale, sia fra Stati nazionali diversi, richiede un processo polifonico, in cui discorsi e pratiche, sia convergenti, sia divergenti, concorrono ad articolarsi a vicenda. In altre parole, la portata di un'egemonia storicamente costituita è direttamente proporzionale alla sua capacità di mobilitare un consenso *attivo*, più ampio e spontaneo possibile anche da parte subalterna. In quest'ottica, l'orientalismo in epoca moderna non è riducibile ad un semplice monologo - come sembrerebbe invece suggerire l'interpretazione saidiana - una prassi discorsiva unilaterale imposta con il puro dominio su di un altro subalterno, muto e passivo. Per essere effettivo come egemonia, l'orientalismo richiede il consenso, la complicità e l'accettazione attiva, e non passiva, da parte dell'altro *orientalizzato*. Non può esserci quindi orientalismo come egemonia senza auto-orientalismo da parte subalterna.

L'aspetto relazionale dell'egemonia euro-americana richiama l'attenzione all'occidentalismo, anch'esso trascurato da Said e altri teorici dell'orientalismo, e alla necessità di metterne in luce i presupposti fondativi in termini non solo autoriflessivi, ma anche come storicamente specifici all'epoca moderna, e quindi aperti ad una possibile trasformazione a venire. L'occidentalismo non è solo, come suggerito da molti studiosi che hanno reso popolare questo termine, un orientalismo rovesciato o un contro-orientalismo (Chen 2002); o, peggio ancora, solo l'insieme delle rappresentazioni stereotipate, sia filo- che anti-'occidentali', da parte di ideologi europei o statunitensi, fondamentalisti arabi o nazionalisti asiatici; un'interpretazione che finisce per assimilare sullo stesso piano rappresentazioni o pratiche anti-'orientali' e anti-'occidentali' (Carrier 1995; Buruma, Margalit 2004). Si tratta della stessa prospettiva che tende ad assimilare il razzismo degli

euro-americani con quello contro gli euro-americani stessi, sussumendo il tutto sotto l'etichetta indistinta di un etnocentrismo generico e astorico. In altre parole, si misconosce la natura asimmetrica su scala globale dei due ambiti, in termini di relazioni di potere storicamente specifici in epoca moderna (colonialismo, imperialismo, capitalismo).

L'occidentalismo invece, come suggerisce l'antropologo Fernando Coronil (1944-2011), è la condizione stessa di possibilità dell'orientalismo (1996). L'attenzione critica da lui rivolta nei confronti della nozioni di 'Occidente' e di 'Oriente' ricorda quella ormai consolidata dalla teoria critica nei confronti di altre categorie identitarie moderne, come 'nazione', 'razza' o 'donna'. Non si è semplicemente nazionalisti, razzisti o sessisti, perché si pensa che la propria 'nazione' sia superiore ad un'altra, i 'bianchi' ai 'gialli', l' 'uomo' alla 'donna', o viceversa; ma soprattutto perché si è convinti che esista qualcosa come la nazione, la razza o la donna, che comporta tra l'altro il loro uso scritto senza virgolette. È invece proprio questa naturalizzazione che rende possibile l'occultamento dei rapporti di potere storicamente asimmetrici che hanno portato in essere queste nozioni, condizionandone, volenti o nolenti, la portata egemonica. In questa ottica, si potrebbe considerare l'occidentalismo l'insieme dei discorsi, pratiche e istituzioni che contribuiscono alla convinzione che esista qualcosa come l' 'Occidente' e l' 'Oriente', o qualcosa di 'occidentale' o di 'orientale', a prescindere dagli indirizzi filo- o anti- 'occidentali', oppure, dal loro carattere stereotipato o meno.¹²

Tornando invece a Coronil, l'occidentalismo critico da lui proposto richiede uno spostamento radicale di prospettiva per porre in luce la natura politica dei presupposti epistemologici di questa egemonia moderna:

It entails relating the observed [the non-Euro-American world] to the observers [the Euro-American world], the product to production, knowledge to its sites of formation.

[...] by guiding our understanding toward the relational nature of representations of human collectivities [...]. [...] in the context of equal relations, difference would not be cast as otherness.

[...] by 'Occidentalism' I refer to the ensemble of representational practices that participate in the production of conceptions of the world, which 1) separate the world's components into bounded units; 2) disaggregate their relational histories; 3) turn difference into hierarchy; 4) naturalize these representations; and thus 5) intervene, however unwittingly, in the reproduction of existing asymmetrical power relations. (Coronil 1996, pp. 56-57)

12 Per evitare le connotazioni culturalistiche, essenzializzate e gerarchizzate dei termini 'Occidente' e 'occidentale', si è preferito fare ricorso a una terminologia di tipo più empirico come 'euro-americano' inteso in senso geografico-continentale.

Nel caso del Giappone nella seconda metà dell'Ottocento, di fronte all'emergenza posta dalle grandi potenze euro-americane che impongono al Paese una sovranità limitata dai 'Trattati Ineguali', preventivandone la colonizzazione come avveniva già nei confronti dei suoi vicini asiatici, la formazione della propria identità nazionale si confronta necessariamente con l'occidentalismo eurocentrico, ormai egemone in tutto il mondo. Tuttavia, non si tratta solo, come suggerirebbe idealmente uno slogan popolare di fine Ottocento «spirito giapponese, sapere occidentale» (*wakon yōsai* 和魂洋才) di un'imitazione e appropriazione *strumentali* dei saperi, tecnologie, prodotti di derivazione euro-americana, condotta da una soggettività autonoma giapponese. È piuttosto la stessa identità nazionale che si forma attraverso un processo di auto-orientalismo che presuppone un'operazione molto più radicale e attiva: l'interiorizzazione dell'occidentalismo euro-americano. Si tratta di assumere la sua grammatica essenzializzante e contrastiva di fondo, la sua struttura generativa di identità e alterità collettive, i suoi presupposti paradigmatici: Occidente = modernità = universalismo vs Oriente = tradizione = particolarismo. In altre parole, guardare sé stessi come 'Oriente' attraverso lo sguardo eurocentrico. (Sakai 1997; Miyake 2010b).

Il dilemma della modernità giapponese è condizionato proprio dall'oscillazione costante fra vettori identitari così ingombranti come 'Occidente' e 'Oriente', con esiti e soluzioni diverse, tutti volti ad evitarne i risvolti inevitabilmente inferiorizzanti: da una soluzione più difensiva raggiunta attraverso l'accentuazione unilaterale della propria orientalità come identità *tradizionale* tanto irrazionale, emotiva, semi-mistica da renderla incomprensibile, indefinibile e quindi incontrollabile alla ragione *moderna* 'occidentale'; fino ad arrivare alla promozione più ottimistica, di un'identità invece *ibrida*, come sintesi del meglio dell'"Occidente" e dell'"Oriente" per giustificare il ruolo guida in Asia o nel mondo.

La *mostruosità* del Giappone segnalata da Murakami rimanderebbe quindi ad una dis-locazione identitaria ambivalente insita nel rapporto reciproco fra occidentalismo, orientalismo e auto-orientalismo. In primo luogo, il Giappone intero, la nazione, le persone, la cultura, l'arte, sono stati orientalizzati, inferiorizzati e localizzati storicamente in termini mostruosi da parte euro-americana, come qualcosa di disumano o subumano rispetto al modello euro-centrico o 'occidentale'. In secondo luogo, i singoli mostri prodotti in Giappone possono affascinare lo sguardo euro-americano per le loro connotazioni non moderne, tradizionali, irrazionali, soprannaturali, per cui verrebbero configurate cumulativamente da un doppio orientalismo. Infine, il Giappone può, come nel caso illustrato dal «Monster Manifesto» neo-pop di Murakami, provare ad auto-orientalizzarsi strategicamente come *mostro*, per esplorarne le potenzialità identitarie di tipo dislocante. Oltre ai quattro motivi elencati in precedenza sulla ricchezza dei mostri in Giappone, è quindi da questa specifica dinamica relazionale

fra occidentalismo, orientalismo ed auto-orientalismo che si può dedurre il quinto motivo della ricchezza mostruosa in Giappone, soprattutto in epoca contemporanea.

Alla luce di questi confinamenti identitari egemoni, che continuano a condizionare il senso comune e molti degli studi accademici sui mostri giapponesi, quali possono essere a questo punto i criteri da adottare per una teoria trans-culturale dei mostri? Quali gli strumenti interpretativi adatti sia per studiare i mostri giapponesi premoderni, sia moderni e contemporanei, ma soprattutto per rendere conto del loro carattere *liminale*, senza confinarne il potenziale *relazionale* fra mondi, epoche, culture, persone?

5 Dislocazioni, sconfinamenti, deformazioni

Questo gusto del crepuscolo, il gusto del dischiudersi dell'alba non esiste soltanto nella relazione tra la notte e il giorno. Al di là dei diversi fenomeni dell'universo, credo che esista anche una sorta di altro mondo, più sfumato. [...] Quando parlo di spiriti, intendo rappresentare, descrivere principalmente tale mondo crepuscolare. Una sorta di mondo intermedio, una sorta di fragranza intermedia che non è nessuno degli estremi tra bene e male, giusto e sbagliato, piacevole e spiacevole. Questo vorrei trasmettere attraverso il mio lavoro. (Izumi Kyōka 泉鏡花 [1908] 1991, p. 9)

L'uso strategico di un'estetica postmoderna del mostruoso, che comprende anche la produzione di un vasto repertorio di mostri neo-pop, ha consentito a Murakami di essere consacrato come l'artista giapponese più celebrato sulla scena internazionale. Occorre tuttavia sottolineare come l'estetica del mostruoso, del soprannaturale e del fantastico sia stata e continui ad essere un paradigma fondamentale in Giappone anche in ambito letterario, nonostante una sua minore visibilità all'estero rispetto ai prodotti cinematografici, videoludici, *manga* ecc. Lo scrittore oggi più popolare di mostri, fantasmi, *mystery*, e del soprannaturale in generale, è il versatile Higashi Masao 東雅夫 (1958-), autore di centinaia di pubblicazioni fra romanzi - molti dei quali *millionsellers* -, antologie, saggi, tanto da essere diventato una star mediatica (Foster 2013).

Tuttavia, anche nel recente passato gran parte degli scrittori moderni più canonici si sono confrontati con i mostri e il fantastico (Napier 1996). Per esempio, ad Akutagawa Ryūnosuke 芥川龍之介 (1892-1927) - da cui deriva il nome del premio letterario giapponese più prestigioso in patria -, si deve la prima opera distopica della letteratura moderna giapponese, il breve romanzo *Kappa* 河童 (1927), ambientato in un mondo trasfigurato di spiriti-folletti dell'acqua; e, soprattutto, a Izumi Kyōka (1873-1939), lo scrittore che meglio di ogni altro ha saputo raccontare l'incontro al contempo

meraviglioso e inquietante fra mondo umano e mondo soprannaturale, fra vivi e fantasmi, fra modernità e tradizione, si deve un'estetica evocativa della crepuscolarità in *Tasogare no aji* たそがれの味 (*Il gusto del crepuscolo*, 1908), riassunta in parte nella citazione che apre questo sotto-capitolo. È proprio questa sensibilità verso le potenzialità sempre aperte e mutevoli di un altro mondo, crepuscolare (*tasogare* たそがれ) e intermedio (*chūkan* 中間), né giorno né notte, né bene né male, né piacevole né spiacevole, che accomuna i criteri interpretativi che orienteranno anche i capitoli di questo libro; un'interpretazione particolarmente attenta alle potenzialità liminali e ambivalenti dei mostri giapponesi, di volta in volta *dis-locanti*, *s-confinanti* o *de-formanti*.

Da una parte, i mostri possono avere il ruolo di segnalare i confini di un ordine normativo, per ammonirci del pericolo insito nell'attraversamento dei limiti stabiliti da una data collettività in una specifica epoca storica, e quindi terrorizzarci dal trasgredire la sua legge. Possono suscitare orrore, paura, ribrezzo, sia in quanto incarnazione negativa dell'altro, del diverso, dell'ignoto; sia in quanto manifestazione incongrua o mutante di tratti che andrebbero tenuti separati, la cui confusione indistinta mina alla radice la plausibilità e la legittimità stessa di uno specifico ordine tassonomico, e finisce quindi per contaminare, minacciare o distruggere l'esistenza di un intero mondo culturale, sociale e politico. In quest'ottica unilateralmente negativa di essere contro natura, il mostro si presenta come simbolo del brutto, del cattivo e del falso, ovvero si costruisce dall'intersezione cumulativa di negatività di tipo estetico, morale ed epistemologico. Nonostante possa apparire come nemico di un ordine costituito, finisce invece per esserne il capro espiatorio, il custode recondito e forse più efficace della sua stabilità, coerenza e purezza. La mostruosità come spauracchio è mobilitata da una vocazione socioculturale conservativa e difensiva, e può essere configurata per marcare e confermare per contrasto dualistico l'integrità di un mondo ordinato. In altre parole, ha la funzione terroristico-terrorizzante di *locazione* degli spazi accettabili e frequentabili, di *naturalizzazione* dei loro presupposti tassonomici e normativi, e quindi di *confinamento* identitario di coloro che preferiscono abitare in luoghi familiari e sicuri, e si riconoscono nell'ordine che lo sostiene.

D'altra parte, è proprio il carattere liminale, ambiguo e incongruo di molti mostri che ne sancisce la rilevanza storica e socioculturale. I mostri più 'buoni da pensare' non incarnano o personificano unilateralmente un singolo tratto per difetto o per eccesso. Sono piuttosto quelli che uniscono, combinano e confondono in modo contraddittorio o grottesco categorie e dimensioni diverse. Non sono né del tutto brutti, cattivi e falsi né del tutto belli, buoni o veri. È proprio la compresenza di tratti eterogenei che consente ai mostri intesi come 'jolly' polisemantici di far avvicinare categorie e dimensioni separate, mediarle, sovrapporle, ed eventualmente sovvertirne la logica fondante. La linfa più vitale dei mostri proviene dalla loro

«liminalità ontologica» (Cohen 1996, p. 6), per cui non sono riducibili solo a simboli di un'alterità *mono-logica*. In questa veste, i mostri sono i nemici dichiarati di qualsiasi ontologia dell'essenza e della sua retorica binaria della verità/falsità, profondità/superficialità, giustizia/ingiustizia, bellezza/bruttezza. Non sono, cioè, creature demoniache destinate ad ammonirci in termini distopici della distruzione incombente dovuta all'irruzione di una dimensione negativa o infernale; oppure, all'opposto, non sono esseri angelici incaricati di sedurci in termini utopici verso un mondo positivo o paradisiaco.

I mostri culturalmente più significativi sono soprattutto espressioni di un'alterità *ibrida*. Se il mostro inteso come alterità monologica può essere considerato un lucchetto che mette in cassaforte l'integrità di un mondo culturale, destinandolo però ad una riproduzione statica, allora il mostro inteso come alterità ibrida ne è la chiave che dischiude lo stesso mondo verso la sua metamorfosi, ne incarna cioè le potenzialità più creative, inesplorate e *in fieri*. In questa veste, il mostro diventa paradossalmente anche l'espressione culturale del principio più naturale dell'evoluzione biologica, di quello scarto genetico del tutto imprevedibile nella catena della riproduzione del DNA così indispensabile all'evoluzione della vita. In questa ottica, il mostro diventa quindi un principio socioculturale di *dislocazione* dei luoghi comuni, di *denaturalizzazione* delle sue leggi e di *sconfinamento* dei nostri limiti identitari.

Questa ambivalenza intrinseca del mostro e della mostruosità, può essere declinata ulteriormente secondo una prospettiva che evidenzia i possibili effetti sulla soggettività personale o collettiva in termini di processi di dis-identificazione. In questo caso, il mostro in quanto mediatore ibrido fra noi e gli altri, fra identità e alterità, può essere considerato come uno specchio metaforico: uno schermo in cui confluiscono le proiezioni di chi vi guarda per *dis-conoscersi* oppure per *ri-conoscersi*. Il potenziale simbolico dis-locante, s-confinante, de-naturalizzante dei mostri può essere riformulato infatti secondo due tipi di alterità mostruosa: una di tipo *deformata*, l'altra di tipo *deformante*.

Il mostro come alterità *deformata* è uno schermo in cui è possibile proiettare tutto ciò che noi non vogliamo o abbiamo paura di essere: dalle ansie, inquietudini, avversioni, fino ai desideri più intimi, viscerali, inconfessabili, spesso rimossi. Il mostro che risulta dall'intersezione di queste proiezioni è un'alterità deformata, perché il grado della sua trasfigurazione deve essere talmente elevato da occultare chi l'ha prodotta, tanto da non potervi riconoscere la propria autorialità di fondo. In altre parole, siamo noi davanti allo specchio, ma vediamo riflesso qualcosa che *deve* sembrare altro. Si tratta di un disconoscimento indispensabile per confermare per contrasto binario, per separare in modo univoco una propria identità idealizzata, contrapposta ad un'alterità mostruosamente terrorizzante.

L'alterità *deformante* del mostro costituisce invece un principio più au-

toriflessivo, trasformativo, indefinito. Prende via dal momento in cui iniziamo a vedere noi stessi riflessi nell'alterità deformata del mostro, quando riusciamo a riconoscerci nel mostro, perché siamo noi che lo abbiamo creato. In questo caso, lo specchio mostruoso diventa l'occasione conoscitiva e critica per individuare i limiti definiti e statici della propria identità passata, modellata su convenzioni, leggi e logiche, più o meno dualistiche, dischiudendo così la possibilità di una dis-locazione identitaria: una mutazione creativa, indefinita, a venire.

Ma, come Teseo, dove incontrerò [l'asceta] il mostro che si cela in ogni labirinto, l'ultima domanda che cerca la soluzione? [...] L'asceta comprende alla fine che il mostro sono i fantasmi della sua mente, le angosce risvegliate dal profondo del suo inconscio. Perché il labirinto è la sua stessa mente: questa è l'intuizione folgorante che lo libera. (Raveri 2006b, p. 299)

6 Narrative, forme, egemonie

I quattro capitoli successivi che compongono il libro affrontano separatamente alcuni aspetti specifici della mostruosità in Giappone per rispondere ai tanti interrogativi che hanno ispirato questa ricerca. Nel loro insieme non hanno tuttavia la pretesa di offrire uno scenario sistematico o esaustivo del ricco e caleidoscopico panorama mostruoso in Giappone. Per questo scopo esistono già numerose enciclopedie, dizionari e serie monografiche sui mostri in giapponese, compresa l'enciclopedia illustrata di Mizuki Shigeru, sul modello di quelle ormai classiche di periodo Tokugawa, e tradotta anche in italiano (Mizuki 2013). Si è cercato piuttosto di concentrare l'attenzione su mostri paradigmatici o su aspetti strategici della mostruosità per metterne in luce il potenziale liminale di tipo dislocante, sconfinante o deformante. Inoltre, non sono stati trattati specificamente molti mostri o autori di mostri, soprattutto moderni e contemporanei, perché già ampiamente analizzati in altri studi sistematici: da Godzilla ai *kaijū*, dai Pokémon ai cyborg, da Mizuki Shigeru alla *yamanba* (vecchia, strega di montagna) nella letteratura femminile (Tsutsui, Ito 2008; Allison 2006; Bolton et al. 2007; Foster 2009; Mizuta, Kitada 2002).

Il tratto distintivo dei capitoli sono quindi le domande che li hanno ispirati e che sono nel loro insieme intese a contribuire ad una teoria transculturale dei mostri giapponesi; un approccio che consenta di delineare sia la specificità storica interna in veste di *yōkai* nel corso dei secoli e dei diversi contesti locali, sia gli aspetti transnazionali delle versioni più moderne e contemporanee, che chiamano in causa un contesto più globalizzato. Per fare questo si è fatto ricorso all'intersezione di tre aspetti chiave:

1. le *narrative*, ovvero i modi eterogenei attraverso i quali sono stati raccontati i mostri presi in esame, in sintonia con le indicazioni paradigmatiche di Komatsu nel considerare le storie orali e scritte sugli *yōkai* come il passaggio strategico dalla fase amorfa e indefinita di fenomeni ritenuti misteriosi, ad una esistenza più definita, concreta e condivisa;
2. le *figure*, ovvero l'iconografia dei mostri presi in esame che, sempre secondo Komatsu, rimanda all'importanza strategica della *figurazione*, costruita sull'esistenza di narrative già diffuse, in grado di condurre all'affermazione di una prima 'cultura *yōkai*' nazionale in periodo Tokugawa;
3. infine, le *egemonie*, ovvero, la natura politica delle tassonomie normative e dei suoi prodotti liminali mostruosi, i cui esiti identitari non si limitano solo ad una dimensione ideativa, astratta o simbolica, ma sono storicamente configurati all'interno di una relazionalità sociale di tipo gerarchico e asimmetrico, con il potere di includere o escludere i singoli, gruppi o intere nazioni.

La sequenza dei singoli capitoli rispetta in primo luogo una prospettiva storica, per cui si inizierà con gli *yōkai* della tradizione mostruosa: prima il *tengu*, il mostro demone della montagna (cap. 2), poi il *kappa*, il folletto dell'acqua (cap. 3), per poi passare in epoca moderna ai mostri animati dalla cinematografia di Miyazaki Hayao (cap. 4) e chiudere infine con una più ampia riflessione dei mostri made in Japan nel contesto della globalizzazione (cap. 5). Questa successione diacronica riflette anche le circostanze reali che hanno portato a questo studio sui mostri giapponesi che si è sviluppato per accumulo negli anni, con esiti parziali in parte autoconclusivi – per cui i singoli capitoli si possono leggere anche separatamente – che sono stati poi rielaborati e riuniti infine in questo libro. In altre parole, l'analisi iniziale di alcuni *yōkai* tra i più popolari della tradizione premoderna, ha portato all'individuazione delle loro ripercussioni identitarie anche in epoca moderna, e, infine, alla necessità di elaborare una teoria in grado di rendere conto di questo complesso rapporto tradizione/modernità, 'Giappone'/Occidente'.

Nello specifico, i primi capitoli sul *tengu* e sul *kappa* nascono da un'iniziativa editoriale per CasadeiLibri, di cui l'autore è coordinatore insieme a Marcella Mariotti di una collana (Porta dei Sogni) dedicata ai mostri nel folclore giapponese. Essa comprende traduzioni in italiano dei racconti di Takashi Yoichi たかしよいち (1928-), forse il più prolifico ed evocativo scrittore contemporaneo di *yōkai*, accompagnate da saggi critici sui singoli mostri; per cui si è deciso di mantenere nei singoli capitoli di questo libro anche i commenti agli specifici racconti per i quali erano stati pensati in origine. Tra i diversi mostri autoctoni proposti dalla collana, si è scelto in questa sede di porre l'attenzione sul *tengu* e sul *kappa* perché sono in-

nanzitutto entrambi tra gli *yōkai* più antichi, diffusi e popolari nel passato come nel presente (Miyake 2006, 2008). Inoltre, perché sono l'incarnazione mostruosa di specifiche liminalità di tipo ecoculturale che sono state paradigmatiche nella storia premoderna del paese, e che ne hanno sancito quindi la rilevanza nei secoli.

Il *tengu* (cap. 2) è associato alla montagna ricoperta da foreste ed esprime nella sua ibridazione uomo-uccello il ruolo liminale nel mediare una divisione ecoculturale fondamentale: quella della dimensione umana associata alla pianura, ai campi, alle città, e quindi all'ordine noto, sicuro, armonioso della cultura, contrapposto alla dimensione dis-umana della montagna, associata ad un disordine ignoto, pericoloso, caotico di un alterità selvaggia.¹³ Non sorprende che fra tutti gli *yōkai* sia stato proprio il *tengu* ad avere un ruolo religioso così rilevante, superiore ancora a quello degli *oni*, tanto da assurgere per secoli ad incarnazione del male stesso (*ma* 魔) per molte scuole buddhiste ortodosse, mentre altre ne hanno valorizzato il potenziale opposto (Wakabayashi 2012). Il *tengu* è diventato quindi il mediatore ibrido per eccellenza fra tendenze ortodosse ed eterodosse, una mediazione, che dall'ambito religioso si è estesa anche al mondo più secolarizzato delle scuole di spada, coinvolgendo buona parte dei ceti *samurai*.

Il *kappa* (cap. 2) incarna, nella sua forma di anfibio antropomorfo dalle dimensioni di un bambino, un'altra divisione ecoculturale fondamentale nel Giappone premoderno; la distinzione fra mondo terrestre e acquatico, che nell'ambito rurale della coltivazione del riso irriguo, è condizionata dall'ambivalenza dell'acqua stessa nell'essere al contempo fonte di fertilità, ma anche origine di inondazioni catastrofiche e letali. È proprio quest'associazione al mondo agricolo che ha contribuito, forse più di ogni altro *yōkai*, a promuoverlo in epoca moderna ad uno dei simboli nostalgici più efficaci del passato nazionale, di un mondo rurale, autentico e comunitario; mentre, sono le sue fattezze ridotte, quasi di bambino, che ne hanno infine favorito in tempi più recenti la trasformazione in icona *kawaii* かわい (carina) commercializzata, e l'immissione nell'attuale costellazione transmediale di *manga*, *anime*, videogiochi ecc.

I mostri di Miyazaki Hayao (cap. 4) sono invece la versione attualmente più nazional-popolare del mostruoso in Giappone, in grado di mettere d'accordo anziani e bambini, conservatori e progressisti, pubblico maschile e femminile, caso forse unico nella storia recente giapponese (Miyake 2010a). Sono i lungometraggi animati di Miyazaki, tutti popolati da un repertorio sconfinato e cangiante di mostri, ad occupare i primi tre posti nella classifica nazionale dei film di maggiore successo di tutti i tempi,

13 Per l'attribuzione ambivalente alle forze soprannaturali nel Giappone premoderno di aspetti sia armoniosi, pacifici, ordinati, sia violenti, impetuosi, caotici, cfr. Plutschow 1991; per una prospettiva ecoculturale delle credenze popolari basate su questa ambivalenza simbolica, cfr. Raveri 2006a, pp. 20-21.

compresi quelli stranieri: *Sen to Chihiro no kamikakushi* 千と千尋の神隠し (*La città incantata*, 2001); *Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城 (*Il castello errante di Howl*, 2000); *Mononoke hime* もののけ姫 (*Principessa Mononoke*, 1997). Miyazaki, inoltre, con l'assegnazione dell'Orso d'Oro di Berlino nel 2002 a *Sen to Chihiro no kamikakushi* in concorso generale con film *live action* in uno dei templi del circuito cinematografico internazionale, ha contribuito a sdoganare ufficialmente l'animazione giapponese come prodotto d'arte, grazie proprio alla sua estetica della mostruosità. Se gli *yōkai* nei *manga* di Mizuki Shigeru hanno inaugurato il *boom* di mostri autoctoni negli anni Settanta, allora Miyazaki ne rappresenta l'ulteriore sviluppo, sia per il carattere irriducibilmente ibrido dei suoi mostri, né del tutto giapponesi, né del tutto euro-americani, – tanto da eccedere le analisi nippocentriche degli studiosi di *yōkaigaku* – sia per l'immissione della sua estetica mostruosa nei circuiti transnazionali della globalizzazione.

Infine, il libro si chiude con una riflessione teorica più ampia sui risvolti identitari dei mostri giapponesi in relazione alle dinamiche reciproche fra occidentalismo, orientalismo ed auto-orientalismo in epoca moderna e contemporanea (cap. 5; Miyake 2011). Particolare attenzione verrà rivolta quindi agli investimenti statali, accademici, commerciali o locali sui mostri giapponesi, sia tradizionali, sia prodotti dall'industria culturale, e alla loro configurazione all'interno del rapporto complice fra autorappresentazioni collettive *in* Giappone ed eterorappresentazioni *del* Giappone sulla scena internazionale.

Se la globalizzazione è da intendere come un'ulteriore compressione spazio-temporale avviata dalla modernità (Harvey 1989), allora i mostri, giapponesi e non, sono in primo luogo delle metafore particolarmente efficaci per incarnare l'ossimoro della *distruzione creativa* imposta da un capitalismo sempre più pervasivo. In secondo luogo, di fronte all'*aut aut* fra la prospettiva utopica di un mondo sempre più cosmopolita, giusto e prospero, e lo scenario invece distopico di un mondo sempre più diviso, ingiusto e impoverito dalle diseguaglianze sociali, i mostri possono essere anche l'espressione di un invito sconfinante per provare a frequentare luoghi o spazi diversi. Non un luogo unilateralmente evasivo della fantasia, ma piuttosto una dimensione *liminale*, costruita sulla con-vivenza fra mondi diversi: uno spazio in grado di aprirsi all'interrogativo sempre attuale della propria identità dis-locata dallo specchio mostruoso dell'altro.

2 Il *tengu*, demone divino della montagna

Sommario 1. Le origini. – 2. Demone o divinità? – 3. *Tengu* e *yamabushi*. – 4. *Tengu* e *samurai*. – 5. Lo *yamabushi tengu* dal naso lungo. – 6. Morte e rinascita in epoca moderna. – 7. Il *tengu* come simbolo di alterità contesa. – 8. Il *tengu* di Takashi Yoichi.

Il *tengu* 天狗, terrificante creatura alata della montagna, contende all'*oni* 鬼 (orco, demone) e al *kappa* 河童 (folletto dell'acqua) il primato di protagonista del ricco repertorio fantastico nipponico. Come ogni *yōkai* 妖怪 (mostro autocontato) carismatico che si rispetti, alimenta il suo fascino ambivalente con un pedigree millenario e con una complessità simbolica tali da renderlo eccessivo rispetto a qualsiasi facile definizione.¹ Le innumerevoli versioni del *tengu* che si sono succedute nei secoli e nei contesti più diversi offrono così un quadro a prima vista contraddittorio: un essere in perenne bilico fra il demoniaco e il divino, di volta in volta malevolo o benevolo, depositario di saperi esoterico-marziali o ciarlatano.

Fu a lungo temuto come nemico potente e perfido dell'ordine costituito, tanto da assurgere in ambito buddhista persino a simbolo del male (*ma* 魔); un'incarnazione diabolica della superbia e dell'avidità in grado di arrecare ogni sorta di calamità: guerre, incendi, malattie, possessioni, sequestri di persona, follia (Wakabayashi 2012). Tuttavia nell'ambito più popolare dei culti della montagna è stato invece venerato come una delle manifestazioni del dio della montagna (*yama no kami* 山の神), in veste di spirito guardiano e donatore di benefici spirituali e materiali: protezione dagli incendi, prosperità, abilità magiche e marziali (Gorai 2000).

È possibile comunque individuare almeno due aspetti ricorrenti in tutti i *tengu*: l'ambiente in cui vivono e le loro sembianze. Essi abitano nei recessi più profondi e selvaggi delle montagne e delle foreste, spesso in cima ad altissimi alberi.² Il loro aspetto è intimamente legato al loro habitat, per cui sono raffigurati come un ibrido di uomo-uccello. Il *tengu* ha corpo, braccia e gambe umane, a volte ricoperti di piume, lunghi artigli, grandi ali e un largo becco. È questa la versione più antica nota come *tengu*-corvo (*karasu tengu* 烏天狗) o piccolo *tengu* (*kotengu/shōtengu* 小天狗). A questa rappresentazione se n'è affiancata in seguito una più antropomorfa, a volte ancora alata ma con testa umana, anche se il volto è rosso con un lungo naso al posto del becco, abbigliato con le vesti tipiche dello *yamabushi* 山伏, il tradizionale monaco-asceta di montagna. Il *tengu-yamabushi* (*yama-*

1 Fra gli studi più importanti sul *tengu*, cfr. il classico di De Visser 1908; Chigiri 1975; Gorai 2000; Knutsen 2011; Komatsu 2000; Wakabayashi 2012.

2 Quasi il 70% del territorio giapponese è montagnoso e, ancora oggi, in buona parte ricoperto da foreste.



Figura 9. Il *tengu* nelle vesti di nubbio. Dal *Gazu hyakkiyagyō* 画図百鬼夜行 (Illustrazioni della parata notturna di cento mostri, 3 voll., 1776) di Toriyama Sekien 鳥山石燕



Figura 10. Il *tengu* come spirito vendicativo di Sasaki no Kiyotaka (costretto al suicidio per aver mal consigliato l'imperatore Go Daigo) che appare alla dama Iga no Tsubone sul monte Yoshino. Dal *Yoshinoyama yahantsuki-Iga no tsubone* 吉野山夜半月-伊賀局 (Luna di mezzanotte sul monte Yoshino-Iga no Tsubone) di Tsukioka Yoshitoshi 月岡芳年, 1886

bushi tengu 山伏天狗) o grande *tengu* (*daitengu/ōtengu* 大天狗) è al presente la versione più popolare, il cui tratto distintivo risiede nell'enorme naso, lungo e cilindrico.

1 Le origini

La prima menzione dei *kanji*, o sinogrammi, con cui ancora oggi si scrive *tengu* 天狗 risale al *Nihonshoki* 日本書紀 (Annali del Giappone, 720 d.C.), prima storia ufficiale del Sol Levante. Nel testo, scritto in cinese, è riportato il passaggio di una grande meteora che nel secondo mese del 637 attraversa il cielo sopra la capitale, accompagnata da un fragore di tuono e lasciando dietro di sé una lunga scia da Est ad Ovest. Un bonzo buddhista cinese la riconosce come un «cane celeste» - il significato letterale di

天狗 - che abbaia come il tuono; pochi mesi dopo si registrano un'eclissi solare e un'insurrezione delle popolazioni orientali.

Il «cane celeste» è una feroce creatura leggendaria associata al passaggio delle meteore. Scende dal cielo accompagnato da tuoni e fulmini, sotto forma di cane antropofago (o di volpe) in grado di provocare guerre e calamità. Tuttavia, sono molto rare le menzioni successive in Giappone di questo mostro e si tende quindi ad escludere una derivazione diretta del *tengu* giapponese dal *tiāngǒu* cinese, visto anche che le sembianze (canine) e l'associazione di tipo astrologico al cielo o alle meteore (o alle stelle) del primo sono estranee alla versione nipponica, tipicamente raffigurata come un uccello e accostata alla montagna.

Il riferimento quindi a un mostro della mitologia cinese potrebbe sembrare fuorviante per stabilire le origini del *tengu*. Il documento è tuttavia importante sul piano etimologico, visto che i caratteri 天狗 (cin. *tiāngǒu*) verranno poi adoperati per designare una qualche divinità, spirito, o mostro locale della montagna, inizialmente amorfo e senza nome. A rendere tuttavia la sue origini ancora più difficili da delineare si aggiunge la trascrizione fonetica in giapponese data dallo stesso *Nihonshoki* ai caratteri 天狗: non *tengu*, ma *amatsu kitsune* アマツキツネ o «volpe celeste», un'altra creatura leggendaria nota in Cina e associata proprio alla montagna, capace di trasformarsi e possedere gli umani, e la cui rappresentazione può avere influito non solo nell'attribuzione di analoghi poteri magici alla figura della volpe giapponese (*kitsune* 狐), ma anche a quelli del *tengu*.³ Essendo inoltre gli importatori della scrittura e delle prime dottrine religiose e filosofiche (buddhismo, taoismo, confucianesimo) intellettuali cinesi e coreani, non è da escludere la sovrapposizione di altri tratti stranieri ispirati a divinità o mostri già affermati sul continente asiatico. Fra quelle più evidenti è da segnalare la fisionomia aviaria che ricorda quella di *garuda*: il demone-uccello con le ali d'oro della mitologia induista, servitore del dio Vishnu e divoratore dei serpenti-drago (*nāga*). Egli verrà ripreso poi anche dal pantheon buddhista e introdotto in Giappone come *karura* 迦楼羅, uno degli otto demoni guardiani del *dharma*, la Legge buddhista.⁴

3 Già Hirata Atsutane 平田篤胤 (1776-1843), esponente di spicco degli Studi Nazionali (*kokugaku* 国学), aveva notato nel *Kokon yōmikō* 古今妖魅考 (Riflessione su mostri e incantesimi del passato e del presente, 1831) la somiglianza fra le leggende cinesi della volpe celeste e quelle giapponesi sul *tengu*. Fra i culti più importanti ispirati al *tengu* vi sono quelli dell'Izuna Gongen, l'Akiba Gongen, il Dōryō Gongen, nei quali viene ritratto mentre cavalca proprio una volpe (figg. 13 e 21). Cfr. De Visser 1908, pp. 35-37 e Williams 2005, pp. 59-85.

4 Il ruolo delle influenze straniere sulla figura del *tengu* è di solito minimizzato da gran parte degli studiosi, soprattutto giapponesi, che tendono piuttosto ad enfatizzarne gli aspetti autoc-toni. Tra i riferimenti più noti sulla sua possibile origine indo-cinese si ricorda un classico della letteratura giapponese, il *Konjaku monogatari shū* 今昔物語集 (Raccolta di storie di un tempo che fu, inizio XII secolo) con racconti di *tengu* che arrivano volando in Giappone dall'India e dalla Cina (fig. 12). Una storia in particolare ricorda l'affinità con il demone-uccello *karura* e

2 Demone o divinità?

Non sorprende che diventi possibile documentare le prime descrizioni caratterizzanti del *tengu*, anche se ancora in gran parte amorfe, solo in seguito, durante il periodo Heian (794-1185) e il formarsi di un complesso culturale più autonomo.

Nell'*Utsubo monogatari* 宇津保物語 (Storia di un albero cavo, fine X secolo), prima opera narrativa di ampio respiro in Giappone, si narra di una gita dell'imperatore presso le montagne di Kitano. L'imperatore viene attratto dalla musica di un *koto* 琴, lo strumento tradizionale a corde, proveniente dal profondo della foresta. Nonostante il suo seguito cerchi di dissuaderlo, pensando che si tratti dell'opera ingannevole di un *tengu*, si addentra da solo nella foresta, dove scova una bella fanciulla intenta a suonare lo strumento; ma al suo ritorno non ne fa menzione, e i suoi accompagnatori rimangono convinti di avere assistito all'azione di un *tengu*.⁵ Da questo passaggio si può dedurre che il *tengu* fosse noto all'epoca come uno spirito della montagna dalla fisionomia ancora poco definita, in grado di illudere e sedurre gli umani con degli inganni magici per attirarli nelle foreste.

Approdiamo poco dopo alla prima epoca d'oro del *tengu*, verso la fine del periodo Heian e l'inizio del periodo Kamakura (1185-1333), quando assume a protagonista dello scenario culturale e si hanno le prime rappresentazioni più definite. Tra le opere che testimoniano questo nuovo ruolo va ricordato il *Konjaku monogatari shū* 今昔物語集 (Raccolta di storie di un tempo che fu, inizio XII secolo): una collezione enciclopedica di aneddoti su temi buddhisti tra le più popolari della letteratura nipponica, e fonte d'ispirazione per innumerevoli scrittori fino all'epoca contemporanea.⁶ Lo troviamo ormai ben caratterizzato in alcuni aspetti essenziali, anche se nella versione malevola di pericolo pubblico e di diabolico nemico della Legge buddhista. Le sue fattezze sono quelle di un gigantesco nibbio (*tobi* 鳶), come immortalato soprattutto dall'iconografia nei secoli successivi, in grado di trasformarsi a piacere in monaco, in donna o addirittura in una divinità buddhista, pur di sedurre e far cadere in tentazione il malcapitato bonzo di turno (fig. 9). Il suo scopo principale sembra qui infatti quello di

la sua perenne lotta contro i serpenti; in essa si narra di un'alleanza tra un umano e un drago trasformatosi in serpente e in questa forma catturato da un *tengu* del monte Hira, che cerca di annientarlo. Per una versione italiana del racconto, cfr. Tyler 1988, pp. 116-118; mentre per un'analisi di questo episodio e dei possibili influssi stranieri, cfr. De Visser 1908, pp. 41, 87-90.

⁵ Cfr. De Visser 1908, pp. 37-38. Fugaci apparizioni del *tengu* si trovano anche in altri classici del periodo Heian, tra cui il *Genji monogatari* (Storia di Genji, ca 1001) in veste di spirito degli alberi responsabile con i suoi inganni della scomparsa della bella Ukifune. Per un'analisi dell'episodio, cfr. Tyler 2000.

⁶ Per un sunto in inglese di tredici storie tratte dal cap. XX del *Konjaku* che hanno come protagonista il *tengu*, cfr. De Visser 1908, pp. 38-42.

ostacolare il percorso spirituale dei pii monaci, per cui ricorre a qualsiasi sorta di incantesimo o offerta di poteri soprannaturali, fino ad arrivare alla possessione o al rapimento di monaci, che vengono ritrovati legati sulla cima di un albero in uno stato di pazzia.

Con il passaggio critico dal periodo Heian al periodo Kamakura, che segna la fine epocale di tutto un mondo fondato sull'ordine aristocratico-imperiale a favore dei nuovi governi dei *samurai* 侍, il *tengu* assurge progressivamente a simbolo ricorrente che rimanda a una serie di avvenimenti sconvolgenti o incomprensibili. In veste di seduttore maligno è associato al grande demone *tenma* 天魔, che regna in uno degli inferni buddhisti e ostruisce il cammino degli uomini verso la Verità. Si arriva perfino a immaginare l'esistenza di un inferno inedito nella cosmologia buddhista canonica, la «via del *tengu*» (*tengudō* 天狗道) in cui sarebbero caduti e rinati i bonzi particolarmente vanitosi e superbi. Da lì sarebbero di nuovo apparsi sulla terra sotto forma di *tengu* per ostacolare la devozione di altri bonzi (Wakabayshi 2012).

A questa escalation malefica e demoniaca del *tengu* contribuisce anche l'inclusione nella cosmologia buddhista delle credenze popolari riguardo alla possessione causata dagli spiriti vendicativi dei morti (*onryō* 怨霊), che si pensava dimorassero proprio sulle montagne: manifestazione di illustri personaggi, deceduti in circostanze di forte risentimento o attaccamento terreno, che ritornavano tra i viventi, provocando possessioni, malattie, calamità, disordini sociali (fig. 10).

Così il *tengu*, nella nuova veste di spirito vendicativo, esercita ormai un'azione corruttrice a tutti i livelli, anche quelli più alti della società, fino a minacciare la sovranità stessa. La cecità dell'imperatore Sanjō (976-1017) viene attribuita alla possessione di un *tengu* del monte Hiei che si insidia invisibile sulla sua nuca, coprendo con le ali gli occhi del suo illustre ospite (*Ōkagami* 大鏡, Il grande specchio, ca 1119), mentre l'imperatore Sutoku (1119-1164), sconfitto durante la guerra civile dell'era Hōgen ed esiliato a vita, giura di vendicarsi dei torti subiti e si trasforma dopo la morte in un grande demone artigliato dalle sembianze di un *tengu*, ritenuto responsabile delle guerre e degli spargimenti di sangue che seguiranno (*Hōgen monogatari* 保元物語, Storia dell'era Hōgen, 1156-1158).⁷

Con l'inizio turbolento del periodo Kamakura e il diffondersi delle teorie apocalittiche circa la «degenerazione della Legge buddhista» (*mappō* 末法), il pessimismo dilaga, tanto da comprendere gran parte delle scuole

7 L'esempio più noto di spiriti vendicativi *tengu* di alto lignaggio è riportato due secoli più tardi nei racconti guerreschi del *Taiheiki* 太平記 (Cronaca della grande pace, ca 1374). Vi si narra di un complotto ordito dal grande *tengu* Tarōbō del monte Atago, a capo di illustri spiriti vendicativi diventati *tengu*, tra i quali gli imperatori Sutoku, Go Toba (1180-1239), Go Daigo (1288-1339), in grado di provocare le guerre civili scoppiate intorno allo scisma dinastico della «corte del sud e corte del nord» (*nanbokuchō* 南北朝, 1336-1392). Cfr. De Visser 1908, pp. 61-67.

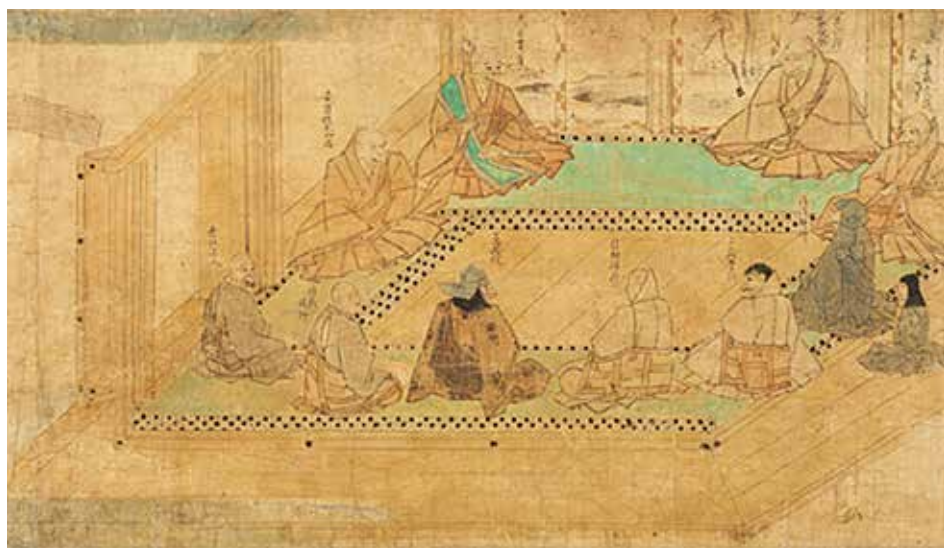


Figura 11. Rappresentanti delle maggiori scuole buddhiste di Nara e Kyōto nel periodo Kamakura trasformati in *tengu*. Dal *Tenguzōshi emaki* 天狗草紙繪卷 (Rotolo illustrativo e narrativo dei *tengu*, 1296)

Figura 12. Il *tengu* Zegaibō arrivato in Giappone dalla Cina in lotta con monaci e *tengu* locali. Episodio tratto dal *Konjaku monogatari shū* e raffigurato nel *Zegaibō emaki* 是害房繪卷 (Rotolo illustrativo di Zegaibō, XIV secolo)

buddhiste, vecchie e nuove. Cresce il coinvolgimento delle scuole tradizionali negli affari politici e mondani, i suoi centri più importanti si danno battaglia con imponenti eserciti privati di monaci guerrieri (*sōhei* 僧兵), e si assiste ad una proliferazione di leader religiosi autoproclamati e di nuove scuole sconosciute. In questo contesto il *tengu* si afferma come un simbolo in grado di esprimere i cambiamenti in corso, assumendo di volta in volta e secondo i diversi punti di vista, il ruolo di causa, conseguenza o addirittura rimedio della crisi. In una famosa raccolta di rotoli illustrati, il *Tengu zōshi* 天狗草子 (1296), è ormai l'intero establishment buddhista dell'epoca, comprendente le scuole tradizionali (Kegon 華嚴, Hossō 法相, Tendai 天台, Shingon 真言) e nuove (Ji 時, Jōdo 淨土, Zen 禪), ad essere raffigurato ironicamente con le fattezze *tengu*, per sottolineare la loro arroganza e i limiti del loro insegnamento (fig. 11; Wakabayashi 2012).

Si tratta di una critica ambivalente e interna al mondo buddhista, con intenti riformisti. Tutti i rappresentanti delle scuole più importanti sono raffigurati come *tengu*, condizione ritenuta inevitabile, data la decadenza attribuita alle maggiori istituzioni. Ma proprio in veste di *tengu* si incontrano per discutere su come riformare la pratica salvifica e ottenere la buddhità, tanto da ritrovare in conclusione, almeno idealmente, le sembianze umane e realizzare la condizione di buddhità. Nonostante l'autore dell'opera sia ignoto, prevale l'ipotesi che si tratti di un intellettuale-monaco simpatetico al centro Onjō sul monte Hiei, affiliato alla scuola Tendai, ma distintosi per la maggiore enfasi sulle pratiche esoteriche, le simpatie per gli asceti di montagna e per la nuova aristocrazia guerriera (Wakabayashi 2002).

Se nell'immaginario medievale l'identificazione del *tengu* con una crisi epocale lo rende onnipresente, essa promuove dall'altra parte differenziazioni sempre più dettagliate e articolate della sua figura, introducendo distinzioni fra versioni più o meno cattive, e più o meno potenti. In un'altra raccolta popolare di aneddoti buddhisti, lo *Shasekishū* 沙石集 (Collezione di sabbia e sassi, 1279-1283), si racconta di monaci particolarmente saggi e conoscitori della Legge che, pur rinascendo - a volte proprio per l'orgoglio eccessivo dei propri meriti raggiunti in vita - in veste demoniaca nel regno del *tengu*, continuano ad esercitare sulla terra le virtù buddhiste, svelando ai loro discepoli i segreti della salvezza, o proteggendoli dalle angherie di altri *tengu*. Questa seconda tipologia, invece, è rappresentata da monaci che in vita sono stati, oltre che vanitosi e arroganti, particolarmente ignoranti e quindi del tutto estranei alle virtù buddhiste. I primi, che erano stati in vita dei saggi superbi, non solo rinascono come dei *tengu* 'buoni' che comandano su quelli 'cattivi', ma proseguono anche sotto forma di *tengu* la loro azione virtuosa, tra cui quella curiosa di vendicatore terrificante dei peccati, di cui loro stessi si erano macchiati da vivi.

È importante sottolineare che questa differenziazione si inserisce all'interno del nuovo orizzonte religioso di cui proprio lo *Shasekishū* è un'opera per molti aspetti divulgativa. Si tratta dell'affermazione di teorie buddhiste

di tipo sincretico (*honji suijaku* 本地垂迹, lett. «traccia della vera natura»), secondo le quali i *kami* 神, le divinità locali, non sarebbero antagoniste alle divinità buddhiste o esseri inferiori bisognosi di illuminazione, ma in verità delle loro manifestazioni. Pertanto anche i *tengu*, considerati come una delle incarnazioni (*keschin* 化身) del dio della montagna (*yama no kami*), possono assurgere, nella nuova veste di manifestazione indiretta della Legge buddhista, a divinità guardiane e a dispensatori di benefici materiali e spirituali.⁸

3 *Tengu* e *yamabushi*

Questa svolta fondamentale nella rielaborazione dei *tengu* è ben testimoniata nello *Shasekishū* dove sono rappresentati nella veste di *yamabushi* (lett. «coloro che si ritirano sulle montagne»). Si tratta di asceti dello *shugendō* 修験道 (lett. «la via dell'ascesi»), uno dei movimenti protagonisti del nuovo clima sincretico. Esso si fonda su antiche tradizioni circa la sacralità di alcune montagne, rielaborate ora attraverso l'ottica degli insegnamenti esoterici sviluppati nelle scuole buddhiste Shingon e Tendai. La loro ricerca di santità in questa vita, di «diventare Buddha con questo corpo» (*sokushin jōbutsu* 即身成仏) passa attraverso una serie di durissime pratiche di austerità sulla montagna, funzionali all'acquisizione di saperi e poteri soprannaturali. La pratica salvifica consiste nel proiettare simbolicamente su una montagna sacra i regni buddhisti della rinascita e di percorrerli ritualmente fino alla cima, dalla morte e rinascita, fino alla salvezza ultima. Il superamento di ogni regno richiede lo svolgimento di determinate pratiche ascetiche, tra cui la meditazione, la recitazione di testi sacri e l'esecuzione di dure austerità (astensione dal cibo, dall'acqua, dal sonno; resistenza al freddo, al caldo, agli oggetti taglienti ecc.). In questo difficile percorso salvifico, l'asceta può essere accompagnato da una serie nutrita di divinità e spiriti guardiani, tra i quali anche il *tengu*, interpretati secondo una combinazione fluida di aspetti buddhisti, taoisti e sciamanici.⁹

8 Il dio della montagna (*yama no kami*) è una delle divinità centrali delle tradizioni popolari. Nell'ambito agricolo delle pianure si pensa che in primavera scenda dalle montagne per portare fertilità alle risaie, trasformandosi nel dio dei campi (*ta no kami* 田の神), figura cardine della vita rituale comunitaria, per poi ritornare in autunno in montagna. Per le comunità delle montagne (taglialegna, cacciatori, carbonai) riveste invece spesso un ruolo centrale quale divinità guardiana dei monti e delle foreste, e di tutte le attività che vi si svolgono. Come gran parte dei *kami*, non ha una fisionomia definita, ma può manifestarsi agli umani sotto forme molteplici: *tengu*, serpente, dragone, donna (vecchia e brutta, o giovane e bella), cervo, orso e *oni*.

9 Per una monografia classica in lingua inglese di queste pratiche ascetiche di tipo sciamanico, cfr. Blacker 1975. Approfondimenti analoghi in lingua italiana si trovano in Raveri 2006b; mentre per l'illustrazione di un percorso ascetico sul monte Mitoku, cfr. Masui e Testini 2007, pp. 99-106.

Nonostante il *tengu* risulti essere una divinità minore rispetto a quelle buddhiste, primi fra tutti i terrificanti Fudō Myōō 不動明王 e Zaō Gongen 蔵王権現, è in questo ambito che avviene la sua valorizzazione più significativa e duratura. Sono adesso proprio i suoi attributi minacciosi e soprannaturali temuti nel buddhismo ortodosso e nelle credenze popolari, che vengono integrati in un'ottica salvifica nella nuova prassi esoterica dello *shugendō*.

Il *tengu* può ancora presentarsi come un terribile mostro alato che minaccia l'asceta nel suo percorso iniziatico sulla montagna verso la morte simbolica. Ma una volta 'rinato' come essere superiore, il demone viene assoggettato (*chōbuku* 調伏) e trasformato in potente alleato: una divinità guardiana (*gohō* 護法 o *shugojin* 守護神) che lo protegge non solo durante le pericolose prove ascetiche, ma anche nella sua futura attività di specialista del sacro fra la gente comune. Infatti, una volta completata l'iniziazione sulla montagna, lo *yamabushi* ritorna nel mondo normale, dove gli viene attribuito un ruolo di tipo sciamanico, di esperto dell'estasi, con poteri soprannaturali tali da controllare stati di coscienza straordinari, quali la possessione divina (*kamigakari* 神憑り). Se nel credo popolare il *tengu* è uno degli artefici più temuti di possessione (*tatari* 祟り) e di rapimento-sequestro (*tengu sarai* 天狗さらい)¹⁰ che può portare la vittima in volo verso la follia o la morte, non sorprende che sia proprio il suo dominatore ad essere riconosciuto come particolarmente indicato come rimedio, in veste di esorcista, guaritore e divinatore.

Il *tengu* è diventato così in alcuni casi egli stesso oggetto di venerazione popolare, grazie all'intersezione progressiva di diversi statuti di sacralità: prima, mostro primordiale e indistinto della montagna; poi potenziale manifestazione locale (*suijaku* 垂迹, *gongen* 権現) di una divinità buddhista (*honji* 本地); e infine in quanto demone assoggettato da uno *yamabushi*, identificato con quest'ultimo, e nel caso di asceti storicamente celebri, venerato dopo la loro morte come sorta di 'santo-demone'. Infatti, a partire dal periodo Kamakura, la diffusione della nuova immagine dello *yamabushi-tengu* si costruisce su una sorta di doppia associazione: da una prospettiva interna, sulla pratica iniziatica di trasformazione e immedesimazione degli *yamabushi* con le divinità e gli spiriti locali della montagna, tra cui il *tengu*; mentre da una prospettiva esterna del mondo «normale», sull'identificazione fra *tengu* e *yamabushi*, sia per la condivisione dello

¹⁰ Il *tengu sarai* è una forma specifica di *kamikakushi* 神隠し (lett. «occultamento divino») che risiede sin dall'antichità nella credenza popolare di attribuire la scomparsa improvvisa e misteriosa delle persone ad un nascondimento o sequestro da parte di una divinità, demoniaca o mostruosa. Tra i sequestratori più comuni, oltre al *tengu*, ci sono la volpe (*kitsune*), l'orco demone (*oni*) e la strega di montagna (*yamanba*). Per una rielaborazione contemporanea del *kamikakushi*, si veda il lungometraggio animato di Miyazaki Hayao, *Sen to Chihiro no kamikakushi* (lett. «L'occultamento divino di Sen e Chihiro», 2001) presentato in Italia come *La città incantata*.



Figura 13. La divinità ibrida Izuna Gongen che cavalca una volpe bianca. Stampa votiva del tempio Takaosan Yukuōin, prefettura di Tōkyō

Figura 14. Il tengu Tarōbō Gongen del monte Atago che cavalca un cinghiale. Opera di Kaihō Yūtoku 海北友徳, Sairin-ji, Kyōto, XIX secolo

stesso habitat selvaggio e impenetrabile, sia per la comune pratica di attività magico-occulte.¹¹

È particolarmente significativo che nelle montagne considerate sacre dallo *shugendō*, la sua figura abbia ispirato numerosi culti ibridi, seguiti nel tempo anche al di fuori dell'ambito più ristretto o segreto degli *yamabushi*. Caratteristiche di questi culti sono le combinazioni complesse e non sempre univoche con divinità fra le più terrificanti del pantheon esoterico buddhista (Fudō Myōō, Zaō Gongen, Dakini 荼枳尼, Bishamonten 毘沙門天). Fra i culti più antichi vi è l'Izuna Gongen 飯縄権現 del monte Izuna (prefettura di Nagano; fig. 13) risalente al XIII secolo, in cui la divinità è considerata una manifestazione provvisoria (*gongen*) in forma di *tengu* - a volte anche di Zaō 蔵王 o di *karura* 迦楼羅 - della vera natura del bodhisattva Jizō (*honji*). Essa viene rappresentata spesso combinandola ulteriormente con la volpe bianca (*kitsune*), a sua volta manifestazione provvisoria e messaggero locale del demone femminile Dakini. L'Izuna Gongen ha a sua volta ispirato

¹¹ Per quanto riguarda il ruolo fondamentale degli *yamabushi* nella consacrazione del *tengu*, e la sua penetrazione nei riti e nelle arti popolari, cfr. Gorai 2000.

altri culti quali quelli dedicati ad Akiba Gongen 秋葉権現 del monte Akiba (prefettura di Shizuoka; fig. 21), a Dōryō Gongen 道了権現 del monte Daiyū (prefettura di Kanagawa) e ad Atago Tarōbō 愛宕太郎坊 del monte Atago (prefettura di Kyōto; fig. 14).¹²

4 Tengu e samurai

L'attribuzione di misteriosi poteri soprannaturali alla nuova figura dello *yamabushi tengu* e l'idea che possa svelare i suoi segreti agli umani è alla fonte della leggenda più famosa che associa il *tengu* alle arti marziali. Protagonista è Minamoto no Yoshitsune 源義経 (1159-1189), uno dei *samurai* più amati di tutti i tempi: grande condottiero e spadaccino invincibile, artefice della vittoria storica che portò la sua casata al governo del Paese, ma costretto poi dagli intrighi di corte alla fuga e a un tragico suicidio. La leggenda narra che Yoshitsune, esiliato sin da piccolo dalla casata rivale dei Taira in un tempio sul monte Kurama a nord-est di Kyōto, incontrò nella foresta un vecchio eremita *tengu* che gli rivelò i segreti della strategia militare e della spada, addestrandolo ogni notte nel combattimento con dei piccoli *karasu tengu* (fig. 15).¹³ Il suo mentore, Sōjōbō 僧正坊 o Kurama Tengu 鞍馬天狗, è diventato nel tempo il *tengu* forse più famoso di tutto l'arcipelago, e soprattutto il prototipo del patrono *tengu* da cui non pochi fondatori di scuole di spada vantano di aver appreso i segreti soprannaturali della loro arte, raggiunti attraverso austerità iniziatiche sulla montagna.¹⁴

Nei secoli successivi caratterizzati dal dominio politico dei *samurai*, il *tengu* diventa quindi una figura rilevante anche nel mondo del ceto militare, alla quale si possono rivolgere indistintamente tutti i suoi membri: dal signore feudale di più alto rango (*daimyō* 大名), fino all'oscuro sicario

12 Cfr. «Izuna Gongen». Enciclopedia *shintō* on line del Kokugakuin, <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=193> (2013-09-08). Molto simile ad Izuna Gongen è Dōryō Gongen dei templi zen (scuola Sōtō) sul monte Daiyū, nel cui culto si sovrappone anche la santificazione di un asceta di montagna, passato poi agli insegnamenti zen. La leggenda locale racconta che l'asceta prima della morte nel 1411 si fosse trasformato in *tengu* per proteggere dalle montagne in veste di «santo-demone» il tempio del monte Daiyū e le popolazioni locali (Williams 2005).

13 Riferimenti a questa leggenda molto popolare nei racconti cavallereschi si trovano già pochi anni dopo la morte di Yoshitsune in un'edizione commentata dello *Heiji monogatari* 平治物語 (Cronache dell'era Heiji, ca 1200-1225). Cfr. De Visser 1908, pp. 47-48.

14 I poteri magici attribuiti agli *yamabushi* comprendevano anche quelli di tipo marziale, come dimostra il loro coinvolgimento militare in veste di monaci-guerrieri nelle guerre dinastiche della «corte del nord e del sud» combattute sulle montagne di Yoshino. Le loro stesse divinità terrifiche combinate al *tengu*, come Fudō o Zaō, sono armate e hanno un aspetto guerriero, nella doppia funzione di protettori della Legge e di punitori dei peccati.



Figura 15. Il giovane Yoshitsune (al centro) addestrato dal grande *tengu* Sōjōbō (a destra) e dai suoi *karasu tengu* sul monte Kurama. Dal *Yoshitsune Kuramayama no zu* 義経鞍馬山図 (Yoshitsune sul monte Kurama) di Utagawa Yoshikazu 歌川芳員, 1859

e spia (*ninja* 忍者). Solo rimanendo nell'ambito del culto di Izuna Gongen, esso annovera fra i suoi devoti più illustri due grandi aristocratici guerrieri (*daimyō*) protagonisti del «periodo dei Paesi in guerra» (*senjūki jidai* 戦国時代, 1477-1568), quali Takeda Shingen 武田信玄 (1521-1573) e Uesugi Kenshin 上杉謙信 (1530-1578). A questo culto viene associata anche la formazione della scuola di spada dello Shintō Munenryū 神道無念流.¹⁵

È in particolar modo nel periodo Tokugawa (1603-1867) che il *tengu* appare nei numerosi trattati teorici che accompagnano la moltiplicazione delle scuole di *kenjutsu* 剣術, delle arti del combattimento con la spada. Tra i trattati-manuali diventati poi dei classici delle arti marziali anche in epoca moderna, si ricorda lo *Heihō kadensho* 兵法家伝書 (Insegnamenti della strategia militare, 1632) della prestigiosa scuola Yagyū Shinkageryū 柳生新陰流, nel quale si dedica un'intera sezione delle arti «nascoste» a otto tecniche che prendono il nome da altrettanti *tengu* famosi.¹⁶ Mentre nel più filosofico *Tengu geijutsuron* 天狗藝術論 (Teorie sull'arte del *tengu*, 1729) di Issai Chozan 佚齋樗山 (1659-1741), il *tengu* appare come espediente narrativo in veste di maestro per rivelare al narratore-autore i principi essenziali e reconditi della spada.¹⁷

15 Cfr. «Izuna Gongen». Enciclopedia *shintō* online del Kokugakuin (2013-09-08).

16 Per una versione italiana del testo, cfr. Yagyū 2004.

17 Per una traduzione inglese del testo, cfr. Kammer, Fitzgerald 1978.

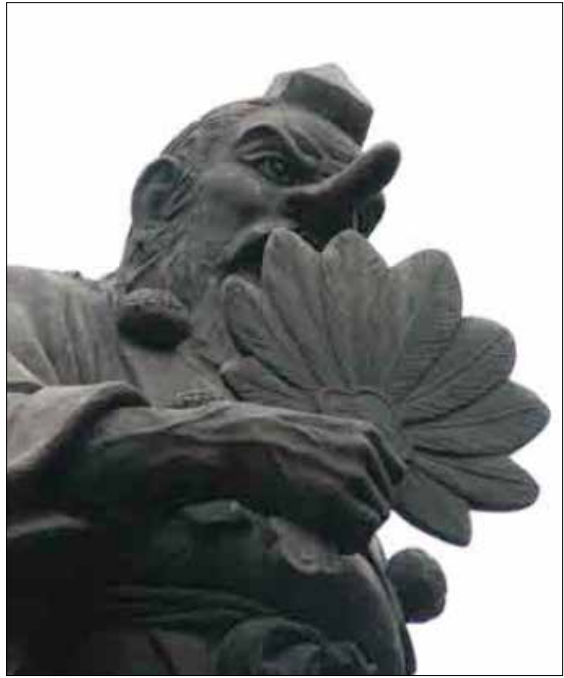


Figura 16. Statua di ferro di uno *yamabushi tengu*, Hanzōbō Gongen, protettore del Kenchō-ji a Kamakura (foto di Beatrice Testini)

È significativo comunque notare come anche nell'ambito del *kenjutsu* si possa osservare la doppia prospettiva elaborata in precedenza dal clero buddhista ortodosso. Per coloro che si affidano al *tengu* per ottenere protezione e magiche abilità militari, egli può assurgere a spirito tutelare della propria scuola; mentre altre scuole di più antica tradizione che si considerano più ortodosse e razionali, criticano le pretese prodigiose dei primi come arroganti e infondate, tanto da etichettarle in modo spregiativo come «scuole *tengu*» (*tenguryū* 天狗流). Per esempio, nello *Honchō bugei shōden* 本朝武芸小伝 (Compendio biografico delle arti militari giapponesi, 1716), il teorico del *kenjutsu* Hinatsu Shigetaka 日夏繁高 impiega il termine in senso ironico, nel doppio significato di divino e arrogante, per etichettare l'ossessione mistificatoria nei confronti del soprannaturale, molto diffusa ai suoi tempi, nello specifico per criticare la scuola di Kurama (*Kuramaryū* 鞍馬流), che vantava di basarsi sulle tecniche magiche trasmesse direttamente da Yoshitsune, istruito dal *tengu* di Kurama (Rogers 1991, pp. 196-197).

Ancora in epoca moderna, nonostante la scomparsa del ceto dei *samurai*, il *tengu*, come simbolo dell'addestramento iniziatico in montagna, continua a caratterizzare la nascita di alcune scuole di arti marziali. Il maestro di spada Takeda Sōkaku 武田惣角 (1858-1943), fondatore del Daitoryū 大東流, era significativamente chiamato il «piccolo *tengu* di Aizu» (*Aizu no kotengu*

会津の小天狗) per la piccola statura e per la fama di spadaccino invincibile.¹⁸ Era noto per i suoi allenamenti svolti proprio sulla montagna di Kurama, dove anche un suo allievo, Ueshiba Morihei 植芝盛平 (1883-1969), fondatore dell'Aikidō 合気道, usava condurre in ritiro i suoi migliori discepoli e sottoporli ad un addestramento di austerità spirituale e fisica.

5 Lo *yamabushi tengu* dal naso lungo

Nel corso del periodo Tokugawa, il *tengu*, grazie soprattutto alla valorizzazione culturale avviata in ambito dello *shugendō*, raggiunge l'apice della sua popolarità. Il *Tengukyō* 天狗経, un incantesimo rituale recitato dagli *yamabushi* per la pratica ascetica sin dal XVI secolo, allude a ben 125.500 *tengu*, capeggiati da 48 «grandi *tengu*» (*daitengu*), i più potenti e protettori della Legge buddhista, associati ciascuno alla propria montagna.¹⁹ Su tutto il territorio nazionale, si assiste così alla diffusione di culti popolari della montagna a lui ispirati, in cui emerge trasversalmente sia come divinità ibrida da venerare, sia come spirito guardiano dei templi dedicati ufficialmente ad altre divinità, ma costruiti sulla sua montagna.

Anche in ambito meno religioso è interessante rilevare l'attenzione crescente rivoltagli da molti pensatori canonici della storia intellettuale del Paese.²⁰ Il cambiamento tuttavia più importante di questo periodo è dovuto allo sviluppo di una fiorente cultura urbana intorno alle grandi città di Edo (odierna Tōkyō), Ōsaka e Kyōto. Esso favorisce una progressiva appropriazione più secolare e mondana del *tengu*, tanto da renderlo sempre più antropomorfo, se non addirittura umoristico o ridicolo. In verità, il declinamento del *tengu* a mostro-zimbello ha inizio già nel XV secolo nella letteratura orale (*otogizōshi* 御伽草子) e soprattutto nel teatro comico (*kyōgen* 狂言). Esso è in parte riconducibile alle sorti storiche degli *yamabushi*, tra cui l'impegno bellico a fianco del ramo imperiale perdente durante lo scisma dinastico delle «corti del nord e del sud» (1336-1392), al quale segue un periodo di guerriglia nelle montagne di Yoshino e di delegittimazione pubblica del movimento *shugendō*. A ciò va aggiunta la proliferazione incontrollata

18 Ancora oggi sono d'uso comune termini come *kotengu* (lett. «piccolo *tengu*») per indicare un giovane minuto di statura, ma eccezionale nelle doti marziali; oppure espressioni quali *tengu tobikiri no jutsu* 天狗飛切之術 (lett. «l'arte del *tengu* del salto e taglio») per indicare, nel *kenjutsu*, la tecnica di saltare come un *tengu* e abbattere dall'alto l'avversario.

19 Per una riproduzione del *Tengukyō*, cfr. Haneda 2004.

20 Tra gli intellettuali più autorevoli che abbiano dedicato degli studi al *tengu* vi sono Hayashi Razan 林羅山 (1584-1657), Arai Hakuseki 新井白石 (1657-1725), Takizawa Bakin 曲亭馬琴 (1767-1848) e Hirata Atsutane 平田篤胤 (1776-1843). Per una presentazione di questi studi, cfr. De Visser 1908; mentre per una monografia sul ruolo del *tengu* nel pensiero di Hirata Atsutane, cfr. Hansen 2008.



Figura 17. La statua del Kurama Tengu. Stazione del monte Kurama, Kyōto

Figura 18. Collisione di due postini tengu. Dal *Tengu no sekai* 天狗の世界 (Il mondo dei tengu) di Tsukioka Yoshitoshi, 1882

di guaritori ed esorcisti ciarlatani che vantano di avere raggiunto poteri soprannaturali nelle montagne (Koike 1988).

Se in passato il *tengu* era considerato uno degli agenti terrificanti di possessione e di sequestro divino, al quale attribuire la scomparsa prima di monaci, poi soprattutto di bambini, adesso diventa al contrario protagonista di storie popolari incentrate sul suo venire raggirato da bambini astuti, che riescono con qualche inganno ad espropriarlo di un prezioso tesoro nascosto. In questo contesto si assiste così a un'ulteriore e definitiva trasformazione iconografica del *tengu* che vede prevalere la versione antropomorfa di *yamabushi tengu* su quella aviaria di *karasu tengu*, con perdita di ali e soprattutto del becco, a favore di un naso che sembra crescere a dismisura. I mezzi espressivi più popolari dell'epoca, il teatro, la narrativa, e soprattutto gli *ukiyo* 浮世絵, le stampe su matrice di legno, ci tramandano così la versione standard più diffusa ancora oggi, quella della figura umana di uno *yamabushi* e il suo caratteristico abbigliamento: la cuffietta o cappellino nero sul capo (*token* 頭巾), la tunica chiara di lino (*suzukake* 鈴懸), la collana con sei fiocchi (*yuigesa* 結袈裟), con in mano un ventaglio di piume (*hauchiwa* 波団扇), lo zoccolo di legno con rigoletto alto (*takageta* 高下駄) e armato con una spada (*katana* 刀). L'unica connotazione bizzarra, al contempo mostruosa e umoristica, è il naso abnorme, e il volto talora di colore rosso (figg. 16, 17, 27, 28, 29).

Lo *yamabushi tengu* viene identificato con i *daitengu*, i «grandi *tengu*», la cui autorevolezza selvaggia è accentuata spesso da barba e lunga chioma bianca, mentre il *karasu tengu* non scompare dall'iconografia popolare dell'epoca, ma appare di solito come *kotengu*, o «piccolo *tengu*», al servizio dei primi. Sulle cause di questa trasformazione o sostituzione del becco con un naso abnorme non è stata data ancora una spiegazione univoca. In linea generale, è evidente una qualche associazione con la connotazione umoristica del naso lungo e il declassamento secolare della figura del *tengu*.

Dal punto di vista degli studiosi moderni dello *shintō* viene sottolineata la somiglianza con un importante *kami*, Sarutahiko 猿田彦, capo delle divinità terrestri e associato ai crocicchi, rappresentato già nel *Nihonshoki* con un naso lungo sette palmi di mano. Se una derivazione diretta non sembra tuttavia essere documentabile, è invece interessante rilevare la doppia somiglianza con due maschere dell'antico teatro *gigaku* 伎楽. Già nei secoli precedenti proprio gli *yamabushi* erano protagonisti, in veste di attori-esorcisti, in queste recite sacre, durante le quali utilizzavano due tipi di maschere dalla valenza apotropica: la maschera *chidō* 治道 dal volto rosso e dal naso lungo, e la maschera *karura* raffigurante il dio-uccello divoratore dei serpenti della tradizione indo-buddhista dal volto blu e con becco (figg. 19, 20).²¹

21 Le due maschere del teatro *gigaku* potrebbero avere influito nel credo popolare sia sullo



Figure 19, 20. Le maschere *chidō* e *karura* del teatro *gigaku*, ca VIII secolo

Tuttavia, nonostante il processo di appropriazione secolarizzata nei grandi centri urbani, ancora nel XIX secolo, agli albori della modernizzazione del Paese, il *tengu* continua a costituire, nelle sue molteplici varianti (diabolica, divina, mostruosa, umoristica), un'esistenza temibile, soprattutto nelle zone di montagna dove il suo ruolo ormai consolidato di *genius loci* lo rende una presenza imprescindibile e ambivalente, al contempo minacciosa (se non correttamente riverita) e benigna (se rispettata).

La sua sfera di giurisdizione continua a non limitarsi necessariamente agli abitanti o solo alle zone delle sue montagne, come dimostrano due episodi di questo periodo. Il primo, alquanto curioso, datato 1860, riguarda l'affissione di alcune ordinanze ufficiali da parte delle autorità locali, che in occasione di una visita dello *shōgun* 將軍, la massima autorità politico-militare del Paese, al mausoleo della propria casata Tokugawa a Nikkō, intimavano a grandi e piccoli *tengu* di quei monti di allontanarsi e di stabilirsi in altre montagne (Kurama, Atago, Akiba), fino alla conclusione della visita dell'illustre personaggio (De Visser 1908, p. 80).

sdoppiamento iconografico del *tengu* (volto antropomorfo rosso con naso lungo; volto aviario blu con becco), sia sull'identificazione più generale dello *yamabushi* = *tengu* visto che gli *yamabashi* recitavano nei *gigaku* ricoperti dai loro tipici paramenti e mascherati da due volti associabili al *tengu* (Gorai 2000).



Figura 21. La divinità ibrida Akiba Gongen, statua lignea, ca XVII secolo

Il secondo episodio riguarda l'etimologia di Akihabara 秋葉原, il quartiere di Tōkyō noto oggi in tutto il mondo come «città dell'elettronica». Essendo stata la zona devastata nel 1869 da un incendio, si decise di erigere un santuario e una pianura non edificata a protezione da futuri incendi. Essi vennero erroneamente scambiati come dedicati ad Akiha (Akiba) Gongen, la divinità ibrida del monte Akiba ispirata alla figura del *tengu* e molto popolare per la sua protezione dagli incendi; da qui l'origine del toponimo Akihabara, letteralmente: «pianura di Akiha».²²

²² Il culto di Akiba (Akiha) Gongen ha origine nel santuario Akihasan Hongū Akiha (provincia di Shizuoka) e raggiunge l'apice del successo nel XVIII secolo, con pellegrinaggi di massa da tutta la nazione. Ancora oggi esistono centinaia di santuari dedicati a questo culto. La divinità, nota anche come Sanjakubō, viene identificata dalla leggenda con uno *yamabushi* legato al culto dell'Izuna Gongen arrivato sul monte Akiba volando sul dorso di una volpe bianca.

6 Morte e rinascita in epoca moderna

Il processo di modernizzazione ha inferto al *tengu*, come un po' a tutti i suoi simili, un durissimo colpo, forse irreversibile. In primo luogo, si assiste a un'evidente secolarizzazione del Paese imposta dai leader politici del periodo Meiji (1868-1912), ispirata a principi scientifici, razionali e tecnici, in modo da costruire uno Stato-nazione moderno sul modello delle potenze euro-americane. Ancora più decisivi risultano essere i provvedimenti statali che impongono la separazione artificiosa dei culti buddhisti da quelli *shintō* (*shinbutsu bunri* 神仏分離), ai fini di rinforzare lo statuto divino dell'imperatore quale capo supremo dello *shintō* di Stato. In pratica, viene ufficialmente mutilata o interdetta fino al 1945 una buona parte della tradizione religiosa e le sue numerose versioni combinatorie; primo fra tutti lo *shugendō*, e più in generale i numerosi culti ibridi ispirati al *tengu*, che vengono adesso osteggiati istituzionalmente.

In questo periodo viene quindi erosa la sua secolare ragion d'essere sul piano squisitamente religioso, e viene incrinata la convinzione circa la sua esistenza reale. D'altra parte, si assiste anche ad una sua importante rielaborazione all'interno del nuovo discorso moderno. Il *tengu* viene a perdere lo statuto religioso di demone divino, di fonte ambivalente di dannazione e di salvezza, se non in qualche contesto marginale di montagna non monitorato dalle autorità statali; ma proprio per questa sua centralità, raggiunta nelle credenze passate, riemerge in veste di metafora più generale della tradizione e dell'identità culturale nazionale, come una sorta di simbolo moderno di se stesso.

È significativo a questo proposito osservare la rilevanza strategica del *tengu* nella formulazione stessa delle nuove scienze che si occupano delle credenze tradizionali e popolari. Ciò è ben testimoniato, anche se con scopi diametralmente opposti, da Inoue Enryō 井上円了 (1858-1919), fondatore dello *yōkaigaku* 妖怪学, gli studi sui mostri autoctoni, e da Yanagita Kunio 柳田國男 (1875-1962), padre degli studi folclorici (*minzokugaku* 民俗学).²³ Inoue è noto in particolar modo per la rivisitazione razionale della tradizione buddhista giapponese finalizzata a garantirne lo statuto moderno di «religione» (*shūkyō* 宗教); legittimazione che passa attraverso una netta separazione dai suoi aspetti irrazionali di «superstizione» (*meishin* 迷信).

Il soprannome curioso di «dottor Mostro» (*yōkai hakase* 妖怪博士) gli viene assegnato infatti per la sua campagna pedagogica volta a sradicare la superstizione dalle nuove generazioni, alternata a studi dedicati alla raccolta e alla critica delle credenze legate al soprannaturale e all'occulto.

²³ A proposito del ruolo del *tengu* nella nascita dell'etnologia di Yanagita e dello *yōkaigaku* di Inoue, e soprattutto dell'importanza dei discorsi sul fantastico o sul misterioso (*fushigi*) nella formazione della modernità giapponese, cfr. Figal 1999 e Foster 2007.

Le superstizioni sono duramente condannate per la loro irrazionalità, e i mostri, spiegati in chiave psicologica e percettiva, come esistenze reali solo nelle menti della gente ignorante e facilmente suggestionabile. In questa operazione anti-mostri, è proprio il *tengu* a essere identificato come bersaglio emblematico, in quanto considerato il più autoctono e diffuso dei mostri dell'arcipelago, e oggetto di numerosi articoli e conferenze, raccolti poi in *Tenguron* 天狗論 (Teorie sul *tengu*, 1916). La sua campagna, anche in veste di coordinatore nel 1900 per il Comitato di Indagine sull'Etica dei Testi Scolastici del Ministero dell'Educazione, si rivela tanto efficace da indurre a specificare nelle direttive per l'istruzione nazionale: «I *tengu* non esistono» (Foster 1998, p. 83).

Se Inoue può essere considerato il simbolo della soppressione in chiave positivista del *tengu* e dei suoi simili, Yanagita Kunio ne rappresenta negli stessi anni la controparte per quanto riguarda la loro rinascita moderna in ottica culturalista. Di Inoue, Yanagita condivide la prospettiva scientifica circa la non-esistenza empirica dei mostri, e soprattutto la convinzione relativa al *tengu* come creazione specificamente giapponese. Anzi, si spinge ancora più avanti nel sottolineare l'unicità tutta autoctona del *tengu*, attribuendogli una serie di virtù, quali la purezza, la tenacia, l'animo vendicativo, lo schierarsi con i deboli contro i prepotenti. Virtù che lo accomunerebbero ad un simbolo nazionale per eccellenza, tanto che la «via del *tengu*» viene da lui associata alla «via del *samurai*», il *bushidō* 武士道, come formulato filosoficamente negli stessi anni da Nitobe Inazō 新渡戸稲造 (1862-1933) nel suo *Bushidō* del 1899 (Yanagita 1905, 1909).

A questo proposito è significativo notare come alcuni culti popolari in epoca moderna abbiano rielaborato il *tengu* proprio in un'ottica militare. Sin dalle prime guerre contro Cina (1894-1895) e Russia (1904-1905), il *tengu* diventa infatti uno spirito che protegge i soldati dell'Esercito Imperiale dalle pallottole in campo di battaglia. Agli altarini *tengu* (*tengusha* 天狗社) in montagna si rivolgono le preghiere dei familiari per l'incolumità dei soldati sul continente, mentre questi ultimi si premuniscono indossando talismani e amuleti vari a lui dedicati. L'apice di queste credenze è raggiunto in seguito alla mobilitazione nazionale per l'invasione della Manciuria e della Cina (1931-1945) che coinvolge anche i *karasu tengu*, 'arruolati' dal credo popolare e spediti in volo sul continente asiatico ad assistere i propri combattenti (Iwata 2000).

Tornando invece alla valorizzazione accademica avviata da Yanagita, essa deriva dall'averlo eletto ad emblema delle credenze dei «montanari» (*yamabito* 山人), le popolazioni delle montagne ritenute essere le più originarie dell'arcipelago; e i cui credi nel soprannaturale vengono ritenuti fondamentali per risalire a una più generale psiche collettiva giapponese. Al *tengu* viene riconosciuto il ruolo primario di messaggero dei *kami* e il compito di sorvegliante del «mondo nascosto» (*yūmeikai* 幽冥界). In veste di manifestazione più tangibile delle divinità, altrimenti amorfe, il *tengu*

sarebbe in grado di incutere timore e rispetto tali da garantire l'ordine di una dimensione soprannaturale, che per quanto irrealista possa sembrare sul piano empirico, risulta fondamentale sia nel condizionare le azioni morali e sociali reali di questo mondo empirico (*gense* 現世), sia nel riflettere una più generale e radicata sensibilità religiosa di tipo nazional-popolare (Figal 1999, pp. 138-152). Nonostante Yanagita, nella ricerca di una coscienza nazionale, abbia poi spostato la propria attenzione su altri ambiti delle credenze popolari, la sua trattazione del *tengu* risulta significativa nell'inaugurare un modo paradossalmente tutto moderno di valorizzarlo. Non una credenza da estirpare come segno irrazionale di superstizione e ignoranza retrograda, ma uno dei simboli della tradizione autoctona, soprattutto nei suoi aspetti soprannaturali e occulti, intorno ai quali ancorare la tensione verso un'«anima giapponese» (*yamato damashii* 大和魂), il più possibile irriducibile a qualsiasi livellamento moderno di tipo razionale o 'occidentale'.

È infatti nella fase ormai avanzata di modernizzazione del Paese che il *tengu* riemerge in ambito pubblico quale simulacro nostalgico di tradizioni misteriose ormai in via di estinzione, come quella dei culti esoterici degli *yamabushi* e delle arti marziali del ceto dei *samurai*. Sono in particolar modo gli sviluppi dell'industria culturale che ne elaborano e amplificano il nuovo statuto. A cominciare dal nuovo genere di racconti per bambini (*dōwa* 童話), che analogamente ai *Märchen* tedeschi e al loro recupero neo-romantico del folklore, legittimano le credenze popolari e i suoi eroi come un topos idealizzato della tradizione nazionale.

La consacrazione forse più popolare in ambito letterario si lega all'opera dello scrittore Osaragi Jirō 大佛次郎 (1897-1973) e il suo ciclo del *Kurama Tengu* 鞍馬天狗: uno spadaccino umano, mascherato e invincibile, ispirato alla leggenda di Minamoto no Yoshitsune, che combatte i potenti per aiutare i deboli. Questa sorta di Zorro nipponico è diventato, per le nuove generazioni, negli anni una metafora moderna delle virtù tradizionali «premiare il bene, punire il male» (*kanzen chōaku* 勸善懲惡). Il personaggio ha così non solo dato il titolo ad una lunga e fortunata serie di romanzi storici di «cappa e spada» scritti dallo stesso Osaragi (1924-1959), ma ha ispirato a partire dal 1924 quasi 50 adattamenti cinematografici e numerose serie televisive, tanto da diventare una sorta di eroe nazionale, la cui eco continua a riverberarsi sotto mille forme diverse anche nel panorama postbellico dei nuovi media, quali *manga*, *anime* e videogiochi (figg. 22-24) .

7 Il *tengu* come simbolo di alterità contesa

Le metamorfosi storiche del *tengu* fin qui descritte dimostrano come si tratti di uno degli *yōkai* che vanta i riferimenti più antichi e costanti in



Figure 22, 23, 24. La principessa Kurama (dal manga *Urusei Yatsura* うる星やつら di Takahashi Rumiko 高橋留美子), il Dätengu (dal gioco Pokémon), il robot Tenguman (dal videogioco Megaman)

tutta la letteratura ufficiale e popolare del Paese.²⁴ Tuttavia, a parte la recente immagine neo-romantica più omogenea di tipo marziale, l'eterogeneità complessiva delle sue versioni rende difficile un'interpretazione univoca: «cane celeste» e uomo-uccello; diavolo della Legge buddhista; spirito vendicativo e causa di possessione demoniaca; manifestazione del dio della montagna e spirito guardiano; patrono occulto delle arti marziali. E più genericamente, simbolo di qualsiasi evento misterioso e inquietante in montagna, come testimoniano ancora oggi molte espressioni popolari: il «vento *tengu*» (*tengukaze* 天狗風) per indicare un turbine di vento a ciel sereno, i «sassi *tengu*» (*tengutsubute* 天狗礮) per la caduta di pietre alla rinfusa, l'«abbattimento *tengu*» (*tengudaoshi* 天狗倒し) per un improvviso frastuono simile alla caduta di un albero che si spacca.

A prescindere dalla questione controversa dell'origine autoctona del *tengu*, che si presenta anche per altri *yōkai* dell'arcipelago, visto che la nascita dello stesso Giappone passa attraverso secoli di inculturazione cinese e coreana, può essere invece più interessante interrogarsi sulle ragioni circa la rilevanza assunta proprio da questo mostro nell'arco di tutta la storia del Paese. Se è vero che un tratto distintivo dei mostri in generale è il loro essere un'espressione ambivalente di una dimensione altra, di un ambito diverso e ignoto che ispira al contempo terrore e attrazione, allora è opportuno sof-

²⁴ L'istituto nazionale Nichibunken (International Research Center for Japanese Studies) ospita da anni una vasta ricerca sulle tradizioni soprannaturali e pubblica on line un database bibliografico di leggende su mostri e animali fantastici: il *tengu* risulta secondo per numero di riferimenti (1316), preceduto solo da *kitsune* (3701); seguono il *kappa* (1076) e il *tanuki* (985). Cfr. <http://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB2/search.html> (2012-09-08).

fermarsi sull'alterità specifica personificata dai *tengu*; o meglio, sull'intersezione complessa di dimensioni eterogenee delle diversità a lui attribuite, che si sono rivelate particolarmente significative nel contesto nipponico.

Un tratto essenziale e costante del *tengu* è quello di essere considerato uno spirito o demone della montagna. È bene ricordare che i primi resoconti su questa misteriosa creatura provengono invece da un contesto socioculturale esterno, costruito storicamente nelle pianure intorno alla coltivazione del riso; per il quale l'ambiente non coltivabile della montagna ricoperto da un'impenetrabile boscaglia è stato l'ambito per eccellenza dell'alterità: un mondo ignoto, selvaggio, incontrollabile, pericoloso. Buona parte della storia culturale giapponese è costellata da rimandi ad una contrapposizione concettuale di tipo ecoculturale, evidenziata dai termini *nigi* 和 e *ara* 荒. Il primo è associato all'ambito armonioso, ordinato e familiare delle relazioni sociali intorno alle risaie, ai villaggi e alle città; il secondo, invece, è accostato alla dimensione caotica e sconosciuta delle montagne-foreste, in gran parte disabitate.²⁵

Non sorprende quindi la rappresentazione tradizionalmente negativa del *tengu* di molta parte della cultura istituzionale, che lo considera espressione mostruosa di un mondo per molti versi agli antipodi del proprio e la cui ragion d'essere sembra proprio quella di metterne in pericolo l'ordine costituito.²⁶ Il *tengu* è infatti un mostro dalle forze soprannaturali, misteriose e selvagge, autore non solo della scomparsa fisica degli umani nelle montagne o foreste, ma soprattutto proteso a intaccarne l'ordine e l'integrità mentale con inganni e illusioni malevoli, e nei casi peggiori, con la possessione, lasciando le sue vittime in uno stato di confusione o di follia.

Una dimostrazione della radicalità della contrapposizione di tipo ecoculturale (pianura/montagna, *nigi/ara*), da cui si alimenta in origine la mostruosità del *tengu*, è data dalla sua capacità di esonerarsi dal contesto ambientale della montagna, tanto da evolversi nel tempo per significare in modo più o meno diretto l'alterità *tout court*. È significativo a questo proposito che i primi europei o «barbari del sud» (*nanbanjin* 南蛮人), giunti in Giappone nel corso del XVI secolo, gli stranieri forse più 'alieni' che avessero messo piede fino ad allora sull'arcipelago, fossero rappresentati dall'iconografia dell'epoca con i tratti caratteristici del demone dal naso lungo;²⁷ e che lo stesso stilema venga raspolverato ancora tre secoli più

25 Nell'ambito dello *shintō* popolare si distingue fra gli aspetti selvaggi, distruttivi, pericolosi (*aramitama* 荒御魂 «spirito *ara*») e pacifici, creativi, gentili (*nigimitama* 和御魂 «spirito *nigi*») presenti anche nello stesso *kami*. Per la contrapposizione ecoculturale *ara/nigi*, cfr. Raveri 2006b, pp. 20-21.

26 Per un'interpretazione del *tengu* come personificazione delle forze pericolose, ambivalenti e amorali della natura, cfr. Blacker 1975, pp. 181-185.

27 È interessante notare che i primi missionari gesuiti utilizzarono a loro volta il termine *tengu* per tradurre in giapponese il diavolo cristiano.

tardi per ritrarre in modo demoniaco il commodoro statunitense Perry, responsabile, nel 1854, con la sua flotta militare, della forzata apertura del Paese al nuovo ordine internazionale (fig. 25).

È importante tuttavia sottolineare che l'escalation in senso malefico del *tengu*, che lo vedeva già tra il XII e XIII secolo innalzato allo statuto di pericolo pubblico, in grado di interferire sulle sorti collettive del Paese, coincide con la progressiva affermazione di pratiche ascetiche di tipo esoterico in montagna, ai margini o al di fuori delle scuole buddhiste ortodosse. La minaccia nuova, forse maggiore, per l'ordine religioso ufficiale di queste scuole, è in primo luogo l'eresia, intesa come etero-prassi, come la perdita di controllo religioso al suo interno. Essa è costituita, in particolar modo, dalla proliferazione incontrollata di monaci che, sempre più numerosi, decidono di isolarsi in montagna per sperimentare e collaudare per conto proprio vecchie e nuove pratiche salvifiche. Sono quindi le scuole ortodosse che codificano ora la nuova pericolosità del *tengu*-eretico nei loro termini buddhisti, elaborando uno specifico regno della rinascita o «via del *tengu*», per coloro, non a caso bonzi, che si sono macchiati di arroganza e di presunzione nella superiorità salvifica delle proprie capacità.²⁸

È solo con il confluire di questi singoli asceti della montagna in un movimento come lo *shugendō*, in grado di ottenere l'affiliazione ad alcuni templi buddhisti dell'esoterismo istituzionale (scuola Tendai e Shingon), che ha inizio la storia, anche iconografica, del nuovo *yamabushi tengu*. Dal punto di vista esterno dalle scuole buddhiste consolidate, il riconoscimento degli *yamabushi* non toglie al *tengu* lo stigma dal sentore eretico e pericoloso della superbia e dell'arroganza, che però viene adesso smussato, diventa un male relativo, visto che gli *yamabushi tengu* più saggi sono riconosciuti come fondamentalmente buoni e legittimati nella loro sincera ricerca della Legge buddhista.

Ancora più rilevante è l'inedita affermazione di un punto di vista interno, da parte degli stessi *yamabushi* che si identificano nella loro prassi ascetica anche con il *tengu*, valorizzato proprio per la sua alterità così temuta: la montagna e gli aspetti *ara* (caos, violenza, pericolo, distruzione, morte).²⁹ I *tengu* sono ritenuti non solo 'sacri', in quanto funzionali al percorso di realizzazione spirituale, ma sono poi ulteriormente rielaborati dagli *yamabushi*, dando vita a nuovi culti della montagna ispirati ad una divinizzazione ibrida del *tengu*, diffondendo nel credo popolare la nuova immagine positiva di demone divino. Non a caso, lo stesso rapimento *tengu*

28 Ancora oggi il termine *tengu* è sinonimo di presunzione, arroganza, ostentazione; per cui *tengu ni naru* 天狗になる (lett. «diventare un *tengu*») significa diventare superbi.

29 Il termine *aragyō* 荒行 (lett. «asceti *ara*») rimanda alle pratiche di austerità più severe e pericolose alle quali si sottopongono in montagna gli *yamabushi* (meditazione sotto una cascata gelida, attraversamento del fuoco, scalata di lame taglienti, appendersi a testa in giù da un precipizio).



Figura 25. Il commodoro Matthew Perry. Dal *Kurofune emaki* 黒船絵巻 (Rotolo illustrativo delle Navi Nere, 1854)

tanto temuto si sviluppa in modo più ambivalente e si hanno adesso anche racconti sempre più numerosi di bambini rapiti e portati in volo in luoghi misteriosi, che tornano dai loro familiari dopo mesi o anni, rivelando incredibili conoscenze o abilità fisiche apprese dal *tengu*.

Si delinea così una progressiva divaricazione dei significati attribuiti all'alterità originaria rappresentata dal *tengu*. Da una parte, l'ordine costituito o ufficiale (il potere centrale della capitale, le grandi scuole buddhiste, i villaggi agricoli della pianura) per il quale il *tengu* è malevolo, espressione di segreti 'falsi'. Dall'altra, il (contro)ordine marginale (lo *shugendō*, i culti della montagna, i montanari) per il quale il *tengu* è benevolo, rivelatore di segreti 'veri'. Questa dicotomia potere/subalternità e *tengu* cattivo/buono è per molti versi generalizzante e forzata, ma forse utile per orientare gli sviluppi successivi della sua figura, divenuta sin dal periodo Kamakura un mostro di portata nazionale, e ormai indissolubilmente intrecciata agli eventi politici.

È significativo a questo riguardo che il credo popolare abbia associato in passato il *tengu* alla figura storica del guerriero Minamoto no Yoshitsune (1159-1189): non solo uno degli eroi più amati di tutti i tempi, ma anche il



Figura 26. Tengu di Katsushika Hokusai 葛飾北斎. Dal *Hokusai manga* 北斎漫画, vol. 3, 1815

paradigma del tragico eroe perdente, ingiustamente sopraffatto dal potere centrale. Ricordiamo, sempre in ambito samuraico, che la denominazione «stile *tengu*» con cui etichettare le scuole di spade nuove o minori, riproduce ancora, seppur in scala minore e in chiave più secolare, la dicotomia valutativa fra ortodossi/*tengu* cattivo ed eterodossi/*tengu* buono. Alcune indicazioni storiche esplicite riguardo a questa negoziazione del binomio potere-*tengu* si possono trovare ancora nella seconda metà dell'Ottocento. La prima riguarda le «sommosse *tengu*» (*tengu sōdō* 天狗騒動) nelle zone di Mito e Shimōsa (odierna prefettura di Ibaraki e Chiba) dove scoppiano una serie di saccheggi e di proteste popolari contro l'autorità centrale del regime Tokugawa. Essi si concludono con la famosa Insurrezione della Fazione Tengu (*Tengutō no ran* 天狗党の乱, 1864-1865), un piccolo movimento radicale guidato da gruppi eterogenei di *samurai* del feudo di Mito, sacerdoti *shintō* e *yamabushi* che adottano proprio l'immagine del *tengu* per le sue collaudate connotazioni di tipo contro-culturale associate in questo



Figure 27, 28. *Tengu* che fuma (ventaglio di Ogata Gekkō 尾形月耕, ca 1880) e poster pubblicitario delle Sigarette Tengu (*Tengu tabako* 天狗煙草, ca 1900)

caso a forza soprannaturale, eroismo e giustizia.³⁰ La seconda indicazione si ha poco dopo, nei primi decenni di formazione del nuovo Stato-nazione in periodo Meiji (1868-1912), quando è in atto una drammatica modernizzazione e unificazione di tutto il Paese imposta dall'alto. È interessante osservare che i nuovi culti popolari del *tengu* in senso 'bellico', non sono tanto finalizzati a fortificare le virtù marziali, ma ad evitare ai giovani dei ceti subalterni nelle zone rurali la temuta coscrizione militare imposta dallo Stato per le sue prime guerre imperialiste (Iwata 2000).

L'insurrezione nel nome del *tengu* e la sua sconfitta politica, assieme all'omologazione nazionale di tutti i ceti e le regioni dell'arcipelago, costituisce però anche una svolta interessante della morte e rinascita di questo mostro in epoca moderna. Proprio dal momento in cui l'alterità da lui personificata (la montagna, l'eterodossia religiosa, gli *yamabushi*, l'antagonismo politico, le superstizioni) non costituisce più una minaccia reale nei confronti dell'ordine costituito, allora essa si dispiega in tutta la sua popolarità, fino a risultare talmente inglobata dalla cultura istituzionale da diventare essa stessa un riferimento identitario. È solo in veste di alterità perdente, addomesticata o perduta, che il *tengu* può diventare de-

³⁰ L'etichetta di «*tengu*» sembra essere stata in origine attribuita in senso dispregiativo a due famosi intellettuali nazionalisti del feudo Mito, Aizawa Seishisai (1782-1863) e Fujita Tōko (1806-1855), per l'arroganza nel volere proporre delle riforme epocali contro il regime Tokugawa. Ma in seguito sarà il *daimyō* stesso di Mito, simpatetico con il movimento insurrezionalista, a chiamarlo così per le sue connotazioni positive (Figal, 1999, pp. 32-33; Koschmann 1982, p. 82).

finitivamente centrale anche nella cultura *mainstream*. Il *tengu* moderno, simulacro del demone divino che fu, non è quindi più mediatore conteso dell'alterità esterna, ma piuttosto intermediario simbolico di un'alterità interna. Un beniamino dei giovani in veste di vendicatore soprannaturale delle ingiustizie subite dagli oppressi, un emblema romantico delle proprie tradizioni esoteriche di tipo religioso (*yamabushi*) o marziale (*samurai*, *ninja*); e, in una prospettiva più generale, un'icona mostruosa per tutti i recenti revivalismi alimentati dalla nostalgia mistica per un'"anima" locale o nazionale, unicamente e irriducibilmente giapponese.

8 Il *tengu* di Takashi Yoichi

Oltre alla sfera religiosa e marziale, la fortuna del *tengu* nel tempo è dovuta alla capacità di attraversare ambiti eterogenei, da quelli della letteratura, delle arti visive, del teatro fino all'intrattenimento ludico, tanto da coinvolgere indistintamente diversi ceti sociali e fasce di età. Come suggerito dall'antropologo Komatsu Kazuhiko 小松和彦 (cfr. cap. 1), l'affermazione di ogni *yōkai* nella storia culturale giapponese è riconducibile soprattutto all'intersezione fra narrazione e visualizzazione: da una parte, un fenomeno ritenuto misterioso e inquietante, ma ancora amorfo e indistinto, viene definito, personificato come mostro, poi raccontato, prima per via orale, poi per via scritta, e condiviso quindi da sempre più persone, in luoghi sempre più lontani; dall'altra, la sua figurazione, soprattutto visiva, ne sancisce la definitiva consacrazione e standardizzazione. Anzi, è soprattutto l'ibridazione testo-immagine resa popolare dalla stampa in matrice di legno in periodo Tokugawa, che contribuisce alla formazione di una prima cultura *yōkai* nazionale.

In epoca moderna, sono soprattutto i tradizionali racconti fantastici (*mukashi banashi* 昔ばなし), pubblicati come narrativa illustrata per l'infanzia e per ragazzi, a offrire una continuità importante di questa storia culturale, fruendo di una diffusione capillare fra la popolazione, forse ancora più estesa rispetto al passato, grazie anche alle continue rielaborazioni da parte di scrittori e illustratori. Takashi Yoichi たかしよいち (1928-) è lo scrittore che forse più di ogni altro ha segnato la propria fortuna letteraria proprio con la rivisitazione contemporanea del ricco repertorio mostruoso e fantastico del Giappone tradizionale. Come molti autori moderni di *yōkai*, ha saputo coniugare lo studio archeologico e storiografico di miti, leggende e credenze popolari, con una narrativa al contempo prolifica, immediata e creativa, tanto da essere insignito dei massimi riconoscimenti internazionali e nazionali nell'ambito della letteratura per l'infanzia e per ragazzi: il Premio Andersen Honour List (1977), il Premio Sankei Libri per l'Infanzia (1977) e il Premio Letterario Akai Tori (2008).

L'opera di Takashi si inserisce all'interno di un più ampio revivalismo nostalgico negli anni Settanta nei confronti delle tradizioni, delle origini rurali, di un passato identitario autoctono (Ivy 1995). Se da una parte è evidente la sua possibilità di poter attingere ormai ad un inventario pressoché sterminato di leggende e di racconti orali su un mostro tanto popolare quale il *tengu*, dall'altra è importante sottolineare la scelta di una certa versione, configurata da una personale prospettiva narrativa e interpretativa. La sua estesa serie di racconti sui mostri più importanti del Giappone costituisce infatti non solo una vivace e divertente messa in scena di queste creature fantastiche, resa particolarmente efficace dalle illustrazioni delicate ed evocative di Saitō Hiroyuki 斎藤博之 (1919-1987), ma anche un pretesto per un discorso originale che finisce per eccedere la mera narrazione fiabesca per ragazzi.³¹

La storia del tengu (Horafuki tengu ほんらふきてんぐ, lett. «Il *tengu* spaccone») pubblicato nel 1972 è particolarmente esemplificativa sia delle stratificazioni storiche che hanno configurato nel tempo la figura del *tengu*, sia della sua rielaborazione in chiave narrativa moderna indirizzata ad un ampio pubblico per ragazzi. In questo racconto vengono narrate le vicende di un vecchio *yamabushi tengu* che incontra dei bambini di un villaggio con i quali vuole assolutamente condividere le sue imprese appena compiute. Il *tengu* racconta quindi di aver salvato gli abitanti di un villaggio dalla minaccia distruttiva di un gigantesco *oni* rosso, grande quanto una montagna: una descrizione nei minimi dettagli di una lunga battaglia epica presso un tempio buddhista, con l'impiego di una serie infinita di tecniche magico-marziali possedute dal *tengu* e che gli consentono infine di sconfiggere l'*oni*. Tuttavia, finito il racconto, il *tengu* deve scappare, inseguito dagli abitanti infuriati del villaggio, guidati da un abate buddhista, che lo accusa di essersi ubriacato con del *sake* e di aver distrutto nella sua sbornia il tempio.

Ci troviamo di fronte ad un'immagine a prima vista abbastanza convenzionale: uno *yamabushi tengu* nella versione mostro-zimbello tipica delle tradizioni folcloriche sin dal periodo Tokugawa. Un *tengu* per molti versi depotenziato delle sue connotazioni minacciose e terrificanti, tanto da sembrare solo un patetico vecchio, ubriacone e spaccone. Il tratto caratteriale distintivo continua ad essere quello della superbia e della presunzione, come codificato dal buddhismo ortodosso in epoca medie-

³¹ La storia epica sul popolo dei *kappa*, il folletto dell'acqua, diventa l'occasione per riformularne l'immagine in chiave eco-comunitaria all'interno di una prospettiva olistica di ampio respiro ai limiti del cosmico. Mentre il racconto più intimo del contadino fannullone che si trasforma in un *oni*, il demone-orco, diventa il pretesto per suggerire una riflessione esistenziale sulla doppia natura dell'uomo: un racconto paradigmatico circa l'inversione moderna dell'alterità esterna in alterità interna, dove il mostro non è più fuori, ma dentro di noi. Cfr. Takashi 2005; 2006.



Figura 29. *Horafuki tengu* (*La storia del tengu*, trad. it. 2008) di Takashi Yoichi e Saitō Hiroyuki, 1972

vale, di cui riprende sostanzialmente la prospettiva. Altrettanto tipici sono i suoi presunti poteri soprannaturali legati al volo e al repertorio di tecniche marziali, e soprattutto l'insistente interesse diabolico nel volere ingannare o traviare gli umani dalla retta via, specie bonzi e bambini.

Se anticamente la minaccia all'integrità mentale e fisica era ben esemplificata dalla possessione o dal sequestro in volo del malcapitato di turno, Takashi ne presenta ora una rivisitazione che si presta ad una lettura al contempo più leggera, ma anche sottile e complessa. Il vecchio *tengu* che racconta ai bambini della sua eroica lotta e vittoria contro il demone-orco, impone loro, e anche al lettore, una verità spettacolare che monopolizza la storia per quasi tutta la sua lunghezza. Solo in conclusione viene svelata un'altra verità, quella più prosaica degli adulti del villaggio, che sostituisce la precedente, riducendola ad una spaccanata, una finzione, di cui forse nemmeno il *tengu* era consapevole per la sua perdurante sbornia.

Questa *doppia prospettiva* giocata sulla dialettica verità/finzione con cui è articolata la trama è strategica non solo per inserire un diverten-

te colpo di scena finale, ma perché condensa in modo originale alcuni aspetti essenziali del *tengu*. In primo luogo, ripropone la secolare divaricazione valutativa nei suoi confronti: un demone divino, una minaccia diabolica e malefica per gli uni, una protezione divina e benefica per gli altri. L'ambivalenza storica nei confronti del *tengu* quale espressione di due mondi culturali diversi (pianura/montagna, centro/margine, ortodossia/eterodossia) è filtrata nel racconto di Takashi da due punti di vista narrativi contrapposti. Nel loro succedersi essi vengono assunti in pieno anche da parte del pubblico testuale dei ragazzi e da quello extra-testuale del lettore, il quale può rivivere così prima la prospettiva *interna* offerta dal racconto del *tengu* stesso, poi quella *esterna* rivelata dall'abate del tempio e dagli adulti.

Alla fine di questa dialettica di prospettive, prevale invece quella implicita del narratore-autore che sembra un monito paternalistico ai ragazzi-lettori a non farsi suggestionare dalle spaccate del primo capitato di turno, con storie spettacolari di poteri soprannaturali e arti marziali. Ma questa terza prospettiva si distingue anche dalla seconda, quella degli adulti, che considerano il *tengu* solo una minaccia vandalica da scacciare o eliminare. Essa infatti fa trasparire in fondo un atteggiamento simpatetico nei confronti del vecchio *tengu*, un eroe perdente, patetico e alcolizzato, ma pur sempre animato da motivazioni sincere e benevole che cerca di condividere con il pubblico di ragazzi-lettori, facendoli divertire. Infatti, è la loro fragorosa risata finale, rivolta sia all'abate disperato che al *tengu* in fuga, che riassume la sintesi narrativa suggerita dalla terza prospettiva del narratore-autore.

In tutto questo, il *tengu* sembrerebbe aver perso lo statuto tradizionale di personificazione ambivalente di *alterità*, di potenziale elemento di rottura radicale rispetto all'ordine costituito, come esemplificato in passato dal connubio possessione-rapimento, follia terrorizzante per gli uni, estasi rivelatrice per gli altri. La rappresentazione più secolare e leggera offerta da Takashi può tuttavia suggerire una dis-locazione più sottile e ambiziosa di questo statuto ambivalente. Non è tanto la verità sul *tengu* in sé che conta, se sia veramente buono o cattivo, come indicano le due prospettive narrative del racconto, la tesi contrapposta all'anti-tesi, quanto il processo dialettico che conduce alla sintesi critica della terza prospettiva. Nell'attuale epoca scientifica e tecnologica resta ormai poco spazio per la vecchia credenza circa l'esistenza *reale* dei mostri, malevoli o benevoli che siano. È piuttosto la loro rappresentazione necessariamente *fantastica* che consente di introdurre un'incrinatura, perlomeno simbolica, nei confronti di un mondo e un ordine altrimenti così omologati. Non una mera fantasticheria evasiva fine a se stessa, ma un rapimento di tipo narrativo, in cui il lettore viene prima condotto in volo verso una dimensione altra, e, passando dal giudizio razionale e negativo espresso dall'autorità ufficiale, fa infine ritorno al *suo* mondo

individuale che si costituisce come una sintesi critica e aperta dei primi due. In altre parole, un volo iniziatico del *tengu* al contempo ludico e conoscitivo, giocato sull'alternarsi di credulità e di incredulità, di finzione e di verità; dove la posta in gioco è, come in passato, la negoziazione e il superamento di una verità monolitica.³²

³² Anche nel lungomerraggio animato *La città incantata* di Miyazaki (cfr. nota 10), la versione contemporanea e più spettacolare del «rapimento divino» (*kamikakushi*), si elabora tale rapimento come processo conoscitivo di formazione e di maturazione, in questo caso della protagonista Sen/Chihiro.

3 Il *kappa*, il mostro-folletto dell'acqua

Sommario 1. Un mostro anfibio. – 2. Le origini. – 3. La metamorfosi contemporanea del *kappa*: da mostricciattolo grottesco a icona amicale. – 4. Il *kappa* di Akutagawa Ryūnosuke. – 5. Il *kappa* di Takashi Yoichi.

Il *kappa* 河童 (lett. «bambino, figlio dei fiumi») è una delle figure mostruose più radicate, diffuse e attualmente più amate della storia culturale giapponese. La sua onnipresenza nell'arcipelago giapponese e le sue origini leggendarie, che si perdono nella notte dei tempi, quando divinità, mostri, uomini e animali vivevano e morivano ancora gli uni accanto agli altri, ne fanno una figura dalle forme e abitudini mutevoli a seconda delle epoche e delle regioni. Esiste comunque un'immagine standard del *kappa*, definita tra il XVII e XVIII secolo d.C., in grado di accomunare in linea di massima tutto lo sterminato repertorio iconografico: un essere ibrido dalle sembianze anfibe, in perenne bilico fra aspetti umani e animali, fra caratteri divini e fantastici.

1 Un mostro anfibio

Secondo le credenze popolari, il *kappa* vive in ambienti acquatici (torrenti, stagni, paludi, mari ecc.) e ha la statura di un bambino dai cinque ai dieci anni.¹ Il suo aspetto è un misto curioso di tartaruga, rana, scimmia o tigre, più o meno antropomorfo, spesso con un becco al posto del muso e la schiena ricoperta da un carapace di testuggine.² La sua natura acquatica è evidenziata anche dalla pelle di colore giallo-verde, a volte pelosa come quella di una lontra, ma più spesso viscida come una rana o ricoperta di squame, con dita palmate ai piedi e alle mani, che gli consentono di nuotare con grande velocità e disinvoltura (fig. 30).³ Ma l'elemento più caratteristico e curioso è la testa: ai lati un cerchio di capelli più o meno

1 Per questa sommaria descrizione del *kappa*, cfr. «*Kappa*» 1987; 1994; 1998. Per studi sistematici sul *kappa*, cfr. Ikura 2010; Ishida 1950; Foster 1998; Komatsu 2000b; Nakamura 1996; Wada 2010, e la mostra recente dedicata al *kappa* del Museo Nazionale di Storia e Etnologia nel 2012 (Kokuritsu rekishi minzokugaku hakubutsukan 2014). Cfr. anche Casal 1961; Ishida 1950; Ouweland 1964.

2 Le numerose varianti terminologiche e regionali riflettono spesso la prevalenza di un determinato abbinamento divinità-animale o uomo-animale: *kahaku* 河伯 o *mizuchi* 蛟 (divinità dei fiumi, sotto forma di drago, serpente, pesce), *kame* 亀 (tartaruga), *enkō* 猿猴 o *kawazaru* 川猿 (scimmia o scimmia dei fiumi), *kawauso* 獺 (lontra), *suiko* 水虎 (felino o tigre dell'acqua).

3 La nota abilità del *kappa* nel nuoto è ben evidenziata da un proverbio popolare: «anche un *kappa* può annegare» (*kappa no kawanagare* 河童の川流れ), a indicare che anche il più grande esperto di una materia può fallire nell'esecuzione di un compito di sua competenza.

lunghi, con il capo scoperto sulla cima, tanto da ricordare la tonsura dei monaci cristiani. La sommità del capo ha spesso una rientranza concava, una sorta di piatto (*sara* 皿), che raccoglie del liquido o dell'acqua, una sostanza vitale per il *kappa*. Nonostante le dimensioni corporee ridotte, la presenza di questo liquido sulla testa gli consente di esercitare una forza inaspettata, di gran lunga superiore quella degli uomini. Il *kappa* ama trascinare in acqua cavalli, buoi e uomini, o sfidare questi ultimi in combattimenti di *sumō* 相撲, la lotta tradizionale giapponese. Esiste però un modo collaudato per indebolirlo e sconfiggerlo che fa leva sul proverbiale rispetto dell'etichetta dei *kappa*: di fronte a un profondo inchino, nessun *kappa* può non ricambiare il gesto, il che lo costringe a rovesciare inavvertitamente per terra il suo liquido vitale.

Il *kappa* è quindi un essere ibrido non solo nell'aspetto, ai limiti del grottesco, ma ambiguo anche nei comportamenti altalenanti rispetto al consorzio umano. Da una parte, viene descritto come un essere con un carattere malevolo o litigioso, in grado di costituire una minaccia persino mortale. Questo suo lato pericoloso è sottolineato in particolar modo nelle credenze più antiche delle zone rurali, che ammoniscono i bambini a non avvicinarsi ai corsi d'acqua, visto che gli si attribuisce la responsabilità degli annegamenti. Il *kappa* non solo trascina uomini, donne e bambini in acqua ma, attraverso il loro ano, succhia viscere, fegato, interiora e liquidi; ovvero priva gli esseri umani o i loro animali della linfa vitale, lasciando un corpo senza vita o destinato inevitabilmente a deperire. A volte è tanto infido da nascondersi sotto i gabinetti tradizionali, aperti direttamente su un corso o un pozzo d'acqua, insidiando dal profondo buio sottostante le parti intime dell'ignaro di turno. D'altronde, in molte leggende, l'esito di questi tentativi malevoli è un fallimento maldestro. Spesso il *kappa* finisce mutilato o viene catturato. Per riavere l'arto perduto o per riacquistare la libertà, è costretto a stringere un accordo con gli umani; un patto, sigillato a volte da un giuramento scritto, che lo trasforma definitivamente in un essere benevolo. La sua riconoscenza è espressa con rivelazioni di medicinali segreti, soprattutto per le malattie alle ossa, con il ritrovamento di oggetti preziosi perduti in acqua, oppure con il rifornimento quotidiano di pesci.

La natura ambivalente del *kappa* è testimoniata anche dai suoi rapporti con la coltivazione del riso, un tempo fonte strategica di sostentamento delle popolazioni dell'arcipelago giapponese. Anche in questo caso, molte leggende lo descrivono come un vandalo dei campi, violento e dispettoso, una minaccia costante ai raccolti, ma che, occasionalmente, può diventare anche un prezioso aiutante nell'opera d'irrigazione delle risaie o di trapianto delle sementi. In altre parole, condivide in questo senso la stessa ambivalenza dei *kami* 神, le divinità autoctone delle credenze popolari *shintō* 神道 (lett. «la Via degli dèi»). Anche i *kami*, come gli dèi dell'antico pantheon greco-romano, non sono soggetti alla morale umana. Il loro potere sovranaturale è, a seconda dei casi, generativo, conservativo o di-



Figura 30. *Suiko jūnihin no zu* 水虎十貳品之圖 (Guida illustrata a 12 tipi di *kappa*) a cura di Sakamoto Kōsetsu 坂本浩雪, ca 1850

struttivo; è all'uomo che spetta quindi il compito di propiziarsi mediante l'esecuzione degli adeguati rituali.

Nelle regioni del Kyūshū e dello Shikoku, il *kappa* è noto anche come «bambino dei fiumi» (*kawatarō* 川太郎 o *kawawaro* カワワロ) e «bambino dei monti» (*yamatarō* 山太郎), da cui si deduce lo stretto legame con la credenza sulla natura migratoria e ambivalente del *kami*. Secondo alcune credenze popolari di queste regioni, in primavera il *kami* scende dai monti verso le valli delle risaie, per portare fertilità ed è venerato come «dio della risaia» (*ta no kami* 田の神) o «dio dell'acqua» (*mizu no kami* 水の神 o *suijin* 水神), mentre in autunno, finiti i raccolti, lo stesso *kami* è ritualmente riaccompagnato verso i boschi sui monti, ridiventando il «dio della montagna» (*yama no kami* 山の神; Takeda 1949; Ouweland 1964).

2 Le origini

Le primissime menzioni documentate di un essere vagamente associabile al *kappa* si trovano già nelle antiche cronache che trattano delle origini mitologiche della nazione. Nel *Nihonshoki* 日本書紀 (Annali del Giappo-

ne, 720 d.C.) si racconta di un episodio risalente al IV secolo d.C. in cui un *mizuchi* 蛟,⁴ un mostro dei fiumi dalle fattezze di un drago o serpente con corna e quattro zampe, sputava veleno nei pressi della biforcazione del fiume Kahashima (vicino all'odierna Hiroshima), insidiando i viaggiatori, finché non fu ucciso dall'eroe Agatamori.

Non è ancora ben chiarito il rapporto fra questo mostro, i *kami* legati all'acqua (*suijin*, *suitengu* 水天宮, *mizu no kami* 水神, *kawa no kami* 河神) e i *kappa*, ma gran parte delle prime teorie sulla sua origine concordano nel far derivare quest'ultimo da qualche divinità. Infatti, nonostante l'assenza, per molti secoli, di una tradizione iconografica vera e propria legata ai culti *shintō* renda difficile documentare con sicurezza l'origine divina del *kappa*, non sono pochi gli studiosi che ipotizzano che il *kappa*, come molti *yōkai*, possa essere una forma degradata di un *kami* (Yanagita 1964; Ishida 1950, pp. 7-16).

Nonostante il *kappa* non sia nelle forme storicamente note identificabile in maniera univoca con un *kami* vero e proprio, è anche vero che sopravvivono ancora oggi molti *matsuri* 祭, le feste religiose locali, che lo celebrano in associazione con una divinità soprattutto acquatica come sua manifestazione più o meno diretta, in veste di figlio, messaggero o protettore. L'acqua aveva nel Giappone premoderno un ruolo fondamentale, soprattutto per le comunità rurali basate sulla coltivazione del riso irriguo, in cui è proprio l'acqua incanalata nelle risaie la fonte principale di nutrimento per le piante. Esistono quindi numerosi culti legati a qualche *suijin* o divinità dell'acqua, per assicurarsi fertilità, salute, ricchezza, protezione dal fuoco, parto sicuro ecc. Tra i *suijin matsuri* 水神祭り (feste al dio dell'acqua) più noti, in cui compaiono anche dei *kappa* in veste di messaggeri-protettori, vi sono il *Gion matsuri* 祇園祭 e il *Tennō matsuri* 天王祭 (Takeda 1949).

Si tratta di feste celebrate spesso a giugno, durante le quali vigono dei tabù nei confronti dell'avvicinamento ai corsi d'acqua e vengono offerti dei cetrioli – il cibo preferito dei *kappa* – e altre verdure estive, come melanzane o zucche. Esiste quindi una convinzione diffusa tra gli studiosi secondo la quale il *kappa*, le cui caratteristiche attuali di mostro-folletto si sono codificate a partire dal XVII secolo, rappresenti con ogni probabilità una sopravvivenza storica di culti antichi caduti in disuso, legati a una delle tante espressioni della divinità dell'acqua *suijin*. Tra le indicazioni più interessanti, si può ricordare l'associazione della denominazione letterale del *kappa*, di «bambino» o «figlio del fiume» con le credenze nella «divinità madre-bambino» (*boshishin shinkō* 母子神信仰), per cui *suijin* viene a volte venerato sia in veste di figura femminile materna che in quella infantile di bambino. Da qui l'ipotesi che il *kappa* fosse in origine una manifestazione

4 Ancora oggi in alcune zone del Giappone centrale (Ishigawa, Shiga) i termini *mizuchi*, *mizushi* o *medochi* メドチ (lett. «spirito acquatico») sono sinonimi di *kappa*. Per l'episodio mitologico, cfr. Aston 1956, pp. 298-299.



Figura 31. Disegno di un *kappa* catturato. Dal *Suiko kōryaku* 水虎考略 (Compendio sui *kappa*, 1820-1839) a cura da Koga Tōan 古賀とうあん

Figura 32. *Kappa* catturato in mare da un peschereccio all'inizio nel 1801; vengono riportate anche le misure: lunghezza 105 cm, peso 45 kg (dal *Suiko kōryaku*)

diretta di una divinità dell'acqua o di un suo figlio, che è andata a confondersi con una delle tante forme biomorfe più indirette con cui i *kami* dei fiumi, dei laghi, dei pozzi o delle cascate, usavano manifestarsi agli uomini: draghi, serpenti, tartarughe, anguille, scimmie ecc. (Ishida 1950).

Occorre comunque sottolineare che non esiste una teoria universalmente condivisa circa le origini esatte del *kappa*. Ai tanti tratti (divini, animali, umani, fantastici) condensati nella sua figura e alle numerose versioni locali, corrisponde in pratica un'analogia proliferazione di teorie (Ishikawa 1985; Nakamura 1996). Oltre alla teoria circa la derivazione più o meno diretta dalle divinità autoctone, esistono due filoni interpretativi più specifici, rispettivamente dominanti nelle regioni centro-occidentali e nord-orientali dell'arcipelago nipponico.

Il primo associa il *kappa* alla scimmia e prevale nelle isole Kyūshū e Shikoku; una relazione testimoniata sia dall'uso dello stesso termine, *enkō* 猿猴 o *kawazaru* 川猿 (scimmia o scimmia di fiume), sia dalle somiglianze dell'iconografia dei *kappa* in periodo Tokugawa (1603-1867) con i macachi nipponici. La scimmia è uno degli animali più importanti nel folclore giapponese, avendo un ruolo centrale nella mediazione con le divinità,

soprattutto in veste di *trickster*, un eroe culturale che ricorre a trucchi (Ohnuki-Tierney 1987). La stretta relazione del *kappa* con la scimmia, fu sottolineata già da Yanagita Kunio (1875-1962), padre dell'etnologia giapponese, mentre studi successivi hanno evidenziato il suo ruolo di alter ego della scimmia (Ishida 1985), e in particolar modo quello di rappresentare il suo opposto strutturale in senso negativo e distruttivo (Ouweland 1964), con riferimento al rapporto con il cavallo. Se da una parte però la predilezione della scimmia per i corsi d'acqua e la sua abilità nel nuoto la accunano al *kappa*, dall'altra parte le credenze popolari attribuiscono alla scimmia anche la funzione di protettore dei cavalli, ponendola quindi in un rapporto di curiosa somiglianza/antitesi con il *kappa*, che, ricordiamo, può essere per i cavalli una minaccia.

Lo stretto legame del *kappa* con la scimmia costituisce a sua volta l'occasione per ulteriori ipotesi circa le sue origini, soprattutto straniere, ovvero di derivazione dal continente asiatico. Anche in Cina e in Corea esistono delle credenze relative a divinità acquatiche che si manifestano in veste di «bambini divini» e leggende di esseri acquatici di forma anfibia e ibrida molto simili, anche se nessuna corrisponde esattamente alla versione convenzionale del *kappa*.⁵ In particolar modo nella letteratura buddhista indiana e cinese, sono ricorrenti storie che hanno come protagonisti una scimmia, più o meno divina, in coppia con qualche mostro o spirito acquatico. Già in un racconto dello *Jataka* (Sri Lanka, III secolo a.C.), la più antica raccolta di storie popolari sulle vite del Buddha, si narra dello scontro fra il re scimmia e il demone dell'acqua, che divorava le scimmie che si avvicinavano al suo laghetto. Lo *Xiyou ji* 西遊記 (*Il Viaggio in Occidente*, attribuito a Wu Cheng'en 承恩, fine XVI secolo), un altro classico della letteratura buddhista molto noto in Giappone, rielabora un antico corpus di leggende relative al monaco buddhista cinese Xuanzang 玄奘 (600-664 d.C.) e del suo viaggio avventuroso alla ricerca dei *sutra*, i sacri testi buddhisti. Nelle sue peripezie viene protetto da tre esseri dai poteri soprannaturali: la Scimmia (Sun Wukong 孫悟空), il Maiale (Zhu Bajie 豬八戒) e il Demone dell'Acqua Sabbiosa (Sha Wujing 沙悟淨).⁶

5 A prescindere dalle origini cinesi o coreane del *kappa*, sono evidenti già a prima vista gli influssi del repertorio fantastico e mostruoso cinese. Tra questi ricordiamo la figura dello *shuīhǔ* 水虎 «tigre, felino dell'acqua», una creatura piccola, con il corpo ricoperto di scaglie e dotato di artigli, che vive nei corsi d'acqua e morde i bambini. Lo ritroviamo tale e quale, con il nome di *suiko* スイコ nell'iconografia giapponese del periodo Tokugawa (Ishida 1950, pp. 119-120).

6 In questa leggenda, il demone dell'acqua o spirito dei fiumi Sha Wujing prima di essere reclutato dal monaco buddhista, era un generale imperiale, cacciato dal Cielo per avere rotto un prezioso vaso di giada della Madre Imperatrice. Esiliato in terra è condannato a infestare un corso d'acqua sabbioso, divorando gli uomini che osavano avvicinarsi. Il re scimmia Sun Wukong (in giapponese Songokū), il più potente dei tre compagni, è particolarmente popolare in Giappone, dove ha ispirato molti adattamenti letterari, cinematografici, *manga* e *anime* come il protagonista Gokū di *Dragonball*, la fortunatissima serie (1984-1995) di Toriyama Akira 鳥山明.

Questo retaggio mitologico-letterario continentale confluisce in parte nella leggenda giapponese di Kusenbō o Kyūsenbō 九千坊 (lett. «Capo dei novemila»), il grande antenato dei *kappa*, la storia più nota, per quanto riguarda la loro origine straniera. Si tratta di una sorta di epica genealogia del popolo *kappa* che si intreccia con le memorie storiche di migrazioni di intere popolazioni dal continente, nella quale ricorrono figure di signori locali storicamente esistiti e luoghi reali.⁷ Non a caso essa è popolare proprio nelle regioni più vicine al continente asiatico, come il Kyūshū (Nagasaki, Shizuoka, Kumamoto), dove il *kappa* è noto piuttosto con il termine di *gawappa* がわっぱ.

Si narra che in tempi antichissimi gli antenati dei *kappa* risiedessero in un torrente negli altopiani del Pamir, nell'Asia centrale. Intorno al primo secolo a.C., periodi prolungati di freddo e di carestia costringono i *kappa* alla grande migrazione. Un primo gruppo guidato da Saibō si diresse verso ovest, attraversando la Persia, fino ad arrivare in Europa orientale, nell'odierna Ungheria, stabilendosi nel fiume Danubio. Il secondo gruppo, capitanato da Kusenbō, si diresse invece verso est. Percorse a nuoto tutto il grande Fiume Giallo della Cina fino alle sue foci e, attraversando in seguito il mare che divide le coste cinesi dalle isole giapponesi, approdò infine intorno al IV secolo d.C., dopo quattro secoli e mille peripezie, alle foci del fiume Kuma, nel Kyūshū. Qui i *kappa* trovarono abbondanti quantità di pesce e di verdure, e si insediarono tranquillamente per più di un millennio. Tutto finisce nel XVI secolo, quando un giorno Kusenbō uccide un avvenente paggetto al servizio di Katō Kiyomasa, signore di Higo (odierna Kumamoto): lo trascina in acqua e qui gli succhia dal sedere lo *shirikodama* 尻子玉 (lett. «pallina dell'ano»), un 'organo' ritenuto vitale. La collera di Kiyomasa per la perdita del suo paggio favorito è grande, e in breve riunisce un esercito di scimmie da tutto il Kyūshū, che sconfigge in battaglia Kusenbō e la sua comunità, costringendolo a emigrare di nuovo. Anche in questo caso, il loro peregrinare è alternato da infinite vicissitudini che portano i *kappa* a diffondersi anche nella lontana Edo (odierna Tōkyō), fino a raggiungere tutte le regioni dell'arcipelago giapponese, per ritornare infine nel Kyūshū, al fiume Chikugo nella prefettura di Shizuoka. Lì Kusenbō e il ramo principale della sua 'comunità dei novemila' ottengono finalmente il permesso degli Arima, la casata samuraica del luogo, di diventare in pianta stabile gli aiutanti del santuario locale, il Suitengu di Kurume.⁸

7 Per le prime documentazioni scritte della leggenda di Kusenbō, cfr. Tanigawa 谷川 [1787-1887] (1968).

8 Nelle sue molteplici varianti questa leggenda incorpora molte altre tradizioni di diverse regioni, riconducendole a quella dell'antenato originario Kusenbō dal quale sarebbero discesi i differenti rami locali. Un'operazione narrativa, che ricorda quella del *Kojiki* 古事記 (Cronaca di antichi avvenimenti, 712 d.C.) e del *Nihonshoki* intesa a legittimare il ramo principale dei *kami* della famiglia imperiale. In una delle sue varianti, questa leggenda comprende anche il

L'altro filone sulle origini del *kappa* prevale invece nelle regioni centro-orientali del Giappone, e individua la sua derivazione da una bambola di paglia, di legno o di carta, creata e animata dall'azione magica di un personaggio umano, più o meno leggendario. Le più diffuse riguardano carpentieri, falegnami, architetti che nella costruzione di qualche opera edilizia – una casa, un ponte, un tempio, o un castello – in mancanza di manodopera umana, ricorrono al servizio di magici operai per completare i lavori. Tra le più note vi è quella del semilegendario architetto-scultore Hidari Jingorō 左甚五郎, vissuto forse agli inizi del XVII secolo nella regione di Amakusa, il quale per finire in tempo la costruzione di un castello, confezionò un gran numero di bambole di paglia e donò loro il soffio della vita. Tuttavia, una volta completato il castello, non sapendo più cosa farsene, decise di gettare le bambole animate in un fiume. Interpellato dai futuri *kappa* su quello che avrebbero d'ora in poi dovuto mangiare, ordinò loro di cibarsi dei sederi o degli *shirikodama* degli umani.⁹ Un'altra variante dell'origine magica dei *kappa*, associa invece la loro nascita alla figura di grandi maestri storici delle pratiche taoiste, come Abe no Seimei 安倍晴明 (921-1005), in funzione di servitore magico, di genio in grado di compiere infinite trasformazioni, ma che una volta gettato in fiume avrebbe avuto dei rapporti sessuali con degli esseri umani, generando il primo dei non-uomini o fuori-casta (*eta* えた).

Questo riferimento a uno dei gruppi sociali più discriminati nella storia giapponese, per l'associazione a dei mestieri considerati impuri, è uno degli spunti per una delle teorie più recenti sui *kappa*. Essa sottolinea lo stretto legame e la sovrapposizione dei tratti immaginari del *kappa* in quanto altro mostruoso con gli attributi del suo disprezzato equivalente sociale: i *kawaramono* 河原者 (lett. «quelli del fiume»), uno dei gruppi di fuori-casta che lungo i fiumi vivevano di attività ambulanti non agricole (intrattenitori, guaritori, venditori, conciatori, mendicanti ecc.); essi erano etichettati in senso dispregiativo come «bambini» (*dōji* 童子) per via dell'acconciatura infantile dei capelli (Komatsu 1985, 1987).

L'elenco delle teorie sulle possibili origini del *kappa* potrebbe protrarsi ancora a lungo. Tra le più curiose vale la pena ricordare quella che lo associa ai missionari cristiani europei arrivati dal mare in Giappone nel XVI secolo, data l'analogia della parola portoghese «capa» (a indicare il manto dei missionari), e la tonsura del capo; e quelle più recenti che ne fanno un

citato *Viaggio in Occidente*, per cui il capo *kappa* di un ramo collaterale, Jōkaibon, è identificato con il demone dell'acqua, Sagojō, al quale, per i meriti accumulati durante il suo viaggio alla ricerca del paradiso occidentale, si attribuisce il raggiungimento della buddhità.

⁹ Sono in particolar modo queste leggende che vengono messe in relazione con la funzione apotropaica assegnata ai *kappa* in alcuni riti rurali di esorcismo (*mushiokuri* 虫送り); ovvero quella di capro espiatorio quale bambola sacrificale (*katashiro* 形代) da gettare in acqua per esorcizzare e purificare la comunità da carestie, malattie, maledizioni di spiriti vendicativi.

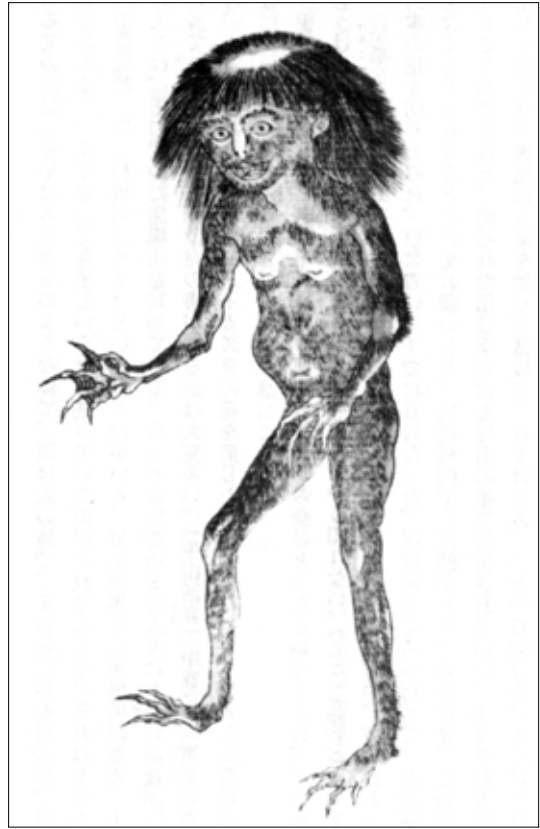


Figura 33. *Kappa* del fiume Tone, denominato *neneko* ネネコ dalle comunità locali e temuto per la sua associazione a calamità naturali. Il disegno è tratto da *Tonegawa zushi* 利根川図誌 (Raccolta illustrata del fiume Tone) di Akamatsu Sōtan 赤松宗旦, 1855

essere di origine extraterrestre. Molto probabilmente non esiste un'origine univoca del *kappa* ed è plausibile che nell'articolazione di questa figura relativamente recente, documentata in dettaglio nei testi scritti e illustrati dal XVII secolo in poi, confluiscono tutta una serie di miti, leggende e credenze antecedenti, di provenienza autoctona e straniera, evocati dalla sua associazione con l'acqua e le sue sembianze antropomorfe e infantili. Il risultato, da come lo possiamo conoscere oggi, è nell'insieme una sorta di caleidoscopio del secolare repertorio simbolico e folclorico giapponese, soprattutto quello più popolare e meno ufficiale che attinge a molti ambiti delle religioni tradizionali presenti nell'arcipelago.

Per quanto riguarda così la sua origine più nobilitante e religiosa, più antica ma meno documentabile, si assiste in sostanza a un'assimilazione e ibridazione fra antichi culti acquatici *shintō* e divinità buddhiste, che a loro volta vengono mediati dalle credenze popolari relative al «bambino divino» (*dōji*) o al «bambino portafortuna» (*fukugo* 福子) (Komatsu 1987).

I tratti distintivi, invece, della sua versione definitiva, a partire dal periodo Tokugawa tendono a essere meno trascendenti e più secolari, per cui con il passare dei secoli e il prevalere di un immaginario più laico e urbano, anche le tracce di una possibile origine divina o di un qualche potere magico si diluiscono fino a estinguersi, lasciando piuttosto spazio all'immagine di un pericoloso *yōkai*, essere mostruoso o grottesco, una sorta di 'scherzo della natura'.

3 La metamorfosi contemporanea del *kappa*: da mostriciattolo grottesco a icona amicale

Nel Giappone odierno il *kappa* è forse lo *yōkai*, il mostro autoctono o tradizionale più diffuso e amato all'interno dello sterminato repertorio di suoi simili. Nascono in continuazione nuove feste in suo onore, non si contano i toponimi a lui ispirati (stazioni, uffici postali, strade) o le opere letterarie, cinematografiche, *manga* o *anime* interamente dedicate a lui; la sua immagine ha raggiunto nell'industria culturale dei gadget e dei giocattoli una onnipresenza simile a quella delle famose icone nipponiche contemporanee come il gattino Hello Kitty o il Tarepanda, fino ad arrivare alla costituzione di una curiosa Repubblica Federale dei *kappa* (*Kappa Rengō Kyōwakoku* 河童連合共和国) da parte dei suoi tanti estimatori. Sorge quindi spontaneo l'interrogativo su come mai proprio il *kappa* abbia raggiunto in epoca moderna, e soprattutto contemporanea, un tale successo nell'immaginario collettivo, che non accenna a diminuire.

Per quanto riguarda la sua popolarità nel passato in termini di diffusione capillare sull'arco di tutto l'arcipelago giapponese, dallo Hokkaidō al nord, alle isole Ryūkyū al sud, è plausibile che sia proprio la sua natura ibrida ad averlo reso particolarmente adattabile a contesti locali, spesso molto differenti sul piano culturale. Come molti altri esseri mostruosi, il *kappa* non ha una fisionomia univoca, ma risulta piuttosto un assemblaggio di tratti derivanti da diverse figure più definite, divine, animali e umane. La sua *mostruosità* è alimentata da una incompiutezza intrinseca, in veste sia di creatura anfibia, né carne né pesce, sia di essere infantile che non sarà mai adulto. Il *kappa* non corrisponde, e non può equivalere, a una forma precisa e completa. Suscita al contempo stupore, simpatia e ribrezzo, perché confonde le categorie tassonomiche di un dato contesto storico-culturale, che invece stabiliscono, in modo ordinato e quindi rassicurante, i contorni precisi di ogni essere vivente e i confini del suo ambiente. Ma è proprio questa sua incompletezza che lo rende più libero di assumere forme e comportamenti eterogenei.

Il *kappa* però non è, come si è visto, nemmeno un mostro del tutto indistinto. Nonostante le indefinite varianti, rimangono sufficientemente costanti alcuni tratti fondamentali: la natura antropomorfa, 'infantile' e

acquatica; tratti che rimandano a importanti dimensioni dell'alterità o del diverso in Giappone, in particolare nella prospettiva di chi, in passato, ha immaginato, temuto, e a volte venerato il *kappa*, ovvero le comunità rurali. In altre parole, il *kappa* non è solo fonte di confusione repellente, ma è soprattutto un potente mediatore simbolico, una sorta di jolly polisemantico, in grado di mettere in relazione il mondo familiare con un mondo altro: la dimensione umana con quella animale, l'ambiente terrestre con quello acquatico, la generazione adulta con quella infantile, il villaggio con gli stranieri e con gli emarginati, e, in epoca moderna, il presente della società urbana con il passato della sua tradizione rurale. Anche sul piano storico-religioso il *kappa* rappresenta una sorta di intersezione fra culti dell'acqua e culti dei bambini portafortuna, fra credenze autoctone e straniere, tanto da diventare nel complesso una sorta di crocevia culturale, in cui confluiscono elementi del repertorio simbolico di molteplici tradizioni.

Può sorprendere, piuttosto, la popolarità contemporanea in termini sempre più unilateralmente positivi di creatura simpatica, amabile e amica dell'uomo. Ricordiamo che la figura del *kappa* si uniforma a livello nazionale tra il XVII e XVIII secolo come uno *yōkai*, un piccolo mostro sostanzialmente brutto e pericoloso; una creatura misteriosa dall'aspetto repellente che ispira ribrezzo, con la pelle viscida e squamosa, il volto paonazzo, che puzza di pesce, sempre in agguato nelle vicinanze di qualche stagno, di un torrente torbido o di un acquitrino, pronto a trascinare in acqua il malcapitato di turno e a succhiargli le viscere dall'ano. Per quanto ambivalente possa essere nei comportamenti, tanto da potere arrecare anche dei benefici all'uomo, si tratta di azioni meritorie manifestate di rado, e solo dopo essere stato in qualche maniera costretto dall'astuzia o dalla forza di un eroe, oppure dall'esecuzione collettiva di un rito propiziatorio. In altre parole, il *kappa* ha costituito per secoli una presenza minacciosa e malevola, il cui incontro, soprattutto nei pressi di un corso d'acqua in campagna, andava evitato a ogni costo, pena la morte, oppure gestito con estrema cautela.

Per capire meglio questa radicale trasformazione in essere benevolo, può essere utile fare un breve excursus sulla sua esistenza storicamente documentata. È curioso che sia un libro sulle abitudini culinarie del 1695, lo *Honchō shokkan* 本朝食鑑 (Antologia della cucina giapponese) di Hitomi Hitsudai 人見必大, in un capitolo dedicato alle tartarughe, a essere tra i primi testi che riporta l'esistenza dei «bambini dei fiumi» (*kawatarō*), già in tutta la loro fisionomia caratterizzante: aspetto anfibio, dimensioni di un bambino, pelle squamosa, piatto sulla testa, propensione malevola all'annegamento di cavalli e uomini. Significativo il dubbio dell'autore che non si chiede se questa creatura sia o meno reale, ma se si tratti di una qualche specie di grande tartaruga o lontra particolarmente aggressiva, o di un fantasma o spirito acquatico camuffato. Nei decenni successivi, agli inizi del Settecento, si assiste a una moltiplicazione degli avvistamenti di



Figura 34. *Kappa* di Katsushika Hokusai 葛飾北斎. Dal *Hokusai manga* 北斎漫画, vol. 3, 1815

questo essere curioso in tutte le zone dell'arcipelago, puntualmente registrati nelle cronache, che nell'arco di tutta la seconda metà del periodo Edo daranno vita a una proliferazione di scritti e immagini ispirati ai *kappa*.

Uno dei più noti trattati sul *kappa* (*suiko* 水虎 o *yamatarō*), è il *Suiko kōryaku* 水虎考畧 (Compendio sui *kappa*, 1820-1839) curato da Koga Tōan in cui si raccolgono tutte le informazioni, testimonianze e illustrazioni dell'epoca intorno a una creatura considerata ancora realmente esistente (figg. 31, 32). Altri noti trattati del periodo sono il *Mimibukuro* 耳袋 (Testimonianze varie, 1814) di Negishi Yasumori 根岸鎮衛, il *Kasshiyawa* 甲子夜話 (Racconti notturni dell'anno Kinoo, 1821-1844) di Matsuura Seizan 松浦静山, mentre sono costanti i riferimenti nelle enciclopedie, dizionari e cronache locali come lo *Wakan sansai zue* 和漢三才図会 (Enciclopedia illustrata sino-giapponese, 1712) di Terajima Ryōan 寺島良安, lo *Wakun no shiori* 和訓栞 (Dizionario monolingue giapponese, 1787-1887) di Tanigawa Kotosuga 谷川土清, e il *Tonegawa zushi* 利根川図志 (Raccolta illustrata del fiume Tone, 1855) di autori vari

Questa attenzione scientifico-intellettuale al *kappa* nel periodo Tokugawa è parte integrante di una più ampia appropriazione da parte delle culture urbane di Edo, Ōsaka e Kōyōto, della tradizione relativa a questo essere di 'campagna'. Da una parte, questa attestazione della letteratura

a stampa, sia scritta che illustrata, garanti l'esistenza del *kappa* nel tempo, uniformandone pian piano le infinite versioni locali e regionali secondo un'immagine sempre più nazionale e convenzionale. Dall'altra parte, si tratta anche di una immissione del *kappa* in un nuovo contesto socioculturale come quello urbano che, come tale, lo piega a esigenze diverse più laiche (informative, commerciali, artistiche) le quali, con il passare dei secoli, tendono a svuotare il *kappa* delle sue connotazioni sacre, magiche o terrifiche. Tendono cioè a privarlo della sua originaria pericolosità radicale e simbolica, fino a farne una sorta di curioso scherzo della natura, un fenomeno da baraccone (*misemono* 見世物) dato in pasto alla curiosità del pubblico cittadino, e che come tale, in concomitanza con gli imperativi alla modernizzazione del Paese a fine Ottocento, finisce pian piano nel dimenticatoio dell'immaginario pubblico, assieme a tutto il retaggio rurale, diventati entrambi sinonimi di arretratezza e di superstizione.

È in questo contesto di accelerata urbanizzazione e industrializzazione che si assiste invece a un primo recupero del *kappa*, grazie soprattutto alle ricerche di Yanagita Kunio, considerato il padre dell'etnologia giapponese. La sua pubblicazione nel 1910 di *Tōno monogatari* 遠野物語 (Storie di Tōno) è una dettagliata ricostruzione delle tradizioni orali e dei costumi di una località rurale nel nord del Giappone (prefettura di Iwate), che annovera anche il *kappa* fra i molti esseri divini, fantastici e mostruosi della regione (Yanagita [1910] 2008). I *kappa* del folclore di Tōno sono delle creature alquanto minacciose e sinistre, anche se non sempre ben definite, data la natura orale delle fonti. Di solito hanno modeste dimensioni e la faccia rossa, infestano in gran numero i fiumi della zona, dai quali cercano di trascinare in acqua i cavalli. Ogni tanto escono dall'acqua e insidiano le donne, facendo nascere dei mostri grotteschi, dalla bocca enorme e con le dita palmate, i quali sono spesso tagliati a pezzi e bruciati dalla comunità. In seguito, grazie anche a successivi saggi sull'argomento, Yanagita riuscirà a convogliare l'interesse di parte dell'opinione pubblica, soprattutto la nascente comunità accademica, su questa curiosa e minacciosa creatura acquatica (Figal 1999, pp.105-196; Foster 2009, pp. 77-114).

Il salto di qualità tuttavia, che impone la figura del *kappa* all'attenzione più generale dell'intera nazione, si ha nel 1927 con il breve romanzo satirico dello scrittore Akutagawa Ryūnosuke 芥川龍之介 (1892-1927) intitolato proprio *Kappa* 河童 (Akutagawa [1927] 1992, 1988). Si tratta del resoconto di un giovane ricoverato in una clinica mentale, che racconta il suo soggiorno nel paese dei *kappa*: un mondo bizzarro che ricorda esteriormente la società urbana dell'epoca, con strade, fabbriche, automobili; i cui abitanti, nonostante il curioso aspetto anfibio, hanno le stesse abitudini degli umani, anche se trasfigurate ed esasperate, tanto da farne una parodia corrosiva della società giapponese d'inizio Novecento. Pochi mesi dopo la pubblicazione l'autore, appena trentacinquenne e all'epoca già uno degli scrittori più noti del Giappone, si suicidò. Un evento drammatico

che espose l'opera, che sembra una sorta di confessione autobiografica, e i suoi protagonisti, i *kappa*, a un profondo esame critico. La celebrità di quest'opera è particolarmente significativa in quanto sancisce per la prima volta l'affermazione di una specifica versione narrativa del *kappa*, in gran parte frutto della fantasia individuale di Akutagawa. Essa supera ora in notorietà tutte le versioni locali del passato, diventando un paradigma di riferimento ineludibile per quelle successive che verranno.

Questo scritto segna il passaggio definitivo del *kappa* dai suoi svariati contesti rurali di origine, più o meno 'genuini' o 'autentici', a una dimensione moderna, urbana e nazionale, e la sua trasformazione per scopi nuovi, del tutto estranei alle esigenze collettive e rituali tradizionali.¹⁰ Il *kappa* di Akutagawa, che verrà presentato più in dettaglio in seguito, si ispira ancora nelle forme esteriori a quella tramandata dalle rappresentazioni passate (fisionomia anfibia e statura piccola, piatto sulla testa, becco, pelle viscida), ma risulta per il resto del tutto antropomorfizzato nelle abitudini, per niente malevolo nei confronti degli uomini, tanto da rendere possibile anche un matrimonio tra *kappa* e umani. In verità un'analogia urbanizzazione del *kappa* era avvenuta già tempo prima, sempre nella capitale, in ambito religioso, quando in un quartiere popolare sorse il culto del Kappa Daimyōjin 河童大明神 (Grande Venerabile Kappa): un patrono benevolo dei piccoli commercianti in grado di assicurare prosperità materiale, fertilità, e proteggere dagli incendi e inondazioni, in cambio di offerte di cetrioli, tavolette votive, giocattoli; un essere per niente minaccioso, raffigurato con una borsa della fortuna nella mano sinistra e la mano destra alzata nella tipica posa *oide-oide* おいでおいで per attirare clienti e quindi profitto.

Il Kappa Daimyōjin si trova nel quartiere di Taitō ed è un piccolo santuario facente parte del complesso Sōgenji, un tempio zen della scuola Sōtō. Il santuario è originariamente dedicato alla figura compassionevole di Kihachi (o Kawatarō), vissuto nel quartiere circa due secoli fa. La leggenda locale vuole che questo benestante confezionatore di cappotti di paglia, anch'essi chiamati *kappa*, avesse costruito un canale per drenare il terreno del quartiere e che in quest'opera filantropica fosse stato aiutato proprio da un *kappa*. È probabile che con il passare del tempo la popolarità crescente dell'essere abbia preso il sopravvento, ispirando, oltre al nome del santuario, che conserva una mano mummificata di *kappa*, anche il nome della strada di fronte (Kappadōri) e della fermata più vicina (Kappabashi) (Casal 1961, pp. 162, 181-184).

È su queste versioni urbane del *kappa*, che presentano una figura più amicale nei confronti dell'uomo e al servizio dei suoi interessi - sia intellettuali-artistici che commerciali -, che si modelleranno nei decenni a seguire

¹⁰ Si veda Foster (1999) per una esaustiva analisi della trasformazione del *kappa*, da creatura tradizionale del folclore a figura moderna del *folklorism*, inteso come appropriazione urbana del repertorio rurale.

i numerosi boom e le diverse impennate della sua crescente celebrità. La seconda esplosione di popolarità si ha tra gli anni Cinquanta e Sessanta del Novecento, con la sua immissione nella dimensione mediatica della grande industria culturale dei *manga*. Il *kappa* del dopoguerra è simboleggiato dalle vignette divertenti di Shimizu Kon 清水崑 (1912-74), un *kappa* come caricatura dei *sararīman* サラリーマン (colletti bianchi), serializzato sul settimanale *Shūkan Asahi*, a cui seguono i *kappa* femminili, affascinanti e sexy, di Kojima Kō 小島功 (1928-). E soprattutto diventano grandi protagonisti dei *manga* di Mizuki Shigeru 水木しげる (1922-), l'autore di fumetto più popolare in patria assieme a Tezuka Osamu 手塚治虫 (1928-1989). La sue fortunatissime serie *GeGeGe no Kintarō* ゲゲゲの鬼太郎 (1960-1969) e *Kappa no Sanpei* 河童の三平 (1961-1969) mettono tutti in scena i mostri della tradizione autoctona e sono diventate fra le opere più note e amate nel periodo postbellico, suscitando un vero e proprio *yōkai boom* nazional-popolare (Foster 2009, pp. 160-203).

Negli stessi anni si assiste, a partire da Tōkyō, a una proliferazione di *kappa*-gadget, incroci del portafortuna Kappa Daimyōjin e della sua versione cartoonesca. Ormai il *kappa* è entrato nel mondo del merchandising come icona commerciale, carina, dolce e simpatica, epurata di tutte le connotazioni negative in un Giappone del tutto urbanizzato e industrializzato. Infine, negli anni Settanta hanno luogo una serie d'iniziative volte al recupero della campagna, alla riscoperta delle tradizioni e delle proprie origini.

All'interno di questo fenomeno revivalistico e nostalgico, si assiste al ritorno del *kappa* nei luoghi rurali di origine, nella nuova veste di icona ormai urbana e commerciale, e si verifica così un curioso incontro tra *kappa* moderno e *kappa* tradizionale. Questo incontro-scontro è dovuto in primo luogo al tentativo, promosso anche dalle stesse comunità rurali (*machi okoshi* 町おこし), di attirare il crescente e redditizio turismo metropolitano mediante l'uso pubblicitario di una figura immediatamente riconoscibile e associabile quale il *kappa*, come simbolo del passato e della campagna, proprio per la sua lunga storia di coinvolgimento nei costumi rurali, che si perde nel mito e nella leggenda. In secondo luogo, il revival della campagna è alimentato anche dall'iniziativa di intellettuali che cercano di recuperare un'identità locale ormai logora o perduta, attraverso la ricostruzione di un mitico paese natio. Anche in questo caso il *kappa* assurge a simbolo identitario potente, in grado di condensare al meglio queste esigenze nostalgiche e agresti. Iniziano a formarsi decine e decine di gruppi che si fanno chiamare «villaggi kappa» (*kappa mura* 河童村), che si riuniranno nel 1988 in organizzazione nazionale, la Repubblica Federale dei Kappa con sede a Tōkyō.¹¹

11 Cfr. il sito online dell'associazione: <http://kappauv.com/sub3/sub302.html> (2014-06-02).



Figura 35. I kappa dolci e sensuali in versione manga di Kojima Kō

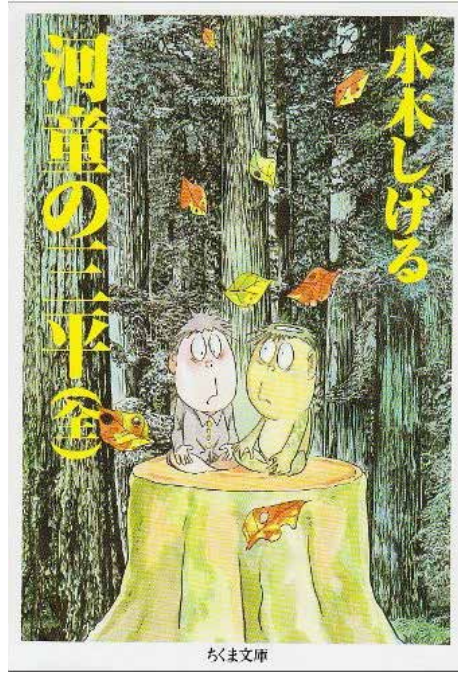


Figura 36. I kappa di Mizuki Shigeru (da *Kappa no Sanpei*, 1961-69)

La forma che finisce per prevalere da questo incontro, nonostante innumerevoli riscoperte di varianti di *kappa* locali, è inevitabilmente la versione moderna ed edulcorata, visto che anche la campagna giapponese non è più quella di una volta. Oggi la campagna non è più un luogo alla mercé delle forze naturali, sottoposto a periodiche carestie, nel quale, soprattutto i bambini, potevano morire di fame o annegare travolti dalle acque, ma un luogo completamente addomesticato, accessibile, pulito e confortevole. Il *kappa* tradizionalmente associato all'acqua ne incarnava l'ambivalenza: fonte vitale di sostentamento per le comunità agricole basate sulla coltivazione del riso 'bagnato' o irriguo, ma anche minaccia e fonte di distruzione in caso di inondazione. La trasformazione del *kappa* in rassicurante icona nazionale delle tradizioni agricole è sintetizzata dal logo cartonesco della Repubblica Federale dei Kappa, che riporta il motto «l'acqua è vita, il *kappa* è cuore». Nel programma ecologico della Repubblica si dichiara di «volere risanare l'ambiente acquatico, in modo da far rispuntare il verde intorno ai fiumi delle città e rendere questi posti adatti ai giochi» (Kappa Rempō Kyōwakoku 1992, p. 17). Una metamorfosi ironica del *kappa*: da

minaccia mortale che si annida nei corsi d'acqua a simbolo di un ambiente acquatico sicuro e accogliente.

La metamorfosi del *kappa*, per quanto trasfigurato, non lo ha tuttavia ridotto del tutto a una mascotte identitaria unilateralmente divertente. Le sue potenzialità simboliche riemergono arricchite di nuove stratificazioni in sintonia con il cambiare dei tempi. Se l'urbanizzazione e modernizzazione del Giappone, a discapito della campagna e delle sue tradizioni, sono state da una parte la fonte dell'erosione dell'ambiente naturale e culturale del *kappa*, dall'altra parte è la stessa cultura urbana che con i suoi media stampati, scritti o illustrati, ha reso dapprima possibile, a partire dal Settecento, documentarne l'esistenza, in modo da poterla tramandare in maniera stabile ai posteri e poi, con la sua scienza etnologica agli inizi del Novecento, ha consentito di ricostruirne il contesto folclorico in maniera rigorosa e sistematica.

4 Il *kappa* di Akutagawa Ryūnosuke

È su questi presupposti che nasce il *kappa* di Akutagawa, la sua prima e più nota versione moderna, la più paradigmatica nel condizionare molti degli sviluppi successivi. Esteriormente questo mostro letterario non si discosta dalla fisionomia tradizionale, adesione sottolineata dai rimandi espliciti nel romanzo alle illustrazioni del *Suiko kōryaku* e alle ricerche di Yanagita Kunio. Ma le somiglianze si limitano agli aspetti fisici, visto che per il resto risulta del tutto umanizzato e civilizzato. Gli abitanti del Paese dei *kappa*, un mondo sotterraneo a cui il protagonista umano dell'opera accede attraverso un buco in mezzo alle montagne di Nagano, a nord di Tōkyō, girano svestiti, come li vuole l'iconografia tradizionale, ma sono estremamente puliti, con accessori riposti in una specie di marsupio, che può contenere portafogli, scatolette per le sigarette per i maschi, trucco per le femmine. Vivono dentro case identiche alle abitazioni borghesi, differenti solo per le dimensioni più ridotte dell'arredamento. Hanno una loro lingua, che ricorda il verso delle papere, ma che il protagonista umano riesce ad apprendere pian piano; possiedono una loro religione, una sorta di vitalismo celebrato in maniera disincantata all'interno di grandi cattedrali; vivono in città, con tanto di strade, automobili e luce elettrica.

Ricordano in tutto e per tutto gli umani, e in particolar modo i giapponesi urbanizzati della capitale d'inizio Novecento, nei sentimenti, nelle abitudini (concerti di musica classica, proiezioni cinematografiche, salotti culturali) e nell'organizzazione sociale. Nel Paese dei *kappa*, però, alcuni aspetti della società giapponese del tempo sono accentuati, tanto da diventare uno specchio deformante e critico della sua modernità. Sono le femmine che corteggiano i maschi, o meglio, li rincorrono fino all'asfissia riducendoli in stati di penoso esaurimento psicofisico; gli operai licenziati non scioperano,

ma vengono uccisi con dei gas tossici, per poi essere macellati e mangiati dai loro simili; il governo impone delle campagne per il miglioramento della razza *kappa*, facendo sposare gli individui malsani con quelli più sani; lo stesso governo conduce delle guerre di annientamento totale con il popolo vicino delle lontre.

Tra le immagini forse più ironiche e tragiche vi è quella di un feto *kappa* che, interpellato dal padre durante il parto, dichiara di non voler venire al mondo; oppure quella del poeta *kappa* che si suicida per depressione, ma che riappare durante una seduta spiritica ansioso di avere notizie dai vivi sulla sua possibile celebrità postuma. Come in passato, la figura del *kappa* rimane quella di un essere ibrido, un mostro in grado di catalizzare le ansie e le paure più radicali. Il *kappa* di Akutagawa mantiene intatta la sua potenzialità mediatrice fra dimensioni diverse, sfuma alcune ambivalenze, come quella fra acqua e terra, bambini e adulti, ma ne aggiunge di inedite, quali quelle fra individuo e società, normalità e follia, tradizione e modernità.

La carica critica investita da Akutagawa sul *kappa* risulta particolarmente destabilizzante in primo luogo per l'allusione a molte questioni problematiche del Giappone a lui contemporaneo: depressione e nichilismo, rinegoziazione dei ruoli fra uomo e donna, narcisismo artistico, eugenetica, capitalismo avido, imperialismo militare; tutti tratti ricorrenti delle società moderne *tout court*, tanto da fare del suo romanzo la prima e vera opera distopica della letteratura giapponese; in secondo luogo, perché il protagonista umano – che è il narratore in prima persona del romanzo e fornisce quindi al lettore la prospettiva con cui guardare alle vicende – simpatizza per i *kappa* e, dopo essere in un primo momento scampato agli orrori vistosi della loro società, sogna invece, alla fine del racconto, di fuggire dal suo mondo umano e ritornare definitivamente nel loro Paese, ribaltando quindi la prima impressione.

Sul registro dell'ambiguità irrisolta si muove anche il percorso del protagonista in relazione al passato e alle tradizioni giapponesi. Il suo primo incontro con un *kappa* avviene significativamente durante un'escursione solitaria in mezzo alle montagne di Nagano, lontano dalla vita frenetica della capitale, proprio vicino a un corso d'acqua immerso fra la vegetazione. Il *kappa* si presenta a prima vista identico alle secolari rappresentazioni convenzionali, sia nelle fattezze esteriori, sia nella sua collocazione naturale, tanto da poter sembrare agli occhi di un cittadino della metropoli, il miraggio di un passato bucolico ormai perduto, delle sue tradizioni agricole, di una natura ancora intatta. Il protagonista non a caso rincorre questa creatura sfuggente e finisce durante l'inseguimento per cadere in un buco risvegliandosi nel Paese sotterraneo dei *kappa*. Un mondo che si rivela moderno, industrializzato e con tecnologie d'avanguardia.

Il *kappa* di Akutagawa è investito in questo modo di un nuovo ruolo mediatore: allude a una nostalgica tensione verso un passato agricolo, ma incarna al contempo gli aspetti estremizzati della modernità, proiettata

verso un futuro totalitario, massificato e tecnologico. Un'analogia ambivalenza irrisolta alimenta anche il rapporto fra normalità e follia, o fra realtà e fantasia che definisce il protagonista umano, che, ricordiamo, vive internato in una clinica mentale. Questo rapporto problematico è riproposto anche all'interno del mondo *kappa*, con la descrizione dei suoi abitanti più sensibili, tormentati dai germi del nichilismo e della depressione. Un rapporto che rimane irrisolto fino alla fine, visto che il romanzo si chiude con il protagonista ancora internato, che sogna di ritornare nel Paese dei *kappa*.

L'innovazione decisiva, forse epocale, introdotta da Akutagawa ai fini delle successive rielaborazioni del *kappa*, riguarda l'enfasi posta su aspetti sociali e psicologici di questa creatura mostruosa, che finiscono per umanizzarla come mai era successo prima. Fondamentalmente il suo *kappa* è diverso dagli esseri umani solo nella bizzarra fisionomia esteriore; anzi in alcuni casi appare addirittura più 'umano', cioè più sensibile alle contraddizioni sociali del suo mondo. La sua sofferenza è descritta con tinte a volte patetiche, come nell'episodio di un *kappa* studente che, in seguito alle continue fughe estenuanti da una femmina, finisce del tutto sfiato e con un becco che inizia a marcire.

Il *kappa* di Akutagawa funge in definitiva da alter ego sia dell'autore che del protagonista-narratore, e per estensione della condizione umana intera; una sorta di specchio più o meno deformante della propria immagine e identità, in cui confluiscono i tratti estremizzati della psiche e della società moderna, le sue angosce e speranze più intime. È quindi l'antropomorfizzazione del *kappa* che consente l'inversione dell'alterità ambivalente di questa creatura; non più, come in passato, espressione mostruosa dell'alterità *esterna* (la divinità, i corsi d'acqua e lo straniero), ma di un'alterità *interna*. L'addomesticamento moderno dell'ambiente, la sua manipolazione grazie ai progressi della scienza e della tecnica, ha eroso o cancellato i confini tra il noi e gli altri, lasciando ormai poco spazio all'esistenza di un mostro esterno. La secolarizzazione non è riuscita, però, a cancellare del tutto le paure ataviche di un indefinibile ignoto, né a esorcizzare il mostro interno che è in ognuno di noi.¹²

La successiva rielaborazione del *kappa* non ha sempre seguito il percorso tracciato da Akutagawa ma, nell'insieme, la sua umanizzazione si è generalizzata. In definitiva il *kappa*, addomesticato in mascotte simpatica e commerciale, più folletto che mostro, ha avuto lo stesso destino che accomuna più o meno tutti i mostri tradizionali.¹³ Tuttavia, l'enfasi sugli aspetti

12 Per un'esauriente trattazione delle rappresentazioni distopiche e del passaggio dall'*altro esterno* (mostro o alieno) a un *altro interno* in tutta la letteratura giapponese moderna, cfr. Napier 1996.

13 È interessante notare come i *nuovi* mostri dell'immaginario giapponese contemporaneo, in grado di esprimere una radicale carica ambivalente, siano accomunati dallo stesso duplice processo di enfasi degli aspetti umani e di interiorizzazione dell'alterità. In ambito fantascien-

umani ha permesso anche di investire questa figura di tutta una serie di proiezioni ideali. La trasfigurazione moderna del *kappa* come metafora positiva della condizione umana è evidente per esempio nelle opere del pittore Ogawa Usen 小川芋銭 (1868-1938) che forse più di ogni altro artista ha legato la sua attività a questa creatura. Nel suo *Kappa hyaku zu* 河童百図 (Cento immagini del *kappa*, 1938), una raccolta di schizzi a inchiostro accompagnati da un breve verso, i *kappa* sono ritratti in molteplici attività a loro attribuite in passato. Anche questo *kappa* è sufficientemente umanizzato nelle sembianze e nelle espressioni facciali da renderlo adatto a mediare una vasta gamma di sentimenti umani e, al tempo stesso, a rievocare un mondo bucolico e fantastico.

5 Il *kappa* di Takashi Yoichi

In una prospettiva analoga si costituisce il racconto *Gawappa* がわっぱ (Storia di un *kappa*, 1971) di Takashi Yoichi たかしよいち (1928-), tra i più importanti autori contemporanei di mostri e leggende in ambito letterario, il quale elabora una versione per certi versi ancora più ambiziosa.¹⁴ Nonostante si presenti in veste di letteratura per ragazzi, essa può rappresentare per ampiezza di respiro e ricchezza di rimandi una controparte del *kappa* di Akutagawa, e soprattutto un esempio paradigmatico della riscoperta degli *yōkai* a mezzo secolo di distanza. Non a caso è lo stesso autore che, nella postfazione all'opera, prende posizione esplicita nei confronti delle immagini più diffuse del *kappa*; da una parte quella distopica di Akutagawa, dall'altra parte quella simpatica in stile colletto bianco del fumettista Shimizu, dichiarando di non condividere né la natura inquietan-

tifico, si assiste negli anni Ottanta alla trasformazione delle macchine robotiche in cyborg, ibridi di materia sintetico-metallica e carne umana, con storie in cui il nemico da combattere non è più un alieno venuto da fuori, dallo spazio cosmico, ma si annida nella stessa coscienza, come evidenti nella produzione cinematografica animata e non (*Tetsuo* 鉄男 di Tsukamoto Shin'ya 塚本晋也, 1988; *Akira* アキラ di Ōtomo Katsuhiro 大友克洋, 1988; *Shinseiki Evangelion* 新世纪エヴァンゲリオン di Anno Hideaki 庵野秀明, 1995); oppure in ambito *horror*, scompaiono i mostri esterni di una volta, grotteschi e spettacolari nelle loro fattezze (*Godzilla*), a favore di un orrore più psicologico, con protagonisti devastati interiormente da una maledizione invisibile o da un parassita malefico (cfr. i lungometraggi *Parasite Eve* パラサイト・イヴ di Ochiai Masayuki 落合正幸, 1997; *Cure* キュア di Kurosawa Kiyoshi 黒沢清, 1997; *Ring* リング di Nakata Hideo 中田秀夫, 1998). D'altronde è significativo che la strage nelle metropolitane di Tōkyō del 1995 attuata con il sarin dal gruppo tantrico Aum Shinrikyō オウム真理教, forse il più grave attentato terroristico del dopoguerra, non avviene per mano di un'organizzazione straniera, ma da parte di giovani giapponesi, laureati nelle migliori università del Paese e affascinati dall'apocalisse proclamata dal loro leader, Asahara Shōkō 麻原彰晃.

¹⁴ «*Kappa*» è la denominazione proveniente dalla regione della capitale Tōkyō ed è quindi diventato il termine standard per indicare questo *yōkai*. «*Gawappa*», il termine usato da Takashi, ha lo stesso significato, ma è una variante locale del Kyūshū (Nagasaki e Kumamoto), nel Giappone occidentale, zona da cui proviene l'autore.

te e sinistra del primo, né quella frivola e volgare del secondo. Il suo *kappa* vorrebbe essere esonerato da qualsiasi tipo di riduzione, imposta sia dalle versioni tradizionali che da quelle a lui contemporanee, in modo da poter evocare idealmente una creatura «che vive nel vago e misterioso mondo d'oriente, non sottomesso a nulla, perché essere dell'immenso spazio che viaggia per tutto il cosmo» (Takashi 2006, p. 39).

Questa dichiarazione, volta a creare un nuovo *kappa*, si colloca cronologicamente negli anni Settanta; è il periodo dell'ultimo *revival* di questa figura, durante il quale la sua versione urbana torna nei luoghi d'origine e ha quindi luogo l'incontro tra il *kappa* moderno e nazionale e le sue innumerevoli versioni tradizionali e locali. *Gawappa* di Takashi costituisce una sintesi rappresentativa e originale di questo confronto. Già la scelta del titolo, che utilizza la denominazione regionale del *kappa*, quella di Kumamoto nel Kyūshū da cui proviene l'autore, mostra chiaramente l'intenzione di volersi ispirare alle proprie origini; il che è ancora più evidente nel nome del protagonista, Kyūsenbō, del quale riprende, seppur liberamente, alcuni tratti della storia leggendaria regionale. Il racconto sulle origini continentali del fondatore dei *kappa* e della sua discendenza, il loro lungo viaggio secolare per approdare sulle coste nipponiche del Kyūshū, lo scontro con il signore locale, e infine il prosieguo della migrazione sulla terraferma, sono tutti rievocati. Esistono però delle divergenze significative, prima fra tutte il Kyūsenbō di Takashi non annega un ragazzino succhiandogli le viscere dal sedere e, inoltre, sconfigge il signore locale. Il suo *kappa* è infatti un eroe positivo a tutto tondo, depurato da ogni connotazione vandalica, vampiresca o omicida, tanto da ergersi come salvatore delle popolazioni contadine soggiogate dalla crudele tirannia del signore locale.

Su questo doppio registro della idealizzazione e dei richiami alle tradizioni si muove l'intero racconto, intessuto da una fitta rete di rimandi più o meno espliciti a credenze e pratiche del passato, tutte rievocate visivamente dal pittore Saitō Hiroyuki 齋藤博之 (1919-1987), insignito con il Premio Shogakukan proprio per le illustrazioni che accompagnano il racconto. La 'nascita' di Kyūsenbō da un qualcosa che ricorda il bocciolo del fiore di loto e la sua posizione con le gambe incrociate sono allusioni all'iconografia delle divinità buddhiste,¹⁵ le quali, come i *kappa*, sono giunte nell'arcipelago giapponese dal continente asiatico, e sono immagini che trovano riscontro nelle varianti della leggenda regionale, che presentano dei discendenti di Kyūsenbō in veste di aiutanti della legge buddhista. Anche lo stesso processo così naturale di generazione, moltiplicazione, estinzione, e di nuovo rigenerazione dei *kappa*, può ricordare

15 Il fiore di loto è uno dei simboli utilizzati per rappresentare la natura del Buddha. Come il fiore di loto, che si schiude puro e candido dal fango, l'illuminazione del Buddha emerge dall'ignoranza di questo mondo. Il Buddha in meditazione, seduto con le gambe incrociate sopra questo fiore è uno dei motivi ricorrenti nell'iconografia buddhista.



Figura 37. *Gawappa* がわっぱ
(*Storia di un kappa*, trad. it.
2006) di Takashi Yoichi,
Saitō Hiroyuki, 1971

la nozione buddhista del *samsara*, il ciclo infinito delle rinascite a cui sono sottoposti tutti gli esseri viventi.

Inoltre, il capo Kyūsenbō è del tutto esente da desideri e avidità materiali, tanto da sembrare a prima vista un essere freddo e distaccato, spinto solo dal suo istintivo compito di raggiungere la cima della montagna. Tuttavia, si distingue nel corso del racconto per grande sensibilità e compassione nei confronti delle sofferenze degli umani, virtù fondamentali attribuite dal credo popolare proprio alle divinità e ai santi buddhisti. I *kappa* di Takashi non sono tuttavia creature connotate unilateralmente in senso buddhista. La storia della loro migrazione dal mare alla montagna si ispira alle credenze secondo le quali in primavera ed estate essi si presentano come dei «bambini dei fiumi» (*kawatarō*), mentre in autunno si spostano verso le montagne, diventando per tutto l'inverno dei «bambini dei monti» (*yamatarō*), per poi scendere in primavera di nuovo nei campi e nei fiumi; credenza questa legata ai cicli stagionali dei raccolti del riso

e al carattere migratorio e stagionale di certe divinità shintoiste, in veste ora di *ta no kami* «dèi dei campi» ora di *mizu no kami* «dèi delle acque» in primavera ed estate, e di *yama no kami* «divinità dei monti» in autunno e inverno. Così anche l'evento culmine del racconto, lo scontro fra i *kappa* e il signore locale intorno al sole, i primi che lo vogliono liberare, il secondo che lo ha bloccato nel cielo per poter fare lavorare senza sosta i contadini, avviene attraverso una lotta epica che ricorda il tiro alla fune (*tsunahiki* 綱引き); una gara rituale ricorrente nelle feste agricole intorno a una corda di paglia (*shimenawa* しめ縄), che divide la comunità del villaggio in due parti, e il cui esito veniva interpretato in senso divinatorio, come responso sulle sorti future del raccolto.

Il ricordo bucolico di una vita comunitaria, regolata da un rapporto armonico tra i propri membri, con le stagioni e gli elementi naturali rappresenta senz'altro l'asse portante della narrazione, di cui proprio il *kappa* diventa simbolo estetizzato. Kyūsenbō, il progenitore unico della comunità dei *kappa*, conduce nei secoli tra mille difficoltà i suoi simili verso la giusta meta, come l'antenato originario (*ujigami* 氏神) di una comunità di villaggio, divinizzato e venerato quale garante della prosperità e dell'identità locale; la sua guida e autorità sono indiscusse, ma non si esprime in modo individualistico o tirannico. I *kappa* si muovono in gruppo, procedono in fila in ordine di anzianità, prendono le decisioni collettivamente, agiscono e sconfiggono uniti il nemico. Quest'ultimo, rappresenta l'antitesi degli ideali da loro incarnati. Le illustrazioni suggestive di Saitō lo ritraggono nelle vesti di un signore militare, un *samurai* di un non ben precisato tardo medioevo giapponese; epoca in cui è ambientato il racconto e di cui riprende anche le divisioni di classe, con l'aristocrazia militare intenta a estorcere con la forza i prodotti agricoli delle popolazioni contadine, riducendole in stato di indigenza. La sua tirannia tuttavia non è solo sociale, ma costituisce una violenza più grande, dalle implicazioni quasi cosmiche. L'avidità per l'accumulo di ricchezze è talmente insaziabile, che lo spinge ad arrestare il corso naturale del sole, per eliminare così le pause serali e notturne che interrompono i lavori nei campi e avere un ciclo produttivo senza sosta.

Non è difficile vedere in tutto questo un'allusione nemmeno tanto velata all'epoca contemporanea, a un capitalismo altrettanto insaziabile, alimentato dagli imperativi di una produzione e di un profitto senza fine a vantaggio di pochi, e che per realizzare i suoi scopi non solo impone dei cicli di lavoro sempre più estenuanti ai tanti lavoratori, ma ricorre sempre di più alla tecnica per intervenire violentemente sull'ambiente, alterandone i cicli naturali. Non a caso *Gawappa* fu scritto nei primi anni Settanta, allorché si avvertirono le prime incrinature del consenso nei confronti del paradigma dell'*homo oeconomicus* e del modello Giappone-azienda.

Il *kappa* di Takashi risulta in questa prospettiva una metafora lirica e nostalgica di un passato, quasi sospeso e a-storico. Non sorprende quindi la cancellazione di tutte quelle connotazioni negative che lo avevano ca-

ratterizzato. Egli continua a essere una creatura sospesa tra due mondi: il mondo acquatico e quello terrestre. Un essere che può mediare, come nelle epoche più remote, fra i fenomeni naturali e gli esseri umani, e anche ricollegare il presente moderno con il suo passato tradizionale. Tuttavia, questa mediazione simbolica avviene adesso secondo un disegno conciliatorio e olistico, in antitesi con il quadro distopico di Akutagawa, per cui tutti i singoli elementi della narrazione di Takashi tendono a ricomporsi alla fine in un tutt'uno perfetto. Il suo *kappa* assurge quindi a garante di una più ampia armonia, declinata secondo i modelli di una sorta di democrazia comunitaria in ambito sociale e di un ecologismo cosmico nei rapporti con l'ambiente. Un'armonia ideale anche nella sua scansione temporale, che si oppone all'*artificio* di un tempo statico simboleggiato dal sole immobile, a favore invece della *naturalità* di un tempo dinamico e ciclico, in cui il sole sorge e tramonta, e in cui gli esseri viventi, come il *kappa*, nascono, crescono, si moltiplicano, per poi estinguersi e rinascere di nuovo: un processo circolare della vita, senza inizio e senza fine.

4 I mostri nel cinema di Miyazaki Hayao

Sommario 1. Oriente + Occidente = mostro? – 2. L'estetica del mostruoso nel cinema di Miyazaki Hayao. – 3. (S)confinamenti mostruosi: tradizione, *anime* e *J-culture* nell'era della globalizzazione.

1 Oriente + Occidente = mostro?

We are deformed monsters. We were discriminated against as 'less than humans' in the eyes of the 'humans' of the West. [...] the *Superflat* project is our *Monster Manifesto*, and now more than ever, we must pride ourselves on our art, the work of monsters. (Murakami 2005, p. 151)

Il «Monster Manifesto» rivendicato dal simbolo del neo-pop Murakami Takashi 村上隆 (1962-), l'artista giapponese più acclamato oggi sullo scenario internazionale delle arti visive, può sembrare a prima vista una mera provocazione o una trovata promozionale. Si tratta invece di una critica estetica tra le più esplicite e compiute del moderno dilemma nipponico circa la propria identità culturale: un progetto sempre incompiuto, data la continua oscillazione fra appartenenza all'«Occidente» o all'«Oriente», e il difficile tentativo di iscrivere la propria collocazione all'interno di uno spazio intermedio fra questi due vettori ingombranti di civiltà.¹ In tale dimensione marginale di penombra culturale può risultare forte la tentazione di ricorrere a un surrogato illuminante di nipponicità, pura, autentica e omogenea, come attestano in passato l'ideologia semi-mistica del *kokutai* 国体 (lett. «corpo della nazione») nel periodo bellico, o quella culturalista declinata dalla retorica postbellica del *nihonjinron* 日本人論 (teorie sui giapponesi). Altrimenti si può tentare non solo di prendere atto della propria ibridità 'oriental'-'occidentale' e dei suoi aspetti eterogenei e transizionali, ma di assumerne in pieno anche le ragioni fondative e i risvolti più spiacevoli o traumatici, per cercare di farne un terreno fertile con cui alimentare un'identità *in fieri* e aperta.

Il Giappone è diventato in parte 'occidentale' non solo per una scelta culturale libera, operata in un campo neutro o a-storico. Lo è soprattutto per un'imposizione attuata con la violenza – nonostante non abbia mai subito l'onta della colonizzazione – prima nel 1853, sotto la minaccia della flotta statunitense del commodoro Matthew Perry, poi nel 1945, con la sconfitta bellica e la successiva occupazione USA. Tuttavia il Giappone non

1 Per una critica filosofica di questo dilemma in epoca moderna, cfr. Sakai 1997; mentre per una sua analisi sociologica nel contesto della globalizzazione, cfr. Iwabuchi 2002.

potrà mai essere del tutto ‘occidentale’, anche qui non tanto per una libera preferenza a favore dell’‘Oriente’ o di una nipponicità incontaminata, ma perché è la stessa egemonia euro-americana che dopo averne imposto l’occidentalizzazione, ne decreta anche l’orientalizzazione (o al massimo lo statuto di brutta copia dell’originale euro-americano).

Mi sembrava di vedere un uomo basso e particolarmente brutto che mi veniva incontro lungo la strada; solo per rendermi conto che si trattava di me stesso, riflesso in uno specchio. È solo venendo in questo luogo che ho realizzato che noi siamo veramente gialli. (Londra 1901; Natsume Sōseki 夏目漱石 1966, p. 66)

La piena incorporazione di questo ‘Occidente’ come specchio inferiorizzante o disumanizzante, un dispositivo moderno di iscrizione al contempo culturale e politico-razziale, costituisce la premessa creativa per le formulazioni più critiche dell’identità giapponese aperte all’ibridità ‘oriental’-‘occidentale’, come accadde in ambito letterario nel caso canonico dello scrittore Sōseki dopo il suo ritorno da Londra agli inizi del Novecento; e ancora quasi un secolo più tardi, come avviene nei casi degli esponenti più rappresentativi delle arti figurative e del cinema d’animazione, rispettivamente Murakami Takashi e Miyazaki Hayao 宮崎駿 (1941-).

Durante un soggiorno tanto agognato in un villaggio svizzero mi ritrovai ad essere un orientale, un giapponese dalle gambe corte. In quella pallida e brutta figura riflessa nelle vetrine di una cittadina occidentale riconobbi senza dubbio me stesso. Nel vedere all’estero la bandiera del Sol Levante, diventavo un giapponese assalito dal disgusto. (Miyazaki 2002, p. 266)

L’insoddisfazione maturata da Miyazaki nei confronti dei limiti identitari vigenti si intreccia, anche nel suo caso, con la continua ricerca di una propria estetica distintiva e liberatoria. Anche la sua insoddisfazione verso le convenzioni industriali dell’animazione locale modellata sul *manga* e sull’*anime* televisivo, e quella verso il modello statunitense di impronta disneyana o hollywoodiana, è accompagnata dall’avversione verso la chiusura dei rispettivi nazionalismi culturali e politici che fanno da sfondo a tali canoni espressivi. Il percorso biografico di Miyazaki è pertanto segnato sin dagli anni formativi da una vocazione cosmopolita, arricchita da infinite letture della letteratura mondiale per l’infanzia e dalla predilezione per l’animazione europea e russa, che riflette l’adesione giovanile alle idee marxiste e anti-imperialiste.²

2 Tutte le informazioni biografiche degli anni formativi sono tratte dalla raccolta di interviste a Miyazaki (2002).

Così, uno dei tratti a prima vista evidenti della sua opera sono il continuo alternarsi di ambientazioni ‘tipicamente’ europee con altre periferiche del contesto giapponese, con l’esclusione degli Stati Uniti o dei simboli convenzionali dell’identità nazionale (aristocrazia di corte, *samurai*, contadini, buddhismo *zen*, città futuristiche ecc.). A parte le ambientazioni autentiche relative al Mar Adriatico (Italia, Croazia) degli anni Venti in *Kurenai no buta* 紅の豚 (*Porco rosso*, 1992) e a Tokorozawa (Saitama) degli anni Cinquanta in *Tonari no Totoro* とんりのトトロ (*Il mio vicino Totoro*, 1988), prevalgono scenari più ibridi e fantasiosi, meno rigorosi in termini spaziotemporali, con riferimenti geografici solo vagamente riconoscibili: Yakushima (Kyūshū meridionale), le steppe desertiche dell’Asia Centrale e la Crimea in *Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (*Nausicaa della Valle del vento*, 1984); il Galles in *Tenkū no shiro Rapyuta* 天空の城ラピュタ (*Laputa - castello nel cielo*, 1986); Stoccolma, Visby e il Mar Baltico in *Majo no takkyūbin* 魔法の宅急便 (*Kiki - Consegne a domicilio*, 1989); ancora Yakushima e i monti dello Shirakamisanchi (Tōhoku nordorientale) in *Mononoke hime* もののけ姫 (*Principessa Mononoke*, 1997); l’Alsazia e l’Asia Centrale in *Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城 (*Il castello errante di Howl*, 2004); la città portuale di Tomonoura (prefettura di Hiroshima) in *Gake no ue no Ponyo* 崖の上のポニョ (*Ponyo sulla scogliera*, 2008).³

È in particolar modo nel passato remoto e recente europeo o giapponese, che vengono messi in scena mondi marginali e alternativi a una modernità contemporanea, avversata per il capitalismo materialistico, l’industrializzazione inquinante e il militarismo nazionalista. Si tratta di un mondo necessariamente fantastico, non solo per la sospensione delle leggi fisico-naturali e la presenza di creature mostruose, ma anche per l’allusione utopica a una possibile convivenza armoniosa fra popoli, uomini, animali, esseri soprannaturali e ambiente naturale. Con l’attenuarsi dell’utopia socialista degli anni giovanili, cresce l’insoddisfazione per qualsiasi credo dalle pretese trascendentali o assolutiste (cristianesimo, islam, confucianesimo, buddhismo, *shintō* di Stato), fino al consolidamento di un marchio distintivo delle storie di Miyazaki: una visione del mondo sempre più complessa, dalle forti connotazioni ecologiste e umanistiche, senza veri buoni e cattivi, vincitori e vinti, dove la posta in gioco è sempre la sopravvivenza della vita, sia essa privata, collettiva o planetaria.

Il *setting* di questa possibile solidarietà organica e inclusivista è scandido dall’alternarsi regolare di lungometraggio in lungometraggio fra un ‘Occidente’ periferico e un Giappone altrettanto marginale. Nel primo caso si tratta di un’Europa protoindustriale dalle tinte esotiche, in cui il rapporto fra uomini, macchine e ambiente è ancora di tipo artigiana-

3 Per una ricostruzione più dettagliata di ambientazioni, personaggi, storie, cfr. il sito ufficiale dello Studio Ghibli: [http:// www.ghibli.jp/](http://www.ghibli.jp/) e soprattutto Kanō 2006.

le e comunitario; nel secondo, di un Giappone al contempo personale e 'primordiale', forse altrettanto esotico, in cui la nostalgia per i ricordi e i luoghi frequentati nell'infanzia si articolano con l'infatuazione da adulto, negli anni Settanta, per la cosiddetta teoria della «cultura delle foreste a foglie lucenti» (照葉樹林文化 *shōyōjurinbunka*) proposta dal botanico Nakao Sasuke 中尾佐助 (1916-1993): un'antica civiltà panasiatica, rintracciabile nell'arcipelago nipponico del periodo Jōmon (ca 14.000-400 a.C.), quando l'intero territorio era ricoperto da foreste impenetrabili, prima ancora dell'avvento invasivo della risicoltura, e successivamente della modernità industriale (Nakao 1966). La diffusione di una vegetazione comune, caratterizzata da foreste sempreverdi dalla foglia lucida, in una vasta regione asiatica (Nepal, Himalaya, Yunnan, Giappone centro-occidentale), avrebbe favorito comportamenti adattativi simili delle popolazioni, quali l'agricoltura taglia e brucia, e lo stretto rapporto con montagne e foreste. Nakao e l'antropologo Sasaki Kōmei 佐々木高明 individuano in essa le origini della cultura autoctona e la sua appartenenza ad un più ampio ambito di civiltà panasiatica.

Nonostante nell'estetica di Miyazaki non esista, almeno finora, un programma della propria ibridità culturale nei termini esplicitamente mostruosi espressi da Murakami, permane tuttavia nella produzione anche più recente una tensione di fondo altrettanto evidente nei confronti delle macrocategorie di identificazione collettiva quali l'«Occidente» e l'«Oriente»: una dialettica composita fra filo-europeismo e antiamericanismo, fra nippismo panasiatico e antinazionalismo, fra primitivismo e antimodernismo. I record assoluti d'incasso in Giappone registrati sin da *Mononoke hime* e *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*La città incantata*, 2001) testimoniano di come Miyazaki sia riuscito a ricomporre questa complessa tensione nella forma di un cangiante caleidoscopio in grado di mettere d'accordo un po' tutti, caso unico nella storia culturale del Paese: grande pubblico, donne e uomini, dai più piccoli ai più anziani, e critica sia progressista che conservatrice.⁴ Un caleidoscopio quindi nazional-popolare in cui proprio i mostri costituiscono uno dei frammenti fantastici più ricorrenti e spettacolari.

4 Gli incassi di *Mononoke hime* nel 1997 hanno segnato il record assoluto (compresi film stranieri) nella cinematografia in Giappone (19 miliardi di yen, 14 milioni di biglietti), superato poi nel 2001 da *Sen to Chihiro no kamikakushi* (30 miliardi di yen, 23 milioni di biglietti). Sono di Miyazaki i primi 3 film nella classifica nazionale dei film giapponesi di maggiore successo di tutti i tempi: 1. *Sen to Chihiro*; 2. *Hauru no ugoku shiro*; 3. *Mononoke hime*. Cfr. <http://movie.goo.ne.jp/ranking/boxoffice/20080902.html> (2013-10-04).

2 L'estetica del mostruoso nel cinema di Miyazaki Hayao

I recenti riconoscimenti internazionali, tra cui l'Orso d'Oro di Berlino (2002) come miglior film per *Sen to Chihiro* e il Leone d'Oro alla Carriera di Venezia (2003), hanno accentuato la tendenza dei commentatori a sottolineare la qualità autoriale-artistica del suo cinema. Miyazaki in effetti non è solo il regista, cioè il coordinatore generale delle sue opere ma, fatto raro nel suo settore, ne è spesso anche soggetto, sceneggiatore e disegnatore. Questa spiccata autoriale non deve tuttavia far dimenticare la ragione principale del suo successo: la straordinaria capacità di intrattenere, in sintonia con gli intenti più volte dichiarati dallo stesso autore. Come questo avvenga è oggetto di infinite interpretazioni, ma potrebbe essere riassumibile nel riuscito connubio di fattori eterogenei: bellezza artigianale dei disegni, caratterizzazione emotiva dei personaggi, sofisticazione tecnico-visiva, musica sontuosa, complessità narrativa e problematizzazione intellettuale, associata a temi universali (catastrofe ambientale, capitalismo consumistico, memoria culturale, maturazione individuale).⁵

Di questa macchina dell'intrattenimento, a parte i singoli aspetti stilistico-formali, risalta forse più di ogni altra cosa l'abilità nell'infondere un senso pervasivo di meraviglia; uno stupore originario, delicato e gentile che rifugge dalla spettacolarità invasiva e chiassosa di molta produzione animata ad alto budget. Il suo cinema fantasy è al contempo intimistico ed epico, in grado di sfruttare al meglio l'oscillazione fra gli estremi di un registro infantile, semplicistico, quotidiano e di uno più grandioso, epocale, al limite del sublime. Se, parafrasando Lyotard, con il sublime è in gioco in epoca moderna «la presentazione dell'impresentabile» (Lyotard 1982), allora la messa in scena dell'invisibile nel visibile nel cinema di Miyazaki passa per lo sguardo ingenuo e innocente dei suoi giovani protagonisti; spesso personaggi ordinari, bambine, ragazze o giovani, alle prese però con l'impresa straordinaria di coniugare la propria sopravvivenza e maturazione con quella di un contesto più esteso e sconfinato, che può andare da quello familiare e sociale fino ad abbracciare le sorti dell'umanità e del pianeta intero. È alla loro curiosità primordiale e ancora intatta che viene affidato il compito non solo di riportare la realtà ad uno stato di smarrimento originario, ma anche quello più avventuroso di aprire un varco in una dimensione fantastica dove tutte le possibilità sono ancora date, di rendere quindi possibile l'incontro con l'ignoto, con il diverso e con tutte le creature *impresentabili* che vi dimorano nel pieno della loro meravigliosa ambiguità. Gli esseri che compongono il suo ricco pantheon

5 Per un'analisi dettagliata delle tecniche dell'animazione di Miyazaki, cfr. Kanō 2007, pp. 90-104; Lamarre 2006; mentre per una monografia più generale su Miyazaki, cfr. Kanō 2006 e McCarthy 2002.

mostruoso sono a prima vista i marcatori più evidenti della dimensione *altra* attraverso la quale si sviluppa di volta in volta l'avventura formativa della giovane protagonista di turno. Essi segnalano il confine e il passaggio verso questo mondo diverso e ne incarnano tutta la differenza nel loro aspetto bizzarro, al contempo affascinante e terrificante.⁶

Tra i mostri più noti va annoverato Totoro トトロ di *Tonari no Totoro*, ormai un'icona nazionale e scelto come logo dello stesso Studio Ghibli, la casa di produzione fondata nel 1985 da Miyazaki assieme al collega e amico Takahata Isao 高畑勲 (1935-). Totoro è una creatura abnorme, rotonda e pelosa, che ricorda un incrocio improbabile fra un orso, un *tanuki* (procione giapponese) e un gufo reale (figg. 38, 39). Durante il giorno dorme dentro il cavo di un enorme albero di canfora, si nutre di foglie e ghiande, e la sera esce all'aperto, volando su una piccola trottola o facendosi trasportare da un curioso gatto-bus a dodici zampe.⁷ È una sorta di nume tutelare del piccolo bosco che cresce accanto alla nuova casa in campagna alla periferia di una Tōkyō anni Cinquanta, dove si sono appena trasferiti la piccola Mei e la sorella Satsuki assieme al padre. La madre è ricoverata in ospedale per una lunga degenza, mentre il padre trascorre gran parte della giornata all'università o rinchiuso nel suo studio. Le due bambine si trovano quindi ad affrontare da sole la situazione inedita – la vecchia casa, il bosco, la campagna, il vicinato – e soprattutto la separazione dolorosa dalla madre malata.

È la curiosità spontanea e smisurata di Mei il motore che spinge le due sorelle ad esplorare il nuovo ambiente e a scoprirne i tanti esseri fantastici, che rimangono invece invisibili alla vista degli adulti. Nonostante la statura imponente, la forza smisurata, la bocca enorme e le zampe artigliate, Totoro si rivela essere una creatura pacifica e amicale. Una sorta di peluche gigante in carne ed ossa, che assolve, come ogni buon orsacchiotto, il compito rassicurante di surrogato genitoriale di compagnia, in grado di traghettare in modo giocoso la piccola Mei attraverso questa sua breve ma difficile fase di passaggio. Il suo ruolo, al contempo avventuroso e liberatorio, è simboleggiato in modo efficace dal volo notturno mozzafiato a cui vengono invitate le due sorelle; una sequenza spettacolare di scene in cui sorvolano la campagna, che più di ogni parola o intreccio narrativo condensa al meglio in termini visivi il connubio distintivo di Miyazaki fra intimità spontanea e grandiosità visionaria (fig. 39).

6 Si intende qui per 'mostro' qualsiasi essere immaginario costituito da elementi incongrui, eccessivi e ambivalenti rispetto alle tassonomie convenzionali, in grado di suscitare sentimenti antitetici che vanno dall'ammirazione alla paura. In questo senso allargato si ritrovano dei mostri come (co)protagonisti in tutti i dieci lungometraggi diretti da Miyazaki, ad eccezione di *Rupan Sansei: Kariosutoro no shiro* ルパン三世 カリオストロの城 (1979), *Majo no takkyūbin* 魔女の宅急便 (1989) e *Kaze tachinu* 風立ちぬ (2013).

7 Oltre a questa versione adulta di Totoro di colore grigio, compaiono nel film anche delle versioni medie di colore blu (*chūtotoro* 中トトロ) e più piccole bianche (*kototoro* 小トトロ).



Figure 38, 39. *Tonari no Totoro* (Il mio vicino Totoro, 1988)

In *Totoro*, come in molti altri lungometraggi, l'irruzione del fantastico sotto forma mostruosa avviene nella dimensione intermedia fra separazione da un contesto familiare e uno ancora del tutto ignoto. Si tratta di una fase transizionale che può ricordare la condizione della liminalità analizzata in ambito etnologico secondo le logiche dei riti di passaggio, scanditi da separazione, transizione e reintegrazione: una fase di sospensione, di massima libertà e pericolo, di morte e di rinascita simbolica indispensabili per l'iniziazione ad una nuova identità sociale più matura e stabile.⁸

Pertanto, anche i mostri che popolano questa dimensione provvisoria hanno soprattutto una funzione simbolica di mediazione fra una condizione e l'altra, fra un mondo e l'altro. Essi incarnano un'immagine evidente di alterità rispetto alle categorie e identità convenzionali, ma sono chiamati a farlo non tanto in senso unilaterale o assoluto, quanto in termini ambivalenti, combinando tratti che solitamente appartengono ad ambiti ritenuti separati (umano, animale, vegetale, artificiale o divino), pena l'efficacia del loro simbolismo mediatore.

Totoro non è una creatura del tutto aliena, ma fonde fattezze umane con quelle di una qualche creatura boschiva, la mollezza pesante di un orso con la leggerezza volante di un gufo, unisce aspetti familiari e rassicuranti (antropomorfismo, morbidezza, pelosità) con altri più estranei e inquietanti (dimensioni, forza, poteri soprannaturali). Non è quindi solo simbolo generico delle forze spontanee della natura, di un'antichità animistica o di un recente passato di tipo bucolico. Esprime piuttosto la funzione dinamica di mediare queste dimensioni *altre* con il mondo *reale*, di far sì che l'incontro con l'*alterità* consenta un ritorno e una reintegrazione più arricchita, sia della piccola protagonista all'interno dell'opera, che per estensione, del pubblico esterno.

Non tutte le creature mostruose di Miyazaki sono riducibili ad una versione tutto sommato rassicurante e *kawaii* かわいい (carino), visto che Totoro, in sintonia con il target infantile dell'opera, tradisce già a prima vista, con il suo antropomorfismo morbido e rotondo, gli occhi grandi e gli arti ridotti, come la sua ambivalenza originaria, di oscillazione fra familiarità rassicurante ed estraneità inquietante, venga ben presto risolta a favore della prima. Con l'innalzamento anagrafico del pubblico a cui è rivolto di volta in volta il lungometraggio, varia anche la complessità dei mostri. Gli *ōmu* オーム, imponenti vermi-bruchi in *Kaze no tani no Naushika* e guardiani delle impenetrabili «giungle tossiche», mantengono intatta la loro ambivalenza insita nel loro terrificante potere al contempo distruttivo e rigenerativo (figg. 40, 41). Anche i giganteschi robot guardiani della città volante in *Tenkū no shiro Rapyuta*, sono ambivalenti nel loro duplice ruolo

8 Per un'analisi di *Sen to Chihiro (La città incantata)* in termini di liminalità e viaggio iniziatico ispirati all'antropologia simbolica di Victor Turner, cfr. Napier 2006; mentre per una critica di questo approccio, cfr. Antonini 2005, pp. 41-48.



Figure 40, 41. I bruchi-vermi di *Kaze no tani no Naushika* (*Nausicaa della Valle del vento*, 1984)

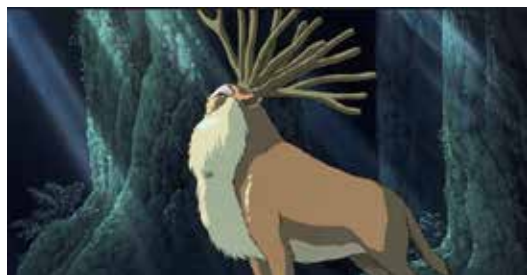


Figure 42, 43. I robot eco-guerrieri di *Tenkū no shiro Rapyuta* (*Laputa - castello nel cielo*, 1986)

Figure 44, 45. Lo Shishigami-Didarabotchi in *Mononoke hime* (*Principessa Mononoke*, 1997)

sia di spietate macchine da guerra dagli effetti devastanti che di teneri custodi ecologici del giardino della città (figg. 42, 43). Lo stesso vale per il dio della foresta in *Mononoke hime*, opera fra le più adulte e complesse di Miyazaki, che presenta la sua creatura fantastica forse più imponente. In veste di personificazione vera e propria delle forze naturali, di vita e di morte, cambia sembianze secondo il mutare del paesaggio boschivo. Di giorno appare come Shishigami シシ神, una sorta di maestoso cervo dal volto sereno, circondato da una luce dorata, in grado di sprigionare forze vitali tali da rigenerare la foresta intera e guarire ogni essere malato. Di sera si trasforma in Didarabotchi デイダラボッチ, una smisurata ed evanescente sagoma vagamente antropomorfa con arti tentacolari e crestati, dai mille colori cangianti che riflettono il cielo stellato notturno. Tuttavia, una volta aggredito dagli umani che riescono temporaneamente a decapitarlo, si scioglie in una sterminata massa viscida e nera, che alla ricerca della propria testa sommerge ogni cosa - montagna, foresta, villaggio - portando morte e devastazione (figg. 44, 45).

Dopo *Mononoke hime*, la metamorfosi mostruosa è diventata un aspetto ricorrente nei lungometraggi successivi, tanto da trasferire direttamente il



Figura 46. Il mago Howl in *Hauru no ugoku shiro* (*Il castello errante di Howl*, 2004)

Figura 47. La sirenetta Ponyo in *Gake no ue no Ponyo* (*Ponyo sulla scogliera*, 2008)

suo simbolismo mediatore sugli stessi protagonisti umani.⁹ La diciottenne protagonista Sophie in *Hauru no ugoku shiro* subisce all'inizio della storia un sortilegio che la porta ad avere sembianze di una donna anziana, mentre il giovane e avvenente mago Howl si trasforma in una demoniaca creatura alata ogni volta che viene chiamato alla battaglia (fig. 46). La sirenetta Ponyo in *Gake no ue no Ponyo*, figlia di una divinità del mare e di uno scienziato radical-ecologista, è spinta alla metamorfosi umana dall'amore verso un bambino, lottando per tutto il racconto pur di stabilizzare definitivamente il nuovo aspetto (fig. 47). Anche Haku in *Sen to Chihiro no kamikakushi*, è una divinità fluviale che alterna sembianze di ragazzo a quelle di drago volante, aiutando la protagonista Chihiro a sopravvivere nel suo nuovo e inquietante mondo incantato. Tra le mille creature mostruose che popolano il complesso termale in cui Chihiro è chiamata a lavorare per riscattare i genitori trasformati in maiali da macello, assume un ruolo centrale l'enigmatico Kaonashi カオナシ (lett. «Senza Volto»): una creatura vagabonda, dal corpo spettralmente nero con una maschera bianca, che, come suggerisce il nome, è privo di una propria personalità autonoma. La sua dipendenza dai sentimenti circostanti, assorbiti avidamente, lo porta ad alternare stati di quiete patetica e infantile ad altri in cui si trasforma in una creatura abnorme e insaziabile che ingurgita qualsiasi cosa gli capiti intorno: cibo, oro e esseri viventi (figg. 48, 49). È infine Chihiro con la sua innocenza disinteressata e coraggiosa che ne pacifica i lati più oscuri e distruttivi, avviandosi così verso il superamento delle prove iniziatiche,

⁹ Prima di *Mononoke hime*, il tema della metamorfosi mostruosa dei protagonisti trova un precedente sui generis solo in *Kurenai no buta* che, eccetto questo aspetto, è il più realistico dei lungometraggi di Miyazaki. La trasformazione in sembianze suine del protagonist aviatore, avviene in seguito alla perdita del suo amico più caro, evento che inaugura un percorso di iniziazione-espiazione-maturazione, e ritrovamento della propria umanità.

necessarie per la soluzione dei suoi problemi nel mondo *altro* e per il ritorno nel mondo *reale*.¹⁰

Nel realismo magico di Miyazaki il riproporsi della coppia paradigmatica *shōjo* 少女 (ragazza, adolescente) e mostro rimanda ad una scansione narrativa ricorrente – defamiliarizzazione del reale e familiarizzazione dell’irreale – il cui esito rassicurante denota tutta la sua fiducia umanistica e vitalistica.¹¹ All’ immediatezza e apertura emotiva della *shōjo* è affidato quindi sia il compito di rendere possibile l’incontro con la potenzialità *sconfiante* del mondo fantastico, sia quello di stabilizzarne l’ambiguità intrinseca e confinarla nei limiti rassicuranti di una versione confacente alla propria rinascita interiore e al proprio percorso formativo. Al polimorfismo del mostro è affidato invece il compito di incarnare le attribuzioni eterogenee di cui di volta in volta è investita l’ *alterità* meravigliosa che è chiamato a personificare e a mediare: le pulsioni interiori più recondite, le forze ambivalenti della natura, un passato o un futuro comunitario alternativi.

3 (S)confinamenti mostruosi: tradizione, *anime* e *J-culture* nell’era della globalizzazione

Il crescente richiamo alla storia giapponese e alle sue tradizioni folcloriche espresse in *Mononoke hime* e *Sen to Chihiro no kamikakushi* hanno contribuito non poco alla caratterizzazione nazional-popolare dell’estetica di Miyazaki. Non sorprende quindi che, a prescindere dalle intenzioni dello stesso autore, la sua opera venga chiamata in causa come simbolo di qualche aspetto essenziale della cultura giapponese, passata o presente. Tra i commentatori più autorevoli c’è l’antropologo Komatsu Kazuhiko 小松和彦 (1947-), impegnato da decenni a rievocare attraverso gli *yōkai* 妖怪, i mostri tradizionali autoctoni, il *kokoro* 心 (cuore, spirito) dei giapponesi, il quale identifica nel cinema incantato di Miyazaki il suo stesso intento di riportare alla luce gli «strati più profondi della cultura giapponese» (Komatsu 1997).

Sarebbe tuttavia opportuno tenere presente che i mostri di Miyazaki, nonostante l’apparente ‘nipponicità’, sono difficilmente riducibili ad una delle versioni convenzionali del pantheon tradizionale di *kami* o *yōkai*.

10 Lo stesso *kamikakushi* (lett. «occultamento divino») riportato nel titolo originale allude alle credenze folcloriche circa la scomparsa improvvisa e misteriosa di bambini e giovani ad opera di mostri o divinità. A volte i sequestrati venivano ritrovati in uno stato di follia, oppure erano in grado di rivelare tesori nascosti.

11 Secondo una lettura psicologica di Yokota Masao, i mostri rappresenterebbero una sorta di *alter ego* di Miyazaki, la parte più profonda e oscura della propria psiche. Il loro potenziale di metamorfosi consentirebbe all’autore di relazionarsi metaforicamente con la propria immagine idealizzata della *shōjo*. Cfr. intervista a Yokota nel documentario *Ghibli: the Miyazaki Temple* di Yves Montmayeur (Arte France, 2004).

Ogni mostro costituisce infatti di volta in volta un mosaico intricato di fonti diverse – giapponesi, asiatiche, europee, statunitensi –, di cui è possibile dare qui solo un’idea approssimativa. Per esempio, il nome dato a Totoro deriva dallo storpiamento della piccola Mei della parola «troll» (giapp. トロル *tororu*), il mostro boschivo delle leggende nord-europee, mentre il gatto-bus ha lo stesso ghigno ironico del gatto del Cheshire in *Alice nel paese delle meraviglie* di Lewis Carroll. I giganteschi insetti *ōmu* in *Naushika* sono ispirati al romanzo fantascientifico *Dune* di Frank Herbert e ai *manga* post-apocalittici di Morohoshi Daijirō 諸星大二郎 (1949-). Il dio della foresta in *Mononoke hime* rivela influenze sia del mostro sumero Humbaba dell’*Epopoea di Gilgamesh*, sia del gigantesco *daidarabotchi* ダイダラボッチ del folklore giapponese, mentre la sua versione diurna ricorda la divinità-cervo Takemikazuchi タケミカヅチ del santuario Kasugataisha a Nara. La personalità amorfa e patetica di Kaonashi si ritrova nel romanzo SF *More Than Human* di Theodore Sturgeon, mentre la sua maschera bianca rimanda ai riti del folklore e al teatro *nō*.¹²

Dato il polimorfismo creativamente ibrido di Miyazaki, evidente d’altronde anche nelle ambientazioni e nella genealogia delle sue storie, risulta forse più utile allargare la prospettiva oltre a quella di un’antropologia dell’essenza o autenticità culturale, storicizzando le ansie e i mutamenti socioculturali che convenzionalmente i nuovi mostri sono chiamati a personificare e a mediare. Così è stato a fine periodo Tokugawa (1603-1867), durante il difficile passaggio in Giappone dall’epoca premoderna a quella moderna, con la moltiplicazione senza precedenti di *yōkai*, immortalati nelle forme a noi note dall’iconografia e dal teatro dell’epoca. Così è stato nel periodo postbellico con il dinosauro radioattivo Godzilla, primo mostro giapponese ad acquistare fama mondiale e capostipite di una nuova generazione di *kaijū* 怪獣, smisurati e terrificanti mostri chiamati ad incarnare nel cinema fantascientifico il ricordo della distruzione atomica e l’ansia per un’apocalisse a venire. Da allora si è assistito alla proliferazione incessante di nuove versioni di tipo robotico e cyberpunk, di tipo *kawaii*, di tipo spettrale, o di tipo pop-artistico, tanto da farne ormai un *trademark* riconosciuto anche all’estero della ‘cultura giapponese’; o meglio della sua versione contemporanea e più popolare nota come ‘*J-culture*’: etichetta con cui si raggruppano *manga*, *anime*, videogiochi, mode giovanili, *character design* ecc.

Il manifesto mostruoso di Murakami Takashi ricordato in apertura è in sintonia con altri commentatori del postmoderno giapponese, quali Sawaragi Noi 榎木野衣 (1962-) e Azuma Hiroki 東浩紀 (1971-), che considerano questo sterminato repertorio grottesco delle culture popolari come un sin-

12 Per la genealogia dei mostri, storie, ambientazioni e personaggi nei lungometraggi di Miyazaki, cfr. Kanō 2006 .



Figure 48, 49. Il Kaonashi (Senza Volto) in *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*La città incantata*, 2001)

tomo evidente di un'identità nazionale *impossibile*: una condizione segnata dal trauma atomico e dalla colonizzazione culturale americana, da cui scaturirebbero le tante contraddizioni irrisolte nei confronti dell'esperienza bellica, dei vicini Paesi asiatici e del ruolo dell'imperatore (Sawaragi 2005; Azuma 2001).

Nonostante l'opera di Miyazaki possa condividere a grandi linee la *mostruosità* derivata da questi dilemmi storici, si distacca però nello specifico dall'immaginario nichilista, iperviolento e ipersessualizzato delle subculture *otaku* おたく, gli appassionati più o meno compulsivi di *manga*, *anime* o videogiochi, da cui traggono ispirazione queste interpretazioni del postmoderno giapponese. Il connubio di somiglianza e differenza si ripropone anche in ambito stilistico-espressivo nelle due realtà produttive di punta dell'animazione giapponese: lo studio Gainax di Anno Hideaki 庵野秀明 (1960-), autore di *Shinseiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*, 1996), e lo studio Ghibli di Miyazaki. Il primo è considerato il simbolo degli *otaku* e condivide con il secondo il ruolo di esprimere i tratti distintivi dell'animazione giapponese, quali la stilizzazione dei personaggi, la complessità delle storie, la bidimensionalità o *superficialità* visiva. Tuttavia, mentre lo studio Gainax è espressione dell'*anime mainstream*, che nasce dalla trasposizione televisiva e seriale del *manga* sul modello di Tezuka Osamu 手塚治虫 (1928-1989), caratterizzato dai tipici espedienti della *limited animation* di relativa immobilità e dilatazione diegetica, lo studio Ghibli si distingue per una maggiore adesione alla fluidità cinematografica della *full animation* di ispirazione disneyana.¹³

A prescindere dalle differenze interne, l'*anime*, ancora più del *manga*, è diventato nell'ultimo decennio il simbolo della diffusione della *J-culture* sulla scena internazionale; sia in termini quantitativi - circa il 60% di tutta l'animazione trasmessa nel mondo è made in Japan - sia in termini qualitativi: l'Orso d'Oro di Berlino assegnato a *Sen to Chihiro no kamikakushi*, primo riconoscimento cinematografico prestigioso per un'opera di animazione, ha simboleggiato una sorta di sdoganamento culturale di un'intera produzione considerata fino ad allora infantile o di secondo ordine.¹⁴

In this globalizing world, it is important to see a film so essentially Japanese, a film which has the power and conviction of itself, a film so specifically local that it becomes universal. (Mira Mair, Presidente della commissione assegnatrice dell'Orso d'Oro di Berlino, 2002)¹⁵

13 Miyazaki ha più volte rivendicato la sua distanza dall'«eccessivo espressionismo» (*kajō hyōgenshugi* 過剰表現主義) dell'animazione in Giappone, tanto da insistere sull'uso del termine «cinema» (*eiga* 映画) per definire le sue opere, piuttosto che quello di «anime». I limiti espressivi dell'*anime* sarebbero riconducibili, a suo vedere, da una parte, alla canonizzazione degli stilemi derivati dalla *limited animation*, tanto richiesti dagli appassionati del *manga* originale e della sua trasposizione televisiva, e dall'altra, dalla deformazione eccessiva dei medesimi dovuta alla limitazione stilistica imposta da questa standardizzazione. Cfr. intervista a Miyazaki tradotta in inglese in [http:// www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/aboutanime.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/aboutanime.html) Nausicaa.Net (2013-12-10) .

14 Per i dati sull'industria dell'animazione giapponese e sulla sua diffusione nel mondo, si veda la relazione governativa di Jetro 2005.

15 [http:// www.filmfestivals.com/cgi-bin/fest_content/festivals.pl?debug=&channelbar=&fest=berlin&page=daily&year=2002&lang=en&partner=&date=2002/02/5](http://www.filmfestivals.com/cgi-bin/fest_content/festivals.pl?debug=&channelbar=&fest=berlin&page=daily&year=2002&lang=en&partner=&date=2002/02/5) (2013-12-02)

Non sorprende quindi che l'opera di Miyazaki venga anche in questo caso investita di attribuzioni riguardanti la nipponicità dell' *anime* in generale, da quelle tradizionaliste di Yōrō Takeshi 養老孟司 (1937-), che vede in Miyazaki un campione culturale dell'«iconicità giapponese» del visivo contrapposta al «fonismo occidentale» del verbale (Yōrō 2007), fino a quelle più postmoderne di Thomas Lamarre, quale quintessenza estetica dell'animazione *tout court*, con potenzialità tecno-politiche ancora tutte da esplorare (Lamarre 2006). In altre parole, l'esposizione crescente del cinema di Miyazaki sullo scenario globalizzato, sembra rievocare l'immagine del 'Giappone' configurata in epoca moderna sul doppio (auto)orientalismo di iper-tradizione e di iper-moderno; una geografia immaginaria dell'estremo 'Oriente'/altro tale da riproporre lo stereotipo del *Paese dei contrasti* così familiare al contesto euro-americano; una sorta di ossimoro o mostro culturale che rende plausibile anche la conversione curiosa espressa dalla giuria di Berlino dell'«essenzialmente giapponese» in qualcosa di «universale» proprio per il suo essere «così specificamente locale».

L'ibridità estetica del mostruoso nel cinema di Miyazaki si gioca quindi sull'intersezione di più livelli. Su un piano intratestuale riguarda la presenza letterale di un ricco repertorio mostruoso, tratto dalla letteratura mondiale e giapponese, chiamato a personificare e a mediare le complesse dinamiche di identità e di alterità messe in scena dalle sue storie. Coinvolge per estensione il carattere intrinsecamente ibrido dell' *anime*: animazione sì giapponese, ma di derivazione statunitense, costituito dalla combinazione di diversi *media* (illustrazione, fumetto, cinema), e che solo di recente sta emergendo dalla sua condizione di subalternità espressiva. E infine su un piano biografico e geopolitico, riguarda l'ibridità culturale dell'autore stesso, condizionata dall'egemonia storico-culturale, prima europea e poi statunitense; uno smisurato specchio 'occidentale' che ha reso così problematica in Giappone l'identificazione di una fisionomia nazionale distintiva e autonoma; un mondo euro-americano che in epoca contemporanea si ripropone dall'esterno di riappropriarsi della 'nipponicità' secondo le modalità più consone alla propria *geografia immaginaria*.

In altre parole, la *mostruosità* dell'estetica di Miyazaki si alimenta di un intreccio complessivo, in cui alla dialettica iniziale fra auto- ed eterorappresentazioni in Giappone, si vengono a sovrapporre le eterorappresentazioni del Giappone da parte euro-americana. In questo scenario globalizzato, l'interrogativo ancora tutto aperto riguarda gli effetti dislocanti o meno sulla nuova 'nipponicità' del XXI secolo messi in essere dall'ibridità mostruosa del suo cinema fantastico.

5 Giappone, paese dei mostri o paese mostruoso?

Sommario 1. Mostri, culture pop e identità nazionale. – 2. Doppio orientalismo mostruoso del Giappone. – 3. Mostri e auto-orientalismo.

Questo capitolo finale chiude idealmente la riflessione avviata nell'Introduzione con gli interrogativi sulla 'ricchezza' dei mostri giapponesi, spostando adesso l'attenzione su una prospettiva più contemporanea e soprattutto globale. I mostri made in Japan hanno infatti conquistato negli ultimi decenni uno status rilevante nell'immaginario mostruoso internazionale, diventando uno dei marchi distintivi della nuova 'cultura giapponese'. Vi hanno contribuito non solo il dinosauro radioattivo Godzilla, ma anche nuove icone di tipo *cyberpunk*, spettrale, ludico, pop-artistico: dall'*anime* apocalittico *Shinseiki Evangelion* di Anno Hideaki 庵野秀明 al nuovo cinema *J-horror* inaugurato da *Ringu* di Nakata Hideo 中田秀夫, dall'esercito sterminato dei Pokémon della Nintendo all'estetica *Superflat* dell'artista neo-pop Murakami Takashi 村上隆.

Le ragioni della loro popolarità mondiale sono le stesse che hanno contribuito alla loro nascita e affermazione in Giappone? Oltre al successo di singoli autori come Miyazaki Hayao o alla forza su scala globale dell'industria culturale giapponese, c'è qualcosa che accomuna il successo delle nuove icone mostruose e il revival interno delle versioni più tradizionali, come gli *yōkai* 妖怪, i mostri autoctoni? Alla luce quindi della crescente affermazione (ri)creativa non solo nazionale ma anche internazionale dei mostri made in Japan, quali possono essere i suoi risvolti per le dinamiche transnazionali di costruzione di identità e alterità culturali? Rispetto ai capitoli precedenti, lo scopo è di porre adesso l'attenzione non tanto sui singoli mostri o autori e sulla loro specifica genealogia interna al Giappone, quanto sul loro ruolo discorsivo più esteso - in senso di *mostruosità* - nel mediare i complessi rapporti interculturali, fra autorappresentazioni *in* Giappone ed eterorappresentazioni *del* Giappone da parte euro-americana.

Nonostante i diversi orientamenti, la complicità egemone di entrambe queste modalità di rappresentazione - le prime verso la costruzione di identità, le seconde verso quella di alterità - è risultata essere strategica per costruire la retorica moderna delle «teorie sui giapponesi» (*nihonjinron* 日本人論): un nazionalismo culturale dominante nel dopoguerra in cui voci autorevoli giapponesi ed euro-americane hanno congiuntamente partecipato a un gioco di specchi, di orientalismo e auto-orientalismo, articolando e riflettendosi a vicenda il mito di una 'cultura nipponica' *unicamente unica* e quindi essenzializzata. L'affermazione emergente dei mostri come uno dei contrassegni più *cool* del nuovo Giappone di inizio XXI secolo, offre l'occasione per verificare il potenziale dislocante, sconfinante e deformante

della mostruosità e i suoi effetti nel configurare un nuovo gioco di specchi, forse più adatto alle nuove dinamiche transculturali della globalizzazione.

1 Mostri, culture pop e identità nazionale

Un'importante elaborazione identitaria dei mostri in chiave critico-estetica viene offerta sin dagli anni Novanta da esponenti del neo-pop come Murakami Takashi, l'artista giapponese più affermato sullo scenario internazionale e creatore in prima persona di un numero infinito di mostri inediti. In sintonia con il critico d'arte Sawaragi Noi e altri teorici del postmoderno giapponese come Azuma Hiroki, Murakami interpreta le culture popolari e le subculture giovanili degli ultimi decenni come le espressioni più sintomatiche della condizione ambivalente del Giappone contemporaneo, tanto da averne assunto in pieno stilemi e motivi nel proprio progetto estetico del *Superflat* (Azuma 2001; Murakami 2005; Sawaragi 2005; fig. 50).

Il presupposto di fondo è che il discorso nazionale sulla Guerra del Pacifico (1937-1945) sia stato progressivamente represso dall'arena pubblica, soprattutto dopo la sconfitta della sinistra radicale nei primi anni Settanta, a favore di un'ideologia della pace, della crescita economica e della stabilità sociale. La rimozione della memoria sull'invasione militare giapponese in Asia, sulle contraddizioni della Costituzione Pacifista, sul ruolo dell'Imperatore, e soprattutto sui bombardamenti atomici da parte statunitense, tutto questo avrebbe creato una condizione storica distorta nel Giappone postbellico: una sorta di vuoto o di capsula a-storica chiamata 'Giappone'. Ansie, desideri, traumi, sensi di colpa innescati dalla Guerra del Pacifico sarebbero stati rimossi dalla coscienza pubblica, per essere trasferiti e liberati nei mondi meno controllati delle subculture giovanili. Questo sarebbe tra l'altro uno dei motivi per cui le culture popolari, soprattutto le subculture come quella degli *otaku* (appassionati di *manga*, *anime*, videogiochi ecc.), avrebbero sviluppato uno stile visivo e delle fantasie così intrisi di eccessi, di deformazioni grottesche, e soprattutto di mostri iper-violenti, iper-infantili, iper-sessuati.

Si tratterebbe quindi di una cultura visiva *esplosivamente mostruosa* alimentata all'infinito dalla sospensione del Giappone rispetto al suo recente passato storico, indotto dalla perdurante subalternità nei confronti degli USA, ma anche dall'immissione di questa cultura nei circuiti transmediali e sempre più globalizzati del «media mix» giapponese:

The 'media mix' is a popular and industry term [in Japan] that refers to the practice of releasing interconnected products for a wide range of media 'platforms' (animation, comics, video games, theatrical films, soundtracks) and commodity types (cell phone straps, T-shirts, bags, figurines, and so on). It is a state of what we might call the 'serial in-



Figura 50. Manifesto della mostra *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* di Murakami Takashi, 2005

terconnection of media-commodities' - wherein commodities and media types do not stand alone as products, but interrelate and communicate, generally through the existence of a principal character and narrative world. (Steinberg 2009, p. 4)

Tuttavia, questo *cross-over* mediatico, avviato in Giappone già negli anni Sessanta con la trasposizione televisiva in serie *anime* e il merchandising su scala industriale dei *manga* di Tezuka Osamu 手塚治虫, si inserisce negli ultimi decenni in una più estesa rete globalizzata. I nuovi sconfinamenti non riguardano solo le separazioni fra vecchi e nuovi media, ma investono anche quelli fra produttori e consumatori, generando nuove intersezioni fra regolamentazione statale, produzione capitalistica, intrattenimento ludico e fruizione partecipativa. In altre parole, i nuovi mostri giapponesi sono configurati all'interno di una galassia transmediale dove le egemonie dall'alto e dal basso, sono disseminate e riannodate lungo i circuiti di una cultura globale sempre più «convergente» che definisce un passaggio epocale di paradigma:

from medium-specific content toward content that flows across multiple media channels, toward the increased interdependence of communications systems, toward multiple ways of accessing media content, and toward ever more complex relations between top-down corporate media and bottom-up participatory culture. (Jenkins 2006, p. 243)

Nel caso di Murakami, la mostruosità giapponese non è intesa solo come

sintomo generico delle contraddizioni intrinseche e irrisolte di un'identità nazionale sempre subalterna all'egemonia degli Stati Uniti, ma viene rivendicata addirittura con orgoglio come possibile progetto estetico ed autoironico della nuova arte giapponese sulla scena globale. Il suo *Monster Manifesto* (*kaibutsu sengen* 怪物宣言)¹ e l'incorporazione delle culture popolari mostruose del Giappone postbellico nel suo progetto estetico, nonostante il tono provocatorio e promozionale, offrono lo spunto per porre l'attenzione su un aspetto strategico nel rapporto fra mostri e costruzione collettiva dell'identità/alterità nel Giappone moderno e contemporaneo. Pur concentrandosi su una riflessione circa la genealogia e lo statuto dell'arte in Giappone, l'enfasi posta sull'autorialità euro-americana come *logos* normativo e «umano» che non riconosce varianti di se stesso, se non come versione «subumana» di «mostro deformato», evidenzia il ruolo fondamentale dello sguardo 'occidentale' nel determinare e deformare a priori qualsiasi discorso o prassi sull'arte giapponese e per estensione sui suoi stessi autori e sulla loro identità nazionale.

In altre parole, i mostri contemporanei non sarebbero solo il prodotto storico, estetico, commerciale o ludico di auto-rappresentazioni interne alla nazione per dare forma a una qualche alterità *deformata*, compreso lo stesso rapporto difficile con il mondo euro-americano rappresentato dall'idea di 'Occidente', ma sarebbero piuttosto condizionati proprio dallo statuto egemone di quest'ultimo, in grado di imporre al Giappone intero una subalternità disumanizzata e mostruosa. Pertanto, almeno secondo la formulazione estrema di Murakami, qualsiasi espressione artistica o culturale nel Giappone contemporaneo non può che essere *mostruosa*. Sono tuttavia proprio la constatazione di questa condizione e la sua appropriazione critica in veste di alterità *deformante* a costituire i primi passi per un'inversione creativa: una possibile elaborazione autonoma e ibrida dell'identità culturale giapponese, tanto da poter rivendicare nel suo *Monster Manifesto* la propria mostruosità con orgoglio, sulla falsariga del *A Manifesto for Cyborgs* (1985) della post-femminista Donna Haraway, di cui riecheggia non a caso titolo e intenti libertari.

2 Doppio orientalismo mostruoso del Giappone

Risulta dunque fondamentale cambiare punto di vista e porre l'attenzione sulla natura di questo sguardo egemone 'occidentale', sulla sua capacità di configurare di volta in volta un altro 'orientale', tanto subalterno da poterne decretare eventualmente la disumanizzazione mostruosa. L'orien-

1 « We are deformed monsters. We were discriminated against as 'less than humans' in the eyes of the 'humans' of the West. [...] the *Superflat* project is our 'Monster Manifesto', and now more than ever, we must pride ourselves on our art, the work of monsters.» (Murakami 2005, p. 161).

talismo moderno da parte euro-americana nei confronti del Giappone, cioè l'insieme delle idee, rappresentazioni, pratiche ed istituzioni per pensare, raffigurare e interagire con l' *alterità* nipponica, è stato sostanzialmente articolato secondo una dinamica antitetica, del tutto analoga a quella teorizzata da Said per quanto riguarda l'orientalismo nei confronti delle regioni del Vicino o Medio 'Oriente'; ovvero, attraverso un dualismo contrastivo rispetto alla presupposta modernità dell'identità 'occidentale' e i vari paradigmi attribuiti a tale modernità (Said 1978; Iwabuchi 1994; Sakai 1997). La sua specificità e complessità risiede tuttavia in una configurazione doppia dovuta all'inaspettata irruzione del Giappone nella storia mondiale come primo Paese non euro-americano a essersi velocemente modernizzato e industrializzato.

La prima dinamica dell'orientalismo nei confronti del Giappone è quella classica, a lungo collaudata anche nei confronti di altri Paesi arabi o asiatici, definiti come alterità 'orientale' in senso gerarchico e oppositivo all'identità 'occidentale'. Se il pilastro di quest'ultima è l'idea di modernità, declinata con una serie di paradigmi caratterizzanti quali la ragione, la tecnica, l'individuo, il progresso ecc., allora l'"Oriente" dovrà necessariamente essere sopra ogni cosa tradizione o *iper-tradizione*, quindi emotivo, rigoglioso di natura incontaminata, collettivista, statico ecc. L'efficacia distanziante di questa geografia immaginaria può essere ulteriormente innalzata dall'intersezione multipla con forme di subalternità sociale (di classe, di genere, etnico/razziale, generazionale) interna agli stessi Paesi euro-americani; per cui l'"Oriente" potrà essere configurato anche come povero, femminile, colorato (non bianco), infantile ecc.

Nel caso specifico del Giappone questa patente di *orientalità* è stato man mano elaborato negli ultimi due secoli grazie all'accumulazione strategica di un vasto repertorio di icone familiari che si sono consolidate nella storia culturale euro-americana: *geisha*, *samurai*, *zen*, monte Fuji, fiori di ciliegio ecc. Tutte articolate preferibilmente in un modo a-temporale o arcaico, fuori dal tempo e dallo spazio. Il Giappone definito quindi in modo esplicito (*marked*) come *iper-tradizione*, a indicare la selezione e l'enfasi unilaterale dello sguardo euro-americano sui suoi aspetti tradizionali o passati, articolati per contrasto spesso implicito (*unmarked*) con la propria modernità 'occidentale'.²

Ma, come è noto, questo non è oggi l'unico quadro o l'unica cornice, anche se tuttora molto influente, come dimostrano il best seller mondiale *Memoirs of a Geisha* (*Memorie di una Geisha*, 1997) di Arthur Golden o film popolari quali *The Last Samurai* (*L'Ultimo Samurai*, 2003) di Edward Zwick con Tom Cruise. Lo Stato-nazione Giappone si è sottoposto sin dalla fine dell'Ottocento al proprio difficile processo di modernizzazione, arrivando

2 Per una breve ma ottima storia di questi stereotipi, cfr. Wilikinson 1982, pp. 21-72.

infine a insidiare il monopolio euro-americano della tecnica, della scienza, della ricchezza; rischiando quindi di sconfinare, di oltrepassare i confini radicati dell'identità 'occidentale' e della sua modernità. Nel corso degli anni Ottanta del Novecento, quelli di massima ascesa economica e finanziaria del Giappone, si è assistito pertanto a una nuova forma di orientalismo, definita da alcuni osservatori critici come «teco-orientalismo» (Morley, Robins 1995): un processo di articolazione dell'alterità, di allontanamento pratico-discorsivo, analogo a quello precedente, che in questo caso spinge il Paese nipponico verso il lontano futuro, di nuovo ancora fuori dal tempo e dallo spazio. Il Giappone come *iper-modernità*, frutto di una configurazione sempre contrastiva e gerarchica rispetto all'idea di 'Occidente', declinata questa volta in base alla selezione strategica di alcuni aspetti moderni e *high-tech*. Ciò consente di proiettare su di esso i tratti ritenuti negativi o disfunzionali della propria modernità, dando luogo a un nuovo repertorio di icone altrettanto familiari: computer-robot-cyborg, suicidi giovanili, *otaku*, bomba atomica ecc. Il Giappone, cioè, come Paese del futuro, ma in termini sostanzialmente distopici data l'associazione implicita di tali icone alla reificazione dell'uomo in macchina, all'alienazione urbana e agli effetti devastanti della tecnica. Un nuovo orientalismo funzionale a salvaguardare il monopolio euro-americano di almeno alcuni paradigmi identificativi della propria modernità: la ragione, l'individualismo, i diritti umani, il progresso.

I singoli tasselli che compongono questa geografia immaginaria egemone possono variare di volta in volta. Tuttavia, quello che accomuna sia il tecno-orientalismo che l'orientalismo classico è la loro logica di allontanamento del Giappone in quanto 'orientale' che conduce alla reificazione delle differenze, configurandole in definitiva come alterità assolute 'non-occidentali'. L'identità 'occidentale' che viene in tal modo affermata per contrasto non è solo definita per la sua modernità dalle pretese universalistiche, ma contiene anche il riferimento etnocentrico di fondo dell'idea stessa di umanità. Diventa quindi facile intuire come le attribuzioni anti-tetiche di tipo particolaristico nei confronti del Giappone concorrano nel loro insieme a degli esiti dis-umanizzanti. La *geisha* potrà essere evocata come una super-donna per eleganza, sensualità e gentilezza, ma anche come una sub-donna per obbedienza, passività e devozione incondizionata al desiderio maschile; il *samurai* un super-uomo per doti marziali, lealtà eroica, senso estetico, ma anche un sub-uomo per impassibilità, crudeltà e obbedienza fanatica tale da squarciarsi lo stomaco (*seppuku* 切腹) o, nella sua versione moderna, schiantarsi con il proprio aereo sul nemico (*kamikaze* 神風); e infine, il *sararīman* サラリーマン (colletto bianco) potrà essere anch'egli un super-uomo per efficienza, disciplina, produttività, ma anche un sub-umano conforme agli imperativi sociali, robotizzato o alienato dalla reificazione tecnologica o economica (fig. 51).

Certo è che queste icone, e per estensione il Giappone intero, *non* possono assolutamente essere del tutto *normali*, almeno all'interno della ge-

Mostri del Giappone

‘Giappone’ (loro/alterità)	vs 🇺🇸	‘Occidente’ (noi/identità euro-americana)	🇺🇸 vs	‘Giappone’ (loro/alterità)
(iper) tradizione natura (monte Fuji, giardini, ciliegi)		‘modernità’ tecnica		(iper) modernità metropoli (grattacieli, cemento, neon)
religione, arte (zen, <i>shintō</i> , <i>ikebana</i> , <i>ukiyo</i>)		scienza		invenzioni <i>high-tech</i> (robot, cyborg, accessori digital-elettronici)
ritualità estetico-emotiva (cerimonia del tè, arti marziali, <i>seppuku</i>)		ragione		formalismo, infantilismo, perversione (inchini, <i>kawaii</i> , sesso estremo)
<i>geisha</i> , <i>samurai</i>		individuo		<i>sarariman</i> , <i>hikikomori</i> , <i>otaku</i>
imperatore, clan, comunità, famiglia		società		stato, azienda, gruppo
onore, fedeltà, destino		diritti umani		autoritarismo, sessismo, razzismo
miti ancestrali		storia-progresso		alienazione, apocalisse nucleare
↓		↓		↓
?		modello universale di umanità		?

Figura 51. Doppio orientalismo euro-americano nei confronti del Giappone: orientalismo classico + tecno-orientalismo

ografia immaginaria dell’orientalismo: una cartografia tanto radicata e collaudata nella memoria culturale euro-americana da poter prescindere dalle intenzioni dei suoi singoli autori, precedendone e orientandone la scelta secondo una cornice selettiva. Una cartografia geoculturale, insomma, che tende a precludere l’inclusione del ‘Giappone’ nell’idea di umanità caratterizzata in sostanza dalla ragione, dalla libertà individuale e democratica, dal progresso sociale. Esso sarà sempre *smisurato* rispetto agli standard fondativi dell’identità ‘occidentale’, o per eccesso o per difetto; sarà necessariamente fonte ambivalente di fascino esotico o di disprezzo razzista, che, nonostante le apparenze, costituiscono in definitiva due facce della stessa medaglia imposta dall’occidentalismo moderno.

Lo statuto deformato o mostruoso del Giappone in quanto ‘orientale’ allo sguardo euro-americano è tuttavia potenziato da un’ulteriore dinamica, visto che si tratta di un *estremo* ‘Oriente’, quindi per definizione qualcosa di completamente diverso. L’idea del Giappone non solo come estremamente tradizionale o moderno, ma più di ogni cosa come un qualcosa del tutto incongruo o contraddittorio nel suo insieme, è effetto della somma del tecno-orientalismo con quello classico. Un esempio figurativo di questo



Figura 52. Il Giappone come ossimoro (iper-tradizione + iper-modernità).

doppio orientalismo: il treno superveloce Shinkansen, uno dei simboli della modernità giapponese postbellica, che sfreccia sullo sfondo del monte Fuji, uno dei simboli invece della tradizione nipponica. L'idea complessiva del Giappone non è quindi solo la sua riduzione a qualche essenza arcaica o futuristica, ma questi aspetti essenzializzati possono essere ulteriormente combinati, sommando elementi opposti o contraddittori fra loro in modo da dar luogo a un vero e proprio ossimoro culturale (fig. 52).

Il risultato di questo doppio orientalismo (iper-tradizione + iper-modernità), o di altre combinazioni analoghe, è sempre lo stesso: un contrasto, un estremo contrasto, una vera e propria contraddizione.³ Il Giappone come un *topos* che sembra essere fuori portata rispetto a una spiegazione razionale; un Paese che soprattutto *deve* essere misterioso e bizzarro, una 'mente giapponese' imperscrutabile nella sua essenza ultima, se non per intuizione mistico-estetica del suo enigma, o per riduzione tradizionalista a qualche tratto feudale, comunitario, animista. Come il mostro, il Giappone risultante da questa geografia immaginaria è un'alterità *deformata*, funzionale a ribadire i confini impliciti della propria identità modellata secondo la logica di una cartografia geoculturale collaudata; un'alterità ambivalente, smisurata e incongrua, che proprio per questo può tanto af-

3 Si possono avere ovviamente altre combinazioni non necessariamente diacroniche, per esempio di tipo sincronico: Estremo Oriente + Estremo Occidente; di tipo culturale come esemplificato da un classico dell'antropologia sul Giappone, *Il crisantemo e la spada* (1946) di Ruth Benedict, impostato sull'associazione estrema belligeranza, aggressività + estrema estetica, gentilezza; o ancora di tipo affettivo- psicologico: estrema estraneità + estrema familiarità = familiarità estraniante. Per una genealogia del Giappone come «Paese dei contrasti», immagine rintracciabile fin dal XVI nei resoconti dei missionari gesuiti, cfr. Wilkinson [1981] 1982.

fascinare ma anche inquietare. Come il mostro, il Giappone *orientalizzato* è una costruzione, una proiezione che rivela in definitiva molto più degli investimenti identitari dei suoi autori euro-americani o del loro retaggio storico che di sé stesso.

3 Mostri e auto-orientalismo

Il Giappone però, diversamente dai mostri, non è solo immaginario, un'idea o una rappresentazione. Esso è anche un'esistenza empirica, un luogo reale, come reali sono le persone che vi abitano assieme alla loro storia, società e cultura. Ciò significa che qualsiasi orientalismo non è del tutto ridicibile a una mera costruzione fantastica o arbitraria, visto che è chiamato a confrontarsi concretamente con una realtà empirica e vivente, come dimostra anche l'aggiustamento strategico espresso dal tecno-orientalismo nei confronti di un Giappone modernizzato e superpotenza economica. La forza di questa cartografia geoculturale non dipende tuttavia dall'esattezza o meno delle sue asserzioni in termini quantitativi, o dagli stereotipi nei confronti delle sue icone più rappresentative, che possono essere tutte descritte e analizzate in modo empiricamente verificabile, senza alterarne la logica tassonomica di tipo identitario, contrastivo e gerarchico. I limiti e le possibilità in termini di egemonia euro-americana si misurano piuttosto sul riscontro dialettico con la realtà vivente del Giappone stesso, con le reazioni più o meno discordanti da parte nipponica.

L'orientalismo non è infatti un semplice monologo, una prassi discorsiva unilaterale imposta con il puro dominio su di un 'Oriente' muto e passivo. Se vuole essere effettivo e pervasivo, se è da considerarsi un processo egemone secondo l'accezione data da Antonio Gramsci (Gramsci [1929-1935] 1975), allora l'orientalismo deve fare affidamento sul consenso e sull'accettazione, radicale, spontanea, attiva, e non passiva, da parte dell'altro orientalizzato o subalterno. Quindi, auto-orientalismo in primo luogo come interiorizzazione dei presupposti fondativi dell'occidentalismo in epoca moderna, della sua grammatica essenzializzante e contrastiva di fondo, della sua struttura generativa di identità e alterità collettive, dei suoi presupposti paradigmatici: Occidente = modernità = universalismo vs Oriente = tradizione = particolarismo. Si è trattato di un processo storico complesso e non sempre lineare, considerando soprattutto le implicazioni inferiorizzanti di questa geografia immaginaria interiorizzata, testimoniate in precedenza da Sōseki, Miyazaki o Murakami col loro tentativo di opporvi una distanza critica. Il problema di fondo di questa operazione subalterna, che ha reso possibile la formazione stessa dello Stato-nazione Giappone nel periodo Meiji (1868-1912) e la sua immissione nell'ordine geopolitico mondiale, riguarda l'inversione valutativa nei confronti dell' 'Oriente' e quindi dell' 'identità giapponese' in chiave nazionale, all'epoca ancora tut-

ta da inventare e costruire, che nei contenuti doveva per necessità essere positiva e umanizzante. L'auto-orientalismo giapponese scaturisce dagli stessi imperativi identitari dell'orientalismo, in cui la rappresentazione di un altro 'orientale' riconducibile a una presunta *essenza* culturale è funzionale per configurare secondo un'opposizione binaria una propria identità 'occidentale' altrettanto unitaria e omogenea. Nel caso giapponese, l'uso strategico moderno a fini nazionalistici di questa cartografia geoculturale consiste quindi nell'articolazione di un altro euro-americano come 'Occidente' (*seiyō* 西洋, *ōbei* 欧米) in termini altrettanto essenzialistici, in modo da poter configurare per contrasto binario una propria *essenza* giapponese, tale da poter uniformare i tratti di un'identità nazionale ancora eterogenea e *in fieri* a fine Ottocento (Iwabuchi 1994; Sakai 1997).

La storia della prima metà Novecento, e soprattutto la Guerra del Pacifico (1937-1945), ha evidenziato le implicazioni disumanizzanti dell'assunzione e riproduzione dell'occidentalismo euro-americano, sfociati in una cartografia geoculturale triadica: 'Occidente', 'Oriente' e 'Giappone'.⁴ Da una parte, ri-produzione di alterità essenzializzate, sia nei confronti dei Paesi euro-americani come 'Occidente', sia rispetto ai vicini asiatici come 'Oriente'; dall'altra, invenzione di una propria identità nazionale come la sintesi più riuscita di 'Occidente' e 'Oriente', riassunta nell'ideologia panasiatica della «Sfera di co-prosperità della grande Asia Orientale» (*Daitōa kyōeiken* 大東亜共栄圏) o in quella imperiale dei «Principi della politica nazionale» (*Kokutai no honji* 国体の本義). Tuttavia, nonostante gli esiti tragici di una politica imperialista basata su questa geografia immaginaria, l'efficacia coesiva in termini identitari di tale operazione si è rivelata tale da risultare ancora rilevante a più di un secolo di distanza.⁵

Il *nihonjinron*, le teorie per evocare o dimostrare il carattere *unicamente unico* del Giappone, dei giapponesi e della loro cultura, è stato nel periodo postbellico uno dei contributi più determinanti alla riproduzione di questa cartografia basata sull'egemonia dell'occidentalismo moderno; ovvero, dell'insieme dei discorsi, pratiche e istituzioni che contribuiscono alla convinzione che esista qualcosa come l'"Occidente" e l'"Oriente", o qualcosa di 'occidentale' o di 'orientale', a prescindere dagli indirizzi filo- o anti-'occidentali', o che siano stereotipati o meno. Il *nihonjinron* è una forma di nazionalismo culturale, un nazionalismo popolare non necessariamente

4 Per i risvolti razzisti durante il conflitto bellico fra Giappone e Stati Uniti nella Guerra del Pacifico, cfr. Dower 1986; mentre per gli effetti disumanizzanti dell'orientalismo giapponese nei confronti dei Paesi asiatici colonizzati, cfr. Kang 1996. Infine, cfr. Iwabuchi 2002 per la struttura triadica dell'auto-orientalismo giapponese.

5 Per la teoria dello «schema co-figurativo» e la sua struttura binaria che rende l'idea essenzializzata e moderna dell'"Occidente" così indispensabile all'idea di 'Giappone', cfr. Sakai 1997; mentre per gli effetti unificanti sul piano sociale dell'auto-orientalismo giapponese, cfr. Iwabuchi 1994.

istituzionalizzato in termini statali, costituito da un insieme sterminato di monografie accademiche e non, programmi televisivi, articoli giornalistici, conferenze, convegni ecc.⁶ Per molti decenni, grosso modo dagli anni Sessanta ai Novanta, esso si è basato, a prescindere dalle sue mille versioni, sul tentativo non solo generico di definire gli aspetti caratterizzanti del Giappone, ma di farlo anche in termini particolaristici, per costruire l'idea di un'autenticità o di un'essenza giapponese, non solo unica in generale come altri Paesi al mondo ma, *unicamente* unica in termini contrastivi con un presunto 'universalismo occidentale'. Tra le nozioni più note vi sono «popolo omogeneo» (*tan'itsu minzoku* 単一民族), «amore passivo» (*amae* 甘え), «società verticale» (*tate shakai* タテ社会), «gruppismo» (*shūdanshugi* 集団主義), «cultura della vergogna» (*haji no bunka* 恥の文化). In questo caso, a sottolineare la complicità e reciprocità di fondo con l'orientalismo euro-americano v'è, oltre all'assunzione dei suoi paradigmi epistemologici 'Occidente' e 'Oriente', l'inclusione concreta di autori soprattutto statunitensi, quali la citata Ruth Benedict (*The Chrysanthemum and the Sword*, 1946), Edwin O. Reischauer (*The Japanese*, 1977), Ezra Vogel (*Japan as Number One*, 1979), le cui traduzioni giapponesi in milioni di copie sono fra i best seller assoluti dello stesso *nihonjinron*.⁷

Il *nihonjinron* è caratterizzato dallo stesso processo essenzializzante e dicotomico dell'orientalismo euro-americano, anche se gli scopi sono diametralmente opposti. In questo caso abbiamo una dinamica di articolazione dell'altro euro-americano come 'Occidente', un suo allontanamento pratico-discorsivo per contrasto rispetto ad un processo di identificazione del Giappone. Ma il punto importante è che i paradigmi sui quali si fonda questa geografia immaginaria sono sostanzialmente gli stessi dell'orientalismo: modernità tecnico-razionale ('Occidente') contrapposta a tradizione emotivo-irrazionale ('Giappone') (fig. 53). L'aspetto distintivo riguarda tuttavia il ribaltamento valutativo in modo da evocare un'identità culturale in termini affermativi e umanizzanti, cioè in modo da poter trasferire l'*anima* dal polo dell'"Occidente-modernità" a quello del 'Giappone-tradizione'. Si tratta di un rovesciamento che ricorda quello avvenuto nel romanticismo tedesco a inizio Ottocento nel definire la propria cultura nazionale (*Kultur*) in termini particolaristici, istintivi e naturali, in contrapposizione all'illuminismo francese (*Zivilisation*) e alle sue attribuzioni universalistiche,

6 L'antropologo Harumi Befu interpreta il *nihonjinron* come un nazionalismo popolare «dal basso» o «religione civile» (*nihonkyō* 日本教), fondamentale nel compensare nel periodo post-bellico il deficit identitario da parte del nazionalismo istituzionale «dall'alto» con la sua insistenza su simboli controversi, e quindi non sempre accettati dall'opinione pubblica, quali la bandiera nazionale (*hi no maru* 日の丸), l'inno nazionale (*kimi gayo* 君が代) o l'istituzione imperiale (Befu 2001).

7 Per un'analisi sistematica dei limiti teorici, metodologici e ideologici dei massimi esponenti del *nihonjinron*, cfr. Mouer, Sugimoto 1986.

Mostri del Giappone

‘Giappone’ ‘Nihon/Nippon 日本’ (noi/identità nazionale)	☞ vs	‘Occidente’ ‘seiyō 西洋, ōbei 欧米’ (loro/alterità euro-americana)
criterio geo-climatico: insularità, clima monsonico, natura ricca		continentalità, clima regolare, natura povera
criterio etnico: omogeneità, purezza, unicità		mescolanza
criterio produttivo-dietetico: agricoltura, comunità, riso		nomadico-pastorale, schiavismo, carnivori
criterio sociale: gruppo, gerarchia, vergogna		società, individualismo, colpa
criterio intellettuale: ambiguità, emotività, soggettività, silenzio		logica, ragione, oggettività, prolissità
criterio generale: particolarismo, armonia, spontaneità		universalismo, rottura, artificio

Figura 53. Il *nihonjinron* come auto-orientalismo (schema liberamente adattato da Dale 1988, pp. 38-55)

razionalistiche e materialistiche. L'enfasi sull'unicità della cultura giapponese in termini particolaristici è in modo analogo il risultato della dinamica contrastiva rispetto al presupposto universalismo dell'‘Occidente’, il quale diventa il termine di riferimento imprescindibile di qualsiasi buon autore di *nihonjinron*. L'insistenza sulla intrinseca natura intuitiva o emotiva della cultura giapponese e dei giapponesi, evocata da nozioni più o meno animistiche quali «spirito *yamato* » (*yamato damashii* 大和魂) o «spirito delle parole» (*kotodama* 言霊), diventa una strategia difensiva per porre fuori portata il suo presunto nocciolo più intimo dallo sguardo così invasivo della ragione ‘occidentale’.⁸ Anzi, è proprio l'enfasi sugli aspetti più irrazionali e configurati da un'intersezione estetico-religiosa, al limite del mistico ed esoterico, a garantire l'effetto congiunto di tipo sia distintivo sia nobilitante rispetto allo sguardo euro-americano e alle sue implicazioni reificanti. Tradizione quindi non più come possibile sintomo di arretratezza rispetto

8 Per uno studio sistematico della mistificazione spirituale della lingua giapponese in epoca moderna, cfr. Miller 1982.

alla modernità, ma come sua cifra nobilitante e soprattutto inafferrabile e incontrollabile dalla ragione 'occidentale'.

Lo stesso statuto contraddittorio di Paese dei contrasti, risultante dall'accostamento di aspetti estremizzati e incongrui, può venire ribaltato in statuto ibrido o addirittura in una sintesi superiore: una cultura che avrebbe saputo coniugare il meglio della tradizione asiatica e della modernità euro-americana, come in effetti già teorizzato nel periodo bellico dall'ideologia imperiale. Alla luce di questa geografia immaginaria, si potrebbe ipotizzare una necessità strategica insita nell'investimento mitico delle origini nazionali o in tante altre operazioni nostalgiche in epoca moderna. Un continuo re-incidentamento della 'cultura giapponese', testimoniato non solo dall'istituzione imperiale o dalla proliferazione di nuovi movimenti religiosi, ma anche dal ruolo fondamentale degli studi folclorici giapponesi (*minzokugaku*), compreso lo *yōkaigaku*, lo studio dei mostri autoctoni, e, più in generale, dall'ubiquità del mostruoso o del fantastico in ambito letterario e in seguito nelle culture popolari moderne e contemporanee.

Tornando alla questione che riguarda la rilevanza moderna dei mostri in Giappone, si potrebbe a questo punto intendere lo statuto mostruoso della nazione in veste di identità doppiamente *deformata*, sia dall'orientalismo euro-americano, sia dall'auto-orientalismo nipponico. Dell'orientalismo viene assunta la caratterizzazione ambivalente, smisurata e incongrua del 'Giappone' rispetto alla modernità razionale dell'Occidente, ma con un rovesciamento valutativo tale da fare del proprio statuto orientalizzato e subalterno un possibile fattore di identificazione culturale. Il segreto di ogni egemonia consiste infatti non solo nell'imposizione più o meno forzata della propria *Weltanschauung*, ma nella capacità di offrire alla parte subordinata degli elementi utili e gratificanti insiti nella subalternità, in modo da renderlo un agente spontaneamente attivo nella riproduzione stessa di questa egemonia.⁹

L'intersezione fra orientalismo e auto-orientalismo rivela come la loro complicità reciproca alimenti un gioco di specchi, in cui entrambe le prospettive si rimandano una rappresentazione del Giappone che si conferma a vicenda: un'immagine in cui proiettare e rispecchiare le proprie necessità identitarie. Si tratta di un processo che nel suo complesso tende a configurare un'alterità/identità deformata o mostruosa, una sorta di *monstering process*. Tuttavia questo specchio, analogamente all'ambivalenza mediatrice e ibrida del mostro, oltre a segnalare i confini che separano, comprende

9 La complicità reciproca di egemonia/subalternità risulta un processo altrettanto strategico nella riproduzione di differenze essenzializzate di genere, etnico-razziste o generazionali anche in assenza di un dominio coercitivo. Per esempio, la riproduzione della secolare riduzione patriarcale della donna ai suoi aspetti emotivi, fisici, sensuali ('tradizione'), in contrapposizione al *logos* normativo razionale e maschile ('modernità'), è direttamente proporzionale alla gratificazione e utilità che le stesse donne trovano nell'identificarsi in questa 'femminilità'.

anche la possibilità di un avvicinamento fra dimensioni e mondi diversi. Qualsiasi cornice conoscitiva più o meno stereotipata costituisce infatti la condizione necessaria per favorire almeno un primo contatto, che può portare in alcuni casi anche a una dinamica più aperta e dialogica nel rapporto interculturale. A prescindere però dalle intenzioni e dagli esiti personali dei singoli, è bene ricordare la più ampia dimensione storico-politica di questa cartografia geoculturale: una geografia immaginaria la cui logica essenzializzante, antitetica e gerarchica, con i suoi effetti disumanizzanti, trova la sua ragion d'essere negli imperativi identitari posti dall'imperialismo e dai vari nazionalismi in epoca moderna.

4 *J-culture, cool Japan e soft power*

Che ne è di questa geografia immaginaria *moderna* in epoca *contemporanea*? Da ormai alcuni decenni si teorizza una condizione postmoderna e quindi il superamento delle logiche fondative della modernità. Viviamo in un mondo globalizzato in cui i flussi crescenti di capitali, informazioni e persone sembrano avere eroso i confini degli Stati a favore dell'integrazione di regioni, nazioni e le loro culture in una società mondiale o cosmopolita. Ha ancora senso parlare di orientalismo/auto-orientalismo e delle sue dinamiche distanzianti o mostruose in un villaggio globale, interconnesso in un'unica rete telematico-digitale e avviato all'eliminazione delle distanze culturali?

In ambito euro-americano, il Giappone ha in effetti perso molto del suo alone esotico e misterioso. La pervasività dei prodotti materiali della sua industria elettronica e meccanica prima, e la diffusione della sua industria ludico-culturale poi, hanno fatto del *made in Japan* un elemento integrante dell'inculturazione *mainstream*, ovvero una realtà familiare e quotidiana per gran parte delle nuove generazioni. Anzi, una realtà, sembrerebbe, sempre più unilateralmente attraente, tanto da far parlare di nuovo *japonisme*.¹⁰ Non solo intrattenimento giovanile, come *anime*, *manga*, giocattoli, mode subculturali, ma anche letteratura popolare, alimentazione, design, architettura, fanno della nuova cultura giapponese, o *J-culture*, un'indiscussa icona trendy sullo scenario internazionale. *Cool Japan* è la designazione governativa per sottolinearne l'attualità, attraverso uno slogan reso popolare in seguito alla pubblicazione di «Japan's Gross National Cool» (2002) di Douglas McGray su *Foreign Policy*. In questo influente articolo

10 L'idea di nuovo *japonisme* è stata diffusa da Sugiura Tsutomu, direttore del Marubeni Research Institute, con una serie di diciassette articoli pubblicati sul quotidiano *Nikkei Shinbun* (settembre-ottobre 2003). La traduzione inglese («Cultural Power and Corporate Strategy») è consultabile online: http://Marubeni.com/dbps_data/_material_/maruco_en/data/research/pdf/0404_a.pdf (2013-11-05).

viene analizzato il passaggio del Giappone da superpotenza economica a superpotenza culturale avvenuto proprio nel lungo decennio di recessione negli anni Novanta, in grado di offrire allo Stato giapponese un nuovo potere culturale o *soft power* con potenzialità geopolitiche ancora tutte da esplorare.¹¹ Un successo globale che, in contrasto con quello statunitense, sembrerebbe fare affidamento a una maggiore indeterminatezza nazionale dei suoi prodotti, a una sorta di superficialità o fluidità, che ha fatto parlare anche di prodotti «senza odore culturale» (*culturally odourless*) o «a-nazionali» (*mukokuseki* 無国籍) (Iwabuchi 2002, pp. 24-28, 70-78).

In questo scenario sembra ormai obsoleto parlare di orientalismo nei confronti almeno del Giappone, visto che le dinamiche essenzializzanti, contrastive e inferiorizzanti della cartografia 'Occidente/Oriente' sono interamente indirizzate verso i nuovi spauracchi 'orientali' di inizio secolo, come il mondo islamico o la Cina.¹² Ma è proprio la persistenza di questa cartografia geoculturale così importante per l'identità di un presunto 'Occidente' a dimostrare come le ragioni moderne che hanno posto in essere l'orientalismo non siano ancora del tutto superate, e quindi potenzialmente riproducibili come neo-orientalismo anche nei confronti del Giappone.

A questo proposito può essere interessante analizzare brevemente due esempi che in Italia, alla fine degli anni Novanta, hanno contribuito a inaugurare la stagione del Giappone come trendy o cool. Il primo è *Turisti per caso*, un documentario sul Paese nipponico ideato e condotto dalla coppia Syusy Blady e Patrizio Roversi. Trasmesso su RAI Tre per la prima volta nel 1997, è risultato tanto popolare da essere riproposto più volte nonostante la lunghezza, tre puntate per un totale di più di cinque ore. Si tratta di un *reportage* sul Giappone in un certo senso innovativo, come tutta la serie d'altronde: molto divertente, ironico, quasi esilarante, una sorta di *infotainment*, di 'informare divertendo', che deve molto del suo successo alla simpatia collaudata della coppia. Il Giappone viene presentato attraverso il viaggio, apparentemente casuale, dei due attraverso il Paese, scandito da esperienze strane, se non estreme: incontri ravvicinati con una *geisha* e un abate *zen*; visite a locali notturni sadomaso o a edifici *high-tech*; pernottamento in *capsule hotel*; bevuta di sangue di serpente appena squartato in un bar; e così via. L'immagine del Giappone come Paese dai contrasti bizzarri, incongrui, paradossali. Altrettanto indicativa è la struttura doppia di questo sguardo, per la verità non sempre rigorosamente mantenuta, in cui al Roversi veniva affidata la presentazione degli aspetti

11 Il ricorso di McGray alla nozione di *soft power* è desunto dal politologo Joseph Nye. L'espressione è stata coniata per indicare nelle relazioni internazionali la capacità di uno Stato di influenzare altri Stati attraverso la persuasione e l'attrazione, piuttosto che con la coercizione politico-militare e la ricchezza economica dell' *hard power* (Nye 2004).

12 Per l'espressione accademica più influente di questo neo-orientalismo, cfr. Huntington 1996 e Ferguson 2011.



Figura 54: Il Giappone come alieno (Syusy Blady e Patrizio Roversi, *Turisti per caso*, 1997)

più moderni del Giappone, mentre alla Blady gli aspetti più tradizionali e religiosi. Ma ancora più significativa è la sigla d'apertura della prima puntata («Tokyo e Tamagotchi»), ovviamente in stile cartone animato, in cui i due si preparano per la partenza vestiti da astronauti e Syusy Blady afferma: «Ho sempre pensato che un viaggio su Marte sarebbe eccitante, ma visto che su Marte non ci si può ancora andare, invece dei marziani mi accontenterò dei giapponesi... che nel mio immaginario sono la stessa cosa». Un Giappone che, per quanto divertente e curioso, rimane confinato nello statuto dell'*alieno* (fig. 54).

Il secondo esempio è il catalogo *Bambole kokeshi* della United Colors of Benetton, per la promozione internazionale della collezione primavera/estate 1999, stampato in più di due milioni di copie e distribuito in tutto il mondo. La direzione creativa è affidata a Oliviero Toscani e si presenta al suo interno come un *reportage* fotografico che «documenta lo stile dei giovani giapponesi nel quartiere Omote Sando», la mecca delle mode giovanili più alternative e sofisticate della capitale. Oltre alle grandi foto a tutta pagina (34 × 24 cm, pp. 48), il catalogo è corredato da un'introduzione della scrittrice Yoshimoto Banana e da numerose didascalie sui singoli

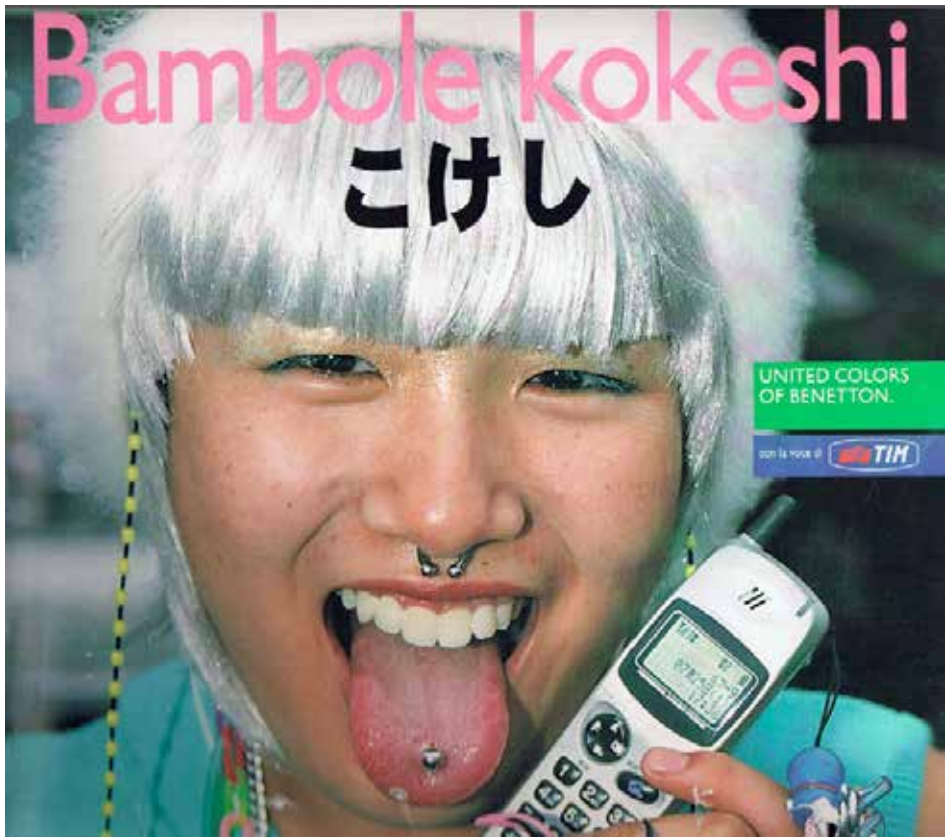


Figura 55. Il Giappone come bambola (United Colors of Benetton, *Bambole kokeshi*, 1999)

giovani ritratti, sulla loro età, professione, *kanji* dei nomi, e i capi Benetton indossati; il tutto volto a garantire il livello di autenticità giapponese del *reportage*. Le foto sono nel loro insieme un caleidoscopio coloratissimo, che mette in scena gli esempi più bizzarri e fantasiosi delle mode giovanili di strada: molti *piercing* combinati a *geta* 下駄 (zoccoli di legno), capigliature colorate neo-punk accostate a *kimono* 着物, un vasto assortimento di parafernali come catene-borchie-spillette, accessori iperplastificati o iperartificiali, alternati a oggetti naturali come ventagli, bastoncini, sandali di paglia, pennelli. Insomma, ogni tipo di combinazione contrastiva o incongrua, foriera di una versione spettacolarizzata e patinata dei giovani giapponesi in veste di creature eccentriche; giovani che, nonostante l'evidente vitalità gioiosa e ludica, risultano tanto stilizzati e travestiti da risultare difficilmente definibili come del tutto normali o umani. Anzi, come indica in modo significativo il titolo, sono delle *bambole*, dei manichini a

cui fare indossare i nuovi capi di Benetton, assieme a tutte le proiezioni collaudate dell'orientalismo euro-americano (fig. 55).

Che cosa succede invece in ambito giapponese, in cui si assiste alla revisione della nipponicità anche attraverso l'immagine letterale del mostro? Riguardo al revival di quelli tradizionali, in concomitanza con il rinato interesse per lo *yōkaigaku* sono in aumento anche tutta una serie di iniziative loro dedicate (convegni, film, mostre, feste popolari). Le mostre organizzate da istituzioni nazionali trovano spazio nei musei più importanti del Paese, come l'«Archivio culturale dei mostri» (*Bakemono no bunkashi* 化け物の文化誌, ottobre-novembre 2006), tenuta nella capitale al Museo Nazionale della Scienza di Ueno (fig. 56). All'esibizione di un vasto repertorio iconografico sui mostri tradizionali si alternano anche reperti di esemplari ritenuti 'veri' in passato, come l'artiglio mummificato di un *kappa*. Di particolare interesse è il seguente passaggio del fisico Terada Torahiko (1878-1935) inserito nella presentazione della mostra stessa, che evoca una «scienza nuova», essenzialmente giapponese e basata sullo studio dei mostri, proprio in contrapposizione alla «scienza moderna occidentale»:

I mostri tradizionali sono stati relegati dalla 'scienza moderna' nell'ambito della superstizione e della leggenda. Questo è stato un processo necessario al Giappone moderno per rincorrere e raggiungere l'Occidente. Tuttavia, quello che viene richiesto dall'epoca a venire non sarà forse una scienza che nasca dal senso della natura posseduta originariamente dai giapponesi? (Terada 1929)¹³

Mostre analoghe sono state organizzate negli stessi anni anche all'estero, soprattutto su iniziativa della Japan Foundation, l'istituzione più importante per la diffusione della cultura giapponese nel mondo. Esposizioni dedicate ai mostri tradizionali, come «Yōkai - Bestiaire du fantastique japonais» (ottobre 2005-gennaio 2006) presso l'Istituto di Cultura Giapponese a Parigi, con un repertorio iconografico di xilografie *ukiyo-e* del periodo Tokugawa (1603-1867) (fig. 57); e anche mostre dedicate ai mostri moderni, come «Monstrous Visions: Horror and Destruction in Japanese Films» (agosto-ottobre 2005) alla Japan Foundation di Toronto, basata sull'esibizione di quaranta poster cinematografici (da *Gojira* ゴジラ ad *Akira* アキラ e *Ringu* リング).

Tuttavia, oltre all'ambito più istituzionalizzato delle politiche culturali su scala nazionale o internazionale, è altrettanto interessante notare la galassia composita del re-incantamento 'dal basso': un contesto sempre più affine alle logiche comunicativo-economiche della globalizzazione, in cui si intrecciano gli imperativi dell'industria culturale con quelli identitari,

13 Cfr. il sito web del Museo Nazionale della Scienza di Ueno dedicato alla mostra: <http://Kahaku.go.jp/event/2006/10ba-kemono/tenji.html> (2008-09-05).



Figure 56, 57. La tradizione mostruosa in mostra in Giappone («Archivio culturale dei mostri», Museo Nazionale della Scienza di Ueno, 2006) e all'estero («Yōkai - Bestiaire du fantastique japonais», Istituto di Cultura Giapponese a Parigi, 2005)

a formare una sorta di marketing identitario. Un esempio molto noto ne è Dōmo-kun どーもくん, un peluche mostruoso dalle enormi fauci dentate, diventato sin dal 1998 la mascotte del canale satellitare B2 dell'emittente nazionale NHK (fig. 61). Tra i casi ancora più appariscenti v'è quello dei Pokémon, i mostri tascabili della Nintendo, che sin dalla loro nascita nel 1996 hanno via via sconfinato dall'ambito specifico della fruizione transmediale (videogiochi, *anime*, *manga*, giochi di carte ecc.), avviando un *monster branding* per qualsiasi prodotto concepibile. L'esempio più vistoso per dimensioni è il Pokémon Jet della All Nippon Airways, che offre voli domestici e internazionali su veivoli trasformati in veri e propri parchigioco volanti, dedicati interamente al mondo Pokémon (Allison 2002) (fig. 58). Una mostrificazione commerciale riarticolata poi in veste di *branding* nazionale esterno, come testimoniato dalla copertina «Pokémon!» del settimanale *Time* del 22 novembre 1999, con servizi sull'industria del giocattolo e l'animazione made in Japan (fig. 59).

Altri investimenti identitari di tipo più locale o regionale possono concentrarsi sui mostri tradizionali, come nel caso curioso dei «villaggi *kappa*» (*kappa mura*) presentati in precedenza: decine di organizzazioni informali amanti del folletto acquatico, riunitesi nel 1988 in Repubblica Federale dei *kappa* (Kappa Renpō Kyōwakoku 河童連邦共和国) (fig. 60). L'assunzione invece crescente da parte di comuni, province e regioni delle strategie di marketing corporativo per creare un proprio marchio distintivo sta dando vita a un esercito sterminato di nuove creature del tutto inedite, più o meno mostruose. Tra gli esiti più evidenti di questo fenomeno *glo-cal* vanno annoverati i cosiddetti *yurukyara* ゆるキャラ (personaggi tranquilli, indulgenti): più di 1.000 personaggi-mascotte creati nell'ultimo decennio



Figure 58, 59. Il 'Gross National Cool' dei Pokémon: il Pokémon Jet della All Nippon Airways, (1999) e la copertina del Time (22 novembre 1999)

Figure 60, 61, 62. Monster branding folclorico (la Repubblica Federale dei kappa); aziendale (Dōmō-kun, la mascotte del canale satellitare B2 della NHK); e locale (Sento-kun, la mascotte di Nara)

per promuovere prodotti o eventi locali, ognuno con una specifica fisionomia e personalità, messe poi in scena da attori in costume durante le feste locali (Occhi 2014). Buona parte del loro aspetto accattivante e carino (*kawaii*) è affidato alle tecniche collaudate del *character design* nipponico che caratterizza, oltre all'ambito di videogiochi, *manga* e *anime*, anche quello ancora più pervasivo della gadgettistica. A questo proposito è interessante notare come Miura Jun みうらじゅん, divulgatore del neologismo *yurukyara*, spieghi - o legittimi - la vitalità di queste icone locali come un proseguimento delle credenze di derivazione *shintō* sulla natura animata di oggetti naturali e non, in grado di trasferirsi in epoca contemporanea alla creazione di icone altrettanto animate e ubiqua, come per esempio la gattina Hello Kitty della Sanrio (Miura 2004).



Figure 63, 64. Doraemon, nominato primo «Ambasciatore Culturale degli anime» (Ministero degli Affari Esteri, 2008); Pikachu e Astroboy mobilitati per promuovere la candidatura di Tōkyō alle Olimpiadi del 2016 (Tokyo International Anime Fair, 2008)

Non sorprende quindi che questi investimenti identitari e le loro tecniche comunicative vengano infine estesi per essere incorporati anche nelle politiche culturali più ampie su scala internazionale. In concomitanza con il successo commerciale della *J-culture* nel mondo, si assiste a una rivalutazione istituzionale dei contenuti popolari della cultura giapponese, non più confinata alle sue collaudate icone tradizionali. Il saggio «Japan's Gross National Cool» di McGray, con le indicazioni sull'enorme potenziale di *soft power* insito nei prodotti della sua industria culturale, è stato tanto influente da accomunare sotto lo slogan del «Cool Japan» una serie di iniziative governative volte a promuovere l'immagine all'estero del Paese. Un nuovo auto-orientalismo di inizio secolo, che assume lo sguardo 'occidentale' per riformulare la propria nipponicità: studi commissionati dalla JETRO, l'ente giapponese che controlla le attività commerciali internazionali (JETRO 2005; 2007); programmi televisivi settimanali della NHK su che cosa renda il Giappone così attraente per gli stranieri («Cool Japan- *hakkutsu*»); o video promozionali della campagna governativa *Visit Japan* («*Yōkoso! Japan. Cool Japan*», 2007). Di particolare interesse è come anche questo *branding* nazionale interno si affidi alla figura del mostro, attingendo alle versioni più carine e amicali del repertorio *J-culture* per promuovere addirittura la propria diplomazia culturale. Tra gli esempi più recenti risalenti al 2008 vi sono il robot-gatto atomico Doraemon ドラえもん, nominato dal ministro degli Affari Esteri primo Ambasciatore Culturale degli anime; o ancora Pikachu ピカチュウ (il Pokémon più noto) e l'androide-bambino atomico Astroboy (*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム) in veste di icone mobilitate per la candidatura di Tōkyō per le Olimpiadi del 2016 (figg. 63, 64).

5 Il Giappone globalizzato: specchio identitario *deformato* o *deformante* ?

Quello descritto finora è un processo identitario ancora in atto di cui è difficile valutare appieno la portata nei termini posti da questa indagine. Da una parte non è complicato individuare come anche in quest'epoca globalizzata l'intersezione di imperativi corporativi, politiche culturali e intrattenimento consumistico contribuiscano alla riproduzione di auto-rappresentazioni *in* Giappone e di etero-rappresentazioni *del* Giappone che si affidano a un'alterità/identità *deformata* o mostruosa. Dall'altra parte è importante chiedersi se questa sorta di *monster branding* del Giappone sia il prodotto di un'analoga configurazione identitaria, indotta dal rapporto reciproco fra occidentalismo, orientalismo e auto-orientalismo; il frutto, cioè, di una cartografia geoculturale forse ancora egemone che, nonostante l'integrazione con gli aspetti transnazionali, fluidi e ricreativi del marketing globale, concorre invece a una dinamica essenzializzante dell'identità propria e di quella altrui, con tutti i suoi possibili esiti disumanizzanti.

In altre parole, la costruzione della nuova nipponicità da entrambe le parti attinge al potenziale simbolico ibrido del mostro per avvicinare realtà diverse, con il risultato però di ribadirne i confini e le differenze essenzializzate ('Occidente', 'Oriente', 'Giappone')? Oppure, siamo di fronte a un processo che ricorre al potenziale liminale del mostro per farne invece un principio *deformante* e quindi trasformativo? In questo secondo caso, si tratterebbe allora di una trasformazione resa possibile dal riconoscimento critico di sé stessi nello specchio mostruoso, assieme a tutte le proprie proiezioni, in modo da offrire un'occasione conoscitiva delle logiche confinanti alla base della propria identità passata. Il mostro potrebbe rappresentare in tal caso un invito *dis-locante* di tipo transculturale e polifonico, per un'identificazione più aperta e inclusiva, verso una mutazione creativa e a venire.

A future that would not be monstrous would not be a future; it would already be a predictable, calculable, and programmable tomorrow. All experience open to the future is prepared or prepares itself to welcome the monstrous arrivant, to welcome it, that is, to accord hospitality to that which is absolutely foreign or strange, but also, one must add, to try to domesticate it, that is, to make it part of the household and have it assume the habits, to make us assume new habits. This is the movement of culture. (Derrida 1995, p. 387)

Bibliografia

- Abruzzese, Alberto (1979). *La Grande Scimmia: Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*. Roma: Napoleone.
- Akutagawa Ryūnosuke 芥川龍之介 [1927] (1992). *Kappa* 河童 (Kappa). Tōkyō: Shūeisha.
- Akutagawa Ryūnosuke [1927] (1988). «Nel paese dei kappa». In: Akutagawa Ryūnosuke, *Rashōmon e altri racconti*. Trad. di Ghio Keiko. Torino: TEA, pp. 237-293.
- Allison, Anne (2006). *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Anderson, Benedict [1983] (2000). *Comunità immaginate: Origini e fortuna dei nazionalismi*. Trad. di Marco Vignale. Roma: Manifestolibri.
- Antonini, Anna (2005). *L'incanto del mondo: Il cinema di Hayao Miyazaki*. Milano: Il principe costante.
- Asma, Stephen T. (2009). *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. Oxford: Oxford University Press.
- Aston, William G. (ed.) (1956). *Nihongi Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697*. London: George Allen & Unwin.
- Atherton, Catherine (ed.) (1998). *Monsters and Monstrosity in Greek and Roman Culture*, vol. 6, *Nottingham Classical Literature Series*. Bari: Levanti Editori.
- Azuma Hiroki 東浩紀 (2001). *Dōbutsuka suru posutomodan: Otaku kara mita Nihonshakai* 動物化するポストモダン: オタクから見た日本社会 (Il postmoderno 'animalizzato': La società giapponese vista attraverso gli otaku). Tōkyō: Kōdansha Gendai Shinsho. Trad. it.: *Generazione otaku: Uno studio della postmodernità*. A cura di M. Pellitteri. Trad. di Lydia Origlia. Milano: Jaca Books, 2010.
- Bargen, Doris J. (1997). *A Woman's Weapon: Spirit Possession in The Tale of Genji*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Befu, Harumi (2001). *Hegemony of Homogeneity: An Anthropological Analysis of Nihonjinron*. Melbourne: Trans Pacific Press.
- Bellini, Manuele (2008). *Orrore nelle arti: Prospettive estetiche sull'immaginazione del limite*. Milano: Lucisano.
- Benedict, Ruth (1946). *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. Boston: Houghton Mifflin. Trad. it.: *Il crisantemo e la spada*. Trad. di Marina Lavaggi, Ferdinando Mazzone. Bari: Dedalo libri, 1968.
- Benoît Carbone, Marco (2013). *Tentacle erotica: Orrore, seduzione, immaginari pornografici*. Udine; Milano: Mimesis.
- Berry, Mary Elizabeth (2006). *Japan in Print: Information and Nation in the Early Modern Period*. Berkeley: University of California Press.

- Berzieri, Marta (2008). *La paura in Giappone: Yokai e altri mostri giapponesi*. Vasto: Caravaggio.
- Blacker, Carmen (1975). *The Catalpa Bow: A Study of Shamanistic Practices in Japan*. London: George Allen & Unwin.
- Blouin, Michael J. (2013). *Japan and the Cosmopolitan Gothic: Specters of Modernity*. New York: Palgrave Macmillan.
- Bolton, Christopher; Istvan Csicsery-Ronay Jr.; Tatsumi Takayuki (eds.) (2007). *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Boscaro, Adriana (2012). «Un occidentale stregato dal mondo dei fantasmi giapponesi». In: Amitrano, Giorgio; De Maio, Silvia (a cura di), *Nuove prospettive di ricerca sul Giappone*. Napoli: il Torcoliere, pp. 91-104.
- Boscaro, Adriana; Maurizi, Maurizio; Mastrangelo, Matilde; Orsi, Maria Teresa; Sagiya, Ikuko (2012). «*Mononoke* e dintorni: fenomeni di possessione e apparizioni di fantasmi nella letteratura giapponese». In: Amitrano, Giorgio; De Maio, Silvia (a cura di), *Nuove prospettive di ricerca sul Giappone*. Napoli: il Torcoliere, pp. 41-104.
- Braidotti, Rosi (2005). *Madri, mostri e macchine*. Roma: Manifestolibri.
- Breslin, Gerry; Brookes, Ian; Groves, Robert; Holmes, Andrew (eds.) (2011). *Collins English Dictionary*. Glasgow: Harper Collins Publishers.
- Buruma, Ian; Margalit Avishai (2004). *Occidentalism: A Short History of Anti-Westernism*. London: Atlantic Books.
- Cardi, Luciana (2012). *Specchi deformanti: Miti e racconti migranti tra oriente e occidente* [tesi di dottorato]. Napoli: Università degli Studi di Napoli «L'Orientale».
- Carrier, James G. (ed.) (1995). *Occidentalism: Images of the West*. Oxford: Clarendon Press.
- Casal, Ugo A. (1961). «The kappa». *The Transactions of the Asiatic Society of Japan*, 8, December, pp. 157-191.
- Chen Xiaomei [1995] (2002). *Occidentalism: A Theory of Counter-Discourse in Post-Mao China*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield.
- Chigiri Kōsai 知切光歳 (1975). *Tengu no kenkyū* 天狗の研究 (Studio sul tengu). Tōkyō: Dairiku Shobō.
- Cohen, Jeffrey Jerome (1996) «Monster Culture (Seven Theses)». In: Cohen, Jeffrey Jerome (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 3-25.
- Coronil, Fernando (1996). «Beyond Occidentalism: Toward Nonimperial Geohistorical Categories» [online]. *Cultural Anthropology*, 11 (1), pp. 51-87. Disponibile all'indirizzo <http://www.unc.edu/~aparicio/WAN/CoronilBeyond0cc.pdf>.
- Creed, Barbara (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London; New York: Routledge.
- Cucinelli, Diego (2013). «Il profilo storico della yōkaigaku, la 'demonologia'»

- giapponese, e la classificazione delle creature sovranaturali nel Sol Levante» [online]. *DADA - Rivista di Antropologia Post-globale*, dicembre, pp. 29-58. Disponibile all'indirizzo <http://www.dadarivista.com/Singoli-articoli/2013-dicembre/2plus.pdf>.
- Dale, Peter N. [1986] (1988). *The Myth of Japanese Uniqueness*. London: Routledge-Nissan Institute for Japanese Studies.
- Daliot-Bul, Michal (2009). «Japan Brand Strategy: The Taming of “Cool Japan” and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age». *Social Science Japan Journal*, vol. 12, n. 2, pp. 247-266.
- De Antoni, Andrea (2010). *Hell is Round the Corner: Religious Landscapes, People and Identity in Contemporary Japan* [Ph.D. dissertation]. Venezia: Università Ca' Foscari.
- De Visser, Marinus Willem (1908). «The Tengu». *Transactions of the Asiatic Society of Japan*, vol. 36, pp. 25-99.
- Derrida, Jacques (1995). «Passages: From Traumatism to Promise». In: Weber, Elizabeth (ed.). *Points: Interviews 1974-1994*. Stanford: Stanford University Press, pp. 372-395.
- Douglas, Mary (1966). *Purity and Danger: An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo*. New York: Praeger.
- Dower, John W. (1986). *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*. New York: Pantheon Books.
- Felton, Debbi (2012). «Rejecting and Embracing the Monstrous in Ancient Greece and Rome». In: Mittman, Asa Simon; Dendle, Peter (eds.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Farnham, Surrey, England; Burlington, Vermont: Ashgate, pp. 103-131.
- Ferguson, Niall (2011). *Civilization: The West and the Rest*. New York: The Penguin Press.
- Figal, Gerald (1999). *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham; London: Duke University Press.
- Flores, Linda Marie (2005). *Writing the Body: Maternal Subjectivity in the Works of Hirabayashi Taiko, Enchi Fumiko, and Ōba Minako* [Ph.D. dissertation]. Los Angeles: University of California.
- Foni, Fabrizio (2007). *Alla fiera dei mostri: Racconti pulp, orrori e arcane fantasticherie nelle riviste italiane 1899-1932*. Latina: Tunué.
- Foster, Michael Dylan (1998). «The Metamorphosis of the kappa». *Asian Folklore Studies*, 57, pp. 1-24.
- Foster, Michael Dylan (2009). *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Foster, Michael Dylan (2013). «Review» [on line]. *Journal of Folklore Research*. Disponibile all'indirizzo <http://www.jfr.indiana.edu/review.php?id=1621>.
- Foucault, Michel [1969] (1971). *L'archeologia del sapere*. Trad. di Giovanni Bogliolo. Milano: Rizzoli.

- Giovannini, Fabio (1999). *Mostri: protagonisti dell'immaginario del Novecento*. Roma: Castelvechchi.
- Gorai Shigeru 五来重 (2000). «Tengu to shominshinkō» 天狗と庶民信仰 (Il tengu e i culti popolari). In: Komatsu Kazuhiko 小松和彦 (a cura di), *Kaii no minzokugaku 5: Tengu to yamanba* 怪異の民俗学. 5: 天狗と山姥 (Etnologia del soprannaturale 5: il tengu e la yamanba). Tōkyō: Kawade Shobō Shinsha, pp. 200-225.
- Graham, Elaine L. (2002). *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Gramsci, Antonio [1929-35] (1975). *Quaderni del carcere*. Ed. crit. a cura di V. Gerratana. Torino: Einaudi.
- Grapard, Allan G. (2006). «I Buddhismi esoterici in Giappone». In: Sullivan, Lawrence Edward; Villani, Paolo (a cura di), *Grandi religioni e culture dell'estremo oriente: Giappone*. Milano: Jaca Book, pp. 221-247.
- Hansen, Wilburn (2008). *When Tengu Talk: Hirata Atsutane's Ethnography of the Other World*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Haraway, Donna J. (1985). «A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s'». *Socialist Review*, 15 (2), pp. 65-107.
- Harvey, David (1989). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Oxford: Blackwell.
- Hearn, Lafcadio [1904] (2001). *Storie di spettri giapponesi*. Trad. di Gabriella Rovagnati. Milano: Tranchida.
- Haneda Shukai 羽田守快 (a cura di) (2004). *Shugendō shugyō nyūmon* 修験道修行入門 (Introduzione alle austerità religiose dello shugendō). Tōkyō: Genshobō.
- Howell, David L. (1992). «Proto-Industrial Origins of Japanese Capitalism». *Journal of Asian Studies*, 51 (2), pp. 269-286.
- Huntington, Samuel P. (1996). *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York: Simon & Schuster.
- Ikura Yoshiyuki 飯倉義之 (2010). *Nippon no kappa no shōtai* ニッポンの河童の正体 (La vera natura del kappa giapponese). Tōkyō: Shinjinbutsu Ōraisha.
- Inoue Enryō 井上円了 (1894). *Yōkaigaku kōgi* 妖怪学講義 (Seminari sullo yōkaigaku). Tōkyō: Tetsugakukan.
- Inoue Enryō (1999-2001). *Yōkaigaku zenshū* 妖怪学全集 (Opera omnia dello yōkaigaku). 6 voll. Tōyō daigaku Inoue Enryō Kinengakujutsu sentā 東洋大学井上円了記念学術センター (a cura di). Tōkyō: Kashiwa Shobō.
- Ishida, Eiichirō (1950). «The kappa legend». *Folklore Studies*, 9, pp. 1-152.
- Ishikawa Junichirō 石川純一郎 (1985). *Shinpan kappa no sekai* 新版河童の世界 (Nuova edizione del mondo dei kappa). Tōkyō: Jiji Tsūshinsha.
- Ivy, Marilyn (1995). *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan*. Chicago: University of Chicago Press.
- Iwabuchi, Kōichi (1994). «Complicit Exoticism: Japan and Its Other». *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture*, 8 (2), pp. 49-82.
-

- Iwabuchi, Kōichi (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham; London: Duke University Press.
- Iwata Shigenori 岩田重則 (2000). «*Tengu to sensō*» 天狗と戦争 (Il *tengu* e la guerra). In: Komatsu Kazuhiko 小松和彦 (a cura di), *Kai no minzokugaku 5: Tengu to yamanba* 怪異の民俗学. 5: 天狗と山姥 (Etnologia del soprannaturale 5: il *tengu* e la *yamanba*). Tōkyō: Kawade Shobō Shinsha, pp. 257-291.
- Izumi Kyōka 泉鏡花 [1896, 1900, 1908, 1939] (1991). *Il monaco del monte Kōya e altri racconti*. Trad. e cura di Bonaventura Ruperti. Venezia: Marsilio.
- «Izuna Gongen» [online]. Enciclopedia *Shintō* del Kokugakuin. Disponibile all'indirizzo <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=193> (2013-09-08).
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- JETRO (a cura di) (2005). «Japan Animation Industry Trends» [online] (2005). *JETRO Japan Economic Monthly*, June. Disponibile all'indirizzo http://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2005_35_r.pdf (2013-12-10).
- JETRO (a cura di) (2007). «'Japan Cool' Rises in Global Importance and Significance» [online]. Disponibile all'indirizzo http://jetro2.nr10.com/documents/focus/JETRO_Focus_May2007.pdf (2013-12-10).
- Kammer, Reinhard; Fitzgerald, Betty J. (eds.) (1978). *Zen and Confucius in the Art of Swordsmanship*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Kang Sang-jung 姜尚中 (1996). *Orientalizumu no kanata e* オリエンタリズムの彼方へ (Oltre l'orientalismo). Tōkyō: Iwanami.
- Kanō Seiji 叶精二 (2006). *Miyazaki Hayao Zensho* 宮崎駿全書 (Hayao Miyazaki: opera omnia). Tōkyō: Filmart.
- Kanō Seiji [1997] (2007). «*Miyazaki sakuhin no gijutsukō*» 宮崎作品の技術考 (Aspetti tecnici delle opere di Miyazaki). In: Yōrō Takeshi 養老孟司 (a cura di), *Kinejun mukku firumumēkazu VI: Hayao Miyazaki Kinemajunpō*. Tōkyō: Kinema Junpōsha, pp. 90-104.
- «*Kappa* 河童» (1987). In: Katsumi Inui 乾克己 et al. (a cura di), *Nihon denki densetsu daijiten* 日本伝奇伝大事典 (Grande dizionario delle leggende e dei misteri giapponesi). Tōkyō: Kadokawa Shunju, pp. 256-257.
- «*Kappa*» (1994). In: Ōtsuka Minzoku Gakkai 大塚民俗学会 (a cura di), *Nihon minzoku jiten* 日本民俗事典 (Dizionario del folklore giapponese). Tōkyō: Kobundō, pp. 154-155.
- «*Kappa*» (1998). In: Sasaki Kōkan 佐々木宏幹; Miyata Noboru 宮田登; Yamaori Tetsuo 山折哲雄; Ikegami Yoshimasa 池上良正 et al. (a cura di), *Nihon minzoku shūkyō jiten* 日本民俗宗教辞典 (Dizionario delle religioni folcloriche in Giappone). Tōkyō: Tōkyōdō Shuppan, pp. 112-113.
- Kappa Renpō Kyōwakoku 河童連邦共和国 (a cura di) (1992). *Nihon no kappa* 日本の河童 (Il *kappa* del Giappone). Tōkyō: Kirihara Shoten.
-

- Kawai Hayao 河合隼雄 (1982). *Mukashibanashi to nihonjin no kokoro* 昔話と日本人の心 (Racconti fantastici e l'anima dei giapponesi). Tōkyō: Iwanami Shoten.
- Kawai Shōichirō 河合祥一郎 (2010). *Yūreigaku nyūmon* 幽霊学入門 (Introduzione allo studio dei fantasmi). Tōkyō: Shinshokan.
- Knutsen, Roald (2011). *Tengu: The Shamanic and Esoteric Origins of the Japanese Martial Arts*. Folkestone: Global Oriental.
- Koike Nagayuki 小池長之 (1988). «Tengu». In: Kokushi daijiten henshū iinkai 国史大辞典編集委員会 (a cura di), *Kokushi daijiten* 国史大辞典 (Grande dizionario della storia nazionale), vol. 9. Tōkyō: Yoshikawa Bunkōkan, p. 948.
- Kokuritsu rekishi minzokugaku hakubutsukan 国立歴史民俗学博物館; Tsunemitsu Tōru 常光徹 (a cura di) (2014), *Kappa to wa nanika* 河童とはなにか (Che cos'è il kappa?). Tōkyō: Wadashoin.
- Kokushi daijiten henshū iinkai 国史大辞典編集委員会 (a cura di) (1988). *Kokushi daijiten* 国史大辞典 (Grande dizionario della storia nazionale), vol. 9. Tōkyō: Yoshikawa Bunkōkan.
- Komatsu Kazuhiko 小松和彦 (1985). *Ijinron: minzoku shakai no shinsei* 異人論: 民俗社会の心性 (Teoria sullo straniero: La mentalità nelle società folcloriche). Tōkyō: Seidosha.
- Komatsu Kazuhiko (1987). «The Dragon Palace Child: An Anthropological and Sociohistorical Approach». *Current Anthropology*, 28 (4), August-October, pp. 31-39.
- Komatsu Kazuhiko (1994a). *Yōkaigaku shinkō. Yōkai kara miru Nihonjin no kokoro* 妖怪学新考: 妖怪からみる日本人の心 (Nuove riflessioni sulla scienza dei mostri: L'animo dei giapponesi visto attraverso i mostri tradizionali). Tōkyō: Shōgakusan.
- Komatsu Kazuhiko (1994b). *Hyōrei shinkōron* 憑霊信仰論 (Teorie sulla credenza della possessione spirituale). Tōkyō: Kōdansha Gakujutsu Bunko.
- Komatsu Kazuhiko (1997). «Mori no kami koroshi to sono noroi» 森の神殺しとその呪い (L'uccisione della divinità boschiva e sua maledizione). *Eureka*, 29 (11), pp. 48-53.
- Komatsu Kazuhiko (a cura di) (2000a). *Kaii no minzokugaku 3: Kappa* 怪異の民俗: 河童 (Etnologia del soprannaturale 3: il kappa). Tōkyō: Kawade Shobō Shinsha.
- Komatsu Kazuhiko (a cura di) (2000b). *Kaii no minzokugaku 5: Tengu to yamanba* 怪異の民俗学. 5: 天狗と山姥 (Etnologia del soprannaturale 5: il tengu e la yamanba). Tōkyō: Kawade Shobō Shinsha.
- Komatsu Kazuhiko [2006] (2007) *Yōkai bunka nyūmon* 妖怪文化入門 (Introduzione alla cultura dei mostri tradizionali). Tōkyō: Serika Shobō.
- Koschmann, J. Victor (1982). «Action as Text: Ideology in the Tengu Insurrection». In: Najita Tetsuo; Koschmann, J. Victor (eds.), *Conflict in Modern Japanese History: The Neglected Tradition*. Princeton: Princeton University Press, pp. 81-106.
-

- Lamarre, Thomas (2006). «Anime: The Multiplanar Image». In: Lunning, Frenchy (ed.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 120-143.
- Levina, Marina; Bui, Diem-My T. (eds.) (2013). *Monster Culture in the 21st Century: A Reader*. New York: Bloomsbury Academic.
- Li, Michelle Ilene Osterfeld. (2009). *Ambiguous Bodies: Reading the Grotesque in Japanese Setsuwa Tales*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Lyotard, Jean-François (1982). «Presenting the Unpresentable: The Sublime». *Art Forum*, (March), 20 (8), pp. 64-69.
- Makino, Yoko (2004). «Lafcadio Hearn and Yanagita Kunio: Who Initiated Folklore Studies in Japan?» [online]. Relazione presentata al simposio *Lafcadio Hearn in International Perspectives* (Komaba, Università di Tōkyō, 25 settembre 2004). Disponibile all'indirizzo <http://www.seijo.ac.jp/pdf/faeco/kenkyu/166/133-146makino.pdf>.
- Masui Sachimine; Testini, Beatrice (2007). *San Sen Sou Moku: Il giardino giapponese nella tradizione e nel mondo contemporaneo*. Padova: CasadeiLibri.
- Matsuura Seizan 松浦静山 [1821-1844] (1978). *Kasshi yawa* 甲子夜話 (Racconti notturni dell'anno Kinoo). Tōkyō: Tokuma Shoten.
- Mazzei, Franco (1979). *Il capitalismo giapponese: gli stadi di sviluppo*. Napoli: Liguori.
- McCarthy, Helen [1999] (2002). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- McGray, Douglas (2002). «Japan's Gross National Cool». *Foreign Policy*, 130, May, pp. 44-54.
- Miller, Roy Andrew (1982). *Japan's Modern Myth: The Language and Beyond*. New York; Tōkyō: Weatherhill.
- Mittman, Simon Asa; Dendle, Peter J. (eds.) (2012). *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Farnham: Ashgate.
- Miura Jun みうらじゅん (2004). *Yurukyara daizukan* ゆるキャラ大図鑑 (Grande guida illustrata agli yurukyara). Tōkyō: Fusōsha.
- Miyake, Toshio (2006). «Il kappa, caleidoscopio dell'immaginario nipponico». In: Takashi Yoichi. *Storia di un kappa*. Trad. di Marcella Mariotti. Padova: CasadeiLibri, pp. 41-69.
- Miyake, Toshio (2008). «Il tengu, demone divino della montagna». In: Takashi Yoichi, *La storia del tengu*. Trad. di Marcella Mariotti. Padova: CasadeiLibri, pp. 9-40.
- Miyake, Toshio (2010a). «L'estetica del mostruoso nel cinema di Miyazaki Hayao». In: Bienati, Luisa; Mastrangelo, Matilde (a cura di), *Un'isola in levante: Saggi sul Giappone in onore di Adriana Boscaro*. Napoli: ScriptaWeb, pp. 363-376.
- Miyake, Toshio (2010b). *Occidentalismi: La narrativa storica giapponese*. Venezia: Cafoscarina.
-

- Miyake, Toshio (2011). «Mostri made in Japan. Orientalismo e auto-Orientalismo nell'epoca della globalizzazione». In: Casari, Matteo (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo: Manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*. Latina: Tunué, pp. 161-193.
- Miyata Noboru 宮田登 (1985). *Yōkai no minzokugaku* 妖怪の民俗学 (Etnologia degli yōkai). Tōkyō: Iwanami Shoten.
- Miyazaki Hayao 宮崎駿 (2002). *Shuppatsuten 1979-1996* 出発点 1979-1996 (Punto di partenza 1979-1996). Tōkyō: Tokuma Shoten.
- Mizuki Shigeru 水木しげる [1994] (2013). *Enciclopedia dei mostri giapponesi*. Trad. it. di Keiko Ichiguchi, Emilio Martini. Bologna: KappaLab.
- Mizuta Noriko 水田宗子; Kitada Sachie 北田幸恵 (a cura di) (2002). *Yamabatachi no monogatari: Josei no genkei to katarinaoshi* 山姥たちの物語: 女性の原型と語りなおし (Storie di yamanba: Raccontare di nuovo l'archetipo delle donne). Tōkyō: Gakugei Shorin.
- Morley, David; Robins, Kevin (1995). «Techno-Orientalism: Japan Panic». In: Morley, David; Robins, Kevin (eds.), *Spaces and Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*. London; New York: Routledge, pp. 147-173.
- Mouer, Ross; Sugimoto, Yoshio (1986). *Images of Japanese Society: A Study in the Social Construction of Reality*. London: Kegan Paul International.
- Murakami, Takashi (2005). «Superflat Trilogy: Greetings, You Are Alive». In: Murakami Takashi (ed.), *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New York; New Haven; London: Japan Society; Yale University Press, pp. 150-163.
- Murakami, Takashi (ed.) (2005). *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven; London: Yale University Press.
- Nakamura Teiri 中村禎里 (1996). *Kappa no nihonshi* 河童の日本史 (Storia giapponese del kappa). Tōkyō: Nihon Editā Sukūru Shuppanbu.
- Nakao Sasuke 中尾佐助 (1966). *Saibaishokubutsu to nōkō no kigen* 栽培植物と農耕の起源 (*Le piante coltivate e l'origine dell'agricoltura*). Tōkyō: Iwanami Shinsho.
- Napier, Susan J. (1996). *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*. London; New York: Routledge.
- Napier, Susan J. (2006). «Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away». *Journal of Japanese Studies*, 32 (2), pp. 287-310.
- Natsume Sōseki 夏目漱石 (1966). *Sōseki zenshū* 漱石全集 (Opera omnia di Sōseki), vol. 13. Tōkyō: Iwanami Shoten.
- Negishi Yasumori 根岸鎮衛 [1814] (1991). *Mimibukuro* 耳袋 (Testimonianze varie). Tōkyō: Iwanami Shoten.
- Nye, Joseph (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.
- Occhi, Debra (2014). «Yuru Kyara Humanity and the Uncanny Instability

- of Borders in the Construction of Japanese Identities and Aesthetics». *ICU Japan Studies*, pp. 7-17.
- Ohnuki-Tierney, Emiko (1987). *The Monkey as Mirror: Symbolic Transformations in Japanese History and Ritual*. Princeton: Princeton University Press.
- Orsi, Maria Teresa (1998). «Introduzione». In: Orsi, Maria Teresa (a cura di), *Fiabe giapponesi*. Torino: Einaudi, pp. vi-xxxvii.
- Ōshima Tatehiko 大島建彦 (a cura di) (1988). *Kappa 河童*. Tōkyō: Iwasaki Bijutsusha.
- Ouwehand, Cornelis (1964). «Monkey and kappa». In: *Namazue and Their Themes: An Interpretative Approach to Some Aspects of Japanese Folk Religion*. Leiden: E. J. Brill, pp. 203-220.
- Papp, Zília (2010). *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestone: Global Oriental.
- Plutschow, Herbert (1991). «Towards a Definition of Tama». In: Boscaro, Adriana; Gatti, Francesco; Raveri, Massimo (eds.), *Rethinking Japan*, vol. 1. Sandgate Folkestone, Kent: Japan Library Ltd., pp. 146-161.
- Raveri, Massimo (2006a). *Itinerari nel sacro: L'esperienza religiosa giapponese*. Venezia: Cafoscarina.
- Raveri, Massimo (2006b). «Paradisi e labirinti. La montagna sacra in Giappone». In: Barbero, Amilcare; Piano, Stefano (a cura di). *Religioni e sacri monti*. Ponzano Monferrato: Atlas, pp. 287-299.
- Reider, Noriko T. (2010). *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present* [online]. Logan, Utah: Utah State University Press. Disponibile all'indirizzo http://digitalcommons.usu.edu/usupress_pubs/59.
- Reischauer, Edwin O. (1977). *The Japanese*. Cambridge (MA): Belknap Press.
- Rogers, John M. (1991). «Arts of War in Times of Peace: Swordsmanship, in *Honchō Bugei Shōden*, Chapter 6». *Monumenta Nipponica*, 46 (2), pp. 173-202.
- Said, Edward W. (1978). *Orientalism: Western Conceptions of the Orient*. New York: Pantheon Books. Trad. it.: *Orientalismo: L'immagine europea dell'Oriente*. Trad. di Stefano Galli. Milano: Feltrinelli, 2002.
- Sakai, Naoki (1997). *Translation and Subjectivity: On 'Japan' and Cultural Nationalism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sakai, Naoki (2002). «The West». In: Buckley, Sandra (ed.), *Encyclopaedia of Contemporary Japanese Culture*. London; New York: Routledge, pp. 563-564.
- Sawaragi Noi (2005). «On the Battlefield of "Superflat": Subculture and Art in Postwar Japan». In: Takashi Murakami (ed.) (2005), *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven; London: Yale University Press, pp. 187-207.
- Shinmura Izuru 新村出 et al. (a cura di) (1991). *Kōjien 広辞苑* (Dizionario di lingua giapponese). Tōkyō: Iwanami Shoten.
- Sleeboom, Margaret (2004). *Academic Nations in China and Japan: Framed*

- in Concepts of Nature, Culture and the Universal*. London; New York: Routledge Curzon.
- Starrs, Roy (2006). «Lafcadio Hearn as Japanese Nationalist». *Japan Review*, 18, pp. 181-213.
- Steinberg, Marc (2009). *The Emergence of the Anime Media Mix: Character Communication and Serial Consumption* [Ph.D. dissertation]. Rhode Island: Brown University.
- Takeda Akira 竹田旦 (1949). «*Suijinshinkō to kappa*» 水神信仰とかっぱ (I culti delle divinità acquatiche e il kappa). *Minkan denshō*, 13 (8), pp. 1-7.
- Takashi Yoichi たかしよいち (1971). *Gawappa* がわっぱ (*Kappa*). Tōkyō: Iwasakishoten. Trad. it.: *Storia di un kappa*. Trad. di Marcella Mariotti, Padova: CasadeiLibri, 2006.
- Takashi Yoichi (1972). *Horafuki tengu* ほら吹き天狗 (Il *tengu* spaccone). Tōkyō: Iwasakishoten. Trad. it.: *Storia di un kappa*. Trad. di Marcella Mariotti, Padova: CasadeiLibri, 2008.
- Takashi Yoichi (1975). *Onigara* 鬼がら (La pelle del demone). Tōkyō: Iwasakishoten. Trad. it.: *La pelle del demone blu*. Trad. e cura di Marcella Mariotti. Padova: CasadeiLibri, 2005.
- Takashi Yoichi (1972). *Shiranui* しらぬい. Tōkyō: Iwasakishoten. Trad. it.: *Fuochi misteriosi di Kumamoto*. Trad. di Marcella Mariotti. Padova: CasadeiLibri, 2014.
- Tanigawa Kotosuga 谷川土清 et al. [1787-1887] (1968). *Wakun no shiori* 倭訓栞 (Dizionario monolingue giapponese). Tōkyō: Meicho Kankōkai.
- Terada Torahiko 寺田寅彦 (1929). *Bakemono no shinka* 化け物の進化 (L'evoluzione dei mostri tradizionali): Tōkyō: Aozora Bunko.
- Terajima Ryōan 寺島良安 [1712] (1970). *Wakan sansai zue* 和漢三才圖會 (Enciclopedia illustrata sino-giapponese dei Tre Mondi). Tōkyō: Tōkyō Bijutsu.
- Tsutsui, William M.; Ito, Michiko (eds.) (2006). *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. New York: Palgrave Macmillan.
- Tyler, Royall (a cura di) (1988). *Demoni e mostri del Giappone*. Trad. di Fulvio Foresti. Milano: Arcana.
- Tyler, Royall; Tyler, Susan (2000). «The Possession of Ukifune». *Asiatica Venetiana*, 5, pp. 177-209.
- Ury, Marian (1988). «A Heian Note on the Supernatural». *Journal of the Association of Teachers of Japanese*, 22 (2), November, pp. 189-194.
- Viswanathan, Meera (1996). «In Pursuit of the Yamamba: The Question of Female Resistance». In: Schalow, Paul Gordon; Walker, Janet A. (eds.), *The Woman's Hand: Gender and Theory in Japanese Women's Writing*. Stanford, California: Stanford University Press, pp. 239-261.
- Vogel, Ezra F. (1979). *Japan as Number One: Lesson for America*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Wada Kan 和田寛 (2010). *Kappa no bunkashi* 河童の文化誌 (Cronaca culturale del kappa). Tōkyō: Wadashoin.
-

- Wakabayashi, Haruko (1995). *Tengu: Images of the Buddhist Concepts of Evil in Medieval Japan* [Ph.D. dissertation]. Princeton: Princeton University.
- Wakabayashi, Haruko (2002). «The Dharma for Sovereigns and Warriors. Onjō-ji's Claim for Legitimacy in *Tengu zōshi*». *Japanese Journal of Religious Studies*, 29 (1-2), pp. 35-66.
- Wakabayashi, Haruko (2012). *The Seven Tengu Scrolls: Evil and the Rhetoric of Legitimacy in Medieval Japanese Buddhism*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Wilkinson, Endymion (1981). *Misunderstanding: Europe vs. Japan*. Tōkyō: Chūō Kōronsha. Trad. it.: «Il Giappone visto dagli europei: un paese alla rovescia». Trad. di Leone Diena. In: Wilkinson, Endymion, *Capire il Giappone*. Milano: Longanesi & C., [1981] 1982, pp. 21-72.
- Williams, Duncan (2005). «The Cult of Dōryō Daigongen: Daiyūzan and Sōtō Zen Prayer Temples». In: Williams, Duncan, *The Other Side of Zen: A Social History of Sōtō Zen Buddhism in Tokugawa Japan*. Princeton: Princeton University Press, pp. 59-85.
- Yagyū Munenori 柳生宗矩 [1632] (2004). *La spada che dà la vita: Gli insegnamenti segreti della Casa dello Shogun*. Trad. dal giapponese di William Scott Wilson. Trad. it. dall'inglese di Monica Amarillis Rossi. Milano: Luni.
- Yanagita Kunio 柳田國男 (1905). «*Yūmeidan*» 幽冥談 (Conversazioni sul 'mondo nascosto'). *Shinkō bunrin*, 1 (6), pp. 242-258.
- Yanagita Kunio [1909] (1989). «*Tengu no hanashi*» 天狗の噺 (Storie di tengu). In: *Yanagita Kunio zenshū* 柳田國男全集, vol. 6. Tōkyō: Chikuma Shobō, pp. 185-186.
- Yanagita Kunio (1910). *Tōno monogatari* 遠野物語 (Storie di Tōno). Shōseidō.
- Yanagita Kunio [1910] (2008). *The Legends of Tono*. Trad. ingl. di Ronald A. Morse. Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Yanagita Kunio (1964). «*Santō minwa shū*» 山島民話集 (Raccolta di racconti folclorici delle montagne e isole). In: *Teihon Yanagita Kunio shū* 定本柳田國男集, vol. 27. Tōkyō: Chikuma Shobō, pp. 41-246.
- Yanagita Kunio (1989-1991). *Yanagita Kunio zenshū* 柳田國男全集 (Opera omnia di Yanagita Kunio), 32 voll. Tōkyō: Chikuma Shobō.
- Yōrō Takeshi 養老孟司 [1999] (2007). «*Katsuji to eizō*» 活字と映像 (La stampa e l'immagine) In: Yōrō Takeshi (a cura di). Miyazaki Hayao *Kinejun mukku firumumēkazu VI*: 宮崎駿 (キネ旬ムック-フィルムメーカーズ). Tōkyō: Kinema Junpōsha, pp. 16-19.
- Zingarelli, Nicola et al. (a cura di) (2012). *Lo Zingarelli 2013. Vocabolario della lingua italiana*. Bologna: Zanichelli.

Indice analitico

- Akiba Gongen 秋葉権現 47n, 55, 62 fig.
Akihabara 秋葉原 62
Akutagawa Ryūnosuke 芥川龍之介 37, 89-90, 93-96, 100
ara 荒 (aspetti selvaggi, violenti, caotici) 67-68
Bakemono no bunkashi 化け物の文化誌 (Archivio culturale dei mostri) 134, 135 fig.
Atago Tarōbō 愛宕太郎坊 49n, 54 fig., 55
auto-orientalismo 31-37, 43, 116, 117, 125-130, 128 fig., 138
bakemono 化け物 (mostri mutaforma) 11, 17, 25 fig.
Bambole kokeshi (catalogo Benetton 1999) 132-134, 133 fig.
Befu, Harumi 20, 127n
Benedict, Ruth 124n, 127
boshishin shinkō 母子神信仰 (credenze sulla divinità madre-bambino) 80
chidō 治道, maschera 60, 61 fig.
capitalismo 12, 24, 32, 35, 43, 94, 98, 103, 105, 119
Cina/cinese 16, 17 fig., 18, 46, 47, 50n, 64, 66, 82, 83, 131
Cohen, Jeffrey Jerome 13, 14, 15, 39
Cool Japan 11, 117, 130-137
Coronil, Fernando 35
daitengu/ōtengu 大天狗 (grande *tengu*) 46, 49n, 56 fig., 58, 60
Didarabotchi ディダラボッチ 110, 110 fig.
Dōmo-kun どーもくん 135, 136 fig.
doppio orientalismo del Giappone 46, 116, 120-125, 123 fig., 124 fig.
Doraemon ドラえもん 137, 137 fig.
Dōryō Gongen 道の権現 47n, 55
egemonia 14, 28, 32-37, 41, 102, 116-120, 125-126, 129
Ema Tsutomu 江馬務 18-19
emakimono 絵巻物 (rotoli illustrativi, narrativi) 22, 25 fig., 50 fig., 69 fig.
enkō 猿猴 (scimmia, scimmia dei fiumi) 77n, 81
essenzialismo 20, 30, 33, 35n, 36, 117, 124-131, 138
eterorappresentazione 13-14, 31, 43, 116-117, 138
Figal, Gerald 13n, 18, 26-28, 63n, 65, 71n, 89
Foster, Michael Dylan 13n, 23-25, 37, 40, 63n, 64, 77n, 89, 90n, 91
Fudō Myōō 不動明王 53, 54, 56n
furusato 故里 (paese natio) 20, 29
fushigi 不思議 (mistero) 12, 17, 63n
fūzokushi 風俗史 (storia dei costumi sociali) 18
Gake no ue no Ponyo 崖の上のポニョ (*Ponyo sulla scogliera*) 103, 111, 111 fig.
Gawappa がわっぱ (*Storia di un kappa*) 96-100, 98 fig.
Gazu hyakkiyagyō 画図百鬼夜行 (Illustrazioni della parata dei cento mostri) 23-24, 46 fig.
Genji monogatari 源氏物語 (*Storia di Genji*) 17n, 21, 48n
genshō yōkai 現象—妖怪 (*yōkai* come 'fenomeno') 21, 41, 72
Godzilla/Gojira 11, 12 fig., 17, 28, 29n, 96n, 113, 117
gongen 権現 (manifestazione provvisoria del Buddha) 47n, 53-55, 56, 57 fig., 62 fig., 62n
Gramsci, Antonio 33-34
Hauru no ugoku shiro ハウルの動く

- 城 (*Il castello errante di Howl*) 43, 103, 105n, 111
- Hearn, Lafcadio 20, 21 fig., 30
- Heihō kadensho* 兵法家伝書 (Insegnamenti della strategia militare) 56
- Hidari Jingorō 左甚五郎 84
- Higashi Masao 東雅夫 37
- Hirata Atsutane 平田篤胤 47n, 58n
- Hōgen monogatari* 保元物語 (Storia dell'era Hōgen) 49
- Hokusai manga* 北斎漫画 70 fig., 88 fig.
- Honchō bugei hōden* 本朝武芸小伝 (Compendio delle arti militari giapponesi) 57
- Honchō shokkan* 本朝食鑑 (Antologia della cucina giapponese) 87
- honji suijaku* 本地垂迹 (traccia della vera natura [del Buddha]) 52
- Horafuki tengu* ほらふきてんぐ (*Storia del tengu*) 72-76, 74 fig.
- hyakkiyagyō* 百鬼夜行 (parata notturna dei cento mostri) 23, 25 fig., 46 fig.
- hyaku monogatari* 百物語 (cento storie [di fantasmi, mostri]) 24, 25 fig.
- imperialismo 32, 35, 71, 94, 102, 126, 130
- Inoue Enryō 井上円了 14, 18, 19, 21 fig., 26, 27, 63-64
- Izumi Kyōka 泉鏡花 37-38
- Izuna Gongen 飯縄権現 47n, 54-55, 54 fig., 56, 63n
- J-Horror* 11, 96n, 117
- Kaibutsu sengen* 怪物宣言 (*Monster Manifesto*) 31-32, 36, 101, 113, 119 fig., 120
- Kaii yōkai denshō dētābēsu* 怪異・妖怪伝承データベース (Database sulla trasmissione tradizionale di fenomeni misteriosi e *yōkai*) 26, 27 fig.
- kaijū* 怪獣 (bestie, mostri giganteschi) 6, 17, 28, 40, 113
- kami* 神 (divinità) 12, 22, 45, 52, 53, 60, 65, 67n, 78-81, 84n, 99, 112
- kamikakushi* 神隠し (occultamento, rapimento divino) 53n, 76n, 112n
- Kaonashi カオナシ 111-112, 113, 114 fig.
- Kappa Daimyōjin 河童大明神 90-91
- Kappa Renpō Kyōwakoku* 河童連邦共和国 (Repubblica Federale dei *kappa*) 86, 91, 92-93, 135, 136 fig.
- kappa* 河童 (mostro-folletto dell'acqua) 11, 17, 41-42, 66n, 73n, 77-100, 134, 135, 136n
- Kappa* 河童 (*Nel paese dei kappa*) 37, 89-90, 93-96, 100
- karasu tengu* 烏天狗 (*tengu* corvo) 45, 55, 56 fig., 60, 64
- Karura 迦楼羅 47, 48n, 54, 60, 61 fig.
- Kawai Hayao 河合隼雄 29
- kawaii* かわいい (carino, adorabile) 12 fig., 42, 108, 113, 136
- kawatarō* 川太郎 (*kappa*, lett. «bambino dei fiumi») 79, 87, 98
- Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (*Nausicaa della Valle del Vento*) 103, 108, 109 fig., 113
- kenjutsu* 剣術 (arte tradizionale della spada) 56-58
- kitsune* 狐 (volpe) 17, 22, 47, 53n, 54, 66n
- Kojiki* 古事記 (Cronaca di antichi avvenimenti) 83n
- Kojima Kō 小島功 91, 92 fig.
- kokoro* 心 (anima, cuore, spirito) 20, 29, 112
- Kokutai no hongī* 国体の本義 (Principi della politica nazionale) 101, 126
- Komatsu Kazuhiko 小松和彦 11, 13n, 17, 20-24, 26, 27 fig., 29, 41, 45n, 72, 77n, 84, 85, 112
- Konjaku monogatari shū* 今昔物語

- 集 (Raccolta di storie di un tempo che fu) 21, 47n, 48-49, 50n
Kurama Tengu 鞍馬天狗 (ciclo di romanzi di Osaragi Jirō 大佛次郎) 65
Kurama Tengu 鞍馬天狗 (Sōjōbō 僧正坊) 55, 56 fig., 57, 59 fig.
Kurenai no buta 紅の豚 (*Porco rosso*) 103, 111n
Kusenbō/Kyūsenbō 九千坊 83, 97-100
Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture 118, 119 fig.
Majo no takkyūbin 魔女の宅急便 (*Kiki - Consegne a domicilio*) 103, 106n
Makura no sōshi 枕草子 (*Note del quanciale*) 17n
manga 漫画 (fumetto) 11, 43, 65, 66g, 70 fig., 82n, 88 fig., 91, 92 fig., 115, 119
 McGray, Douglas 130-131, 137
media mix 118-119
Minamoto no Yoshitsune 源義経 55, 56 fig., 57, 65, 70
minzokugaku 民俗学 (studi folclorici, etnologici giapponesi) 14, 19, 63, 129
 Miura Jun みうらじゅん 136
 Miyazaki Hayao 宮崎駿 11, 17, 28, 41, 42-43, 53n, 76n, 101-116, 117, 125
 Mizuki Shigeru 水木しげる 17n, 40, 43, 91, 92 fig.
 modernità 19, 26-37, 41, 43, 63n, 93-94, 103, 121-130
mononoke モノノケ, 物の怪 (spirito, mostro amorfo) 17-18, 22
Mononoke hime もののけ姫 (*Principessa Mononoke*) 17, 43, 103, 104, 110, 110 fig., 112, 113
monster branding 134-135, 136 fig., 138
monster studies/monster theory 13-17, 37-40
 Murakami Takashi 村上隆 11, 12 fig., 31, 32, 33 fig., 36, 37, 101, 113-114, 118, 119 fig., 119-120
 Nakao Sasuke 中尾佐助 104
nation branding 11, 135, 137
 Natsume Sōseki 夏目漱石 102, 125
 Nichibunken 日文研 (International Research Center for Japanese Studies) 26, 27 fig., 29n, 66n
nigi 和 (aspetti armoniosi, ordinati, familiari) 67-68
nihonjinron 日本人論 (teorie sui giapponesi) 19-20, 29-30, 101, 117-118, 126-130, 128 fig.
Nihonshoki 日本書紀 (Annali del Giappone) 46-47, 60, 79-80, 83n
 occidentalismo 31-37, 43, 120-130, 123 fig., 128 fig., 138
Ōkagami 大鏡 (Il grande specchio) 17n, 49
ōmu オーム (bruchi, vermi giganteschi) 108, 109 fig.
oni 鬼 (orco, demone) 17, 22, 45, 53n, 73n, 74 fig.
 orientalismo 31-37, 43, 117-138, 123 fig., 124 fig., 128 fig.
 Perry, Matthew 67-68, 69 fig.
Pikachu ピカチュウ 12 fig., 137, 137 fig.
Pokémon ポケモン 11, 12 fig., 28, 40, 66 fig., 135, 136 fig.
 Raveri, Massimo 42n, 52n, 67n
reikon 霊魂 (spirito, anima) 17, 21-22, 31
 Said, Edward 32, 34, 121
 Saitō Hiroyuki 斎藤博之 73, 74 fig., 97, 98 fig.
 Sakai, Naoki 31-32, 36, 101n, 12, 126
sararīman サラリーマン (colletto bianco aziendale) 91, 122, 123 fig.
 Sawaragi Noi 榎木野衣 115, 118
Sen to Chihiro no kamikakushi 千と千尋の神隠し (*La città incantata*) 43, 53n, 76n, 104, 105, 108n, 111-112, 114 fig., 115
setsuwa 説話 (aneddoti didattico-

- buddhisti) 23, 47n, 48, 50n, 51-52
Shasekishū 沙石集 (Collezione di sabbia e sassi) 51-52
 Shimizu Kon 清水崑 91, 96
shintō 神道 (culti autoctoni legati ai kami) 31, 60, 63, 67n, 70, 78, 80, 85, 99, 103, 136
 Shishigami シシ神 110, 110 fig.
shōyōjurinbunka 照葉樹林文化 (cultura delle foreste a foglie lucenti) 104
soft power 11, 130-131, 137
 Sōjōbō 僧正坊 (Kurama Tengu 鞍馬天狗) 55, 56 fig., 57, 59 fig.
sokushin jōbutsu 即身成仏 (lett. «diventare Buddha con questo corpo») 52
sonzai yōkai 存在—妖怪 (*yōkai* come 'entità') 21, 41
Suiko jūnihin no zu 水虎十貳品之圖 (Guida illustrata a 12 tipi di *kappa*) 79 fig.
Suiko kōryaku 水虎考略 (Compendio sui *kappa*) 81 fig., 88, 93
superflat (estetica del) 11, 12 fig., 31, 33 fig., 101, 117, 118, 119 fig., 120n
Taiheiki 太平記 (Cronaca della grande pace) 49n
 Takashi Yoichi たかしよいち 41-42, 72-76, 74 fig., 96-100, 98 fig.
Tasogare no aji たそがれの味 (*Il gusto del crepuscolo*) 37-38
Tengu geijutsuron 天狗藝術論 (Teorie sull'arte del *tengu*) 56
Tenguzōshi emaki 天狗草子絵巻 (Rotolo illustrativo e narrativo dei *tengu*) 50 fig., 51
tengu 天狗 (mostro demone della montagna) 11, 17, 22, 41-42, 45-76
Tenkū no shiro Rapyuta 天空の城ラピュタ (*Laputa - castello nel cielo*) 103, 108, 110 fig.
 Tezuka Osamu 手塚治虫 91, 115, 119
Tonari no Totoro となりのトトロ (*Il mio vicino Totoro*) 12 fig., 103, 106-108, 107 fig., 113
Tonegawa zushi 利根川図志 (Raccolta illustrata del fiume Tone) 85 fig., 88
Tōno monogatari 遠野物語 (Storie di Tōno) 19, 21 fig., 89
 Toriyama Sekien 鳥山石燕 23-24, 46 fig.
tsukumogami つくも神 (mostro-strumento) 17, 22-23, 25 fig.
Turisti per caso 131-132, 132 fig.
 Utagawa Kuniyoshi 歌川国芳 25 fig.
 Utagawa Yoshikazu 歌川芳員 56 fig.
Utsubo monogatari 宇津保物語 (Storia di un albero cavo) 48
Wakan sansai zue 和漢三才図会 (Raccolta sino-giapponese di illustrazioni dei Tre Mondi) 23-24, 88
Xiyōu ji 西遊記 (*Il Viaggio in Occidente*) 82
yamanba 山姥 (vecchia, strega di montagna) 30, 40, 53n
 Yanagita Kunio 柳田國男 14, 18-19, 21 fig., 26, 27, 30, 63, 64-65, 80, 82, 89, 93
yōkai 妖怪 (mostro autoctono giapponese) 11, 13-31, 40-43, 42-98, 112, 113, 117, 129, 134, 135 fig.
Yōkaigaku kōgi 妖怪学講義 (Seminari sullo *yōkaigaku*) 18, 21 fig.
yōkaigaku 妖怪学 (studi, scienza dei mostri autoctoni) 13-31, 43, 63, 129, 134
yūrei 幽霊 11, 17, 18, 30
yurukyara ゆるキャラ (lett. «personaggi tranquilli, indulgenti») 136-137, 137 fig.
Zegaibō emaki 是害房絵巻 (Rotolo illustrativo di *Zegaibō*) 50 fig.
zōkei yōkai 造形—妖怪 (*yōkai* come 'figurazione') 21-26, 41, 72

Stampato per conto di Edizioni Ca' Foscari - Digital publishing, Venezia
nel mese di ottobre del 2014
da Logo srl., Borgoricco (PD).

Il volume presenta una teoria transculturale dei mostri con un approccio multidisciplinare ispirato ai *monster studies*, impiegando metodi che vanno dalla critica letteraria agli studi postcoloniali, all'antropologia, sociologia e storia culturale. Particolare attenzione è rivolta all'affermazione di alcuni fra i mostri giapponesi più popolari, sia del passato che del presente: il *tengu* (demone divino della montagna), il *kappa* (mostro-folletto dell'acqua), i mostri ibridi di Miyazaki Hayao, e infine il più ampio processo trans/nazionale di mostrificazione del Giappone globalizzato.

Toshio Miyake (PhD) insegna cultura e società del Giappone contemporaneo all'Università Ca' Foscari Venezia.



Università
Ca'Foscari
Venezia

ISBN 978-88-97735-67-0



9 788897 735670 >