

Massimo Soumaré

LA LETTERATURA
FANTASTICA GIAPPONESE
ANTICA, MODERNA E CONTEMPORANEA



Per la pubblicazione di questo libro l'Editore ha piantato un abete in Val di Fiemme nell'ambito dei progetti di riforestazione di WOWnature

Iscriviti alla newsletter su www.lindau.it per essere sempre aggiornato su novità, promozioni ed eventi. Riceverai in omaggio un estratto in eBook dal nostro catalogo.

In copertina: illustrazione di Terada Katsuya

© 2023 Lindau s.r.l.
via G. Savonarola 6 - 10128 Torino

Prima edizione: maggio 2023
ISBN 978-88-3353-968-3

Avvertenze

La romanizzazione dei termini giapponesi segue il sistema di trascrizione Hepburn che si basa sul principio generale per cui le vocali siano pronunciate come in italiano e le consonanti come in inglese.

- *ch* è un'affricata come l'italiana «c» in «cena»
- *g* è sempre velare come l'italiana «g» in «gara»
- *h* è sempre aspirata
- *j* è un'affricata come l'italiana «g» in «gioco»
- *s* è sorda come nell'italiano «sasso»
- *sh* è una fricativa come l'italiana «sc» di «scena»
- *u* in «su» e «tsu» è quasi muta e assorbita
- *w* va pronunciata come una «u» molto rapida
- *y* è consonantico e si pronuncia come l'italiana «i» di «ieri»
- *z* è dolce come nell'italiano «rosa» o «smetto»; o come in «zona» se iniziale o dopo «n».

La lunga sulle vocali indica l'allungamento delle stesse.

La romanizzazione dei termini cinesi segue il sistema di trascrizione Pinyin.

Secondo l'uso giapponese, cinese e coreano il cognome precede sempre il nome.

Per le città di Kobe, Kyoto, Osaka e Tokyo si è preferito usare il nome con cui sono conosciute in Italia, invece che le più corrette translitterazioni Kōbe, Kyōto, Tōkyō e Ōsaka, a meno che non siano citate in titoli di opere giapponesi.

Prefazione

Sebbene oggi siano sempre più numerose le opere che parlano del sovrannaturale giapponese – in effetti, occupandosi soprattutto degli *yōkai*, le creature mostruose del folclore nipponico –, e ci siano alcuni volumi che trattano la letteratura classica riguardante questo genere, molto più rari sono i testi che s’interessano degli sviluppi moderni e contemporanei della cosiddetta *gensō bungaku* (letteratura fantastica). Inoltre, c’è la tendenza a presentare solo la letteratura fantastica dei grandi scrittori e scrittrici, trascurando il suo importantissimo ruolo come elemento della cultura popolare d’intrattenimento, già centrale nel Periodo Edo (1603-1868).

Questo libro si propone, pertanto, di offrire ai lettori una panoramica a 360° della letteratura fantastica giapponese cercando di presentare in modo organico, dal passato fino ai giorni nostri, i suoi vari filoni che sono di grande importanza per l’arte, il teatro e molto altro. Inoltre, in anni recenti, questa letteratura ha esercitato una fortissima influenza pure su film, manga e anime.

Si cercherà, per di più, di presentare, per quanto possibile, i suoi esponenti principali, fornendo notizie sulle loro vite e opere, così da consentire ai lettori di muoversi con maggiore agilità in un panorama estremamente vasto, ancora poco conosciuto, ma proprio per questo tanto affascinante. Insomma, di avere tra le mani una vera e propria guida per viaggiare all’interno di questo vasto universo.

Il libro è suddiviso in cinque capitoli. Il primo è dedicato al fan-

tastico in generale, i successivi tre ai suoi grandi filoni: l'horror, la fantascienza e il fantasy. Temi del quinto capitolo sono fenomeni attualmente di grande popolarità come le light novel (*raito noberu*) e le light bungei (*raito bungei*), e gli sviluppi della letteratura fantastica nei mezzi di comunicazione di massa, che tanta parte hanno avuto nella fascinazione che il mondo ha avuto per il Sol Levante tra l'ultima parte del XX secolo e gli inizi del XXI.

I brani citati dalle varie opere, dove non sia espressamente indicato il volume e le pagine da cui sono tratti, sono da intendersi traduzioni effettuate per questo saggio direttamente dai testi originali.

Le date di nascita degli autori sono indicate solamente le prime due volte che i relativi scrittori sono citati, in modo da non appesantire troppo il testo, salvo eccezioni in cui non sia stato necessario esplicitarle ulteriormente. Nel caso in cui le date di nascita e morte siano sconosciute – eventualità molto frequente, ad esempio, quando si parla degli autori degli ultimi anni, di cui è noto solo lo pseudonimo e poco altro – ciò è indicato inserendo dei punti interrogativi.

Per le opere giapponesi, il titolo è in originale, seguito dalla traduzione in italiano tra parentesi. Si è optato per questa scelta perché la maggior parte di esse non sono pubblicate nella nostra lingua.

Un sentito ringraziamento va a tutti gli scrittori, saggisti, traduttori ed editor giapponesi che nel corso degli anni hanno supportato questo lavoro con il loro indispensabile aiuto. Si ringraziano, inoltre, per la cortese collaborazione nel permettere di riportare le citazioni gli editori Atmosphere libri, Carocci, il Centro di cultura Italia Asia, CS_libri, Delos Books, Libreria Editrice Cafoscarina, Mondadori, Società editrice La Torre e Studi Lovecraftiani.

Un ulteriore grande ringraziamento va al dott. Gianluca Pulsoni, che quando ho avuto bisogno di alcuni materiali di ricerca è stato più che solerte nel procurarmeli, agli editor Kobayashi Aya, Ogiso Masayasu e Sekiguchi Yasuhiko dell'editore Kadokawa, all'editor Sodeyama Maiko dell'editore Gentōsha, al signor Watanabe Kyō e, infine, al signor Terada Katsuya per la splendida illustrazione di copertina. (*ms*)

LA LETTERATURA
FANTASTICA GIAPPONESE

Il genere fantastico

1. Il periodo antico

Il genere fantastico in Giappone ha goduto di un considerevole sviluppo durato, in tutte le sue forme, più di un millennio, tanto da creare nel corso della sua storia anche filoni autoctoni di grande originalità. Pertanto, prima di poter parlare della letteratura giapponese moderna e contemporanea, è indispensabile considerare, seppure a grandi linee, come e tramite quali opere sia venuto sviluppandosi.

Il fantastico compare già nella prima e più antica cronaca storica giapponese, il *Kojiki* (*Cronache di antichi eventi*), compilato nel 712 d.C. da Ō no Yasumaro (?-723) e formato da tre libri che utilizzano la complessa scrittura mista *man'yōgana* consistente in caratteri cinesi usati talvolta con il loro significato e talvolta solamente con valore fonetico. I suoi contenuti sono stati in seguito ripresi e ampliati dal *Nihon shoki* (*Annali del Giappone*), noto anche come *Nihongi*, cronaca redatta in lingua cinese nel 720 d.C. dal principe Toneri, figlio di Tenmu (631?-686, quarantesimo imperatore), e da altri letterati; si compone di trenta libri.

Si deve, però, aggiungere che, mentre il *Nihon shoki* era una cronaca storica ufficiale da utilizzarsi anche nelle relazioni con i paesi stranieri, il *Kojiki* sembra essere stata un'opera concepita prettamente a uso della corte imperiale giapponese al fine di mettere per

iscritto la tradizione orale di corte. Non deve pertanto sorprendere, visto il suo utilizzo interno alla dinastia degli Yamato – quella dell'attuale imperatore del Giappone, che si proclama discendente diretta dalla dea del sole Amaterasu ōmikami, «La grande e nobile dea che risplende nel cielo» –, che la sezione del *Kojiki* dedicata ai miti sia in proporzione superiore rispetto a quella della successiva opera. Il *Kojiki* dedica, infatti, ben un libro su tre a quest'argomento, mentre il *Nihon shoki* solamente due su trenta.

È anche vero, però, che nel *Nihon shoki* ci sono spesso delle varianti introdotte dalla frase *issho ni iwaku* (lett. «stando a un certo libro»): la maggior parte dei testi cui fanno riferimento è andata perduta, ma ciò consente di gettare uno sguardo su tutto un corpo di miti, leggende e storie che a quel tempo doveva essere presente e assai vivo.

In essi compaiono anche storie misteriose e del sovrannaturale, e non soltanto racconti di divinità. Storie, probabilmente, di tradizione più antica. Nel *Kojiki* e nel *Nihon shoki*, infatti, è confluita tutta quella tradizione di trasmissione orale che includeva sia le storie raccontate nei luoghi di raduno delle famiglie reali sia quelle narrate intorno ai focolari delle abitazioni del popolo e nel corso delle cerimonie religiose, durante le quali si comunicava tramite il *kotodama* («spirito insito nelle parole»; *koto* = parola, *tama/dama* = spirito) con gli spiriti maligni, gli spiriti degli antenati e la grande natura.

Il *kotodama* trae origine dall'idea che nei vocaboli stessi dimori un *tama*, uno spirito. Le parole possiedono, dunque, un grande potere sia come energia creatrice che come elemento che collega punti di potere spirituale. Il romanziere Inoue Masahiko (1960-) nella postfazione intitolata *La risonanza del kotodama* fa notare come tale concetto si leghi profondamente sia all'arte della narrazione sia al mondo sovrannaturale:

Mi viene in mente l'origine linguistica del termine *monogatari*, vocabolo che usualmente rende i significati di «racconto» e «narrativa». *Katari/gatari* vuol dire «raccontare», *mono* invece nel giap-

ponese moderno ha il senso di «oggetto», «persona» e si usa nei confronti di cose concrete. In origine esso aveva il significato di «spirito», ossia, anticamente, *monogatari* era una cerimonia con cui si accoglievano gli spiriti e si cercava di placarli. Narrando di spiriti li si onorava... In ciò possiamo osservare una delle componenti originarie più vecchie del fantastico nipponico. Il *monogatari* era una forma di «benvenuto» rivolto alle entità sovranaturali, un intrattenimento dove, insieme agli spiriti e alle divinità dimoranti in ogni essere, anche gli uomini potevano divertirsi. E fin da tempi remoti abbiamo tratto diletto da racconti frutto dell'immaginazione. A cominciare dal teatro in maschera Kagura, misto di musica e danza celebrato nei templi shintoisti per onorare gli dèi, fino ad arrivare al dramma Nō, al Kyōgen, al teatro Kabuki con tutte le sue invenzioni sceniche e al Rakugo (monologhi comici), espressione dell'arte dell'eloquenza, storie piene di elementi fantastici che sono divenute fonte d'intrattenimento popolare¹.

Tale forza delle parole la troviamo nel concetto stesso della recitazione dei *norito*, le preghiere rituali alle divinità shintoiste, i cui ventisette più antichi riportati in forma scritta si trovano nel libro sulle leggi e i costumi *Engishiki (Procedure dell'era Engi)* risalente al 927 d.C. È, però, da notare come già nel *Kojiki* e nel *Nihon shoki* si accenni a preghiere rivolte agli dèi, ulteriore testimonianza di questo profondo legame tra narrazione e sovranaturale.

In sostanza, le arti letterarie giapponesi si formano come punto di contatto tra il mondo reale, dove vivono uomini e animali, e mondi «altri», dove risiedono le divinità, gli spiriti e i morti: il *tokoyo/kakuriyo*², «mondo eterno»/«mondo nascosto», opposto allo

¹ AA.Vv., *ALIA 3*, CS_libri, Torino 2005, pp. 375-376. A cura di V. Catani, D. Mana, M. Soumaré, S. Treves.

² *Tokoyo* significa letteralmente «mondo eterno», mentre *kakuriyo* «mondo nascosto» o «mondo spirituale». Indicano uno spazio divino imperituro, ma anche il mondo dei morti.

utsushiyo/gense, il «mondo reale». Definizioni presenti nello *koshintō* (*shintō* antico), ma che troveremo ampiamente nella letteratura dell'orrore e nel fantasy contemporaneo. Così come un altro termine/definizione che si troverà diffusamente è *kekkaï*, una barriera al confine tra il *kakuriyo* e lo *utsushiyo* spesso delimitata da pietre o altro diventate essi stessi *shintai*, corpi divini, i quali hanno il ruolo di tenere separate le due dimensioni.

Proprio nel punto di collisione tra le suddette dimensioni troviamo l'origine della letteratura fantastica giapponese. In ciò si comprende perché sia poi stata, nei secoli successivi, così importante e anche influente su tutte le arti.

Inoltre, nel *Kojiki* e nel *Nihon shoki* distinguiamo diversi filoni che si possono mettere in relazione alla successiva narrativa del fantastico: abbiamo una storia di avventure misteriose nelle vicende di Ōkuninushi no mikoto³, un ciclo eroico nelle imprese di Yamato Takeru no mikoto⁴, che in termini moderni potremmo definire un high fantasy⁵, fatto che non sfuggirà, come vedremo, allo scrittore Toyota Arisune (1938-). La vicenda degli dèi Izanagi e Izanami⁶ e la

³Una delle divinità centrali dei miti giapponesi discendente di Susano no mikoto. Era a capo dei *kunitsukami*, gli dèi della terra, e quindi sarebbe stato il primo signore del Giappone.

⁴Personaggio che compare sia nel *Kojiki* che nel *Nihon shoki*, è il primo degli eroi umani del Giappone. Il suo nome significa «Il prode di Yamato». Famoso per astuzia, forza e coraggio, l'imperatore lo manda di continuo a combattere contro i suoi nemici. Compie varie imprese eroiche, ma muore giovane e il suo spirito si trasforma in un cigno che si allontana. Da ragazzo era chiamato Ousu o Oguna.

⁵Lett. «fantasy alto», è un fantasy ambientato in un mondo fantastico d'impostazione mitica ed epica, dove la magia esiste e dove agiscono grandi eroi impegnati in una lotta contro il male o in una *quest*, una cerca. Un esempio è *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, 1954-1955) di John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973).

⁶Rispettivamente marito e moglie, fratello e sorella, sono le due divinità all'origine della creazione dell'arcipelago giapponese e di molte altre cose.

fuga del primo dallo Yomi no kuni – il «Paese delle sorgenti gialle», ossia il paese dei morti – con l'inseguimento da parte della moglie defunta Izanami, non sono forse un punto d'origine del genere dei *kaidan* (storie paurose dove compaiono mostri e fantasmi)? E sono la prima manifestazione di quello che possiamo definire «orrore» in un testo nipponico. Quest'ultimo episodio, che si può considerare un racconto mitico dell'origine della morte, compare nel *Kojiki*, ma non nel *Nihon shoki*. C'è una spiegazione per tale omissione: il *Nihon shoki* per effetto del pensiero cinese considerava la formazione del creato da un punto di vista della filosofia yin e yang, maschile e femminile, e pertanto doveva essere illogico far morire a metà della narrazione la dea Izanami, ossia l'elemento femminile.

Ciononostante, anche qui si accenna a diverse variazioni del mito introdotte dalla formula «stando a un certo libro», tra cui quella curiosa, di sapore decisamente rustico, in cui Izanagi urina su di un grande albero; l'urina si trasforma in un enorme fiume che blocca i suoi inseguitori. In un'altra versione, durante la fuga, compare la misteriosa dea Kukuri-hime no kami – che non si trova citata in nessun altro punto delle due opere –, le cui parole, tra l'altro non riportate nel testo, sono lodate da Izanagi. S'intuisce che Kukuri-hime no kami svolge un ruolo di paciere tra la coppia e ha una funzione quasi sciamanica.

Un altro indizio che ci conferma la presenza nel Giappone antico di elementi fantastici si trova in un aspetto di un'altra cultura

Izanami muore dando alla luce il dio del fuoco. Izanagi, addolorato, si reca nel mondo dei morti per portare indietro la moglie, la quale lo prega di non guardarla fino a quando non saranno tornati nel mondo dei vivi. Izanagi contravviene a quanto gli è stato detto e, visto l'aspetto orribile di Izanami, resta sconvolto e fugge. Allora Izanami, irata, lo insegue finché suo marito non chiude l'ingresso al mondo dei morti con un enorme masso. La dea, quindi, dichiara che in un solo giorno ucciderà mille uomini, e Izanagi le risponde che allora lui ne farà nascere millecinquecento.

presente nell'arcipelago: l'epica degli *yukar* degli Ainu⁷. In molti di essi, il protagonista è un giovane eroe. Non avendo gli Ainu una forma di scrittura, ma soltanto una tradizione orale, queste storie sono state tramandate per millenni. Se alcune sono brevi, altre richiedono molti giorni per essere recitate.

Anche il film d'animazione *Taiyō no ōji - Horusu no daibōken* (*La grande avventura del piccolo principe Valiant*) dello studio Ghibli diretto da Takahata Isao (1935-2018) si basa in realtà su *Chikisani no ue ni taiyō* (*Il sole sopra Chikisani*), uno spettacolo per burattini del 1959 tratto a sua volta proprio da due *yukar*, *Kutnisa kutunkutun* e *Tanota hurehure* (*Questa sabbia è rossa rossa*), incentrati sul saggio dio eroe di aspetto umano Okikirmui – chiamato anche con altri nomi –, che insegna molte cose agli Ainu e che combatte per loro. Questi due *yukar* si trovano tra i tredici raccolti nel fondamentale volume del 1923 *Ainu shin'yōshū* (*Raccolta degli yukar dei kamui*), che ha la curatela e le traduzioni di Chiri Yukie (1903-1922), una giovane donna Ainu deceduta a soli diciannove anni per un attacco cardiaco la stessa sera che aveva finito di revisionare l'opera.

Gli *yukar* si distinguono, a seconda degli elementi narrati, in due grandi gruppi principali: quelli che parlano degli esseri umani e quelli che hanno come tema i *kamui*, gli dèi, i quali hanno forma di gufo, volpe, rana o draghi-serpente.

Lo *yukar* intitolato *Harit kunna* narra della sconfitta di un drago, mostrando punti di contatto con la vicenda dell'uccisione da parte del dio dei tifoni Takehaya Susanoo no mikoto (lett. «Nobile veloce maschio di Susa» o «Il nobile maschio che avanza veloce») di Yamata no Orochi (lett. «Grande serpente a otto teste e otto code»), che il *Kojiki* ci dice provenire da Koshi. È interessante il fatto che Koshi fosse una regione collocata nella parte settentrionale di Honshū, la più grande delle isole che compongono l'arcipelago nipponico, che

⁷Popolazione oggi abitante principalmente nell'isola di Hokkaidō. Nel 2019 il governo li ha riconosciuti come popolo indigeno del Giappone.

includeva le odierne prefetture di Fukui, Ishikawa, Toyama e Niigata prospicienti il Mar del Giappone. Quindi un'area vicina a quella dove erano allora stanziati gli Ainu, il che lascia intuire come dovessero esserci un'ampia diffusione e scambio di miti e storie tra popolazioni differenti. Il racconto di Yamata no Orochi si può certo considerare come un punto di partenza della cultura dei mostri tanto presente in Giappone.

Harit kunna ha una particolarità. I fatti non sono raccontati da una voce narrante o dall'eroe, ma dal drago stesso che, una volta morto e trasformatosi in spirito, continua a descrivere, quasi si trattasse di un'esperienza extracorporea, cosa avviene al suo cadavere:

Quando d'un tratto me ne sono accorto e ho guardato
io ero tra un orecchio e l'altro di un grande drago.
La gente del villaggio si era radunata, e il giovane che mi aveva
inseguito
dava ordini a gran voce, e il mio corpo fu tagliato tutto in pezzi
minuti, trasportato in un unico punto e bruciato; la cenere
finì per essere buttata dietro le rocce del monte ⁸.

Traccia dell'antica tradizione orale dell'arcipelago si trova pure nello *Omoro sōshi* (*Il libro degli antichi canti*) di Okinawa, una raccolta di vecchi poemi e canzoni, probabilmente in origine preghiere, composta di ventidue volumi e compilata tra il 1531 e il 1623 durante i periodi di regno di Shō Sei (1497-1555) e di Shō Hō (1590-1640), quarto e quinto sovrano del Regno delle Ryūkyū. Il termine locale *omoro* dal significato di «antichi canti», ha forse la stessa radice della parola «pensieri». *L'Omoro sōshi* prova una volta ancora come una tradizione orale concernente il sovrannaturale esistesse anticamente nell'intero Giappone, allora composto di vari gruppi

⁸ *Aozora bunko*: <https://www.aozora.gr.jp/cards/001529/card44909.html> (ultimo accesso aprile 2023).

etnici. Oltre alle popolazioni abitanti l'arcipelago già dal Periodo Jōmon (14.000 a.C.- X sec. a.C.), c'è stato, infatti, un afflusso di genti dalla Corea e dalla Cina già nel Periodo Yayoi (X sec. a.C.-III sec. d.C.). Questi gruppi sono stati denominati *toraikei Yayoijin* («gente di Yayoi del ceppo proveniente da oltre il mare»). Tra l'altro, un recente studio sul genoma degli abitanti dell'arcipelago ha evidenziato l'arrivo di un altro gruppo proveniente dal continente nel Periodo Kofun (III sec. d.C.-VII sec.)⁹.

Non va dimenticata un'altra importante fonte di informazioni scritta sul Giappone antico, i *fudoki* (*cronache delle province*). Quelli più antichi risalgono al Periodo Nara (710-794) e sono chiamati *kofudoki* (*antiche cronache delle province*) per distinguerli da quelli compilati in epoche più recenti. Ne sono rimasti cinque.

Ordinati da Genmei (661-721, quarantatreesima imperatrice), sono molto importanti perché permettono di conoscere elementi, quali miti e rituali, non riportati nel *Kojiki* e nel *Nihon shoki*. Essi annotano essenzialmente: nomi di città e distretti; prodotti; fertilità dei campi; origine dei nomi geografici dei luoghi; antiche storie tramandate oralmente. I cinque *kofudoki* conservati – che all'epoca erano chiamati *ge*, termine che designava i documenti mandati dagli ufficiali inferiori a quelli superiori – sono l'*Izumo no kuni fudoki* (*Cronaca della provincia di Izumo*), la cui compilazione fu ordinata nel 713 ed è stato completato nel 733, l'*Harima no kuni fudoki* (*Cronaca della provincia di Harima*) del 713, il *Bizen no kuni fudoki* (*Cronaca della provincia di Bizen*) compilato tra il 732 e il 740, l'*Hitachi no kuni fudoki* (*Cronaca della provincia di Hitachi*) completato tra il 713 e il 721 e il *Bungo no kuni fudoki* (*Cronaca della provincia di Bungo*) compilato tra il 720 e il 740¹⁰.

⁹N.P. Cooke, V. Mattiangeli et al., *Ancient genomics reveals tripartite origins of Japanese populations*, *Science Advances*, vol. 7, n. 38, Washington D.C., 17 settembre 2021: <https://www.science.org/doi/full/10.1126/sciadv.abh2419> (ultimo accesso aprile 2023).

¹⁰La provincia di Izumo era situata dove oggi si trova la prefettura di Shima-

Izumo no kuni fudoki è quasi del tutto integro ed è il più importante per contenuti, mentre gli altri sono incompleti. Inoltre, i testi non sono gli originali del tempo, ma tutte copie risalenti a periodi posteriori. Fra i dati che riportano, ci interessano qui le antiche storie tramandate oralmente.

Nel paragrafo sul villaggio di Uka dell'*Izumo no kuni fudoki* si trova il seguente passaggio:

Dalla riva in direzione ovest c'è una caverna. È alta e larga circa sei *shaku* [1,8 metri]. All'interno della caverna c'è un buco. Le persone non vi possono entrare. La profondità è ignota. Coloro che in sogno si avvicinano a questa caverna in riva al mare finiscono immancabilmente per morire¹¹. Perciò, la gente del luogo dall'antichità fino a oggi l'ha chiamata il Pendio di Yomi [il mondo dei morti] e il Buco di Yomi¹².

Quest'idea di un luogo che si collega all'aldilà e la vicenda di Izanagi e Izanami saranno fonte di grande ispirazione anche per gli scrittori contemporanei, come fa notare il critico letterario e studioso Higashi Masao (1958-) nel suo essenziale *Nihon gensō bungaku jiten* (*Dizionario della letteratura fantastica giapponese*, 2013), in un legame che unisce l'intera storia letteraria fantastica della nazione, dal

ne; la provincia di Harima corrispondeva a parte della prefettura di Hyōgo; la provincia di Bizen corrispondeva alle prefetture di Saga e Nagasaki; la provincia di Hitachi alla prefettura di Ibaraki; la provincia di Bungo occupava buona parte dell'attuale prefettura di Ōita.

¹¹ Higashi Masao (1958-) fa notare come punto significativo delle vecchie storie sia quello del sogno. A differenza di come lo concepiamo oggi, per gli antichi giapponesi esso non sembrava essere un fenomeno fisiologico che avveniva durante il sonno, ma un sistema che consentiva di entrare, a volte, in contatto con altri mondi e con il soprannaturale.

¹² Si dice che sia la caverna di Inome nella città di Izumo della prefettura di Shimane, visitabile ancora oggi.

passato a oggi. Komatsu Sakyō (1931-2011) la userà per la stesura del suo famoso racconto *Kiirōi izumi* (*La fonte gialla*, 1987), storia dell'orrore in cui un marito in viaggio di piacere sul monte Hiba insieme alla moglie, luogo dove sarebbe stata sepolta la dea Izanami, vede la compagna rapita da esseri metà umani e metà animali, e poi li insegue disperato nella sinistra caverna dove l'hanno condotta.

Bandō Masako (1958-2014) nella sua novella *Kazurabashi* (*Il ponte di rampicanti*, 1999) narra di un uomo, Ryūsuke, che, persa la moglie un anno e mezzo prima in un incidente stradale, ritorna nel suo paese natale dove incontra una vedova da cui si sente sempre più attratto, ma per incontrarla deve attraversare un ponte. Si tratta di un'opera dove i confronti sono duplici: metropoli e campagna, uomo e donna, vita e morte.

Tanaka Hirofumi (1962-) nel suo romanzo horror *Mizuchi* (*Lo spirito dell'acqua - Mizuchi*, 1988), trasposto in pellicola nel 2006, racconta, a volte con toni grotteschi, che lo scontro tra Izanagi e Izanami in realtà non è mai terminato e continua anche ora. La storia ruota intorno a una misteriosa acqua che sgorga da un tempio shintoista e ad alcuni casi di bizzarre morti per consunzione.

Makino Osamu (1958-) nel romanzo *Shikabane no ō* (*Il re dei cadaveri*, 1998) tesse la vicenda del saggista Kusanagi, la cui figlia è stata crudelmente uccisa. Quando un suo vecchio editor lo contatta proponendogli di scrivere un romanzo dal titolo di *Shikabane no ō*, scopre che esiste già un volume con quel titolo e che il suo autore si è suicidato dopo aver ucciso moglie e figlia. La storia s'intreccia così con il mito narrato nel *Kojiki*.

Nell'*Hitachi no kuni fudoki* si racconta degli Yato no kami, o Yatsu no kami (lett. «Gli dèi delle sette spade della notte»), violente divinità serpente con corna che ostacolano il dissodamento dei terreni e sono scacciate da un eroe:

Gli anziani narrano che, ai tempi dell'augusto sovrano Keitai, che regnò dal padiglione di Tamaho a Ihare, vi era un uomo di nome Matachi della famiglia degli Yahazu. Questi ricavò delle risaie dis-

sodando i campi di giunchi nelle valli a occidente della sede del distretto. Allora, per fermarlo, gli dèi delle valli si riunirono e si diressero verso questi luoghi. *Gli dèi di queste valli sono detti «serpenti» [nell'originale Yato no kami/Yatsu no kami], perché hanno il corpo di serpente e delle corna sulla testa. Si dice che anche se qualcuno cerca di sfuggire a una disgrazia, se incrocia lo sguardo di un serpente la sua casa va in rovina e non avrà discendenti. E numerosi sono ancora adesso i serpenti nei campi intorno a questo luogo.* Matachi, scatenata la sua ira, si mise in armi e con la sua lancia massacrò i serpenti e li scacciò. Giunto all'ingresso del monte, conficcò dei paletti nel fossato che segnava il confine e rivolgendosi agli dèi delle valli disse: «Da qui salendo in alto diventano terre sacre degli dèi. Da qui scendendo in basso si costruiscono le risaie degli uomini. D'ora in poi io sarò il vostro sacerdote e voi sarete venerati in eterno. Vi prego, non maleditemi e non odiate mi». Così Matachi eresse un santuario e inaugurò i culti. Credè dieci acri di campi coltivati e i suoi discendenti celebrano i riti ancora adesso¹³.

Ancora: nello *Izumo no kuni fudoki* compare l'*oni* del villaggio di Ayo, un demone antropofago con un occhio solo. Alla base delle conoscenze attuali è il più antico *oni* presente in un testo scritto. La storia serve a spiegare l'origine del nome della località:

Stando a quanto raccontato dagli anziani, un tempo un certo uomo stava coltivando le risaie tra i monti di quel luogo. In quel momento giunse un *oni*¹⁴ da un occhio solo e finì per divorare l'uomo che

¹³ Anonimo, *Hitachi no kuni fudoki. Cronaca della provincia di Hitachi e dei suoi costumi*, Carocci, Roma 2013, pp. 111-112. A cura di A. Manieri.

¹⁴ Il carattere che designa questo termine indicava anticamente in Cina in modo generico i morti, ma, diffusosi in Giappone, il senso è man mano mutato venendo a indicare nel Periodo Nara le divinità delle epidemie, poi i defunti trapassati che provavano un forte rancore contro i vivi e, infine, nel Periodo Heian, demoni considerati antropofagi, raffigurati con corna sulla

stava coltivando. In quel momento il padre e la madre dell'uomo si erano nascosti in un boschetto di bambù, ma i bambù proprio allora si mossero. In quel momento il figlio divorato disse: «*Ayo*¹⁵». Perciò [quel luogo] è chiamato *Ayo*.

Questi sono solo alcuni esempi, ma in tutti i *fudoki* rimasti si trovano riferimenti a racconti con temi fantastici, a ulteriore dimostrazione di come quanto fossero radicati a tutti i livelli nella tradizione sia orale che scritta della popolazione di quel periodo.

Il *Kojiki* e il *Nihon shoki* presentano forti legami con lo shintoismo. Poco più di un secolo dopo troviamo conferma di questo rapporto – soprattutto con il buddhismo – nella raccolta a sfondo religioso e morale in tre volumi *Nihon ryōiki* (*Cronache soprannaturali e straordinarie del Giappone*, 822 d.C.) curata dal monaco buddhista Kyōkai. Essa contiene centosedici storie scritte con l'intento morale di far discernere il bene dal male, includendo il concetto di ricompensa o punizione per le azioni compiute. È considerata la più antica raccolta di *setsuwa*¹⁶ pervenutaci. Per l'argomento che stiamo trattando, è importante in quanto le storie incluse possono essere considerate anche dei *kaidan jitsuwa*, ossia racconti dell'orrore supposti reali (o almeno concepiti come tali dal narratore); genere che si ripresenterà in seguito spesso e che ancora negli anni Duemila conoscerà una grande popolarità, sia letteraria che televisiva. Il compilatore del *Nihon ryōiki* li ha inseriti come descrizione di eventi misteriosi e sovranaturali reali, la maggior parte dei quali raccontati dai diretti interessati proprio nei luoghi dove questi fatti prodigiosi sarebbero avvenuti.

I racconti, tutti ambientati in Giappone, hanno come protagoni-

testa e indumenti fatti di pelli di tigre.

¹⁵ Nel giapponese classico il significato di *ayo* è «si muovono», qui con riferimento al movimento delle canne che rivela la presenza dei genitori.

¹⁶ I *setsuwa* sono brevi storie aneddotiche spesso di origine popolare, a volte a sfondo religioso, usate dai monaci buddhisti per diffondere il loro credo.