



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea  
magistrale  
in Lingue e Civiltà  
dell'Asia e  
dell'Africa  
Mediterranea

Tesi di Laurea

# **Yōkai: rappresentazione nei media giapponesi moderni**

**Relatrice/Relatore**

Ch.ma/Ch. Prof.ssa/Prof. Silvia Vesco

**Correlatrice/Correlatore**

Ch.ma/Ch. Prof.ssa/Prof. Edoardo Gerlini

**Laureanda/Laureando**

Alessandro Colzani  
Matricola 975337

**Anno Accademico**

2022 / 2023



## Sommario

要旨 .....	3
Introduzione .....	4
Capitolo 1 Mizuki Shigeru e Gegege no Kitarō .....	9
Capitolo 2 Takahashi Rumiko: <i>Urusei yatsura</i> e <i>Inuyasha</i> .....	32
Capitolo 3 <i>Sen to Chihiro no kamikakushi</i> .....	52
Capitolo 4 <i>yōkai</i> e videogames .....	66
Conclusioni .....	85
Indice delle figure .....	89
Bibliografia .....	95
Sitografia e ulteriori fonti delle immagini.....	96



## 要旨

本論文では、現代日本の大衆文化で妖怪が芸術的観点から、どのように描かれているか調べる。

そのため、さまざまな日本の大衆文化の作品を分析して、その作品にいる妖怪キャラクターをどのように描いているか、日本の伝承ではそのキャラクターは存在するか、そして、存在するなら伝承の妖怪と何か類似点があるか、あるいは新しい妖怪の場合なら伝承の妖怪と何か関連があるか。作品を分析すると同時にこの質問に答える。

分析する作品はまず、アニメと漫画の方に関してはゲゲゲの鬼太郎、うる星やつらと犬夜叉である。それでビデオゲームの方に関してはスーパーマリオ、妖怪ウォッチと仁王である。それぞれの作品を紹介して、プロットを纏めて、主な妖怪キャラクターを紹介して、そのキャラクターの特徴を分析して、そしてそのキャラクターと伝承の妖怪の特徴とその妖怪とキャラクターの芸術的な画像を比べる。

妖怪は、戦前の芸術的画像の研究を含め、さまざまな観点から学術的に研究されたが、現代日本の大衆文化の作品にいる妖怪の画像についてはあまり書かれていない。その理由で本論文では、これらのシリーズにいる妖怪画像の再現を芸術的観点から研究した限られた学術文献を可能な限り参考して、重要な場合には分析対象作品のファンによって作られたオンライン資料も参考して、作品を分析する。

## Introduzione

L'oggetto di studio in questo lavoro è la rappresentazione dal punto di vista artistico degli *yōkai* (妖怪) nelle opere della cultura di massa giapponese moderna.

Prima di tutto però è meglio chiarire cosa sono gli *yōkai*.

Il termine *yōkai* si può tradurre in molti modi, tra cui: mostro, spirito, folletto, fantasma, spettro, demone, essere fantastico, divinità minore, ma è una parola usata anche per riferirsi a cose amorfe come un'esperienza inspiegabile o un'occorrenza numinosa.<sup>1</sup>

Sono creature legate alla visione animista *shintō* del mondo, secondo cui numerosi spiriti, venerati come *kami* (神, divinità), dimorano in alberi, rocce, montagne e anche in oggetti come strumenti da carpentiere o spade. Così come la natura può portare prosperità all'uomo, così può portargli la morte. Similmente, gli spiriti possono incarnare non solo aspetti positivi della natura, ma anche eventi negativi come disastri naturali. Un esempio è la leggenda di *Yamata no Orochi* (八岐大蛇), un serpente gigantesco che rappresenta l'impotenza umana nei confronti della forza distruttiva della natura. Anche nel Buddhismo giapponese viene riconosciuta la presenza di queste entità, ed entrambe le religioni hanno rituali e cerimonie pensate per questi spiriti. Nel genere letterario dei *setsuwa* (説話), ossia storie basate su miti, leggende e racconti popolari diffuse in Giappone tra il periodo Heian (平安時代, 794 d.C.-1185 d.C.) e Kamakura (鎌倉時代, 1185-1333), erano frequentemente incluse credenze legate agli spiriti, che erano spesso intrecciate anche con elementi di etica buddhista.<sup>2</sup>

Oggi la parola *yōkai* è il termine predominante per indicare questi esseri soprannaturali, ma ci sono alcuni sinonimi che indicano alcune di queste creature e fenomeni. Tra essi vi sono *bakemono* (化け物, lett. "cosa che cambia"), il più infantile *obake* (お化け) e il più accademico *kaii genshō* (怪異現象, lett. "fenomeno misterioso"). Se *yōkai* è il termine più diffuso a partire dalla fine del XX secolo ad oggi, ad esempio nel periodo Edo (江戸時代, 1603-1868) *bakemono* era il termine più diffuso. Non indicava, come oggi, soltanto creature in grado di cambiare la propria forma come le volpi (*kistune*, 狐), ma aveva un

---

<sup>1</sup> Michael Dylan FOSTER, *Pandemonium and Parade Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*, University of California Press, Los Angeles, 2009, p. 2.

<sup>2</sup> Nargiz BALGIMBAYEVA, "The re-creation of yōkai character images in the context of contemporary Japanese popular culture: An example of Yo-Kai Watch anime series". *Mutual Images* n. 6 (Spring 2019), pp. 22-23.

significato più ampio, includendo molte delle varie creature e fenomeni che il termine *yōkai* oggi indica.<sup>3</sup>

Come visto, ‘mostro’ è una delle possibili traduzioni di *yōkai*, ma se ‘mostro’ ha delle accezioni negative sia in italiano che in inglese, in giapponese l’aspetto negativo è minore: *yōkai* è un termine antico di origine cinese diffusosi solamente in periodo Meiji (明治時代, 1868-1912) che indica un insieme di creature o fenomeni straordinari, misteriosi o inspiegabili, riferendosi in particolare quelli premoderni e autoctoni. I kanji che compongono la parola *yōkai* (妖怪) indicano entrambi qualcosa di misterioso, bizzarro, pauroso in modo sgradevole o anche esoterico.<sup>4</sup>

Gli *yōkai* erano presenti nell’immaginario giapponese fin dall’antichità e con il passare delle epoche hanno assunto nomi e caratteristiche diverse. Oltre ai *bakemono* descritti sopra, ad esempio, nel periodo Heian anche se esistevano termini per indicare un tipo specifico di essere o un fenomeno strano, il termine generale più diffuso era *mononoke* (物の怪) intendendo *mono* non come una “cosa” fisica, come nel giapponese moderno, ma come qualcosa di intangibile, senza una forma definita. Il secondo *kanji* è lo stesso che si legge *-kai* in *yōkai* e indica qualcosa di incerto, instabile o sospetto. Dal periodo Kamakura (鎌倉時代, 1185–1333) fino al periodo Edo il termine equivalente a *mononoke* divenne *tsukumogami* (付喪神/九十九神) riferendosi particolarmente ad oggetti animati con braccia e gambe dotati di vita propria. La credenza popolare voleva che, quando un oggetto raggiungesse i cento anni sviluppava uno spirito, prendendo vita e ingannando i cuori delle persone. Il termine *tsukumogami* potrebbe essere originato da un gioco di parole dove *tsukumo* (つくも/九十九) significa novantanove e *gami* (髪) capelli. L’espressione indica i capelli bianchi di un’anziana e più ampiamente la vecchiaia in generale. Questa versione del termine esprime la credenza che, quando qualcosa, o anche una persona o un animale, esiste per molto tempo uno spirito la possiede stabilendosi in essa. La possessione, nel caso di oggetti li trasforma in organismi viventi a tutti gli effetti. Nel XVI secolo erano diffuse varie rappresentazioni di questi esseri in rotoli illustrati noti come *Hyakkiyagyō emaki* (百鬼夜行絵巻) che rappresentano in chiave comica oggetti costruiti dall’uomo come esseri viventi dotati di braccia e gambe che marciano in una parata di creature fantastiche e oggetti animati. Questo tipo di rappresentazioni giocose degli *yōkai* furono poi molto popolari nel periodo Edo fino all’inizio del periodo Meiji, in particolare nelle rappresentazioni di Kawanabe Kyōsai (河鍋曉斎, 1831-1889) in quest’ultima epoca. Uno dei tratti che caratterizzano gli *yōkai*, visibile in queste rappresentazioni è che sono creature al confine tra il comico e lo spaventoso, tra il repulsivo e l’attraente.<sup>5</sup>

Il termine *hyakkiyagyō* (o *hyakkiyakō*) usato nel nome dei rotoli illustrati esprime un altro tema legato agli *yōkai*: la parata. Il termine, traducibile come ‘processione notturna dei

---

<sup>3</sup> FOSTER, *Pandemonium and Parade...*, pp. 5-6.

<sup>4</sup> Toshio MIYAKE, *Mostri del Giappone Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca’ Foscari - Digital Publishing, Venezia, 2014, pp. 16-17.

<sup>5</sup> FOSTER, *Pandemonium and Parade...*, pp. 6-8.

cento demoni’, indica la credenza diffusa, e riscontrabile in testi di epoca medievale, secondo cui in alcune notti nelle strade della capitale si svolgeva una processione di demoni. Durante queste notti era consigliato non uscire di casa, visto che solamente guardare lo *hyakkiyagyō* poteva portare alla morte. La processione portava caos, disordini e pericolo, tanto che una possibile traduzione di *hyakkiyagyō* è ‘pandemonio’. Le rappresentazioni comiche, come quelle descritte sopra, trasformano questo evento, un tabù che non può essere visto di norma dagli occhi umani, in uno spettacolo. Spiriti selvaggi vengono tramutati in oggetti comuni e il terrore diventa umorismo, il pandemonio della processione diventa una parata festosa. Il cambiamento da pauroso a comico non è irreversibile e con il cambiare del tempo la percezione degli *yōkai* cambia: a volte sono entità paurose, altre volte l’opposto.<sup>6</sup>

Uno degli artisti più importanti e influenti per quanto riguarda la rappresentazione degli *yōkai* è Toriyama Sekien (鳥山石燕, 1712-1788). È l’autore della prima serie di cataloghi illustrati interamente dedicati agli *yōkai*, iniziata con il *Gazu hyakkiyagyō* (画図百鬼夜行, *Hyakkiyagyō illustrato*, 1776). Nei suoi cataloghi vengono illustrati circa duecento *yōkai*, spesso ispirandosi a enciclopedie autorevoli, mentre in altri casi venivano rielaborati o inventati personalmente da Sekien. Ogni creatura veniva presentata con un’illustrazione dettagliata a pagina intera accompagnata solamente dal nome del mostro o una sua breve descrizione. Il risultato è un’enciclopedia (un tipo di pubblicazione diffusa nel periodo) con un tono ludico-parodistico. Il successo di questi cataloghi fu enorme, tanto che molte delle rappresentazioni di *yōkai* successive si confronteranno con quest’opera. Sempre nel periodo Edo gli *yōkai* divennero popolari, tanto che erano protagonisti di alcuni giochi di società. Un esempio era il *yōkai karuta* (妖怪かるた) un gioco di carte dove bisogna associare l’illustrazione di uno *yōkai* su una carta con le sue caratteristiche scritte su un’altra carta. Il gioco più famoso però era probabilmente lo *hyaku monogatari* (百物語, lett. “cento storie”). I partecipanti si riunivano in una casa e al lume di cento candele, venivano raccontate dai giocatori altrettanti *kaidan* (怪談, storie di fantasmi e mostri) per tutta la notte, spegnendo una candela alla fine di ogni racconto. Spegnerne l’ultima candela, all’alba, avrebbe attirato la presenza di un fantasma o un mostro.<sup>7</sup>

Da questo periodo in poi gli *yōkai* divennero delle icone popolari che vennero rappresentate e usate in vari modi, ad esempio: come caricature politiche da Utagawa Kuniyoshi (歌川国芳, 1797–1861) o come rappresentazioni di stranieri e di nemici durante le guerre del XX secolo. Nel dopoguerra invece, avviene un processo che in alcuni casi rende queste creature delle mascotte, rendendo gli *yōkai* simboli innocui e infantili, che simboleggiano un passato rurale giapponese condiviso contrapposto all’alienazione urbana del Giappone del dopoguerra.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Idem, pp. 8-9.

<sup>7</sup> MIYAKE, *Mostri del Giappone...*, pp. 23-24.

<sup>8</sup> Papp ZILIA, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*, Global Oriental, Folkestone, 2011, p. 208.



I primi studi accademici sugli *yōkai* in Giappone furono quelli condotti a partire dalla fine del XIX secolo da Inoue Enryō (井上円了, 1858-1919) fondatore dello *yōkaigaku* (妖怪学), lo studio accademico dei mostri giapponesi. All'inizio del secolo successivo lo studio di queste creature ebbe la sua affermazione definitiva e duratura con Yanagita Kunio (柳田國男, 1875-1962), considerato il padre del *minzokigaku* (民俗学) gli studi etnologici e folkloristici giapponesi. In tempi più recenti uno degli studiosi di *yōkai* più importanti è l'antropologo Komatsu Kazuhiko (小松和彦, 1947-), che ha contribuito al passaggio da una prospettiva essenzialista che vedeva queste entità come unno specchio dello spirito giapponese, verso una prospettiva storico-culturale. Komatsu suggerisce di studiare la "cultura *yōkai*", ossia quell'insieme di pratiche ed espressioni culturali diffuse in Giappone nelle sue diverse regioni ed epoche, intersecando in modo trasversale forme materiali e immateriali: come letteratura scritta e orale, teatro, arti visive, pratiche religiose, ecc.; questo nuovo approccio allo studio degli *yōkai* viene da lui chiamato *Yōkai bunkagaku* (妖怪文化学, Studi sulla cultura *yōkai*).<sup>9</sup>

Sono numerosi gli studi sugli *yōkai* sia in lingua giapponese che in inglese, e in numero minore in italiano, che esplorano vari aspetti di queste creature da vari punti di vista. Ci sono molti studi, ad esempio, sulle rappresentazioni artistiche di *yōkai* precedenti la Seconda guerra mondiale. Altri invece analizzano l'evoluzione storica di esemplari specifici di *yōkai* menzionando anche le reinterpretazioni nelle opere moderne, tra cui in anime e altri media della cultura di massa giapponese, senza soffermarsi però sull'aspetto artistico di queste ricreazioni. Un ulteriore esempio è l'analisi di opere come *Bleach* (ブリーチ) dove gli *hollow*, spiriti di defunti diventati mostri mangia-uomini presenti nella serie, vengono associati agli *yōkai* del folklore giapponese in uno studio di carattere filosofico-politico<sup>10</sup>. Un altro studio analizza dal punto di vista economico la pubblicazione di *dōjin* (同人)<sup>11</sup> presso il Reitaisai (il cui nome completo è: Grande festival annuale del tempio Hakurei, 博麗神社例大祭); una fiera di *dōjin* basati solamente sulla serie *Tōhō project* (東方Project), una serie di videogiochi che contiene numerosi personaggi *yōkai*<sup>12</sup>.

Sono pochi invece gli studi accademici sulla rappresentazione degli *yōkai* dal punto di vista artistico in opere della cultura di massa giapponese moderna.<sup>13</sup>

---

<sup>9</sup> MIYAKE, *Mostri del Giappone...*, p. 14; p. 20.

<sup>10</sup> Cfr. David John BOYD "Hollowed Out: Exhuming an Ethics of Hollowing in Tite Kubo's Bleach", in *Pacific Coast Philology*, Vol. 50, No. 2, Special Issue: Familiar Spirits (December 2015), pp. 242-267.

<sup>11</sup> Prodotti realizzati da fan basandosi su un'opera preesistente come anime, manga, videogiochi, ecc. e pubblicati autonomamente da essi. I prodotti realizzati dai fan possono essere manga, videogiochi, musica e altro ancora.

<sup>12</sup> Cfr. Janine VAN DE KAA, "Touhou Project: A Case Study of Fandom Commercialisation", tesi non pubblicata, Utrecht University, 2020-2021.

<sup>13</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery...*, p. 8.

In questo lavoro verranno analizzati dal punto di vista artistico alcuni anime, manga e videogiochi dove gli *yōkai* o creature ispirate a essi hanno un ruolo di rilievo all'interno di questi prodotti. Le opere che verranno presentate sono *Gegege no Kitarō* (ゲゲゲの鬼太郎), *Urusei yatsura* (うる星やつら, Lamù ed. italiana), *Inuyasha* (犬夜叉) e *Sen to Chihiro no kamikakushi* (千と千尋の神隠し, La città incantata ed. italiana) come esempi di produzioni anime e manga. Per quanto riguarda l'ambito videoludico verranno presentate le serie di *Super Mario* (スーパーマリオ), *Yo-kai watch* (妖怪ウォッチ) e *Nioh* (仁王). Le opere verranno analizzate basandosi quanto più possibile sulla limitata letteratura accademica che studia la ricreazione delle figure di *yōkai* presenti in queste serie dal punto di vista artistico e integrando, ove significativo, con risorse online generate dai fan delle opere in analisi.

## Capitolo 1 Mizuki Shigeru e Gegege no Kitarō

La prima opera che verrà analizzata in questo lavoro è *Gegege no Kitarō* (ゲゲゲの鬼太郎), un manga pubblicato tra il 1960 e il 1969 che ha avuto nel tempo vari adattamenti anime, l'ultimo tra il 2018 e il 2020. Ma prima di parlare nel dettaglio di *Gegege no Kitarō* bisogna presentare il suo autore: Mizuki Shigeru (1922-2015).

Mizuki Shigeru con il suo lavoro, in particolare *Gegege no Kitarō*, ha reintrodotta gli *yōkai* nei media popolari nel dopoguerra. Nelle ere precedenti le rappresentazioni degli *yōkai* esprimevano aspetti spaventosi della vita umana come la morte e le malattie, passando poi a raffigurare lo stato grottesco e di emarginazione associati ai criminali, gli stranieri e più tardi anche dei nemici dello stato. Con Mizuki invece, gli *yōkai* acquisiscono nuovi significati e la loro rappresentazione visiva viene associata a sentimenti di nostalgia e pacifismo dando quindi a queste creature la possibilità di esprimersi in nuovi modi e dando a essi un nuovo posto nel panorama visivo contemporaneo, seppur mantenendo una continuità nella rappresentazione visiva con l'arte dei periodi precedenti.<sup>14</sup>

La produzione di Mizuki Shigeru non si limita ai manga, ma include anche cataloghi illustrati e ricerche dedicate agli *yōkai*, tanto che per molti giapponesi cresciuti nel dopoguerra la parola stessa *yōkai* evoca alla mente un'immagine creata da lui. La produzione dei cataloghi in particolare ricorda quella del già menzionato Toriyama Sekien (1712-1788) in quanto entrambi hanno sfruttato la popolarità commerciale di un media, ossia l'*ukiyo-e* per Toriyama e il manga per Mizuki, per creare un'opera che è al confine tra l'essere intrattenimento commerciale ed enciclopedia. Bisogna però tenere presente che il paragone tra i due artisti è valido solo in parte, a causa delle grandi differenze storico-culturali dei periodi in cui hanno vissuto e i diversi significati e funzioni che assumono gli *yōkai* nella metà periodo Edo (1603-1868) e alla fine dell'era Shōwa (1929-1989).<sup>15</sup>

Un aspetto interessante della popolarità di Mizuki è anche il culto della persona che si è creato intorno all'artista: Shigeru ha creato un personaggio, sé stesso, strettamente legato all'immagine nostalgica di un passato rurale del Giappone. Questa immagine venne concretizzata intorno la metà degli anni Novanta del 1900 con la realizzazione nella sua città natale, Sakaiminato nella prefettura di Tottori, della "Mizuki Shigeru Road", una strada nel centro città dove sono presenti più di cento statue di bronzo modellate in base agli *yōkai* da lui disegnati. L'effetto ottenuto da queste statue è quello di una parata di

---

<sup>14</sup> Papp ZILIA, *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*, Global Oriental, Folkestone, 2010, p. 47.

<sup>15</sup> Michael Dylan FOSTER, *Pandemonium and Parade Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*, University of California Press, Los Angeles, 2009, pp. 164-165.

*yōkai* (che si ricorda essere un tema ricorrente nel periodo Edo) congelata nel tempo dove i visitatori possono passeggiare in tutta calma.<sup>16</sup>

Le esperienze personali di Mizuki hanno avuto un'importante influenza sulle sue opere, per questo motivo verranno riassunte le esperienze significative della sua vita.

Mizuki Shigeru, nato come Mura Shigeru l'otto marzo 1922 era il secondo figlio di una famiglia relativamente ricca di Sakaiminato. Il padre, Mura Ryōichi era un talentuoso, ma eccentrico banchiere, il quale nutriva un forte interesse per le arti visive e la letteratura, passione che stimolò a sua volta l'interesse di Shigeru per i disegni sin dalla tenera età. Altre passioni di Ryōichi erano il *kabuki* e il cinema, e fu proprio per diffondere quest'ultima passione nella sua città che aprì un club cinematografico. Il club, situato in un piccolo teatro di *kamishibai*<sup>17</sup>, non durò a lungo ma fu per Shigeru un'introduzione al cinema giapponese degli anni Venti e Trenta del 1900.<sup>18</sup>

Nelle opere di carattere autobiografico pubblicate da Mizuki Shigeru Sakaiminato viene presentata come la sua città natale, ma in realtà la sua famiglia si trasferì lì un mese dopo la sua nascita, avvenuta a Osaka dove il padre lavorava. La riscrittura del suo luogo di nascita, da uno dei maggiori centri urbani del Giappone a un paese rurale, si può vedere come un modo di sottolineare il suo collegamento personale con l'ambiente rurale infestato dagli *yōkai* di cui racconta, dando l'idea di avere le sue radici proprio nello stesso ambiente di queste creature.<sup>19</sup>

Stando a Mizuki stesso un'importante influenza durante la sua infanzia fu un'anziana locale che gli fece da balia: Kageyama Fusa, che Shigeru chiamava Nonnonbaa. Nella regione del Chugoku, dove è situata Sakaiminato il termine *nonnon* veniva usato per indicare una persona che offriva preghiere a servizio della comunità, la *nonon-san* o anche *ogamiya-san* (拝み手さん, 拝み屋さん), si occupava di fare offerte agli dèi, pregare per la guarigione dei malati e per il benessere del villaggio. Dopo la morte del marito, Nonnonbaa visse per lunghi periodi con la famiglia di Mizuki come balia dei tre figli, sviluppando un legame particolare con Shigeru. Mentre i suoi fratelli andavano all'asilo, Shigeru, che iniziò a parlare solamente a quattro anni, veniva affidato a Nonnonbaa, la quale credendo nell'esistenza di spiriti e *yōkai* raccontava al piccolo Shigeru storie relative a queste creature. Queste storie di *yōkai* avranno poi un'importantissima influenza sulle opere realizzate da Shigeru, che iniziò già allora a disegnare questi esseri invisibili. Nel Giappone pre-guerra fantasmi e *yōkai* facevano parte dell'immaginario delle zone rurali come Sakaiminato in relazione a eventi funesti della vita quotidiana come carestie, povertà e malattie come morbillo e tubercolosi, che all'epoca spesso non venivano curate portando anche alla morte dell'infermo. Shigeru divenne quindi familiare con la realtà della morte sin da bambino: molti dei suoi coetanei non morivano solo di malattia, ma anche in mare mentre lavoravano come aiutanti dei pescatori. Crescendo in questo ambiente le storie di Nonnonbaa alimentavano la curiosità di Shigeru su cosa avviene dopo la morte.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> Idem, p. 165.

<sup>17</sup> Una forma di narrazione giapponese dove un narratore racconta una storia con l'ausilio di illustrazioni che fa scorrere in un piccolo teatro in legno. Cfr. <http://www.kamishibaitalia.it/>.

<sup>18</sup> ZILIA, *Anime and Its Roots* ..., pp. 47-48.

<sup>19</sup> Michael Dylan FOSTER, *Pandemonium and Parade* ..., p. 165.

<sup>20</sup> ZILIA, *Anime and Its Roots* ..., p. 48.

Come altri artisti di *yōkai* del passato, tra cui Kawanabe Kyōsai (河鍋暁斎, 1831-1889), anche Shigeru si trovò di fronte a un cadavere quando era ancora piccolo. Racconta in *Nonnonbaa to Ore* (のんのばあとオレ)<sup>21</sup> di quando era esplosa una nave nel porto di Sakaiminato e che nonostante il corpo del marinaio che aveva causato l'esplosione era andato in pezzi, una parte di esso era fermamente aggrappata a un pezzo dalla nave e per staccarlo era stata necessaria la cooperazione di sei persone. Mizuki afferma che allora quest'episodio divenne la base per una storia *kaidan*. Un altro episodio raccontato da Shigeru è quello dove sua madre, insospettita dalla puzza emanata da uno dei cassetti del figlio lo aprì e dentro trovò ossa di cani e gatti, che vennero subito buttate via. Shigeru le aveva raccolte sulla spiaggia per usarle come materiale per i disegni. Questi episodi ricordano alcuni eventi dell'infanzia di Kyōsai e potrebbero indicare un interesse condiviso nel disegnare i cadaveri fin dalla giovane età (cosa abbastanza comune tra gli artisti di *yōkai*), o, come suggerisce Brenda G. Jordan poiché non è possibile verificare la veridicità delle storie di Kyōsai ed è possibile che Shigeru, il quale conosceva bene la storia delle arti visive, cerca con queste storie di avere un'ulteriore legittimazione come artista *yōkai* rifacendosi ai suoi predecessori di periodo Edo e Meiji.<sup>22</sup>

Altri episodi importanti della vita di Shigeru avvennero durante la guerra, nell'odierna Papua Nuova Guinea.

Mizuki era stato arruolato nel 1942 e l'anno seguente, dopo l'addestramento, venne mandato a Rabaul, sull'isola di Nuova Britannia. Shigeru qui teneva un diario dove disegnava degli schizzi che rappresentavano la vita quotidiana dell'esercito e della tribù indigena Tolai. Shigeru non era un grande soldato, non era particolarmente disciplinato né molto entusiasta della guerra e, in quanto artista era spesso incantato dalle bellezze naturali dell'isola. Dopo un anno di permanenza, nel 1944, Mizuki si ammalò di malaria prima, e perse il braccio sinistro durante un bombardamento aereo dopo. Rimase quindi nell'ospedale militare fino alla fine della guerra e durante la convalescenza divenne amico della tribù Tolai che iniziò a visitare spesso, anche dopo il suo ritorno in Giappone. Stando a Mizuki stesso il suo interesse verso gli *yōkai* è dovuto, almeno in parte, alle esperienze fatte in Papua Nuova Guinea: l'aver visto e vissuto situazioni estreme come la brutalità della guerra, ma anche la realtà idealizzata della vita nel villaggio dei Tolai. Sempre in Nuova Guinea Shigeru afferma di aver incontrato il *nurikabe* (塗り壁, lett. "muro intonacato") uno *yōkai* della tradizione giapponese che si dice compaia davanti ai viaggiatori stanchi, questo *yōkai* diventerà poi un personaggio popolare di Gegege no Kitarō. È interessante notare che l'iconografia del *nurikabe* in Kitarō è originale di Shigeru e non è derivata da opere precedenti.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Opera autobiografica di Mizuki Shigeru, pubblicata come romanzo nel 1977 e poi riadattata in formato manga nel 1992. La versione manga è pubblicata in Italia come: NonNonBâ. Storie di fantasmi giapponesi (2012).

<sup>22</sup> ZILIA, *Anime and Its Roots ...*, pp. 49-51.

<sup>23</sup> Idem, pp. 51-54.



Figura 1 Nurikabe come immaginato da Mizuki Shigeru.

Dopo la guerra Mizuki studiò presso la Scuola d'arte Musashino (oggi Università d'arte Musashino) e ha lavorato come illustratore per *kamishibai* e manga *kashi hon*, manga prodotti economicamente che potevano essere presi in prestito a basso costo nei negozi di tutto il Giappone.<sup>24</sup>

Tra i *kamishibai* disegnati da Shigeru tra il 1951 e il 1957 ce ne sono molti che hanno dei temi inquietanti e alcuni di essi, come *Neko Musume* (猫娘, ragazza-gatto, 1953), *Hakaba Kitarō* (ハカバ奇太郎, Kitarō dei cimiteri, 1954) e altri ancora, possono essere considerati dei predecessori di *Gegege no Kitarō*. Nel 1958, all'età di trentasei anni, Shigeru passò dai *kamishibai*, che erano in declino, al disegnare manga *kashi hon*, e nel 1960 completò la prima versione manga di *Hakaba Kitarō*. Nel 1964 la versione manga iniziò a essere pubblicata sulla rivista *Garo* (ガロ), in seguito nel 1967 la popolare rivista *Weekly Shōnen Magazine* (週刊少年マガジン) pubblicò la serie cambiando, in occasione dell'adattamento anime l'anno seguente, il titolo in *Gegege no Kitarō*.<sup>25</sup>

Come già accennato *Gegege no Kitarō* ebbe vari adattamenti, sia animati che in *live action*. Il primo adattamento anime in bianco e nero, prodotto da Toei Animation, venne trasmesso su Fuji Television tra il gennaio 1968 e marzo 1969, contando sessantacinque

<sup>24</sup> Michael Dylan FOSTER, "The Otherworlds of Mizuki Shigeru", in *Mechademia*, Vol. 3, 2008, p. 12.

<sup>25</sup> ZILIA, *Anime and Its Roots* ..., pp. 54-55.

episodi da ventitré minuti. L'anime è tratto dalla versione pubblicata sul *Weekly Shōnen Magazine* e per motivi di marketing Toei Animation decise cambiare il nome dal cupo *Hakaba* (cimitero) al più allegro *Gegege* traendo spunto da uno dei soprannomi che aveva l'autore da bambino: Gege. Ancor prima della trasmissione dell'anime anche la rivista cambio il titolo in *Gegege no Kitarō*. Il cambiamento del titolo e il cambio di aspetto di Kitarō sono alcuni espedienti usati per smorzare il tema horror delle prime versioni in modo da arrivare con l'adattamento animato, che era pensato per un pubblico più giovane rispetto alle prime versioni del manga, ad avere come elemento centrale di ogni episodio l'introduzione di un nuovo *yōkai*.<sup>26</sup>

Gli episodi dell'anime seguono uno schema simile ai capitoli del manga: avviene un evento misterioso e dannoso, qualcuno (spesso un bambino) scrive una lettera a Kitarō chiedendo il suo aiuto, Kitarō insieme ai suoi compagni *yōkai* risolve la situazione, mentre Nezumi Otoko (鼠男, lett. "uomo ratto") spesso crea problemi. Così come nel manga, anche nell'anime i primi episodi sono ambientati in un idealizzato villaggio di campagna, mentre con il progredire della serie viene usata anche un'ambientazione urbana. I nuovi *yōkai* vengono presentati all'inizio degli episodi tramite l'evento misterioso (di cui sono spesso la causa). Se nei primi episodi l'enfasi è posta sul conflitto tra le due parti, ossia Kitarō e il nuovo *yōkai*, con il progredire della serie si sviluppano dei toni morali e la conclusione delle storie offre una lezione da imparare. Altre volte gli episodi usano gli *yōkai* in chiave satirica per rappresentare un fenomeno sociale rivelante al tempo della trasmissione, similmente a quanto fatto da Kawanabe Kyōsai nel periodo Meiji con la sua arte.<sup>27</sup>

Di seguito verranno analizzati alcuni dei personaggi *yōkai* presenti in *Gegege no Kitarō*, partendo dal protagonista, Kitarō.

Kitarō (鬼太郎) nasce in un cimitero, da una madre morta, e poco dopo la nascita perde un occhio. Viene trovato da mr. Mizuki che si prenderà cura di lui per qualche anno. Le condizioni della sua nascita hanno un significato particolare in quanto pongono Kitarō in un contesto simile a quello degli *otogizōshi*<sup>28</sup> del periodo medievale, dove i bambini nati nelle stesse condizioni di Kitarō avevano un significato particolare nei testi buddhisti del periodo e nelle opere in prosa popolari basati su di essi. Un esempio è la storia buddhista di periodo Muromachi (1336-1573) *Kōya monogatari* (高野物語) dove si racconta di una giovane donna incinta che venne uccisa, la quale dopo essere stata sepolta ritornò come fantasma da un monaco lasciando scritto con il sangue un messaggio che chiedeva di rimuovere il suo bambino dall'utero e dargli un funerale perché altrimenti per lui la strada verso la salvezza sarebbe stata irta di ostacoli. Saputo dell'accaduto il marito riesumò il corpo della donna e una volta aperta la pancia trovò un bel bambino in perfetta salute. Questa storia presenta la credenza medievale secondo cui a meno che fossero rimossi dal corpo della madre il feto continuava a crescere, rendendo possibile la nascita di un bambino in un cimitero. Queste credenze sono presenti anche in periodo Edo sottoforma di *kaidan* dove sono presenti neonati vivi nella tomba della madre il cui pianto viene

---

<sup>26</sup> Papp ZILIA, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*, Global Oriental, Folkestone, 2011, pp. 105-106.

<sup>27</sup> Idem, p. 106.

<sup>28</sup> Delle brevi storie, simili a favole, popolari durante il periodo Muromachi (1336-1573).

sentito nel cimitero. Inoltre, in alcune storie i bambini nati in queste condizioni hanno dei poteri particolari: la nascita di Kitarō in un cimitero da una madre morta fa quindi da premessa per la storia di un essere straordinario, ossia un ragazzo-*yōkai*.<sup>29</sup>

Mentre negli *otogizōshi* e nelle altre storie medievali a trovare e crescere il bambino è di solito un monaco o comunque uomo di fede, in *Gegege no Kitarō* è l'ordinario mr. Mizuki a trovarlo, ma in un momento di panico lo getta via facendolo cadere su una lapide, Kitarō perse così un occhio il giorno stesso in cui era nato<sup>30</sup>. Il tema dell'eroe da un solo occhio, oppure mutilato si trova non solo nella letteratura giapponese, ma anche nelle letterature e mitologie di tutto il mondo. L'eroe, mitologico o letterario, ottiene i suoi poteri ultraterreni attraverso processo di iniziazione che comporta una forma di mutilazione, dando all'eroe uno status di emarginato, ma anche sacro all'interno della sua comunità. Un esempio, rimanendo nel contesto giapponese, è la ferita che non guarisce di Ashitaka, uno dei personaggi principali di *Mononoke hime* (もののけ姫, *Principessa Mononoke*, 1997) un film animato di Miyazaki Hayao (宮崎駿, 1941-).<sup>31</sup>

La mutilazione di Kitarō può essere vista come un elemento di autoreferenzialità dell'autore nella sua opera. Spiega Michael Dylan Foster che vi sono alcuni elementi a partire dal titolo *Gegege*, che, come è stato detto in precedenza deriva dal soprannome d'infanzia di Shigeru, che esprimono l'autoreferenzialità dell'autore. Altri esempi suggeriti da Foster sono la presenza di Medama Oyaji (lett. "papà bulbo oculare") che dà opinioni critiche sugli *yōkai*, il loro mondo e soprattutto guida Kitarō nelle sue avventure. Per Shigeru invece il braccio perduto diventa una presenza mistica che guida il suo lavoro proprio come fa Medama Oyaji con Kitarō. Uno dei temi della serie è quello della difesa dei buoni, che siano umani o *yōkai*, contro il male: Kitarō e i suoi compagni *yōkai* spesso combattono proprio per questa ragione, e in un certo senso Kitarō diventa una personificazione di Mizuki Shigeru che cerca con il suo lavoro di proteggere gli *yōkai* e il mondo soprannaturale dall'essere dimenticati.<sup>32</sup>

Kitarō è figlio di due *yōkai*, ma il suo aspetto è completamente umano e sembra un ragazzo normale con i capelli che coprono l'occhio sinistro. Il nome, Kitarō (鬼太郎), contiene il carattere di *oni* (鬼) ossia demone/orco, un chiaro riferimento alla sua vera natura. Una possibile traduzione del suo nome è quindi 'ragazzo demone'. Con il suo solo occhio Kitarō ricorda lo *hitotsume kozō* (一目小僧, lett. "giovane monaco con un occhio solo") descritto da Yanagita Kunio, un essere che è al confine tra umano, divinità e demone.<sup>33</sup>

---

<sup>29</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery*..., pp. 148-149.

<sup>30</sup> Ciò accade nelle prime versioni di *Hakaba no Kitarō*, mentre in *Gegege no Kitarō* nasce già senza un occhio.

<sup>31</sup> ZILIA, *Anime and Its Roots* ..., p. 60.

<sup>32</sup> FOSTER, "The Otherworlds of Mizuki Shigeru", p. 13.

<sup>33</sup> FOSTER, *Pandemonium and Parade* ..., p. 166.





Figura 2 Lo hitotsume kozō disegnato da Mizuki.

Lo *hitotsume kozō* è uno *yōkai* generalmente rappresentato come un piccolo umano con un solo occhio e a volte una sola gamba, un'iconografia diffusa, seppur con qualche differenza, in tutto il Giappone. Secondo la teoria proposta da Yanagita l'origine di questo *yōkai* deriverebbe da antichi rituali di sacrificio umano praticati prima della diffusione della scrittura in Giappone. Secondo la teoria un anno prima del sacrificio si teneva una cerimonia dove la persona scelta tramite pratiche divinatorie per il sacrificio veniva privata di un occhio e veniva rotta una delle sue gambe, in modo che, anche se avesse tentato di fuggire dal villaggio poteva essere rintracciata facilmente. Dopo la cerimonia il futuro sacrificio rivestiva un ruolo sacro all'interno della comunità fino al giorno fatidico. Con la decadenza di questo rituale il ruolo sacro della persona scelta per il sacrificio venne a mancare e questa figura divenne uno *yōkai* senza ambizioni né scopi. La teoria di Yanagita non ha prove, ma da una spiegazione plausibile per lo status di emarginato, ma allo stesso tempo sacro di questo *yōkai*, ma anche la paura e allo stesso tempo lo stupore suscitato da esso.<sup>34</sup>

Lo *hitotsume kozō* non è l'unico *yōkai* con un solo occhio: l'ambiguità o, meglio, l'essere qualcosa al confine tra il divino e il mostruoso, e il fatto di avere un solo occhio potrebbe derivare da rappresentazioni di divinità o divinità decadute nelle ceramiche di periodo Jōmon (14000 a.C. – 300 a.C.), dalle quali si intuisce che queste entità avevano una certa importanza. Un altro esempio di divinità con un solo occhio è il Yama no Kami (山の神,

<sup>34</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery ...*, p. 150.

dio delle montagne): nel *Kojiki* (古事記, *Vecchie cose scritte*, 712 d.C.) viene raccontato che il dio perse un occhio per gli umani. La rappresentazione di *yōkai* con un solo occhio è perdurata nel tempo, acquisendo una certa popolarità nei periodi Edo e Meiji, ed è diffusa ancora oggi. L'aver un solo occhio inoltre implica spesso lo status di emarginato, ma anche sacro dell'essere in questione ciò suggerisce che gli *yōkai* che vengono rappresentati con un solo occhio abbiano dei legami con antiche divinità degradate anch'esse con un solo occhio, e spesso una sola gamba.<sup>35</sup>

Kitarō riceve la sua 'iniziazione' subito dopo la nascita, perdendo un occhio nei suoi primi momenti di vita, questo episodio così come la parte relativa alla sua infanzia e la sua famiglia, e in generale gli episodi delle prime versioni *kamishibai* e *kashi hon* a causa della natura raccapricciante delle storie, ad eccezione dell'adattamento anime del 2008 *Hakaba Kitarō* (墓場鬼太郎, *Kitarō dei cimiteri*), non venivano adattati in anime. Nelle prime versioni Kitarō è già nel secondo episodio un ragazzino, mentre nella versione *Gegege* lo è già dal primo episodio e il suo aspetto rimane costante per tutta la serie. Nonostante l'aspetto generale di Kitarō è simile in tutti gli adattamenti la faccia e la struttura del corpo tendevano ad essere mostruose nei primi adattamenti, diventando più aggraziate ad ogni nuovo adattamento successivo cambiando l'aspetto di Kitarō da grottesco a quello di un bel ragazzino umano. L'aspetto iniziale deforme ricorda il *kasane no onryō* (累ノ怨霊), rappresentato da Hokusai nei suoi manga in modo grottesco e umoristico, a differenza di come è descritto nel *kaidan* originale che ha lo scopo di spaventare l'ascoltatore/lettore. Questo atteggiamento verso gli *yōkai* viene poi ripreso anche da Shigeru nelle sue opere.<sup>36</sup>



Figura 3 Somiglianza tra design originale di Kitarō e il *kasane no onryō* di Hokusai.

<sup>35</sup> Ibid.

<sup>36</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery ...*, pp. 150-152.

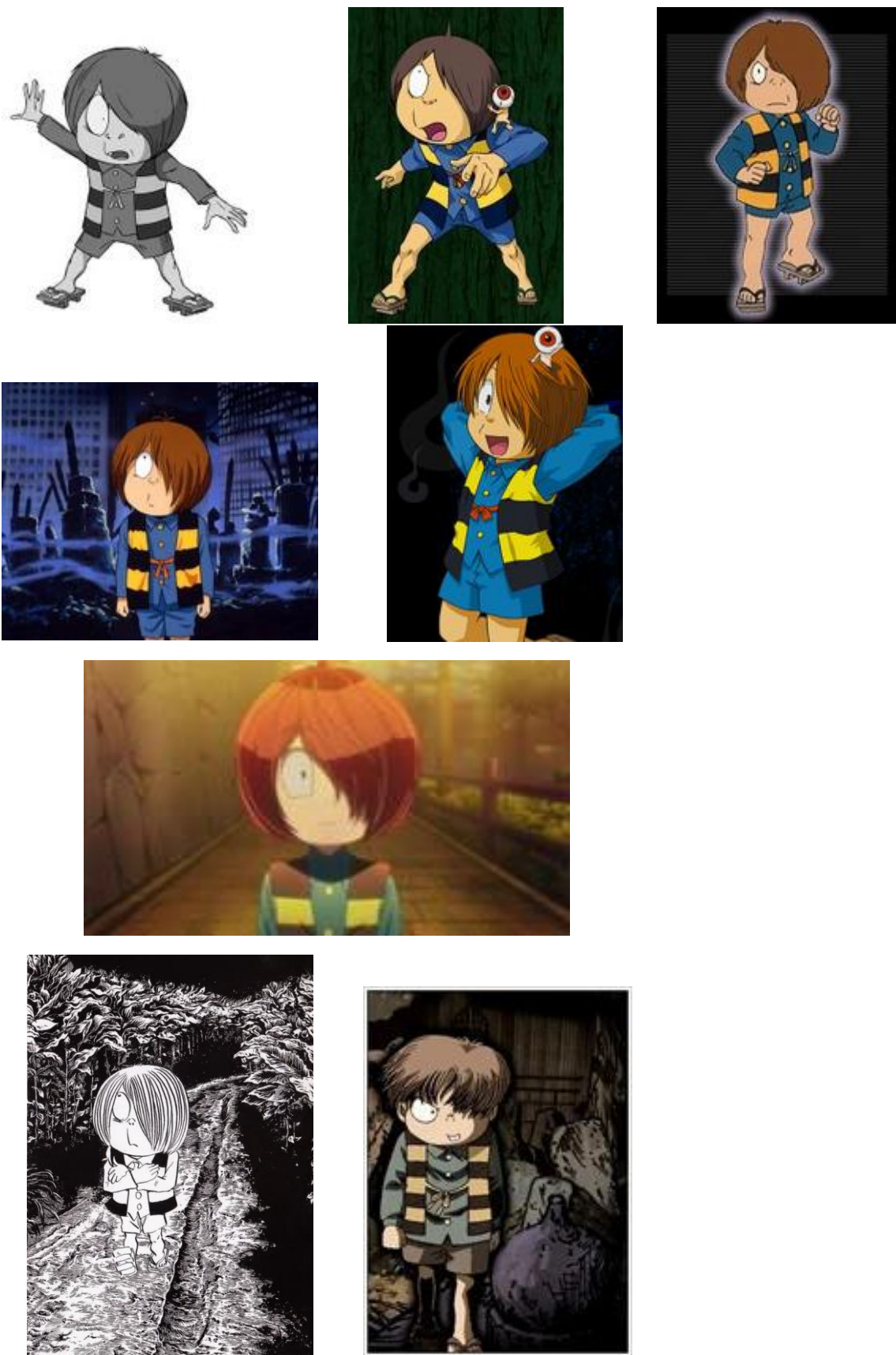


Figura 4 Design di Kitarō nei vari adattamenti anime. Partendo dalla prima immagine a sinistra: 1968, 1971, 1985, 1996, 2007, 2018, versione manga Gegege no Kitarō, adattamento anime Hakaba Kitarō (2008).

Un altro dei personaggi principali è il già menzionato Medama Oyaji, che compare per la prima volta nel primo capitolo della versione *kashi hon Hakaba Kitarō*. Medama Oyaji è il bulbo oculare del defunto padre di Kitarō, che nasce mentre il suo corpo inizia a decomporsi, quando uno dei suoi occhi cade e a causa delle preoccupazioni per la sorte del figlio prende vita e va alla ricerca di Kitarō.<sup>37</sup>

Il suo corpo è composto dal bulbo oculare e le terminazioni nervose attaccate ad esso che al momento della nascita si trasformano nel piccolo corpo, dotato di braccia, gambe mani e piedi, che sostiene il bulbo oculare.

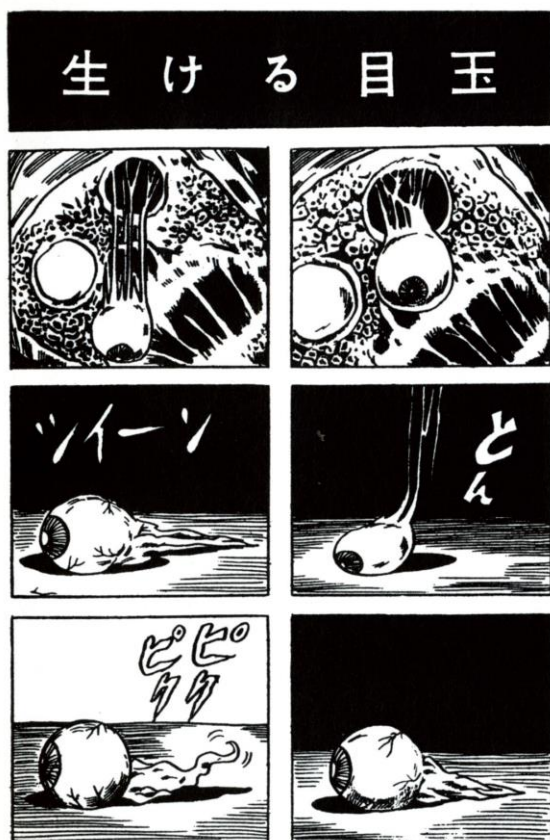


Figura 5 La “nascita” di Medama Oyaji, nel primo capitolo di Hakaba Kitarō.

Medama Oyaji è un personaggio originale di Shigeru, ed è diventato un'icona dell'immaginario popolare relativo agli *yōkai*. Ciononostante, nel periodo Edo veniva già rappresentato uno *yōkai* che probabilmente ha ispirato la creazione di questo personaggio: il *nuribotoke* (塗り仏, Buddha intonacato). L'iconografia diffusa nel periodo Edo lo rappresentava come una statua di Buddha intonacata di nero con gli occhi che stanno cadendo.<sup>38</sup>

<sup>37</sup> ZILIA, *Anime and Its Roots ...*, p. 57.

<sup>38</sup> Ibid.



Figura 6 Nuribotoko rappresentato nello *Hyakkai Zukan* (百怪図巻, 1737) di Sawaki Sūshi (佐脇嵩之, 1707-1772).

Secondo lo scrittore e ricercatore di *yōkai* Kyōgoku Natsuhiko (京極夏彦, 1963-) l'intonaco simbolizza il balsamo che veniva usato sui corpi dei defunti per impedire ai fantasmi di possedere il corpo, mentre il colore nero simboleggia lo stato di sporcizia e della degradazione fisica del cadavere. Gli occhi che cadono invece sarebbero una rappresentazione visiva delle espressioni 'me wo otosu' (目を落とす, perdere gli occhi) e 'me detaku naru' (目出度くなる, gli occhi si stanno staccando), entrambe usate per dire che una persona è morta. Questo *yōkai* rimase popolare anche in periodo Meiji e la rappresentazione del corpo da cui "nasce" Medama Oyaji segue la tradizione relativa al *nuribotoko*, con la differenza che uno degli occhi cade esso prende vita.<sup>39</sup>

Il ruolo principale di Medama Oyaji nella serie è quello di consigliare e guidare Kitarō nelle sue avventure grazie alla sua vasta conoscenza sugli *yōkai*.<sup>40</sup>

<sup>39</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery ...*, p. 146.

<sup>40</sup> FOSTER, "The Otherworlds of Mizuki Shigeru", p. 13.

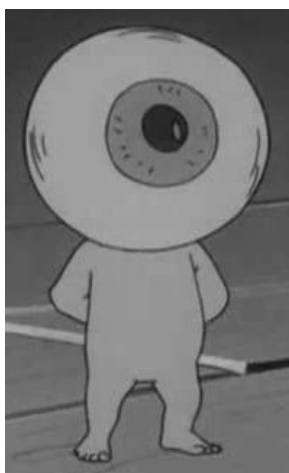


Figura 7 Medama Oyaji nell'adattamento anime del 1965 (a sinistra) e design dell'adattamento del 2018 (a destra).

Uno degli antagonisti, ma anche amico di Kitarō, è un essere per metà umano e per metà *yōkai*: Nezumi Otoko (鼠男, lett. “uomo ratto”), un personaggio egoista e moralmente corrotto. Rappresenta l’impurità sia in senso fisico che spirituale, un aspetto che lo collega con la tradizione del ratto *yōkai*, *bakenezumi* (化け鼠, ratto mostruoso/mutaforma). Tra i vari tipi di ratti *yōkai* uno dei più noti è il *tesso* (鉄鼠, lett. “ratto di ferro”) la cui iconografia è stata stabilita da Toriyama Sekien nella sua raccolta di *yōkai* intitolata *Gazu Hyakki Yagyō* (画図百鬼夜行, *La parata notturna illustrata dei cento demoni*, 1776) basandosi su una leggenda del tardo periodo Heian (794 d.C.-1185 d.C.). Secondo la storia che viene raccontata nello *Heike monogatari* (平家物語, *Il racconto della famiglia Taira*, 1371) l’imperatore aveva chiesto a Raigō (頼豪, 1002-1084), sommo sacerdote del Miidera<sup>41</sup> (三井寺), di pregare per la nascita di un erede maschio promettendo in cambio di restaurare il tempio. Raigō accettò la richiesta e poco dopo nacque il bambino, ma l’imperatore non mantenne la promessa. Raigō allora giurando vendetta maledì il principe e smise di mangiare, suicidandosi. Lo spirito vendicativo (*Onryō*, 怨霊)<sup>42</sup> di Raigō entrò nel mostro-ratto *tesso* e tornò al tempio con ottantaquattro mila ratti distruggendo i preziosi rotoli e le scritture buddhiste; mentre il principe morì poco dopo. Basandosi su questa leggenda Sekien rappresenta il *tesso* come un ratto con la faccia vagamente umana, la testa rasata e le vesti tipiche dei monaci buddhisti ed è raffigurato mentre distrugge il tempio insieme all’esercito di ratti. Altri artisti, tra cui Tsukioka Yoshitoshi (月岡芳年, 1839-1892), rappresentarono il *tesso* in modo simile. Anche nel film del 2005 *Yōkai daisensō* (妖怪大戦争, lett. *La grande guerra degli yōkai*, Miike Takahashi) il design Raigō trasformato nel *tesso* è ispirato dalla versione di Tsukioka, così come il design del

<sup>41</sup> Tempio buddhista, situato nell’odierna prefettura di Shiga.

<sup>42</sup> Un tipo di fantasma (*yūrei*, 幽霊) della tradizione giapponese.

tesso che compare in *Gegege no Kitarō* è influenzato da queste due rappresentazioni precedenti.<sup>43</sup>

Il tema dell'orda di ratti è ricorrente nella xilografia del periodo Edo come simbolo di deterioramento e sporcizia, ma anche come segnale della presenza di una forza soprannaturale minacciosa. Un altro motivo ricorrente nelle stampe narrative del periodo è quello di una figura umana durante un atto di vendetta con attorno un branco di ratti. Nonostante il ratto *yōkai* sia associato con l'attaccare i più deboli, sporcizia, vendetta e altri pensieri impuri, non rappresenta direttamente esso stesso un potere soprannaturale minaccioso. Questo aspetto del mostro-ratto è presente nel personaggio di Nezumi Otoko, che ha infatti spesso una funzione simile alla figura dei ratti nelle stampe del periodo Edo: segnalare la presenza del mondo *yōkai* come personaggio secondario e fare da catalizzatore per l'azione di altri *yōkai*.<sup>44</sup>

Il personaggio di Nezumi Otoko può anche essere considerato come una sorta di risposta satirica a una storia illustrata nel *Nezumi sōshi* (鼠草紙, *Rotolo del ratto*, XV secolo): Gonno Kami (権頭) è un mostro-ratto che desidera sposarsi con un'umana per far sì che i suoi discendenti siano elevati a un piano di esistenza più alto di quello bestiale dei suoi antenati. Il suo desiderio sembra avverarsi quando, dopo un pellegrinaggio al Kiyomizudera (清水寺) di Kyoto si trasforma in un essere umano. In seguito, una ragazza accetta la sua proposta di matrimonio, ma durante la cerimonia un gatto smaschera l'impostore mandando in fumo il suo desiderio di avere discendenti mezzi umani e mezzi ratti. Nezumi Otoko è, in quanto mezzo umano e mezzo ratto, l'incarnazione del desiderio di Gonno Kami, ma in una forma che lo rende ridicolo: Nezumi Otoko è ben lontano dal vivere sul piano di esistenza superiore che tanto era agognato da Gonno Kami,<sup>45</sup> dato il suo attaccamento al denaro e che è disposto a fare di tutto pur di ottenerlo.<sup>46</sup>

Come Medama Oyaji il design di Nezumi Otoko non subisce grandi cambiamenti, a parte il colore della sua veste, nei vari adattamenti anime. La sua faccia sembra umana, ma con baffi e i denti da roditore. Nezumi Otoko visivamente è un'interpretazione del ratto *yōkai* con un design che non è particolarmente influenzato dalla tradizione precedente, a differenza del Tesso che compare in *Gegege no Kitarō*, il cui design è più vicino alle rappresentazioni di Sekien e Tsukioka Yoshitoshi.

---

<sup>43</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery...*, pp. 107-108.

<sup>44</sup> ZILIA, *Anime and Its Roots...*, p. 61.

<sup>45</sup> Idem, pp. 61-62.

<sup>46</sup> Pagina su Nezumi Otoko nella Wiki dedicata a *Gegege no Kitarō*. (<https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Nezumi-Otoko/Character>).



Figura 8 Tesso rappresentato da Sekien nel Gazu hyakki yagyō (画図百鬼夜行).

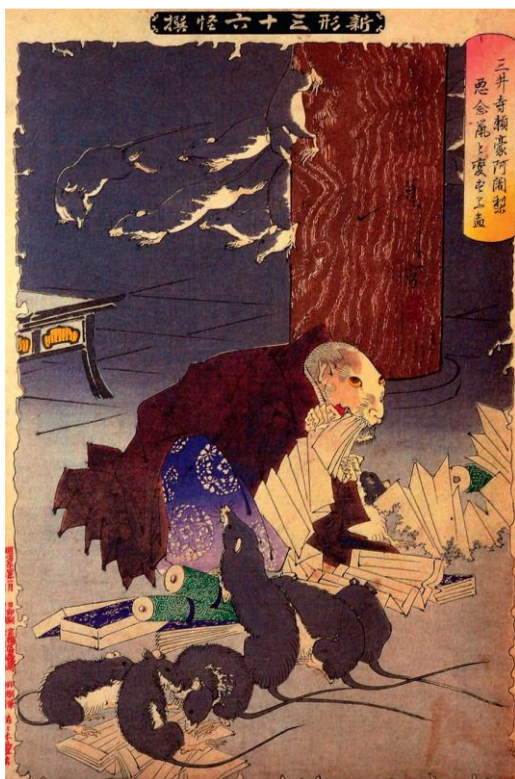


Figura 9 Tesso rappresentato da Tsukioka Yoshitoshi, Miidera Raigō ajari akunen nezumito henzuru zu (三井寺頼豪 阿闍利悪念鼠と変る図, Raigō sacerdote del Miidera si trasforma dello spirito maligno di un ratto, 1891).





Figura 10 Tesso in Gegege no Kitarō.



Figura 11 Nezumi Otoko in vari adattamenti dell'anime. A partire dall'immagine in alto a sinistra: 1968, 1985, 1996, 2018.

Un personaggio il cui design è cambiato molto negli adattamenti animati è Neko Musume (猫娘, lett. “ragazza gatto”).

Neko Musume è diventata uno dei personaggi principali ed è una giovane ragazza che qualche volta si trasforma in un mostro gatto. Come nel caso di Nezumi Otoko anche lei ha delle connessioni con *yōkai* della tradizione, in particolare con il *bakeneko* (化け猫, gatto mostruoso/mutaforma).<sup>47</sup>

Neko Musume compare per la prima volta nella versione di *Gegege no Kitarō* pubblicata su *Shōnen Magazine*, ma non come personaggio principale. A partire dal secondo adattamento anime del 1971 compare come personaggio principale, e nella riedizione del manga intitolata *Shinpen Gegege no Kitarō* (*Gegege no Kitarō nuova edizione*, 1986-1987) compare come uno dei personaggi principali.<sup>48</sup>

Normalmente ha un aspetto umano, ma un po' grottesco, con i capelli a caschetto (nelle prime versioni) di diversi colori in diversi adattamenti. A partire dal secondo anime ha un fiocco in testa, e se si guarda l'ombra di Neko Musume può essere scambiato con delle orecchie da gatto. Di solito indossa una camicetta sotto un vestito rosa o rosso. Negli ultimi adattamenti (2007, 2018) ha un aspetto più femminile e carino. nell'ultimo adattamento in particolare, ha un aspetto più maturo: ha l'apparenza di un'attraente adolescente, è più alta di molti personaggi principali, indossa un vestito rosso e delle scarpe rosse con i tacchi, invece delle scarpe semplici che aveva negli adattamenti precedenti. In quest'ultima versione ha dei capelli viola raccolti in uno chignon, e come anche nell'anime precedente ha delle orecchie appuntite. In tutte le sue rappresentazioni può trasformarsi in una sorta di *bakeneko*, soprattutto quando è arrabbiata, ma anche quando vede dei topi oppure del pesce. In questa forma i suoi occhi diventano dorati e come quelli di un gatto, la bocca diventa più larga e mostra le zanne.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery...*, p. 115.

<sup>48</sup> Pagina su Neko Musume nella Wiki dedicata a *Gegege no Kitarō*. (<https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Neko-Musume>).

<sup>49</sup> Idem. (<https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Neko-Musume#Appearance>).



Figura 12 Neko Musume dal primo al quinto adattamento anime.



Figura 13 Neko Musume nell'adattamento del 2018.

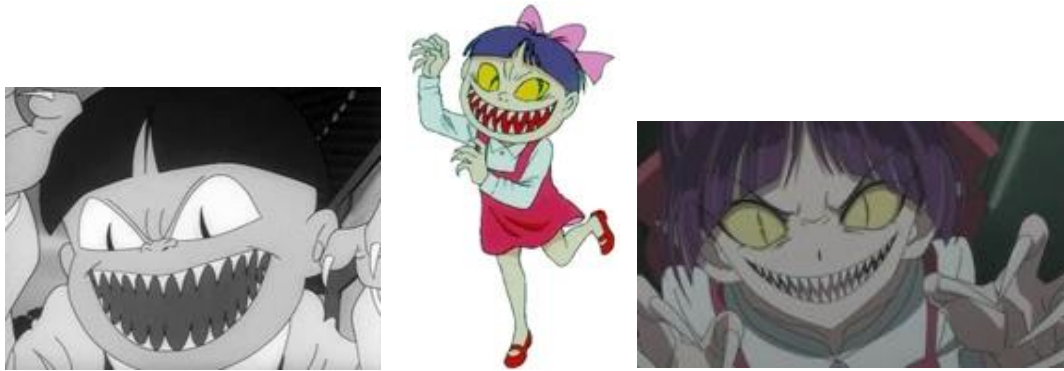


Figura 14 Neko Musume trasformata (adattamenti del 1968, 1996, 2018).

Kitarō, Medama Oyaji, Nezumi Otoko, e altri personaggi sono creazioni originali di Mizuki Shigeru, ma molti altri personaggi sono *yōkai* preesistenti e già rappresentati e studiati da artisti come Sekien e studiosi come Yanagita. In particolare, in *Gegege no Kitarō* compare un buon numero di creature descritte (senza illustrazioni) da Yanagita nel glossario *Yōkai meii* (妖怪名彙, *Raccolta di nomi yōkai*, 1938) e tra i personaggi principali ci sono alcuni degli *yōkai* presentati in questo glossario. Uno di essi è *sunakake babaa* (砂かけ婆, lett. “vecchia che lancia la sabbia”), Yanagita la descrive come uno *yōkai* tipico della prefettura di Nara, che minaccia le persone gettandogli addosso della sabbia quando passano in posti come le foreste solitarie di un tempio; anche se nessuno l’ha mai vista si dice che sia una donna anziana. Shigeru dà una forma visibile a questo *yōkai*, rimuovendolo dalla relativa oscurità degli scritti di natura accademica di Yanagita Kunio, portandola tramite il suo manga, e poi gli adattamenti animati, in un contesto di cultura popolare. Un altro *yōkai* con uno sviluppo visivo simile è il già menzionato *nurikabe*, anch’esso un personaggio presente in *Gegege no Kitarō*. Yanagita lo descrive come il fastidioso problema di essere bloccati improvvisamente da un muro quando si passeggia di notte. Mizuki, come fece Sekien per altri *yōkai*, dà una forma concreta a questo fenomeno locale invisibile e lo rende un personaggio noto in tutto il Giappone.<sup>50</sup>

Molti *yōkai* descritti nello *Yōkai meii* sono similmente rappresentati visivamente per la prima volta da Mizuki Shigeru, ma nel caso del *nurikabe* è stata trovata nel 2007 dal nipponista Lawrence Marceau una illustrazione dello *yōkai* in un rotolo illustrato appartenente alla collezione della Brigham Young University intitolato *Bakemono no e* (化物之繪, *Illustrazioni di creature soprannaturali*, periodo Edo) di autore ignoto. Shigeru non era a conoscenza di questa rappresentazione quando creò la sua versione del *nurikabe*, che ha infatti più somiglianze con la rappresentazione di Hokusai di un gradino di pietra animato in una rappresentazione di una casa infestata intitolata *Shinban Uki-e Bakemono Yashiki Hyaku Monogatari* (新版浮絵化物屋鋪百物語, tardo XVIII secolo).<sup>51</sup>

<sup>50</sup> FOSTER, *Pandemonium and Parade ...*, pp. 167-169.

<sup>51</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery ...*, p.146.



Figura 15 Sunakake Babaa negli adattamenti anime di Gegege no Kitarō, 1985 (sinistra) e 2018 (destra).

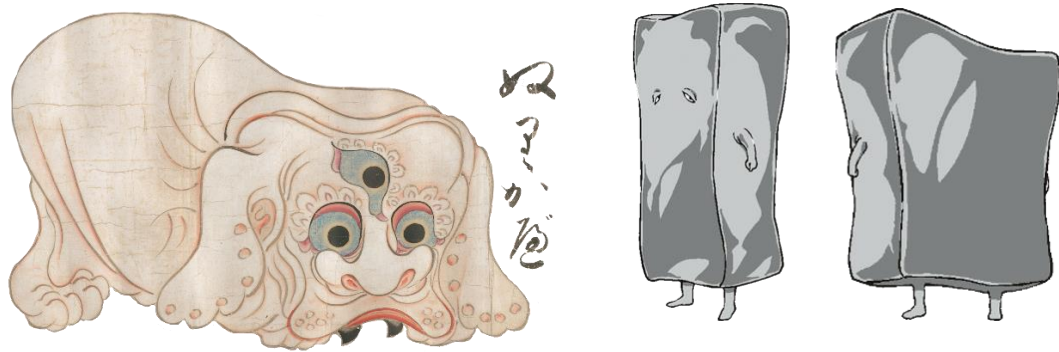


Figura 16 Nurikabe rappresentato nel Bakemono no e (sinistra) e Nurikabe nell'adattamento anime del 2018 di Gegege no Kitarō (destra).



Figura 17 Katsushika Hokusai, *Shinban Uki-e Bakemono Yashiki Hyaku Monogatari*.

Oltre a *Gegege no Kitarō* e altri manga che trattano gli *yōkai*, come ad esempio *Kappa no sanpei* (河童の三平, *Sanpei il Kappa*, prima versione *kashi hon* 1961-1962) Mizuki, come già accennato, pubblicò molti cataloghi e dizionari di *yōkai*. Queste raccolte possono essere fruite autonomamente, ma possono essere anche considerate come un supplemento alle sue opere narrative. Shigeru, che si considerava un ricercatore di *yōkai*, cercava e poi illustrava con la stessa libertà artistica dei suoi manga gli *yōkai* di tutto il Giappone. In modo simile a quanto fatto da Sekien: li rappresenta fuori da un contesto narrativo, in una modalità che Foster definisce enciclopedica. Questo rende i mostri rappresentati delle figure iconografiche che possono essere usate in altre opere narrative. Gli *yōkai* disegnati da Mizuki compaiono come personaggi presentati e caratterizzati individualmente nelle opere narrative, ma vengo anche presentati come “veri” *yōkai* nei cataloghi. Proprio perché gli *yōkai* nei cataloghi vengono presentati come “veri” *Kitarō*, *Medama Oyaji* e gli altri *yōkai* creati da Shigeru generalmente non compaiono in queste raccolte. Per altri *yōkai* come il *nurikabe* la situazione è più ambigua: compare in *Gegege no Kitarō* come un personaggio con una personalità individuale, mentre nei cataloghi viene presentato come un “vero” *yōkai*. Nella sua descrizione nel *Zusetsu nihon yōkai taizen* (図説日本妖怪大全, *Compendio illustrato degli yōkai giapponesi*, 1994) viene citato Yanagita, che specifica la zona dove la credenza in questo mostro/fenomeno era nata: Chikuzen (oggi parte della prefettura di Fukuoka), ma viene anche raccontato l’aneddoto personale di Mizuki sul suo incontro con questo *yōkai* nelle giungle del sud durante la guerra. Collegando il *nurikabe* non solo con un luogo specifico del Giappone del passato, Chikuzen, ma anche con un’esperienza decisamente più moderna e in un luogo non giapponese, ossia le giungle della Papua Nuova Guinea; mantenendo però per

entrambi i casi la classificazione del *nurikabe* come *yōkai* giapponese, illustrando questo fenomeno invisibile come già visto in figura 1.<sup>52</sup>

Anche Sekien è una fonte di ispirazione per Mizuki, il quale reinterpreta anche *yōkai* disegnati da lui, a volte con una certa ironia come nel caso dello *himamushi nyūdō* (火間蟲入道), uno *yōkai* che lecca l'olio delle lampade ad olio. Nella descrizione di questo *yōkai* che si trova nel *Zusetsu nihon yōkai taizen* viene detto che a causa dell'abbandono delle lampade ad olio a favore di quelle elettriche e anche se il mostro volesse uscire dal suo rifugio non troverebbe comunque nessuna lampada ad olio da cui leccare il liquido, mettendo in pericolo di estinzione questo *yōkai*. Suggestisce anche che forse farebbe meglio a trasferirsi nei paesi del Medio Oriente dove il petrolio è così abbondante, e che con il cambiare del tempo e delle circostanze anche gli *yōkai* devono cambiare i luoghi che infestano. La battuta esprime uno dei temi frequenti nelle storie di Mizuki: la difficoltà degli *yōkai* all'adattarsi al modo moderno e la loro lotta contro l'estinzione.<sup>53</sup>

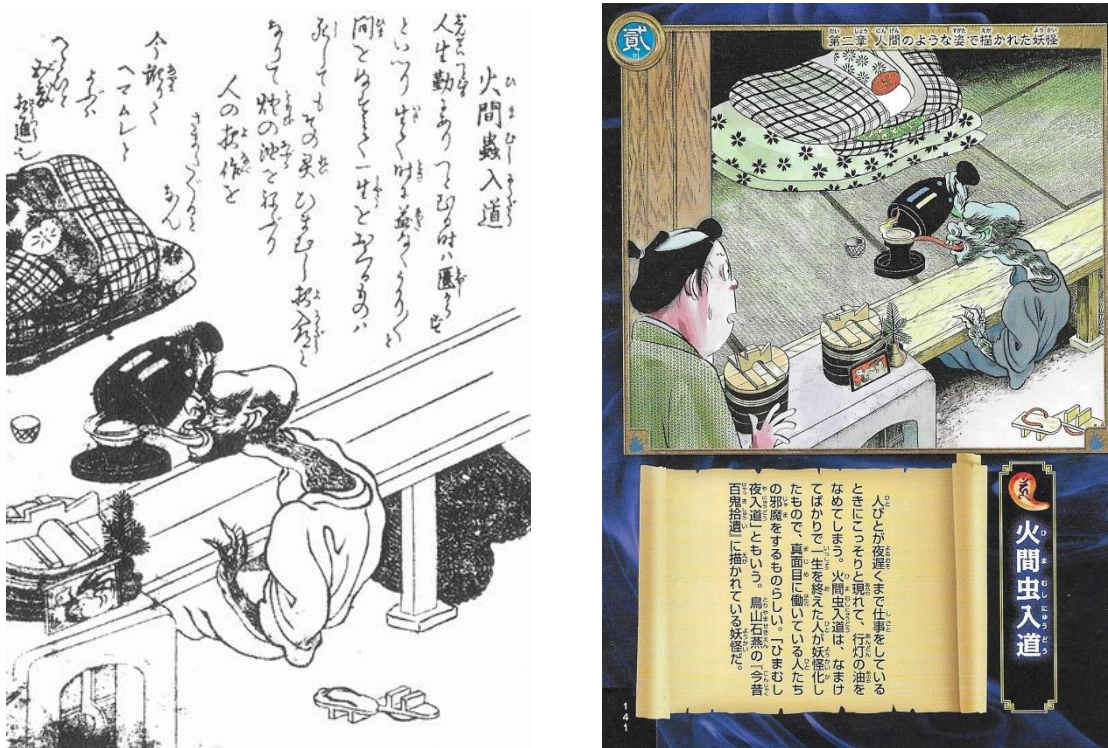


Figura 18 Himamushi nyūdō di Sekien (a sinistra) rappresentato nel *Konjaku Hyakki Shū* (今昔百鬼拾, 1776) e la versione di Mizuki nel *Yōkai visual daizukan*.

<sup>52</sup> FOSTER, *Pandemonium and Parade* ..., pp. 169-170.

<sup>53</sup> Idem, pp. 170-171.

Un altro esempio di rielaborazione di uno *yōkai* disegnato da Sekien è quello del *tenjōname* (天井嘗, lett. “lecca soffitti”) che Sekien inventa e rappresenta nel *Gazu hyakki tsurezure bukuro* (画图百器徒然袋, 1784) come una creatura alta e ossuta, apparentemente sospesa a mezz’aria che lecca il soffitto con la sua lunga lingua. Il titolo della raccolta e anche la descrizione dello *yōkai* fanno riferimento allo *Tsurezuregusa* (*Ore d'ozio*, 1330-1331) di Yoshida Kenkō (吉田兼好, 1283 circa – 1352 circa), dove viene detto che una stanza con il soffitto alto sarà fredda in inverno e buia alla luce delle lampade. Partendo dall’affermazione di Yoshida, Sekien nella descrizione del *tenjōname* dice che, se il soffitto di una stanza è alto questa sarà buia e fredda in inverno, ma che la colpa non è della struttura della casa, ma è frutto delle macchinazioni di questo *yōkai*. Il *tenjōname* compare nei cataloghi di Mizuki illustrato in maniera simile, ma con una descrizione differente dove viene detto che, anche se si potrebbe pensare che lo pulisca, in realtà è lui la causa delle macchie che si formano sul soffitto. Continua dicendo che, quando non c’è nessuno in una vecchia casa o in un tempio, il *tenjōname* arriva e lecca i soffitti e nel passato le persone attribuivano proprio a questo *yōkai* la formazione di macchie sui soffitti. Non solo non vengono menzionati né Sekien né Yoshida, trasformando lo *yōkai* in un mostro tradizionale conosciuto dalla gente del passato, ma Mizuki aggiunge anche un aneddoto personale raccontando di un episodio della sua infanzia ricordando di un’anziana che viveva nel vicinato che era un’esperta di *yōkai*. In una visita di questa signora a casa di Mizuki notò delle macchie sul soffitto e affermò che erano state fatte da un *tenjōname*. Descrivendo così il *tenjōname* come uno *yōkai* della tradizione che infesta le case delle zone rurali e rendendolo virtualmente parte di un insieme di conoscenze possedute dagli anziani prima della guerra, legittimandone la tradizionalità. Inoltre, Mizuki inserendo un suo episodio biografico sottolinea il suo collegamento con le tradizioni del passato e che la sua conoscenza sugli *yōkai* non deriva solo dallo studio dei testi accademici o la sua attività nei media nel dopoguerra, ma soprattutto dalla sua infanzia trascorsa in un villaggio rurale, con la sua atmosfera quasi mistica e circondato da storie di *yōkai*.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Idem, pp. 171-173.





Figura 19 Tenjōname rappresentato da Sekien nel *Gazu hyakki tsurezure bukuro* (a sinistra) e versione di Mizuki Shigeru.

Ridisegnando e illustrando gli *yōkai* disegnati e descritti dai suoi predecessori, in primis Skeien e Yanagita, Mizuki riporta queste creature nell'immaginario popolare. Sia nei suoi manga che nei cataloghi nella maggior parte dei casi non presenta mostri moderni come Godzilla, ma *yōkai* che erano stati immaginati prima dalla guerra e spesso prima ancora del periodo Meiji, adattando queste creature a un contesto più vicino a quello dei suoi lettori.<sup>55</sup>

Il più grande successo di Mizuki fu infatti quello di adattare gli *yōkai* della tradizione giapponese del periodo precedente la guerra ai media visivi del ventesimo secolo. Quando si allontanava dalle fonti tradizionali per creare *yōkai* originali invece, i risultati non erano particolarmente significativi, probabilmente a causa della mancanza di elementi di innovazione significativa o l'assenza di una leggenda di fondo ben sviluppata per queste nuove creature.<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Idem, p. 171.

<sup>56</sup> ZILIA, *Traditional Monster Imagery...*, pp. 132-134.

## Capitolo 2 Takahashi Rumiko: *Urusei yatsura* e *Inuyasha*

Le prossime opere che verranno analizzate sono *Urusei yatsura* (うる星やつら, Lamù ed. italiana) e *Inuyasha* (犬夜叉), entrambe di Takahashi Rumiko (高橋留美子, 1957-).

*Urusei yatsura* è un manga che venne pubblicato tra il 1978 e il 1987 su *Weekly Shōnen Magazine* (週刊少年マガジン), con un adattamento come anime televisivo tra il 1981 e il 1987 e in seguito vari film animati.<sup>57</sup>

Un secondo adattamento animato televisivo è andato in onda tra ottobre 2022 e marzo 2023, con una seconda stagione prevista per il 2024.<sup>58</sup>

In *Urusei yatsura* la tradizione giapponese degli *yōkai* viene unita ad elementi di fantascienza: Lamù (ラム) e altri personaggi, anche se vengono presentati come alieni, hanno le caratteristiche tipiche di *yōkai* giapponesi: ad esempio Lamù è un *oni* (鬼), mentre la maggior parte degli amici alieni di Lamù sono altri *yōkai* come *yuki onna* (雪女, lett. “donna delle nevi”) e *tengu*<sup>59</sup> (天狗). La storia inizia con un’invasione di *oni* alieni che si fanno chiamare *Onizoku* (鬼族, lett. “tribù oni”).<sup>60</sup>

In un atto di clemenza gli invasori sfidano gli umani a *oni-gokko* (鬼ごっこ, la versione giapponese di ce l’hai) promettendo di annullare l’invasione in caso di vittoria dei terrestri. Viene scelto casualmente come campione umano Moroboshi Ataru (諸星あたる), un ragazzo particolarmente libidinoso. Ataru vince la sfida, ma dopo una serie di incidenti e incomprensioni Lamù, la sua avversaria, si dichiara sua moglie devota.<sup>61</sup>

Prima di proseguire il discorso su Lamù, è meglio però chiarire cosa sono gli *oni*.

Il termine *oni* è generalmente tradotto in italiano come orco o anche demone, ma questi termini, nonostante siano le parole più vicine per trasmettere il significato di *oni*, non traducono completamente cosa sono queste creature. Le origini, così come l’etimologia e

---

<sup>57</sup> Noriko T. REIDER, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, Utah State University Press, Logan, 2010, p. 155.

<sup>58</sup> Cfr. <https://anilist.co/anime/143277/Urusei-Yatsura-2022/> (stagione 1, 2022-2023), <https://anilist.co/anime/155645/Urusei-Yatsura-2022-2nd-Season/> (stagione 2).

<sup>59</sup> Il Tengu è uno degli *yōkai* più popolari in Giappone, la sua iconografia e le sue caratteristiche hanno subito nel corso dei secoli numerosi cambiamenti. Una delle versioni più comuni è quella di un essere ibrido tra un umano e un corvo, spesso con un lungo naso. Cfr. Toshio MIYAKE, *Mostri del Giappone Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca’ Foscari - Digital Publishing, Venezia, 2014, pp. 45-76.

<sup>60</sup> Deborah SHAMON, “The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime”, in *Marvels & Tales*, Vol. 27, No. 2, The Fairy Tale in Japan 2013, p. 286.

<sup>61</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, pp. 155-156.

le forme di queste creature sono varie. Reider Noriko distingue quattro correnti di pensiero principali riguardo le origini e le credenze relative agli *oni*: la corrente giapponese, la corrente cinese, la corrente buddhista e la corrente dell'*onmyōdō* (陰陽道)<sup>62</sup>. Secondo la corrente giapponese gli *oni* sono il risultato della paura primordiale umana delle forze distruttive della natura, in particolare tuoni e fulmini, una paura testimoniata dal grande numero di templi dedicati a divinità di questi fenomeni atmosferici. I giapponesi anticamente, prima dell'arrivo del buddhismo e delle ideologie cinesi nell'arcipelago, credevano che nelle profondità delle montagne vivessero delle persone giganti, le quali venivano chiamate *oni* (大人). La divisione tra *kami* (le divinità venerate nello *shintō*) e *oni* non era netta: erano entrambe considerate entità eccezionali. I *kami* venivano venerati mentre gli *oni* no; ma anche gli aspetti più paurosi e negativi delle divinità venivano considerati *oni*. Era anche ritenuto possibile che un *oni*, così come gli altri *yōkai*, diventassero *kami* tramite la venerazione della gente. Sempre prima dell'introduzione del buddhismo, il concetto di *oni* poteva anche essere considerato come una variazione del concetto di *tokoyo kami* (常世神, *kami* che vive nell'altra terra / nella terra dei defunti) o di *marebito* (稀人, viaggiatore straniero / *kami* che visita i villaggi) e in questo aspetto potevano essere visti come portatori di ricchezza.<sup>63</sup>

Un modo per capire la corrente di pensiero cinese è quello di guardare i *kanji* che venivano usati anticamente in Giappone per indicare il termine *oni*: 鬼, 魑魅, e 鬼魅. Oggi il *kanji* comunemente usato per *oni* è 鬼 che in cinese ha il significato di spirito invisibile o di anima di un defunto, in entrambi i casi intendendole come ancestrali e malvagie. Il logogramma stesso rappresenta la forma assunta da un corpo durante la sepoltura in uso durante la dinastia Yin (1500-770 a.C.), il significato alla base di 鬼 è quindi "cadavere". Nel *Wamyō ruijushō* (和名類聚抄, circa 930 d.C.), il primo dizionario di lingua giapponese viene detto che *oni* è una corruzione di una lettura del *kanji* 隱, che significa 'nascondersi dietro a qualcosa, non volere comparire, uno spirito/anima di un defunto', alla cui lettura *on* viene aggiunta una 'i' diventando *oni*. Il concetto di *oni* in questo dizionario viene quindi associato a quello di 隱. L'associazione della lettura *oni* al *kanji* 鬼, invece, è dovuta al fatto che gli *oni* erano considerati esseri spirituali molto simili ai *mono* (物), degli spiriti maligni: entità simili ai *kami*, ma che a differenza di essi erano temuti e non rispettati. Il carattere 鬼 venne quindi probabilmente associato al termine *oni* per la vicinanza del *kanji* 鬼 al concetto di *mono*. Non erano considerati *oni* solamente questi spiriti/divinità maligne, in Giappone le popolazioni che avevano usanze diverse e che non erano sudditi dell'imperatore venivano considerate delle forme di *oni*. Anche in Cina le etnie diverse da quella Han venivano indicate con il carattere 鬼 già

---

<sup>62</sup> Una pratica eclettica sviluppatasi in Giappone che unisce le credenze di origine cinese dello *yin* e dello *yang* e dei cinque elementi (metallo, legno, acqua, fuoco, terra) con elementi dell'astrologia buddhista e la venerazione dei *kami* giapponesi. (REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 26).

<sup>63</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, pp. 1-3.

prima del periodo delle Sei Dinastie (220-559 d.C.). Un'altra credenza diffusa nell'arcipelago giapponese durante il periodo Heian (794-1185) era il concetto di *mononoke*, scritto spesso come 物の怪 (lett. "mistero di/dei *mono*"), ma il significato originale era di 鬼の気 (*mononoke / oni no ke/ki*, lett. "energia vitale di/degli *oni*"), intendendo *mono* (物) e *oni* (鬼) come delle presenze spirituali dannose per gli umani, mentre *ke* (怪/気) indica un'energia senza forma, fondamentale nell'essere umano, il 気 degli *oni/mono* al contrario era dannoso per gli umani causando malattie e anche la morte. L'uso del carattere 鬼 per indicare *oni* si diffuse nel X secolo e, contemporaneamente con la popolarizzazione degli *oni* nella coscienza dei giapponesi queste creature iniziarono a essere rappresentate come esseri tangibili. Gli *oni* vengono quindi rappresentati spesso con uno o più corna che spuntano dalla testa, a volte un terzo occhio sulla fronte e spesso dei canini prominenti. La pelle presenta varie colorazioni, le più comuni sono nero, blu, rosso o giallo. Nella maggior parte dei casi sono vestiti soltanto con un perizoma in pelle di tigre. Sono generalmente descritti come esseri con un'imponente statura, a volte sono pelosi e soprattutto nel periodo medievale vengono descritti con mani dotate di solo due o tre dita, mentre le dita dei piedi hanno artigli affilati. L'origine di questo modo di immaginare gli *oni* giapponesi si ritrova nella figura del *gui-shen* (鬼神), una creatura del folklore cinese che venne poi assimilata nel buddhismo. La diffusione del buddhismo in Giappone, quindi, portò anche questa figura, la quale diede una forma fisica agli intangibili *oni* giapponesi, rimanendo però molto vicina alla forma originale.<sup>64</sup>

Il buddhismo non portò soltanto l'iconografia cinese degli *oni* in Giappone, ma vi sono numerose e significative influenze buddhiste legate a queste creature. Ci sono diversi tipi di *oni* buddhisti: sono considerati *oni* sia gli esseri che nell'inferno buddhista terrorizzano i peccatori, sia le creature maligne calpestate dagli *shitennō* (四天王, quattro guardiani celesti) nelle rappresentazioni spesso presenti all'ingresso dei templi. Gli *oni* nella concezione buddhista includono anche creature cannibali di origine indiana come gli *yasha* (*yakṣa* in sanscrito) e i *rasetsu* (*rākṣasa* in sanscrito). Il termine *yakṣa* nella letteratura sanscrita e in letteratura pali è un sinonimo di *deva* (dio/divinità), intendendo quindi la parola a *yakṣa* volte come dio/divinità, altre volte come fantasma o folletto. Gli *yakṣa* condividono con gli *oni* l'aspetto violento: si dice infatti che succhiano l'energia vitale degli esseri umani e che ne divorino le carni. I *rākṣasa* invece, sono creature malvagie che bevono il sangue e divorano le carni degli esseri umani, e nella mitologia puniscono i peccatori nell'inferno. Entrambe queste creature compaiono nei *veda* (i testi sacri del brahmanesimo) e sono state assimilate nel buddhismo, anche con ruoli importanti, come nel caso di Bishamonten (*Vaiśravaṇa* in sanscrito) uno *yakṣa* e anche uno degli *shitennō*, che tra i suoi seguaci conta alcuni *yakṣa* e *rākṣasa*. Mentre gli *yakṣa* di alta classe come Bishamonten possono essere promossi al regno celeste, gli *yakṣa* di basso rango invece diventano *oni*, chiamati anche *jaki* (邪鬼, lett. "*oni* malvagio"), e sono al servizio degli *shitennō*. Questi *oni* sono gli stessi che vengono calpestati dai guardiani nelle rappresentazioni all'ingresso dei templi, e sono appunto *yakṣa* di basso rango. La

---

<sup>64</sup> Idem, pp. 4-10.

figura degli *shitennō* e dei *juniten* (十二天)<sup>65</sup> che divennero importanti durante il periodo Heian erano ritenuti avere autorità su divinità minori e demoni. Queste divinità in origine erano spaventosi *deva* indiani, poi assimilati nel buddhismo, la cui natura presentava una dicotomia: spesso causavano sventura, ma a volte portavano fortuna. Questo aspetto è una delle basi della visione secondo cui gli *oni* sono in alcuni casi portatori di fortuna. Durante la diffusione e spiegazione del buddhismo in Giappone varie creature vennero categorizzate come *oni*, ad esempio i *jaki* che si ribellano a Buddha, le guardie dell'inferno, ma per i giapponesi anche *mononoke* e *goryō* (御霊), spiriti vendicativi dei defunti, erano considerati una forma di *oni*. Un caso eclatante di *goryō* che mostra interessanti legami tra divinità buddhiste, *kami* e *oni* è quello di Sugawara no Michizane (849-903 d.C.): uno studioso e uno statista che a causa di un complotto di un suo rivale venne esiliato in Kyūshū, perdendo la posizione di ministro della destra. Come detto sopra, coloro che vanno contro la volontà dell'imperatore erano considerati *oni*, e in questo caso agli occhi dell'imperatore e dei suoi sostenitori che lo esiliarono, probabilmente Michizane appariva come un grande *oni*. Una paura che si concretizzò dopo la sua morte sottoforma di varie calamità naturali che colpirono la capitale. Si racconta che il suo spirito vendicativo avesse numerosi seguaci e alcuni di essi avevano l'aspetto di *oni*, *yasha* e *rastestu*, e che con il permesso di Bonten (Brahmā in sanscrito) e Taishakuten (Indra/Sakra in sanscrito) abbia colpito con dei fulmini la residenza dell'imperatore nel 903, il quale finirà, nonostante la sua discendenza divina, nell'inferno buddhista per i suoi peccati contro Michizane. In questa storia è evidente l'influenza del buddhismo sulle credenze religiose autoctone e la posizione di subordinazione dei *kami* e dell'imperatore nei confronti del buddhismo. L'imperatore successivo diede a Michizane degli alti titoli di corte e divinizzandolo nel *kami* Tenman Tenjin (天満天神), costruendo inoltre dei santuari a lui dedicati. Placò così l'ira di questo spirito vendicativo. Questo episodio presenta la credenza vista nella linea di pensiero giapponese secondo cui venerando un *oni*, o in questo caso uno spirito vendicativo, esso diventa un *kami* benefico.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> I dodici *deva*, divinità tutelari che controllano varie direzioni. Sono anche loro dei protettori del buddhismo e in Giappone sono considerati portatori di pace e prosperità. Originariamente dei *deva* induisti, vennero assimilati nel buddhismo esoterico. Bishamonten appartiene anche a questo gruppo.

<sup>66</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, pp. 10-13.



Figura 20 Michizane rappresentato come un oni in Leggende illustrate del tempio di Kitano Tenjin (北野天神縁起絵巻, Kitano Tenjin engi emaki, tardo XIII secolo).

Nell'*onmyōdō* il termine *oni* indica spiriti maligni invisibili che causano infermità negli umani, ed è interessante notare che la caratteristica degli *oni* di essere invisibili è un elemento in comune a tutte le altre correnti di pensiero, quantomeno nelle loro concezioni iniziali. Nel periodo Heian la credenza degli *oni* come esseri reali era al suo apice, così come era anche l'apice dell'*onmyōdō* e si credeva che i praticanti di questa dottrina, detti *onmyōji* (陰陽師), normalmente impiegati presso un ministero che controllava ed esaminava l'astronomia, l'astrologia, la divinazione e l'almanacco, fossero in grado di usare la magia. Ma anche che alcuni di essi potessero vedere e anche creare degli *oni*. Uno degli elementi caratteristici degli *onmyōji* era l'uso degli *shikigami* (式神/識神), ossia degli spiriti invisibili che venivano controllati dal mago *onmyōji* che solitamente usava le sue magie su richiesta dei reali e degli aristocratici, spesso contro i loro rivali politici. Era diffusa la credenza che gli *shikigami* lasciati sotto il ponte Modoribashi (戻橋), in alcune notti diventassero vari *oni* che vagavano per le strade della capitale.<sup>67</sup>

La figura dell'*oni*, con le sue origini e caratteristiche disparate, confluì nel periodo medievale nella rappresentazione di un essere con dei tratti fisici simili a quelli descritti nella sezione sulla corrente cinese, ossia: la stazza imponente, le corna, canini prominenti e il particolare abbigliamento in pelle di tigre. Gli *oni* nelle rappresentazioni moderne mantengono alcune delle caratteristiche che avevano in periodo medievale. Alcuni esempi sono l'appetito per la carne umana, i loro poteri di trasformazione, e i poteri legati ai fulmini e i tuoni. Rimane anche l'associazione di persone o popoli che vivono fuori dall'autorità imperiale, o comunque con usi diversi, agli *oni*.<sup>68</sup>

<sup>67</sup> Idem, pp. 13-14.

<sup>68</sup> Idem, pp. 14-29.

Con la diffusione del buddismo in Giappone, oltre a *yakṣa* e *rākṣasa* alcune altre creature vengono associate o anche mischiate al concetto di *oni*: un esempio sono *gozu* (牛頭) e *mezu* (馬頭) dei guardiani degli inferi rispettivamente dotati di testa bovina ed equina.<sup>69</sup>

Esistono anche versioni femminili degli *oni*, un esempio è Yomotsu-shikome (黄泉醜女, lett. “megera degli inferi”) una creatura che, su ordine di Izanami, insegue Izanagi mentre cerca di scappare dagli inferi. Yomotsu-shikome è considerata nella corrente di pensiero giapponese come una forma primordiale degli *oni*.<sup>70</sup> Vi sono varie figure di *oni* femminili, un esempio rilevante è la *yama uba* (o anche *yamanba*, 山姥, lett. “megera della montagna”)<sup>71</sup>, una figura che ritroveremo nel capitolo successivo nell’analisi di uno dei personaggi *Sen to Chihiro no kamikakushi* (千と千尋の神隠し, *La città incantata*, 2001).

Adesso che abbiamo visto brevemente le caratteristiche principali degli *oni* riprendiamo l’analisi di *Urusei yatsura* partendo da uno dei personaggi principali: Lamù.

Lamù fa parte della tribù aliena *Onizoku* e ha una serie di caratteristiche tipiche degli *oni* giapponesi, da cui lei e i suoi simili sono ispirati.<sup>72</sup>

Lamù indossa spesso un bikini in pelle di tigre e ha due piccole corna sulla testa, i canini sono più piccoli rispetto all’iconografia classica risultando più carini e, come sostiene Reider, rappresentano il suo appetito sessuale. La sua bocca, che di norma non è particolarmente grande, si ingrandisce vistosamente quando scopre le azioni lascive di Ataru. Non solo la bocca di Lamù diventa più grande, un altro tratto derivato dalle rappresentazioni tradizionali degli *oni*, ma si comporta come se lo volesse divorare: un comportamento che ricorda seppur in chiave comica la frequente antropofagia degli *oni*. Un’altra abilità di Lamù è quella di volare, proprio come l’*oni* del ponte Modoribashi<sup>73</sup>. Lamù non ha poteri di trasformazione, ma Rei (レイ) il suo ex fidanzato quando prova delle emozioni particolarmente forti si trasforma un ibrido tra un bovino e una tigre. Normalmente Rei è un ragazzo di bell’aspetto, e anche lui in quanto *oni* ha le corna e i vestiti in pelle di tigre. Un altro potere di Lamù è quello sull’elettricità: quando è arrabbiata o gelosa è in grado di scagliare fulmini contro i bersagli da lei scelti. Gli *oni* in *Urusei yatsura* sono, in quanto alieni, decisamente al di fuori dall’autorità dell’imperatore, con svariate usanze diverse dai terrestri, e come visto in precedenza le popolazioni che vivevano al fuori dall’autorità imperiale erano viste come *oni*: l’essere alieni è quindi un aspetto che non rompe del tutto la tradizione legata a queste creature. Similmente Lamù

---

<sup>69</sup> Idem, p. 3.

<sup>70</sup> Idem, p. 4.

<sup>71</sup> Cfr. REIDER, *Japanese Demon Lore...*, pp. 61-89 (capitolo dedicato alla *yama uba*).

<sup>72</sup> SHAMOON, “The Yōkai in the Database: ...”, p. 286.

<sup>73</sup> Non sono gli *shikigami* che diventano *oni* di cui si è parlato prima, ma di un *oni* di una leggenda riguardante Watanabe no Tsuna (渡辺綱, 953–1025), uno dei vassalli del famoso Minamoto no Yorimitsu (noto anche come Minamoto no Raikō, 源頼光, 948-1021) eroe famoso per aver ucciso Shuten-dōji (酒呑童子), uno degli *oni* più forti e famosi. L’*oni* della storia in questione oltre alla capacità di volare ha anche poteri di trasformazione. Cfr. REIDER, *Japanese Demon Lore...*, pp. 16-18.

ha anche la caratteristica di portare ricchezza, in questo caso non ai personaggi della storia, ma alla sua creatrice.<sup>74</sup>

Lamù, seppur avendo molti tratti in comune con essi, non è solamente un *oni* in senso tradizionale: a partire dall'essere un'aliena e a saper pilotare un'astronave ha varie caratteristiche che la rendono moderna. Non solo è carina e civettuola, ma è anche sexy, e il bikini in pelle di tigre che indossa normalmente mostra il suo fisico attraente. L'immagine di Lamù, anche se lei non sembra giapponese, può ricordare la rappresentazione di una giovane *yama uba* come veniva raffigurata in alcuni *ukiyo-e*. Lamù viene presentata come una moglie devota e adorabile (auto dichiarata) e nonostante le sue capacità soprannaturali cerca di comportarsi come una donna umana, esprimendo emozioni umane come gelosia e rabbia, ma anche ridendo e piangendo. Il suo comportamento umano mette in risalto le sue caratteristiche da *oni*, ma rende anche più facile al pubblico immedesimarsi in lei.<sup>75</sup>



Figura 21 Lamù, Rei, Ataru e Shinobu nell'illustrazione di copertina del capitolo 6 del manga.

---

<sup>74</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 156.

<sup>75</sup> Idem, pp. 156-157





Figura 22 Lamù (e altri personaggi) nelle locandine de due adattamenti anime. 1981 a sinistra e 2022 a destra.

Come Lamù nella serie sono presenti vari personaggi ispirati a *yōkai*, rielaborando in chiave moderna le caratteristiche delle creature a cui sono ispirati. Un esempio è Kurama (クラマ), la principessa dei *tengu*. Kurama ha un aspetto principalmente umano, ma con orecchie a punta e delle piccole ali che crescono ai lati della testa. I suoi simili, che nella serie vengono chiamati *karasu tengu* (からす天狗), invece hanno l'aspetto di corvi di normali dimensioni, ma con delle braccia oltre alle ali.<sup>76</sup>

<sup>76</sup> Pagine della wiki dedicata a *Urusei yatsura*, Kurama: <https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Kurama> , *karasutengu*: <https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Karasutengu>



Figura 23 Kurama, Lamù e Ataru nell'illustrazione di copertina del capitolo 16 del manga.



Figura 24 Kurama nell'adattamento del 1981 (sinistra) e nell'adattamento del 2022 (destra).

Gli *yōkai*, in particolare gli *oni*, presenti in *Urusei yatsura* sono alieni e vengono rivisitati in chiave moderna, adattandoli alla natura comico-romantica dell'opera. In *Inuyasha*, invece, anche per la natura più seria dell'opera, gli *yōkai* sono presentati in modo nettamente diverso.

*Inuyasha* è un altro manga di Takahashi Rumiko pubblicato tra il 1996 e il 2008, ha avuto nel corso degli anni diversi adattamenti animati, in formato televisivo andato in onda tra il 2000 e il 2004 con la parte finale trasmessa tra il 2009 e il 2010, e anche vari film. È uno dei manga più popolari tra quelli che traggono ispirazione dal folklore giapponese.

*Inuyasha* è ambientato principalmente nel periodo Sengoku (戦国時代, 1467-1590), la vicenda però inizia in età moderna, a Tokyo, quando una studentessa chiamata Higurashi Kagome (日暮かごめ) il giorno del suo quindicesimo compleanno viene trascinata da un centopiedi *yōkai* in un pozzo del tempio *shintō* dove viveva. Una volta uscita dal pozzo Kagome si trova nel periodo Sengoku e, mentre viene attaccata dallo stesso centopiedi *yōkai*, risveglia Inuyasha (犬夜叉) che la salva dall'insetto mostruoso. Kagome viene quindi a sapere che è la reincarnazione di Kikyō (桔梗) una *miko* (巫女, sacerdotessa *shintō*) particolarmente potente che proteggeva lo *Shikon no tama* (四魂の玉, Sfera dei quattro spiriti) un gioiello bramato dagli *yōkai* per i suoi incredibili poteri. Inuyasha sedusse Kikyō e fuggì con il gioiello, ma accortasi dell'inganno colpì Inuyasha con una freccia magica che lo appese al tronco di un albero addormentandolo in un sonno che durò cinquant'anni, fino all'arrivo di Kagome. Kikyō morì poco dopo aver sigillato Inuyasha, e su sua richiesta il gioiello venne cremato insieme a lei. Lo *Shikon no tama* ricomparirà nell'era moderna nascosto dentro il corpo di Kagome e il suo potere le consente di viaggiare indietro nel tempo. La Sfera dei quattro spiriti viene però estratta dal suo corpo e poco dopo rotta in moltissimi pezzi, Kagome e Inuyasha partono quindi in un viaggio per tutto il Giappone per ritrovarne i frammenti e riparare il gioiello magico.<sup>77</sup>

Il protagonista maschile della serie, Inuyasha è un *oni*, non un *oni* classico con le corna, ma uno *yasha*, il suo nome infatti significa proprio cane-*yasha*. Inuyasha è un mezzo-*yōkai* figlio di uno *yōkai* cane e di una di una donna umana. All'inizio della serie vuole usare il potere dello *Shikon no tama* per diventare uno *yōkai* completo.<sup>78</sup>

In quest'opera Takahashi Rumiko è fortemente ispirata del folklore giapponese, cercando però di evitare gli elementi più comuni, soprattutto per quanto riguarda i personaggi principali. Inuyasha, infatti, seppur facendo riferimento a tradizioni preesistenti è per la maggior parte un personaggio originale. Come già accennato è un mezzo-*yōkai* cane e la scelta del cane come elemento soprannaturale è abbastanza originale. Se paragonato ad altri animali come volpi, serpenti, gatti, ecc., il cane infatti non compare spesso nei racconti sul soprannaturale, anche se ciò non vuol dire che non esistano nella tradizione degli *yōkai* cani: il padre di Inuyasha, così come il suo fratellastro Sesshōmaru (殺生丸) sono degli *inugami* (cane divino), che nel folklore giapponese è proprio uno *yōkai* cane. Mentre il padre e il fratello possono cambiare forma liberamente tra l'aspetto umano e quello canino, Inuyasha in quanto *yōkai* solamente per metà non ha questa capacità e il suo aspetto ha una base umana con elementi che richiamano sua la natura canina come le orecchie da cane, gli artigli, zanne [e anche un acuto senso dell'olfatto<sup>79</sup>], nei primi capitoli del manga la sua faccia, in particolare il naso, ricorda il muso di un cane, mentre nell'anime ha da subito una faccia più umana. Sia lui che Sesshōmaru hanno una lunga chioma bianca che ricorda quella dei Renjishi (連獅子, Leone bianco), personaggi che compaiono nei teatri Nō e Kabuki.

---

<sup>77</sup> SHAMOON, "The Yōkai in the Database: ...", pp. 282-283.

<sup>78</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 163.

<sup>79</sup> Idem, p. 164.

La somiglianza non è del tutto casuale: l'iconografia del leone nel buddhismo giapponese è combinata, infatti, con quella del cane.<sup>80</sup>



Figura 25 Inuyasha (e Kagome) nella copertina del primo volume (a sinistra) e Inuyasha nel capitolo 117 (a destra).



Figura 26 Sesshōmaru in forma umana e in forma yōkai.

Come detto sopra, il cane non vanta di una tradizione soprannaturale particolarmente famosa in Giappone. Erano visti principalmente come animale domestico o da caccia, ma erano anche considerati come una forma di igiene pubblico dal momento che mangiavano avanzi di cibo così come cadaveri e carogne. I cani divennero quindi nel Giappone medievale un simbolo dei cimiteri e delle città. Da un punto di vista più soprannaturale,

<sup>80</sup> SHAMOON, "The Yōkai in the Database: ...", p. 283.

invece, il cane era visto come una guida per l'altro mondo. Ad esempio, nel *Kōbō Daishi gyōjō ekotoba* (弘法大師行状絵詞, *Storia illustrata del monaco Kōbō Daishi*, XIV secolo) un cane fa da guida per l'altro mondo, mentre un cane bianco e un cane nero sono rappresentati a fianchi della divinità che guida Kōbō Daishi verso il sacro monte Kōya (高野山). Un ulteriore esempio si trova in una delle storie dell'*Uji shūi monogatari* (宇治拾遺物語, *Storie di Uji*, XIII secolo) dove un cane bianco salva il suo padrone con i suoi poteri soprannaturali. Il cane era quindi visto anche come un essere dotato di poteri soprannaturali e in grado di attraversare i confini tra questo e l'altro mondo. Questo elemento di guida verso l'aldilà viene ripreso sia in Inuyasha che in suo padre. Nel caso del padre, un tempo un enorme cane-*yōkai* bianco, è la sua carcassa a fare da confine tra il regno dei vivi e quello dei morti, oltre che da sua stessa tomba. Inuyasha e i suoi compagni si recano alla tomba in due occasioni, la prima in cerca di una spada fatta con una delle zanne del padre di Inuyasha, l'altra in cerca di un frammento dello *Shikon no tama*. Nella prima occasione in particolare, la chiave per accedere al regno di confine dove è collocata la tomba è nascosta nel corpo di Inuyasha. Così un cane bianco, Inuyasha, guida i suoi compagni in un altro regno proprio come il cane bianco che guidò Kōbō Daishi verso l'altro mondo.<sup>81</sup>



Figura 27 La tomba del padre di Inuyasha.

Un altro aspetto di Inuyasha, espresso dal suo nome, è proprio la sua natura di *yasha* che emerge quando è la sua parte *yōkai* a dominare: in questa condizione Inuyasha agisce come un animale selvaggio, senza saper distinguere tra bene e male. Come visto in precedenza però, alcuni *yasha* nella mitologia buddhista erano sottomessi a Bishamonten e sotto i suoi ordini proteggevano la legge buddhista. In Inuyasha questo aspetto di protettore del bene si manifesta sempre di più quando protegge Kagome, la quale purifica i frammenti dello *Shikon no tama* agendo per conto del bene.<sup>82</sup>

<sup>81</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, pp. 164-165.

<sup>82</sup> Idem, p. 165.



Figura 28 Copertina del volume 9 della nuova edizione italiana. In basso Inuyasha, Kagome in primo piano e Shippo, Miroku e Sango in piccolo. In alto Inuyasha nella sua forma *yōkai* e Goshinki (悟心鬼), una delle varie incarnazioni di Naraku (奈落).

Lo sviluppo dei personaggi di Inuyasha e Sesshōmaru consiste nell’abbandonare la loro natura più selvaggia e distruttiva ed essere più coinvolti con gli esseri umani: Inuyasha con il suo amore per Kagome e Sesshōmaru con l’adozione di Rin, una ragazzina orfana.<sup>83</sup>

Come osserva Reider le opere di finzione moderne riflettono i fenomeni sociali moderni, come il desiderio di avere connessioni e relazioni con altre persone, sfruttando questo desiderio per far immedesimare il pubblico con i personaggi. Seppur anelando il potere, il desiderio di una relazione duratura è valido anche nel mondo degli *yōkai* e *yasha*; probabilmente è anche più valida per gli *oni* e le varianti della specie, dal momento che sono degli emarginati.<sup>84</sup>

I personaggi secondari e quelli di supporto sono misti tra personaggi originali e personaggi tradizionali rappresentati in modi nuovi. Nelle opere seriali una consuetudine generale è che ci sia un gruppo di personaggi principali: in questo caso, oltre a Inuyasha e Kagome, sono Sango (珊瑚), Miroku (弥勒) e Shippō (七宝). Di questi l’unico *yōkai* è la volpe mutaforma [*kitsune*, 狐] Shippō, ma essendo un bambino è il più debole del gruppo e viene spesso relegato a un ruolo di spalla comica. La cacciatrice di demoni Sango è un personaggio inventato, ma il suo famigliaio, Kirara (雲母) è un *nekomata* (猫又, gatto a due code) uno *yōkai* presente nella tradizione popolare. Miroku infine è un

<sup>83</sup> SHAMOON, “The Yōkai in the Database: ...”, p. 284.

<sup>84</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 165.

monaco buddhista particolarmente lascivo ed è una figura con aspetti comici che non è legata a elementi di folklore. Parodizza i monaci buddhisti che non rispettavano i propri voti e che mangiavano carne, prendevano mogli, commettevano violenza di massa e organizzavano rivolte armate, risultando in una vera e propria piaga sociale nel periodo Sengoku. Miroku è amico di Hahiemon (八衛門) un pigro *tanuki* (狸) che aiuta i protagonisti in qualche occasione e che, come da tradizione, è in grado di trasformarsi in vari modi. I personaggi principali sono quindi invenzioni dell'autrice che, a differenza di Shigeru, usa i personaggi del folklore solo con ruoli di supporto o come personaggi secondari. Infatti, a differenza di Mizuki Shigeru che basa i suoi personaggi sugli *yōkai* e leggende del Giappone e li documenta in guide per lettori giovani, Takahashi ha un approccio più modulare: generalmente prende un singolo *yōkai* come la *yuki onna*, il *ninmenju* (人面樹, lett. “albero con facce umane”) o il *nopperabō* (のっぺらぼう, un fantasma dalla faccia completamente piatta) inserendoli nella sua storia. Anche quando esiste un aspetto narrativo più marcato in certi elementi, questi sono presi da Takahashi Rumiko in modo modulare. Un esempio è l'iconica veste rossa indossata da Inuyasha: è la stessa che viene menzionata nel *Taketori monogatari* (竹取物語, Storia di un tagliabambù, anonimo, IX - X secolo), nel manga viene identificata come la “veste in pelle del topo di fuoco”, spiegando quindi la sua incredibile resistenza e i poteri protettivi. La veste, così come numerosi elementi della storia, vengono tratti e adattati da un vasto “database” di leggende ed altri elementi del folklore da cui l'autrice può attingere.<sup>85</sup>



Figura 29 Inuyasha e Shippō nell'adattamento anime.

---

<sup>85</sup> SHAMOON, “The Yōkai in the Database: ...”, pp. 284-285.



Figura 30 Kirara, il nekomata di Sango nella forma normale (a sinistra) e nella sua trasformazione (a destra).

Seppur non strettamente un racconto popolare una delle storie che ha ispirato Takahashi Rumiko è *Kibitsu no kama* (吉備津の釜, *La pentola di Kibitsu*) contenuto nell'*Ugetsu monogatari* (雨月物語, *Racconti di pioggia e di luna*, 1768-1776) di Ueda Akinari (上田秋成, 1734-1809). In questo racconto una moglie tradita si trasforma uno spirito vendicativo, un elemento che caratterizza Kikyō (桔梗) che muore convinta di essere stata sedotta e tradita da Inuyasha. Kikyō ritorna dal mondo dei defunti e compare in più occasioni nella serie, all'inizio in cerca di vendetta contro Inuyasha, ma anche dopo aver scoperto che il furto della *Shikon no tama* era stato orchestrato da Naraku (奈落, lett. "inferno"), il villain principale della serie, lei rimane un personaggio marginale e tragico, il quale interesse romantico nei confronti di Inuyasha non è più corrisposto. I temi della *La pentola di Kibitsu* vengono ripresi anche in Naraku, che da umano si trasforma in un mostro a causa di forti emozioni negative come la lussuria, la gelosia e la rabbia; un tema diffuso nella tradizione giapponese. In questo caso l'autrice dà originalità al tema diffuso nelle storie giapponesi della mutazione in un mostro a causa della lussuria cambiando il genere dalla persona che si trasforma.<sup>86</sup>

Come Inuyasha anche Naraku è un mezzo *yōkai* che vuole usare il potere della *Shikon no tama* per diventare uno *yōkai* completo. Come quando era il bandito umano Onigumo (鬼蜘蛛, lett. "oni-ragno"), Naraku ha un grosso marchio a forma di ragno sulla schiena: un costante memento, particolarmente enfatizzato nell'adattamento anime, della sua natura di mezzo *yōkai* e delle sue origini umane. Il marchio di Onigumo era il risultato di gravi ustioni che aveva subito quando il capo della banda di banditi lo punì lanciandogli una bomba addosso per aver fallito il tentativo di furto dello *Shikon no tama*, lasciandolo a morire per le ustioni. Fu proprio Kikyō a trovarlo in una grotta e gli salvò la vita. Mentre Kikyō curava le sue ferite le sue emozioni negative, come i desideri carnali nei confronti della *miko* crebbero a dismisura, ma senza mai realizzarsi. Dopo essere diventato Naraku

<sup>86</sup> Idem, p. 285.



disprezza l'attaccamento di Onigumo nei confronti di Kikyō, così come il marchio a forma di ragno, ma non riuscirà sbarazzarsi facilmente di questa debolezza.<sup>87</sup>

Nonostante Naraku sia uno *yōkai* composto da moltissimi altri *yōkai* minori sia il nome della sua parte umana, Onigumo, che il marchio a forma di ragno richiamano uno *yōkai* della tradizione, lo *tsuchigumo* (土蜘蛛, lett. "ragno/i di terra"). il termine *tsuchigumo* era usato non solo intendendo lo *yōkai*, ma anche per indicare le popolazioni indigene che vivevano in Giappone prima che la dinastia imperiale vi stabilì il proprio dominio. Nella letteratura giapponese questo termine era inoltre usato in modo dispregiativo per indicare coloro che non sottostavano all'autorità centrale dell'imperatore, ma anche popolazioni con usi, costumi e una fisionomia differente. Un'altra caratteristica di coloro etichettati come *tsuchigumo* era di vivere in case a fossa e, anche il vivere in una grotta, come fa Onigumo prima di diventare Naraku, può essere associato agli *tsuchigumo*. Per questo insieme di caratteristiche attribuite a essi gli *tsuchigumo* sono considerati una delle tipologie più antiche di *oni*.<sup>88</sup>

Lo *tsuchigumo* ha anche una iconografia come *yōkai* "vero e proprio" nell'arte tradizionale giapponese: come si può vedere nella figura sotto viene rappresentato come un enorme ragno.



Figura 31 Utagawa Kuniyoshi (歌川国芳), Il ragno di terra genera mostri nella villa di Minamoto no Yorimitsu (源頼光公館土蜘蛛作妖怪図), 1843. In alto a destra si nota lo *tsuchigumo* rappresentato come un grosso ragno.

<sup>87</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, pp. 165-166.

<sup>88</sup> Idem, pp. 166-167.

Tra le varie capacità soprannaturali a sua disposizione Naraku ha grandi poteri di trasformazione, una delle sue tante caratteristiche che sono riconducibili a quelle degli *oni*. Nella serie, infatti, compare con aspetti diversi: a volte come un cortigiano, altre come un giovane nobile o un anziano contadino, ma anche come un bella donna. Nelle sue prime apparizioni indossava una veste di babbuino, usando il teschio come maschera per nascondere il volto. Dopo aver posseduto il corpo un giovane nobile continuerà a usare il suo aspetto per quasi tutta la serie. Anche se con l'aumentare dei suoi poteri anche l'aspetto cambia leggermente, la base però rimane sempre quella del giovane nobile, con lunghi capelli neri e la pelle chiara. L'unica differenza visibile inizialmente tra il nobile e Naraku sono gli occhi: il ragazzo aveva degli occhi marroni, mentre quelli di Naraku sono rossi con la pupilla bianca e inoltre ha dell'ombretto azzurro sulle palpebre. Dopo aver assorbito la *Shikon no tama*, nella parte finale della serie assume la forma di un gigantesco ragno, all'interno del quale è nascosto il corpo principale collegato a quello di ragno con dei tentacoli. In fine, prima di essere sconfitto assume un aspetto che ricorda quello degli *oni* "semplici", mentre nell'anime viene anche mostrato che, quando il suo spirito viene assorbito dal gioiello magico rimane soltanto la sua testa, con l'aspetto del giovane nobile, su una ragnatela.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> Pagina della wiki dedicata a *Inuyasha*, descrizione fisica di Naraku  
[https://inuyasha.fandom.com/wiki/Naraku#Physical\\_description](https://inuyasha.fandom.com/wiki/Naraku#Physical_description) .



*Figura 32 Naraku in alcune delle sue forme.*

Naraku è in grado anche di creare vari *minions*, detti incarnazioni, per servirlo e ognuno creato con degli scopi precisi. Tra questi alcuni hanno anche loro il marchio a forma di ragno come il loro padrone, un esempio è Kagura (神楽), una delle incarnazioni di Naraku più ricorrenti e una delle prime ad essere stata creata.<sup>90</sup>



Figura 33 Kagura.

Se gli *yōkai* di *Urusei yatsura* sono rappresentati con un tono più allegro e spensierato in *Inuyasha* al contrario, sono più cupi e nella maggior parte dei casi una grave minaccia per gli esseri umani che hanno la sventura di incontrarli.

La natura modulare di molti *yōkai* data dalla mancanza di una loro storia specifica, ma [anche grazie alla presenza numerose enciclopedie come quella del già citato Sekien, o anche quelle di Mizuki Shigeru], permette il loro uso in varie storie in modo flessibile: è possibile rimanere più fedeli agli aspetti tradizionali degli *yōkai* usati nella storia, come fa Mizuki, oppure aggiungere elementi e creare variazioni, come fa Takahashi.<sup>91</sup>

Una di queste variazioni in *Urusei yatsura* è la natura aliena degli *yōkai*, mentre in *Inuyasha* un esempio è il fatto che quasi tutti gli *yōkai* guardano gli umani dall'alto in basso perché più deboli. I mezzi *yōkai* come Inuyasha e Naraku desiderano diventare *yōkai* completi proprio per aumentare la propria forza e i loro poteri. Questa preoccupazione per la forza è un elemento moderno della storia, ma può anche essere visto come un elemento di satira sociale sull'ossessione umana dell'acquisizione continua di forza e potere.<sup>92</sup>

*Inuyasha* ha recentemente ha avuto un sequel anime originale intitolato *Hanyō no Yashahime* (半妖の夜叉姫), con il coinvolgimento di Takahashi Rumiko come

---

<sup>90</sup> Pagine della wiki dedicata a *Inuyasha*. Pagina sulle incarnazioni di Naraku: [https://inuyasha.fandom.com/wiki/Naraku%27s\\_incarnations](https://inuyasha.fandom.com/wiki/Naraku%27s_incarnations) ; pagina dedicata a Kagura: <https://inuyasha.fandom.com/wiki/Kagura> .

<sup>91</sup> SHAMOON, "The Yōkai in the Database: ...", p. 286.

<sup>92</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 164.

*character designer*. La serie si compone da due stagioni andate in onda tra il 2020 e il 2022, avendo come protagoniste le figlie di Sesshōmau e Rin, Setsuna (せつな) e Higurashi Towa (日暮とわ), e la figlia di Inuyasha e Kagome, Moroha (もろは).

### Capitolo 3 *Sen to Chihiro no kamikakushi*

In questo capitolo verrà analizzato il film *Sen to Chihiro no kamikakushi* (千と千尋の神隠し, *La città incantata*, 2001) di Miyazaki Hayao.

Il film è stato uno dei più grandi campioni d'incassi in Giappone e ha vinto vari premi dalla critica internazionale, che paragona questo film con altre storie come *Alice nel paese delle meraviglie*, *Il mago di Oz* o anche con *Harry Potter*. È presente una visibile influenza euro-americana nell'arte, nella storia e nell'architettura del film, insieme a elementi di folklore, tradizione e simbolismo giapponese. Gli elementi di folklore giapponese si trovano già nel titolo nella parola *kamikakushi* (lett. “nascosto da un *kami* / una divinità”) e nei personaggi, in particolare in Yubaba (湯婆婆) e Kamaji (釜爺). Entrambi risiedono nelle terme, [la cui struttura architettonica di chiara ispirazione nipponica] riflette la verticalità della società giapponese, [con Yubaba nella posizione più alta in quanto proprietaria]. Il film presenta una storia di formazione, con la giovane protagonista, Chihiro (千尋), che deve salvare i suoi genitori da un incantesimo che li ha trasformati in maiali. Il film inizia con Chihiro, inquieta e di cattivo umore, in viaggio con i suoi genitori per il trasloco in una nuova città. La famiglia, dopo aver sbagliato strada finisce inconsapevolmente in un mondo soprannaturale. I genitori di Chihiro vengono trasformati in maiali, e mentre lei è nel panico un ragazzo chiamato Haku (ハク) la aiuta spiegandole che l'unico modo per salvare i suoi genitori e tornare nel mondo umano è lavorare nelle terme. Qui Chihiro superando numerose sfide e insidie troverà l'amicizia, un modo di salvare i suoi genitori e soprattutto sé stessa.<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup> Noriko REIDER, “*Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols*”, in *Film Criticism*, Vol. 29, No. 3, 2005, pp. 4-5.



Figura 34 Le terme.

Elementi di folklore giapponese si trovano già nei primi minuti del film.

Dopo aver assistito alla trasformazione dei genitori per aver mangiato del cibo lasciato incustodito nell'area ristoro della città soprannaturale dove si sono ritrovati. Chihiro, già in preda al panico per quello che ha appena visto, si accorge che il suo corpo sta scomparendo gradualmente. Haku, il discepolo di Yubaba, viene in soccorso della protagonista facendogli mangiare del cibo del mondo fantastico dove si trovano per prevenire la sparizione di Chihiro. Il tema di mangiare del cibo di un reame fantastico per poter rimanere in esso è presente nella mitologia giapponese, nella storia di Izanami e Izanagi. Quando Izanagi entra nel regno dei defunti per riportare Izanami indietro, lei dice di aver già mangiato il cibo del mondo dei morti, implicando che sarà difficile per lei tornare in quello dei vivi. Sia nel caso di Izanami che in quello di Chihiro mangiare il cibo dell'altro mondo permette a loro di restarci. Dopo essere stata aiutata da Haku, Chihiro mette da parte l'esitazione e determinata a salvare i genitori sfida il mondo soprannaturale, affrontandone le sfide e superando le sue paure.<sup>94</sup>

Il mondo fantastico dove si svolge la vicenda è un ambiente con uno stile vagamente euro-americano, [ma con elementi giapponesi come l'edificio delle terme], in modo da creare una sensazione di qualcosa già visto, rendendo incerto se fosse un sogno o la realtà. Ma

---

<sup>94</sup> Idem, pp. 5-6.

a differenza del *Mago di Oz* o *Alice nel paese delle meraviglie* dove quello che accade nel mondo fantastico si rivela essere tutto un sogno qui ci sono segni che provano il contrario: le foglie accumulate sulla macchina così come l'erba cresciuta in fronte al tunnel d'ingresso del parco di divertimento abbandonato (dove è situato il mondo fantastico) segnano il passaggio del tempo. Un altro segno è l'elastico per capelli che Chihiro riceve da Zeniba (錢婆), la sorella gemella di Yubaba. Non viene detto esplicitamente però, se Chihiro ricorda o meno ciò che è accaduto nel mondo fantastico. Anche con questi elementi che provano che gli eventi sono accaduti realmente, se nessuno si ricorda di essi chi può dire che siano realmente accaduti? O anche se fosse solamente Chihiro a ricordarsi chi può dire che il mondo oltre al tunnel non esista solo nelle memorie e nei sogni a occhi aperti di Chihiro? Il pubblico rimane con questi interrogativi, libero di immaginare se ciò che è successo a Chihiro sia accaduto realmente oppure no.<sup>95</sup>

Un altro elemento derivato dal folklore giapponese, come già accennato, è presente nel titolo. La parola *kamikakushi* (lett. “nascosto dai *kami*”) fa infatti riferimento a una credenza secondo cui donne e bambini (in particolare) scomparsi per un lungo periodo di tempo erano considerati vittima di un *kamikakushi*. Sparizioni improvvise erano infatti considerate opera di spiriti che portavano le persone nel loro regno. In realtà, come spiega l'antropologo Komatsu Kazuhiko (小松和彦, 1947-), le vittime di *kamikakushi* potrebbero essere persone che stanche della vita rurale scappavano dai villaggi per cercare fortuna nelle città, o anche fughe d'amore. Il *kamikakushi* poneva questa fuga nel reame delle divinità, nascondendo così sotto un “velo” che occultava non solo le presone, ma anche le ragioni dietro la loro fuga. Il *kamikakushi* è anche una “morte sociale” nel nostro mondo, e tornare indietro dal reame degli dèi è una “resurrezione sociale”. Se il *kamikakushi* può essere un'esperienza orribile nell'altro mondo, è anche un momento di “riposo come entità sociale”, ma permette anche di entrare in un “altro mondo” come una nuova entità sociale. All'inizio del film Chihiro è vista come una ragazzina imbronciata e scontenta del trasferimento in una nuova città, probabilmente sentendo il bisogno di una fuga dal mondo terreno. Entrando nell'altro mondo scopre il suo potenziale e la sua identità, tornando, o “rinascendo” nel mondo terreno come una ragazza più matura e responsabile. Un secondo elemento, non esclusivamente giapponese ma più universale, espresso dal titolo è l'importanza del nome e delle conseguenze che comporta perdere anche solo una parte di esso. Rubare una persona del suo nome non cambia solamente come ci si rivolge a essa, ma è un atto che implica controllo sulla persona che viene privata del nome. Un esempio di racconto popolare giapponese dove si nota l'importanza dei nomi è *Daiku to Oniroku* (大工と鬼六). Qui un carpentiere (*daiku* in giapponese) deve costruire un ponte su un fiume, e un demone gli offre di farlo al suo posto in cambio dei suoi occhi. Il carpentiere acconsente, ma al momento di pagare il prezzo pattuito scappa, scoprendo nella fuga il nome del demone. Il giorno dopo il demone chiede ancora gli occhi del carpentiere, ammenoché lui non indovini il suo nome. Non appena il carpentiere grida il suo nome, ossia Oniroku, il demone sparisce. Yubaba invece controlla le persone rubando una parte del loro nome, come si vede quando Chihiro per poter lavorare nelle terme firma un contratto con il suo nome completo: Ogino Chihiro (荻野

---

<sup>95</sup> Idem, pp. 6-7.



千尋), e Yubaba prende tre quarti del suo nome dalla firma lasciando solo Sen (千), il suo nuovo nome. Il controllo di Yubaba però non è completo, ricordano il proprio nome come nel caso di Chihiro prima e Haku in seguito, ci si può liberare da esso<sup>96</sup>. Anche il modo in cui Chihiro arriva in questa terra fantastica riflette credenze del folklore: lei entra attraverso un tunnel che fa da ingresso al parco abbandonato. Tunnel, incroci e ponti sono infatti considerati un punto di demarcazione tra il mondo terreno e quello soprannaturale. Le terme dove si recano gli spiriti per rilassarsi sono infatti situate al di là di un ponte.<sup>97</sup>

Tra i personaggi più significativi dal punto di vista folkloristico Yubaba è uno dei più importanti.

Yubaba è la strega proprietaria delle terme, ed è avida e severa con i suoi dipendenti. Viene paragonata con la Regina di Cuori di *Alice nel paese delle meraviglie*, con cui ha delle somiglianze nell'aspetto e nei comportamenti, in particolare nel modo in cui tratta i propri dipendenti. Yubaba viene anche vista viziare il suo bambino gigante chiamato Bō (坊), ma anche trasformare le persone in animali e poi mangiarli; entrambe caratteristiche, l'aspetto materno e il cannibalismo, riconducibili alla figura della *yamauba*, [che si ricorda essere una delle versioni femminili dell'*oni*]. Uno *yōkai* da cui, secondo Reider, probabilmente è discendente.<sup>98</sup>



Figura 35 Yubaba.

Nell'immaginario giapponese moderno la *yamauba* evoca l'immagine di una vecchia strega o di una megera che vive in montagna e che divora gli sfortunati che la incontrano. Per molti aspetti questo *yōkai* può essere paragonato alla strega di *Hansel e Gretel* o alla *Baba Yaga* delle storie popolari russe. Come Yubaba che è in grado di controllare le persone tramite il potere del linguaggio, anche la *yamauba* ha spesso poteri magici. Un

---

<sup>96</sup> L'importanza dei nomi in questo film deriva anche dalla serie di libri *Earthsea* (nota in Italia anche come *La saga di Terramare*) di Ursula Gin che ha ispirato il regista Miyazaki. (REIDER, "Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols", p. 10.)

<sup>97</sup> REIDER, "Spirited Away: ...", pp. 8-10.

<sup>98</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 159.

aspetto della *yamauba* è quello materno: uno dei suoi aspetti meno noti è quello di una divinità che partorisce dodici figli ogni anno, che viene chiamata per questo Jūni-sama (十二様, lett. “Signora Dodici”). Lei e i suoi figli rappresentano i mesi dell’anno. C’è una grande differenza tra la natura feroce e cannibale e la natura di madre affettuosa della *yamauba*, una dicotomia che sembra inconciliabile, ma che è riconducibile alle origini di questo *yōkai*: una dea madre primordiale che porta fertilità e ricchezza, ma anche morte. La *yamauba* è quindi vista anche come un aspetto del bodhisattva Kannon (観音) che accetta tutto ed è la grande madre positiva, mentre la *yamauba* la strega di montagna che divora tutto ne è l’aspetto negativo. Un altro esempio più noto del lato materno della *yamauba* è la leggenda di Kintarō (金太郎), secondo cui questo bambino dalla forza erculea sarebbe proprio figlio di una *yamauba*. Kintarō, cambiando il nome in Sakata no Kintoki (坂田金時), divenne poi uno dei più fedeli seguaci di Minamoto no Raikō (noto anche come Minamoto no Yorimitsu, 源 頼光, 948-1021) e in quanto uno dei suoi *shitenno* Kintarō lo accompagnò nelle sue imprese, tra cui l’uccisione di Shuten-dōji (酒吞童子) e degli *tsuchigumo*. Kintarō, nella sua versione infantile è spesso rappresentato come un bambino energetico con indosso soltanto un grembiule rosso con il primo *kanji* del suo nome (金, *kin*) scritto in grande. Nel teatro *Kabuki* ci sono danze chiamate *yamauba-buyō* che mettono in mostra ed enfatizzano l’aspetto materno, soprattutto nei confronti di Kintarō, di questo *yōkai*.<sup>99</sup>

In *Sen to Chihiro no kamikakushi* il “super” bambino di Yubaba è rappresentato in modo simile a Kintarō: come lui indossa soltanto un grembiule rosso con il *kanji* del suo nome (坊). Come Kintarō è dotato di grande forza, dovuta nel suo caso anche alla stazza imponente. Yubaba, differenza della severità che mostra con i suoi dipendenti, con Bō è estremamente affettuosa e premurosa, proteggendolo quasi eccessivamente, confinandolo in una stanza sterilizzata piena di giochi sterilizzati. Un aspetto questo, che sembra una critica ai genitori moderni giapponesi che tendono a viziare e proteggere eccessivamente i figli, privando i bambini delle esperienze negative impedendone uno sviluppo completo. Più probabilmente l’immagine della madre iperprotettiva qui mostrata deriva dalle *yamauba-buyō* del teatro *Kabuki*. L’immagine della donna anziana con un bambino ha precedenti nell’iconografia giapponese, e Yubaba e Bō sembrano una versione “gonfiata” della *Yamauba e Kintarō* (figura sotto) di Nagasawa Rosetsu (長沢芦雪, 1754-1799). Un’ulteriore similitudine tra la *yamauba* e Yubaba è l’assenza di un compagno: nelle leggende su Kintarō non viene menzionato un eventuale compagno della *yamauba*, proprio come nel film non viene mai menzionato un compagno di Yubaba.<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup> REIDER, “*Spirited Away: ...*”, pp. 12-13.

<sup>100</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 160.



*Figura 36 Bō.*



*Figura 37 Yamauba e Kintarō di Nagasawa Rosetsu.*

Yubaba, nonostante la sua severità, sa notare e ricompensare chi lavora diligentemente, quando Chihiro deve occuparsi di un cliente particolarmente complicato accorre, infatti, in suo aiuto, e anche questa qualità trova dei parallelismi con la figura della *yamauba* che compare in *Hanayo no hime* (花世の姫), la quale ricompensa la principessa che la aiutò a uccidere dei parassiti che infestavano i suoi capelli.<sup>101</sup>

Vi sono similitudini anche dal punto di vista spaziale: le montagne erano viste come un regno separato dove vivevano *oni* e *yōkai* tra cui la *yamauba*. Le montagne erano infatti pensate come un punto di ingresso verso una dimensione dove *yōkai* e divinità vivano insieme. Similmente il luogo dove vive Yubaba è un regno dove ogni sorta di creatura soprannaturale [divinità incluse] si recano per rilassarsi. Inoltre, entrambe vivono in una posizione elevata: la *yamauba* vivendo in montagna è in una posizione più elevata rispetto alla pianura, mentre Yubaba vive in cima al palazzo dove sono situate le terme, controllando e dando da lì ordini ai suoi subordinati.<sup>102</sup>

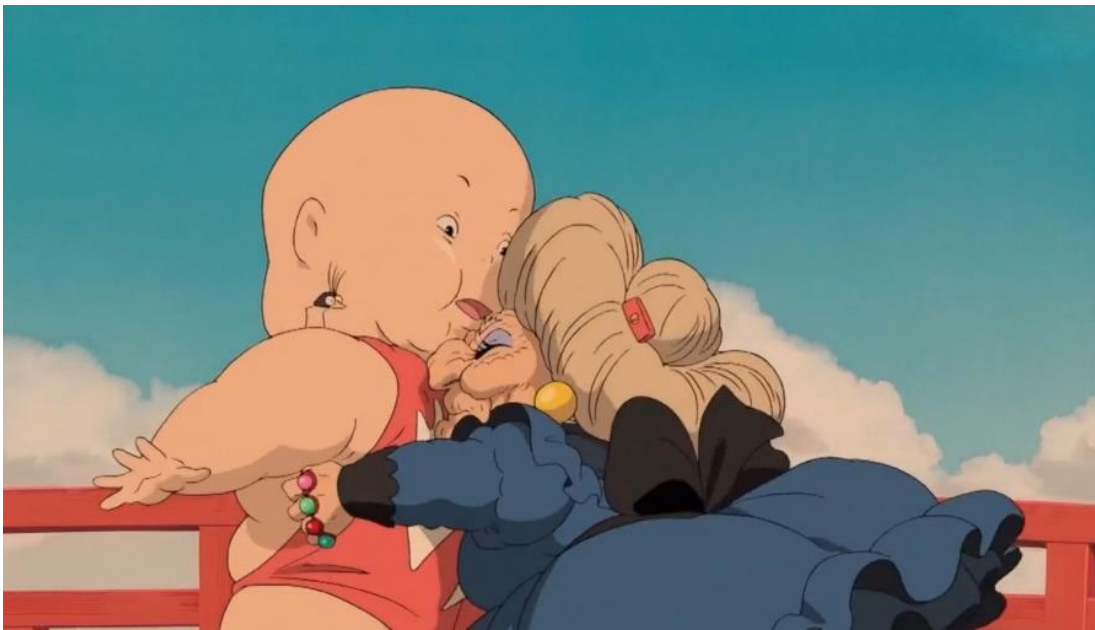
La sorella gemella di Yubaba, Zeniba anche se pressoché identica è completamente diversa dalla sorella. Se Yubaba è un'autorità nel mondo soprannaturale, ricca e potente, Zeniba è una nonna buona, sicura di sé e confortevole.<sup>103</sup>

---

<sup>101</sup> Idem, p. 161.

<sup>102</sup> REIDER, “*Spirited Away: ...*”, p. 14.

<sup>103</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore...*, p. 161.



*Figura 38 L'aspetto più severo (sopra) e l'aspetto più materno (sotto) di Yubaba.*

Un altro personaggio rilevante è Kamaji, lo *tsuchigumo* che vive nella sala caldaie seminterrata, considerabile una forma di casa a fossa, delle terme. È uno *tsuchigumo* decisamente più piacevole rispetto a Naraku-Onigumo di *Inuyasha*.<sup>104</sup>

Kamaji è un uomo anziano che si occupa di controllare la sala caldaie delle terme. Ha sei lunghe braccia e due gambe normali, e anche se a prima vista sembra spaventoso in realtà è un uomo gentile e comprensivo. Il modo in cui si siede e quello in cui manovra le sue lunghe braccia ricorda un ragno, o lo spirito di un ragno, che nella tradizione cinese è un simbolo di operatività. Kamaji, infatti, è un lavoratore diligente che usa abilmente i suoi numerosi arti per svolgere il suo lavoro. Ha anche degli aiutanti: i *susuwaatari* (ススワタリ) piccole palline di fuliggine animate che trasportano il carbone alla caldaia. L'immagine del ragno come simbolo di abilità e industriosità è presente anche in Giappone, ma rimane presente anche l'immagine degli *tsuchigumo*, in particolare in questo caso facendo riferimento alle popolazioni meno sviluppate e che non sottostavano all'autorità imperiale in Giappone. Nel film Yubaba ha il ruolo di autorità centrale, mentre Kamaji ha un ruolo paragonabile a uno *tsuchigumo*, enfatizzato anche dal fatto che vive in un locale seminterrato.<sup>105</sup>

Anche se non combatte direttamente Yubaba, Kamaji non è sempre d'accordo con lei e a volte non ne rispetta i desideri. Come quando protegge Chihiro prima e poi Haku, quando viene abbandonato e lasciato a morire a Yubaba. Nonostante ciò, lavora per lei, proprio come alcuni *tsuchigumo* obbedivano alla corte imperiale. Le descrizioni degli *tsuchigumo* nelle cronache più antiche non facevano empatizzare con essi, dal punto di vista degli editori erano dei nemici che si opponevano al governo centrale. In periodo Muromachi uno spettacolo del teatro Nō intitolato *Tsuchigumo*, come altri testi dell'epoca, dà una visione più compassionevole di questa figura. Nello spettacolo in particolare, uno dei vassalli di Raikō uccide lo spirito dello *tsuchigumo* che aveva causato la malattia del suo signore. Lo *tsuchigumo* è però rappresentato come una vittima del governo centrale. La rappresentazione di Kamaji nel film è simile a quest'ultimo esempio: Lui è un uomo di poche parole, ma che non esita ad aiutare coloro che non interessano più a Yubaba. Kamaji ha conservato per quarant'anni dei biglietti del treno, che mostrano il suo desiderio di allontanarsi dalle terme un giorno, ma li cede a Chihiro per poter salvare Haku, dimostrandosi uno dei personaggi chiave del film e uno spirito che comprende l'"amore".<sup>106</sup>

---

<sup>104</sup> Idem, p. 167.

<sup>105</sup> REIDER, "Spirited Away: ...", pp. 14-15.

<sup>106</sup> REIDER, *Japanese Demon Lore*..., p. 168-169.



Figura 39 Kamaji.

Altri personaggi rilevanti sono Haku e Kaonashi (顔無し, lett. “senza faccia”). Haku aiuta Chichiro più volte durante il film, e Chihiro a sua volta gli salva la vita e lo libera del controllo di Yubaba facendogli ricordare il suo nome, Nigihayami Kohakunushi (饒速水小白主) e la sua identità di divinità fluviale. Come suggerisce la parte “haku” (白, lett. “bianco”) del suo nome la sua vera forma è quella di un drago bianco, e anche in forma umana indossa vestiti bianchi con pantaloni azzurro acqua. Nonostante la purezza suggerita dal colore bianco, prominente nella caratterizzazione del personaggio, Haku ha degli aspetti ambigui: aiuta Chihiro, ma allo stesso tempo lavora per Yubaba con lo scopo di imparare la sua magia e, inoltre, su ordine di Yubaba ruba un prezioso sigillo di Zeniba. Il personaggio di Haku è probabilmente ispirato a Nigihayahi no Mikoto (邇芸速日命) un dio che compare nelle antiche cronache giapponesi, inizialmente fedele al capo di un clan rivale, probabilmente considerato quindi uno *tsuchigumo*,

all'imperatore Jinmu (神武天皇); ma poi schieratosi con quest'ultimo. Seguendo la storia di Nigihayahi, Haku dovrebbe tradire Kamaji (lo *tsuchigumo*) per essere riccamente ricompensato da Yubaba (l'autorità centrale), nel film però Haku non tradisce Kamaji, grazie forse alla presenza di Chihiro che con il suo affetto riesce a far riemergere la vera natura di Haku. Nel personaggio è presente anche un tema ambientalistico: Il fiume di Haku è stato contaminato a causa dell'uomo e non ha più un luogo a cui tornare, ma, nonostante ciò, Haku e Chihiro promettono di incontrarsi un giorno.<sup>107</sup>



Figura 40 Haku in forma umana (sopra) e in forma di drago (sotto).

<sup>107</sup> REIDER, "Spirited Away: ....", pp. 16-19.



Kaonashi è un personaggio inventato da Miyazaki, e ha delle similitudini con un personaggio di un altro suo film: il Tatarigami (タタリ神) di *Mononoke hime*. Come Chihiro viene nel mondo delle terme da fuori, ed è una patetica creatura che non ha senso di sé e che può comunicare solo tramite la voce di qualcuno che ha ingoiato. Kaonashi praticamente non ha espressioni [è, infatti una creatura umanoide completamente nera ad eccezione della sua faccia, che ricorda una maschera Nō], ma quando ingoia alcuni lavoratori delle terme ne assume non solo la voce, ma anche tratti della loro personalità e il raziocinio. Kaonashi può essere visto, per certi aspetti, come un giovane giapponese moderno che non sa come farsi degli amici.<sup>108</sup>

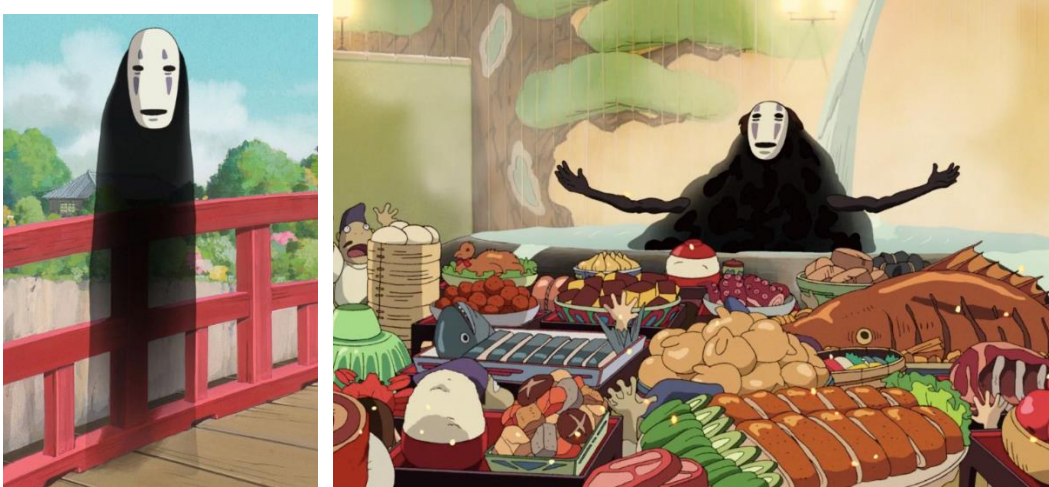


Figura 41 Kaonashi “normale” (a sinistra) e Kaonashi dopo aver ingoiato alcuni dipendenti (a destra).

Oltre ad avere alcune similitudini con il Tatarigami di *Mononoke hime*, in particolare nella scena in cui insegue Chihiro, il design di Kaonashi è probabilmente influenzato anche da uno *yōkai* che compare in uno dei primi episodi di *Inuyasha*. Nell’episodio 11, intitolato *Gendai ni yomigaeru noroi no nōmen* (現代によみがえる呪いの能面, ed. Italiana: *Pericolo nel presente! La maschera della maledizione*), una donna ha una maschera Nō che una volta indossata non può essere rimossa, se non dopo la morte di chi la indossa. Il collo della donna che la indossa si allunga, similmente a quello di Kaonashi. Poi dopo un po’ di tempo la maschera si apre in verticale rivelando delle fauci con denti affilati, e come Kaonashi il mostro-maschera ha un appetito vorace. Dopo aver mangiato vari esseri umani ingrassa, finendo per avere un aspetto molto simile a Kaonashi. Anche la scena dove la maschera mostruosa insegue Kagome è simile a quella dove Kaonashi insegue Chihiro.<sup>109</sup>

<sup>108</sup> Idem, p. 19.

<sup>109</sup> Idem, pp. 19-20.



Figura 42 Kaonashi insegue Chihiro.

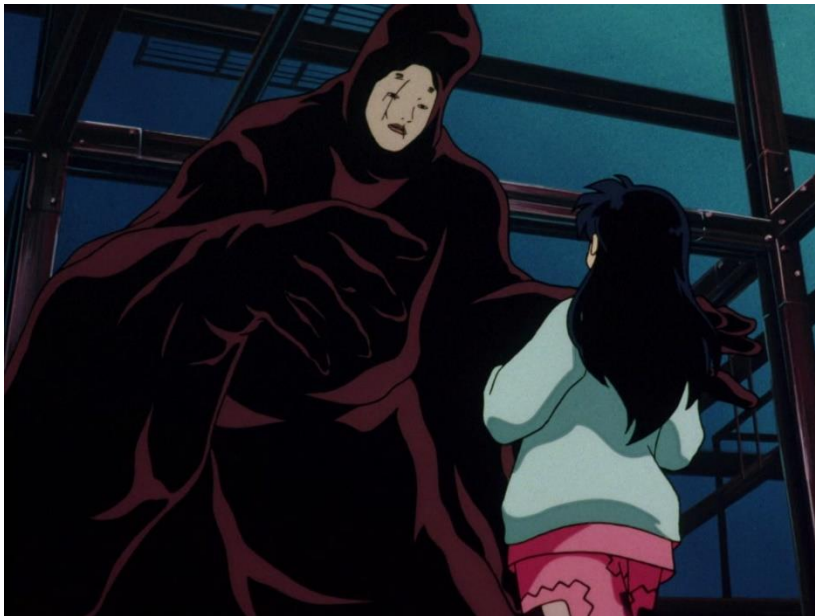


Figura 43 La maschera Nō yōkai quando sta per attaccare Kagome.

Le maschere Nō hanno una grande importanza nel personaggio di Kaonashi, il cui volto è costituito da una di esse, rendendolo imperscrutabile. La maschera è uno strumento versatile: può essere un modo per travestirsi, a volte per rivelarsi e altre per confondere le identità. Una maschera può anche accentuare contemporaneamente l'elusività e l'espressività di un volto, dandogli una doppia esposizione, centrale nell'estetica del teatro Nō. La maschera Nō crea anche un'atmosfera ultraterrena e nel folklore giapponese non è insolito trovare maschere che si trasformano in qualcuno o qualcosa, diventando dei *menreiki* (面靈氣): lo spirito di una maschera che causa dei problemi, una figura

relativamente comune nel folklore giapponese. Kaonashi alla fine, grazie anche all'intervento di Chihiro, diventa l'assistente di Zeniba.<sup>110</sup>



Figura 44 Chihiro, Kaonashi e Bō, trasformato in un topo da Zeniba, in treno verso la dimora della strega per salvare Haku.

Gli *yōkai* presentati in *Sen to Chihiro no kamikaushi* sono delle creature in gran parte originali, ma con forti collegamenti alla tradizione del folklore giapponese o ad altre opere che traggono ispirazione da esso. L'ambientazione dell'opera è in era moderna, ma in un regno fantastico separato dal mondo umano. Questo reame a prima vista presenta uno strano mescolamento tra elementi architettonici euro-americani e giapponesi, creando un'ambientazione unica in cui gli *yōkai*, o comunque creature con forti connessioni con essi, interagiscono tra loro e con la protagonista umana del film.

---

<sup>110</sup> Idem, pp. 20-21.

## Capitolo 4 *yōkai* e videogames

In questo capitolo verranno analizzate alcune rappresentazioni di *yōkai* nei videogiochi, in particolare nella serie di *Super Mario* (スーパーマリオ) e *Yo-kai watch* (妖怪ウォッチ). In fine verrà introdotta la rappresentazione proposta da una serie più recente: *Nioh* (仁王).

*Super Mario* è una serie di videogiochi prodotta da Nintendo a partire dal 1983.

Il mondo dove è ambientato *Super Mario* è influenzato da una visione giapponese della Terra, influenzato da credenze *shintō* e credenze folkloristiche che ne caratterizzano la percezione come un mondo abitato da una moltitudine di creature sia terrene che ultraterrene che sono complesse, mutevoli e che non si possono comprendere solamente con la ragione o la vista.<sup>111</sup>

Tra queste creature sono inclusi gli *yōkai* che hanno ispirato alcuni personaggi dei giochi di *Super Mario*. Alcuni degli esseri presenti nei giochi, infatti, possono essere considerati come una sorta di “discendenti” digitali degli *yōkai* tradizionali. Nel passato un incontro con uno di questi esseri era considerato inusuale, imprevedibile e improvviso e perciò spaventoso; similmente i nemici nel mondo di *Mario* possono materializzarsi all’improvviso creando sorpresa non solo per l’apparizione improvvisa ma anche per le loro strane forme. Un esempio di nemico nel mondo di *Super Mario* ispirato dagli *yōkai* è Thwomp, un blocco con spuntoni, che blocca la strada al personaggio del giocatore, il quale ha delle similitudini con il già menzionato *nurikabe*. Un altro dei nemici, la tartaruga Koopa, ha tratti in comune con il *kappa*, uno *yōkai* ibrido tra essere umano e tartaruga. Michael Dylan Foster afferma che gli *yōkai* non sono fatti “dal nulla”, ma sono il risultato dell’assemblamento di parti di altre creature messe insieme per creare qualcosa di originale. Similmente i mostri presenti in *Super Mario* sono esagerazioni giocose o ricreazioni ibride di creature del mondo reale. I mostri presenti in questa serie di giochi più che avere dei tratti specifici o essere una reiterazione diretta degli *yōkai* tradizionali, ne hanno ereditato l’indole. Gli *yōkai*, come già menzionato nell’introduzione, sono creature al confine tra il comico e lo spaventoso, tra il repulsivo e l’attraente. Similmente i mostri presenti in *Super Mario* sono delle minacce allegre, dal carattere quasi comico. Anche se sono in grado di causare danni al giocatore con i loro attacchi, il loro aspetto così come i loro sforzi nel creare problemi per il giocatore sono spesso in forma umoristica. La minaccia di questi mostri è resa giocosa anche dall’estetica cartonesca

---

<sup>111</sup> Martin VAN DE WEYER, “Nintendo, Japan and Longing: Videogames Embodying and Communicating Cultural Desires”, PhD Diss., University of South Australia, 2014, p. 71.

che caratterizza la loro origine. Così la “personalità” degli *yōkai* giapponesi viene trasportata attraverso l’estetica *manga* tipica di questa serie di giochi, e i nemici vengono rappresentati in una forma che combina il divertente e il disturbante.<sup>112</sup>



Figura 45 Thwomp in *New Super Mario Bros. U* (2012).



Figura 46 Koopa in *New Super Mario Bros. U* e ricostruzione di un Kappa esposta nella mostra “YŌKAI Le Antiche Stampe dei Mostri Giapponesi” presso la Villa reale di Monza (aprile-ottobre 2022).

---

<sup>112</sup> Idem, pp. 73-74.

Un altro aspetto che questi “discendenti” digitali hanno in comune con gli *yōkai* è di suggerire e creare una connessione con il soprannaturale, o quanto meno di stimolare un’attitudine mentale a esso predisposta. Gli *yōkai* sono collocati in un contesto culturale animistico nel quale il confine tra umano e non umano, terreno e ultraterreno, è decisamente permeabile e non fisso; dove queste creature del folklore hanno un ruolo come “ponte” tra il tangibile e l’intangibile. Similmente i mostri presenti in *Super Mario* sono un continuo memento della presenza di un mondo al di là di quello percepito quotidianamente e direttamente. Questa percezione del mondo, riscontrabile in *Super Mario*<sup>113</sup>, è legata alla concezione secondo cui una visione infantile del mondo rende la dimensione soprannaturale più accessibile. Questa concezione deriva, in Giappone, dall’epoca premoderna dove si credeva che i bambini fino ai sette anni fossero più vicini ai *kami*. Una credenza che si ritrova anche in alcuni film di Miyazaki Hayao, tra cui *Sen to Chihiro no kamikakushi*, dove la giovane età della protagonista la rende conscia del soprannaturale e in grado di interagire con esso.<sup>114</sup>

Un’altra serie che rappresenta gli *yōkai* in modo carino, avendo come pubblico di riferimento i bambini, è *Yo-kai Watch*: un franchise che comprende versioni manga, anime e videogiochi. Il manga, creato da Konishi Noriyuki (小西紀行), è stato pubblicato tra il 2012 e il 2023, mentre la versione videoludica è sviluppata da LEVEL-5 Inc. con il primo di numerosi giochi uscito nel 2013. La versione anime è tratta dalla versione videoludica della serie. La prima stagione è andata in onda tra il 2014 e il 2018, in seguito sono stati fatti anche alcuni film e altre due stagioni televisive, l’ultima delle quali andata in onda tra il 2021 e il 2023.<sup>115</sup>

Di seguito verrà analizzata in particolare la versione anime, presentando alcuni dei personaggi più ricorrenti.

La serie inizia con Amano Keita (天野景太, Nathan Adams nella versione italiana), un allegro ragazzino di undici anni che trova in un bosco una misteriosa macchina *gashapon* e quando apre una delle capsule entra in contatto con il mondo degli *yōkai*, che in questa serie sono rappresentati come creature invisibili all’occhio umano a cui piace fare dispetti e creare vari problemi nel mondo umano. A Keita viene dato un orologio magico che gli consente di vedere e interagire con gli *yōkai*. *Yo-kai Watch* ha delle similitudini con le serie *Pokémon*: in entrambi gli universi i mostri sono vivaci, hanno poteri unici, vengono collezionati da bambini e per evocarli serve un oggetto speciale, le *pokeball* in *Pokémon* e l’orologio magico in *Yo-kai Watch*. In *Pokémon* alcuni dei mostri ricordano degli *yōkai*, ad esempio *espeon* (エーフェイ) che con le sue due code ricorda un *nekomata* e *Drowzee*

---

<sup>113</sup> Dove sono presenti vari segreti, tra cui delle intere zone nascoste, rendendo il mondo di gioco un mondo dai confini permeabili e dove la presenza dei mostri e altre creature suggeriscono l’esistenza di un mondo più ampio. (VAN DE WEYER, “Nintendo, Japan and Longing: ...”, p. 75).

<sup>114</sup> VAN DE WEYER, “Nintendo, Japan and Longing: ...”, pp. 75-76.

<sup>115</sup> Nargiz BALGIMBAYEVA, “The re-creation of *yōkai* character images in the context of contemporary Japanese popular culture: An example of *Yo-Kai Watch* anime series”. *Mutual Images* n. 6 (Spring 2019), pp 21-51, p. 25. (Per dettagli sulla versione anime. <https://anilist.co/search/anime?search=Youkai%20Watch> ).

(スリープ) che è un riferimento concettuale e visivo al *baku* (摸). Se in *Pokémon* alcune creature hanno dei riferimenti, a volte celati, agli *yōkai* in *Yo-kai Watch* il riferimento alle creature del folklore giapponese è chiaramente esplicito, ricreandole e re-immaginandole.<sup>116</sup>



Figura 47 Espeon (a sinistra) e nekomata rappresentato da Sekien (a destra).



Figura 48 Drowzee (a sinistra) e baku rappresentato da Hokusai (a destra).

<sup>116</sup> BALGIMBAYEVA, "The re-creation of *yōkai* ... ", pp. 30-31.

Uno dei personaggi principali è Jibanyan (ジバニャン) un *nekomata*. Secondo il folklore giapponese i gatti sono creature pericolose in grado di cambiare la loro forma e trasformarsi in esseri umani. I *nekomata* sono uno dei tipi di *yōkai* gatto e hanno una coda biforcuta. Jibanyan, non è un terrificante, ma un semplice gatto *yōkai* iperattivo che crea problemi alle persone. Il suo aspetto ricorda la rappresentazione del *nekomata* di Toriyama Sekien: un gatto con una coda biforcuta che cammina sulle gambe posteriori. Al contrario del gatto nudo disegnato da Sekien, Jibanyan indossa un *haramaki* (腹巻, una panciera) e un collare blu, un ricordo del suo precedente padrone. Prima di diventare uno *yōkai* era un gatto normale, venne investito da un camion mentre attraversava la strada e si trasformò in *nekomata* successivamente. I vestiti e gli accessori servono come ricordo della stretta connessione tra il mondo degli *yōkai* e quello umano, un uso simile a quello fatto da Sawaki Sūshi nella rappresentazione di un *nekomata* come una gatta antropomorfa che indossa un kimono e suona uno *shamisen*. Jibanyan ha una testa decisamente grande rispetto al suo corpo, gli occhi sono grandi mentre il naso è molto piccolo, una scelta di design comune in anime per bambini. Le proporzioni del corpo di Jibanyan sono simili a quelle di *Hello Kitty* (ハローキティ), rendendo il personaggio “carino”, uno stile decisamente diverso dalle rappresentazioni di Sekien e Sūshi che seguono un approccio “naturalistico” nelle loro versioni del *nekomata*.<sup>117</sup>



Figura 49 Nekomata rappresentato da Sekien nel *Gazu Hyakki Yakō* (1776, a sinistra), Nekomata di Sawaki Sūshi nello *Hyakkai zukan* (1737, in centro) e Jibanyan (a destra).

Un altro elemento del design di Jibanyan è la presenza di *onibi* (鬼火, lett. “fuoco di oni” [una specie di fuoco fatuo]), che spesso viene usato per rappresentare qualcosa di spettrale o soprannaturale. Gli *onibi* sono spesso associati con altri *yōkai*, ad esempio quando accompagnano una volpe vengono chiamati *kitsunebi* (狐火, lett. “fuoco di volpe”), anche i gatti grazie ai loro poteri soprannaturali sono in grado di crear fuochi fatui che prendono il nome di *nekomatabi* (猫又火, lett. “fuoco di *nekomata*”) e nel caso di Jibanyan sono

<sup>117</sup> Idem, pp. 31-32.



usati per segnalare che lui appartiene al mondo degli *yōkai*. Un altro aspetto che caratterizza il personaggio è l'uso del *nekogo* (猫語, lett. “lingua dei gatti”). Un modo di parlare diffuso tra i personaggi gatti o almeno in parte felini nella cultura di massa giapponese, dove nelle parole viene inserita l'onomatopea *nya* o *nyan* (equivalenti a “miao” in giapponese). Jibanyan ha inoltre un comportamento molto simile per certi aspetti a quello di un essere umano. Jibanyan ha una dipendenza dalle barrette di cioccolato ed è un fan sfegatato delle *NyaKB48* (parodia delle *AKB48*) un gruppo di *idol* di ragazze vestite in costumi da gatto. Jibanyan è un vero e proprio *otaku* (おたく) del gruppo e la sua casa è piena di merchandise di queste *idol*, creando una situazione assurda dove un gatto ha fantasie su umani in costume da gatto.<sup>118</sup>



Figura 50 Jibanyan nella sua camera.

Un altro personaggio che compare spesso è Kyūbi, una volpe a nove code (九尾の狐, *kyūbi no kitsune*). Lui è rappresentato come un tipico rubacuori il cui scopo è conquistare il cuore delle ragazze facendole innamorare di lui, per aumentare il suo rango nel mondo degli *yōkai*. È rappresentato con colori caldi misti a colori vivaci, uno schema tipico delle rappresentazioni delle *kitsune*. Come suggerisce il nome ha nove code dorate con sfumature viola, ha del pelo folto intorno al collo che sembra un cappuccio, ha lunghi artigli e una testa bianca che ricorda una maschera del teatro Nō. Il suo corpo è più grande di quello di Jibanyan ed è ben proporzionato, creando l'immagine di una graziosa volpe adulta.<sup>119</sup>

<sup>118</sup> Idem, pp. 32-34.

<sup>119</sup> Idem, p. 36.



Figura 51 Kyūbi rappresentato da Utagawa Kuniyoshi (a destra), Kyūbi di *Yo-kai watch* (in alto a sinistra) e Kyūbi rappresentato da Katsushika Hokusai (in basso a sinistra).

La credenza della volpe come essere soprannaturale giunse in Giappone dalla Cina, e con il tempo la volpe bianca venne associata alla divinità Inari (稲荷) diventano uno dei suoi simboli. Inari viene poi associato alla divinità buddhista Dakini (荼枳尼天, *dākinī* in sanscrito) che viene spesso rappresentata a cavallo di una volpe bianca. Tra le tipologie di volpi soprannaturali *kyūbi*, la volpe a nove code è considerata una delle più potenti e sono solitamente rappresentate con un manto dorato, lo stesso colore che contraddistingue Kyūbi in *Yo-kai Watch*. Una delle leggende popolari sulla volpe a nove code è quella di Tamamo no Mae (玉藻前)<sup>120</sup>: una dama di corte al servizio dell'imperatore Toba (鳥羽天皇, 1103-1156) che grazie alla sua bellezza e alla sua intelligenza ascese a una posizione di supremazia nella corte [, causando allo stesso tempo la malattia che colpì l'imperatore]. Dopo che la sua vera natura venne scoperta nel tentativo di fuga si trasformò in una volpe con nove code, ma venne uccisa dalle guardie dell'imperatore e poco dopo si trasformò nella *sesshōseki* (殺生石, lett. "pietra assassina"<sup>121</sup>), una roccia che si crede possa uccidere chiunque entri in contatto con essa. La storia di Tamamo no Mae mostra come le energie femminili spesso associate alle volpi sono dannose per gli uomini umani. Kyūbi in *Yo-kai Watch* è rappresentato come una sorta di versione maschile di Tamamo no Mae e similmente a quanto fa lei nella leggenda anche Kyūbi si trasforma in un essere umano per sedurre, nella versione anime, Kodama Fumika (木靈文花, Katie Forester nella versione italiana) e conquistarne il cuore, l'ultimo elemento

<sup>120</sup> Tamamo no Mae secondo alcune versioni della storia è in realtà Daji, la stessa volpe che sedusse l'ultimo monarca della dinastia Shang (1600 a.C. – 1045 a.C.) in Cina.

<sup>121</sup> La *sesshōseki* esiste realmente: è una roccia vulcanica situata nel parco nazionale di Nikkō nella prefettura di Tochigi, dove secondo la leggenda Tamamo no Mae venne uccisa. La roccia si è rotta nel 2022 a causa dell'erosione naturale. Cfr. <https://www.nytimes.com/2022/03/18/world/asia/killing-stone-japan.html>.

necessario per il suo scopo. In forma umana è un ragazzino di bell'aspetto che indossa dei vestiti eleganti, forse l'uniforme di una scuola d'élite privata. In questa forma i suoi occhi sono verdi, i capelli sono marrone chiaro e sono pettinati in modo da ricordare vagamente le orecchie di una volpe, anche ciglia e sopracciglia sono un ulteriore indizio della sua vera natura. Kyūbi imita l'immagine di uno stereotipato principe delle fiabe europee per catturare l'attenzione di Fumika, uno degli esempi dove si nota che la ricreazione degli *yōkai* in *Yo-kai Watch* non presenta solamente elementi giapponesi, ma include anche elementi stranieri creando una dimensione nuova e moderna per gli *yōkai*. Alcuni degli aspetti di folklore giapponese presenti in Kyūbi sono i suoi poteri che gli consentono di controllare il fuoco e la pioggia: secondo la tradizione, infatti, piogge strane o irregolari sono un segno di matrimonio tra volpi, le quali sono anche associate alla magia d'amore, che Kyūbi è in grado di utilizzare. Il personaggio ha anche le caratteristiche tipiche di un *trickster*, un ruolo spesso ricoperto dalle volpi nel folklore giapponese.<sup>122</sup>

Kyūbi è un personaggio che può apparire egoista e crudele alcune volte, ma è altrettanto adorabile nei suoi tentativi di sedurre Fumika: [quando è scioccato o arrabbiato la sua trasformazione si scioglie parzialmente mostrando le code o le orecchie <sup>123</sup> ], costringendolo alla fuga.<sup>124</sup>



Figura 52 Kyūbi in forma *yōkai* e in forma umana.

<sup>122</sup> BALGIMBAYEVA, “The re-creation of *yōkai* ...”, pp. 37-38.

<sup>123</sup> Cfr. <https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Kyubi#Personality> .

<sup>124</sup> BALGIMBAYEVA, “The re-creation of *yōkai* ...”, p. 38.

Se in *Super Mario* e *Yo-kai Watch* gli *yōkai* e i mostri derivati da essi sono rappresentati in modo carino, in *Nioh*, pensato per un pubblico più maturo, gli *yōkai* sono rappresentati in modo nettamente diverso: nella maggior parte dei casi sono grotteschi e incarano l'aspetto più violento di queste creature.<sup>125</sup>

*Nioh* (2017) e *Nioh 2* (2020) sono una serie di videogiochi sviluppata da Team NINJA per Koei Tecmo, apprezzati per la difficoltà, il sistema di combattimento e l'ambientazione. Nonostante la trama non sia sviluppata egregiamente è interessante osservare come vengono ricreati gli *yōkai* e il loro ruolo in una versione “fantastica” di eventi storici.<sup>126</sup>

Il primo gioco è ambientato alla fine del periodo Azuchi-Momoyama (安土桃山時代, 1573-1603) e all'inizio del periodo Edo, il giocatore veste i panni di Wiliam Adams, noto anche come Miura Anjin (三浦 按針, Gillingham 1564 - Hirado 1620), il primo britannico giunto in Giappone e consigliere fidato di Tokugawa Ieyasu (徳川家康, 1543-1616). In *Nioh* la storia di Wiliam segue a grandi linee quella del suo corrispettivo storico ma con alcune differenze: è di origini irlandesi ed è in grado di vedere e interagire con degli esseri che nel gioco vengono identificati come “spiriti guardiani” (守護霊, *shugorei*), degli spiriti benevoli che proteggono alcuni personaggi del gioco. Tra questi spiriti ci sono anche alcuni *yōkai*, come ad esempio il *nekomata*. Il gioco inizia con Wiliam imprigionato nella torre di Londra. Durante la sua evasione incontra l'alchimista Edward Kelley (1555-1597) che nello scontro ruba lo spirito guardiano di Wiliam, Saoirse. Kelley su ordine di John Dee (1527-1608) si reca in Giappone per ottenere l'*amrita*, delle pietre magiche che l'Inghilterra impiegava nel conflitto con la Spagna.

Wiliam insegue Kelley, e giunto in Giappone incontra Hattori Hanzō (服部半蔵, 1565-1615) che lo presenterà a Tokugawa Ieyasu, di cui Wiliam diventa consigliere e soprattutto (per quanto riguarda il gioco) viene incaricato di uccidere i numerosi *yōkai*, creature nate dall'abuso dell'*amrita*, che infestano il Giappone. Nel corso della storia Wiliam incontra nuovamente Kelley, che alleatosi con Ishida Mitsunari (石田三成, 1560-1600) usa il potere dell'*amrita* per creare numerosi *yōkai* per rafforzare l'esercito di Ishida. Dopo numerosi scontri Wiliam riesce ad affrontare Kelley, che messo alle strette usa il potere dell'*amrita* che aveva accumulato per resuscitare prima Oda Nobunaga (織田信長, 1534-1582) e poi evocare lo *Yamata no Orochi* (八岐大蛇). Wiliam riesce infine a uccidere Kelly e ritornato a Londra affronta John Dee, diventato lo *yōkai hyakume* (百目, lett. “cent'occhi”). A questo punto Wiliam torna nuovamente in Giappone e combatte per Ieyasu nell'assedio di Osaka dove fronteggia Yodogimi (淀君, anche Yodo-dono, 淀殿,

---

<sup>125</sup> A causa dell'assenza di fonti accademiche le informazioni relative alla storia e i personaggi provengono dall'archivio presente nei giochi e dalle pagine delle wiki dedicate alla serie.

[https://nioh.fandom.com/wiki/Nioh\\_Wiki](https://nioh.fandom.com/wiki/Nioh_Wiki) (*Nioh*).

[https://nioh2.fandom.com/wiki/Nioh\\_2\\_Wiki](https://nioh2.fandom.com/wiki/Nioh_2_Wiki) (*Nioh 2*).

<sup>126</sup> Recensioni di entrambi i giochi: <https://www.everyeye.it/articoli/recensione-nioh-nuovo-soulslike-del-team-ninja-32302.html> (*Nioh*); <https://www.everyeye.it/articoli/recensione-nioh-2-demoni-samurai-nuovo-action-rpg-team-ninja-47668.html> (*Nioh 2*) (ultimo accesso 12/01/2024).

1569-1615), una delle mogli di Toyotomi Hideyoshi (豊臣秀吉, 1537-1598) che si rivela essere posseduta da una *kyūbi no kitsune*.



Figura 53 Yodogimi in forma umana e in forma yōkai.

*Nioh 2* copre un periodo più ampio, dalla fine del periodo Sengoku fino al periodo Edo, qualche anno dopo la fine del primo gioco. Il protagonista Hide (秀) è un personaggio personalizzabile dal giocatore ed è un mezzo-yōkai figlio di Miyoshino (深芳野)<sup>127</sup>, una donna yōkai con delle corna da *oni*, e Saitō Dōsan (斎藤道三, 1494-1556). Hide è in grado di vedere e interagire con gli spiriti guardiani e a differenza di William, è in grado di trasformarsi temporaneamente in yōkai, la cui forma dipende dalla tipologia di spirito guardiano equipaggiato. Hide è anche in grado di assorbire i “nuclei d’anima” degli yōkai uccisi per usare temporaneamente le loro abilità. Durante l’infanzia, quando Kashin Koji (果心居士) uccise Miyoshino, Hide subì una ferita alla gola che lo rese muto.

Dopo aver incontrato Tokichirō (藤吉郎) un mercante ambulante di *amrita* diventa la sua guardia del corpo prima, e in seguito entra con lui al servizio di Oda Nobunaga, che li ricompenserà dando loro un nome che indica entrambi: Hideyoshi (秀吉). Hide e Tokichiro servono Nobunaga fino alla sua morte, ma si separano quando Hide si schiera con la fazione di Tokugawa Ieyasu. Dopo qualche anno, Hide incontrerà nuovamente Tokichirō, ora Toyotomi Hideyoshi, completamente corrotto dal potere dell’*amrita*. Il protagonista uccide Tokichirō, ma poco dopo Kashin Koji lo resuscita. Tokichirō, ora posseduto da Kashin Koji e dotato di corna come un *oni*, uccide Hide. Il protagonista ritorna in vita poco dopo e dopo qualche anno combatte nuovamente con Tokichirō tagliandogli in punto di morte le corna, da cui emerge Kashin Koji che si rivelerà essere

---

<sup>127</sup> Nella terza e ultima espansione del gioco, ambientata all’inizio del periodo Heian, viene chiamata Suzuka, probabilmente quindi è Suzuka Gozen (鈴鹿御前). Nel gioco è la sorella di Ōtakemaru.

Ōtakemaru (大嶽丸), uno degli *oni* più potenti e pericolosi del folklore giapponese. Hide riesce a sigillare l'*oni* e rimane in un lungo sonno, fino al 1616 quando viene risvegliata da Wiliam. Accompagnato da Wiliam, Hide affronta un'ultima volta Ōtakemaru, uccidendolo.

In questa serie molti *yōkai* sono persone trasformate dall'*amrita* e sono nemici che il giocatore deve sconfiggere. Uno dei primi *yōkai* che si incontra nel gioco è lo *yōki* (妖鬼, fantasma, spettro, demone) che nel bestiario presente nel gioco è indicato come una forma di *oni*. In *Nioh* gli *yōki* sono esseri umani mutati dal potere dell'*amrita* che aumenta la loro forza, ma li priva del razionalità. Il loro aspetto è simile a quello di un *oni*: la versione basilare dello *yōki* è più alta e grossa di un normale essere umano, hanno la pelle rossa e delle zanne prominenti. Oltre alle classiche corna in testa, sulle spalle spuntano cristalli di *amrita*.



Figura 54 Yōki (sopra) e Wiliam mentre affronta uno Yōki (sotto).

Uno dei nemici più iconici della serie è il primo boss che incontra Wiliam non appena sbarcato in Giappone, *Onryōki* (怨霊鬼). Come suggerisce il nome è un grosso *oni* creatosi dall'unione di molti spiriti vendicativi: è più grande di uno *yōki* e come loro ha due corna in testa e *amrita* che spunta dalle spalle e delle zanne prominenti. Incatenate alle braccia ha due enormi palle di ferro che usa come armi. Metà del suo volto è contorto dall'ira, l'altra metà dal risentimento degli spirti che lo formano, i quali creano intorno a lui un inquietante nebbia dove si formano svariati volti iracondi.



Figura 55 *Onrōki* (sopra) e *Wiliam* mentre affronta un *Onryōki* (sotto).

Oltre al già menzionato *Ōtakemaru* in *Nioh 2* compare un altro degli *oni* più famosi: *Shuten-dōji*. Anche lui è più alto di un essere umano e ha due corna in testa, ha una mazza di ferro (金棒, *kanabō*) in una mano e una fiasca di sakè nell'altra. La fiasca assorbe l'*amrita* durante il combattimento e su di essa si formano cristalli di *amrita*, bevendo dalla fiasca *Shuten-dōji* diventa più forte ma anche sempre più ubriaco e imprevedibile.

Nel bestiario vengono riportate alcune teorie sulla sua nascita, come quella secondo cui sarebbe figlio di *Yamata no Orochi*, un altro *yōkai* noto per il suo amore per il sakè.



Figura 56 Shuten-dōji.

Ōtakemaru ha anche lui i tratti tipici degli *oni*, in più ha delle mani fluttuanti con cui impugna le Sanmyō no tsurugi/Sanmyōken (三明の剣/三明剣) tre spade magiche che gli danno potere sui fulmini e il fuoco, oltre a renderlo quasi immortale. Per quasi tutta la durata della versione di base del gioco Ōtakemaru è sigillato nel Byōdō-in (平等院), e Kashin Koji è una parte di esso che si è liberata dal sigillo e opera nell'ombra per potersi liberare completamente.

Nella terza espansione del gioco Hide viaggia indietro nel tempo, arrivando all'inizio del periodo Heian. Qui viene mostrato che inizialmente Ōtakemaru aveva un aspetto umano, ad eccezione delle corna, e che era stato accolto con gioia in un villaggio come un *marebito*, ma con il passare del tempo gli umani iniziarono a perseguitarlo e ad attaccarlo. In preda all'ira Ōtakemaru decise di eradicare il genere umano, e si trasformò completamente in un *oni* usando il potere dell'*amrita*. Durante lo scontro con Hide si fonde con il suo spirito guardiano Yumehami (夢喰み), una versione corrotta del classico *baku*. Il suo aspetto cambia: la parte superiore del corpo rimane simile, ma la parte inferiore è quadrupede, e dove la parte umana e quella animale sono unite ha delle enormi fauci. In questa forma non viene più chiamato Ōtakemaru, ma Magayume no oni (禍夢の鬼, Portatore di incubi nella versione italiana).





*Figura 57 Ōtakemaru (sopra) e Magayume no oni (sotto).*

Alcuni degli *yōkai* menzionati nei capitoli precedenti sono presenti come nemici comuni, tra cui il *nurikabe*, il *kappa*, il *tesso* e una versione del *tengu*.

Il *nurikabe* è spesso usato per nascondere aree segrete o percorsi alternativi, si mimetizzano con le pareti circostanti e l'unico elemento visibile sono i suoi occhi. Il giocatore ha due tentativi per interagire con il *nurikabe* facendo dei gesti: se riesce a indovinare il gesto giusto lo *yōkai* scomparirà nel terreno aprendo la strada al giocatore. Se il giocatore non indovina il gesto entro i due tentativi o attacca il *nurikabe* questo attaccherà a sua volta. Quando è in modalità offensiva appare come un grosso blocco di pietra con due enormi braccia.



Figura 58 Nurikabe (sopra) e nurikabe mimetizzato (sotto).

In Nioh ci sono due versioni di *kappa*: il normale *kappa* e il *kappa* rosso. Il kappa verde è la versione normale, assomiglia a una tartaruga il cui guscio è coperto di cristalli di *amrita* e ha un disco piatto in testa dove conserva l'acqua. Il normale *kappa* è di color verde, tende a fuggire non appena vede il giocatore e nel guscio conservano ogni genere di tesori. Il bestiario riporta la credenza secondo cui i *kappa* trascineranno i bambini che giocano vicino ai fiumi sott'acqua per rubare la *shirikodama* (尻子玉), un organo sferico contenente l'anima di una persona presente nell'ano. I *kappa* rossi esteriormente sono uguali a quelli verdi, ma sono aggressivi e non conservano tesori nel loro guscio. Il bestiario li indica come una specie diffusa a Tono (遠野市, oggi nella prefettura di Iwate, 岩手県), nell'antica provincia di Mutsu (陸奥国).



Figura 59 Kappa (sopra) e Kappa rosso (sotto).

Il *tesso* è un nemico presente solo in *Nioh 2*. È rappresentato come un gigantesco topo, alto come un essere umano, con la coda coperta da cristalli di *amrita* e abiti da monaco buddhista. Il bestiario riporta infatti che i *tesso* sono *yōkai* nati da monaci che in punto di morte provavano un intenso rancore, e che i ratti erano una piaga non solo perché mangiavano le granaglie, ma anche la carta usata per le preziose scritture buddhiste; da cui l'ipotesi secondo cui sarebbe l'animosità provata nei confronti del buddhismo a far trasformare alcuni monaci in topi *yōkai*.



Figura 60 Tesso.

La versione di *tengu* presente in *Nioh* è il *karasu tengu*. A differenza dei piccoli *karasu tengu* visti in *Urusei yatsura* è un gigantesco corvo con delle braccia che terminano con delle zampe da corvo e ha la capacità di controllare il vento. Nonostante sia indicato come *karasu* ha degli elementi tipici del *yamabushi tengu*<sup>128</sup>: il piccolo cappello *token* (頭襟) in testa, i quattro occhi che ha sul petto ricordano i pom pom della collana *yuigesa* (結袈裟) e usa uno *shakujō* (錫杖, khakkhara in sanscrito, un bastone con anelli) come arma. Il bestiario riporta il collegamento tra la figura del *tengu* e il *garuda* delle leggende indiane e buddhiste, oltre a riportare la credenza secondo cui le incredibili capacità marziali di Minamoto no Yoshitsune (源義経, 1159-1189) fossero dovute agli insegnamenti dei *tengu* del monte Kurama (鞍馬山).

<sup>128</sup> Sulla rappresentazione dello *yamabushi tengu* dal naso lungo cfr. MIYAKE, *Mostri del Giappone...* p. 60.



Figura 61 Karasu tengu.

Non tutti gli *yōkai* presenti in *Nioh* sono nemici: oltre agli spiriti guardiani, anche i *kodama* (木霊), degli spirti di alberi, sono rappresentati come esseri benevoli.

In *Nioh* i *kodama* sono descritti come spirti di alberi che venuti in contatto con oggetti umani usati per lungo tempo e con amore si trasformano. Hanno l'aspetto di piccoli bambini dalla pelle verde, indossano un grembiule bianco e una tazza in testa. Mentre di norma gli spirti degli alberi non hanno emozioni i *kodama* al contrario sono molto curiosi, proprio come dei bambini. Non si separano volentieri dall'oggetto che gli ha dato vita, a cui sono molto attaccati. Forse, infatti, è proprio l'oggetto a essere uno *yōkai* e non lo spirito.

I *kodama*, forse a causa della loro natura arborea, non hanno un buon senso dell'orientamento e spesso si perdono a causa della loro curiosità che li porta nei luoghi più disparati. Se il giocatore li trova li può ricondurre al santuario più vicino e avere dei bonus come un aumento del numero oggetti curativi massimo proporzionale al numero di *kodama* trovati.

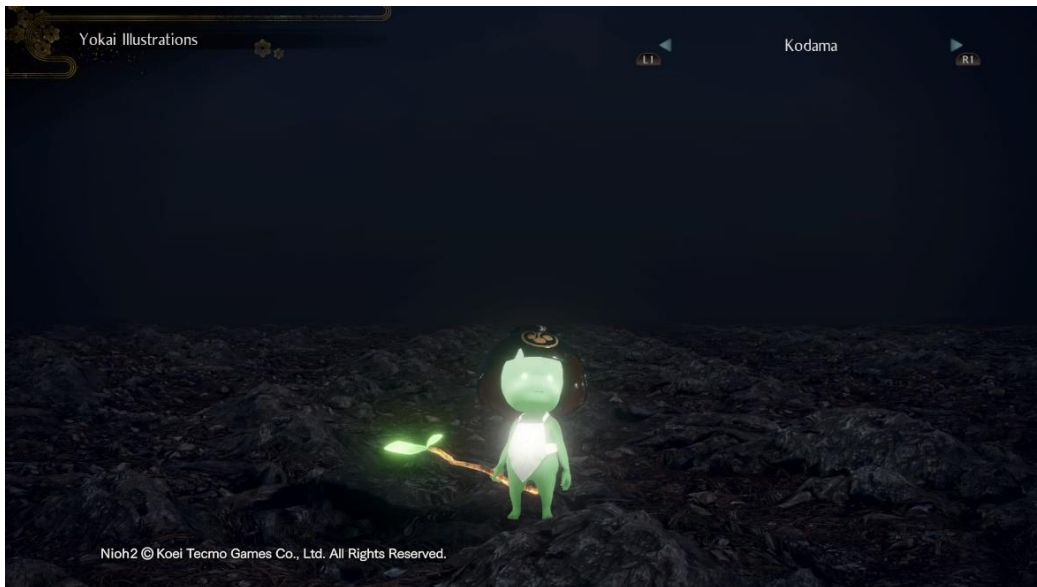


Figura 62 Kodama.

Come nel caso di manga e anime la rappresentazione degli *yōkai* cambia in base al pubblico a cui si rivolge l'opera. In *Super Mario* e *Yo-kai Watch* sono decisamente più cartooneschi, nel primo caso con mostri in alcuni casi ispirati dagli *yōkai* tradizionali e nel secondo ricreando e rielaborandoli in modo da farli risultare “carini”. In *Nioh* gli *yōkai* tradizionali vengono ricreati enfatizzando nella maggior parte dei casi il lato più sanguinario di alcune di queste creature folkloristiche, in modo da risaltarne l'aspetto più spaventoso.

Se in *Yo-kai Watch* vengono mischiati elementi moderni e stranieri per dare un tratto moderno agli *yōkai*. In *Nioh* viene aggiunto un nuovo elemento che spiega l'origine di alcuni di essi, i quali spesso nel mondo della serie erano un tempo esseri umani o animali normali, mantenendo quanto possibile la coerenza con la versione tradizionale di queste creature.

## Conclusioni

Nelle opere presentate si nota che la rappresentazione degli *yōkai* nelle produzioni della cultura di massa giapponese moderna è varia e presenta elementi nuovi, seppur mantenendo la connessione con la tradizione folkloristica giapponese.

In *Gegege no Kitarō* e gli *yōkai* sono ricreati generalmente in modo fedele rispetto alla tradizione, ad eccezione di alcuni personaggi principali come Kitarō, Medama Oyaji, Neko Musume e Nezumi Otoko che seppur hanno delle connessioni con essa sono fondamentalmente dei “nuovi *yōkai*” inventati dall’autore. Sunakake Babaa, Nurikabe e altri tra i personaggi ricorrenti sono *yōkai* tradizionali che in *Gegege no Kitarō* vengono resi come personaggi con un loro carattere unico, mantenendo però le loro caratteristiche e peculiarità dei loro corrispettivi “classici”. Nei cataloghi di *yōkai* pubblicati da Shigeru ad eccezione dei suoi personaggi originali come Kitarō o Medama Oyaji, che compaiono solamente nelle raccolte dedicate alla serie di *Gegege no Kitarō*, il *nurikabe* e altri *yōkai* vengono illustrati e presentati come creature realmente esistenti e in alcuni casi vengono considerate in pericolo di estinzione a causa del progresso tecnologico umano. Nel rappresentare gli *yōkai* Mizuki Shigeru a volte trae ispirazione degli artisti del passato, come Sekien, mentre altre volte dà una sua interpretazione originale delle creature della tradizione giapponese. I suoi *yōkai* evocano la nostalgia di un passato rurale del Giappone, ma allo stesso tempo sono proposti in un contesto moderno e familiare al pubblico.

In *Urusei yatsura* e *Inuyasha* Takahashi Rumiko rappresenta gli *yōkai* in modo diverso tra le due opere, con degli elementi innovativi presenti in entrambi i casi.

In *Urusei yatsura* sono degli alieni ad avere le caratteristiche dei vari *yōkai* del folklore giapponese, a partire dal loro aspetto. Lamù in particolare presenta tratti associati alla figura dell’*oni*, ma allo stesso tempo ha una serie di caratteristiche, a partire dal fatto che è un’aliena, che la rendono moderna. Inoltre, il suo comportamento quasi umano, così come quello di altre figure di alieni-*yōkai*, si adatta alla natura comica dell’opera.

In *Inuyasha* invece, data la natura più seria dell’opera, gli *yōkai* sono presentati nella maggior parte dei casi come dei veri e propri mostri che uccidono e disprezzano gli esseri umani. Inuyasha, un mezzo-*yōkai* cane, inizialmente prova anche lui disprezzo per gli esseri umani e cerca di diventare uno *yōkai* completo. Con il progredire della storia però abbandona gradualmente la sua natura più selvaggia, venendo sempre più coinvolto con gli esseri umani e innamorandosi infine di Kagome, l’eroina principale della serie. La scelta di Takahashi di avere uno *yōkai* cane come protagonista permette più flessibilità nella scrittura del personaggio, dato che la figura del cane nel folklore giapponese non è particolarmente prominente. Altri *yōkai*, soprattutto i numerosi nemici incontrati lungo la storia, sono tratti dalla tradizione in modo modulare dall’autrice che inserisce nella storia queste creature mantenendone le caratteristiche distintive.

Un altro personaggio originale e rilevante è Naraku, il villain principale della serie. È un mezzo-*yōkai* nato dall'unione di un umano in preda a gelosia, rancore ed altre emozioni negative e svariati *yōkai* minori. Naraku, nonostante sia un'entità composta, ha alcuni dei tratti tipici degli *tsuchigumo*, una variante dell'*oni*. Un esempio di queste caratteristiche sono i suoi grandi poteri di trasformismo, e quanto riesce a diventare uno *yōkai* completo assume la forma di un gigantesco ragno.

Se in *Urusei yatsura* uno degli elementi innovativi degli *yōkai* è l'essere alieni, in *Inuyasha* è la costante sete di forza e potere insieme al disprezzo verso gli esseri umani, che caratterizza la maggior parte degli *yōkai* della serie.

Diversamente dalle opere di Mizuki Shigeru e di Takahashi Rumiko analizzate in questo lavoro, in *Sen to Chihiro no kamikakushi* il riferimento agli *yōkai* non è esplicito. Nel film sono presenti molti elementi di folklore giapponese, misti ad elementi tipicamente euro-americani.

La strega Yubaba è uno dei personaggi più rilevanti come reinterpretazione di *yōkai* nel film: ha molti dei tratti caratteristici della *yama uba*. Alcuni esempi sono le capacità magiche e l'antropofagia (implicita in Yubaba), alcuni aspetti negativi tradizionalmente attribuiti alla *yama uba*. Tra gli aspetti positivi invece si notano il lato materno e la capacità di riconoscere e ricompensare il lavoro altrui. Inoltre, la scelta di dimorare in una posizione elevata è un'ulteriore similitudine tra le due figure.

Un altro personaggio rilevante è Kamaji, un anziano dotato di sei braccia e due gambe che ricorda un ragno. Kamaji, al contrario di Naraku in *Inuyasha* che ne incarna i lati negativi, è una possibile reinterpretazione dei lati più positivi dello *tsuchigumo*. Come alcune persone in passato etichettate come *tsuchigumo* lavoravano per la corte dell'impetratore del Giappone, anche Kamaji lavora per Yubaba che nella città termale riveste un ruolo comparabile a quello di un monarca. Kamaji, anche se non si ribella apertamente alla strega, rinuncia al suo sogno di andare via dalla città termale per aiutare Chihiro a salvare Haku. Il risultato è una rappresentazione che fa empatizzare con la figura dello *tsuchigumo*, un po' come avviene nello spettacolo di teatro Nō del periodo Muromachi intitolato, appunto, *Tsuchigumo*.

Kaonashi, uno dei personaggi più iconici del film, è uno *yōkai* inventato. Sembra una maschera Nō indossata da un corpo umanoide fatto di ombra, ha un appetito vorace ed è in grado di assorbire le capacità e le caratteristiche delle persone che ingoia. È probabilmente ispirato dalla figura folkloristica delle *menreiki*, spiriti di maschere che causano problemi per chi si trova nelle loro vicinanze. Similmente Kaonashi nel tentativo di aiutare Chihiro le causa alcuni problemi involontariamente.

Come in *Sen to Chihiro no kamikakushi* anche in *Super Mario* il riferimento agli *yōkai* non è esplicito, ma tra le creature che popolano il modo del gioco alcune sono ispirate agli *yōkai*. Alcuni esempi sono le tartarughe Koopa, ispirate al *kappa*, e il Thwomp, ispirato al *nurikabe*. I mostri presenti in questo gioco, il cui pubblico di riferimento include anche i bambini, sono rappresentati in modo da risultare carini e allegri.

*Yo-kai watch* e *Nioh*, invece, presentano esplicitamente vari *yōkai* tra i loro personaggi.



Nel primo, pensato per un pubblico infantile, gli *yōkai* sono rappresentati in modo da risultare carini. I personaggi *yōkai* in *Yo-kai watch* sono ricreati ispirandosi alle loro rappresentazioni classiche, a cui vengono mischiati elementi moderni e anche stranieri. Esempi di ciò sono Jibanyan e Kyūbi.

Jibanyan è un *nekomata* che ha delle somiglianze con le rappresentazioni classiche dello *yōkai*, ma con delle proporzioni tra le parti del corpo che lo rendono più carino rispetto all'approccio naturalistico con cui sono stati rappresentati i suoi simili in passato. Esempi di elementi moderni di Jibanyan sono l'essere *otaku* di un gruppo di *idol* e l'uso del *nekogo*.

Kyūbi è una volpe a nove code il cui aspetto, poteri e comportamenti sono in linea con la versione classica nella *kyūbi no kitsune*. Gli elementi moderni che si notano in Kyūbi sono il suo essere una versione, per certi versi, a genere inverso di Tamamo no Mae (la volpe a nove code più nota in Giappone) e di avere dei comportamenti e un aspetto stereotipicamente associati ai principi delle fiabe europee quando è in forma umana.

In *Nioh*, invece, gli *yōkai* sono rappresentati nelle maggior parte dei casi in modo da far risaltare il lato più spaventoso e cruento di queste creature. Vengono ricreati con le caratteristiche a loro tradizionalmente attribuite e a volte, ad esempio nel caso del *karasu tengu* unendo elementi tipici di versioni diverse dello stesso *yōkai*. Un elemento distintivo che accomuna la maggior parte dei mostri in *Nioh* è la presenza sul loro corpo di cristalli di *amrita*, le pietre magiche che rafforzano gli *yōkai* e che trasformano gli esseri umani in mostri se ne abusano il potere.

Ciò che emerge confrontando gli *yōkai* di queste opere è che un parametro importante che influisce sul modo in cui vengono rappresentati è il pubblico a cui si rivolgono questi prodotti. Quando la serie si rivolge a un pubblico più giovane gli *yōkai* sono disegnati in modo più allegro e carino, come nelle creature che compaiono in *Super Mario* e *Yo-kai watch*. Anche nel caso di *Gegege no Kitarō*, che inizialmente aveva dei temi horror nelle sue prime versioni, quando il pubblico di riferimento divennero i bambini i temi delle storie cambiarono e il design dei personaggi divenne più morbido, un processo visibile ancora di più osservando i numerosi adattamenti anime nel corso degli anni.

Quando le opere sono pensate per un pubblico più maturo, invece, gli *yōkai* vengono spesso presentati enfatizzando il loro lato pauroso, nel caso di storie con un tono più serio, oppure enfatizzandone gli aspetti comici in storie come *Urusei yatsura*.

Nelle opere analizzate che fanno esplicitamente riferimento a queste creature, gli *yōkai* presenti hanno delle somiglianze visive con le rappresentazioni classiche, a cui vengono aggiunti alcuni elementi moderni. A volte questi elementi moderni sono più marcati nel comportamento dei personaggi *yōkai*, altre volte sono visibili nel design del personaggio, come i cristalli di *amrita* in *Nioh* o le proporzioni e gli accessori di Jibanyan in *Yo-kai watch*. I cataloghi di Sekien prima, e i cataloghi di Mizuki dopo sono entrambi fonti di riferimento importanti a cui gli autori possono fare riferimento nella creazione dei loro personaggi *yōkai*.

Nelle opere dove il riferimento agli *yōkai* non è esplicito, sono alcune caratteristiche dei loro personaggi che si possono collegare agli *yōkai*. In alcuni casi, come Yubaba in *Sen to Chihiro no kamikakushi*, sono i comportamenti, più che il modo in cui viene

rappresentata a esplicare i suoi collegamenti con la figura della *yama uba*. In altri casi anche l'aspetto dei personaggi può fare riferimento allo *yōkai* che ha ispirato il personaggio. Esempi sono *Kamaji*, che con i suoi numerosi arti e anche alcuni tratti del suo comportamento ricorda la figura dello *tsuchigumo*; e i Koopa in *Super Mario*, i quali a prima vista sembrano delle semplici tartarughe antropomorfe, ma considerando anche la popolarità della figura (anche come mascotte) in Giappone è molto probabile che siano ispirati al *kappa*.

Un'ultima osservazione, che emerge dall'analisi delle opere viste in questo studio, è che gli *yōkai* nella cultura di massa giapponese moderna non vengono solamente rappresentati solamente come creature spaventose o solamente come esseri comici. Entrambi gli aspetti coesistono nei prodotti moderni, e a volte coesistono anche all'interno della stessa opera, come ad esempio in *Inuyasha*.

## Indice delle figure

Figura 1 <i>Nurikabe</i> come immaginato da Mizuki Shigeru. MIZUKI, Shigeru, <i>Yōkai visual daizukan</i> , Kōdansha, Tokyo, 2018, pp. 32-33 .....	12
Figura 2 Lo <i>hitotsume kozō</i> disegnato da Mizuki Shigeru. MIZUKI, Shigeru, <i>Yōkai visual daizukan</i> , p. 36 .....	15
Figura 3 Somiglianza tra design originale di Kitarō e il <i>kasane no onryō</i> di Hokusai. ZILIA, <i>Traditional Monster Imagery ...</i> , p. 151. ....	16
Figura 4 Design di Kitarō nei vari adattamenti anime. Immagini da Wiki dedicata a Gegege no Kitarō: <a href="https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Kitar%C5%8D/Gallery#1968">https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Kitar%C5%8D/Gallery#1968</a> .....	17
Figura 5 La “nascita” di Medama Oyaji, nel primo capitolo di Hakaba Kitarō. ZILIA, <i>Traditional Monster Imagery ...</i> , p. 147. ....	18
Figura 6 <i>Nuribotoke</i> rappresentato nello <i>Hyakkai Zukan</i> di Sawaki Sūshi (佐脇嵩之, 1707-1772), ZILIA, <i>Traditional Monster Imagery ...</i> , p. 147. ....	19
Figura 7 Medama Oyaji nell’adattamento anime del 1965 (a sinistra) e design dell’adattamento del 2018 (a destra). Immagini da Wiki dedicata a Gegege no Kitarō <a href="https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Medama-Oyaji/Gallery">https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Medama-Oyaji/Gallery</a> . ....	20
Figura 8 <i>Tesso</i> rappresentato da Sekien nel <i>Gazu hyakki yagyō</i> , ZILIA, <i>Traditional Monster Imagery ...</i> , p. 109. ....	22
Figura 9 <i>Tesso</i> rappresentato da Tsukioka Yoshitoshi, <i>Miidera Raigō ajari akunen nezumito</i> . ZILIA, <i>Traditional Monster Imagery ...</i> , p. 111. ....	22
Figura 10 <i>Tesso</i> in Gegege no Kitarō. Immagine da Wiki dedicata a Gegege no Kitarō <a href="https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Tesso?so=search">https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Tesso?so=search</a> . ....	23
Figura 11 <i>Nezumi Otoko</i> in vari adattamenti dell’anime. Immagini da Wiki dedicata a Gegege no Kitarō <a href="https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Nezumi-Otoko/Gallery">https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Nezumi-Otoko/Gallery</a> . ....	23
Figura 12 <i>Neko Musume</i> dal primo al quinto adattamento anime. <a href="https://ogiuemaniax.com/2018/07/20/the-newest-nekomusume-is-the-obvious-character-evolution/">https://ogiuemaniax.com/2018/07/20/the-newest-nekomusume-is-the-obvious-character-evolution/</a> .....	25

Figura 13 Neko Musume nell'adattamento del 2018. <a href="https://ogiuemaniac.com/2018/07/20/the-newest-nekomusume-is-the-obvious-character-evolution/">https://ogiuemaniac.com/2018/07/20/the-newest-nekomusume-is-the-obvious-character-evolution/</a> .....	25
Figura 14 Neko Musume trasformata (adattamenti del 1968, 1996, 2018). Immagini da Wiki dedicata a Gegege no Kitarō <a href="https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Neko-Musume/Gallery#Anime">https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Neko-Musume/Gallery#Anime</a> .....	26
Figura 15 Sunakake Babaa negli adattamenti anime di Gegege no Kitarō, 1985 a sinistra e 2018 a destra. Immagini da Wiki dedicata a Gegege no Kitarō <a href="https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Sunakake-Babaa/Gallery#Anime">https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Sunakake-Babaa/Gallery#Anime</a> .....	27
Figura 16 <i>Nurikabe</i> rappresentato nel <i>Bakemono no e</i> (sinistra) e <i>Nurikabe</i> nell'adattamento anime del 2018 di Gegege no Kitarō (destra). <a href="https://bakemono.lib.byu.edu/yokai/nurikabe/">https://bakemono.lib.byu.edu/yokai/nurikabe/</a> , <a href="https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Nurikabe/Gallery#2018_Anime">https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Nurikabe/Gallery#2018_Anime</a> .....	27
Figura 17 Katsushika Hokusai, <i>Shinban Uki-e Bakemono Yashiki Hyaku Monogatari</i> . ZILIA, <i>Traditional Monster Imagery...</i> , p. 72. ....	28
Figura 18 <i>Himamushi nyudō</i> di Sekien (a sinistra) rappresentato nel <i>Konjaku Hyakki Shūi</i> e la versione di Mizuki nel <i>Yōkai visual daizukan</i> . MIZUKI, Shigeru, <i>Yōkai visual daizukan</i> , p. 141. . ....	29
Figura 19 <i>Tenjōname</i> rappresentato da Sekien nel <i>Gazu hyakki tsuretsure bukuro</i> (a sinistra) e versione di Mizuki Shigeru. FOSTER, <i>Pandemonium and Parade ...</i> , p. 172, MIZUKI, Shigeru, <i>Yōkai visual daizukan</i> , p. 296. ....	31
Figura 20 Michizane rappresentato come un oni in <i>Leggende illustrate del tempio di Kitano Tenjin</i> (北野天神縁起絵巻, Kitano Tenjin engi emaki, tardo XIII secolo). Immagine da MET Museum, pag. 24. <a href="https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45428">https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45428</a> .....	36
Figura 21 Lamù, Rei, Ataru e Shinobu nell'illustrazione di copertina del capitolo 6 del manga. Immagine da Wiki dedicata a <i>Urusei yatsura</i> . <a href="https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Chapter_6">https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Chapter_6</a> .....	38
Figura 22 Lamù (e altri personaggi) nelle locandine de due adattamenti anime. 1981 a sinistra e 2022 a destra. Immagini da Anilist <a href="https://anilist.co/anime/1293/Urusei-Yatsura/">https://anilist.co/anime/1293/Urusei-Yatsura/</a> ; <a href="https://anilist.co/anime/143277/Urusei-Yatsura-2022/">https://anilist.co/anime/143277/Urusei-Yatsura-2022/</a> .....	39
Figura 23 Kurama, Lamù e Ataru nell'illustrazione di copertina del capitolo 16 del manga. Immagine da Wiki dedicata a <i>Urusei yatsura</i> . <a href="https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Chapter_16">https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Chapter_16</a> .....	40

Figura 24 Kurama nell'adattamento del 1981 (sinistra) e nell'adattamento del 2022 (destra). Immagini da Wiki dedicata a <i>Urusei yatsura</i> . <a href="https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Kurama">https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Kurama</a> .....	40
Figura 25 Inuyasha (e Kagome) nella copertina del primo volume (a sinistra) e Inuyasha nel capitolo 117 (a destra). Immagini da Wiki dedicata a <i>Inuyasha</i> . <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/List_of_published_media">https://inuyasha.fandom.com/wiki/List_of_published_media</a> ; <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/Inuyasha">https://inuyasha.fandom.com/wiki/Inuyasha</a> .	42
Figura 26 Sesshōmaru in forma umana e in forma yōkai. Immagini da wiki dedicata a <i>Inuyasha</i> . <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/Sessh%C5%8Dmaru">https://inuyasha.fandom.com/wiki/Sessh%C5%8Dmaru</a> .....	42
Figura 27 La tomba del padre di Inuyasha. Immagini da Wiki dedicata a <i>Inuyasha</i> . <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/T%C5%8Dga%27s_tomb">https://inuyasha.fandom.com/wiki/T%C5%8Dga%27s_tomb</a> .....	43
Figura 28 Copertina del volume 9 della nuova edizione italiana. In basso Inuyasha, Kagome in primo piano e Shippo, Miroku e Sango in piccolo. In alto Inuyasha nella sua forma yōkai e Goshinki (悟心鬼), una delle varie incarnazioni di Naraku (奈落). Immagine da <a href="https://www.starcomics.com/fumetto/inuyasha-wide-edition-9">https://www.starcomics.com/fumetto/inuyasha-wide-edition-9</a> .....	44
Figura 29 Inuyasha e Shippō nell'adattamento anime. Immagine da Wiki dedicata a <i>Inuyasha</i> . <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/Inuyasha">https://inuyasha.fandom.com/wiki/Inuyasha</a> .....	45
Figura 30 Kirara, il nekomata di Sango nella forma normale (a sinistra) e nella sua trasformazione (a destra). Immagini da wiki dedicata a <i>Inuyasha</i> . <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/Kirara">https://inuyasha.fandom.com/wiki/Kirara</a> .....	46
Figura 31 Utogawa Kuniyoshi (歌川国芳), Il ragno di terra genera mostri nella villa di Minamoto no Yorimitsu (源頼光公館土蜘蛛作妖怪図), 1843. In alto a destra si nota lo tsuchigumo rappresentato come un grosso ragno. Immagine da Harvard Art Museum. <a href="https://harvardartmuseums.org/collections/object/77250">https://harvardartmuseums.org/collections/object/77250</a> .....	47
Figura 32 Naraku in alcune delle sue forme. Immagini da wiki dedicata a <i>Inuyasha</i> . <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/Naraku">https://inuyasha.fandom.com/wiki/Naraku</a> . e da <a href="https://anilist.co/character/1367/Naraku">https://anilist.co/character/1367/Naraku</a> .....	49
Figura 33 Kagura. Immagine da wiki dedicata a <i>Inuyasha</i> . <a href="https://inuyasha.fandom.com/wiki/Kagura">https://inuyasha.fandom.com/wiki/Kagura</a> .....	50

Figura 34 Le terme. Immagine da wiki dedicata allo studio Ghibli. <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/Bathhouse">https://ghibli.fandom.com/wiki/Bathhouse</a> .....	53
Figura 35 Yubaba. Immagine da wiki dedicata allo studio Ghibli. <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/Yubaba">https://ghibli.fandom.com/wiki/Yubaba</a> .....	55
Figura 36 Bō. Immagine da wiki dedicata allo studio Ghibli. <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/Boh">https://ghibli.fandom.com/wiki/Boh</a> .....	57
Figura 37 Yamauba e Kintarō di Nagasawa Rosetsu. Immagine da <a href="https://japaneseartreflections.wordpress.com/2020/05/24/yamauba-and-kintaro-the-chestnut/">https://japaneseartreflections.wordpress.com/2020/05/24/yamauba-and-kintaro-the-chestnut/</a> .....	57
Figura 38 L'aspetto più severo (sopra) e l'aspetto più materno (sotto) di Yubaba. Immagini tratte direttamente dal film.....	59
Figura 39 Kamaji. Immagini da wiki dedicata allo studio Ghibli. <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/Kamaj%C4%AB?so=search">https://ghibli.fandom.com/wiki/Kamaj%C4%AB?so=search</a> .....	61
Figura 40 Haku in forma umana (sopra) e in forma di drago (sotto). Immagine da wiki dedicata allo studio Ghibli, seconda immagine tratta direttamente dal film. <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/Haku">https://ghibli.fandom.com/wiki/Haku</a> .....	62
Figura 41 Kaonashi “normale” (a sinistra) e Kaonashi dopo aver ingoiato alcuni dipendenti (a destra). Immagine da wiki dedicata allo studio Ghibli. <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/No-Face">https://ghibli.fandom.com/wiki/No-Face</a> .....	63
Figura 42 Kaonashi insegue Chihiro. Immagine tratta direttamente dal film. ....	64
Figura 43 La maschera Nō yōkai quando sta per attaccare Kagome. Immagine da <a href="https://www.imdb.com/title/tt0917182/mediaviewer/rm2052828929/?ref_=tt_md_7">https://www.imdb.com/title/tt0917182/mediaviewer/rm2052828929/?ref_=tt_md_7</a> .	64
Figura 44 Chihiro, Kaonashi e Bō, trasformato in un topo da Zeniba, in treno verso la dimora della strega per salvare Haku. Immagine da wiki dedicata allo studio Ghibli. <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/No-Face">https://ghibli.fandom.com/wiki/No-Face</a> .....	65
Figura 45 Thwomp in New Super Mario Bros. U (2012). Immagine da Figura 45 Twomp in New Super Mario Bros. U (2012). Immagine da <a href="https://www.mariowiki.it/Twomp#Voci_correlate">https://www.mariowiki.it/Twomp#Voci_correlate</a> .....	67

- Figura 46 Koopa in New Super Mario Bros. U e ricostruzione di un Kappa esposta nella mostra “YŌKAI Le Antiche Stampe dei Mostri Giapponesi” presso la Villa reale di Monza (aprile-ottobre 2022). Immagini da <https://www.mariowiki.it/Koopa> e foto personale dell'autore. .... 67
- Figura 47 Espeon (a sinistra) e nekomata rappresentato da Sekien (a destra). Immagini da <https://wiki.pokemoncentral.it/Espeon> e <https://it.wikipedia.org/wiki/Nekomata> . 69
- Figura 48 Drowzee (a sinistra) e baku rappresentato da Hokusai (a destra). Immagini da <https://wiki.pokemoncentral.it/Drowzee> e [https://en.wikipedia.org/wiki/Baku\\_\(mythology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Baku_(mythology)) ..... 69
- Figura 49 Nekomata rappresentato da Sekien nel *Gazu Hyakki Yakō* (1776, a sinistra), Nekomata di Sawaki Sūshi nello *Hyakkai zukan* (1737, in centro) e Jibanyan (a destra). Immagine da BALGIMBAYEVA, “The re-creation of yōkai ...”, p. 32. .... 70
- Figura 50 Jibanyan nella sua camera. Immagine da BALGIMBAYEVA, “The re-creation of yōkai ...”, p. 35. .... 71
- Figura 51 Kyūbi rappresentato da Utagawa Kuniyoshi (a destra), Kyūbi di Yo-kai watch (in alto a sinistra) e Kyūbi rappresentato da Katsushika Hokusai (in basso a sinistra). Immagine da BALGIMBAYEVA, “The re-creation of yōkai ...”, p. 36. .... 72
- Figura 52 Kyūbi in forma yōkai e in forma umana. Immagine da <https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Kyubi/Gallery#Other> . .... 73
- Figura 53 Yodogimi in forma umana e in forma yōkai. Immagini da <https://nioh.fandom.com/wiki/Yodogimi> e <https://nioh.wiki.fextralife.com/Nine-Tailed+Fox> ..... 75
- Figura 54 Yōki (sopra) e Wiliam mentre affronta uno Yōki (sotto). Immagini da <https://nioh.fandom.com/wiki/Yoki> ..... 76
- Figura 55 Onrōki (sopra) e Wiliam mentre affronta un Onryōki (sotto). Immagini da <https://nioh.fandom.com/wiki/Onryoki> . .... 77
- Figura 56 Shuten-dōji. Immagine tratta direttamente da *Nioh 2*. .... 78
- Figura 57 Ōtakemaru (sopra) e Magayume no oni (sotto). Immagini da <https://nioh2.fandom.com/wiki/Otakemaru> (sopra) e da [https://nioh2.fandom.com/wiki/Nightmare\\_Bringer](https://nioh2.fandom.com/wiki/Nightmare_Bringer) (sotto). .... 79

Figura 58 Nurikabe (sopra) e nurikabe mimetizzato (sotto). Immagini tratte direttamente da <i>Nioh 2</i> (sopra) e <i>Nioh</i> (sotto).....	80
Figura 59 Kappa (sopra) e Kappa rosso (sotto). Immagini tratte direttamente da <i>Nioh 2</i> . .....	81
Figura 60 Tesso. Immagine tratta direttamente da <i>Nioh 2</i> . ....	82
Figura 61 Karasu tengu. Immagine tratta direttamente da <i>Nioh 2</i> . ....	83
Figura 62 Kodama. Immagine tratta direttamente da <i>Nioh 2</i> . ....	84



## Bibliografia

BALGIMBAYEVA, Nargiz. “The re-creation of yōkai character images in the context of contemporary Japanese popular culture: An example of Yo-Kai Watch anime series”. *Mutual Images* n. 6 (Spring 2019), pp 21-51. <https://mutualimages-journal.org/index.php/mi/article/view/Vol6-3> (29/09/2022).

BOYD, David John. “Hollowed Out: Exhuming an Ethics of Hollowing in Tite Kubo's Bleach”, in *Pacific Coast Philology*, Vol. 50, No. 2, Special Issue: Familiar Spirits (December 2015), pp. 242-267.

FOSTER, Michael Dylan, “*The Otherworlds of Mizuki Shigeru*”, in *Mechademia*, Vol. 3, 2008, pp. 8-28.

FOSTER, Michael Dylan, *Pandemonium and Parade Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*, University of California Press, Los Angeles, 2009.

<https://mutualimages-journal.org/index.php/mi/article/view/Vol6-3> (29/09/2022).

MIYAKE, Toshio, *Mostri del Giappone Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing, Venezia, 2014.

REIDER, Noriko T., “*Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols*”, in *Film Criticism*, Vol. 29, No. 3, 2005, pp. 4-27. <https://www.jstor.org/stable/44019178> (29/09/2022).

REIDER, Noriko T., *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, Utah State University Press, Logan, 2010.

SHAMOON, Deborah, “The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime”, in *Marvels & Tales*, Vol. 27, No. 2, The Fairy Tale in Japan 2013, pp. 276-289. <https://www.jstor.org/stable/10.13110/marvelstales.27.2.0276> (29/09/2022).

VAN DE KAA, Janine, “Touhou Project: A Case Study of Fandom Commercialisation”, tesi non pubblicata, Utrecht University, 2020-2021.

VAN DE WEYER, Martin, “Nintendo, Japan and Longing: Videogames Embodying and Communicating Cultural Desires”, PhD Diss., University of South Australia, 2014.

ZILIA, Papp, *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*, Global Oriental, Folkestone, 2010.

ZILIA, Papp, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*, Global Oriental, Folkestone, 2011.

## Sitografia e ulteriori fonti delle immagini

MIZUKI, Shigeru, *Yōkai visual daizukan*, Kōdansha, Tokyo, 2018.

水木しげる、「妖怪ビジュアル大図鑑」、東京、講談社、2018。

Database di anime e manga con dati relativi a pubblicazione <https://anilist.co/> (Link homepage, nelle note link alla pagina specifica dell'anime in questione).

Sito dedicato al rotolo illustrato *Bakemono no e* (化物之繪, *Illustrazioni di creature soprannaturali*, periodo Edo) <https://bakemono.lib.byu.edu/> .

Wiki dedicata a *Gegege no Kitarō* (i link citati nelle note bibliografiche sono relativi a un personaggio specifico, di seguito il link dell'homepage).  
[https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/GeGeGe\\_no\\_Kitar%C5%8D\\_Wiki](https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/GeGeGe_no_Kitar%C5%8D_Wiki) .

Wiki dedicata a *Urusei yatsura* (i link citati nelle note bibliografiche sono relativi a un personaggio specifico, di seguito il link dell'homepage).  
[https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://uruseiyatsura.fandom.com/wiki/Main_Page) .

Wiki dedicata a *Inuyasha* (i link citati nelle note bibliografiche sono relativi a un personaggio specifico, di seguito il link dell'homepage).  
[https://inuyasha.fandom.com/wiki/InuYasha\\_Wiki](https://inuyasha.fandom.com/wiki/InuYasha_Wiki) .

Wiki dedicata ai film dello studio Ghibli (i link citati nelle note bibliografiche sono relativi a un personaggio specifico, di seguito il link dell'homepage del film *Sen to Chihiro no Kamimakushi*). [https://ghibli.fandom.com/wiki/Spirited\\_Away](https://ghibli.fandom.com/wiki/Spirited_Away) .

Wiki dedicata a *Yo-kai Watch* (i link citati nelle note bibliografiche sono relativi a un personaggio specifico, di seguito il link dell'homepage).  
[https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://yokaiwatch.fandom.com/wiki/Main_Page) .

Wiki dedicata a *Nioh* (i link citati nelle note bibliografiche sono relativi a un personaggio specifico, di seguito il link dell'homepage).  
[https://nioh.fandom.com/wiki/Nioh\\_Wiki](https://nioh.fandom.com/wiki/Nioh_Wiki) .

Wiki dedicata a *Nioh 2* (i link citati nelle note bibliografiche sono relativi a un personaggio specifico, di seguito il link dell'homepage).  
[https://nioh2.fandom.com/wiki/Nioh\\_2\\_Wiki](https://nioh2.fandom.com/wiki/Nioh_2_Wiki) .