Università
Ca'Foscari
Venezia

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

Tesi di Laurea

Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

Neve di sangue - La vendetta di Shurayuki hime

Analisi dei film, del manga e delle tematiche principali

Relatore
Chiar.ma Prof.ssa Maria Novielli
Correlatore
Chiar.mo Prof. Davide Giurlando

Laureando
Martina Malasomma
Matricola 822676

Anno Accademico
2015/2016

要旨

映画では、西部劇やＳＦ映画と違って、復讐というテーマは決して独立したジャンルとならないことである。しかし、多くの映画で復讐が広く描かれたテーマ、話の主な焦点になっているようである。日本では古くから、復讐の話や事件等は様々な物語と伝説の元にあり、それらと同じ物語は数多くの映画の製作に影響を与えてきた。事例としては、江戸時代に起こった『赤穂浪士』という事件に基づいた牧野 省三の『実録忠臣蔵』や溝口 健二の『元禄忠臣蔵』という映画等が挙げられる。特に、架空の物語の範囲では、藤田 敏八の『修羅雪姫』という映画は日本の女性復讐劇の象徴ともなっている。本作は小池一夫と上村一夫の同名の漫画作品から発想を得ており、明治時代の後期に設定し、家族の暗殺者に復讐した女についての物語である。

２０１４年、「J ポップ」というイタリアの出版社から漫画のイタリア語版が初めて出版されたのをきっかけに、映画『修羅雪姫』はこの論文の主題となった。この論文の各章においては、映画『修羅雪姫』の主要な主題を分析すると共に、歴史的及び文化的の背景についても論じている。本論文は５章からなっている。

第１章では、日本によく関連付けられる復讐、特に復讐の定義を付けることをテーマに展開する。また、その話題に関して、儒教で根源に溯る敵討ちの歴史を紹介する。最後に、日本の映画はその起源以来劇場と直接関係があるので、復讐に関する６つの有名な歌舞伎の演劇を叙述する。

第２章では、「反英雄」すなわち「アンチヒーロー」の姿について取り扱う。なぜなら、英雄の伝統的な定義とは非常に異なり、鹿島 雪という名の『修羅雪姫』の主人公は恨みが心に充満した冷酷な暗殺者となった者だからである。また、宮本 武蔵、丹下 左膳や座頭市といった先駆者の例を通じて、映画によるアンチヒーローの誕生が大衆文学に与えた重要な役割を明らかにすると共に、最後にヤクザ映画の歴史も簡単に紹介する。

第３章は、１９７２年に出版された『修羅雪姫』という漫画を扱う。本作は１９６０年代に日本で生まれた劇画というジャンルに所属しており、全く下品になることなく、暴力と性愛のイメージが広く描かれている。したがって、劇画の歴史を記述し、主人公の本質を構成した「毒婦」と「クノ一」という人物のカテゴリ、漫画のエロコンポネントと歴史的正確さの重要性を強調している。 最後に、手短に『修羅雪姫』の続編が紹介されている。

第４の章では、『修羅雪姫』の２本の映画に焦点を当てる。特に、両方の映画を全て詳細に分析し、あらすじを紹介する。また、それだけではなく主人公の示唆的特徴を記述し、映画と漫画を比較することを論述する。さらに、監督によって行われた様式と撮影技法選択に関するいくつかの考察を述べることもある。核心の前置きとして、第２章の男性反英雄が紹介されたキャラクターの後で、女武芸者の起源、ピンキー・バイオレンス映画を始め、この章は女性反英雄も分析する。

最後の章では、『修羅雪姫』の他の作品への影響を論じる。本作と同じ時期の漫画を始め、同時代の西洋の映画、２０００年代の日本の映画と外国の映画も紹介する。この章の目的はこれらの例を通じて議論の材料を与えることである。

全ての面で『修羅雪姫』を分析するためには、本論文の５つの章における主要な主題の分析、それらの歴史的、社会的、文化的な文脈の紹介は不可欠なものである。なぜなら、芸術一般においてそうであるように、映画は単に事柄を語るものだけでなく、歴史的、文化的な発展と共に進化する社会の変化を反映した鏡だからである。また、映画は基本的な人間の価値観に関する監督の意見や気持ちを表す手段とも言えたそうだからである。その上、『修羅雪姫』を通じて、復讐意識のような非常に否定的で倫理的に問題のある感情が、いかにして勇気、決意、忠誠心、そして自己犠牲の精神といった、より深い倫理的価値を訴えているかということを日本人以外の観客も理解できている。そして、それによって、心理学的深さと劇的な強烈さが物語に加わっている。これが「芸術の力」と呼ばれるものだろう。

INDICE

AVVERTENZA **7**

BISOGNO DI VENDETTA **8**

1.1 INTRODUZIONE 8
1.2 STORIA DELLA VENDETTA IN GIAPPONE 13
1.3 LA VENDETTA NEL TEATRO GIAPPONESE 37
1.3.1 Soga monogatari: la vendetta dei fratelli Soga 37
1.3.2 Cūshingura: la vendetta dei quarantasette rōnin 41
1.3.3 Igagoe dōchū sugoroku 45
1.3.4 Go taiheiki shiroishi banashi 46
1.3.5 Katakiuchi Tengajayamura 47
1.3.6 Kagamiyama kokyō no nishikie 48

ANTIEROI, I CATTIVI DAL CUORE D'ORO **50**

2.1 LA FIGURA DELL'ANTIEROE 50
2.2 GENESI DELL'ANTIEROE GIAPPONESE 56
2.2.1 Taishū bungaku 56
2.2.2 Cinema yakuza 61
2.2.2.1 Lo yakuza, tra cinema e realtà 82

SHURAYUKI HIME - IL MANGA **85**

3.1 BREVE STORIA DEL GEKIGA 85
3.2 IL MANGA DI SHURAYUKI HIME 100
3.2.1 La storia 102
3.2.2 La genesi di Shurayuki, tra dokufu e kunoichi 106
3.2.3 Il sesso, uno degli elementi-chiave 112
3.2.4 L'accuratezza storica 115
3.2.5 Il seguito di Shurayuki hime 119

SHURAYUKI HIME - IL FILM **123**

4.1 LA DONNA-GUERRIERO 123
4.2 IL GENERE PINKY VIOLENCE 126
4.3 I FILM DI SHURAYUKI HIME 142
4.3.1 Shurayuki hime 142
4.3.2 Shurayuki hime - Urami renka 146
4.3.3 Fukushū mono, tra cinema e kabuki 148
4.3.4 Analogie e differenze col manga 149
4.3.5 Yuki, la figlia di uno shura 153
4.3.6 Scelte stilistiche 157

L'IMPRONTA DI SHURAYUKI HIME **163**
5.1 I MANGA DEGLI STESSI ANNI 163
5.2 IL CINEMA OCCIDENTALE DEGLI STESSI ANNI 166
5.3 IL CINEMA DEGLI ANNI DUEMILA 172
APPENDICE A **181**
APPENDICE B **196**
INDICE DELLE OPERE CITATE **203**
BIBLIOGRAFIA **211**
GLOSSARIO **219**

AVVERTENZA

Le traduzioni in italiano, salvo pochissimi casi relativi ai titoli giapponesi più noti, sono mie.

Laddove l'ho ritenuto opportuno ho variato la punteggiatura al solo scopo di rendere al meglio il testo in italiano. Naturalmente, mi assumo ogni responsabilità di eventuali errori.

Capitolo 1
Bisogno di vendetta

「君父の讐は倶に天を戴かず」[1]

Kunpu no ada wa tomo ni ten wo itadakazu

Nessuno può vivere sotto lo stesso cielo del proprio nemico

1.1 Introduzione

Per vendetta intendiamo la pena inflitta come reazione ad una lesione oppure ad un'offesa, l'atto di punire qualcosa, l'opposto di una giustificazione, di un atto di grazia o di perdono. La vendetta è parte della condizione umana e si può dire che essa, nei suoi molteplici aspetti, abbia attraversato tutta la storia dell'umanità, al punto che ancora oggi la rinveniamo perfino nelle dichiarazioni di alcuni capi di Stato.[2]

All'origine di quelle determinate reazioni - che definiamo "vendette" - a fronte di atti di aggressione vi è, indubbiamente, il nostro istinto aggressivo, come afferma Konrad Lorenz. Tuttavia, lo stesso Lorenz sostiene che l'istinto aggressivo non è necessariamente istinto di morte, ma può consistere anche in un desiderio di infliggere una punizione all'autore dell'atto aggressivo.[3] Lorenz, pertanto, sembra affermare che se alla base della vendetta c'è l'istinto, la vendetta non si esaurisce necessariamente in una reazione meramente istintiva ma, anzi, essa si dota di proprie "forme" e "regole" che mutano nel corso del tempo e in relazione ai luoghi. Se, infatti, ripercorriamo la storia umana, ci troviamo proprio di fronte a molteplici forme di vendetta (dalla vendetta barbaricina alla "ultio" romana, dalla vendetta dei *samurai* alla vendetta albanese, ecc.), il che ci porta ad affermare che la vendetta non è solo istinto: essa è anche "istituzione".

---

[1] Kitao Shigemasa, *Ehon Soga monogatari*, Edo, Eijudō, 1834, prefazione.

[2] Il Presidente degli Stati Uniti, Barack Obama, il 1° maggio 2011, nel riferire al popolo americano sugli esiti dell'operazione che aveva portato all'uccisione di Osama bin Laden, usò l'espressione "*…giustizia è fatta…*" (cfr. Giuseppe Lorini e Michelina Masia, a cura di, "*Antropologia della vendetta*", Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 2015, pag. 6). Ancora più esplicito è stato il Presidente dell'Afghanistan, Ashraf Shani; il Tg2 ore 13.00 della RAI, il 24 luglio 2016, nel servizio sull'attentato compiuto dall'Isis a Kabul che ha causato oltre 80 morti, ha riferito che il Presidente afghano ha dichiarato: "*…noi ci vendicheremo degli attentatori…*".

[3] Cfr. Konrad Lorenz, *L'aggressività*, Milano, Mondadori, 1986, p. 85.

Del resto, al di là del fatto che anche le odierne società "civilizzate" possano agire per vendetta (vedi precedente nota 2), parlare di vendetta significa parlare di qualcosa che tende alla reciprocità, che si pone, cioè, l'obiettivo di ripristinare l'equilibrio di una data situazione che è stato alterato da un precedente atto aggressivo e illecito. Questo è, oltretutto, un concetto che ben si accosta alla concezione tutta giapponese secondo la quale, in tutti gli aspetti della vita umana, è prevista l'esistenza di quello che possiamo definire un "caos", uno sconvolgimento di una determinata situazione, a patto che, in seguito, venga ristabilito l'ordine. Possiamo quindi sostenere la tesi «*…che colloca lo sviluppo della nozione di vendetta all'interno di un fenomeno storico e culturale che prevede come fatto costitutivo di una qualunque compagine statale quello che determina l'esproprio della vendetta dalla disponibilità dei privati e dei gruppi per avocarla a sé*».[4] La vendetta, insomma, è un tentativo di composizione o, meglio, di ricomposizione di un equilibrio, sia quando è unilaterale e libera, sia quando è regolata da norme finalizzate alla tenuta di una società organizzata.

A questo punto, il passaggio dal concetto di vendetta a quello di pena potrebbe sembrare abbastanza agevole: se la vendetta è l'azione riequilibratrice, affidata alla libera determinazione di un individuo o di un gruppo, che tende a bilanciare un torto subito, la pena rappresenta sicuramente il riconoscimento della necessità di quel riequilibrio che uno Stato opera attraverso l'imposizione di norme che tendono a porre i limiti entro i quali il bilanciamento deve avvenire. Ma allora qual è la differenza tra vendetta e giustizia? Sono la stessa cosa? Molti film (come, ad esempio, quello oggetto di questa tesi) giocano con questi concetti. Tuttavia, pur se originariamente i concetti di vendetta e giustizia erano non solo connessi ma fusi insieme, in realtà c'è un solco profondissimo tra essi poiché, al contrario della giustizia, «*La vendetta esclude sia il perdono sia la possibilità dell'espiazione della colpa*».[5]

---

[4] Fabio Botta, *La vendetta come officium pietatis*, in Giuseppe Lorini e Michelina Masia (a cura di), "*Antropologia della vendetta*", Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 2015, p. 12.

[5] Venanzio Raspa, *Crimine, punizione, destino. Per un superamento della vendetta*, in Giuseppe Lorini e Michelina Masia (a cura di), op. cit., p. 232.

Abbiamo visto, dunque, che una delle caratteristiche fondamentali di uno Stato organizzato è il monopolio nell'utilizzo della forza. Alcuni studiosi, com'è noto, operano una distinzione fra "società basate sull'onore" (premoderne e prestatali) e "società basate sulla burocrazia" (moderne, organizzate e dotate di potere centrale). Queste ultime non accettano l'idea che gli individui si facciano giustizia da sé e non ammettono una vendetta di tipo legalizzato, avendo sostituito l'azione riequilibratrice del torto subito, con una compensazione di tipo economico della parte offesa, attraverso i meccanismi della giustizia. Vedremo più diffusamente, nel paragrafo successivo, come, da questo punto di vista, il Giappone dell'epoca Tokugawa costituisca un caso particolare: esisteva, infatti, una procedura che consentiva di ottenere un permesso specifico per compiere una vendetta senza incorrere nella sanzione dello Stato. Accenno solo di sfuggita al fatto che il Giappone, con l'avvento della Restaurazione Meiji (1868), abbandona la sua posizione ambigua in riferimento alla distinzione fra società basate sull'onore e società basate sulla burocrazia, scegliendo decisamente il secondo modello e adottando il Decreto n. 37, del 7 febbraio 1873, noto come *Katakiuchi kinshirei* (provvedimento di proibizione della vendetta).

Finora abbiamo parlato di vendetta intendendola come un'azione o un insieme di azioni tese a riequilibrare una situazione che è stata alterata da un precedente atto aggressivo e illecito. Sarebbe interessante, tuttavia, almeno accennare alle molteplici dinamiche psicologiche connesse alla vendetta.

In un saggio di Edoardo Fittipaldi [6], l'autore afferma che la vendetta è un insieme di azioni tese al soddisfacimento del "bisogno di vendetta" che, a sua volta, viene definito come «*...il sentimento di obbligo o di diritto di procurare una sofferenza in un individuo dal quale si ritenga di aver subito un torto.*».[7] I profili psicologici che emergono in conseguenza della definizione appena proposta, per l'autore, sono due: "vendetta della vittima", definita come «*...la sofferenza che un individuo ritiene di*

[6] Cfr. Edoardo Fittipaldi, *Vendetta della vittima vs. vendetta di vergogna*, in: Giuseppe Lorini e Michelina Masia (a cura di), op. cit, pp. 143-154.
[7] Ibid., p. 144.

avere il diritto di procurare in un altro individuo dal quale il primo ritenga di aver subito una lesione fisica irreversibile o la perdita di un essere animato (o vissuto come tale) cui tale primo individuo è legato.» [8] e "vendetta di vergogna", intesa come «*…la sofferenza che un individuo ritiene di avere il diritto di procurare in un altro individuo dal quale il primo ritenga di essere stato umiliato con conseguente esperienza di vergogna.*». [9] [10]

Ovviamente, accanto alla dimensione psicologica della vendetta intesa come "diritto", quale quella che emerge dalle definizioni precedenti, occorre anche considerare il sentimento del "dovere" connesso alla vendetta, cioè l'espressione di quel "bisogno di vendetta" che si prova non solo e non tanto perché si è vittima della perdita di qualcuno, ma perché si ritiene che la vendetta sia un dovere derivante dal particolare rapporto con la vittima. L'antropologa statunitense Ruth Benedict sostiene, infatti, che la vendetta possa essere inserita all'interno del discorso sul *giri* [11], o più specificatamente, su quello che lei definisce come «*giri to one's name*» [12], ovvero il dovere di mantenere intatto il nome e la reputazione di una determinata persona, un obbligo morale che può e deve essere ripagato. E' altrettanto ovvio che un atto offensivo con il quale si reagisce ad un'offesa non è di per sé una vendetta. Non ci si può, infatti, vendicare uccidendo, ad esempio, da lontano il proprio nemico senza guardarlo in viso o fargli sapere chi lo uccide. Ne consegue che un atto offensivo per essere considerato una vendetta deve possedere una precisa caratteristica: deve manifestare il proprio significato di vendetta; l'atto deve affermare: "Io sono un atto di vendetta!".[13]

[8] Ibid., p. 145.
[9] Ibid., p. 145.
[10] Sono molte le opere, cinematografiche e non, che vengono alla mente leggendo queste definizioni. Un esempio relativo alla "vendetta della vittima" è certamente il film oggetto di questo lavoro, mentre un esempio della "vendetta di vergogna" si ritrova in *Full Metal Jacket* (1987) di Stanley Kubrick, nel quale la recluta Leonard Lawrence, dopo aver subito ogni sorta di umiliazione da parte del Sergente Hartman finisce con l'ucciderlo, uccidendo poco dopo sé stesso.
[11] Cfr. Ruth Benedict, *The Chrysanthemum and the Sword. Patterns of Japanese Culture,* Cleveland, Mariner Books, 2005, pp. 145-146.
[12] Ibid., p. 134.
[13] Cfr. Giuseppe Lorini, *Il linguaggio muto della vendetta*, in: Giuseppe Lorini e Michelina Masia (a cura di), op. cit., pp. 155-164.

Che dire, poi, di un altro meccanismo emotivo che è essenziale nei sistemi di vendetta, vale a dire la capacità di deumanizzare chi ci fa un torto e di escluderlo dalla nostra empatia [14] ? Si può facilmente immaginare quale ruolo terribile e determinante giochi un simile elemento quando analizziamo le vicende collegate ad episodi di vendetta.

In questo rapidissimo excursus ho cercato di evidenziare gli aspetti più interessanti di alcuni nuclei problematici connessi al tema della vendetta. Alcuni di essi saranno ripresi e sviluppati nelle pagine successive; altri resteranno solo accennati.

[14] Cfr. Raffaele Caterina, *La reciprocità: alle origini della vendetta e dello scambio*, in: Giuseppe Lorini e Michelina Masia (a cura di), op. cit., pp. 205-215.

1.2 Storia della vendetta in Giappone

Nella lingua giapponese sono molti i termini che indicano o implicano l'atto della vendetta: *fukushū* 復習, *adauchi* 仇討ち, *megatakiuchi* 妻敵討, *bureiuchi* 無礼討 e *katakiuchi* 敵討ち sono alcuni esempi. Tuttavia, questi non sono da considerare sinonimi; l'esistenza stessa di *kanji* diversi per rappresentare il concetto di vendetta, sottintende una variazione di significato e che l'atto del vendicarsi non possa essere categorizzato utilizzando un solo termine, ma necessita della creazione di un altro o più termini per rappresentarne le differenti sfumature, a dimostrazione del fatto che la vendetta in Giappone sia un vasto, articolato e - a mio parere - interessante argomento da trattare.

Iniziamo col dire che in Giappone, più che in ogni altro paese, i concetti di obbedienza e lealtà hanno assunto significati così profondi da essere portati addirittura all'estremo e diventare quasi incomprensibili per gli occidentali. L'obbedienza, nel Giappone antico, non impone solo sottomissione oppure obbligo nei confronti di un superiore, ma va oltre, implicando un dovere morale, pieno di sentimento, quasi come nei confronti di un padre. L'obbligo nei confronti del proprio signore, così come quello nei confronti degli antenati, non si esaurisce dopo la morte dello stesso, tanto che, per esempio, alcuni guerrieri sono destinati a seguirlo nell'aldilà con la pratica denominata *junshi*, ovvero quella di immolarsi tramite sventramento (*harakiri*) sulla sua tomba, in segno di fedeltà assoluta. Dapprima obbligatoria, poi volontaria, la pratica restò in vigore per tutta la durata del sedicesimo secolo e divenne una consuetudine della classe militare del governo Tokugawa (1603-1868). In seguito, nel 1663, fu emanato un editto che ne impediva la pratica e puniva la famiglia di chi eventualmente avesse compiuto *junshi*: così accadde per quella di Uyemon no Higoge, alla quale vennero confiscati i possedimenti e giustiziati due dei suoi membri, mentre gli altri vennero mandati in

esilio.[15] Alla fine, i vassalli abbandonarono l'usanza e cominciarono ad intraprendere la via per diventare monaci buddhisti.

Non c'era invece alcuna promulgazione legislativa contro il *seppuku*, usanza del suicidio militare (diversa dal *junshi* solo nel nome, ma non nella pratica) entrata in Giappone in tempi antichi, probabilmente introdotta dalla Cina insieme ad altri costumi militari. Dal quindicesimo secolo, la classe militare stabilì che il *seppuku* dovesse essere un privilegio della stessa: era concesso, per salvare l'onore, solo ai guerrieri e ai capi militari, invece della più disonorevole morte per decapitazione.

In seguito diventò dovere dei guerrieri eseguire *seppuku* a comando; i membri della classe militare venivano istruiti sin da piccoli a saper compiere il rituale. Ogni guerriero, infatti, doveva essere pronto in qualunque momento ad affrontare la morte, sia per seguire la sorte del proprio signore, sia per porre rimedio ad un errore oppure ad un compito non portato a termine.

Anche per le donne era previsto il suicidio rituale, che però prende il nome di *jigai* e consisteva nel tagliarsi l'arteria della gola con un singolo movimento del *tantō*, il pugnale giapponese. Si trattava di una pratica per lo più eseguita dalle mogli dei *samurai*, le quali avevano l'obbligo di essere fedeli direttamente al loro consorte e non al sovrano di quest'ultimo; usavano il *jigai* spesso in tempo di guerra, dopo l'avvenuta morte del marito o insieme a lui, come ultimo estremo atto di lealtà; spesso si suicidavano addirittura prima che il marito andasse in guerra, per lasciarlo libero da eventuali vincoli emotivi. Lafcadio Hearn, nel suo saggio *The Call to Vengeance and the Code of Self-Sacrifice in Japan*, porta l'esempio della moglie, appena ventunenne, del generale Asada, vissuto al tempo della prima guerra sino-giapponese (1894-1895), la quale si suicidò secondo le vecchie regole feudali: dopo esser venuta a conoscenza della morte del marito, la donna cominciò a scrivere lettere d'addio da destinare ai suoi parenti, risolse eventuali affari lasciati in sospeso e pulì tutta la casa; dopodiché si vestì di bianco, si posizionò davanti al ritratto del marito e - dopo aver presentato

[15] Lafcadio Hearn, *The Call to Vengeance and the Code of Self-Sacrifice in Japan*, in New England Review (1990-), Middlebury College Publications, vol. 28, No. 3, 2007, pp. 195-203.

davanti ad esso le offerte rituali - si tagliò la gola con un singolo preciso movimento.[16]

Le mogli o figlie di *samurai* venivano considerate a loro volta *samurai*, il loro compito era quello di badare alla casa e all'educazione dei figli, ma esistono comunque casi di donne guerriere che si sono unite ai loro mariti in battaglia.

Le donne appartenenti alla classe guerriera, dunque, potevano usare il *jigai* per preservare l'onore del marito, ma anche come segno di protesta morale: così come i guerrieri potevano usare il *seppuku* in segno di ribellione nei confronti di una condotta immorale del proprio signore, così le mogli potevano fare altrettanto nei confronti dei loro mariti, essendo state istruite fin da piccole a considerarlo come il loro padrone. E' l'esempio della moglie di Ishijima, il quale, nel 1892 - al tempo delle elezioni distrettuali nella prefettura di Nagano - dopo essersi prodigato per aiutare un candidato a raggiungere la vittoria, gli voltò le spalle per passare alla concorrenza; in segno del suo profondo disappunto per la condotta del marito, la donna compì il suicidio rituale come voleva la tradizione; la sua tomba venne per molto tempo omaggiata con fiori e incensi dalle persone del distretto.[17]

L'obbligo di eseguire il suicidio a comando appare molto meno difficile di altri tipi di doveri ai quali, a volte, i *samurai* erano chiamati a rispondere, come il sacrificio della propria moglie, dei propri figli o della propria famiglia in generale, per il bene del loro signore; questi accadimenti diventavano spesso temi di molti drammi del teatro tradizionale, ovviamente adattati ed enfatizzati per soddisfare esigenze teatrali, ma comunque sempre molto amati, anche ai giorni nostri.

La critica straniera, parlando della letteratura del paese e in generale della sua cultura, non si esime mai dal sottolineare questo tipo di avvenimenti così cruenti, ad ulteriore testimonianza del gusto dei giapponesi per gli spettacoli ad alto spargimento di sangue. Quello che la critica non comprende, afferma Hearn, è la natura profondamente religiosa del popolo giapponese: le storie ai tempi del Giappone feudale non piacciono tanto per la loro crudeltà e ripugnanza, ma essenzialmente per i

[16] Ibid., p. 198.
[17] Ibid., p. 198.

loro insegnamenti morali, per la messa in luce dei sentimenti di sacrificio, coraggio e lealtà verso il proprio padrone e la propria patria. Esse rappresentano i martiri della società feudale, che si sono immolati per mantenere intatti i loro nobili ideali.[18]

Non meno importante dell'obbligo morale di morire per il padre o il proprio signore, era quello di vendicare l'eventuale uccisione di entrambi. Questa pratica era riconosciuta in Giappone fin da tempi remoti; molte antiche cronache del paese raccontano, infatti, di storie di vendetta, ma è con il Confucianesimo del periodo Tokugawa che la vendetta ebbe il suo "periodo d'oro".

Secondo Rossella Marangoni, infatti, «I*l discorso sull'istituzionalizzazione della vendetta in una società guerriera come quella del Giappone Tokugawa va inserito e compreso all'interno di uno schema interpretativo che non può prescindere dall'incidenza che il pensiero confuciano ha avuto nella società cinese e in quella giapponese*.»[19] ed esso si colloca al centro della contrapposizione fra le due virtù confuciane più significative: *kō* (pietà filiale) e *chū* (lealtà). E' doveroso, quindi, almeno accennare ad alcuni princìpi fondamentali del pensiero confuciano affinché si possano comprendere le dinamiche che ruotano attorno al tema.

Una conferma delle basi confuciane della pratica della vendetta può essere ritrovata nel *Nihon shoki* [20]:

> «L'imperatore si rivolse al principe imperiale Ohoke: "Nostro padre, l'ultimo principe, fu ucciso con una freccia scoccata dall'imperatore Oho hatsuse, senza che avesse commesso nessun crimine e le sue ossa disperse nella brughiera. Ancora oggi non sono stato in grado di trovarlo ed il mio cuore è pieno di indignazione. Cerco di non mostrare il mio dolore, ma quando nessuno mi vede comincio a piangere. Desidero così tanto lavare via la disgrazia caduta su di noi per mano del nostro nemico. Ho sentito dire che nessuno dovrebbe vivere sotto lo stesso cielo del nemico del proprio padre, che nessuno dovrebbe mettere da parte le inimicizie contro il nemico del proprio fratello, che nessuno dovrebbe dimorare nello stesso paese del nemico del proprio amico. Anche il figlio di un uomo comune preferirebbe dormire su un materasso ruvido

[18] Ibid., p. 199.
[19] Rossella Marangoni, *L'istituzionalizzazione della vendetta in una società guerriera: l'esempio del Giappone dei Tokugawa (1600-1868)*, in ITINERA - Rivista di Filosofia e di Teoria della Arti e della Letteratura, 2009, p. 1.
[20] Il *Nihon shoki* (Annali del Giappone, 720), chiamato anche *Nihongi*, rappresenta - insieme al *Kojiki* (lett. "vecchie cose scritte", 712) - il più antico documento letterario della storia del Giappone.

> usando il proprio scudo come cuscino piuttosto che combattere al fianco del nemico dei propri genitori. Non vivrebbe mai nello stesso paese del suo nemico, ma ogni qualvolta lo dovesse incontrare, che sia al mercato o che sia a corte, non metterebbe mai da parte la propria arma fino a che non fosse riuscito ad affrontarlo in duello. Ed il mio volere è ancora più forte, io, che due anni fa, sono stato investito della carica di Figlio del Cielo! E' mio desiderio distruggere la sua tomba, fare a pezzi le sue ossa e spargerle al vento. Non sarebbe questo, un atto di amore filiale per vendicare il proprio padre?» [21]

Le fonti cinesi in cui sono presenti dichiarazioni sulla visione confuciana in merito alla questione sulla vendetta sono costituite dal *Li chi* (Libro dei Riti) e dal *Kung yang chuan* (Il commento di Kung yang sugli annali della primavera e dell'autunno). [22] Non è la pratica della vendetta di sangue che è stata importata dalla Cina, quanto piuttosto il sentimento di questo impulso umano derivante dalla morale caratterizzante la dottrina. [23]

Il Confucianesimo (*jukyō*) è nato in Cina nel V secolo a.C., nel periodo di decadenza della dinastia Zhou, denominato "delle primavere e degli autunni" (770-403 a.C.) e si diffuse in Giappone a partire dal III secolo d.C.

Al centro dell'ideale confuciano viene posto il discorso dell'osservanza dei riti, vale a dire tutte quelle norme di condotta sociale - *li* in cinese e *ri* in giapponese - che, se rigidamente rispettate, contribuiscono al mantenimento dell'ordine politico-sociale. *Junzi* è il termine cinese che traduce il concetto di uomo di valore, colui che apprende e trasmette il sapere degli Antichi, che possiede lo spirito rituale e un profondo senso di umanità. Queste caratteristiche vengono attribuite anche a quello che rappresenta la proiezione dell'uomo in campo politico, ovvero alla figura del sovrano, poiché (qui Rossella Marangoni cita le parole della sinologa Anne Cheng) «*La famiglia è percepita come un'estensione dell'individuo e lo stato come un'estensione della famiglia, e poiché il principe è rispetto ai suoi sudditi ciò che è un padre rispetto ai*

[21] D. E. Mills, *Katakiuchi: The Practice of Blood-Revenge in Pre-Modern Japan*, in *Modern Asian Studies*, Cambridge University Press, Vol. 10, N° 4, pp. 525-542, 1976, p. 529.
[22] Cfr. ibid., pp. 529-30.
[23] Sicuramente episodi di vendetta si riscontrano in Giappone anche prima dell'entrata del Confucianesimo nel paese. Quello che si può affermare è che la vendetta diventò di uso comune con la diffusione di questa dottrina, ma solo perché non ci sono molte testimonianze documentate prima di quel periodo; questo ci porta a dedurre che la vendetta non fosse un aspetto prominente della vita sociale tanto quanto lo diventò in seguito.

suoi figli, non v'è soluzione di continuità fra etica e teoria politica, in quanto la seconda non è altro che un'estensione della prima alla dimensione comunitaria». [24]

Quella che Rossella Marangoni definisce la "virtù-chiave" per il mantenimento dell'ordine, altro non è che la pietà filiale che concerne il rapporto padre-figlio, una delle Cinque Relazioni Umane Fondamentali, ovvero: il rapporto sovrano-suddito, quello padre-figlio appunto, il rapporto fratello maggiore-fratello minore, marito-moglie e amico più anziano-amico più giovane. [25] Queste relazioni si fondano su di un rigoroso rapporto di dipendenza e questo influirà moltissimo sulla formazione delle società estremo-orientali future, nelle quali la gerarchizzazione assume un ruolo fondamentale.

Se per Confucio (551-479 a.C.) il rapporto padre-figlio è da anteporre, sia a livello logico che etico, al rapporto tra sovrano e suddito, in Giappone questo non accade, poiché la lealtà verso il sovrano viene prima di tutto, anche prima della famiglia; il motivo è prettamente politico: il governo Tokugawa decide di non adottare appieno la dottrina confuciana originale, ma di riadattare alla società giapponese quello che della dottrina confuciana serve per mantenere il potere. Questo, inoltre, ci fa capire meglio le ragioni del conflitto interiore degli eroi cinematografici e della letteratura, quando non riescono a scegliere cosa sacrificare, se la lealtà verso la famiglia o quella verso il proprio superiore, sovrano o capo di un clan.

La pietà filiale, afferma la Marangoni, «*...non si limita a coinvolgere i due termini della relazione, essa informa tutto il corpo sociale. [...] la famiglia assume il ruolo di cellula fondamentale del corpo sociale e politico; in essa si riproducono, su scala minore, i rapporti politici che vigono all'interno della società: come la società terrena riflette l'ordine cosmico, così la famiglia riflette l'ordine sociale ed è per questo che massima preoccupazione è data all'ordinamento e alla giustificazione filosofica dei rapporti fra i singoli membri del nucleo familiare.*». [26] Certamente, nel

[24] Anne Cheng, *Storia del pensiero cinese* (1997), 2 voll., tr. it. di A. Crisma Einaudi, Torino 2000, vol. 1, p.48, cit. in Rossella Marangoni, op. cit., p. 2.
[25] Cfr. Rossella Marangoni, op. cit., p. 3.
[26] Ibid., pp. 3-4.

corso della sua vita, un individuo potrebbe trovarsi ad occupare sia ruoli subordinati che superiori, l'importante è che si attenga alle Cinque Relazioni Umane Fondamentali e che continui a mettere in pratica le virtù morali necessarie per adempiere ai doveri connessi al posto che occupa all'interno delle relazioni sociali: si tratta della "rettificazione dei nomi", un altro concetto fondamentale del Confucianesimo che indica l'adeguamento del nome alla realtà, ovvero - semplificando - che il padre si comporti come padre, il figlio come figlio, il sovrano da sovrano e così via.

Altra condizione essenziale all'interno del discorso delle relazioni fondamentali è quella del tramandare nelle generazioni il *ri* (definito anche legge naturale, che racchiude norme di condotta morale non scritte) che, insieme all'obbedienza verso i propri superiori e al rispetto delle Cinque Relazioni Umane, contribuisce a mantenere l'ordine stabilito dal Cielo e dagli Antichi.

Confucio si concentra poi sulla figura del sovrano, che considera come mediatore tra Cielo e Terra: egli deve apprendere l'arte del governo e, tramite il buon esempio - quindi tramandando il *ri* - deve essere il primo portatore dell'ordine. La felicità del popolo dipende dalla virtù del sovrano; egli deve esercitare il potere esclusivamente per il benessere del popolo, deve regnare con carisma, con benevolenza - la quale può essere paragonata all'amore paterno - deve mostrare la propria virtù senza bisogno di usare la forza; al centro dell'ideale politico confuciano non vi è il potere, bensì l'armonia rituale e sociale ed il sovrano che non riuscirà a mantenerla verrà bandito e la sua dinastia sostituita.

L'uomo deve seguire un codice morale costituito da una serie di virtù chiamate "le Cinque Virtù Cardinali"; esse, come suggerisce il nome, guidano l'uomo e sono di carattere relazionale poiché l'uomo esprime la sua umanità attraverso le relazioni con gli altri uomini. L'umanità (*jin*) è la più importante e si può tradurre anche con il termine di benevolenza, quella che Tiziana Lippiello definisce come la rinuncia a sé stesso e l'amore incondizionato verso la famiglia e la comunità. [27] Il *kanji* di umanità

[27] Tiziana Lippiello, "Introduzione", in Confucio, *Dialoghi*, tr. it. di T. Lippiello, Einaudi, Torino 2003, p. XVI cit. in Rossella Marangoni, op. cit., p. 5, nota 10.

in sé già sottolinea la sua natura relazionale (*jin* 仁 è composto da 人, radicale di uomo e da 二, il numero due) e ci fa capire che l'uomo si può definire come un essere politico che esprime appieno le sue qualità in relazione con gli altri. Le altre quattro virtù sono *gi* (il senso di giustizia), *rei* (il rispetto dei riti), *chi* (la conoscenza) e *shin* (la fiducia).

Quest'ultima è legata al concetto di lealtà, intesa come lealtà nei confronti di sé stessi. Ogni individuo, confrontandosi con la propria coscienza, attua un lavoro su sé stesso per cercare di avere una migliore disposizione verso gli altri, ottenuta attraverso l'empatia, termine reso anche con "reciprocità" o "mansuetudine". La fiducia, invece, può essere considerata come «*l'espressione esterna della lealtà*» [28]; essa indica, infatti, una preoccupazione di verità - riferita a sé stessi - nei rapporti con gli altri, ovvero il tentativo di mantenere un'identità tra le proprie parole e il proprio comportamento.

La lealtà, all'inizio, veniva subordinata alle virtù di benevolenza e pietà filiale, anche durante il periodo degli Stati Combattenti (403-256 a.C.) nel quale, comunque, si tendeva ad onorare la lealtà di un suddito per il suo sovrano; ma se questo legame poteva essere reciso tramite il ritiro dal servizio, al contrario, il rapporto tra padre e figlio restava e resta sicuramente qualcosa di inscindibile.

Il filosofo Mencio (380-289 a.C.), fa spesso riferimento alla virtù della lealtà quando teorizza il rapporto fra uomo di valore e sovrano, inserendola fra i gradi di nobiltà conferiti dal Cielo, attribuendole un'elevatissima dignità e ponendola fra le virtù che l'uomo deve realizzare concretamente in sé stesso; in tal modo l'uomo ambisce ad ottenere quella completezza morale necessaria per adempiere alla volontà del Cielo.

Nel corso della storia del pensiero cinese, la virtù della lealtà passa da elemento confinato alla sfera intima dell'uomo ad essere un concetto che entra in contatto con la sfera delle relazioni umane, assumendo perciò un connotato politico e iniziando a contendere il primato d'importanza alla pietà filiale. Il periodo della dinastia degli

[28] Rossella Marangoni, op. cit., p. 6.

Han (206 a.C.-220 d.C.) segna una cesura nel dibattito intorno alla natura della lealtà, se essa, cioè, sia umana o politica: ci si concentra maggiormente sulla relazione dell'ordine politico e sociale con quello naturale; nasce così «*una teoria globalizzante che attribuisce ai fondamenti del potere un carattere cosmico*» [29] e che fa rientrare le Cinque Relazioni Umane Fondamentali nell'ordine naturale.

Nel periodo della dinastia Song (960-1279) si porta a compimento la riflessione sulla natura umana, sui fondamenti della morale e sulla relazione tra Uomo e Cosmo. E' proprio il Confucianesimo del periodo Song che trova la sua fortuna in Giappone durante il periodo Tokugawa (dal nome della famiglia dello *shōgun* che governò il paese per più di duecentocinquanta anni) basato su un governo militare - *bakufu* - con regole piuttosto rigide, dando una nuova importanza alla virtù della lealtà e finendo per diventarne il principale fondamento ideologico. Questo fu possibile proprio perché durante quel periodo si vennero a creare condizioni sociali analoghe a quelle cinesi in cui il Confucianesimo si era sviluppato. Allo stesso modo, però, esso viene reinterpretato e modellato sulle esigenze del governo per riuscire a mantenere il potere sul paese, facendo nascere così quello che poi verrà definito "neo-Confucianesimo", influenzato soprattutto dal pensiero di Zhu Xi (1130-1200), introdotto in Giappone ad opera di alcuni religiosi giapponesi recatisi in Cina per apprenderne i fondamenti.

Il neo-Confucianesimo fu caratterizzato da influenze buddhiste e taoiste. L'uomo è al centro della riflessione: la natura umana e l'ordine sociale sono soggetti al medesimo principio celeste; la pratica della "coltivazione morale" del singolo porta automaticamente alla sistemazione dell'ordine sociale e la perfezione morale si può raggiungere solo attraverso quello che Zhu Xi chiama "l'esame delle cose" [30], ovvero l'andare a fondo del principio di ogni cosa che ci si presenta davanti, al fine di estendere la propria conoscenza. Bisogna quindi concentrarsi sulla realtà che ci circonda, sui rapporti concreti, sulla soppressione dei desideri (tipico concetto di matrice buddhista), su uno sforzo morale rigoroso, così da riportare la natura umana

[29] Ibid., p. 8.
[30] Cfr. Ibid., p. 9, nota 19.

dalla sua torbida condizione attuale, all'origine, ovvero all'essere pura e buona. Come Confucio, anche Zhu Xi si concentra sull'arte del governo e sulla responsabilità politica del sovrano: affinché possa governare in modo corretto, egli deve dare il buon esempio attraverso lo studio e le pratiche meditative (assunte da Buddhismo e Taoismo); si attua quindi una sintesi tra conoscenza e azione, e se la conoscenza è la prima in termini di ordine da seguire, è l'azione alla fine ad essere la più importante.

Altro punto fondamentale del pensiero di Zhu Xi è il riconoscimento dato alle Cinque Relazioni Umane Fondamentali e alle Cinque Virtù Cardinali di un valore assoluto: esse provengono dal *ri* e quindi "sono naturali". Questa considerazione ebbe importanti conseguenze in Giappone perché, in primo luogo, allontanò la possibilità della "revoca del mandato" formulata da Mencio[31], che non ha mai attecchito in Giappone poiché, almeno per quanto riguarda il principio di legittimità di una dinastia, il paese mantenne sempre le tradizioni autoctone, presenti ancor prima dell'introduzione della dottrina confuciana. Pertanto, l'imperatore è legittimato a chiamarsi tale non per le sue virtù o la sua rettitudine nel governare, ma perché la sua famiglia è diretta discendente della dea del sole Amaterasu: si governa, quindi, per nobiltà di nascita e non per merito.

In secondo luogo si registra una nuova esaltazione della lealtà in campo politico, accostando la fedeltà della moglie verso il marito a quella del ministro verso il proprio sovrano: così come la moglie non amerà mai nessun altro uomo oltre al marito, anche dopo la morte di quest'ultimo, così un ministro non servirà mai due sovrani. Elementi importantissimi, questi, per il governo Tokugawa nel mantenimento dell'ordine e nella sua gestione del potere.

[31] Il Mandato del Cielo è un concetto fondamentale del Confucianesimo, ripreso e ulteriormente sviluppato da Mencio, considerato il secondo pensatore della dottrina dopo Confucio. Egli sostiene che la natura umana sia potenzialmente buona, ma che abbia bisogno di essere mantenuta tale attraverso un'educazione etica. Questo compito spetta al sovrano che, con l'osservanza dei riti e la sua condotta virtuosa, deve essere di esempio al popolo e riuscire a guidarlo. Un sovrano giusto verrà scelto dal Cielo ed acclamato dal popolo, l'elemento più importante di uno Stato; in questo modo potrà portare a termine il suo Mandato celeste. Mencio aggiunge che colui il quale avesse regnato in modo corrotto e immorale avrebbe perso il Mandato celeste e la sua dinastia destituita. Esistono quindi due tipi di nobiltà, quella conferita dal Cielo e quella conferita dal mondo terreno; un sovrano, dunque, va elogiato per le sue virtù morali e non per la nobiltà di nascita.

Nel contesto del Confucianesimo la vendetta è considerata come un imperativo morale per un figlio, come un'esaltazione massima della virtù della pietà filiale. Essa non era ancora formalizzata giuridicamente all'inizio, ma veniva raccomandata dai testi classici in caso di uccisione di genitori o parenti prossimi. Con la dinastia Zhou viene formalizzata e controllata, per evitare un uso indiscriminato della violenza. Le soluzioni furono sempre collegate alle Cinque Relazioni Umane e si limitò a pochi casi l'uso della vendetta per difendere l'onore di un sovrano o signore feudale; per scoraggiare la pratica venne introdotta la figura del "conciliatore"[32], un mediatore tra il vendicatore e la sua vittima e infine fu, comunque, proibito vendicare un genitore giustiziato perché risultato colpevole in giudizio. Tuttavia, questa regolamentazione non arrestò il dibattito sull'avvenuta separazione tra morale confuciana e legge dello stato.

Per quanto riguarda il discorso circa l'istituzionalizzazione della vendetta, si arrivò ad un compromesso simbolico in modo da conciliare legge e morale: la vendetta, cioè qualcosa che andava contro la legge, veniva accettata solo a fronte di una motivazione onorevole.

Lo studioso confuciano Zhei Zu Ang (661-702), vissuto sotto il regno (690-705) dell'imperatore Tang wu, prendendo in esame il caso di un uomo che aveva vendicato la morte del padre uccidendo il suo assassino (un ufficiale), fu d'accordo nel condannarlo a morte, ma suggerì di erigere uno stendardo presso la sua tomba a testimonianza della sua pietà filiale. Anche se questa soluzione fu accolta positivamente, il dibattito sulla vendetta non si concluse ancora poiché si sarebbe dovuto analizzare caso per caso; perciò lo studioso Han Yu propose di dare comunque l'ultima parola all'imperatore. Zhu Xi decise di esporre le sue opinioni in merito, sostenendo che anche vendicare il proprio signore poteva essere un motivo

[32] Secondo lo *Zhouli* (Riti degli Zhou, II secolo a. C.; uno dei testi classici del Confucianesimo accanto al *Li chi*, diviso in sei capitoli, si occupa del sistema di governo e delle sue politiche) venne istituita la figura di un funzionario chiamato "conciliatore", che aveva il compito di riappacificare le parti e, laddove fosse stato difficile, avrebbe persino potuto esiliarne una per prevenire incidenti di vendetta. Anche in Giappone era presente una figura simile e la misura adottata veniva chiamata *igō*. Non si sa quanto questi sforzi fossero efficaci, certo è che il conflitto tra la legge e la tradizione non è mai stato facile da risolvere, spesso infatti era quest'ultima ad avere la meglio.

onorevole ed inoltre giudicava la moralità degli uomini indipendentemente dal loro status.

Questo era il Confucianesimo che si adattava alle esigenze del governo Tokugawa, il quale aveva bisogno di un corpus di leggi su cui basare e legittimare il controllo centralizzato. D'altronde, il Giappone era appena uscito dall'era Sengoku (1478-1605), caratterizzata da guerre tra clan rivali e forte instabilità politica e per questo necessitava ora di un periodo di pace e ordine. Il Buddhismo, con i suoi concetti di impermanenza e di caducità della vita, di abbandono dei desideri terreni e della vita mondana, certo non poteva dare sostegno alla nuova politica, mentre non stupisce che il Confucianesimo, con la sua esaltazione dell'ordine gerarchico immutabile, col suo principio cosmologico regolatore di ogni cosa, che collegava virtù morali a ordine sociale, e col suo esaltare la lealtà sia alla famiglia che verso il sovrano, sarebbe ben presto diventata la dottrina ufficiale del regime.

Come ho già accennato in precedenza, il Giappone, tuttavia, non assunse *tout court* la dottrina confuciana, ma come accade spesso con tutto ciò che viene dall'estero - si tratti di usanze, dottrine o elementi materiali - la modifica e la adatta perfettamente a sé facendola diventare autoctona; il Giappone non accettò la revoca del Mandato celeste né, tanto meno, gli esami di mandarinato, in primo luogo perché il mandarino non era la lingua ufficiale del paese, e in secondo luogo perché questo avrebbe permesso la scelta meritocratica dei funzionari dello stato annullando, quindi, il diritto per nobiltà di nascita. All'opera di modifica della dottrina confuciana va aggiunta anche una nuova valorizzazione del *chū*, la virtù della lealtà, interpretata diversamente dall'ambito cinese in cui veniva *«...vista come fedeltà alla propria coscienza, in primis, la quale avrebbe permesso in un secondo momento una relazione sincera, "morale", con gli altri individui all'interno della vita sociale.»*.[33] In Giappone, invece, il concetto di lealtà era affiancato alla concezione di una totale devozione al proprio signore poiché, al contrario della società cinese prevalentemente agricola, quella giapponese era sicuramente una società essenzialmente guerriera;[34]

[33] Rossella Marangoni, op. cit., p. 15.
[34] Cfr. ibid., p. 18.

avviene, dunque, uno scambio nell'ordine nelle Cinque Relazioni Umane e la pietà filiale passa al secondo posto. Questo concetto di lealtà era comunque presente già prima dell'insediamento del governo Tokugawa; infatti, dall'epoca del *Man'yōshū* (antologia poetica giapponese del 760), rinveniamo molti componimenti di guardie di frontiera che esprimevano sentimenti di lealtà e assoluta devozione, fino a sacrificare persino la propria vita nel nome dell'imperatore. Possiamo trovare un altro esempio dell'importanza del concetto di lealtà accomunato alla pietà filiale anche in un passaggio del *Keikokushū* [35]:

> «Sotto la legge stabilita da un saggio governatore, un uomo che uccide un altro uomo è condannato a morte. Per gli antichi sovrani, è stato definito come corretto il fatto che un uomo non possa dividere lo stesso cielo con un nemico. Se uno, quindi, seguisse la consuetudine e ciò che è giusto e vendicasse se stesso, violerebbe la legge. Se uno rispettasse invece la legge e mettesse da parte il proprio risentimento, si allontanerebbe dal sentiero dei doveri di un figlio. Allontanarsi dal sentiero è peccare di pietà filiale. Andare contro la legge significa peccare di lealtà. Come è possibile osservare una e rigettare l'altra e rimanere, comunque sia, un figlio rispettoso ed una persona diligente? Questa è la risposta: sia nel costruire un paese che nell'incoraggiare l'interesse per la famiglia, una persona deve essere comunque guidata dalla pietà filiale. Colui che sarà rispettoso nei confronti della famiglia, sarà sempre leale alla patria.» [36]

Da notare come questo passaggio evidenzi, inoltre, anche il dilemma che si viene a creare quando un individuo si vede costretto a scegliere tra il vendicare un padre e il rispettare o meno la legge portando avanti la sua vendetta.

Durante l'era Sengoku, si instaurò un'idea di reciprocità nel rapporto tra il signore ed i suoi vassalli: il loro valore e le loro capacità dovevano essere ricompensate e i guerrieri, col suicidio rituale in caso di sconfitta in battaglia, dovevano dimostrare la capacità di disporre del proprio destino e tutta la gratitudine e lealtà nei confronti del loro signore.

---

[35] Antologia imperiale di *kanshi* (poesie scritte in cinese classico da autori giapponesi), commissionata dall'imperatore Junna (786-840) e completata nell'anno 827.

[36] D. E. Mills, op. cit., p.534.

Verso la fine delle guerre civili i *bushi* vennero allontanati dalla terra stabilendo, così, una divisione ancora più netta tra guerrieri e contadini; a questi ultimi fu vietato di portare la spada dopo l'emanazione del decreto dello *shōgun* Toyotomi Hideyoshi (1536-1598) nel 1588, denominato *katanagari*, ritiro delle spade. In aggiunta, nel periodo Tokugawa, fu completata la suddivisione in classi sociali (*mibun*, lett. "condizione"), con la formula *shinōkōshō*, nella quale la gerarchia era attribuita in base al contributo dato per il funzionamento della società[37]; veniva inoltre ripreso l'ideale confuciano e perfezionato il decreto che proibiva la mobilità sociale. [38]

Col rafforzamento progressivo dell'importanza della classe militare si sentì l'esigenza di avere un codice etico oggettivo, non più fondato esclusivamente sul sentimento umano della lealtà, che servisse da ausilio ideologico per il controllo dei vassalli. Da ricordare che il governo Tokugawa è un governo militare che, però, opera in un periodo di relativa pace (anche se forzata, poiché esso stroncava sul nascere il benché minimo sospetto di minaccia); questo è il motivo per cui i guerrieri cominciano ad interrogarsi su quale sia in quel momento il loro ruolo all'interno della società.

Rossella Marangoni si avvale di Maruyama Masao (1914-1996), che a sua volta cita le parole di Yamaga Sokō (1622-1685), *samurai* ed intellettuale vissuto nel VII secolo: «*Il samurai mangia senza coltivare la terra, consuma senza produrre alcunché, e ottiene profitti senza intraprendere alcun affare. Perché accade questo? Egli deve avere dei doveri da adempiere in quanto samurai. Se dovesse soddisfare la propria fame o altre necessità senza lavorare, dovrebbe essere etichettato come fannullone.*». [39] Yamaga fu il primo a teorizzare un codice del guerriero (*bushi*), quello che successivamente verrà chiamato *bushidō*. Fino a che i *bushi* avevano ben chiaro il loro ruolo nella società, non era mai sorta la necessità di formalizzare in un

[37] Le classi sociali erano, in ordine di importanza: *shi* (guerrieri), *nō* (contadini), *kō* (artigiani) e *shō* (mercanti). I guerrieri garantivano la protezione del paese, i contadini provvedevano a lavorare la terra per sfamare la popolazione e gli artigiani producevano oggetti per il bene comune. Gli unici a non produrre nulla né offrire servizi erano i mercanti, considerati come parassiti; essi facevano solo circolare il denaro senza produrre nulla, per questo erano posti in fondo alla scala sociale, ovviamente al di sopra degli *eta* e *hinin*, i fuori-casta.

[38] *Mibun tōsei rei* (editto di regolamentazione dello status) del 1591.

[39] Cfr. Rossella Marangoni, op. cit., p.18, nota 37.

codice i comportamenti dei guerrieri, mentre «*...con la pax Tokugawa si era giunti a quella che Ikegami Eiko ha felicemente definito 'la domatura' del samurai [...] e i guerrieri avevano bisogno di riaffermare la propria dignità di classe sociale che aveva ancora un ruolo importante da ricoprire*.»[40] Secondo Yamaga, alla classe guerriera era attribuita l'intera responsabilità morale ed intellettuale della società. Non andò così: molti guerrieri colti ma senza padrone, in epoca Tokugawa finirono per diventare maestri d'armi, artigiani, amministratori di feudi, ma l'accesso alla cultura per loro era interdetto, poiché - come abbiamo già fatto rilevare - il Giappone non si basava su un sistema meritocratico ma ereditario: le cariche più importanti venivano lasciate alla nobiltà che molto spesso si arricchiva proprio sulle spalle dei *bushi*, facendo accrescere sempre di più il malcontento.

Nel periodo della pace forzata del governo Tokugawa, dunque, i *bushi* non avevano più ragion d'essere e nemmeno erano più protagonisti della vita culturale del paese; per questo, l'estrema risorsa che restava loro era quella di rimanere ancorati ai valori che li avevano fatti grandi in passato; avevano bisogno di formalizzare la loro etica in un corpus di precetti che avrebbe preso il nome di *Hagakure* [41], un'opera che racchiude il vero spirito del *bushi*.

Riassumendo: il concetto di lealtà costituisce la chiave di volta su cui il Giappone costruì la sua etica del guerriero. Il governo Tokugawa utilizzò questo elemento per assicurarsi la fedeltà della classe guerriera, che aveva già interiorizzato il concetto nel corso delle epoche precedenti. La relazione signore-vassallo (*shujū kankei*) poggia sul principio del debito-servizio (*go on to hōkō*) che non viene mai messo in discussione, così come anche il rigido ordine piramidale della società, alla cui base si trovava la gente comune, poi la classe guerriera, i *daimyō* ed infine lo *shōgun*: solo mantenendo questo ordine si poteva arrivare ad una situazione di armonia.

Bisognava avere qualcosa, una valvola di sfogo per "tenere a bada" i gradini inferiori della scala sociale. E' in questo contesto di estremo controllo al fine di

[40] Ibid., p. 18.
[41] Titolo originale: *Hagakure kikigaki*, lett. "annotazioni su cose udite all'ombra delle foglie", pubblicato nel 1906, ma composto da Yamamoto Tsunetomo (1659-1719) due secoli prima.

incanalare la violenza, soprattutto della classe guerriera, che si inserisce l'istituzionalizzazione della vendetta.

La vendetta privata era proibita sia ai cittadini che ai *samurai*. Nei casi di litigio (*kenka*) tra due *samurai*, era accettata la reazione immediata del guerriero al fine di salvaguardare il proprio onore, anche se ciò avesse comportato l'uccisione del rivale, il che equivale a dire che veniva ammessa la reazione istintiva a fronte della premeditazione, elemento connaturato alla vendetta. In ogni caso, comunque, entrambe le parti venivano sanzionate, spesso anche con la morte.

Tre erano le eccezioni in cui era prevista la vendetta privata, come da antica tradizione guerriera: *bureiuchi* (l'uccisione di un cittadino comune che aveva mancato di rispetto ad un guerriero), *megatakiuchi* (uccisione della moglie infedele e del suo amante) e *katakiuchi* (vendetta registrata).[42] In questi casi la legge non puniva i *samurai*, nemmeno in caso di omicidio. Rossella Marangoni fa notare come «...*queste tre eccezioni [riflettano] simbolicamente la presenza di una congiunzione critica fra onore, violenza e status del guerriero nella società Tokugawa*.».[43]

Il *bureiuchi* veniva considerato troppo crudele e non venne più applicato autonomamente tra *bushi* e cittadino. Per avere soddisfazione, il *bushi* doveva addurre le prove dell'offesa, portando anche testimoni e doveva accontentarsi solamente di ferire l'offensore.

Il *megatakiuchi* si inasprì col cambiamento del ruolo della donna nel tempo. In periodo Kamakura (1185-1333) era solo l'amante ad essere ucciso, le donne non

[42] La più antica codificazione di norme sulla posizione legale del Giappone feudale in merito al *katakiuchi* si trova nel codice contenete le leggi di successione dinastica del clan Date, compilato nel 1536. Il passaggio è di difficile interpretazione, ma senza dubbio approva la pratica. Un'altra codificazione più chiara si trova in un corpus di leggi locali simile al sopracitato, cioè il *Chōsokabe Motochika shikimoku* (1597), che spiega nel dettaglio i vari casi di vendetta ammessa e non: "*a proposito della vendetta: un figlio può vendicare il proprio padre ed un fratello minore il proprio fratello maggiore, ma non è appropriato che un fratello maggiore vendichi il minore o che uno zio vendichi il proprio nipote.*" Nei casi in cui la vendetta venga considerata inadeguata, la corretta procedura sarà quella di lasciare la punizione dell'offensore alle autorità. Altra codificazione si trova nell'*Itakura seiyōki*, una descrizione di norme emanate da Itakura Katsushige (*daimyō* vissuto nel periodo Azuchi Momoyama [1573–1603], che combatté per lo *shōgun* Tokugawa Ieyasu nella battaglia di Sekigahara [1600]) e suo figlio durante il loro servizio come *Kyōto shoshidai* (rappresentanti del governo centrale di Kyoto): secondo il codice, la vendetta era ammessa nel caso in cui ci fossero state esaurienti giustificazioni, sia dentro che fuori l'area di Kyōto, ma comunque mai nelle vicinanze del palazzo dell'imperatore, in carica o ritirato, e nemmeno in templi buddhisti e santuari shintoisti. Cfr. D. E. Mills, op. cit., pp. 536-537.

[43] Rosella Marangoni, op. cit. p. 20.

erano incluse nella vendetta perché godevano ancora di una relativa autonomia; nel periodo delle guerre civili la legge si estese, invece, alla coppia e continuò così per tutto il periodo Tokugawa. Da tener presente che, comunque, la difesa dell'integrità e dell'onore della propria donna non rientrava nelle immediate preoccupazioni del guerriero in quanto tale, essendo, questo, un obbligo connesso, più che altro, alla sfera coniugale. D'altronde, non si riacquistava l'onore uccidendo la moglie, anzi si aumentava la vergogna rendendo pubblico l'affronto. Il guerriero poteva essere addirittura biasimato dagli altri ed accusato di negligenza, passando così dalla parte del torto, aggiungendo vergogna su vergogna.

Bureiuchi e *megatakiuchi* restavano entrambi solo un «*simulacro della superiorità del guerriero*». [44]

Per quanto riguarda il *katakiuchi* il discorso era più complesso: vendicare il proprio signore poteva essere un'azione attuata, paradossalmente, anche nei confronti del proprio padre. Questo ci fa capire definitivamente quanto il rapporto - facente parte delle relazioni confuciane - tra superiore e vassallo, abbia nettamente superato in importanza quello tra padre e figlio, arrivando ad un'esasperazione del concetto di lealtà. Per esempio in un passaggio contenuto nel cosiddetto *Testamento di Ieyasu* (da Tokugawa Ieyasu, 1543-1616, fondatore del governo Tokugawa), sul tema della vendetta vengono citati alcuni termini che riecheggiano quelli del *Li chi*, ma con differenze sostanziali. In primo luogo viene affermato che un *samurai* ha l'obbligo di vendicare non solo omicidi, ma anche lesioni di vario tipo. I testi confuciani parlano di vendetta ammessa solo per omicidio e per di più solo nei confronti di parenti prossimi. Ieyasu andò al di là delle condizioni confuciane parlando della possibilità di vendicare anche maestri e signori feudali. Stranamente però i casi di questo tipo furono solo due durante tutto il periodo Tokugawa, uno dei quali è quello che racconta la famosa vendetta dei quarantasette *rōnin* (*Cūshingura*, lett. "il tesoro dei vassalli"), mentre l'altro avvenne nel 1724, quando una domestica di nome Yamaji uccise una dama di corte di grado più elevato, la quale aveva umiliato la sua padrona,

[44] Ibid., p. 21.

anch'essa dama di corte, tanto da indurla a togliersi la vita per la vergogna. [45] Il dramma *kabuki* che racconta la vicenda venne conosciuto col nome di *Onna Cūshingura*[46] (*Il Cūshingura al femminile*, 1782) e la sua ambientazione venne trasferita, come l'originale, dal periodo Tokugawa ad epoche passate.

Ovviamente il guerriero poteva anche vendicare l'uccisione del padre o di un parente prossimo, ma la vendetta, in tutti casi, era permessa solo se l'uccisore si fosse sottratto alla punizione dello Stato con la fuga. Il vendicatore avrebbe dovuto presentare una domanda di autorizzazione presso il locale governatore - rappresentante il potere dello *shōgun* - per poter inseguire l'offensore anche al di fuori della sua provincia. Avrebbe, inoltre, dovuto registrare il suo nome e quello di eventuali aiutanti (*sukedachi*, lett. "spada supplementare") sul registro delle vendette. Qualora la richiesta fosse stata accettata, il vendicatore aveva il diritto di seguire ovunque il suo nemico, senza limiti di tempo, libero di muoversi tra i feudi, senza restrizione delle autorità, venendo, nel caso, anche esentato dal servizio presso il suo signore per tutto il tempo necessario a portare a compimento la sua vendetta, evitando anche la conseguente accusa di omicidio. E' interessante notare che l'obbligo di riferire al governo centrale era dovuto anche ad un'altra circostanza: ogni feudo, infatti, era dotato di autonomia, avendo ognuno il proprio codice di norme, che poteva non essere valido al di fuori dei confini. Questo vuol dire che, se un assassino fosse riuscito a scappare in un'altra regione, l'autorizzazione che il vendicatore in questione fosse riuscito ad ottenere dalle autorità locali, sarebbe potuta non risultare valida, impedendogli di portare a termine la sua "missione"; per questi motivi le procedure dovevano essere rispettate fin nel minimo dettaglio.

Eventualmente le autorità locali potevano anche organizzare una "pubblica riscossione della vendetta", come se si fosse trattato di un duello in un'arena con tanto di spettatori. E' il caso di una vendetta avvenuta nel 1254, che - si racconta - fu presenziata da una grande folla. Tutta la vicenda fu trattata con grande formalità, cominciando con un cerimoniale d'apertura, quasi fosse un incontro di *sumō*. La fine

[45] Cfr. D. E. Mills, op. cit., p. 533.
[46] Ovvero la versione femminile del *Cūshingura.*

del duello fu scontata: nel momento in cui l'offensore ferì il suo avversario, fu immediatamente immobilizzato affinché il vendicatore potesse finalmente ucciderlo, tagliandogli la testa. Tuttavia è bene ricordare che di solito la vendetta si otteneva cogliendo il proprio nemico di sorpresa in un'imboscata, oppure, a volte, dopo averlo incontrato per caso. Anche in questa circostanza c'era una procedura da seguire: se il soggetto non avesse avvertito le autorità, sarebbe stato accusato di aver ingaggiato una lite (*kenka*), ossia di aver turbato la quiete pubblica e quindi sarebbe stato sottoposto ad azione penale.

La vendetta non dava mai origine ad una faida, la proibizione era infatti ufficialmente sancita nel *Testamento di Ieyasu* e veniva considerata, piuttosto, come l'atto conclusivo di un duello protratto nel tempo. Tuttavia, nonostante quello che abbiamo appena affermato, vi erano alcuni casi in cui il *matagataki* (dal giapponese *mata* 再, "ancora" e kataki 敵, "vendetta") era ammesso, vale a dire nelle circostanze in cui esso si presentava come atto spontaneo o istintivo: per esempio nel caso in cui il figlio o un parente prossimo del bersaglio della vendetta fosse stato presente sulla scena, oppure fosse accorso sul luogo del delitto appena in tempo e - nella foga del momento, in modo istintivo - avesse ucciso a sua volta il vendicatore. Altre volte si riscontravano casi di *kaeriuchi*, ovvero quando il vendicatore veniva ucciso da quella che avrebbe dovuto essere la sua vittima. In queste circostanze era severamente vietato, per ogni altra persona, prendere il posto del primo vendicatore, così da portare a termine il piano di vendetta originale. L'esempio di un caso del genere venne registrato nel 1715, quando un uomo, tale Kuta Denpachirō, venne a sapere che due uomini lo stavano cercando per portare a termine la loro vendetta. Egli allora mandò loro una lettera invitandoli ad un incontro. I due accettarono credendo che l'uomo volesse affrontarli in un combattimento leale, ma furono ingannati, perché al loro arrivo si trovarono a dover fronteggiare altri otto uomini, che ebbero la meglio e li uccisero. Al contrario, se l'offensore fosse morto prima che il vendicatore fosse

riuscito ad ottenere la sua vendetta, quest'ultimo non avrebbe potuto scagliare la sua ira su un altro membro della famiglia del suo nemico. [47]

A volte, il vendicatore lasciava l'autorizzazione di cui si era dotato sul corpo della vittima affinché tutti conoscessero la causa dell'uccisione; una volta tornato a casa spesso avvisava le autorità e veniva lodato dal suo signore per coraggio e perseveranza e per aver incarnato la figura del guerriero esemplare.

A titolo esemplificativo si riportano due casi di *katakiuchi* verificatisi nel diciannovesimo secolo: il primo, trova la sua origine in un omicidio commesso nel 1817, anche se il caso si concluse solo nel 1857, sedici anni prima del decreto del 1873.

Credo sia utile fare una brevissima digressione. Il decreto emanato dal governo giapponese (precisamente dal ministro della giustizia Shinpei Eto, 1834-1874) cinque anni dopo la restaurazione Meiji (1873, secondo mese, settimo giorno), così recita:

> «Togliere la vita ad un uomo è severamente vietato dalla legge del paese e il governo si avvale del diritto di punire un assassino. Comunque, sin dai tempi antichi, la pratica di vendicare il proprio padre o fratello maggiore viene considerata come il dovere morale di un figlio o fratello minore. Se, da una parte, questo rappresenta l'espressione naturale dei sentimenti umani più profondi, dall'altra, si tratta sostanzialmente di una grave violazione della legge dovuta ad inimicizie private, di un'usurpazione dell'autorità pubblica per scopi privati e non può essere trattata nient'altro che come il crimine di un omicidio intenzionale. Per di più, spesso si verifica la sgradita situazione secondo la quale un uomo uccide deliberatamente un altro uomo nel nome della vendetta, senza considerare ciò che è giusto e ciò che è sbagliato o la giustificazione del suo atto. Questo è da condannare e per di più, è decretato che la vendetta debba essere severamente proibita. In futuro, se malauguratamente verrà ucciso un parente prossimo, i fatti dovranno essere specificati chiaramente, ed eventuali lamentele presentate direttamente davanti alle autorità. Chiunque ignori questa ingiunzione e aderisca ai vecchi costumi, prendendo la legge nelle proprie mani con lo scopo di uccidere per vendetta, sarà il soggetto di una punizione adeguata alla sua offesa.» [48]

[47] Cfr. D. E. Mills, op. cit., p.540.
[48] Ibid., p. 525.

Numerosi furono i casi di *katakiuchi* avvenuti anche dopo l'emanazione del decreto[49]; la pratica infatti, non cessò di essere riconosciuta apertamente come fenomeno sociale.

Proseguiamo nella descrizione del primo caso di *katakiuchi*. Nel 1828, un funzionario facente parte del clan amministrativo di un *daimyō* nella provincia di Echigo, scrisse all'ufficio locale del *bakufu*, riguardo alla domanda presentata da due fratelli, Kume Kotarō e Seitarō, per poter vendicare il proprio padre - Kume Yagobē - e partire alla ricerca del suo assassino, Takizawa Kyūemon; la domanda fu presentata anche dallo zio dei due giovai uomini, Tomegorō, fratello minore della vittima. Poche settimane dopo i tre ricevettero la loro autorizzazione: i fratelli potevano partire come richiesto e, se alla fine fossero riusciti ad uccidere il loro nemico, lo avrebbero dovuto riferire ai funzionari locali, i quali poi avrebbero informato l'ufficio centrale; i giovani avrebbero potuto cercare l'assassino ovunque, rispettando però la sacralità del castello di Edo, dei due templi - Zōjō a Shiba e Kan'ei ad Ueno - e di luoghi simili. [50] Fu concesso di partire anche allo zio: in tal modo, egli avrebbe potuto aiutarli a riconoscere il nemico, poiché al tempo i fratelli erano troppo piccoli per ricordare l'aspetto di Kyūemon. Tutti e tre non avrebbero avuto bisogno di preoccuparsi per la loro famiglia, la quale avrebbe continuato a ricevere la propria quota di riso e in più, a Kōtarō vennero donati una spada forgiata dal maestro Hizen Tadahiro e venti *ryō* di oro, mentre allo zio quindici.

Il secondo episodio di *katakiuchi* risale al 1820 e vede protagonisti Tetsuzō e Monjirō, i due figli (il primo adottato e l'altro naturale) di un certo Asada Tadasuke, un uomo al servizio di un *daimyō* residente nel castello di Odawara. L'uomo fu ferito a morte da un suo affiliato, Narutaki Mansuke, in un attimo di follia. Mansuke venne arrestato e dichiarato pazzo, ma poiché - mentre si stavano ancora svolgendo le investigazioni sul caso - riuscì a scappare di prigione, la dichiarazione di infermità

[49] Anticipo che, per quanto riguarda il film oggetto di questa tesi, la narrazione degli eventi comincia nel 1874, quando il decreto era ormai già in vigore da poco più di vent'anni.

[50] Come già spiegato nella nota 42, era vietato uccidere nei pressi di templi, di santuari e della dimora dell'imperatore.

mentale venne ritirata e così ai due fratelli fu concesso di cercarlo nella loro ed in ogni altra provincia; una volta trovato, avrebbero avuto il diritto di prendersi la sua vita ed in seguito il dovere di comunicare l'accaduto alle autorità locali. Come per i due fratelli Kume, anche per la loro famiglia venne garantito il sostentamento durante tutto il tempo necessario ai due per portare a termine la loro vendetta. Sotto le sembianze ora di sacerdoti shintoisti, ora di cantastorie itineranti, ora di mendicanti, lo cercarono in lungo e in largo; ci vollero quattro anni per riuscire a trovare Mansuke; egli nel frattempo si era risposato e viveva nel villaggio di Isohama, vicino alla cittadina di Mito, situata a nord-est di Edo. Quando i due fratelli riuscirono finalmente ad ucciderlo, vennero ricompensati dalle autorità con dei doni e fu data loro una promozione.

Se quattro anni sembrano un periodo lunghissimo per riuscire ad ottenere il proprio scopo, c'è da dire che moltissimi aspiranti vendicatori non riuscirono mai a trovare i propri nemici, rinunciando alla propria vendetta e - in alcuni casi - decidendo di prendere i voti per ritirarsi a vita monastica. [51] [52] I fratelli Kume d'altronde, dovettero aspettare ben quarant'anni prima di raggiungere il loro scopo e rasserenare il proprio cuore. La protagonista del film oggetto di questa tesi ci insegna: il desiderio di vendetta non si placa nemmeno davanti allo scorrere del tempo.

Questo intreccio barocco di norme e di eccezioni può sembrare assurdo, ma quello che non è mai stato preso in considerazione dalla critica, come afferma Hearn, è il significato religioso originale del *katakiuchi*, che viene conservato tutt'oggi. Era essenzialmente un atto a scopo propiziatorio, come dimostra il rito con cui termina, ovvero l'offrire la testa del nemico sulla tomba del vendicato, recitando un discorso - il quale a volte poteva essere solo scritto - diretto al suo fantasma. Accadde lo stesso per la vicenda dei quarantasette *rōnin*, con il loro discorso lasciato sulla tomba di Asano, che adesso è custodito nel Sengakuji a Tokyo. [53] I *rōnin* parlano come se il loro signore fosse presente lì davanti a loro: la testa del nemico accuratamente lavata,

[51] Ujiie Michiko, *Katakiuchi: fukushū no sahō*, Tokyo, Chūō kōron shinsha, 2007, p.122.
[52] In generale veniva considerato un disonore non riuscire a compiere la propria vendetta e spesso i vendicatori preferivano non far più ritorno alla loro vita precedente cominciandone una nuova.
[53] Lafcadio Hearn, op. cit., pp.195-203. Hearn riporta il discorso per intero, scegliendo la traduzione di A.B. Mitford.

come veniva fatto nel pieno rispetto della tradizione, quando essa era presentata davanti al proprio signore ancora in vita; accanto ad essa, la spada usata da Asano per suicidarsi secondo l'ordine impostogli, adoperata a sua volta per decapitare Kira, il suo nemico; lo spirito di Asano era in tal modo simbolicamente chiamato a trafiggere la testa di Kira, così da dissipare per sempre tutta la sua rabbia. [54] Dopo che tutti i *rōnin* ebbero adottato in forma solenne la decisione di commettere *seppuku*, i loro corpi vennero bruciati davanti alla tomba di Asano. L'usanza di portare offerte e bruciare incensi presso le loro tombe da parte dei cittadini in visita si protrasse per centinaia di anni; oggi, al Sengakuji, è usanza lasciare biglietti da visita in segno di ammirazione. Il discorso dei *rōnin* tocca in particolar modo il popolo giapponese e fa sì che questi guerrieri siano oggetto di immenso rispetto, per l'affetto incondizionato verso il proprio signore, la fedeltà e il senso di dovere che andò oltre la loro vita. [55]

La vendetta è un sentimento da condannare nella logica della nostra etica moderna. Al contrario, le antiche storie di vendetta giapponese non hanno nulla a che fare con il mero e volgare regolamento dei conti, ma possiedono un lato nobile, che le accomuna tutte. Sono storie che mostrano gratitudine, abnegazione, coraggio nell'affrontare la morte e fiducia nell'aldilà, e gli spettatori - anche quelli stranieri - sono consciamente o inconsciamente colpiti dalla loro forte essenza religiosa. La semplice vendetta personale repelle i nostri sentimenti morali e viene considerata come un qualcosa che ha a che fare con gli istinti più bassi dell'animo umano mettendone in luce la sua bestialità. Tuttavia, un omicidio commesso per un senso di dovere e gratitudine nei confronti di un sovrano, un superiore, un maestro o un padre può fare appello, al contrario, ai nostri valori morali più alti ed è quello che suscita in noi la storia dei quarantasette *rōnin* e analogamente anche quella di Yuki, protagonista del film preso in esame in questa tesi.

Quello che Hearn definisce il "culto della lealtà" in Giappone, si fonda su terribili costumi, come *junshi*, *seppuku* e *katakiuchi*. Questo culto, evoluto in centinaia di anni

[54] Asano era diventato un *onryō,* uno dei tanti y*ōkai* del folklore giapponese. Gli *onryō* sono gli spiriti vendicatori di coloro che muoiono per morte violenta o ingiusta e tormentano ancora i vivi perché, appunto, pieni di rancore.
[55] Cfr. Lafcadio Hearn, op. cit., p. 201.

di guerra, mostra un patrimonio nazionale dal valore incommensurabile; «*un potere morale capace di azioni miracolose se guidato da un saggio volere e diretto a un più nobile fine*». [56] L'azione, originariamente negativa, viene in qualche modo sradicata dalla sua natura e trasformata in un nuovo sentimento di lealtà e obbligo morale: possiamo considerarlo come un «*moderno senso di patriottismo*». [57]

Rendere pubblica un'azione che fino ad allora era stata confinata alla sfera del privato, fece sì che alcuni episodi di vendetta - i più clamorosi - divennero di interesse pubblico, anche quelli compiuti precedentemente all'istituzionalizzazione della vendetta, finendo per diventare soggetti di drammi del teatro giapponese, abbelliti da nuovi elementi spettacolari e pieni di pathos, che contribuirono alla trasformazione della storia in mito.

[56] Ibid., p. 203.
[57] Ibid., p. 203.

1.3 La vendetta nel teatro giapponese

Prima di passare al capitolo successivo, trovo interessante descrivere alcune delle più famose storie di vendetta del Giappone e delle loro realizzazioni letterarie e teatrali perché il cinema giapponese è legato al teatro fin dalle sue origini: come sostiene infatti Donald Richie, *«Il pubblico percepiva i film come una nuova forma di teatro»*.[58] Quando i primi esperimenti del cinema occidentale erano basati sulla ripresa di fenomeni naturali, i giapponesi riprendevano drammi *kabuki*. Il cinema occidentale sta alla fotografia come quello giapponese sta al teatro. Poiché le trasposizioni sono molteplici, mi limiterò tuttavia, ad illustrare le varie storie in generale, con alcune considerazioni a riguardo e farò solo alcuni accenni ai titoli dei drammi.

1.3.1 Soga monogatari: la vendetta dei fratelli Soga

Quello che Mills definisce come *«l'archetipo del katakiuchi»* [59] fu la vendetta dei fratelli Soga. La vicenda non fu un evento particolarmente rilevante dal punto di vista politico, ma la leggenda delle loro gesta ha continuato ad essere celebrata nella letteratura fino ad oggi, definendo gli standard con i quali si dovettero poi confrontare le altre storie di *katakiuchi*; possiamo dunque considerare i due fratelli come il prototipo per antonomasia dei vendicatori in Giappone.

Il primo riferimento scritto all'evento si trova nella raccolta ufficiale del tredicesimo secolo, nominata *Azuma kagami* [60] (lett. "lo specchio dell'Est"), ma prima di allora la storia veniva tramandata oralmente dai preti e dalle monache del santuario di Hakone, ma soprattutto - come sostiene Kominz - dalle *goze*, cantastorie itineranti (solitamente cieche) le quali, accompagnandosi con lo *tsuzumi* (un piccolo tamburo a clessidra) o lo *shamisen*, cantavano canzoni popolari e recitavano testi del teatro *nō*.[61]

---

[58] Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to Videos and DVDs,*Tokyo, Kodansha International, 2005, p. 22.
[59] D. E. Mills, op. cit., p. 530.
[60] La raccolta venne probabilmente compilata tra il 1266 e il 1301 ed è considerata il diario ufficiale del *bakufu* di periodo Kamakura, poiché contiene molti dettagli su fatti politici e militari del tempo.
[61] Cfr. Laurence Richard Kominz, *Avatars of Vengeance: Japanese Drama and the Soga Literary Tradition*, Ann Arbor, U of M Center for Japanese Studies, 1995, pp. 33-34.

Fu solo col periodo Muromachi (1336-1575) che la storia divenne il soggetto di un racconto in prosa, il *Soga monogatari* (*La storia dei fratelli Soga*), del quale esistono diverse versioni - la prima molto differente dall'ultima - ma anche diversi drammi *nō*, *kōwaka,* drammi *kabuki* e *jōruri*; alcuni testi scolastici del periodo prebellico includevano estratti dal *monogatari* come esempio dei valori di pietà filiale determinazione e devozione. I protagonisti, Soga no Jūrō Sukenari e Soga no Gorō Tokimune, vendicano il padre, Kawazu no Saburō Sukeshige - ucciso nel 1177 dal generale Kudō Suketsune - dopo diciassette anni, precisamente nel maggio del 1193, durante una battuta di caccia nell'accampamento dello *shōgun* Minamoto no Yoritomo (1147-1199), ai piedi del monte Fuji. Jūrō venne ucciso durante lo scontro, mentre Gorō fu catturato e giustiziato per ordine di Yoritomo il giorno seguente. La premessa di tutta la vicenda si snoda attorno ad un problema di eredità che viene fatto risalire addirittura al trisnonno dei due fratelli. Tutto iniziò con Itō no Suketaka il quale, avendo perso il figlio maggiore, al momento di decidere chi fosse l'erede dei suoi possedimenti, si trovò a scegliere tra il nipote Itō no Sukechika e il figlio Kudō no Sugetsugu, avuto da sua figlia adottiva. Alla fine egli scelse Sugetsugu perché, seppur nato da una relazione clandestina, era pur sempre un figlio, un gradino più in alto del nipote Sukechika, il quale invece era sicuro di ottenere i possedimenti, poiché apparteneva alla linea di eredi legittimi. Quando Sugetsugu morì, suo figlio Kudō no Sugetsune, ancora bambino, venne affidato a Sukechika, il quale finalmente ebbe il controllo di tutte le terre di Itō. Egli non restituì mai i possedimenti a Sugetsune, nemmeno quando questi raggiunse la maggiore età. Sugetsune allora progettò di uccidere Sukechika, assoldando due assassini che - per sbaglio - uccisero il figlio, Kawazu no Sukeyasu, ovvero il padre dei due famosi fratelli Jūrō e Gorō. I due, troppo piccoli al tempo, vennero affidati a Soga no Sukenobu (probabilmente un cugino del clan Itō, il quale sposò la madre diventando il loro padre adottivo) che li crebbe con la tragica storia dell'assassinio del loro padre.

Nella descrizione dei due fratelli, Jūrō viene rappresentato come un uomo sofisticato, dai tratti aristocratici ed elegantemente vestito, ma anche come guerriero,

abile nell'uso di arco e freccia; Gorō, invece, è l'esatto opposto del fratello: l'aspetto di un guerriero, una corporatura possente, capelli selvaggi e dal carattere istintivo ed impetuoso.

Chikamatsu [62], nel corso della sua carriera, scrisse tredici drammi Soga e tra tutti il più famoso resta sicuramente il primo, *Yotsuigi Soga (L'erede Soga*, 1683), un dramma *jōruri* in cinque atti che ci racconta la storia già a vendetta compiuta e comincia con la scena dell'interrogatorio di Gōro da parte dello *shōgun* la mattina dopo. Il terzo atto si incentra maggiormente sulla figura femminile, in particolare su quella delle due cortigiane amanti dei due fratelli - Tora e Sōshō - e della loro madre. La vicenda si conclude con un lieto fine del tutto nuovo: la fama e il nome della famiglia Soga continueranno, grazie all'erede di Jūrō, che Tora porta in grembo. [63]

Trovo interessante far notare un particolare della storia: nonostante lo sbaglio dei servitori di Suketsune, che uccisero il figlio invece del padre, egli non diede mai un nuovo ordine, ritenendo così compiuta la sua vendetta. La considerazione nasce spontanea: gli errori dei padri diventano gli errori dei figli, i quali possono essere considerati come sostituti adatti per portare a termine la propria vendetta.

Nel Giappone feudale, in cui l'onore o il suo opposto era un aspetto fondamentale della vita di ogni individuo, lo *tsumi* (trasgressione, colpa) del padre diventava il fardello del figlio; allo stesso modo, in un certo senso, il disonore colpiva anche quelli che subivano la perdita di un caro. Questo "disonore ereditato" - se così si può chiamare - esercitava un forte impatto su colui che veniva incaricato o decideva di compiere la vendetta.[64] Nel contesto del *katakiuchi* all'interno della cultura guerriera, una delle motivazioni principali nel perseguire la vendetta era il desiderio di cancellare il disonore e la vergogna abbattutasi sul nome della propria famiglia. Si parla dell'onore della *ie* (la casa, la famiglia) - posto al disopra dell'onore individuale - che ha il potere di influenzare anche le generazioni future. La motivazione alla base della vendetta diventa ancora più personale, nel senso che coinvolge la persona stessa

[62] Chikamatsu Monzaemon (1653 – 1724) fu un famoso scrittore e drammaturgo giapponese vissuto in periodo Edo.
[63] Lurence Richard Kominz, op. cit., pp. 112-18.
[64] Questo è, appunto, l'obbligo morale che grava sulla protagonista di *Shurayuki hime*.

in quanto singolo e non più solo le sue emozioni e il legame di sangue che questi aveva con la vittima, dandogli ulteriori motivazioni per agire.

L'onore e la sua perdita sono determinati dalle azioni del singolo individuo; queste azioni influenzano anche gli appartenenti alla sua cerchia e quindi, se l'onore di un individuo viene sporcato da azioni indegne, ciò, con un effetto domino, influenzerà anche le persone con cui l'individuo è connesso. Tutte le forme di onore sono interconnesse per formare una rete di relazioni reciproche - ovvero tra l'onore personale e familiare, ma anche tra quello personale di un vassallo e quello del suo signore feudale - un ciclo interconnesso di onore e disonore che non incontra mai una fine.

Come accennato nel paragrafo precedente, in un periodo di relativa pace come quello Tokugawa, in cui il significato dell'intera esistenza dei *samurai* venne messo in discussione, il *Soga monogatari* incarnò appieno l'ideale guerriero e fu proprio in questo periodo che guadagnò l'appellativo di uno dei racconti sulla vendetta più famosi nella storia del paese, arrivando addirittura ad essere uno dei fattori di mutamento delle statistiche e delle demografia relative alla pratica del *katakiuchi* del Giappone feudale. Come in ogni periodo di pace, anche in quello Tokugawa si registrò un aumento della produzione letteraria. Inoltre, le nuove tecniche di stampa su matrice in legno resero possibile la nascita della produzione di massa. Col tempo la cultura letteraria si diffuse dall'aristocrazia alla nuova classe emergente dei *chōnin* (lett. "abitanti della città"). Spesso le opere più apprezzate erano proprio quelle che promuovevano l'etica del *samurai*, dei quali i cittadini cominciavano ad emulare azioni e comportamenti a dimostrazione del proprio onore; l'usanza più "venerata" era il *seppuku*, ma con l'aumento degli episodi di *katakiuchi* tra la popolazione e con la pratica ormai considerata legale, quella che era rimasta una prerogativa esclusiva della classe guerriera per centinaia di anni cominciò a diventare comune anche tra la popolazione. Mills ci fornisce alcuni dati (facendo però riferimento al periodo immediatamente successivo all'incidente dei quarantasette *rōnin*, del quale tratterò a breve): se nel periodo che va dal 1609 al 1703 furono registrati ventinove atti di

vendetta per mano di *samurai* contro solo quattro per mano di persone appartenenti allo strato più basso della società, tra il 1703 e il 1804 i casi furono, rispettivamente, diciannove e sedici e addirittura tra il 1804 e il 1865, i valori furono invertiti; [65] di norma gli incidenti venivano riportati su giornali illustrati, che ne fornivano violenti e dettagliati resoconti. Gli episodi di *katakiuchi* erano ormai diventati un fenomeno sociale comune, tanto che, alla fine del periodo Tokugawa, si potevano trovare persino documenti umoristici che registravano i casi più eclatanti in classifiche, come veniva fatto per gli incontri di *sumō*, con il Giappone occidentale in gara contro quello orientale. [66]

1.3.2 Cūshingura: la vendetta dei quarantasette rōnin

L'apoteosi delle storie sulla vendetta venne raggiunta con quella conosciuta con il nome di *Cūshingura*, la storia dei quarantasette *rōnin*. Un altro titolo è quello di *Akō rōshi jiken* (*Il caso dei vassalli di Akō*) dal nome del feudo del quale facevano parte i guerrieri protagonisti.

Il quattordicesimo giorno del terzo mese del quattordicesimo anno dell'era Genroku (il 21 aprile 1701), il signore di Akō, Asano Naganori, estrasse la sua spada contro Kira Yoshinaka all'interno del palazzo dello *shōgun* Tokugawa Tsunayoshi; se i racconti successivi all'accaduto assegnano a Kira la colpa di aver provocato ed umiliato pubblicamente Asano per futili ragioni personali - che spiegano perciò l'agire di quest'ultimo - storicamente il motivo dell'attacco rimane sconosciuto. Asano aveva osato ingaggiare un duello nella dimore dello *shōgun* e perciò fu costretto a compiere *seppuku*; i suoi beni vennero confiscati, il nome della sua famiglia cadde in rovina ed i suoi servitori persero il rango di *samurai* diventando *rōnin*. Passato un anno (trascorso nell'ombra nel caso di alcuni ed in modo dissoluto nel caso di altri) visto il costante controllo di Kira, sempre all'erta per paura di una vendetta, i quarantasette *samurai* di Asano - guidati da Ōishi Kuranosuke Yoshio - decisero di fare irruzione nella dimora di Kira, lo uccisero e presentarono la sua testa al cospetto

[65] D. E. Mills, op. cit., p. 531.
[66] Ibid., p. 532.

della tomba del loro padrone, nel rispetto delle virtù feudali di un *samurai*, ma andando contro l'ordine dello *shōgun* di non cercare vendetta per la morte di Asano. Il quarto giorno del secondo mese del 1703, i quarantasette servitori furono costretti a commettere *seppuku* e i loro corpi furono bruciati quella stessa notte al Sengakuji. [67]

La vicenda presenta alcuni aspetti controversi. Ad esempio, alcuni ritengono che quello tra Asano e Kira possa essere considerato un episodio di *kenka*, in cui però è avvenuta una violazione della legge denominata *kenka ryōseibai*, che in caso di liti in cui è presente violenza fisica, prevede la punizione per entrambe le parti, non importa di chi sia la colpa. In tutto ciò trova dimora il risentimento dei *samurai*, i quali trovarono ingiusta la sola punizione del loro padrone e non di Kira. Altra domanda ricorrente è quella che riguarda le motivazioni che hanno spinto i *rōnin* a compiere la vendetta, se cioè sono stati ispirati principalmente dal dovere (*gi*), dalla lealtà (*chū*) o dall'onore (*ichibun*). Ed infine, se si tratta di una questione pubblica o privata.

Il *bakufu*, al tempo, si trovò in serie difficoltà nel decidere della sorte dei *rōnin*, rischiando di perdere sia credibilità e autorità, sia di cadere in contraddizione. Se, da una parte, sarebbe stato giusto punire i *rōnin* per aver commesso l'omicidio di un uomo che per lo Stato era innocente, dall'altra, i princìpi che lo Stato stesso aveva adottato come modello per la fondazione dell'etica del guerriero, sarebbero stati contraddetti dando prova di non essere un governo coeso, e tutto ciò si sarebbe rivelata, nel tempo, sicuramente una mossa controproducente. Per di più la questione era diventata di dominio pubblico; il gesto dei vassalli aveva conquistato gli abitanti di Edo e da subito cominciarono a diffondersi storie, anche arricchite di particolari, contribuendo a dare un carattere leggendario alla vicenda. Il governo non poteva ignorare tutto ciò.

Proprio per questo vennero interpellati molti intellettuali, al fine di riuscire ad adottare la decisione migliore. Uno di questi fu Ogyū Sorai (1666-1728), l'intellettuale confuciano più illustre dell'epoca. Egli pose la questione sul piano della distinzione tra pubblico (*kō*) e privato (*shi*). In primo luogo diede la precedenza alla

[67] Kevin J. Jr. Wetmore (a cura di), *Revenge Drama in European Renaissance and Japanese Theatre: from Hamlet to Madame Butterfly*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2008, pp. 8-9.

dimensione pubblica, ma allo stesso tempo simpatizzò per i *rōnin* ed infatti fu proprio grazie al suo intervento che ai vassalli fu risparmiata l'umiliante morte per decapitazione e concessa quella per *seppuku* [68], concessione che si dava solo a *daimyō* e vassalli, non ai guerrieri senza padrone che venivano banditi dalla società.

Per Maruyama, afferma Rossella Marangoni, Sorai riconobbe che quella dei *rōnin* fu una vendetta giusta che rispondeva ai canoni di lealtà tipici della mentalità confuciana affermando, allo stesso tempo, che le motivazioni private non potevano travalicare una questione che richiedeva decisioni di carattere politico. Per questo cita un documento scritto in risposta alle richieste dello shogunato che sintetizza il ragionamento di Sorai e che qui riassumo:

> *Gi* è il modo in cui si conferma la propria integrità personale. La legge è il modello con cui si misura l'intera società. *Rei* è usato per controllare il cuore, mentre *gi* è usato per controllare gli eventi. I *samurai* vendicano il male fatto al loro signore, hanno perciò mantenuto il loro senso dell'onore. Però il problema sta nel fatto che il loro signore abbia inveito sì, contro quello che considerava il proprio nemico, ma lo ha fatto all'interno del palazzo imperiale (all'interno del quale è vietata ogni disputa violenta). Cospirare contro il governo è proibito, quindi se ai *samurai* viene concesso il *seppuku* la richiesta della famiglia di Kira sarà esaudita e l'onore dei *rōnin* rispettato. Se si permette a questioni private di minare e mettere in discussione questioni pubbliche non sarà possibile mantenere la legge nel paese. [69]

In estrema sintesi: è la logica dello stato che deve prevalere.

Anche questo avvenimento divenne soggetto di numerosissimi drammi e romanzi, Da una parte ci furono i così detti *jitsuroku* (lett. "documenti reali"), i racconti che venivano definiti attendibili storicamente, mentre dall'altra parte i drammi *jōruri* e *kabuki*, che man mano cominciarono ad arricchirsi di particolari, con trame secondarie e personaggi minori, con un'enfasi particolare sul romanticismo e i drammi familiari. Ogni opera però era sottoposta al continuo controllo della censura di Edo e quindi, anche se le storie venivano arricchite di particolari *fictional*, dovevano comunque rispettare le direttive ufficiali del governo, che proibiva la

[68] Il *seppuku* imposto prende il nome di *tsumebara*.
[69] Cfr. Maruyama Masao, *Studies in the Intellectual History of Tokugawa Japan*, cit., p. 74, cit. in Rossella Marangoni, op. cit., p. 25.

trattazione di eventi politici contemporanei; lo stratagemma per ovviare al problema era di trasporre la vicenda in epoche passate, alterando anche i nomi dei protagonisti.[70]

Il primo dramma che trattò della vicenda fu *Goban Taiheiki* (*Le cronache della grande pace giocate su una scacchiera di go*) di Chikamatsu, scritto nel 1706, solo pochi anni dopo l'accaduto. Poi venne il momento di *Kanadehon Chūshingura* (id., 1748) [71], che, originariamente scritto per il teatro dei burattini, venne adattato al *kabuki* ed ancora oggi mantiene lo status del dramma teatrale più famoso nella storia del teatro giapponese.

Il 7 febbraio del 1873, la pratica del *katakiuchi* venne dichiarata illegale dal governo Meiji: il Giappone doveva liberarsi di tutti quei retaggi del passato non più utili alla formazione di un paese che voleva camminare a fianco delle altre potenze occidentali. La storia dei quarantasette *rōnin* però, in qualche modo continuò ad essere raccontata, come nel caso di *Genroku Chūshingura* (*Il Chūshingura dell'era Genroku*, 1934), del quale Mizoguchi fece un adattamento cinematografico nel 1941. Dalla rimessa in scena di *Kanadehon Chūshingura* nel 1947, il dramma ha continuato ad essere rappresentato regolarmente fino ai giorni nostri.

Quello dei quarantasette *rōnin*, definito *Akō gishi ron* (il dibattito sui guerrieri giusti di Ako), fu un episodio di vendetta che ancora oggi viene ricordato e rievocato con parate e feste ed ancora oggi molti lasciano offerte e bruciano incensi al Sengakuji per rendere omaggio a quei valorosi guerrieri.

---

[70] Henry D. II Smith, *The Capacity of Chūshingura: Three Hundred Years of Chūshingura*, Monumenta Nipponica, Vol. 58, No. 1, pp. 1-42, 2003, p.17.

[71] Il titolo ha una funzione prettamente simbolica; al numero dei *rōnin* viene accostata l'immagine dei *kanadehon*, ovvero quaderni di calligrafia scritti in *kana*, usati per imparare il sillabario giapponese tramite la poesia di *iroha,* una poesia dell'undicesimo secolo che racchiude la concezione buddhista della vita, composta da 47 lettere in versi di cinque e sette sillabe che compongono il vecchio alfabeto giapponese.

1.3.3 Igagoe dōchū sugoroku

Anche *Igagoe dōchū sugoroku* (*Attraverso il passo di Iga col sugoroku*[72]) è un dramma teatrale tratto da un fatto realmente accaduto e che, insieme alla vendetta dei fratelli Soga e a quella dei quarantasette *rōnin*, costituisce una delle tre "improprie" grandi vendette del Giappone. [73] Scritta per il *bunraku* nel 1783 da Chikamatsu Hanji , fu adattata per il teatro *kabuki*; dettagli, ambientazione e nomi dei personaggi furono alterati per non incorrere nella censura dello shogunato Tokugawa. La storia si basa sull'incidente avvenuto nel 1634, in cui Watanabe Kazuma (Wata Shizuma nella versione teatrale), dopo quattro lunghi anni di attesa riuscì a trovare Kawai Matagorō (Sawai Matagorō), l'assassino del fratello minore, tendendogli un'imboscata al passo di Iga. In realtà, nel dramma è il padre ad essere ucciso: probabilmente anche questo particolare è stato alterato per evitare la censura.

Wada Yukie è un servitore anziano del clan Uesugi e ha due figli, una figlia (Otani) e un figlio (Shizuma). Sawai Matagorō, anch'egli al servizio della stessa famiglia, dopo aver cercato invano di ricevere le attenzioni di Otani, per riscattarsi uccide Yukie, e poi fugge, aiutato dal commerciante di kimono Jūbē, rubando anche una preziosa spada, antico cimelio della famiglia; nello scontro che precede la fuga, il figlio di Yukie viene ferito gravemente. Shizuma vorrebbe vendicare la morte del

[72] Viene utilizzato simbolicamente il *sugoroku* per fare un parallelo col percorso affrontato dai personaggi del dramma per riuscire a compiere la loro vendetta. Il *sugoroku* (lett. "doppio sei") è un antico gioco da tavolo giapponese, nato intorno al tredicesimo secolo, simile al gioco dell'oca. Esistono molte varianti della tavola da gioco, sulla quale venivano raffigurate immagini a tema religioso, politico, teatrale (per esempio utilizzando le immagini degli attori famosi) e persino a tema erotico. Nel nostro caso, il titolo del dramma si riferisce ad un *sugoroku* con le immagini delle trentadue stazioni del Tōkaidō (lett. "strada del mare orientale"), una delle cinque vie di comunicazione più importanti del Giappone, costruita dal governo Tokugawa. La strada rappresentava l'arteria centrale del paese e collegava Kyōto con Edo; lungo il percorso vi erano situati punti di ristoro per i viaggiatori, che in seguito divennero anche punti panoramici e di pellegrinaggio, tanto da essere stati raffigurati da Hiroshige (famoso incisore e pittore di periodo Edo) nelle sue stampe *ukiyoe*.

[73] I tre esempi più famosi di *katakiuchi* sono in realtà vendette definite "improprie" perché hanno violato i princìpi che regolavano la pratica nel Giappone feudale. Nello specifico, la vendetta compiuta al passo di Iga è considerata impropria perché un fratello minore è stato vendicato da un fratello maggiore e non viceversa. I fratelli Soga invece furono accusati di aver riscosso vendetta privata ad un evento pubblico ed ucciso un ufficiale dello *shōgun:* ciò venne considerato un attacco diretto ai vertici del potere politico e militare. Infine, quella dei quarantasette *rōnin* è una vendetta impropria poiché il loro padrone fu condannato a morte per aver attaccato il suo tormentatore all'interno del palazzo dello *shōgun*, atto vietato dalle legge e quindi non degno di essere vendicato. I *rōnin,* quindi, agirono in segreto e senza avvertire le autorità, il che li mise nella piena condizione di aver violato i princìpi scritti nell'articolo 51 del Codice di Ieyasu; essi furono accusati di cospirazione e di aver disturbato la quiete di Edo, anche se - come ho spiegato precedentemente - intervennero molti studiosi in loro difesa, i quali considerarono il loro un gesto eroico invece che un atto criminale.

padre, ma nel suo stato attuale non sarebbe mai riuscito a farcela da solo: la sua unica speranza è il cognato Karaki Masaemon, marito di Otani. Tuttavia, per legge Masaemon non potrebbe svolgere la funzione di *sukedachi* poiché Otani, in passato, è stata ripudiata dal padre. Inoltre, in quel periodo, Masaemon era sul punto di accettare un posto importante come maestro d'armi presso un famoso signore. Alla fine, Otani divorzia dal marito per aiutare il fratello e Masaemon decide di rinunciare alla sua carriera per partire insieme a Shizuma.

La trama si snoda in dieci atti e mostra gli sforzi di Shizuma e Masaemon alla disperata ricerca di Matagorō. Il loro inseguimento li porterà ad attraversare le varie stazioni del Tōkaidō, incontrando nuovi personaggi che parteggeranno per una piuttosto che per l'altra fazione. Nell'atto conclusivo i due sorprenderanno Matagorō al passo di Iga Ueno (a metà strada tra Nara e Nagoya) e riusciranno finalmente a vendicare il padre di Shizuma. [74] Il successo della vendetta è dovuto all'aiuto che Shizuma riceve grazie alle rinunce e ai sacrifici degli altri personaggi. Il dramma, infatti, si concentra sulle conseguenze, spesso drammatiche, della lealtà incondizionata che le persone mostrano nei confronti degli altri, per motivi diversi tra loro.

1.3.4 Go taiheiki shiroishi banashi

Il dramma *Go taiheiki shiroishi banashi* (*La storia di Shiroishi e le cronache della grande pace)*, originariamente scritto per il *jōruri*, fu in seguito adattato al teatro *kabuki* e rappresentato per la prima volta nel 1780. [75] E' considerato un *jidai sewamono*, vale a dire un dramma storico con ambientazioni della vita cittadina di tutti i giorni. Il titolo deriva dalla città di Shiroishi, situata nella provincia di Ōshu, dove si verificò il fatto storico. Tra tutti i *katakiuchi mono*, questo assunse un'importanza particolare poiché il compimento della vendetta avvenne per mano di due donne. Nel 1723 infatti, due giovani sorelle di undici e diciotto anni uccisero

[74] Cfr. http://www.kabuki21.com/ids.php.
[75] Cfr. James R. Bradon, Samuel L. Leiter (a cura di), Kabuki Plays on Stage: Villainy and Vengeance, 1773-1799, Honolulu, University of Hawaii Press, vol.2, 2002.

l'assassino del proprio padre, un povero contadino; l'opera però, venne collocata circa quattro secoli prima, per evitare la censura e venne arricchita di particolari *fictional* per incontrare il gusto del pubblico (il dramma è famoso anche per il ritratto realistico dei quartieri di piacere, *setting* che ha sempre avuto un grande appeal sul pubblico). La storia viene ambientata subito dopo la morte di Kusunoki Masashige, governatore della provincia di Kawachi: dettaglio importante questo, perché il padre delle due ragazze era, un tempo, un valoroso *samurai* al servizio del clan Kusunoki ma, una volta morto il suo signore, divenne un *rōnin* ed in seguito retrocesse di rango, diventando un semplice contadino. Egli fu ucciso per mano di un perfido ufficiale, solo perché cercò di difendere i diritti di un contadino durante una disputa. Le sue due figlie, Miyagino la maggiore (una famosa cortigiana) e Shinobu la minore (una domestica), partirono alla ricerca del loro nemico e furono aiutate dal padrone del bordello, il quale, affermando di agire come il padrino dei fratelli Soga, diede il permesso a Miyagino di partire, donandole sia il contratto di prostituta sia un permesso che le consentisse di lasciare il quartiere, affermando che quelli rappresentavano l'equivalente dei "due permessi dei fratelli Soga": le due ragazze quindi, vengono paragonate ai due famosi fratelli per la loro perseveranza ed il loro coraggio. Questa citazione non è un esempio isolato e tanto le gesta dei Soga diventarono famose, che molti drammaturghi adottarono lo stratagemma di inserire il loro nome nei titoli dei drammi anche se in realtà non avevano nulla a che fare con la vicenda originale.

1.3.5 Katakiuchi Tengajayamura

I fatti storici che ispirarono la *piece* teatrale *Katakiuchi Tengajayamura* (*Vendetta al villaggio di Tengajaya*), ebbero luogo nel 1609 al villaggio di Tengajaya, vicino Osaka: un *samurai* di nome Hayashi Genzaburō si vendicò dell'uccisione del padre e del fratello maggiore.[76] Il dramma, che venne rappresentato per la prima volta nel 1781, invece è una storia di vendette che si intersecano tra di loro. I due fratelli (qui chiamati Hayase), Iori e Genjirō, cercheranno di vendicare l'uccisione del loro padre,

[76] Ibid.

avvenuta per mano di Tōma Saburōemon, insieme alle loro rispettive mogli (Somenoi e Hazue), ma prima di riuscirci dovranno affrontare numerosi ostacoli e situazioni che in seguito diventeranno *topos* convenzionali per molti *katakiuchi mono*: alcuni membri della fazione dei vendicatori si ammalano; sorgono alcune complicazioni attorno ad un cimelio di famiglia rubato; la moglie è costretta a prostituirsi per il bene della causa; avviene la tempestiva ricomparsa di un servitore perduto da tempo; uno dei vendicatori viene ucciso prima che possa compiere la vendetta (che nel nostro caso viene portata a termine dal fratello minore e dalle mogli). Questo dramma mostra come i protagonisti siano disposti a sacrificare non solo se stessi, ma persino le loro mogli, i parenti e la loro prole solo per il prezioso valore della lealtà.

1.3.6 Kagamiyama kokyō no nishikie

Anche in questo caso si tratta di un adattamento dal *jōruri* al *kabuki*. L'opera, dal titolo originale *Kagamiyama kokyō no nishikie* (*Kagamiyama: la lealtà delle donne*), venne rappresentata nel 1782 e combina tra loro due eventi realmente accaduti: uno riguardante i disordini all'interno del potente clan Maeda, della provincia di Kaga, attorno agli anni quaranta del 1700 e l'altro riguardante l'incidente del 1724, accaduto nella dimora del *daimyō* Matsudaira, presso il palazzo di Edo. Michi, una cortigiana ancora in apprendistato, viene ripetutamente tormentata e umiliata da un'altra cortigiana, Sawano, di rango più elevato, solo per averle portato le calzature sbagliate; la ragazza non riuscendo a sopportare ulteriormente i soprusi, si uccide. Yamaji, sua fedele servitrice, la vendica uccidendo la perfida donna. [77] Nell'opera i nomi delle donne vengono cambiati rispettivamente in Onoe, Iwafuji e Ohatsu. La parola *kagami* si riferisce a Kagamiyama, un luogo nella provincia natale di Ohatsu nel quale si rifugia dopo aver compiuto la vendetta, ma se scritto col carattere cinese si riferisce anche alla provincia di Kaga, dominio del clan Maeda. Inoltre *kagami* significa anche specchio e quindi la storia diventa la metafora della virtù samuraica al

[77] Ibid.

femminile. Infatti, per le analogie con la vendetta dei servitori più famosi del Giappone, l'opera viene anche chiamata *Onna Cūshingura*. [78]

E' importante sottolineare che i drammi di periodo Tokugawa nascevano da un periodo di transizioni culturali e socio-politiche all'interno di una società basata su rigide gerarchie piramidali e governata da un numero ristretto di nobili capitanati da un singolo sovrano, lo *shōgun*. I drammi di vendetta riflettevano questa situazione e molto spesso presentavano casi di vera ingiustizia e abuso di potere, in cui l'offensore si trovava in una posizione sociale superiore rispetto al protagonista. Per questo motivo la vendetta sul palco rappresentava una sorta di realizzazione di quei desideri che non potevano essere esauditi nella realtà, ovvero il riuscire ad assicurare la giustizia anche alla gente comune, anche a tutti coloro che non godevano di privilegi e consentire che, anche quell'elite, sempre più esclusiva e indifferente a ciò che succedeva al di fuori delle mura delle loro abitazioni, potesse avere - quando necessaria - la giusta punizione.

[78] Vedi nota 46.

Capitolo 2
Antieroi, i cattivi dal cuore d'oro

2.1 La figura dell'antieroe

La protagonista del film oggetto di questa tesi, come vedremo nel capitolo successivo, si discosta molto dal concetto tradizionale di eroe. In primo luogo perché è una donna, in secondo luogo perché non è perfetta: la sua storia nasce dal rancore e dall'odio, la sua non è un'indole buona, ma - al contrario - è un'assassina fredda e letale, che ha perso tutta (o quasi) la sua umanità. Nel *manga,* il monaco custode del tempio le ripeterà: «Tu non sei un essere umano che appartiene al mondo terreno, sei un demone che dimora nelle strade del'inferno, una bestia demoniaca che si nasconde sotto le spoglie di un essere umano...Perfino Buddha ha rinunciato a salvarti!» (le stesse parole verranno pronunciate, nel film, da Dōkai, il maestro che l'addestrerà a combattere).

Il suo scopo è quello di uccidere coloro che l'hanno fatta soffrire e per farlo, eliminerà tutti gli ostacoli che le si porranno davanti. Yuki (questo è il nome della protagonista) è senz'altro un'eroina non convenzionale, ma non è l'unica: appartiene al nutrito gruppo di quelli che possiamo definire "antieroi", scelti come soggetto di altrettanti numerosi adattamenti cinematografici che rimarranno pilastri fondamentali nella storia del cinema giapponese. A loro volta, questi film prendono spunto dalle storie di altri eroi, quelli protagonisti dei *jidai shōsetsu* (romanzi d'epoca), uno dei generi principali del *taishū bungaku* (letteratura di massa), fenomeno sorto in Giappone durante l'era Taishō (1912-1926).

Quando si parla di antieroe, si fa sicuramente riferimento a caratteristiche opposte a quelle dell'eroe altruista e buono ad ogni costo; viene meno, pertanto, la purezza delle azioni attribuite tradizionalmente all'eroe, in favore di ragionamenti più contorti, talvolta oscuri. Tuttavia, l'antieroe non rappresenta l'antagonista della storia, proviamo, quindi, a delinearne il profilo evidenziandone le sue caratteristiche.

Ovviamente non esiste un'unica descrizione valida in tutti i casi, ma è comunque possibile elencare una serie di attributi che possono o meno coesistere nella descrizione del personaggio.

Di per sé difficile da inquadrare, l'antieroe si può definire un eroe imperfetto nel senso byroniano del termine: è un personaggio apatico, un solitario che parla raramente; è un ribelle, un arrogante; pieno di difetti e politicamente scorretto, mostra avversione per la società e le sue istituzioni, per questo è un diverso, un reietto (caratteristica talvolta marcata anche fisicamente); spesso mostra comportamenti autodistruttivi ed è tormentato, anche nei sogni, da un passato oscuro.

Può passare dal celibato estremo all'estrema promiscuità[79]; non ha codice morale né certezze; è un pessimista cinico e sarcastico, un menefreghista dal tradimento facile che non si fa scrupoli di rubare; può essere il classico bello e dannato o un donnaiolo che beve e gioca d'azzardo; può mostrare un'intelligenza fuori dal comune; può essere un maschilista, ma avere così tanto carisma da attrarre comunque le donne. E' un assassino che non esita ad uccidere chi gli si pone davanti, ma non è mai completamente malvagio; difatti, nella storia che lo riguarda ci saranno comunque dei brevi momenti in cui il suo lato sensibile verrà fuori; se in qualche modo si è opposto al bene, lo ha fatto per determinate ragioni. Come vedremo nei capitoli successivi, molti tra questi attributi possono essere tradotti in chiave femminile e accomunati alla figura di Yuki.

Dal complesso delle caratteristiche sopraelencate emerge, dunque, il particolare ritratto dello spadaccino nichilista e ci si pone, di conseguenza, la domanda sul come mai ciò accada. Una spiegazione sul perché questo «*nichilismo della spada*» [80] sia entrato a far parte della caratterizzazione dei personaggi, la ritroviamo nel romanzo d'epoca *Daibosatsu tōge* (*Il passo del grande Buddha*, 1913) di Nakazato Kaizan (1885-1944) in cui si fa un preciso riferimento alla situazione sociale del tempo: si

[79]In proposito, è da notare che nel film di *Shurayuki hime*, Yuki non mostra alcun tipo di pulsione sessuale e, seppur di una bellezza disarmante, la sua figura non viene eroticizzata affatto; accade tutto il contrario, invece, nella versione del *manga*. In merito a questa discordanza, tenterò di avanzare un'ipotesi nel quarto capitolo quando parlerò delle differenze tra il *manga* e il film.

[80] Ozaki Hotsuki, *Taishū bungaku*, Tokyo, Kinokuniya shoten, 2007, p.62.

tratterebbe, cioè, del risultato prodotto dalla crisi economica del marzo del 1920, il quale, insieme al senso di ansia e insicurezza sorto dopo il terribile terremoto del Kantō (1923) e all'incidente Amakasu [81], avvenuto poco dopo, aveva contribuito a far crescere, nell'intellighenzia, immagini nichiliste e di distruzione. Pertanto, «*...nel ritratto di questi eroi erano bene impresse le paure degli intellettuali del tempo*».[82] Non è difficile condividere questa spiegazione poiché possiamo ben comprendere come un clima di crisi e di sfiducia – che può condurre, a sua volta, ad atteggiamenti di nichilismo di vario tipo (etico, morale, politico, ecc.) – possa essere rappresentato dalle azioni di uno spadaccino, il quale uccide al di là, appunto, di ogni etica e di ogni morale. Ma ecco che da quelle stesse azioni, accanto alla negatività di questo atteggiamento nichilista, in una sorta di catarsi, può nascere anche un momento positivo: sono proprio le gesta di questi eroi, le loro abilità, che accendono, alimentano e fanno correre la fantasia di lettori e spettatori i quali, mediante questi personaggi, intravedono le possibilità di riscatto e risoluzione della crisi, senza trascurare il fatto che gli antieroi diventano oggetto di empatia per il pubblico che si immedesima in loro, molto più che nelle figure degli eroi perfetti e infallibili, proprio perché tutti abbiamo dei difetti che possiamo veder rispecchiati, in varia misura, in questi personaggi. Chiunque guarderà *Shurayuki hime*, non potrà non essere istintivamente dalla parte della protagonista.

Insomma, è per l'atteggiamento di sfida di colui che ti guarda negli occhi senza proferir parola, come accade per Tsukue Ryūnosuke; è per l'abilità di Miyamoto Musashi nel padroneggiare la tecnica *nitoryū*; è per la tecnica denominata *tsubame gaeshi* di Sasaki Kojirō; è per il magnetismo unito alla furente tecnica *engetsu* di Nemuri Kyoshirō; è per lo scintillio delle spade creato dalle lame che si incontrano; è per tutto ciò che si crea quella catarsi che mette le ali all'immaginario collettivo. [83]

[81] Subito dopo lo scompiglio creato dal terremoto, temendo che le forze anarchiche potessero prendere il controllo approfittando della situazione, un plotone della polizia militare, guidato dal tenente Amakasu Masahiko arrestò e uccise l'anarchico Ōsugi Sakae (1885-1923), insieme al nipote di sei anni e all'anarchica e femminista Itō Noe (1895-1923). Le vittime vennero pestate a morte e gettate in un pozzo; l'incidente indignò la popolazione per la brutalità usata nei confronti di due personaggi di spicco del movimento e di un bambino.

[82] Ozaki Hotsuki, op. cit., p.63.

[83] Cfr. ibid., p.63.

In ambito cinematografico, Sybil Thornton fornisce un'ulteriore classificazione dell'eroe all'interno del genere *jidaigeki* (film in costume), facendo distinzione tra eroe sociale, eroe tragico ed eroe nichilista o antieroe.[84] Sulla base delle sue descrizioni, si può pervenire alla conclusione che, soprattutto per quanto riguarda gli ultimi due tipi di eroe, le divisioni non siano poi così nette e che, dal mio punto di vista, spesso l'eroe nichilista sia il prodotto finale della situazione affrontata in qualità di eroe tragico.

L'eroe tragico è vittima del sistema politico e sociale, ha subito calunnie, è stato sconfitto in battaglia o condannato a morte per difendere quello in cui credeva. Viene continuamente tormentato dai suoi nemici o dal destino, viene spesso tradito da coloro che gli sono più vicino; *«L'eroe tragico ha perso tutto quello che poteva perdere nella vita e muore, soffrendo, con grande risentimento»*.[85] La ragione per la quale vengono raccontate le sue storie, risiede in un motivo culturale: la base sta nell'antico timore reverenziale dei giapponesi nei confronti di tutto quell'immaginario folkloristico di demoni e spiriti vendicativi di persone decedute prima del loro tempo (col risentimento per un'offesa o un torto subito, oppure assassinate brutalmente), senza aver lasciato prole o famiglia in grado di poterli piangere e compiere riti in loro memoria. Per questo, per paura di essere tagliati fuori dalla società, tormentano i vivi in cerca di un risarcimento. Da sempre le loro vendette sono state temute dal popolo giapponese e l'esistenza dei vari riti di pacificazione, sia shintoisti che buddhisti, ne è la prova.

Gli eroi nichilisti invece, sono tutti eroi alienati dalla società, sono emarginati o criminali, solitari e taciturni oppure trasandati, noncuranti e sociopatici e i loro valori/disvalori prendono spunto dalla figura dell'eroe nichilista delineata, appunto, da Nakazato Kaizan negli anni venti. E' per queste ragioni che il passaggio dall'eroe tragico all'antieroe è breve: la figura dell'eroe nichilista è accomunata all'immagine del guerriero che combatte ferocemente, dell'eroe irrequieto, sanguinante, pieno di

[84] Cfr. Sybil Anne Thornton, *The Japanese Period Film - A Critical Analysis*, Jefferson North Carolina and London, McFarland & Co., 2008, cap. 3 - The Japanese Hero, p. 50.
[85] Ibid., p.52.

rabbia e risentimento; è accomunata all'immagine dello spirito vendicativo e infuriato dell'eroe tragico che è stato sconfitto. Di conseguenza, questi personaggi disprezzano la società in cui vivono e sono capaci di compiere i crimini più efferati. La transizione dell'eroe da vittima a carnefice è dovuta al risentimento (*urami*), nato in reazione all'aver sopportato tutto quel dolore. Tutto ciò, nei film, viene tradotto con il crimine, con l'uccidere (anche persone innocenti), in risposta ad un mondo corrotto che lo ha tagliato fuori e fatto soffrire.

Da quanto detto, risulta evidente che la sofferenza sia uno dei tratti principali della condizione dell'antieroe, tratto che, nei numerosissimi primi piani sia del *manga* che del film, non abbandona mai il volto di Yuki. Sybil Thornton, addirittura, afferma che «*La sofferenza è importante per l'immagine che i giapponesi hanno di sé stessi. Soffrire è l'esperienza necessaria per formare un essere umano completo, uno spirito perfetto. [...] La natura della sofferenza in un film d'epoca, [...] ha a che fare [...] con l'dea che nulla si ottiene senza sforzi. La sofferenza è il mezzo attraverso il quale l'individuo diventa l'eroe, [...] l'essere umano realmente appagato e finito*». [86] Il discorso si fa ancora più articolato quando sullo sfondo compare l'ideologia buddhista, secondo la quale la sofferenza caratterizza la condizione umana; i tanti esempi di sofferenza che si ritrovano nella tradizione dell'eroe tragico funzionano da conclusiva evidenza dell'infallibilità della diagnosi buddhista: non si fugge dalla sofferenza, unica caratteristica che accomuna i sei stadi o sei regni (*rokudō*) dell'esistenza nei quali un essere senziente può rinascere, ovvero: nel regno degli dei, degli uomini, dei titani combattenti, degli animali, degli spiriti affamati e dell'inferno. [87] Tra tutti questi, quello dei titani, lo *shura*, è il regno dei condannati alla battaglia eterna ed esemplifica la condizione dell'uomo durante gli anni delle battaglie dell'epoca feudale. Nei *jidaigeki*, lo *shuraba* (campo di battaglia), rappresenta il luogo che esemplifica la condizione esistenziale dei *bushi* e simboleggia il loro destino di guerrieri condannati a vivere come demoni combattenti. Difatti, la protagonista del film oggetto di questa tesi, viene spesso con l'appellativo di "*shura no ko*" (lett. "figlia di uno shura/dello

[86] Ibid., p.64.
[87] Cfr. ibid., p.65.

shura"), proprio ad esemplificare il destino di eterna dannazione riservatole sin dalla nascita. La connessione col termine "*shura*" viene resa chiaramente anche nel titolo stesso dell'opera, *Shurayuki hime* appunto.

Per concludere, il tema costante che attraversa la narrativa dei *jidaigeki* è di matrice buddhista: la sofferenza risiede nell'io di ognuno di noi e, pertanto, il destino dell'eroe tragico è la prova che la sofferenza, appunto, caratterizza l'intera esistenza in questo mondo.

2.2 Genesi dell'antieroe giapponese

In questo paragrafo cercherò di delineare, per sommi capi, i motivi per i quali la letteratura degli anni venti abbia avuto un ruolo fondamentale nella nascita dell'antieroe cinematografico, non tralasciando, ovviamente, di contestualizzare il ragionamento da un punto di vista politico-sociale. Verranno presentate le figure degli antieroi più importanti con le relative trasposizioni cinematografiche. Tuttavia, per non appesantire eccessivamente il testo, ritengo opportuno rinviare le descrizioni nell'Appendice "A". A completamento del discorso sull'antieroe e per analizzarlo nella sua versione moderna, tenterò di proporre un breve excursus sul cinema *yakuza* e i suoi capisaldi.

2.2.1 Taishū bungaku

L'era Taishō si può dividere essenzialmente in due grandi periodi, quello della I Guerra Mondiale (1914-1918) e quello della così detta "democrazia Taishō", che va dalla fine della guerra al 1923, anno del grande terremoto del Kantō, che distrusse tutta l'area di Tokyo e Yokohama. Fu un periodo di novità e fermenti in tutti i campi, da quello politico - con la nascita di nuovi movimenti di sinistra - a quello economico e sociale, il quale segnò il passaggio del Giappone da società prevalentemente agricola a stato industrializzato. E' il periodo della nascita di nuove idee e di nuove mode, accettate con entusiasmo nel nome della modernità anche se non mancarono, tuttavia, le reazioni degli ambienti tradizionalisti: tutto ciò fece sorgere il problema della ricerca della vera identità culturale del paese, la quale sembrava stesse perdendo i propri connotati poiché il Giappone, a partire dalla fine del *sakoku* (1853), si stava sempre più "occidentalizzando". Si tratta, dunque, essenzialmente di un periodo di transizione.

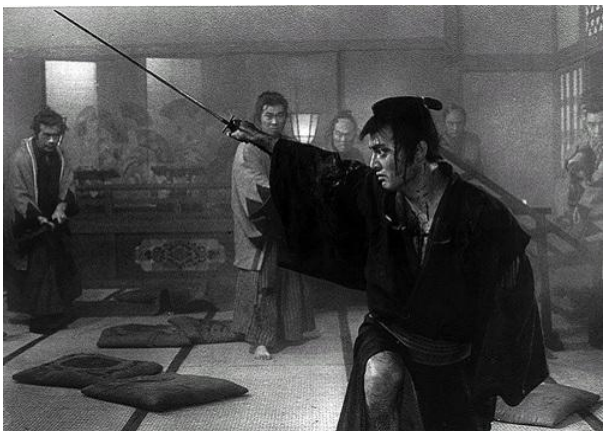
Seppur iniziato con fatica - a causa della guerra - e con andamento altalenante, si trattò di un periodo di progresso economico e industriale, soprattutto nel campo editoriale e giornalistico: furono costruiti nuovi macchinari e inventate nuove tecniche di stampa che permettevano di aumentare il numero di tiratura delle pagine;

vennero creati nuovi inserti per i quotidiani, come quelli dedicati allo sport, alla casa e all'intrattenimento; ci fu un aumento della diffusione di libri e riviste e nacquero nuovi settimanali a grande distribuzione e a basso prezzo: si entra in quella che viene definita l'*enpon jidai* (lett. "era dei libri ad uno *en*"). E' in questo contesto che nasce il *taishū bungaku*, il quale mostrava intenti divulgativi e di intrattenimento e possedeva caratteristiche, stili e tematiche di ampia presa, sembrando, così, più interessato alla risposta del pubblico piuttosto che all'apprezzamento tra i circoli intellettuali del tempo: per questo motivo è un genere letterario che, per sua intrinseca natura e forse più degli altri generi, privilegia il rapporto con i mass media, il teatro, il cinema e - più tardi - la televisione.

I giovani letterati si servirono proprio delle nuove riviste e testate giornalistiche per pubblicare, di solito a puntate, i loro romanzi. La letteratura travalica, quindi, i confini dei circoli letterari e cerca di conquistare una fetta più grande di pubblico: il legame tra la letteratura e la società diventa più forte. Tutto ciò, contribuisce ad accrescere la portata del dibattito, già iniziato in epoca Tokugawa, sul porre o meno i confini tra una letteratura definita pura (*jun bungaku*) ed una produzione popolare (*gesaku*). [88]

Tre sono i generi principali della *taishū bungaku*: *tantei shōsetsu* (il romanzo poliziesco o d'investigazione), del quale il maggiore esponente fu Edogawa Ranpo (1894-1965); il *gendai shōsetsu* (romanzo d'attualità) ed il *jidai shōsetsu* o romanzo d'epoca, di ambientazione storica, sicuramente il più diffuso. I *jidai shōsetsu* interpretavano liberamente un episodio storico o collocavano in ambiente storico le vicende di personaggi di fantasia. Le ambientazioni principali erano l'era Sengoku (1478-1605), grande periodo di disordini e di sovvertimento dei valori sociali, oppure il periodo alla vigilia della restaurazione Meiji, altro momento di crisi interna. Questi romanzi prendevano spunto dalla tradizione, ovvero dai *kōdan*, dai *sokkihon* e dai *jitsuroku mono*.

[88] Letteratura leggera, di intrattenimento, considerata un diletto esclusivamente per un pubblico non colto.



Nakadai Tatsuya nei panni di Tsukue Ryūnosuke nel film *Daibosatsu tōge* (1966), regia di Misumi Kenji.

Uno dei più famosi *jidai shōsetsu* fu senz'altro *Daibosatsu tōge*, che iniziò a comparire a puntate sul *Miyako shinbun* dal 1913, per poi continuare su altri quotidiani fino al 1935, quando fu interrotto. Attorno alle vicende personali di Tsukue Ryūnosuke, abile maestro d'armi della scuola *Kogen Itto*, si susseguono le vicende reali del *bakumatsu*, periodo di tumulti, rivolte contadine e nascita di associazioni segrete, che descrive gli ultimi anni e la disfatta del governo Tokugawa, durante il quale le forze nazionaliste, favorevoli al ritorno al potere dell'imperatore, si scontrarono con quelle che sostenevano ancora lo shogunato. Ryūnosuke, pur non essendo legato ideologicamente a nessuna delle due fazioni, finisce per far parte dello *shinchōgumi*, una branca dello *shinsengumi*, lo speciale corpo di polizia contro le forze imperiali. Le sue azioni non sembrano dunque avere uno scopo preciso, o meglio, sembrano fatte solo per puro sadismo; egli rappresenta l'opposto del *bushi*, «*incarnando il primo modello di una serie di eroi cinici e solitari*».[89] Tra i numerosi adattamenti cinematografici, come quello di Uchida Tomu (1898-1970) del 1957 e la trilogia di Misumi Kenji (1921-1975), iniziata nel 1960, spicca anche la versione di Okamoto Kihachi (1924-2005), *Daibosatsu tōge* (*The Sword of Doom - La spada della condanna*, 1966).[90]

Gli ultimi anni Tokugawa sono alla base di ambientazioni di altri romanzi d'epoca, scritti dai nomi più famosi del *taishū bungaku*, come Osaragi Jirō (1897-1973), autore di *Kurama Tengu* (1924) - in cui si narra di un audace guerriero, amante del rischio, dall'animo patriottico e legato alla causa imperiale - e di *Akō rōshi* (1927), che ripercorre le gesta dei famosi quarantasette. Questi, come altri, vennero pubblicati a puntate sulle varie riviste del tempo e furono anche oggetto di numerose

[89] Maria Teresa Orsi, *La narrativa giapponese - dalla metà dell'Ottocento ai giorni nostri*, Napoli, Istituto Universitario Orientale, 1979, p. 140.
[90] Vedi Appendice "A": *1) Tsukue Ryūnosuke*.

Mifune Toshirō interpreta Miyamoto Musashi

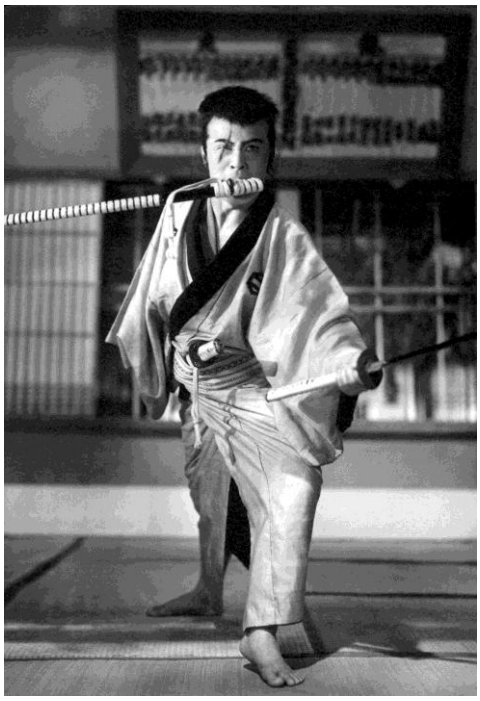
trasposizioni cinematografiche. Un altro autore molto importante fu Yoshikawa Eiji (1892-1962), del quale è sicuramente da menzionare *Miyamoto Musashi*, anche questo pubblicato a puntate, a partire dal 1935, per la prima volta sull'*Asahi shinbun*. Il romanzo tratta delle vicende di un personaggio realmente esistito e vissuto alla fine del sedicesimo secolo.[91] Figura centrale di molti *kōdan* e *jitsuroku mono*, insieme a Ryūnosuke, diventa il protagonista indiscusso della letteratura popolare del Novecento e, appunto, oggetto di molte trasposizioni e remake nel cinema del dopoguerra. Inoltre, sono presenti continui riferimenti anche nella cultura di massa moderna: dal *manga* "*Vagabond*" alle citazioni in numerosi videogiochi, il personaggio di Musashi rimane indelebile nella storia. Egli viene infatti considerato una figura quasi ascetica di uomo d'armi invincibile, che con la sua disciplina interiore ha la meglio anche sugli avversari più forti, riuscendo a fondere il pensiero con l'azione, non rifiutando il mondo esterno, ma cercando in sé stesso le possibilità che gli permettono di affrontarlo. Il regista Inagaki Hiroshi (1905-1980) dirige tra il 1954 e il 1956 quella che in occidente è meglio conosciuta come "*La trilogia del samurai*", tre film che raccontano la storia di Miyamoto Musashi, impersonato da Mifune Toshirō.[92]

[91] Partecipe alla battaglia di Sekigahara del 1600, Musashi lottò per la fazione sconfitta. Egli sopravisse alla strage e intraprese una vita di vagabondaggio, alla ricerca di sé stesso e del perfezionamento delle sue abilità con la spada. Considerato il più grande spadaccino della storia giapponese, a lui si deve la tecnica denominata *nitoryū* (lett. "due spade come se fossero una"), ma fu anche pittore e scrittore; il *Go rin no sho* (*Il libro dei cinque anelli*, 1645) è la sua opera più famosa *e* descrive in toto l'esperienza acquisita negli anni sull'arte del combattimento.

[92] Vedi Appendice "A": *2) Miyamoto Musashi*.

Ichikawa Raizo in *Nemuri Kyoshirō: sappōchō* (1963) di Tanaka Tokuzō.

Nel 1956, sul settimanale *Shūkan Shinchō*, nato nello stesso anno, comincia ad essere pubblicata un'altra serie di romanzi a puntate, *Nemuri Kyoshirō*, scritta da Shibata Renzaburō (1917-1978). In Giappone, sono stati pubblicati complessivamente sei romanzi e otto storie brevi sulle sue avventure; come per Musashi, anche la fama di Kyoshirō arriva fino alla cultura di massa moderna giapponese, coprendo quanti più media possibile: dai vari film, al *manga*, all'anime, alle serie tv, fino al teatro. Uno degli interpreti di Kyoshirō, fu Ichikawa Raizo, attore di punta della casa cinematografica Daiei, soprannominato "il James Dean giapponese"[93]; i dodici film che compongono la saga interpretata da Raizo, conosciuti col titolo inglese di *Sleepy Eyes of Death*, vennero girati tra il 1963 e il 1969 [94] e videro alternarsi alla regia alcuni dei nomi cari alla Daiei come Tanaka Tokuzō (1920-2005), Misumi Kenji, Ikehiro Kazuo (n. 1929), Yasuda Kimiyoshi (1911-1983) e Inoue Akira (n. 1953).

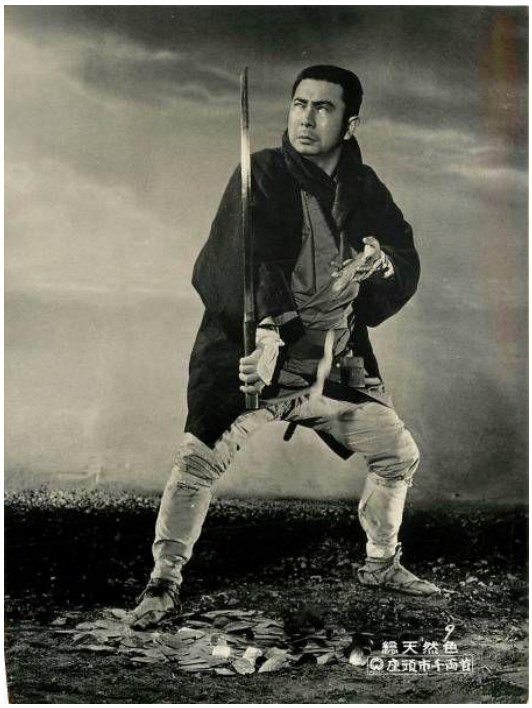


Ōkōchi Denjirō interpreta Tange Sazen in *Tange Sazen yowa: hyakuman ryō no tsubo* (1935), di Yamanaka Sadao.

Quello di Tange Sazen[95] è un nome ben noto al popolo giapponese e rappresenta un tipo di antieroe ancora diverso da quelli descritti fino a questo punto: è conosciuto come lo spadaccino senza un occhio e senza un braccio. La sua prima apparizione avviene nel romanzo serializzato *Shinpen Ōoka seidan* (dal 1927 al 1928), scritto da

[93] Cfr. Patrick Galloway, *Stray dogs & lone wolves - The Samurai Film Handbook,* Berkeley, California, Stone Bridge Press, 2005, p. 100.
[94] Vedi Appendice "A": *3) Nemuri Kyoshirō*.
[95] Vedi Appendice "A": *4) Tange Sazen*.

Hasegawa Kaitarō (1900-1935) con lo pseudonimo di Hayashi Fubō, scrittore dei primi anni dell'era Shōwa (1926-1989). Sazen era inizialmente un personaggio marginale nella storia, ma la sua particolarità lo rese talmente popolare che Hasegawa gli dedicò una storia a parte, facendolo diventare il personaggio che oggi tutti amano. Anche in questo caso i film e i remake sono numerosissimi; inoltre, anche il "padre dei *manga*" Osamu Tezuka (1928-1989) gli dedicò un'opera.



Katsu Shintarō nei panni di Zatō Ichi

Dalla penna di Shimozawa Kan (1892-1968), nasce il personaggio di Zatō Ichi e nel 1962 Misumi Kenji dirige il primo di tanti altri film incentrati sulla figura del massaggiatore cieco [96], che diventerà, sostiene Galloway, il personaggio della serie di *chanbara eiga* con il maggior successo nella storia del cinema giapponese, miniera d'oro per la casa cinematografica Daiei.

2.2.2 Cinema yakuza

La definizione che Paul Schrader dà del cinema *yakuza* [97] è la seguente: *«I film gangster giapponesi (yakuza eiga) sono [...] un lupo solitario nel clan dei film sui gangster»*.[98] Il regista infatti, accosta il genere al western, piuttosto che alla più logica controparte occidentale dei film gangster degli anni trenta, per la vicinanza dei temi affrontati. Schrader afferma che, come i western, il cinema *yakuza «mira a codificare una morale positiva e accessibile»*.[99]

[96] Vedi Appendice "A": *5) Zatō Ichi*.
[97] Il termine "*yakuza*" significa letteralmente giocatore d'azzardo o buono a nulla; il significato deriva da uno dei tanti giochi di carte *hanafuda*, nello specifico il gioco *oicho kabu*, in cui la combinazione 8 3 9 (pronunciata rispettivamente ya, ku e *za*), viene considerata come quella peggiore. In passato il termine si riferiva a membri di clan, piccoli o grandi, che gestivano, di solito lungo le strade principali del paese, il mondo del gioco d'azzardo e altri tipi di commercio legali. In tempi moderni, questi clan sono diventati quel crimine organizzato giapponese conosciuto in tutto il mondo.
[98] Paul Schrader, *Yakuza Eiga - A Primer*, in *Film Comment*, American Film Institute seminar, n°1, pp. 9-17, 1974, p.10.
[99] Ibid.

Keiko McDonald sostiene, inoltre, che il genere sia importante per due ragioni: il suo intrinseco valore estetico e il suo riflettere il cambiamento della coscienza sociale del Giappone in quasi un secolo di radicali mutamenti. L'eroe *yakuza* ha subito numerose trasformazioni, proprio perché il *«[...]genere in sé prende e cambia forma in risposta al cambiamento della cultura popolare»*.[100]

Il cinema *yakuza*, nato negli anni sessanta, ha vita relativamente breve poiché l'apice della sua popolarità dura una decade (dal 1963 al 1973 per essere precisi) per poi registrarne un progressivo declino, anche se non mancarono tentativi, riusciti, di innovazione del genere. I termini più appropriati per indicare i film che ne fanno parte sono *ninkyō eiga* o *kyōkaku eiga*, entrambi traducibili come "film cavallereschi"; come protagonisti hanno spesso figure già note al pubblico, facenti parte della cultura del paese: si parla sia degli eroi letterari, come abbiamo già visto nel paragrafo precedente, sia di altri personaggi della società giapponese, come i giocatori d'azzardo (*bakuto*) e i venditori ambulanti (*tekiya*). [101]

Il *fil rouge* che lega tutti i *ninkyō eiga* è rappresentato dal conflitto interno del personaggio tra il *giri* e il *ninjō*, ovvero - rispettivamente - tra la scelta delle obbligazioni sociali, in questo caso rappresentate dal rispetto del codice d'onore del clan di appartenenza [102], a discapito della morale personale, vale a dire di ciò che eticamente e moralmente sia effettivamente giusto fare. Questo conflitto inoltre, genera altri tipi di contrapposizione all'interno delle trame dei film, come avremo modo di constatare più avanti: per esempio quella tra buono e cattivo, tra l'essere ai

[100] Keiko I. Mconald, *The Yakuza Film - An Introduction*, in: *Reframing Japanese cinema: authorship, genre, history* di Arthur Nolletti, David Desser, Bloomington, Indiana University Press, pp. 165-192, 1992, p.166.

[101] Sulle radici storiche della *yakuza*, nata intorno al secolo XVII, tra la fine dell'epoca Muromachi e l'inizio dell'epoca Edo, sono state avanzate diverse ipotesi. Una fa risalire le origini ai *kabukimono*, bande composte da *rōnin* e da ex dipendenti delle famiglie di *bushi*, note per il loro comportamento rozzo e per la violenza con la quale terrorizzavano e derubavano gli abitanti dei villaggi. Un'altra ipotesi, avvalorata dalla stessa *yakuza*, considera come antenati i *machi yakko* o *kyōkaku* (lett. "uomini cavallereschi"), una sorta di polizia privata, costituita da commercianti, cittadini comuni e anche da *rōnin*, organizzata per proteggere quegli stessi villaggi dalle incursioni dei *kabukimono* o di altri criminali. Erano figure molto amate dalla popolazione e venivano considerati come dei veri e propri eroi. Uno dei passatempi preferiti dei *machi yakko* era il gioco d'azzardo. I giocatori d'azzardo (*bakuto*), erano figure itineranti che viaggiavano di città in città portando i loro giochi tradizionali. La pratica era illegale, per questo i *bakuto* venivano considerati degli emarginati sociali, ciò nonostante erano molti i signori feudali che li assumevano per giocare con i loro dipendenti. Un ultimo gruppo di possibili antenati sono i *tekiya*, i venditori ambulanti, personaggi facenti parte del folklore popolare e noti per la tendenza ad imbrogliare i clienti, vendendo merce di scarsa qualità o contraffatta.

[102] Il *jingi* (lett. "umanità e giustizia") era il nome con cui i membri affiliati ad un clan indicavano il loro codice d'onore.

margini o parte integrante della società, oppure tra i diversi ceti sociali ed infine quella tra l'individuo e il gruppo. All'interno della dicotomia principale, vi è una differenza sostanziale con i precedenti *samurai eiga* in cui il tema era unico; se, infatti, *«Per il samurai il dovere coincideva con i sentimenti e viceversa»* [103], tutto ciò non è applicabile agli *yakuza eiga*: i due termini, giri e *ninjō*, diventano così un ossimoro nel quale l'uno esclude l'altro estremo. Nel mondo *yakuza*, dove a regnare sembra essere solo l'obbligazione, *«[...]il protagonista è un uomo (o donna) di alti principi che si vede strappare via la moralità rassicurante del samurai e rimane intrappolato in una rete di circostanze che lo compromettono»*.[104] Egli cercherà di soddisfare entrambi gli opposti, ma si renderà conto che i due estremi sono troppo distanti tra loro e non ci può essere possibilità di conciliazione, sarà costretto a sceglierne uno dei due e la decisione sarà in entrambi i casi pagata a caro prezzo; *«ci sono solo due strade per uno yakuza, la prigione o la morte»*, queste sono le parole di un personaggio secondario in uno dei film della serie *Jinsei gekijō* (*Il teatro della vita*).[105]

Oltre che dal proporre personaggi già familiari per il pubblico giapponese, la popolarità dei *ninkyō eiga* deriva anche dalla forma serializzata che assumono i suoi film; le trame presentano una struttura ricorrente. Per fare un esempio, un tipico film della casa cinematografica Toei si apre, di solito, con la scena del rilascio di prigione del protagonista il quale, una volta tornato al clan, scopre che il potere è andato nelle mani di un nuovo e perfido *oyabun*; i personaggi sono canonizzati, viene utilizzata la medesima iconografia in tutti i film e sono presenti, in una combinazione piuttosto che in un'altra, una serie di scene standard, come per esempio quella del gioco d'azzardo, quella della rivelazione del tatuaggio, del taglio del mignolo, della visita alla tomba di un vecchio compagno (oppure un maestro o familiare deceduto) prima di compiere la vendetta, o ancora del duello finale in cui il protagonista, con un gruppo dei suoi, va incontro al nemico [106] (nonostante *Shurayuki hime* non sia

[103] Paul Schrader, op. cit., p. 11.
[104] Ibid., p.12.
[105] Rif. Appendice "A": *8) Jinsei gekijō.*
[106] Per ulteriori approfondimenti rimando all'articolo di Paul Schrader, *Yakuza Eiga - A primer*.

etichettabile come un vero e proprio *yakuza eiga*, molte tra le scene appena descritte appaiono anche nella pellicola, come la scena del gioco d'azzardo, la visita alla tomba della madre e i grandi duelli "dell'uno contro tutti").

Il cinema *yakuza* si evolve comunque dal genere *jidaigeki* (film in costume), uno dei due grandi filoni cinematografici, insieme al *gendaigeki* (film ambientati in epoca moderna[107]), degli inizi del cinema giapponese. Come sostiene Roberta Novielli, *«L'ideologia sottesa al jidaigeki sin dai suoi esordi era quella derivata da un patrimonio di codici feudali che affondavano le loro radici nel [...] periodo Tokugawa»*.[108] Il tema della vendetta è un caposaldo dei film di questo genere; a conferma di ciò, Makino Shōzō (1878-1929, considerato il padre del cinema giapponese), dirige la prima trasposizione cinematografica della storia dei quarantasette *rōnin*, *Jitsuroku Chūshingura* (*La vera storia dei quarantasette rōnin*, 1921), uno dei baluardi delle storie sulla vendetta in Giappone. I primi *jidaigeki* sono molto simili ai drammi teatrali, con codici e impostazioni analoghi; i primi attori, infatti, provenivano dal teatro e nomi come Onoe Matsunosuke, Ichikawa Utaemon e Bandō "Bantsuma" Tsumasaburō sono tra gli esempi più famosi. Proprio Bandō Tsumasaburō cominciò la sua carriera cinematografica apparendo nel primissimo film di Makino Shōzō, *Goban Tadanobu* (*Tadanobu e la scacchiera del go*, 1909), uno dei primi esperimenti del cinema, una sorta di ripresa di un dramma *kabuki*, che raccontava la storia di Satō Tadanobu, valoroso *samurai* del periodo Heian (794-1185).

Dopo il primo conflitto mondiale, grazie anche alle pellicole importate dagli Stati Uniti, si adottarono nuove idee per rinnovare lo stile del cinema giapponese, sia nelle riprese che nelle tecniche interpretative, così da far progressivamente evolvere il cinema in un'arte autonoma; nello specifico dei *jidaigeki* si cominciarono ad usare vere spade, effetti di copiosi fiotti di sangue e ad introdurre i grandi duelli finali (*daikettō)*, che andranno a sviluppare il sottogenere *kengeki*, evoluto in seguito nel

[107] Il 1886, inizio dell'era Meiji, è la data che per convenzione demarca l'era feudale da quella moderna; ovviamente, a livello di classificazione dei generi *gendai* e *jidai*, la divisione non è netta.
[108] Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio Editori s.p.a., 2001, p.27.

chanbara (un composto formato dai due nomi onomatopeici *"chan chan"*, che rappresenta il suono delle spade che si incontrano e *"bara bara"*, che letteralmente vuol dire "fare a pezzi"); i *jidaigeki eiga* si dividono in altri sottogeneri, ma la separazione non è mai netta e i vari filoni si influenzano a vicenda. Tutti i registi giapponesi, nel corso della loro carriera, si sono cimentati col *jidageki* e tra i pilastri del genere sono sicuramente da menzionare Makino Shōzō, il figlio Makino Masahiro (1908-1993), Itō Daisuke (1898-1981), Yamanaka Sadao (1909-1938), Itami Mansaku (1900-1946), Inagaki Hiroshi, Mizoguchi Kenji (1898-1956) e Kurosawa Akira (1910-1998).

Bandō Tsumasaburō interpreta Il protagonista di *Orochi*.

La difficile situazione, a livello politico-economico, degli anni venti ed il conseguente clima di nichilismo, insieme alle influenze del *taishū bungaku*, porta ad un cambiamento della caratterizzazione dei personaggi che non sono più i *samurai*, ma *rōnin* e *kyōkaku*[109] emarginati dalla società. Uno tra i primi esempi nell'era del film muto è sicuramente quello di *Orochi* (Il Serpente, 1925) diretto da Futagawa Buntarō (1899-1966); il film racconta la storia di Heisaburo Kuritomi (Bandō Tsumasaburō), un nobile *samurai* fedele agli insegnamenti del *bushidō*, che a causa di una serie di incomprensioni, alimentate anche dal suo carattere irascibile, cade in disgrazia diventando un *rōnin* temuto da tutti. Di grande impatto le frasi di chiusura del film, tutt'oggi ancora attuali, le quali racchiudono il pensiero sull'ingiustizia della società che giudica solo dalle apparenze:

«Non c'è giustizia in questo mondo. Non tutti coloro che vestono i panni del cattivo, sono davvero uomini malvagi. Non tutti coloro che sono rispettati come uomini nobili, sono degni di

[109] Vedi nota 102.

questo nome. Molti sono coloro che indossano una falsa maschera di benevolenza per nascondere la loro perfidia e la malvagità del loro vero io». [110]

Kunisada Chūji interpretato da Ōkōchi Denjirō (a sinistra) e da Mifune Toshirō nella versione del 1960 diretta da Taniguchi Senkichi (vedi Appendice "A")

Gli anni trenta rappresentano il primo periodo d'oro per il cinema Giapponese. L'eco della crisi economica, sfociata in un clima di malcontento generale e di disagio sociale, con agitazioni contadine e lotte operaie, portò all'introduzione di idee di sinistra, le quali influenzarono molto il cinema. In questi anni nacquero i *keikō eiga* (film di tendenza [111]), che influenzarono sia il genere dei film contemporanei che quello dei film in costume. Per quanto riguarda i *jidaigeki*, uno dei film precursori del genere fu sicuramente *Chūji tabi nikki* (*Il diario dei viaggi di Chūji*, 1927) [112] di Itō Daisuke. Il protagonista, Kunisada Chūji[113](interpretato da Ōkōchi Denjirō), disgustato dall'ingiustizia verso i poveri abitanti delle campagne che non riescono a pagare le forti tasse imposte dai potenti, decide di abbracciare la vita da *yakuza* diventando, in seguito, capo di un clan. Guiderà i suoi uomini verso la ribellione contro un perfido magistrato, ma sarà costretto a condurre una vita da fuggitivo e infine verrà catturato e giustiziato.

[110] Da *Orochi* (Il Serpente, 1925), regia di Futagawa Buntarō.

[111] Genere di protesta contro il tradimento e l'abuso di potere nei confronti della popolazione da parte della classe dirigente; film contro il capitalismo e l'eccessivo militarismo del paese, ma non definibili come "cinema del proletariato" perché non prodotti da case indipendenti.

[112] Il film rientra anche nel filone dei *matatabi eiga* (film sul vagabondaggio), altro sottogenere dei *jidaigeki*. Il genere, prende spunto dalle storie di autori come Shimozawa Kan e Hasegawa Shin (1884-1963); è quest'ultimo che usa il termine *matatabi* per la prima volta nell'opera *Matatabi waraji* (*Sandali di paglia per viaggiare*, 1929). I protagonisti di queste storie sono figure itineranti come *rōnin*, *yakuza*, giocatori d'azzardo o venditori ambulanti, le quali, nonostante siano ai margini della società, hanno sempre conquistato la simpatia del pubblico e creato con esso un forte legame empatico; il viaggio diventa il simbolo del viaggio della vita e della crescita, del passaggio da un una situazione di degrado ed emarginazione ad una condizione di libertà. Per quanto riguarda i film che trattano del mondo della criminalità, durante i loro errare questi personaggi si troveranno spesso di fronte a situazioni difficili: saranno accolti dai vari capiclan locali soggiornando da loro per un certo periodo e per questo motivo, saranno costretti, per saldare il debito, ad esaudire le loro richieste, le quali implicheranno quasi sicuramente l'omicidio di personaggi scomodi per il clan, soddisfacendo, così, il principio dell'*isshuku ippan* (lett. "un alloggio per la notte e un pasto").

[113] Vedi Appendice "A": *6) Kunisada Chūji*.

Anche Yamanaka Sadao, come Itō Daisuke, diede un grande contributo allo sviluppo e alla trasformazione del genere *jidaigeki*. Egli fu il leader del *Narutaki gumi*: un gruppo di giovani cineasti (tra cui figurano i nomi di Mansaku Itami e Hiroshi Inagaki), nato agli inizi degli anni trenta, il cui scopo era quello di riformare il *jidaigeki*. *«Forte di un linguaggio verbale semplice, seppur dotato di un'ampia gamma espressiva, il gruppo indipendente, mirava soprattutto a sfumare nei jidaigeki l'idea di auto-sacrificio di cui questi si facevano bandiera, sostituendovi un campionario di comportamenti meno romantici ma più vicini alla realtà[...]».*[114] Calati in un'atmosfera più realista, in generale questi film mostravano una particolare simpatia per gli oppressi e la gente comune, rappresentando le loro situazioni difficili, spesso usando la tecnica *mitate*, presa in prestito dall'arte tradizionale, ovvero quella dell'ambientazione di fatti contemporanei nel passato, evitando così la censura, ma senza rinunciare alla denuncia sociale.

In seguito, con l'espansione militarista, prima nel 1931 con la conquista della Manciuria e poi, nel 1937, con la seconda guerra sino-giapponese, il governo comincia a prendere il controllo dell'industria cinematografica reprimendo tutte le tendenze liberali, il *jidaigeki* diventa, così, il genere principale della propaganda militare, formando il sottogenere dei *rekishi eiga* (film storici, che inneggiavano a ideologie nazionaliste).

Negli anni dell'Occupazione (1945-1952), le Forze Alleate presero il controllo totale del paese e nel processo di democratizzazione, che puntava a spazzare via l'immagine del Giappone feudale per promuoverne una più liberale e moderna, si occuparono anche dell'industria cinematografica, censurando tutto ciò che veniva considerato antidemocratico; i *jidaigeki*, con le loro storie di vendetta, furono i primi ad essere epurati.

Quella degli anni cinquanta è stata l'ultima età d'oro dei *jidaigeki*, consacrata dal film di Kurosawa, *Rashōmon* (id., lett. "la porta delle mura difensive", 1950), ispirato all'omonimo racconto di Akutagawa Ryūnosuke (1892-1927). Il film, che rappresenta

[114] Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, op. cit., p. 65.

la metafora del relativismo e dei diversi aspetti e versioni di un'unica realtà, vinse il Leone d'Oro della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, attribuendo così al cinema giapponese un riconoscimento a livello internazionale. A partire dagli anni sessanta i *jidaigeki* cominciarono a perdere popolarità - anche perché ormai la televisione era entrata in tutte le case, tenendo lontani gli spettatori dalle sale e facendo realizzare sempre meno incassi al botteghino; le major tentarono così di aggiornare il genere, per continuare ad avere la propria fetta di pubblico. In questo periodo si inserirono gli *yakuza eiga* che, insieme ai *pinku eiga* [115], fanno parte del binomio "sesso e violenza" nato in quegli anni, nuova trovata degli studi cinematografici per tentare di catturare l'attenzione dei giovani, unica quota di pubblico rimasta sulla quale si poteva ancora cercare di far presa.

Nello sviluppo degli *yakuza eiga*, gli studi Tōei fecero sicuramente da apripista, per poi essere seguiti anche dagli altri (Tōhō, Shochiku, Nikkatsu e la allora ancora esistente Daiei). La prima fase è caratterizzata da film a basso costo, con riprese effettuate in pochi giorni; sono i primi esperimenti della Tōei, che comincia a stabilire le basi, le convenzioni e i codici del genere. Si creano anche nuove star, che diventano delle vere e proprie icone del cinema *yakuza*, come Kōji Tsuruta, Takakura Ken, Sugawara Bunta [116] e Fuji Junko, regina del cinema *yakuza* ed eroina della serie *Hibotan bakuto* (*La giocatrice della peonia scarlatta*, dal 1968 al 1972); anche i grandi registi del *jidaigeki*, come Makino Masahiro (1908-1933) e Uchida Tomu, seguono le nuove tendenze, cimentandosi con il cinema *yakuza*.

[115] *Pinku eiga* (lett. "film rosa"): genere nato negli anni sessanta, comprendeva tutti quei film erotici softcore che poi si sarebbero evoluti nel genere *roman porno* (lett. "romantico porno"), ideato per primo dagli studi Nikkatsu negli anni settanta; gli aggettivi "rosa" e "romantico" avrebbero dovuto attirare anche un pubblico femminile, poiché avevano l'obbiettivo esaltare il lato delicato e, appunto, romantico del genere; di fatto il principale fruitore fu il pubblico maschile. E' importante sottolineare che pur non trattandosi di mera pornografia, tuttavia le scene erotiche erano comunque presenti e molti sono i film incappati nella censura.

[116] Questi attori rappresenteranno l'immaginario dell'outsider solitario, senza legami e continuamente in viaggio, dell'uomo virile legato al suo senso del *giri*, ma che - al contrario dei corrispondenti personaggi del periodo prebellico - è un convinto materialista.

E' proprio una serie di film diretta da Makino, *Jirochō sangokushi* (*Jirochō e gli annali dei tre regni*, 1963) - con Kōji Tsuruta nel ruolo principale - a rappresentare il modello che fa da transizione tra i due generi. Il regista ripropone la figura di Shimizu no Jirochō [117], personaggio realmente esistito (vissuto a cavallo tra l'epoca Tokugawa e quella Meiji) e già conosciuto ampiamente nella letteratura popolare; i film raccontano della vita di Jirochō, dai suoi esordi come semplice giocatore d'azzardo, alla formazione del suo clan e alla ricerca di fama e fortuna.

Kōji Tsuruta (al centro) nei panni di Shimizu no Jirochō

Anche se nel 1961 *Buta to gunkan* (lett. "porci e navi da guerra", titolo italiano *Porci, geishe e marinai*, 1961) di Imamura Shōhei (1926-2006), aveva già cominciato a rappresentare il mondo della malavita giapponese, i primi film esclusivamente *yakuza* sono *Bakuto* (*Giocatore d'azzardo*, 1964) di Ozawa Shigehiro (1922-2004), sempre con Tsuruta come protagonista e *Abashiri bangaichi* (*La prigione di Abashiri*, 1965) di Teruo Ishii (1924-2005), con Ken Takakura.

I protagonisti dei film di questa prima fase sono *«[...] eroi che, seppure gangster, agivano mossi da intenti nobili [...]»* [118]; vivono ai margini della società ma sono ancora fedeli al loro codice d'onore, combattendo contro gli altri gangster crudeli e disonesti, sempre pronti ad approfittarsi dei più deboli: è il caso di Zatō Ichi, altra figura di transizione insieme a Jirochō. Con *Zatō Ichi monogatari*, nel 1962, Misumi Kenji continua anche il filone dei *matatabi eiga*. Il mondo della criminalità del periodo Tokugawa prevedeva l'obbligazione verso il proprio *oyabun* e lealtà alla società dei giocatori d'azzardo, il tutto condito dall'uso della violenza: nonostante l'appartenenza ad un gruppo di delinquenti e altri outsider sociali, Zatō Ichi è salvato,

[117] Vedi Appendice "A": *7) Shimizu no Jirochō*.
[118] Maria Robera Novielli, *Storia del cinema giapponese*, op. cit., p.222.

non senza rinunce, dalla sua scelta di stare dalla parte dei valori umani; il suo gesto di umanità è quello che lo redime e lo definisce come un uomo corretto. Questo tipo di eroe ha la necessità di preservare quelle pseudo relazioni familiari o comunque relazioni umane, per mantenere la propria identità e dignità come essere umano; la sua storia è la metafora dei mali della vita (al contrario, Yuki non può neppure "concedersi il lusso" di stabilire un contatto umano e se lo fa è solo per un breve momento, essendo condannata inesorabilmente a percorrere la strada del rancore).

Kōji Tsuruta (a destra) e Ken Takakura in *Jinsei gekijō: Hishakaku to Kiratsune*

Basato sul racconto di Shiro Ozaki (1898-1964), con *Jinsei gekijō: Hishakaku* (Il teatro della vita: Hishakaku, 1963), di Sawashima Tadashi (n. 1926) - ripreso poi nel 1968 anche da Uchida Tomu con *Jinsei gekijō: Hishakaku to Kiratsune* (Il teatro della vita: Hishakaku e Kiratsune)[119] - si inaugura una nuova formula narrativa nella quale si raccontano gli anni tra la tarda era Taishō [120] e l'inizio era Shōwa (1926-1989). Nel film si inserisce anche l'elemento romantico che rende la trama più complessa e vivifica il conflitto *giri-ninjō*. Solitamente, viene violato il codice d'onore quando uno *yakuza* si innamora della donna di un altro, il quale a sua volta è combattuto tra il cercare la vendetta personale per essere stato tradito e il rimanere fedele - almeno lui - al codice, mostrando lealtà fraterna. Il personaggio dello *yakuza* in questo film, afferma Keiko McDonald, è quello di *«un lupo solitario non*

[119] Rif. appendice: *8) Jinsei gekijō.*

[120] La democrazia Taishō cedette ad un aggressiva espansione militare. Questo cambiamento di orientamento politico favorì lo sviluppo dell'economia capitalista, dal quale gli *yakuza* furono subito pronti a trarre vantaggio. Si registrò un movimento dei clan dalla campagna alla città, con le varie imprese di gioco d'azzardo che cominciavano a fiorire lungo le strade principali. Con l'aumento dei traffici aumentava anche la concorrenza e, di conseguenza, la competizione tra i vari clan: più che un conflitto in verticale tra *yakuza* e società, si riscontra, dunque, un conflitto in orizzontale con i vari clan in lotta per la supremazia.

intenzionato ad essere legato al codice d'onore, che soffoca la sua morale e il suo bisogno di far prevalere i sentimenti. […] Resta in piedi unicamente per la sua capacità di sopportare a lungo la sofferenza. Il suo punto di rottura viene raggiunto lentamente, e comunque il sistema lo spinge fino al limite, e nel climax del film esegue atti di grande violenza, spesso in risposta all'obbligazione del giri di vendicare la perdita di un amico».[121]

Nella serie *Nihon kyōkaku den* (*Storia della yakuza giapponese*, 1964-1971) di Makino Masahiro, gli *yakuza* non sono più semplici giocatori d'azzardo, ma hanno interessi considerevoli nel campo della costruzione, dei trasporti e delle spedizioni. Questo passaggio rende più facile l'interazione con altri gruppi sociali, soprattutto con politici e burocrati, quindi la linea di demarcazione tra l'opposizione *in-out* si fa sempre meno netta. La divisione è presente invece nel differenziare gli *yakuza* buoni, vestiti alla giapponese, da quelli cattivi vestiti all'occidentale, i quali si approfittano delle nuove interconnessioni e della politica corrotta.

In *Nihon kyōkaku den* e in *Jinsei gekijō*, l'eroe è sicuramente dalla parte dei buoni cercando di far prevalere il valore del *jingi* e di aiutare gli indifesi contro gli usurpatori; alla fine, di solito dopo futili tentativi di negoziazione, per amore, onore o senso della comunità, l'eroe si troverà ad affrontare in combattimento la fazione dei cattivi. In altri film, tuttavia, la linea tra buono e cattivo non è sempre così demarcata: nel quarto film della serie *Bakuchiuchi*, *Bakuchiuchi: sōchō tobaku* (*Giocatori d'azzardo: il gioco per diventare presidente*, 1968) diretto da Yamashita Kōsaku (1930-1998), l'eroe - sempre leale e devoto al codice d'onore - scoprirà di essere stato tradito dai membri del suo stesso clan e, cercando vendetta, ucciderà il suo *oyabun* in una scena epica intrisa di violenza, ma gratificante allo stesso tempo.

Il cinema *yakuza* della prima fase propone un ritorno ai valori del passato, ricontestualizzandoli in un *setting* urbano e riadattando i valori del *bushidō* a quelli del *jingi*. In un contesto sociale pieno di tumulti[122] e rivolte studentesche su larga

[121] Keiko I. McDonald, *The Yakuza Film - An Introduction*, op. cit., p. 176.
[122] Nel 1960 venne firmato nuovamente il Trattato di Sicurezza tra Giappone e Stati Uniti. Il trattato garantiva l'uso e la regolamentazione di varie strutture sul territorio nipponico da parte della forze americane, col fine di mantenere la

scala, come quello degli anni sessanta, la figura dello *yakuza* viene vista come l'ultimo eroe rimasto in piedi contro le influenze occidentali, le quali ormai avevano distrutto e "smembrato" la cultura giapponese. In questo senso gli *yakuza eiga* codificano una morale più alta e rispecchiano la società in cui si sono sviluppati riflettendo la lotta e l'insoddisfazione generazionale. Lo *yakuza*, analogamente al suo paese, si colloca al di fuori della mentalità occidentale e diventa l'ultimo simbolo dei valori e delle tradizioni autentiche del paese, in un mondo deturpato della sua identità. Ingaggia dunque una battaglia, spesso mortale, con la società che si impone prepotentemente e lo soffoca. Tuttavia, al contrario del *samurai*, lo *yakuza* non viene mai riconosciuto socialmente, poiché resta pur sempre un criminale.

Come sostiene Paul Schrader nel passaggio finale del suo saggio:

«La cosa importante da ricordare circa un genere così rigido nei suoi codici come è quello degli *yakuza eiga*, è che questi film non sono necessariamente opere individuali ma al contrario variazioni su di una complessa e tacita metafora sociale, un tacito accordo tra gli artisti e il pubblico di un certo periodo. Quando le enormi masse sociali sono in mutamento, forme rigide di generi [cinematografici] spesso nascono per aiutare l'individuo nella transizione. Gli americani hanno creato il western per aiutare a codificare una morale di frontiera; hanno creato il genere gangster per lottare contro le nuove forze sociali della città. Se la metafora sociale precedente è ancora valida, il genere che ne risulta sopravviverà agli artisti che lo hanno creato e potrebbe anche sopravvivere al tempo in cui si è sviluppato. [...]

Quando nasce un nuovo genere, c'è sempre il sospetto che le sue origini penetrino molto più in profondità dell'immaginazione di pochi e astuti artisti [o] uomini d'affari. L'intero tessuto sociale di una cultura è stato lacerato e una nuova metafora è sorta per aiutare a ricucirlo. La struttura sociale del Giappone è stata infatti duramente danneggiata in anni recenti. L'occidentalizzazione, la rapida ascesa del capitalismo giapponese, e la progressiva affermazione del Giappone come superpotenza economica, hanno ulteriormente messo alla prova quelle virtù tradizionali giapponesi già lacerate, le quali sono state in grado di sopravvivere alla guerra, a MacArthur e all'Occupazione. Lo *yakuza eiga* è un contratto sociale e popolare tra gli artisti e il pubblico del Giappone per rivalutare e ristrutturare queste virtù tradizionali. I film sui *samurai* non soddisfacevano più quella funzione di mediazione; dovevano essere creati nuovi personaggi, temi e convenzioni. Proprio come gli

---

sicurezza e la pace all'interno del paese. Di fatto, l'accordo prolungava ulteriormente l'occupazione delle forze alleate, compromettendo l'indipendenza e la rinascita del Giappone postbellico.

americani dei primi anni venti avevano bisogno dei western, i giapponesi contemporanei hanno bisogno di un genere che possa servire da campo di battaglia morale - un genere nel quale le virtù tradizionali del dovere e dell'umanità possano combattere fino alla morte.».[123]

Già dai primi anni settanta, il genere ha esaurito il suo periodo migliore e si uniforma al declino generale dell'industria cinematografica che, negli ultimi dieci anni circa, aveva cercato in tutti i modi di rimanere a galla. A partire dalla fase successiva alla diffusione della televisione nelle case dei giapponesi, il periodo è caratterizzato da molte produzioni, ma è il gusto del pubblico ad essere cambiato. Per questo motivo, la Tōei ingaggia Fukasaku Kinji (1930-2003) per dare un radicale cambiamento ai soggetti, ai personaggi e a tutta la struttura del film. Il *jingi*, il codice d'onore, sembra scomparire e il conflitto tra il bene e il male sembra essere privo di senso. Al posto di polarità semplicistiche vi sono realtà molto più complesse di assenza di legge, ingiustizia e irrazionalità. In questo caso lo *yakuza* non è un eroe, ma una pedina all'interno di una partita giocata da forze in lotta tra di loro, invischiate in meccanismi ben lontani dal loro stesso controllo.[124]

Quella degli anni settanta è una nuova generazione che non è cresciuta nell'atmosfera del Giappone post-bellico, restando priva, cioè, di quelle morali e quei valori appartenenti alla generazione precedente. Viene denominata *shinjinrui* (lett. "nuova umanità") ed è una generazione che mostra, per la prima volta nella storia del Giappone, una nuova concezione di materialismo e consumismo, abbracciando l'occidentalizzazione e, anzi, preferendo i prodotti occidentali (nello specifico americani) a quelli del loro paese.

Herbig e Borstorff definiscono questa nuova generazione:

«Un numero crescente di giovani [che esige di condurre] le proprie vite come meglio crede, rifiutando di conformarsi alle norme tradizionali che (secondo la loro opinione) sono ormai datate e mai state messe in discussione in precedenza. Questa percezione spaventa la generazione precedente, che ha paura della perdita del controllo dal momento che i nuovi valori dei giovani

[123] Paul Schreader, op. cit., p.17.
[124] Cfr. Keiko I. McDonald, *The Yakuza Film - An Introduction*, op. cit., p. 184.

potrebbero rimpiazzare i valori tradizionali e distruggere le quintessenziali qualità culturali giapponesi».[125]

Ci vuole, quindi, un nuovo tipo di cinema che aiuti a rappresentare la situazione sociale corrente. I nuovi film del cinema *yakuza* vengono soprannominati *jitsuroku eiga* (lett. "film come veri documenti"), i loro personaggi sono *«[...] malavitosi cinici [...], crudeli perché amorali e soprattutto indomabili. Le loro gesta venivano descritte in modo estremamente realistico[..].»*.[126] In merito, David Kaplan e Alec Dubro affermano: *«emerse un nuovo sottogenere che in qualche modo [sembrava] avvicinarsi alla realtà. Erano i jitsuroku eiga (film come veri documenti), in contrasto con i più ortodossi ninkyō eiga (film cavallereschi). In questo gruppo successivo [di film] c'erano meno onore e più tradimenti, meno combattimenti con la spada e più spari di pistola»*.[127]

Kinji Fukasaku rivoluziona il genere introducendo un nuovo stile e nuovi temi, cercando di fare film che avessero appunto *«un senso di realtà»*[128], spostando il *setting* negli slum delle città in degrado. *Gendai yakuza: hitokiri yota* (lett. "*yakuza* moderna: omicidi di un buono a nulla", titolo inglese *Street mobster*, 1972), *Jingi no hakaba* (*La tomba del codice d'onore*, 1975) e *Jingi naki tatakai* (*Lotta senza codice d'onore*, 1973) sono basati su fatti reali: il primo si ispira liberamente alla figura di Ishikawa Rikuo, *yakuza* rapidamente asceso ai vertici del suo clan, noto per la sua estrema violenza e sregolatezza, mentre in *Jingi no hakaba* il riferimento è più diretto. *Jingi naki tatakai*, invece, attinge a vere interviste con *yakuza* detenuti, raccontando la genesi di alcuni clan avvenuta dopo la tragedia di Hiroshima.

Jingi naki tatakai è diviso in cinque parti e racconta la storia della *yakuza* nel Giappone del dopoguerra, attraverso le vicende del protagonista Shozo Hirono (Sugawara Bunta), un ex soldato unitosi ad un clan *yakuza* appena formato, dopo

[125] Paul A. Herbig, Pat Borstorff, *Japan's Shinjinrui - the new breed*, International Journal of Social Economics, Vol. 22 Iss: 12, 1, pp. 49-65, 1995, p. 55.
[126] Maria Roberta Novielli, Storia del cinema giapponese, op. cit., p. 225.
[127] David E. Kaplan, Alec Dubro, *Yakuza - Japan's Criminal Underworld*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2003, p. 142.
[128] Federico Varese, *The Secret History of Japanese Cinema: The Yakuza movies*, Global Crime, 7:1, pp.105-124, 2006, p.111.

averne conosciuto i membri in prigione. Anche se raffigurato in possesso di un certo grado di bontà e di valori, Hirono, attraverso un processo doloroso fatto di tradimenti ed estrema violenza, scoprirà ben presto che per sopravvivere sarà costretto ad adattarsi al mondo della criminalità, in cui crollano le logiche del gruppo e c'è solo spazio per il "dio denaro". In un mondo che asseconda tutti quei meccanismi di potere e di lotte interne per arrivare ai vertici, in cui per il mero guadagno personale si è disposti a tradire e annientare tutti coloro che ostacolano il cammino, la violenza la fa da padrona, una violenza fine a se stessa, indirizzata contro i deboli e gli indifesi.

Dopo il secondo conflitto mondiale, il potere della *yakuza* aumenta e la corruzione diventa la linfa vitale dell'organizzazione; lo scopo è solamente quello di arricchirsi sempre di più e questo bisogno si diffonde come un virus all'interno delle altre organizzazioni sociali. Come sostiene Keiko McDonald, *«Fukasaku [...] pensa che il mondo della yakuza e il mondo "esterno" stiano andando nella stessa direzione»*[129], denunciando il fatto che al giorno d'oggi nessun settore all'interno della società è, dunque, esente dal contatto con l'organizzazione criminale della *yakuza*.

Durante la narrazione di *Jingi naki tatakai*, sono presenti anche parentesi ironiche, che hanno sì il compito di distendere i toni, ma restano una parodia della figura del malavitoso, sottintendendo la voglia di smitizzare e denunciare l'immagine della *yakuza*, ridicolizzandola; famosa è la scena in cui il protagonista decide di tagliarsi il mignolo per offrirlo al suo *oyabun*, in pieno rispetto del codice d'onore di uno *yakuza*, ma nessuno nella stanza sa bene quali siano le corrette procedure da adottare, viene perciò in aiuto la moglie

Sugawara Bunta (a sinistra) in una scena tratta da *Jingi naki tatakai* (1973)

[129] Keiko I. McDonald, *Yakuza Eiga - An Introduction*, op. cit., p. 186.

dell'*oyabun* e - tuttavia - a rito concluso, il mignolo rotola in giardino finendo per essere preso a beccate dalle galline.

Negli anni ottanta, il cinema *yakuza*/*action*[130] subisce una fase di stallo a causa della nascita del mercato degli *original video* o *V-cinema* (*bui shinema*, alla giapponese)[131], film che vengono messi in commercio senza passare dalle sale cinematografiche. Di conseguenza, per restare concorrenziale nell'ambito del mercato, anche il cinema *yakuza* si inserisce all'interno del settore degli *homevideo*, pur continuando a percorrere la strada del grande schermo. Inoltre, cominciarono ad affluire nuove risorse per la produzione dei film, provenienti da altri ambiti come quello della tv, delle case editrici e persino dell'imprenditoria privata e delle catene commerciali; la situazione, perciò, diventa difficile sia per le case indipendenti che per le grandi major che si vedono, così, private del loro potere di budget.

Il genere torna alla ribalta negli anni novanta, grazie ad una nuova generazione di registi come Kitano "Beat" Takeshi (n. 1947), Mochizuki Rokurō (n. 1957), Kurosawa Kiyoshi (n. 1955), Aoyama Shin (n. 1964), Sakamoto Junji (n. 1958) e Miike Takashi (n. 1960).

Le attività di corruzione della *yakuza* praticate nei confronti del mondo della politica, dell'industria e della finanza, erano ormai arrivate a toccare anche le piccole aziende e la gente comune, creando un punto di rottura col passato e *«[...] diffondendo l'idea che le loro attività non fossero molto differenti dalla delinquenza ordinaria.»*.[132] Nel 1991, inoltre, l'approvazione del *Bōtaihō* (abbreviazione di *Bōryokudan taisaku hō*), il "Provvedimento contro il crimine organizzato", dichiarava ufficialmente *«[...]come illecite le attività fino a quel momento tollerate anche dalle forze dell'ordine.»*[133], facendo sì che quella società, rimasta fin troppo ancorata all'immaginario romantico della figura del gangster, aprisse finalmente gli occhi.

---

[130] Crf. Maria Roberta Novielli, *Metamorfosi*, op. cit., Capitolo 4.
[131] *V-cinema*, ovvero "cinema in video", film con budget ridotti e tempi brevi; i generi che predominano sono horror, *yakuza* e film erotici.
[132] Maria Roberta Novielli, *Metamorfosi*, op. cit., p. 91.
[133] Ibid., p.92.

Alcune scene tratte dai film di Kitano. Rispettivamente *Autoreiji* (in alto a sinistra), *Sonatine* (a fianco), *Boiling point* (in basso a sinistra) e Hana bi (a fianco)

La nuova generazione di registi ripropone la *«[...]mitologia del gangster, apparentemente più cinica rispetto a quella di gran successo negli anni sessanta, ma di fatto impregnata di stilemi del genere, rivisitati alla luce della nuova società.»*.[134]

Kitano, in particolare, è un regista fondamentale per lo sviluppo del nuovo cinema *yakuza*. I suoi personaggi sono presentati come uomini crudeli e senza pietà, con un contorto senso dell'onore che li porta ad uccidere e sfruttare il prossimo indiscriminatamente, senza contenersi, come in *Sonatine* (*Sonatina*, 1993) e *Autoreiji* (*Oltraggio*, 2010), per fare solo alcuni esempi. Non manca mai una vena di humor all'interno delle sue pellicole (data forse dal passato del regista nella *stand-up comedy*), come per esempio in *San tai yon x jūgatsu* (lett. "tre-quattro x ottobre", 1990), meglio conosciuto come *Boiling point* (*Punto di ebollizione*), con il personaggio di Uehara, interpretato dallo stesso Kitano[135], uno *yakuza* eccentrico e violento. L'humor di Kitano, tuttavia, non è mai quello che ti porta a ridere fino alle lacrime, ma è un umorismo sottile e inaspettato, che - soprattutto - va di pari passo con la violenza, altro tema chiave del suo cinema.

La violenza è vista come risultato inevitabile di una società che non motiva l'individuo, incapace di spingerlo a fare qualcosa di utile e produttivo; i personaggi dei suoi film sono *yakuza*, ragazzi senza punti di riferimento e poliziotti corrotti che diventano tutti assassini a sangue freddo in mancanza di uno scopo nella vita, e la violenza diventa per loro pura abitudine. Il suo stile minimalista, inoltre, porta Kitano

[134] Ibid., p. 86.
[135] Uno dei tratti distintivi del cinema di Kitano, è quello di recitare spesso una parte nei suoi film, che sia quella del protagonista o di un personaggio secondario.

a descrivere la violenza più cruda nel modo più calmo possibile; lo testimoniamo la staticità delle inquadrature e dei personaggi stessi, la scelta delle lunghe inquadrature e di paesaggi naturali come grandi spiagge, in cui prevale il rumore calmo e distensivo delle onde. Tutti questi elementi contribuiscono ad aumentare l'opposizione tra la tranquillità e la natura violenta dei protagonisti, come accade per la scena del suicidio in *Sonatine*, in cui Kitano sceglie di rappresentare un atto così disperato in un modo stranamente sereno. Nei brevi momenti di umanità, dati dall'umorismo, che si intervallano alla violenza dei suoi film, si crea quel contrasto tra tragicità e dolcezza, quell'atmosfera dolce-amara che tocca l'animo dello spettatore. Uno tra i suoi film più melodrammatici è sicuramente *Hana bi* (*Fuochi d'artificio*, 1997) [136], storia di Nishi (Kitano), un ex-poliziotto in debito con la *yakuza*, che porta dentro di sé il grande dolore di aver perso una figlia e che adesso deve occuparsi della moglie, malata terminale. Decide perciò di trascorrere con lei più tempo possibile, portandola a fare una vacanza con i soldi di una rapina. Kitano combina il dolore provato dai personaggi con l'estetica ricercata nei suoi film, in un equilibrio tra la tragedia e la bellezza.

Il regista rappresenta la corruzione, l'ingiustizia della società e i dilemmi dell'uomo con il suo stile minimalista ma intenso, creando la propria poetica di stilizzazione della violenza unita al suo umorismo caustico, dando vita a film realistici che fanno riflettere e collocano lo *yakuza* in una luce sicuramente meno lusinghiera dei film degli anni sessanta, pur tenendosi bene alla larga dal rappresentarlo come un totale buffone.

Minbō no Onna (1992)

A questo ci pensa, invece, Itami Jūzō (1933-1997)[137] con *Minbō no Onna* (lett. "la donna dei *minbō*", titolo italiano

[136] Il film vinse il Leone d'Oro di Venezia nello stesso anno.
[137] Figlio del regista Itami Mansaku, è considerato tra i registi più importanti della commedia giapponese degli anni ottanta.

L'avvocato, 1992). La storia si concentra all'interno dell'hotel Europa, la cui buona reputazione e conseguente serenità dei clienti, viene minata dalla *yakuza* che lo usa come ritrovo per condurre le sue attività di estorsione. Dopo i primi vani tentativi di risolvere la situazione, il manager dell'hotel decide di ingaggiare l'avvocato Inoue (Miyamoto Nobuko, moglie del regista), specializzata in questo campo, che con la sua intelligenza e furbizia saprà risolvere la situazione. In questo film gli *yakuza* vengono dipinti come ridicoli, addirittura stupidi.[138]

Anche quella di Miike Takashi è senz'altro una figura importante nella rivoluzione del genere *yakuza* degli anni novanta. Una delle sue caratteristiche, che in realtà accomuna tutta la nuova generazione di registi del cinema *action*, è quella di non rimanere confinato nelle regole e convenzioni del genere, ma di attingere ogni volta da campi diversi. E' l'esempio di *Dead or Alive - hanzaisha* (*Dead or Alive - criminali*, 1999), classico film gangster che descrive la lotta di potere tra la *yakuza* e la Triade cinese, ma che nello scontro finale tra il detective Jojima e il malavitoso di origine cinese Ryuchi, sembra trasformarsi in un film di fantascienza che sconfina persino nel mondo dell'animazione dal modo in cui viene affrontato. Altro esempio è quello di *Gokudō kyōfu daigekijō - Gozu* (lett. "teatro horror della *yakuza* - Testa di mucca", titolo inglese *Gozu*, 2003), in cui il mondo *yakuza* costituisce solo la base per lo sviluppo di una trama grottesca, illogica e surreale. Anche nei suoi film, tra i temi principali spiccano quello della violenza e dell'humor, ma vengono affrontati in maniera completamente diversa, vale a dire che non assumono i toni pacati del cinema di Kitano ma risultano estremizzati all'inverosimile, con situazioni ai limiti dell'assurdo e scene splatter in pieno stile *b-movie*; il cinema di Miike è di un impatto visivo quasi disturbante, così eccessivo da risultare kitsch, talmente violento da portare alle risate.

[138] Per questo, nel maggio del 1992, il regista venne assalito mentre stava rientrando a casa e sfigurato nel volto; dopo essersi ristabilito, Itami non si arrese, portando sempre avanti la sua denuncia contro il crimine organizzato. Si suicidò nel 1997, ma molti pensano che sia stato tutto architettato dalla *yakuza*.

Altri punti cardine sono *«l'esistenza in uno stato intermedio»* [139] dei suoi personaggi che *«fluttuano tra due elementi, sentendosi senza radici»* [140], senza appartenere né all'una né all'altra parte. Le ragioni di questa condizione possono essere culturali, etniche o geografiche, come per esempio ancora in *Dead or Alive* oppure in *Shinjuku kuroshakai: Chaina mafia sensō* (lett. "la società nera di Shinjuku: guerra della mafia cinese", titolo inglese *Shinjuku Triad Society*, 1995), essendo anche questo un film che tratta degli scontri tra *yakuza* e mafia cinese, in cui i personaggi principali sono degli *zanryū koji*, termine utilizzato per indicare persone nate in Giappone da genitori giapponesi, ma cresciuti all'estero e ritornati in patria solo in età adulta; per questo motivo, sono personaggi che non si sentono né completamente giapponesi, né tantomeno appartenenti in tutto e per tutto alla cultura in cui sono cresciuti. Altro esempio è quello dei personaggi di etnia mista come in *Blues Harp* (id., 1998), storia di Chuji, un ragazzo nato da padre afroamericano e madre giapponese, che instaura un amicizia con Kenji, *yakuza* spietato e ambizioso che deve però nascondere la sua omosessualità per non minare la sua reputazione; in *Hyōryūgai* (lett. "la città della deriva", titolo inglese *The City of Lost Souls*, 2000) il protagonista, Mario, metà giapponese e metà brasiliano, insieme alla sua ragazza Kei, viene inseguito da Ko, capo di un clan della Triade, che ostacolerà in tutti i modi la fuga dei due fidanzati che cercano di lasciare il Giappone e andare in Brasile per cominciare una nuova vita all'insegna della libertà.

Procedendo da sinistra verso destra e dall'altro verso il basso:
Dead or Alive - hanzaisha (1999), *Gokudō kyōfu daigekijō - Gozu* (2003), *Blues Harp* (1998), *Hyōryūgai* (2000), *Full Metal gokudō* (1997), *Koroshiya Ichi* (2001)

[139] Tom Mes, *Agitator - The Cinema of Takashi Miike*, Londra, Fab Press, 2003, p.23.
[140] Ibid.

La mancanza di radici può avere anche una ragione fisiologica; uno dei personaggi di *Gokudō sengokushi - Fudō* (lett. "desiderio di guerra all'interno della yakuza - Fudō, titolo inglese *Fudō: The New Generation*, 1996), per esempio, è un ermafrodita; e ancora, *Full Metal gokudō* (*Full Metal Yakuza*, 1997) è la storia di Hagane, uno *yakuza* imbranato e tutto fuorché coraggioso, che deve essere ucciso per ordine del suo stesso capo perché considerato inutile, ma che viene salvato da uno scienziato pazzo, il quale lo farà "rinascere", trasformandolo in una creatura invincibile a metà tra l'uomo e il robot.

Infine, la mancanza d'identità potrebbe essere una condizione dovuta ad un problema di natura mentale; è il caso del contorto e disturbante *Koroshiya Ichi* (*Ichi the Killer*, 2001), basato sull'omonimo *manga* di Yamamoto Hideo (n. 1968), in cui Ichi - il protagonista - è un ragazzo timido e problematico che, attraverso l'ipnosi, viene trasformato in una macchina spietata e letale.

Ovviamente, la condizione di instabilità dei personaggi riflette anche la loro condizione all'interno della società, che non li accetta. Nell'ambito del discorso sull'emarginazione sociale si inserisce anche quello della devianza sessuale. Il sesso - in tutte le sue sfumature più perverse, brutali e feticiste - è parte integrante della personalità dei criminali protagonisti dei film di Miike; sesso e violenza si alimentano a vicenda. Emblematica è la figura di Kakihara (Tadanobu Asano) in *Koroshiya Ichi*, uno *yakuza* dall'aspetto eccentrico, sadico e fuori di testa, che ama torturare gli altri, ma il cui desiderio più grande è quello di trovare finalmente qualcuno abbastanza forte da diventare il suo torturatore.

Per ultimo troviamo il passaggio dall'innocenza del bambino, rovinata da un infanzia tormentata, che vede la sua fine nell'età adolescenziale e si trasforma in brutale violenza nell'età adulta. Il tutto, insieme alla mancanza di radici, è collegato alla ricerca di un nuovo nucleo familiare da parte di questi personaggi; come afferma Tom Mes, *«[...] i personaggi emarginati di Miike hanno una forte tendenza a formare dei gruppi. Questi servono come surrogati della famiglia che caratterizza un senso di appartenenza. Servono anche come un surrogato per la mancanza di radici,*

dato che questi gruppi sono formati da personaggi provenienti da comuni esperienze pregresse e accomunati dal solito destino» [141]

I film degli anni novanta, dunque, non rappresentano solamente storie di mafiosi fini a se stesse; l'universo della mafia è usato da questi registi per mettere in luce la debolezza dell'uomo e mostrare come questi, di fronte al mondo contemporaneo, sia completamente smarrito e in perenne ricerca di qualcosa che non riesce a trovare nei soldi facili della *yakuza*. Per questo, i concetti tradizionali come l'onore e la famiglia, dipinti positivamente nei *ninkyō eiga* degli anni sessanta, vengono completamente spazzati via dagli anni settanta, per poi indirizzarsi verso un nichilismo violento con la nuova generazione di registi.

2.2.2.1 Lo yakuza, tra cinema e realtà

Il cinema *yakuza* ha avuto un andamento altalenante, nel senso che a fasi di declino della società, alle quali corrispondevano analoghi declini del genere cinematografico, si sono registrati tentativi di rinnovamento da parte di alcuni registi che hanno portato i contenuti al livello dello sviluppo sociale del tempo. Nonostante ciò, l'immagine in sé dello *yakuza* come stereotipo è andata progressivamente e inesorabilmente declinando. A supporto di questa affermazione, riporto la dichiarazione che il regista Satō Junya (n. 1934) ha fatto in un intervista nel 1977:

«Al progredire degli anni sessanta le dimostrazioni studentesche andavano sempre più aumentando. Molti giovani pensavano che i personaggi dei film yakuza fossero quasi come i loro leader, i quali combattevano il sistema contro l'impossibile. [Questi personaggi] venivano presi molto sul serio - sia da studenti di sinistra che di destra. E sentivano una forte empatia [per loro] quando morivano alla fine. C'era di mezzo anche il lato estetico, che vedeva una terribile bellezza nel morire in quel modo. In questi film, spesso l'unico modo rimasto per attuare un cambiamento nel sistema era attraverso la violenza. Moltissimi studenti si sentirono in questo modo cercando di combattere le università e il governo. Quindi si immedesimavano nel clima di lotta. Ma la maggior parte del pubblico del cinema *yakuza* erano i colletti blu i quali si ponevano virtualmente in guerra con i senza-volto, i colletti bianchi, i capi aziendali. Nessuno aveva la sensazione che ci fosse un

[141] Tom Mes, Agitator, op. cit., p. 31.

sistema dal quale dipendere. Tutti si identificavano nell'eroe individuale o antieroe che andava contro il sistema istituzionalizzato. [...] E' per questo che [quei] film erano così popolari». [142]

Comunque sia, la *yakuza* è legata indissolubilmente al cinema e, di riflesso, anche la figura dello *yakuza*.

Uno tra i tanti fattori che, come sostiene Federico Varese, ha portato al declino del genere è stato l'eccessivo controllo[143] dell'organizzazione criminale sullo stesso: la *yakuza* influenzò la produzione e i contenuti di film prodotti in studio per un lungo periodo di tempo. [144] Il regista Fukasaku ammette che i capiclan erano soliti concordare proiezioni private per valutare e dare il benestare alla pellicola prima che fosse messa in commercio e che ex membri *yakuza* diventarono produttori e attori affermati. Del resto, l'attore Andō Noboru[145], afferma: *«Nella lingua giapponese, l'unica differenza tra lo yakuza e lo yakusha (attore) è un carattere di hiragana, [...] Tutti gli yakuza devono essere attori per sopravvivere»*. [146]

Vorrei inserire, in proposito, un ricordo personale. Nel corso dell'ultimo esame di giapponese, durante la mia esposizione su un elaborato relativo al cinema *yakuza*, il professore di economia alla Keio University di Tokyo, visiting professor a Ca' Foscari in quel periodo - Takemori Shunpei - che era venuto gentilmente ad assistere, a conferma delle idee che andavo esponendo, osservò che gli *yakuza* potevano essere considerati come dei *kawara kojiki* (lett. "mendicanti del letto del fiume"). Nel Giappone antico, quando ancora la professione degli attori del teatro tradizionale non era riconosciuta, essi erano tagliati fuori dalla società e considerati dei reietti; l'unico posto che avevano per esibirsi e guadagnarsi da vivere era la strada oppure lungo gli argini dei fiumi. Erano emarginati, ma tutti comunque accorrevano per guardare le loro performance. E così è accaduto per gli *yakuza*: essi non sono ufficialmente

[142] Chris Desjardins, *Outlaw Masters of Japanese Film*, Londra - New York, I.B. Tauris - Palgrave Macmillan, 2005, p. 82.
[143] L'aggressione al regista Itami Jūzō, descritto nelle pagine precedenti, ne è una conferma. Ci fa vedere quello che la *yakuza* e la mafia in generale considera più importante: la sua reputazione violenta; violenza uguale forza, forza uguale potere. Una volta che il gruppo è percepito come debole, decide di aumentare l'uso della violenza.
[144] Cfr. Federico Varese, *The Secret History of Japanese Cinema: The Yakuza movies*, Global Crime, 7:1, pp.105-124, 2006.
[145] Fu un attore ed ex membro della *yakuza*, ha recitato in film come *Jingi naki tatakai* (*Lotta senza codice d'onore*, 1973) di Kinji Fukasaku.
[146] Federico Varese, op. cit., p.117.

riconosciuti dalla società, ma i film su di loro hanno avuto ed hanno tutt'oggi un numeroso seguito.

Capitolo 3

Shurayuki hime - Il manga

3.1 Breve storia del gekiga

Il manga dal quale è tratto il film oggetto di questa tesi appartiene al filone del *gekiga*, un genere nato in Giappone dalla seconda metà degli anni cinquanta, consolidato poi nei sessanta, che rivoluzionò totalmente la concezione del manga di quegli anni influenzando tutta la produzione nei decenni successivi, fino a trasformare l'industria dei *manga* in uno degli elementi più rappresentativi della cultura giapponese all'estero, tale da essere esportato in tutto il mondo.

Il termine *gekiga* significa letteralmente "immagini drammatiche", *«[...] ma è anche omofono di geki "violento, d'azione", e implica una sensazione di "umanità" e di ampiezza di proporzioni»*. [147] Questa è la definizione di Maria Teresa Orsi che in merito aggiunge:

«Il disegno si uniformava al contenuto, sperimentando sequenze veloci, passaggi di inquadrature, cambiamenti di campo e riprese angolari. L'influenza di Tezuka era visibile, ma si tentava di superarla eliminando le linee arrotondate, sostituendo all'armonia dei contorni bruschi tratti spezzati, abbondando nell'uso dell'inchiostro nero per descrivere bassifondi, cantine, agguati notturni o anche solo per sottolineare l'espressione torva dei personaggi. Si accentuava la violenza delle azioni, e, soprattutto, si eliminava ogni residuo di didatticismo, ancora presente nei fumetti di Tezuka di quel periodo, come si annullava il suo ottimistico messaggio di fiducia nell'umanità.».[148]

Si trattava, dunque, di uno stile di *manga* dalle sfumature dark e noir che mostrava la violenza e la cruda realtà delle vite dei personaggi in un modo estremamente realistico, di *«[...]Storie poetiche e innovative, profonde e umane, forti*

[147] Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese - L'evoluzione dall'era Meiji agli anni settanta*, Mestre Venezia, Musa Edizioni, 1998, p. 77.
[148] Ibid., p. 79.

nella rappresentazione della società. Soprattutto, storie raccontate da angolazioni inedite che possono arrivare a tutti.». [149]

Il genere ha avuto origine dall'opera di un gruppo di artisti dell'area di Osaka, tra i quali domina il nome di Tatsumi Yoshihiro (1935-2015). Gli artisti di questo genere esprimono le loro esperienze attraverso quello che Roman Rosenbaum definisce come *«un vago senso di nichilismo»* [150] e le loro storie non raccontano di eroi straordinari ma di personaggi che fanno parte della vita di tutti i giorni.[151]

Il *gekiga* si caratterizza per opere che presentano uno stile e un'ambientazione più realistica rispetto a quella del *manga* tradizionale, sia dal punto di vista del disegno - a tratti crudo/cruento - che delle tematiche, rivolgendosi a un pubblico più adulto e ponendosi, quindi, in contrasto con le opere sviluppate da Tekuza Osamu (1928-1989) le quali, invece, sono dirette prevalentemente a un pubblico di bambini, con un disegno più caricaturale influenzato dai personaggi creati da Walt Disney.

Nonostante il contrasto con Tezuka [152], lo stile di quest'ultimo influisce sicuramente nel lavoro degli artisti del *gekiga*. Quando si parla del mondo dei *manga* viene subito in mente il nome di Tezuka Osamu; egli, infatti, ne è considerato il padre e a lui è attribuito il merito maggiore per il contributo dato allo sviluppo dell'intero genere. Gli viene inoltre *«riconosciuta la paternità di un nuovo tipo di fumetto, indicato come sutōri manga ("story manga"), ossia un racconto a fumetti sviluppato in lunghezza e in azione e arricchito da una trama compiuta»*.[153] L'esempio più significativo di questo nuovo tipo di fumetto è *Shin Takarajima* (*La nuova isola del*

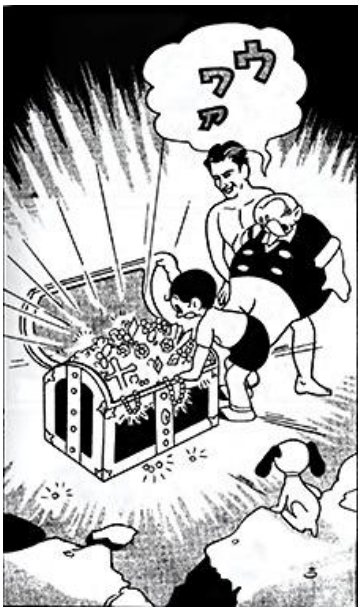
[149] Francesco Boille, *Alle origini del romanzo a fumetti giapponese*, Internazionale.it, luglio 2016.

[150] Roman Rosenbaum, *Gekiga as a site of intercultural exchange: Tatsumi Yoshihiro's A Drifting Life*, in Jaqueline Berndt (a cura di), *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics (Global Manga Studies, vol. 2)*, Kyoto, International *Manga* Research Center, Kyoto Seika University, pp. 73-92, 2011, p.86.

[151] La guerra aveva cambiato tutto e l'occupazione americana aveva lasciato un segno indelebile nel paese e, dunque, anche in questa nuova generazione di autori i quali, cresciuti nel caos di mille incertezze, raggiungono l'età adulta in un situazione difficile e piena di privazioni; hanno dovuto affrontare la tragica esperienza della bomba atomica, la perdita dei propri cari e lasciare la scuola prematuramente per aiutare le loro famiglie. Sono artisti privati della loro giovinezza, le cui opere rappresentano un'estensione della condizione drammatica in cui si trovavano. Questo elemento ha determinato il fatto che molti di essi sono stati fortemente influenzati dai *film noir* americani e da registi giapponesi come Kurosawa e Ozu.

[152] Tezuka, il quale in principio criticò molto gli artisti appartenenti al *gekiga*, dovette alla fine sposarne i fondamenti e adattare il suo stile di conseguenza; tra i suoi *manga* in stile *gekiga* si ricordano *Burakku Jakku* (*Black Jack*, 1973), *MV* (id., 1976) e *Adorufu ni tsugu* (lett. "messaggio ad Adolf", titolo italiano *La storia dei tre Adolf*, 1983).

[153] Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese,* op. cit., p.68.



Shin Takarajima

tesoro), pubblicato nel 1947 e considerato come il prototipo di tutti i *manga* moderni basati su una narrativa più complessa.[154]

In merito la Orsi riporta le parole di Tezuka: *«lo sutōri manga è un fumetto basato su un racconto che adopera la tecnica del cinema. Io penso che la forza incisiva del manga non derivi tanto dalla battuta o dalla comicità, ma dall'enfasi posta nella individualità dei suoi personaggi, nel loro carattere umano»*.[155]

La Orsi continua affermando che lo scopo di Tezuka fosse quello di voler superare la staticità, maggior difetto del *manga* contemporaneo. Sempre Tezuka infatti sostiene: *«[...] i fumetti in passato [...] erano disegnati come drammi da palcoscenico, dal punto di vista di una proiezione orizzontale. Questo rendeva impossibile la descrizione psicologica e toglieva forza espressiva. [...] ho provato a registrare fedelmente stati d'animo e movimenti, prolungando per più riquadri e più pagine le scene d'azione, finora contenute in un solo riquadro.»*.[156] Tezuka sperimenta, così, tecniche come il primo piano e le inquadrature ad angolo, facenti parte, appunto, del mondo del cinema. [157]

Dopo Tezuka il *manga* registra un importante sviluppo grazie alle opere di Tatsumi Yoshihiro, artista poco noto al pubblico internazionale, nato a Osaka nel 1935 e recentemente scomparso il 7 marzo 2015 il quale, come già anticipato, è stata la figura centrale e si può dire l'ideatore del *gekiga*; ha contribuito all'evoluzione del fumetto giapponese andando incontro ai gusti dei lettori più adulti e sperimentando generi come il thriller, il noir e l'horror con storie che superavano le cento pagine

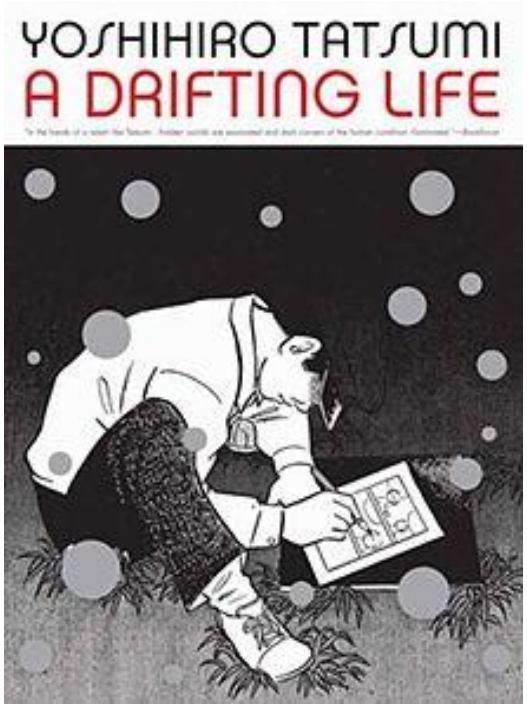
[154] La storia si ispira a *L'isola del tesoro* (1883) di Robert Louis Stevenson, uno dei più celebri romanzi di formazione di tutti i tempi.

[155] Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese,* op. cit., p.68.

[156] Ibid.

[157] Non è questa la sede in cui avventurarsi nell'affascinante scenario dei rapporti tra il *gekiga* e il cinema. Mi limiterò a dire che, in misura sempre maggiore, gli autori del *gekiga* hanno costruito le loro opere attingendo spesso dal linguaggio e dalle tecniche cinematografiche, quasi come se ogni vignetta costituisse il singolo fotogramma di un'intera pellicola. Ciò che voglio dire in sintesi, è che l'interazione del *gekiga* col cinema ha rivoluzionato totalmente la concezione del *manga* fino a fargli assumere i contorni attuali; il risultato ad oggi, pertanto, è proprio il prodotto di queste interazioni.

anticipando, anche lui - al pari di Tezuka, - l'avvento del *graphic novel*. Tatsumi esordisce con brevi racconti a fumetti sul tema poliziesco come *Koe ga naki mougekisha* (*Il testimone muto*) e *Kuroi fubuki* (*Tormenta nera*), entrambi pubblicati nel 1956, per poi spostarsi su vicende con meno colpi di scena, ma nelle quali prevaleva la componente psicologica e drammatica; come accade, per esempio, in una serie di sue storie pubblicate negli anni settanta, racchiuse poi nel 2006 in una raccolta pubblicata per il mercato internazionale dalla casa editrice canadese *Drawn and Quarterly*, dal titolo *Abandon the Old in Tokyo*. Le tematiche-chiave che legano queste storie sono l'umiliazione sessuale, spesso accompagnata da inadeguatezza economica; lo svolgere umili occupazioni (come operaio fognario o lavavetri) da parte dei protagonisti, costretti a ripulire il marciume creato dalla società tradizionale; un disgusto viscerale per i processi biologici legati al sesso e alla riproduzione proiettato nel disgusto per la disumanità della moderna società di massa urbana, sentimento che sconfina spesso nella misantropia, preferendo di gran lunga la compagnia degli animali. [158]



Copertina della traduzione in lingua inglese di *Gekiga hyōryū* (2008)

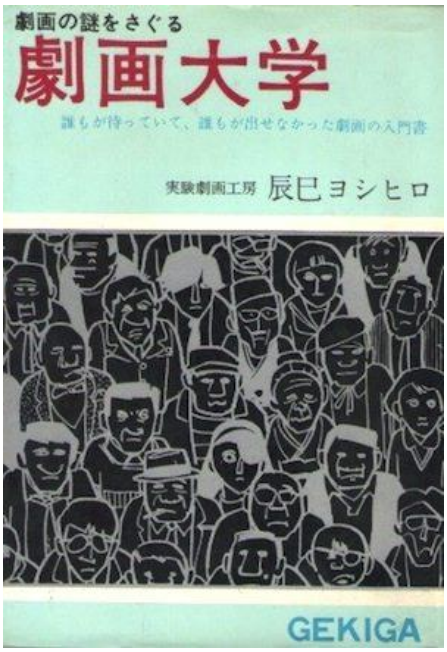
Nel 2008, inoltre, viene pubblicato *Gekiga hyōryū (Una vita alla deriva)*, opera colossale di ottocentocinquanta pagine, in cui Tatsumi, attraverso il suo alterego Hiroshi, narra della sua vita e, contemporaneamente, del clima sociale e culturale che ha portato alla nascita del *gekiga*.

Tatsumi, basandosi comunque sull'insegnamento di Tezuka, insieme al collega e amico Masahiko Matsumoto (1934-2005), segue un suo percorso inedito e innovativo, abbandonando l'umorismo e la parodia a favore di tematiche più cupe e mature.[159] I capisaldi di questo nuovo stile vengono riassunti

[158] Cfr. *Tom Gill, Fetuses in the Sewer, The Hooded Utilitarian,* gennaio 2016.

[159] Tatsumi nella sua intervista concessa nel 2006 al *Japan Times,* in occasione della presentazione della raccolta dei suoi lavori tradotti in inglese a Los Angeles affermò: *«Scoprire i fumetti di Osamu Tezuka durante gli anni della scuola fu molto formativo per me. Vedendo che potevi veramente focalizzarti sulla narrativa mi spinse ad adottare il formato*

da lui stesso, nel 1968, in un vero e proprio manifesto dal titolo *Gekiga daigaku* [160] (*Il grande insegnamento del gekiga*). Egli elencava le quattro caratteristiche fondamentali sulle quali si doveva basare il nuovo stile: avere un maggiore realismo nella rappresentazione dei personaggi; porre l'accento sulla componente drammatica; escludere o ridurre drasticamente la parte umoristica e, infine, creare delle storie che puntassero ad un target non più di bambini ma di giovani e adulti; l'intento e il risultato di questo manifesto è lo sviluppo di un'estetica del tutto nuova. Tatsumi, nel 1959, insieme agli altri artisti del Kansai, costituisce Il G*ekiga kōbō* (l'*Atelier gekiga*) sotto forma di studio indipendente, identificando il genere con il termine da lui stesso coniato che assurge anche a principio estetico generale delle loro opere. l'Atelier, nonostante la sua breve vita (si sciolse infatti l'anno dopo), ha comunque unito gli artisti più talentuosi del tempo: oltre a Tatsumi Yoshihiro e Matsumoto Masahiko anche Tsuge Tadao (n. 1941), Tsuge Yoshiharu (n. 1937), Yamamori Susumu (n. 1935), Saitō Takao (n. 1936) e Shirato Sanpei (n. 1932), solo per fare alcuni esempi.



Gekiga daigaku (1968)

Il genere *gekiga* nella sua forma iniziale, come già affermato nelle pagine precedenti, era caratterizzato da un nuovo grado di realismo grafico e affrontava temi in relazione con la società e la politica. Tra i giovani artisti, in alcuni casi poco più

---

del comic book rilegato. […] Anche Tezuka cominciò nell'industria dei fumetti in prestito. Questo genere mirava ai ragazzi delle scuole elementari. I fumetti riguardavano comunque sempre il baseball, il judo o storie di detective. Io ero interessato nell'inserire una sorta di senso di realtà nel miei lavori, ma in un modo che si poneva in contrasto con la tradizionale targhettizzazione degli studenti delle elementari. Per esempio, se in una storia di detective c'era un omicidio, avrei voluto che ci fosse stato del sangue; solo così poteva avere un senso. Ma non è che potevi farlo sul serio [perché] il genere era abbastanza restrittivo, specialmente a quel tempo poiché i fumetti in prestito avevano già la fama di avere una cattiva influenza sui bambini.». Da Irma Nunez, *Tracing the genealogy of gekiga*, *Japan Times*, 2006.

[160] Anche Matsumoto Masahiko racconta della formazione del *gekiga* nella sua antologia *Gekiga bakatachi!! (I fanatici del gekiga*) rilasciata nel 2009 per Le Lézard Noir. Matsumoto è famoso anche per altre opere come per esempio *Rinshitsu no otoko* (*L'uomo della stanza accanto*) degli anni cinquanta e *Tabakoya no musume* (*La ragazza della tabaccheria*) degli anni settanta.

che teenager e spesso autodidatti, spicca il nome di Shirato Sanpei e il suo *Ninja bugeichō* (*Il Manuale dell'arte marziale ninja*), pubblicato dal 1959 al 1962, costituisce uno dei titoli più rappresentativi di questo genere[161]; ambientato verso la fine dell'epoca Sengoku (1478-1605), alla vicenda della vendetta personale di Jūtarō per la morte del padre, si interseca quella di Kagemaru, un *ninja* che combatte contro le regole oppressive dei *daimyō* ponendosi a capo della rivolta contadina. Shirato evita ogni possibile idealizzazione dei personaggi, i quali vengono presentati come avidi, traditori, abietti e pronti a tutto per ottenere quello che vogliono; azione e violenza rappresentano le componenti essenziali di quest'opera: le scene che scorrono come immagini di una pellicola cinematografica sono molto realistiche e dinamiche, soprattutto nella raffigurazione di scene di massa durante le battaglie in cui non mancano arti mozzati e zampilli di sangue. Inoltre, *Ninja bugeichō* può essere considerato uno tra i primi *manga* a presentare una ricostruzione del contesto storico accurata fin nel dettaglio; prerogativa, questa, anche di *Shurayuki hime* come vedremo nel prossimo paragrafo.

L'istituzionalizzazione del genere non fu immediata; all'inizio negli anni cinquanta il *manga* vide il passaggio dagli *akahon* [162] del periodo Meiji al fenomeno dei *kashihon*, i *manga* in prestito. Ciò permise alle case editrici di non affrontare elevati costi di produzione, insostenibili data la difficile situazione economica del dopoguerra e, allo stesso tempo, di tenere il mercato sempre in movimento fungendo da stimolo per la produzione di opere da parte di giovani artisti.[163]

Jūtarō (a sinistra) e Kagemaru, personaggi prncipali di *Ninja bugeichō* (1959)

[161] Nel 1967 il regista Oshima Nagisa decide di trasporre le tavole del *manga* su pellicola cinematografica.
[162] Lett. "libro rosso", si tratta di libri per bambini stampati da matrice in legno.
[163] Cfr. Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese,* op. cit., p.78.

Il sistema dei *kashihon* permetteva di leggere libri sul luogo di vendita versando un piccolo contributo, oppure consentiva di portare il volume con sé pagando alla restituzione una cifra proporzionale al numero dei giorni trascorsi. La Orsi sostiene che la lettura si svolgeva in un'atmosfera diversa rispetto a quella della biblioteca, sicuramente più familiare e senza pretese intellettualistico-didattiche. [164] Non a caso, la quota maggiore dei lettori di questo nuovo fenomeno era costituita dai giovani operai sottopagati delle metropoli che non avevano concluso gli studi (si noti l'analogia con gli autori dei *manga*) e vivevano in condizioni molto difficili, per i quali i *manga gekiga* rappresentavano una delle poche possibilità di intrattenimento.

Duke Togo, protagonista di *Golgo 13* di Saitō Takao

Nel corso degli anni cinquanta la situazione economica del paese andava riprendendosi per poi consolidarsi alla fine degli stessi anni. L'editoria dovette affrontare l'offensiva della televisione (nel 1957 ormai si trovava in più del 50% delle case dei giapponesi) e pertanto, per restare competitiva sul mercato, adottò la strategia di passare dalle riviste mensili a quelle settimanali. Non bisogna dimenticare, infatti, che è proprio la rivista a costituire la risorsa principale dell'industria dei *manga*; le opere venivano pubblicate a puntate su queste riviste per poi essere r colte in seguito ac anche in volumi.

Per quanto riguarda il *gekiga*, le prime riviste importanti furono *Kage*, fondata nel 1956, che per prima ospitò le opere dei giovani disegnatori del Kansai, con soggetti thriller e noir ispirati ai romanzi gialli d'azione in voga negli stessi anni. Esemplificativi sono i titoli quali ad esempio *Hannin wa dare da* (*Chi è il colpevole*, 1954) di Yamamori Susumu, *Watashi wa mita* (*Io ho visto*, 1957) di Tatsumi Yoshihiro e *Mokugekisha* (*Il testimone oculare*) di Saitō Takao[165], altro esponente

[164] Ibid.

[165] La sua opera più famosa è sicuramente *Gorugo 13* (*Golgo 13*), ambientato negli anni sessanta e costruito attorno alla figura di Duke Togo, un killer professionista dal passato misterioso; taciturno e solitario, accetta tutti gli incarichi a lui sottoposti senza apparentemente provare nessuna emozione per le vite prese (la sua disumanizzazione ricorda Yuki, la quale rinuncia ad ogni emozione e accetta la sua natura di demone al fine di poter compiere la sua vendetta). Il

importante del genere.[166] Da menzionare anche le riviste *Machi* (fondata nel 1957) e *Meiro* (fondata nel 1958) le quali ripercorrevano la strada tracciata da *Kage*.

La rivista più rappresentativa del *gekiga*, tuttavia, fu senz'altro *Garo*, fondata nel 1964, la quale diede spazio ad artisti come i fratelli Tsuge e Hayashi Seiichi (n. 1945), offrendo loro uno spazio per poter sperimentare e proporre nuove opere. Inoltre *Garo*, in misura maggiore rispetto alle altre riviste, è quella che rischiò di più pubblicando storie che al tempo venivano considerate troppo provocatorie per il mercato tradizionale, sia da un punto di vista visivo che tematico, specializzandosi così nel campo dei *manga* alternativi. La prima storia pubblicata fu *Kamui den* (*La leggenda di Kamui*, 1967) di Shirato Sanpei, che diede un nuovo sapore alla classica storia dei *samurai* narrando le vicende di un ragazzo appartenente alla casta dei *burakumin* [167], il quale lotta contro la povertà e l'oppressione; emblematicamente il nome della rivista è proprio ripreso da uno dei personaggi. *Garo* diventò popolare proprio grazie alla pubblicazione di questa storia, che tratta delle difficoltà della classe povera e della lotta all'autoritarismo, guadagnando così un seguito tra gli studenti universitari impegnati nei movimenti studenteschi degli anni sessanta.[168]

Vignetta tratta da Kamui den (1967), di Shirato Sanpei, in cui due personaggi della storia riflettono sulla speranza di un possibile futuro senza divisioni di classe.

Il *gekiga* trovò il suo apice negli anni sessanta diventando uno dei mezzi attraverso i quali si esprimeva la controcultura dell'epoca. In quel periodo infatti, il Giappone attraversò una rapida trasformazione sociale che lo portò a una fase di grande crescita economica nel segno della modernità e della globalizzazione, fase in cui, tuttavia, i diritti degli individui vennero "sacrificati" per l'interesse generale.

---

manga, serializzato su *Big Comic* a partire dal 1968, viene in seguito raccolto in *tankōbon* dal 1973 ed ha raggiunto il centoottantunesimo volume nel luglio 2016 essendo, ad oggi, il *manga* più longevo ancora in corso.

[166] Cfr. Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese,* op. cit., p. 79.

[167] Sinonimo di *eta* e *hinin*, vedi glossario.

[168] Cfr. Roman Rosenbaum, op. cit., p. 78.

Inoltre, sempre in questi anni, l'America continuò a usare le basi in Giappone per testare gli armamenti utilizzati in Vietnam, riportando così alla luce lo spettro del nucleare.

La conseguenza fu la netta opposizione alla strada della burocrazia e del consumismo che il Giappone stava cominciando a percorrere. Non è un caso che durante gli anni sessanta il realismo dei *manga* veniva associato sempre di più con le politiche di sinistra. Per esempio, nel 1960, le proteste contro l'AMPO (il rinnovo del trattato di sicurezza tra Stati Uniti e Giappone) furono decisamente appoggiate dalla rivista *Garo*; altri esempi della tendenza di sinistra del *gekiga* sono costituiti dall'opera *Mao Tse Tung*, pubblicata sulla rivista *Sunday* dal 1969 al 1971, creazione del duo di artisti dall'unico pseudonimo di Fujio Fujiko[169]. In seguito, nel 1971, sulla rivista *Jump* viene pubblicato *Ningen no jōken* (*La condizione umana*)[170], di Ishinomori Shōtarō (1938-1998), storia che descrive la protesta contro la presenza e l'oppressione delle forze americane in Giappone. Infine, è da citare *Ashita no Joe* (*Joe del domani*), pubblicato su *Magazine* tra il 1968 e 1973, disegnato da Chiba Testuya (n. 1939) e sceneggiato da Kajiwara Ikki (1936-1987) che racconta le vicende di un giovane emarginato il quale diventa un pugile e, incontro dopo incontro, si guadagna la fama e il rispetto.

E' importante sottolineare che tra la fine degli anni sessanta e l'inizio degli anni settanta il movimento del *gekiga* comincia a mutare la sua natura focalizzandosi maggiormente sullo sviluppo del suo potenziale artistico «*[...]iniziando a esplorare il mondo dei sogni, delle memorie collettive e della psicologia sociale.*»[171]. In quel periodo emerse un nuovo genere che possiamo definire *underground* (*angura* in giapponese) oppure *avant garde*, che occupava le pagine delle riviste alternative come *Garo*. Uno dei lavori più riusciti, precursore di questo filone, è probabilmente *Nejishiki* (*La chiavetta*, 1967) di Tsuge Yoshiharu. Il protagonista è un giovane

[169] Gli artisti sono Fujimoto Hiroshi (1933-1996) e Abiko Motoo (n. 1934).
[170] L'opera da cui questo *manga* ha origine è l'omonimo romanzo del 1956, scritto da Gomikawa Junpei e poi riadattato a trilogia cinematografica da Kobayashi Masaki tra il 1959 e il 1961.
[171] Sharon Kinsella, *Adult Manga - Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Richmond - Surrey, Curzon Press, 2000, p. 37.

ragazzo che, in acqua, viene ferito al braccio da un animale misterioso simile ad una medusa, il quale gli recide una vena. Egli, pur non sentendo dolore, comincia a cercare un dottore nel vicino villaggio di pescatori, ma non riesce a trovarlo e soprattutto non riesce a comunicare con gli abitanti che, pur parlando la sua lingua, non lo capiscono. Dopo tutta una serie di strani incontri, avrà un rapporto sessuale con un'ostetrica dalla quale riceverà finalmente la chiave inglese necessaria per stringere la valvola che chiuderà la vena recisa. A metà tra la dimensione onirica e quella reale, l'opera è ricca di simbolismi e allegorie e le immagini, come sostiene la Orsi, sono «*[...]in apparenza dissociate tra loro e tenute insieme da un rapporto di analogia più che di causalità.*».[172]

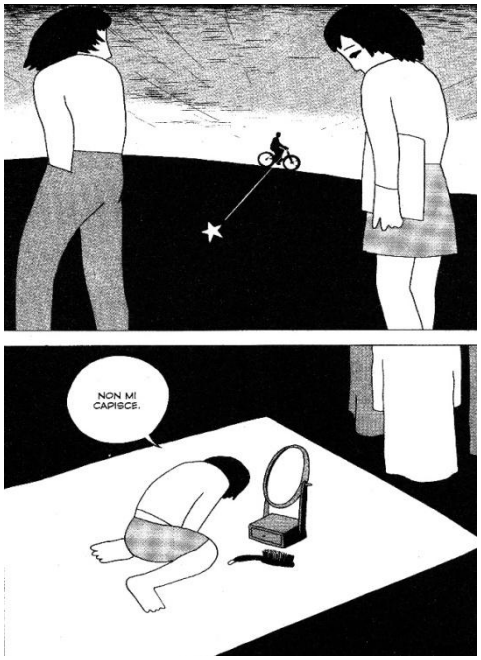
Il protagonista di *Nejishiki* (1967) dopo essere stato ferito dal misterioso animale

Da menzionare sono altre due opere pubblicate su *Garo* negli anni settanta e recentemente riproposte, nel luglio 2016, dalla casa bolognese *Coconino Press* in una raccolta interamente dedicata al *gekiga*. Si tratta di *Fune ni sumu* (*La mia vita in barca*) di Tsuge Tadao e *Akairo ereji* (*Elegia in rosso*) di Hayashi Seiichi. Ne *La mia vita in barca,* Tsuda è un uomo di mezza età alla ricerca di sé stesso dopo anni investiti nel negozio di jeans messo in piedi da lui, ma che adesso il figlio gestisce decisamente meglio. Tsuda si sente inutile e messo da parte e per questo cercherà di trovare nuovi stimoli e un nuovo senso di vita nella passione per la pesca e nella conclusione di un romanzo che da tempo aveva in mente di completare. Per far ciò, con pochi soldi, rimette in sesto una vecchia barca che userà come rifugio per riflettere e per cercare il suo nuovo equilibrio. Con il tratto minimale ma poetico di Tsuge, anche *La mia vita in barca* è pervasa da un'atmosfera a metà tra sogno e

[172] Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese,* op. cit., p. 101.

realtà; la storia parte da una base autobiografica per poi arricchirsi di elementi fantastici e surreali dati dai vari incontri che il protagonista farà durante i suoi soggiorni sulla barca.

Opera figlia della disillusione dopo i movimenti studenteschi del 1968, *Akairo ereji* è la storia di un breve e complicato rapporto di coppia fatto di silenzi e incomprensioni tra due giovani, Ichiro e Sachiko, che racconta dei loro problemi e dei disagi vissuti giorno dopo giorno mentre i due sono immersi in una vita piena di insoddisfazione e insofferenza verso gli affetti e la società che li circonda, una vita che sembra inghiottirli e per questo non hanno le forze di cambiarla fino in fondo; nonostante il tratto essenziale, Hayashi riesce a creare immagini metaforiche di grande espressività, agendo piuttosto sul taglio di inquadratura e operando sulla sottrazione grafica nei punti giusti. Viene descritta l'incapacità dei due ragazzi di stabilire contatti con l'esterno, la continua ricerca di nuovi valori e di soddisfare ambizioni confuse in quella che viene definita *«[...]un'istantanea di una generazione schiacciata tra aspirazioni rivoluzionarie e spinte reazionarie di una società per molti versi ancora arcaica.»*.[173]



Immagini tratte rispettivamente dalle traduzioni in italiano di *Fune ni sumu* (a sinistra) e *Akairo ereji*

[173] Annachiara Sacchi, *Manga: malinconia, inchiostro e gioventù bruciata. La nuova collana,* Corriere.it, *agosto 2016.*

Gli anni settanta rappresentano comunque un momento di transizione[174] poiché accanto alle tendenze alternative si registra anche una propensione alla commercializzazione e alla scelta di contenuti con prevalenza di elementi di violenza ed erotismo.[175] Numerose sono state le polemiche e le discussioni sugli effetti negativi che i *manga* avevano sui giovani, proprio per il fatto di rappresentare in maniera troppo spinta il sesso e la violenza. Da ricordare il tentativo della PTA (Parent and Teachers Association) di vietare definitivamente la vendita dei *manga*, in particolare dei *gekiga*, perché era convinta che questi spingessero gli studenti a praticare attività violente e anti sociali. Il *mangaka* Nagai Gō (n. 1945), autore di *Devilman* e di *Mazinga Z*, entrambi del 1972, finì nel mirino di questa protesta: il suo *Harenchi gakuen* (*Scuola senza pudore*), pubblicato da 1968 al 1972 su *Shōnen Jump*, suscitò così tanta indignazione da diventare un caso nazionale in quegli anni.[176] La stessa cosa accadde all'autore Satō Masaaki (1937-2004) negli anni sessanta[177]; noto per aver sperimentato per primo il genere *hard boiled* nei *manga*, Satō si concentra su figure di gangster e killer e il suo *Kuroi kizuato no otoko* (*L'uomo dalla cicatrice nera*, 1961) rappresenta una vera e propria rivoluzione con un interessante ribaltamento dei ruoli: in questo *manga* gli agenti di polizia vengono uccisi dai criminali, particolare - questo - in forte antitesi con la concezione moralistico-didattica del fumetto tradizionale di quegli anni. Il protagonista è un uomo solitario, dal passato infelice e con un'infanzia colma di

Harenchi gakuen

[174] Cfr. Gianluca Di Fratta, *Il fumetto giapponese - Dagli anni Settanta* al 2000, Caserta, L'Aperia, 2005, p. 13.

[175] Si registra in quegli anni un notevole incremento delle riviste specialistiche a carattere erotico a partire dall'inizio degli anni settanta. La prima in assoluto fu *Erotopia* nata nel 1973, seguita poi da *Ero gekiga* e *Kannō gekiga*.

[176] E' la prima volta, infatti, che un *manga* dichiaratamente erotico viene ambientato in una scuola elementare, tuttavia, grazie al disegno caricaturale e al fatto che le nudità non vengono mai mostrate esplicitamente, il *manga* in sé non rappresenta un veicolo di sensualità o comunque non è categorizzabile come *manga* erotico; è piuttosto la sua ambientazione, insieme ai toni della storia alquanto provocatori, ad aver fatto scatenare un'ondata di polemiche e indignazione.

[177] Gō e Satō non furono gli unici; molti di autori di *gekiga*, in effetti, ebbero problemi ad essere accettati dall'opinione pubblica la quale riteneva che la loro unica funzione fosse quella di esercitare una cattiva influenza sulle nuove generazioni.

Kuroi kizuato no otoko

privazioni; prima che colpevole egli è vittima di una società ingiusta e tutto ciò fa nascere nel lettore un senso di empatia verso un personaggio, che in fin dei conti, è comunque un criminale. Anche in *Shurayuki hime* si innescano le stesse dinamiche: Yuki è un'assassina spietata, ma il lettore/spettatore sarà portato inevitabilmente a sperare che riesca a rintracciare gli assassini della sua famiglia e compiere la sua vendetta.

Lo stesso mondo dei critici si divise in due grandi filoni, quelli a favore e quelli contro il *manga*. Questi ultimi visto l'aumento dei lettori di età adulta, sostenevano che il *manga* rappresentasse di fatto una regressione nell'infanzia invece di costituire un momento di crescita culturale e di sviluppo verso la maturità.[178]

A riprova del fatto che, per un verso, ci si stava avviando verso una commercializzazione del *gekiga*, le grandi case editrici smisero di produrre *manga* dai contenuti alternativi proprio per seguire i mutati interessi del pubblico che si stava orientando sempre di più verso il binomio "sesso e violenza"; questo costrinse gli artisti a percorrere altre strade per proporre le proprie opere puntando sul circuito della distribuzione indipendente (*dōjinshi*).

Kozure Ōkami

Continua, ad ogni modo, la produzione di *manga* d'autore dai disegni e contenuti sofisticati come per esempio *Kozure Ōkami* (*Il lupo solitario e il cucciolo*) di Koike Kazuo (n. 1936, sceneggiatore di *Shurayuki hime*) in collaborazione col

[178] Cfr. Roman Rosenbaum, op. cit., pp. 82-83.

mangaka Kojima Gōseki (1928-2000), pubblicato dal 1970 al 1976 sul settimanale *Manga Action*, opera che contribuisce fortemente all'introduzione del *manga* nel mercato americano; ciò avviene non a caso: il *manga*, infatti, rappresenta ormai un cult del genere, dovuto al suo carattere epico, alla sua accuratezza storica e alla nostalgica ricostruzione dell'etica del *bushidō*. Inoltre, il realismo di cui è permeato *Kozure Ōkami* si riflette nelle rappresentazioni dettagliate dei paesaggi naturali e nella fedele riproduzione di famose località storiche giapponesi.[179] [180] Parlando di *manga* d'autore, non si può non citare anche Kamimura Kazuo (1940-1986), connesso a Koike Kazuo non solo dallo steso nome, ma anche perché fu il disegnatore di *Shurayuki hime*. Nel 1972, il suo *Dōsei jidai* (*L'età della convivenza*) ebbe così tanto successo che il titolo è entrato a far parte del lessico corrente. Col tratto elegante e pulito che contraddistingue tutte le opere di Kamimura, *Dōsei jidai* è la storia di Jirō e Kyōko, due fidanzati che, trasferitisi a Tokyo, convivono senza essere sposati; mantengono segreta questa loro situazione e insieme affrontano le difficoltà della vita di coppia e dei problemi quotidiani con amici e famiglie nel pieno clima della rivoluzione sessuale in Giappone.

Dōsei jidai

Altro avvenimento importante che si registra negli anni settanta è la nascita nel 1975 del *komiketto* (abbreviazione di *komikku māketto*, dall'inglese *comic market*), il primo raduno pubblico dove fumetti amatoriali potevano essere comprati e venduti. Questa modalità ha avuto un tale successo da diventare il fenomeno di portata mondiale quale si riscontra ancora oggi (numerosi sono i meeting che si tengono in tutto il

[179] Cfr. Roman Rosenbaum, op. cit., p. 84.

[180] Il protagonista dell'opera è Ogami Ittō, un *kaishakunin* al servizio dello *shōgun*, che decide di percorrere la via del *meifumadō* (lett. "la via dell'inferno e della dannazione") e diventare un assassino per vendicarsi di coloro che lo hanno incastrato e che hanno ucciso la moglie. Vagherà per il paese sempre accompagnato dal figlio ancora piccolo, scampato insieme a lui al massacro.

mondo - vedi ad esempio *Lucca Comics* in Italia). Questi appuntamenti diventano anche il momento in cui si incontrano nuovi artisti, si stabiliscono nuovi contatti e si reperiscono nuove idee e materiali per i futuri lavori.

Nel corso degli anni ottanta, grazie anche agli enormi progressi della tecnologia[181], il genere *gekiga* in quanto a contenuti si avvicina ai temi della *cybercultura*: le ambientazioni sono apocalittiche e gli scenari urbani agghiaccianti; si narra di bande di teppisti che vagano nella notte distruggendo e devastando senza una ragione precisa, in un clima in cui la giustizia è quasi del tutto abolita. La narrazione è piena di pessimismo, le metropoli sono divorate dall'inquinamento e la scienza assume un ruolo degenerativo e non di progresso. Il complesso di queste tematiche costituisce la trama e l'ambientazione del notissimo fumetto *Akira* di Ōtomo Katsuhiro (n. 1954) pubblicato per *Young Magazine* nel 1982 e diventato un film d'animazione e un videogioco nel 1988.

In conclusione, possiamo dire che proprio a partire dagli anni ottanta il *gekiga* è entrato a far parte totalmente della scena del *manga* senza più costituirne soltanto un genere a latere, fino a diventare oggi semplicemente una tra le sue categorie, anche se le tematiche - sia dal punto di vista della struttura che del contenuto - si possono riscontrare nel genere che viene chiamato *graphic novel*.

Akira

[181] E' noto che particolarmente in quegli anni il Giappone viene descritto come il *«[...]prototipo di una società avanzata, futuristica, cibernetica [...]».* Gianluca Di Fratta, *Il fumetto giapponese - Dagli anni Settanta* al 2000, Caserta, L'Aperia, 2005, p. 39.

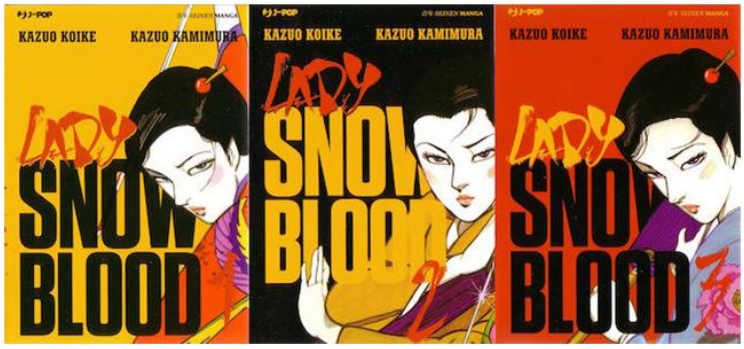
3.2 Il manga di Shurayuki hime

Shurayuki hime (*Lady Snowblood*, 1972) è un *manga* particolare non solo per la storia in sé, non solo per la sua protagonista, diventata l'archetipo dell'antieroina per eccellenza, una delle icone femminili che incarnano l'immagine della donna forte e indipendente, ma anche per le circostanze in cui ha avuto origine e per il titolo stesso.

Il nome della protagonista riflette il contrasto insito nella sua figura: una bellezza eterea e delicata come la neve, ma che al momento di fronteggiare i nemici si tramuta in Shurayuki hime, un demone spietato e pronto a tutto. Interessante notare l'assonanza con *Shirayuki hime*, nome giapponese per la Biancaneve dei Grimm, insieme al forte contrasto di base tra queste due interpretazioni, così lontane l'una dall'altra, della figura della principessa. A rafforzare il legame Paolo La Marca, nella postfazione al secondo volume del *manga* in questione, riporta un aneddoto in cui il *mangaka* Kamimura Kazuo racconta di aver confessato, in una serata goliardica in compagnia dello sceneggiatore Koike Kazuo, di aver visto una versione pornografica di *Biancaneve e i sette nani* della Disney e di aver ricevuto dopo pochi giorni la sceneggiatura dei primi episodi del *manga*. In effetti, oltre ad alcune analogie narrative, come per esempio il fatto che entrambe le madri delle protagoniste muoiano dandole alla luce e l'ambientazione in pieno inverno di entrambe le storie (Yuki viene chiamata così perché è nata in una fredda notte di neve e così Biancaneve per la pelle simile alla candida neve), sono piuttosto le analogie cromatiche relative al loro aspetto ad avvicinare le due principesse: come appena detto il bianco della pelle perfetta di entrambe, il nero dei loro capelli corvini e il rosso delle loro labbra, colore che può anche essere riferito alle guance di Biancaneve e all'emblematica mela rossa, così come allo *yumoji* rosso

di Yuki. Forse più importante di tutte è, tuttavia, l'associazione col rosso vivo del sangue, tre gocce versate nel caso di Biancaneve, ma protagonista di una carneficina nel caso di Yuki. Koike smentisce qualsiasi connessione con Biancaneve e, piuttosto, insiste sul contrasto così forte tra il bianco della candida neve e il rosso del sangue, associazione mentale automatica poiché egli racconta di essere partito dal presupposto di voler comunque raccontare una storia di vendetta, la storia di una donna che sceglie la via dell'inferno e del rancore.[182]

Shurayuki hime, dunque, nasce dalla perfetta unione tra la sceneggiatura di Koike Kazuo e il tratto di Kamimura Kazuo. Il *manga*, appartiene al grande gruppo dei *gekiga* degli anni settanta, periodo interessante, come si è visto nel paragrafo precedente, per le sperimentazioni e provocazioni sia nel campo del *manga* che nel cinema; per le sue forti componenti erotiche e violente è considerato un *harboiled* facente parte del gruppo dei *seinen manga*[183], una delle tante categorie in cui vengono classificati i *manga*. L'opera è stata serializzata per la prima volta nel 1972 su *Shōnen Playboy*, un settimanale per un pubblico maschile adulto e stranamente non una rivista specializzata in *gekiga*. La traduzione in lingue inglese comprende quattro *tankōbon* pubblicati nel 2006 per la *Dark Horse Comics*, mentre quella in italiano, a cura di Paolo La Marca, è stata pubblicata finalmente nel 2014 dalla *J-Pop*, per un totale di tre *tankōbon* arricchiti con altrettante interessanti postfazioni rispettivamente a cura di Kamimura Migiwa (figlia di Kamimura Kazuo), Paolo La Marca e Roberta Novielli.



Le copertine della traduzione italiana di *Shurayuki hime*

[182] Cfr. Paolo La Marca, postfazione a: Koike Kazuo, Kamimura Kazuo, *Lady Snowblood*, Milano, J-Pop, 2014, vol. 2.
[183] I *manga* di questa categoria sono indirizzati prevalentemente ad un pubblico maschile adulto o comunque sopra i diciotto anni di età. La loro controparte femminile sono i *josei manga*; altre due categorie che contano un nutrito numero di titoli sono gli *shōnen manga* e gli *shōjo manga*, rispettivamente indirizzati ad un pubblico maschile e femminile dagli undici/dodici anni ai diciotto. Le categorie non si esauriscono con queste quattro suddivisioni e sono molteplici, ognuna rappresentante uno specifico genere.

3.2.1 La storia

L'opera è *«[...]una storia di vendetta e rancore ambientata sullo sfondo dei cambiamenti avvenuti durante l'era Meiji.»*[184] nella quale Yuki è l'unica grande protagonista. La vicenda è incentrata su di lei, gli altri personaggi fanno da contorno, da sfondo per il compimento della sua missione personale. Il tema della vendetta, che come abbiamo visto è legato alla tradizione storico-sociale giapponese, tanto da ispirare molte storie, è un tema con il quale Koike aveva già avuto a che fare in altre opere precedenti[185], nelle quali, tuttavia, il punto di vista era stato esclusivamente quello maschile, come con Ōgami Itto, protagonista di *Kozure Ōkami* in cui tratteggia il personaggio dello *shura*, il guerriero che rinuncia ad ogni emozione e sentimento per perseguire interamente il suo obbiettivo di vendetta.

«Per riproporne il carisma in chiave femminile nella protagonista della nuova serie, Koike affida l'invenzione grafica a Kamimura Kazuo, già noto per la sinuosità e l'erotismo delle sue figure femminili e per le innovative soluzioni cinematografiche applicate a un'iconografia del corpo di stampo tradizionale.».[186] E' proprio grazie al connubio col famoso *mangaka* che quest'opera raggiunge livelli così alti; Kamimura grazie alla raffinatezza del tratto riesce a raffigurare le sue eroine così piene di eleganza ma allo stesso tempo dotate di una spiccata carica erotica; per questo motivo, secondo Okazaki Hideo (n. 1943), lo sceneggiatore di *Inkaden* (*I fiori della lussuria*, 1976) e *Hotaru no haka* (*Una tomba per le lucciole*, 1988), Kamimura è l'unico artista, insieme a Kojima Kō (1928-2015), ad essere in grado di disegnare una donna e a darle un'anima, annullando del tutto la bidimensionalità di quelle eroine di carta che adesso assumevano i contorni di una donna reale.

Attraverso una narrazione non lineare ma con continui rimandi a flashback del passato della protagonista, man mano tutti i tasselli vengono sistemati e il lettore

[184] Francesca Scotti, *Bianco come il sangue: Lady Snowblood di Kazuo Koike e Kazuo Kamimura*, nippop.it.
[185] Quella di *Shurayuki hime* va a costituire insieme ad altre due storie, *Kozure Ōkami* in collaborazione col *mangaka* Kojima Gōseki (1928-2000) e *Aiueo boy* (id., 1973) in collaborazione col *mangaka* Ikegami Ryōiichi (n. 1944), una sorta di "trilogia della vendetta". *«Sebbene le storie siano ambientate in momenti storici differenti (rispettivamente: epoca Tokugawa, era Meiji ed era Shōwa), sono tutte e tre molto simili nell'impostazione di base (la vendetta come filo conduttore) e perfino nella caratterizzazione dei protagonisti (taciturni, scaltri, abili con le armi o nei combattimenti).».* In Paolo La Marca, postfazione a: Koike Kazuo, Kamimura Kazuo, op. cit., vol. 2.
[186] Roberta Novielli, postfazione a: Koike Kazuo, Kamimura Kazuo, op. cit. , vol. 3.

riesce a ricostruire la successione degli eventi. Ad esempio, se i primi due episodi raccontano rispettivamente di due missioni diverse portate a termine da Yuki per conto terzi, è solo nel terzo capitolo, *Amore e odio, un filo di sangue e una confessione*, che si comincia a parlare della sua storia personale con il flashback che riporta al momento della nascita di Yuki, all'interno del quale viene inserito un ulteriore flashback dove la madre racconta delle circostanze in cui il marito e il figlio sono morti e dell'origine del suo piano di vendetta.

Kashima Yuki, questo è il nome completo della protagonista, è nata in prigione. Il padre è sconosciuto poiché la madre, Sayo, si è congiunta con qualsiasi uomo potesse trovare in prigione per riuscire ad avere un bambino al quale trasmettere tutto il suo rancore. Sayo, è una detenuta condannata all'ergastolo per aver ucciso un uomo. Infatti, anni prima suo figlio e suo marito sono stati brutalmente uccisi da una banda di quattro impostori mentre lei è stata violentata. Sayo è riuscita ad uccidere solo uno dei quattro aggressori (Shōkei Tokuichi [187]), ma è stata catturata nel tentativo di rintracciare gli altri; esemplificative sono le sue parole: *«...Dovevo vendicarmi. Con la mia condanna all'ergastolo non potrò mai uscire viva da questa prigione. La bambina che è appena nata, invece, potrà farlo subito. Le trasmetterò il mio rancore e anche quando morirò, albergherò nel suo cuore. Non avevo altra scelta...».*[188]

Yuki, dunque, è stata concepita solo per uccidere. Lei verrà trasformata nello strumento che racchiude tutto il risentimento della madre. Sayo, difatti, prima di morire a causa del parto, fa giurare alla sua compagna di carcere, Tora, di allevare la bambina come fosse sua figlia e di raccontarle la tragica storia della sua famiglia instillando in lei il desiderio di vendetta. Yuki allora, come affermerà lei stessa, non è

[187] Shoei Tokuichi nella traduzione italiana del *manga*.
[188] Koike Kazuo, Kamimura Kazuo, *Lady Sowblood*, Milano, J-Pop, 2014, capitolo 3, vol. 1.

la figlia di sua madre, ma piuttosto il suo alterego, il suo fantasma[189], ritornato per cercare e uccidere i suoi nemici, "riscuotendo" finalmente la sua vendetta.

Vent'anni dopo ritroviamo Yuki che, a seguito di un durissimo allenamento iniziato nella sua infanzia, è diventata un'assassina fredda e spietata e un sicario al servizio chi è disposto a pagarla profumatamente, non importa se le motivazioni dei committenti siano giuste o sbagliate. Tutto ciò, sembrerebbe distoglierla dal suo obiettivo finale, ma in realtà i soldi le serviranno per pagare le persone che dovranno rintracciare gli ultimi nemici rimasti e farle conoscere i loro volti dal momento che, non essendo ancora nata quando la sua famiglia è stata massacrata, ella ne ignora le fattezze.

L'arma di Yuki è una spada occultata in un ombrello (*wagasa*) ma, nonostante la sua abilità nel combattimento non venga mai messa in dubbio, la nostra antieroina possiede anche altre armi a sua disposizione: la bellezza e la sensualità, che la fanno apparire come una donna fragile e delicata in modo da farsi sottovalutare dal nemico, per poi colpirlo al momento opportuno; è astuta, brava nei travestimenti e nel recitare ruoli differenti; inoltre, possiede altre abilità che potranno tornarle utili nelle sue missioni: conosce il mondo e i meccanismi del gioco d'azzardo, conosce le mode occidentali, il ballo, il mondo buddhista ed è anche un'abile pittrice. Tutto questo fa in modo che la sua superiorità sui nemici sia sostenuta da una forte componente mentale e psicologica piuttosto che dalla sola forza. Insomma, Yuki è un mix perfetto di bellezza, intelligenza, forza, freddezza e astuzia.

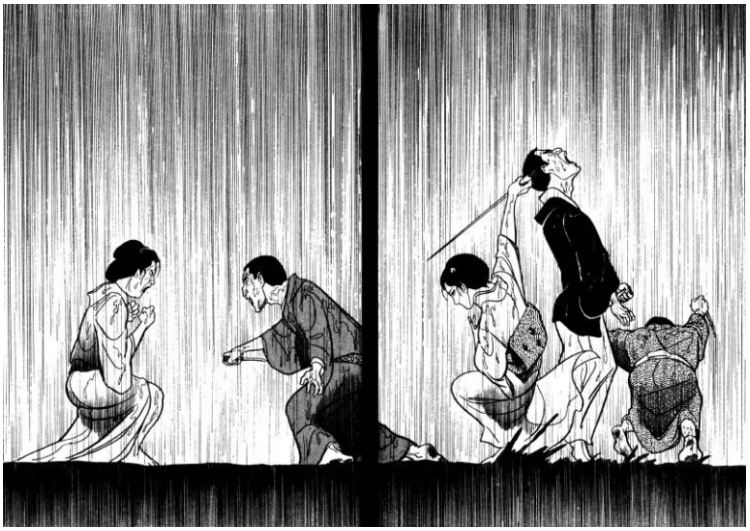
Tuttavia, per diventare tutto questo Yuki deve abbandonare la sua natura di essere umano; come le ricorda il suo maestro, deve impossessarsi dei movimenti di una belva e anzi diventare lei stessa una belva; è per questo, fa notare Roberta Novielli:

«[che Yuki ricorda] le eroine cyborg di molta animazione contemporanea. Come loro non combatte per onore, ma solo per predestinazione e per ovviare a responsabilità altrui. Conclusa la sua missione, non l'attende nessuna gratificazione morale, e anzi è consapevole di attivare un

[189] Cfr. Ibid.

circolo vizioso di violenza. La società non le riserva alcun posto ed è destinata a una continua erranza solitaria, al pari di altri grandi eroi tragici della tradizione nipponica.» [190]

Solo verso la fine del secondo volume, nell'ottavo episodio dal titolo *Un banco di pegni di vite umane e una spietata resa dei conti*, Yuki riuscirà a rintracciare la prima dei tre nemici rimasti - Okono Kitahama - e a sconfiggerla mandandola in bancarotta e facendola condannare per frode e omicidio, mettendo in atto il suo piano architettato fin nei minimi dettagli.



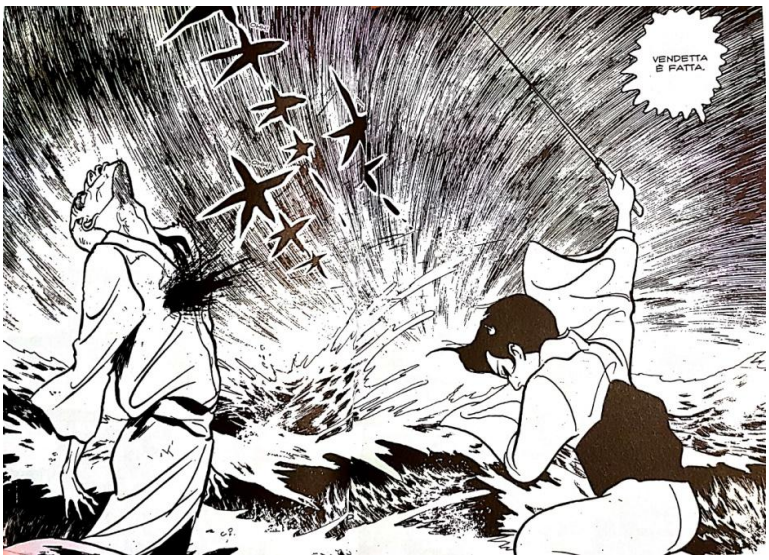
Yuki mentre uccide gli uomini di Okono

Il terzo volume vede Yuki impegnata nella ricerca del "maestro errante" Miyahara Gaikotsu[191], un famoso scrittore di romanzi, per convincerlo a scrivere della sua storia, nel tentativo di far uscire allo scoperto Tsukamoto Gishirō e Takemura Banzō, gli ultimi nemici rimasti. Il romanzo verrà inoltre arricchito dai disegni di un famoso pittore, Akiaki Akitsu, il quale userà Yuki come modella: si genera così un parallelismo tra questi due personaggi e gli autori reali della storia, Koike e Kamimura.

Gli ultimi due capitoli sono dedicati agli ultimi due nemici. Ne *Il resoconto del contrattacco di Gishiro*, l'esca del romanzo funziona, facendo uscire allo scoperto Gishirō, che manda i suoi scagnozzi a catturare Yuki, dandole così la possibilità di infiltrarsi nella sua abitazione per ucciderlo. Ne *Le lacrime del bambù*, invece, è lei a scoprire dove vive l'ultimo dei tre, Takemura Banzō, ormai povero e malato, accudito da una figlia che si prostituisce occasionalmente per riuscire a pagare le medicine al

[190] Roberta Novielli, postfazione a: Koike Kazuo, Kamimura Kazuo, op. cit., vol. 3.
[191] Il nome dello scrittore è un chiaro omaggio a Miyatake Gaikotsu (1867-1955), scrittore e giornalista famoso per le sue riviste sulle quali venivano ospitati fumetti erotici e satirici nei confronti delle istituzioni.

padre. Yuki aspetta che la ragazza esca e irrompe di notte nella casa di Banzō, lo porta sulla spiaggia e lì gli rivela tutto:



«Dovresti ricordarti di questo viso Hanzo Takemura[192]! Prova a guardarmi bene...il mio viso è identico a quello di mia madre...una donna morta in prigione in preda al rancore! [...] Sono Shurayuki hime e sono la figlia di Kashima, morta per mano tua, di Gishiro Tsukamoto, di Okono Kitahama e di Tokuichi Shoei. Adesso preparati a partire per il tuo ultimo viaggio.».[193]

Vendetta è stata fatta.

3.2.2 La genesi di Shurayuki, tra dokufu e kunoichi

La donna è sempre stata considerata "il sesso debole"; senza andare all'origine della questione si può affermare però che, probabilmente, sarà pur vero che sia iniziato tutto dall'evidente disparità fisica di fondo in termini di forza tra il corpo maschile e quello femminile, ma poi - nel corso della storia dell'umanità - questa disparità ha raggiunto anche il livello sociale e psicologico/intellettuale: come noto, infatti, l'assoluta maggioranza delle società sono di stampo patriarcale, e sono veramente rare le eccezioni.

Forse la donna è sempre stata sottovalutata, frenata e rinchiusa in una gabbia di stereotipi e limitazioni proprio perché temuta, proprio perché l'ossessione, se così si può chiamare, della supremazia maschile si è radicata così tanto nelle società civilizzate da voler annientare ogni minaccia da parte dell'altro sesso. Per quanto riguarda il Giappone (ma non solo, il discorso vale anche per le altre culture) la

[192] Nella versione in lingua originale del *manga*, il personaggio viene chiamato sia Hanzō che Banzō e Paolo La Marca, nella traduzione in italiano, opta per il primo nome in base ad un numero maggiore di occorrenze. Tuttavia, per non creare confusione col film, scelgo di usare il secondo nome.
[193] Koike Kazuo, Kamimura Kazuo, op. cit., capitolo 15.

personificazione di questa "paura" nei confronti della donna si proietta nell'arte. Basti pensare ai drammi teatrali in cui i personaggi femminili sono spesso rappresentati molto più malvagi e inclini alla vendetta; emblematica è la figura della dama Rokujō in *Aoi no Ue* [194]: l'amante prediletta dal principe Genji, gelosa delle nuove attenzioni dello stesso verso la più giovane dama Aoi e pubblicamente umiliata da quest'ultima, finirà per essere sopraffatta dal desiderio di vendetta a tal punto che il suo spirito vivente si impossesserà di Aoi portandola addirittura alla morte. Nel dramma, lo spirito di Rokujō viene rappresentato da un attore che indossa la maschera di *hannya*, la personificazione della gelosia femminile, una delle maschere appartenenti alla tradizione del teatro *nō* raffigurante un demone dalle lunghe corna, dagli occhi spalancati e dalla bocca aperta in un ghigno contornato da zanne affilate. D'altronde la prima vendetta nella storia del Giappone è femminile: la dea Izanami si vendica del dio Izanagi per aver infranto la promessa di non voltarsi indietro, scoprendo così lo stato di decadenza del corpo della dea durante il loro viaggio dall'oltretomba verso il mondo dei vivi (momento che ricorda il mito di Orfeo e Euridice), portando così la morte nel mondo degli uomini. Anche nelle altre culture, in effetti, la vendetta viene personificata da divinità femminili: basti pensare alla dea egizia Sekhmet, alla dea Kali nella religione induista o ancora alle Valchirie e alle molteplici figure femminili legate alla vendetta nella mitologia greca, come Nemesi, le Erinni, le Furie o le Prassidiche.

Avvicinandoci al periodo in cui viene ambientato *Shurayuki hime*, è importante parlare della *dokufu*, «*l'archetipo della donna malvagia e vendicativa*» [195], sviluppatosi tra il *bakumatsu* (1853-1868) e l'epoca Meiji (1868-1912) - figura che contribuisce alla creazione di tutta una serie di storie, leggende urbane e materiale per riviste scandalistiche, che hanno come oggetto la figura della donna. Accanto al termine *akujo* (donna malvagia) si inserisce, appunto, quello più pertinente di *dokufu* (lett. "donna velenosa", da *doku*, "veleno"); spesso, infatti, queste donne

[194] Dramma *nō* di periodo Muromachi basato su quello che viene definito il primo romanzo moderno della storia: il *Genji monogatari* (periodo Heian, IX secolo).
[195] Paolo La Marca, postfazione a: Koike Kazuo Kamimura Kazuo, op. cit., vol. 2.

somministravano veleni alle loro vittime, anche se bisogna puntualizzare che ciò non rappresentava la prassi: sovente erano loro stesse ad assumere droghe o stupefacenti o le somministravano al loro partner; in altri casi non sempre uccidevano ma, a volte, venivano accusate di furto o contraffazione. Alcuni esempi di queste donne letali sono Takahashi Oden (1850-1879), soprannominata *yasha,* "il demone", della quale si racconta che abbia ucciso il marito malato di lebbra solo per non doversi più occupare di lui; oppure Harada Okinu (1844-1872), "la tempesta notturna" (*yoarashi*), che assassinò il suo protettore per vivere finalmente la sua storia d'amore con un attore di teatro *kabuki* e, infine, probabilmente la più famosa, Abe Sada (1905-1970 presunta), incarcerata con l'accusa di aver evirato il suo amante; l'accaduto ispirerà il genio di Ōshima Nagisa (1932-2013) a produrre *Ai no Korīda* (*Ecco l'impero dei sensi*, 1976), uno dei film culto del cinema nipponico.

La letteratura della *dokufu* comincia sotto forma di *tsuzuki mono,* storie di fiction pubblicate a puntate sui quotidiani dell'epoca e basate sulla vita e i crimini di donne reali. Nasce così il filone dei *dokufu mono,* le storie di assassine, come per esempio *Takahashi Oden yasha monogatari* (La storia del demone Takahashi Oden, 1879) di Kanagaki Robun (1829-1894). Il fascino di queste donne disturbate, malvagie e letali ma allo stesso tempo contornate da una carica erotica distruttiva, le porta a diventare protagoniste di spettacoli teatrali, romanzi e pellicole cinematografiche fino ad arrivare anche al mondo dei *manga*, che ripropongono in chiave moderna questi personaggi storici. Il filo conduttore di queste storie rimaneva sostanzialmente lo stesso, ovvero un mix di vendetta, sangue e sesso, elementi peraltro alla base di *Shurayuki hime,* anche lei protagonista di uno *tsuzuki mono*.

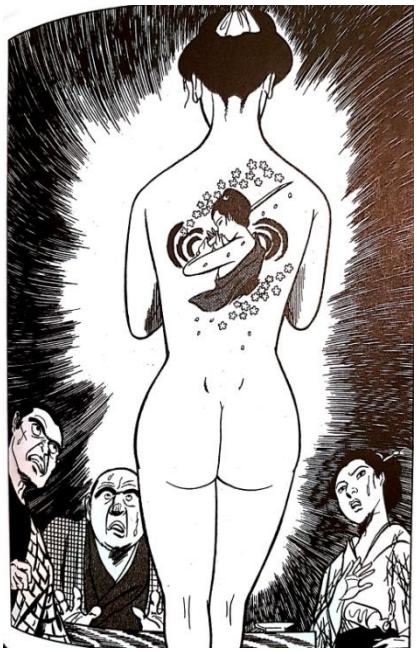
Christine Marran, nel suo *Poison Woman - Figuring Female Transgression in Modern Japanese Culture*, si chiede il perché di tanto interesse per queste criminali, tale da farle diventare delle vere e proprie eroine dark[196]: non si registra, infatti, un particolare aumento di omicidi avvenuti per mano femminile in quel periodo, né ha senso interessarsene per la loro rarità, contando comunque il fatto che si registrano

[196] Cfr. Christine L. Marran, *Poison Woman - Figuring Female Transgression in Modern Japanese Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp. xv - xvii.

omicidi compiuti da uomini mediante somministrazione di sostanze e veleni, che come abbiamo visto, non rappresentavano nemmeno appieno l'operato delle *dokufu*. Tra le varie teorie, la Marran riporta quella della studiosa Ann-Louise Shapiro la quale, riguardo alla società parigina, afferma:

«Nell'immaginario sociale di fine secolo, il discorso sulla la donna criminale non si distaccava più di tanto dai dibattiti in merito alla riforma sul divorzio e quelli sui diritti civili delle donne o dalle accresciute ansie nazionali in merito alla vitalità della famiglia tradizionale e i ruoli di gender convenzionali da una parte e la percepita crisi per lo spopolamento e la decadenza nazionale dall'altra. In sintesi, la storia della criminalità femminile è stata una storia sul dolore del cambiamento sociale. E' stata una storia letta spesso come un melodramma, in cui donne deviate figuravano nel ruolo di protagoniste.».[197]

La Shapiro descrive le ansie della società riguardo i cambiamenti sociali e sostiene, dunque, che la storia della criminalità femminile sia spesso connessa al cambiamento sociale della figura della donna. In Giappone, il periodo a cavallo tra il diciannovesimo e ventesimo secolo fu, difatti, un periodo di cambiamenti a livello sociale, culturale e politico che interessarono anche la condizione della donna la quale, potenzialmente, vedeva migliorare il suo status: nel 1872 le prostitute vennero liberate dalla loro relativa schiavitù e nello stesso anno venne inaugurata la *Tokyo Girls' School*; nel 1875 vennero abolite, anche se solo formalmente, le divisioni tra classi sociali e si valutava di estendere il voto anche alle donne, o almeno a quelle che possedevano proprietà e pagassero le tasse.[198]



La fascinazione per le *dokufu* marca un nuovo interesse nelle differenze di sesso come categoria fondamentale per interpretare identità e relazioni sociali e dunque la *dokufu*, la criminale diventa «*essenziale per la promozione di uno status quo e riproduzione di un*

[197] Ibid., p. xvi.
[198] Cfr. ibid., p. xvii.

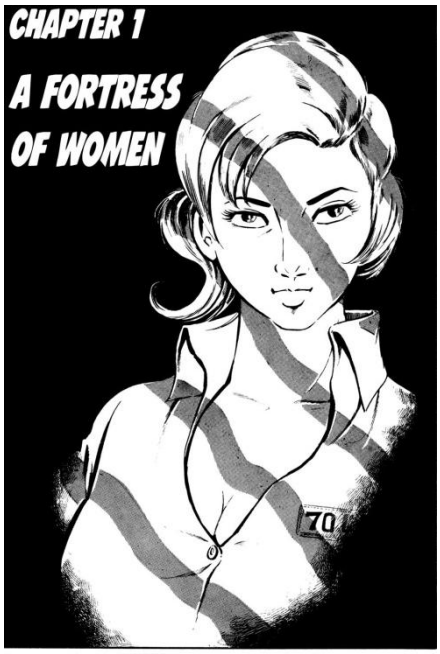
ordine simbolico»[199]; sessualità e desiderio sono alla base del potere della *dokufu* e per estensione diventano tratti alla base della criminalità femminile. La *dokufu* viene presa come esempio da non seguire rispetto al *ryōsai kenbo*, il modello della "buona moglie, madre saggia" che rappresentava l'ideale femminile promosso dal governo giapponese a partire dall'ultima parte del periodo Meiji. Il cerchio si chiude ritornando al discorso iniziale: posto che la donna deve essere sottomessa all'uomo per il mantenimento dell'ordine naturale delle cose, quella indipendente, forte, che riesce ad uccidere l'uomo e non accetta la vita da sottomessa, viene considerata un'anomalia, un qualcosa di innaturale e condannata ad una vita criminale; viene considerata come il caos che destabilizza ma, come ogni cosa che rivoluzioni o sovverta la normalità essa è anche piena di fascino e di attrattiva...sembra proprio il ritratto di Yuki.

Un'altra figura dalla quale potrebbe aver avuto origine Yuki, sostiene Paolo La Marca, è quella del *koroshiya*, l'assassino, il killer spietato dal passato oscuro che uccide per vendetta, per puro sadismo o solo per brama di denaro. Tra le figure principali del *gekiga*, diventa il soggetto di numerose storie, alcune delle quali già citate nel paragrafo precedente come ad esempio *Kuroi kizuato no otoko* di Satō Masaaki e *Gorugo 13* di Saitō Takao. Alcuni autori, come Shirato Sanpei, cominciano anche a immergersi nelle stesse atmosfere, tratteggiate però in chiave femminile: si narra di eroine caparbie, piene di rancore e mosse da istinti vendicativi. Sanpei spesso sceglieva il passato, il mondo del *jidaigeki*, per proiettavi la situazione del presente e creare dei parallelismi. Tra le eroine protagoniste di queste storie cominciava a farsi strada il personaggio della *kunoichi*, ovvero il corrispettivo femminile del *ninja*.

[199] Ibid., p. xviii.

Riassumendo, come sostiene La Marca, «*Il personaggio di Yuki [...] potrebbe essere considerato come una sintesi tra una dokufu (dalla quale avrebbe ereditato l'arte della seduzione e dell'inganno) e una kunoichi (dalla quale, invece, avrebbe ereditato l'arte del combattimento).*».[200]

Al culmine del boom economico di fine anni sessanta il numero del settimanali era aumentato smisuratamente e riviste come *Manga Action*, *Young Comic*, *Big Comic* e *Shūkan Times* avevano recepito le richieste del nuovo pubblico del *gekiga* ingaggiando nuovi autori per lo sviluppo di storie, sì dal taglio realistico ma «*che riuscissero a conciliare la riflessione con il puro intrattenimento*.».[201] La donna assunse un ruolo centrale in queste storie le quali però, nonostante il filo conduttore rimanesse la vendetta, vedevano messi in secondo piano i loro aspetti più interessanti per il fatto che le scene di nudo e di sesso erano inserite con troppa superficialità e con l'unica intenzione di solleticare il lato voyeuristico del lettore. Tuttavia, non mancano le eccezioni in cui rimane forte la componente erotica la quale, però, si colloca al pari livello di quella artistica. Sicuramente è da menzionare ancora Kamimura Kazuo con *Kunoichi ibun* (*Racconti insoliti di una kunoichi*, 1970) e *Engokukō* (*Rosso come il rancore*, 1970).



Sasori

Un altro nome importante è quello di Boten Tarō (1928-2008); specializzato nei *fukushū mono* (storie di vendetta), nel 1968 pubblica *Gendai furyō shōjo den: Inoshika Ochō* (*Giovani delinquenti dei giorni nostri: Inoshika Ochō*) e *Konketsuji Rika* (*Rika la mezzosangue*) nell'anno successivo; in ultimo è da citare *Sasori* (*Scorpione*, 1970) di Shinoara Tōru (n. 1936). Di questi ultimi tre titoli sono stati prodotti degli adattamenti cinematografici dei quali approfondirò le trame nel capitolo successivo.

[200] Paolo La Marca, postfazione a: Koike Kazuo Kamimura Kazuo, op. cit., vol. 2.
[201] Ibid.

Da quanto si è appena detto, si evince che la figura di Yuki non sia affatto l'unico prototipo della donna forte e sicura di sé. Negli anni settanta il modello del *ryōsai kenbo* si era ormai messo da parte e il filone che ne era derivato per contrapposizione cominciava a svilupparsi sia su pellicola che tra le pagine dei *manga*, causa anche i cambiamenti sociali avvenuti in quel periodo, sulla scia *«[..]dei processi di emancipazione generale della donna in atto in tutto il mondo progredito.»*[202]; a partire dal campo del lavoro, per esempio, si registrò una crescita del numero delle donne lavoratrici, le cosiddette *oeru* (da OL, contrazione di office lady).

Per raccontare di queste eroine spregiudicate, sensuali e vendicative veniva spesso in aiuto il mondo del passato, in particolar modo quello dei periodi di transizione, come racconta il contesto storico in cui è inserita la vendetta di Yuki, in una sorta di parallelismo tra le diverse epoche.

3.2.3 Il sesso, uno degli elementi-chiave

Insieme alla violenza, insieme allo scenario del mondo del malaffare, in *Shurayuki hime* le scene di nudo e di sesso sono esplicite come non mai. Il sesso è il perno attorno al quale ruota il *gekiga*. Come sostiene Koike, le nudità sono la prerogativa del genere, il quale deve mostrare e non raccontare.[203] Direi piuttosto che, nonostante la sua affermazione, Koike riesca comunque a mostrare raccontando ed è aiutato da Kamimura in questo: attraverso l'espediente del raccontare avvenimenti storici focalizzati sull'erotismo e del giocare con l'incontro tra la cultura occidentale e quella nipponica, vengono mostrate scene erotiche di una raffinatezza unica, accontentando il pubblico maschile della rivista sulla quale venne pubblicata l'opera per la prima volta e, allo stesso tempo, evitando di cadere nella banale volgarità.

Alcuni episodi sono ambientati nel distretto dello Yoshiwara, famoso per i suoi frequentatissimi bordelli. Nel secondo episodio, *Donne eleganti e ombrelli bagnati di sangue*, Yuki assiste al segretissimo spettacolo del *toichi haichi*, termine per definire

[202] Roberta Ponticiello, Susanna Scrivo, a cura di, *Con gli occhi a mandorla - Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunuè, 2007, p.111.
[203] Cfr. Paolo La Marca, postfazione a: Koike Kazuo Kamimura Kazuo, op. cit., vol. 2.

Scena in cui Yuki assiste allo spettacolo del *toichi haichi*

un rapporto saffico, arma segreta dei bordelli gestiti dal clan Jinba, per aumentare i profitti. Nel quarto, *Petali di ciliegio e una danza in kimono con una lucida lama*, si racconta dei risciò a due posti, moda nata negli anni venti dell'era Meiji, usati dalle coppie per appartarsi: l'equivalente Meiji del sesso in un taxi, come fa notare Jason Thompsn nel suo articolo per *animenewsnetwork.com*.[204]

In *Un bagno di pegni di vite umane e una spietata resa dei conti*, nell'ottavo episodio della storia, attraverso alcune vignette che riproducono l'atto della masturbazione femminile, viene spiegata brevemente anche l'origine della relativa denominazione gergale in uso a quel tempo.

Nel capitolo tredici, *La confessione di un fotografo osceno*, invece, attraverso la storia di un fotografo (il quale si rivelerà essere una donna) che attira le sue nobili clienti con la scusa di foto professionali, costringendole a posare nude e ricattandole poi in cambio di favori sessuali, si presenta brevemente anche la storia della fotografia.

Infine - come se predicesse il futuro - con l'ultimo episodio *Le lacrime del bambù*, Koike introduce anche la figura delle "bambole di bambù" (*dakikago*), sorta di antenato dei *dakimakura*, cuscini molto grandi simili ai materassi ortopedici. Il *dakimakura*, entrato a far parte negli anni novanta della sottocultura degli *otaku*, da oggetto transizionale inizia ad essere considerato come oggetto feticcio, sul quale venivano riprodotte le figure dei protagonisti di *manga* e anime, avendo così la sensazione di stare a letto col proprio personaggio preferito.

Koike non è mai stato famoso per aver riservato un roseo destino ai personaggi femminili dei suoi *manga* ed è la prima volta che tratta un personaggio come quello di Yuki. La nostra antieroina riesce ad avere sempre la meglio sui suoi nemici:

[204]Cfr. Jason Thompson, *House of 1000 Manga - Lady Snowblood*, animenewsnetwork.com, gennaio 2014.

possono ferirla ma non subisce mai violenze sessuali, né viene sottomessa; viene catturata, spogliata e minacciata, ma grazie alle sue abilità, riesce a spuntarla all'ultimo momento. Il corpo di Yuki è sempre esposto, ma non si cade mai nel mero voyeurismo. Bellissime sono le scene dei combattimenti, il tratto dinamico di Kamimura riesce a rendere appieno la velocità e la violenza dello scontro, in contrasto con la grandiosità e la perfezione dei movimenti di Yuki che combatte nuda facendo strage di chi cerca di ostacolarla.

Yuki ha rinunciato ad ogni tipo di sentimento, per questo è algida, fredda, non sembra nemmeno umana e per questo viene connessa alla figura della ginoide. A differenza degli altri eroi tragici come Ogami Ittō (protagonista di *Kozure Ōkami*) e Tange Sazen, costretti ad intraprendere la strada dello *shura* al fine di ottenere la propria vendetta, Yuki è già nata in questa condizione; attorniata dal rancore, è stata forgiata per diventare l'arma con la quale verrà compiuta la vendetta della madre.

Per questo motivo, nonostante l'eros che pervade l'opera e le frequenti scene di nudo insieme ai numerosi ed espliciti riferimenti al sesso, possiamo affermare che Yuki sia priva di desiderio sessuale in termini di coinvolgimento passionale. «*La sua pseudo asessualità è tipica per una donna protagonista in un manga per uomini*»[205], spiega Jason Thompson. Riflettendo su questa affermazione, va precisato che il lettore medio di *Shurayuki hime* è un uomo adulto o comunque un giovane uomo etero, che trova attraente la figura di Yuki (pur trattandosi di un fumetto) e allo stesso

[205] Cfr., Ibid.

tempo proietta sé stesso in lei. Dato il ruolo empatico, Koike risparmia a Yuki le sorti e gli abusi riservati solitamente ai suoi personaggi femminili. Infatti, se dovesse subire violenze o provare attrazione per un uomo nel corso della narrazione, diventerebbe strano per il lettore continuare a identificarsi in lei.

La maggior parte del sesso in *Shurayuki hime*, dunque, è sesso saffico descritto solitamente come predatorio nel senso stereotipato del termine: invece che essere violentata o costretta a prestazioni sessuali, è proprio Yuki, come vediamo in alcuni episodi, che seduce le altre donne e prende il controllo su di loro o comunque costringe altri ad avere rapporti con loro. Yuki è ben consapevole del suo corpo e dell'effetto che ha sugli altri e lo usa come arma, ma non c'è nessuna emozione in lei, nessuna spontaneità, il sesso è semplicemente uno strumento per ottenere vendetta e solo in rari casi usato per compassione, come quella provata nei confronti di una giovane ragazza gravemente malata, invaghitasi di Yuki durante una delle sue missioni (episodio sei, *L'inestimabile valore del Gokuraku Hojicho*) o quella nei confronti di un apprendista nato col corpo sbagliato nel paese sbagliato e per questo sempre deriso e privato dell'amore di una donna (episodio nove, *Genjiro il ricattatore e la canzone dell'uomo ombra*).

3.2.4 L'accuratezza storica

Una delle peculiarità dell'opera è sicuramente la sua accuratezza storica. Le vicende personali di Yuki sono inserite in un preciso contesto storico descritto da Koike e abilmente raffigurato da Kamimura e la narrazione è piena di indizi, più o meno espliciti, su fatti storici realmente accaduti che contestualizzano la storia e si

mescolano agli episodi fittizi della medesima.[206] Siamo nell'era Meiji (1868-1912), precisamente nell'epoca della restaurazione (*Meiji ishin*), un momento delicato di transizione che sanciva il passaggio del Giappone da società di stampo imperiale a quella di Stato moderno.[207] Con la fine del *sakoku* e l'apertura al mondo esterno si crearono due fazioni: una favorevole alla modernizzazione che accettava le nuove usanze e i nuovi costumi provenienti dall'estero e un'altra di stampo tradizionalista che accusava la prima di essere incondizionatamente e ciecamente favorevole all'occidentalizzazione reprimendo così la vera identità nazionale. Yuki si muove in questo contesto di lotte, corruzione, vizi, cospirazioni e sotterfugi, nel mondo della politica e del lavoro che troppo spesso stringe la mano a quello della malavita.

Nel primo episodio *Il fiume Sumida, uno yumoji e un tagliere*, si stabiliscono subito data e luogo: ventesimo anno dell'era Meiji (1887), quartiere di piacere di Yoshiwara a Edo; qualche pagina dopo, a uno dei personaggi viene fatta intonare una canzone i cui versi rimandano alla melodia dal titolo *Oppekeppe bushi*, presentata per la prima volta nel 1888 dall'attore Kawakami Otojirō (1864-1911): il testo era una satira sull'inefficienza del Governo e sull'accettazione incondizionata di usi e costumi occidentali da parte del popolo giapponese. Altro elemento che ci fornisce coordinate temporali è l'introduzione, nel secondo episodio *Donne eleganti e ombrelli bagnati di sangue*, del Ryōunkaku, la torre a dodici piani costruita nel 1890 e distrutta durante il terremoto del 1923; l'edificio si trovava all'interno del sesto distretto di Asakusa, l'Asakusa rokku, famoso per essere, all'epoca, il fulcro dei divertimenti della città di Edo.

Nel terzo capitolo, *Amore e odio, un filo di sangue e una confessione*, sono presenti riferimenti a fatti storici realmente accaduti. Koike ci parla della coscrizione obbligatoria e dei conseguenti "tumulti della tassa di sangue": torniamo indietro al

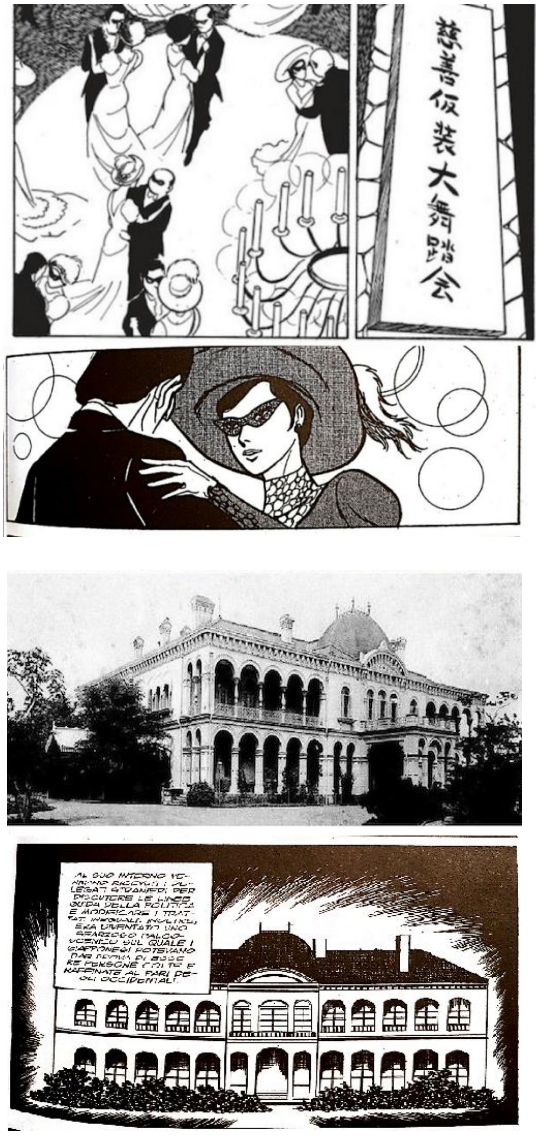
[206] Cfr. Paolo La Marca, postfazione a: Koike Kazuo, Kamimura Kazuo; op. cit., vol. 2.

[207] Non si può non notare l'analogia di situazioni con gli anni in cui è stata scritta l'opera: anche gli anni settanta rappresentano per il Giappone un altro importante momento di transizione e un periodo di cambiamenti dal punto di vista economico, in cui il paese si stava avviando verso l'acquisizione del titolo di potenza mondiale; cambiamenti che si riflettono anche nella società e nell'arte, mondo dei *manga* compreso. Koike decide - sulla scia delle opere di autori come Shirato Sanpei - di ambientare le vicende della sua antieroina nel passato avvalendosi del *jidaigeki*, forse proprio come una prova di verifica del presente.

1873, quando in Giappone venne introdotta una riforma che prevedeva l'obbligo di prestare servizio per tre anni (più quattro come militari in congedo) per tutti i ragazzi che avessero raggiunto la maggiore età, i quali avrebbero dovuto registrare il proprio nome presso i vari capi-villaggio, prestandosi, di tanto in tanto, anche ad alcuni esami di controllo. Il malcontento non tardò ad arrivare poiché, da una parte, la classe guerriera si vedeva negato il primato nel potere militare e, dall'altra, la classe contadina si vedeva privata delle braccia dei giovani lavoratori; inoltre, si diffuse anche l'idea che in realtà questa fosse una scusa del governo per eliminare i nemici dell'impero e pertanto, all'arrivo dei funzionari del governo (di solito vestiti di bianco) per reclutare i giovani soldati, il clima di tensione saliva alle stelle. E' in questo contesto che si inserisce l'episodio fittizio che scatena la vendetta di Yuki: quattro impostori, Kitahama Okono, Shōkei Tokuichi, Takemura Banzō e Tsukamoto Gishirō, mettono in scena un piano usando la famiglia di Yuki come legittimazione per la loro truffa: facendo leva sulla somiglianza di vestiario del marito di Sayo - nuovo maestro elementare del villaggio - il quale quel giorno indossava proprio un mantello bianco - i quattro impostori fanno credere alla popolazione che la riforma sia arrivata fino al loro villaggio e con la scusa della clausola del pagamento dei duecentosettanta *en* per l'esonero raccolgono una somma consistente, scappando il giorno seguente alla riscossione. Gli antefatti si ricollegano al 1873, mentre la nascita della protagonista avviene nel 1875, data che ci viene rivelata solo nel settimo episodio, dal titolo *Un duro addestramento e un viso bello come un fiore*, in uno dei tanti flashback che si susseguono nella narrazione e che ovviamente coincide con la data di morte della madre; facendo i conti, arriviamo a conoscere la giovane età di Yuki, la quale ha dovuto abbandonare ogni idea di infanzia, con lo scopo di portare avanti il compito per il quale è venuta al mondo.

Nel capitolo *Un massacro al Rokumeikan*, facendo semplicemente riferimento all'illustrazione che riporta l'insegna del Circo Chiarini, sappiamo già che il periodo di riferimento va dal 1886 al 1889, anni in cui la compagnia circense italiana si è esibita in Giappone. L’allora Ministro degli Esteri, Inoue Kaoru (1836-1915), aveva

fatto progettare anni prima il Rokumeikan, un grande palazzo in stile occidentale adibito a luogo per concerti, feste e balli in maschera ai quali partecipavano i nomi più illustri dell'alta società giapponese e straniera, al fine di favorire gli scambi culturali ed economici tra i vari paesi occidentali e il Giappone. In realtà quelle feste così sfarzose diventavano solo un pretesto per una patetica ostentazione della raggiunta parità da parte del popolo giapponese nei confronti della civiltà occidentale, all'insegna dello slogan *bunmei kaika* (civiltà e progresso) e per l'ottenimento di favori all'interno dei giochi di potere a livello politico, i quali avevano il sesso come unica moneta di scambio. Yuki ha proprio il compito di smascherare questa situazione e decide di farlo in uno dei tanti balli in maschera: si potrebbe supporre che Koike faccia riferimento proprio al ballo organizzato dal primo Ministro Itō Hirobumi (1841-1909) nel 1887, poiché è da quell'evento che il Rokumeikan cominciò ad avere la nomea di luogo di perdizione ed è in quello stesso anno che il Ministro degli Esteri Inoue si dimise. Koike, tuttavia, nel *manga* riporta come data di chiusura del Rokumeikan e delle dimissioni di Inoue il 1890; sceglie volutamente di dilatare il tempo storico per meglio adattarlo a quello della narrazione, poiché altrimenti Yuki risulterebbe troppo giovane.



Scena del ballo al Rokumeikan e confronto tra una foto del palazzo all'epoca e la sua rappresentazione nel *manga*

Sul finire del settimo capitolo, dopo il lungo flashback sull'infanzia della protagonista, il lettore viene catapultato nel 1895 quando ormai Yuki ha vent'anni e si reca a far visita al carcere in cui è stata rinchiusa la madre il giorno dell'anniversario della sua morte, prima di

affrontare finalmente Okono, la prima tra i nemici rintracciati fino a quel momento.

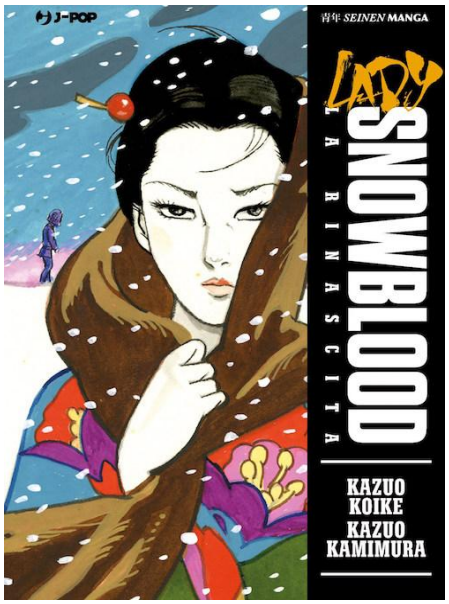
Nell'episodio dieci *La strana storia dell'apertura della grotta celeste*, grazie alle bellissime ricostruzioni di Kamimura, il lettore si ritrova immerso nell'atmosfera, brulicante di persone e di attrazioni di tutti i tipi, che contraddistingue l'Asakusa rokku, distretto di Edo conosciuto anche come "la strada dei teatri e dei cinematografi". E' di nuovo in questo quartiere che Yuki dovrà affrontare la prossima missione, al centro della quale viene posto il problema della costruzione, nel parco di Asakusa, del panorama (o ciclorama), un'attrazione inventata in occidente e messa in mostra per la prima volta a Londra nel 1792. [208] Yuki è stata ingaggiata da un magnate dell'economia per eliminare l'uomo a capo della *Kantō senryōkai* [209] che detiene il controllo di tutte le case chiuse e le bische del quartiere e si oppone alla costruzione dell'attrazione, perché ritenuta meno redditizia delle altre attività. L'uomo d'affari, invece, vorrebbe dare un'alternativa alla popolazione, offrendo un tipo di divertimento più sano, più pulito e più decente rispetto alla perdizione delle bische e delle case di piacere, fornendo così anche una visione positiva degli effetti della modernizzazione.

3.2.5 Il seguito di Shurayuki hime

Nel 2006, sulla rivista giapponese *Jin*, vengono pubblicate nuove storie della "Neve infernale" (successive a quelle raccontate nella serie originale) dal titolo *Shurayuki hime gaiden* (*Lady Snowblood, racconti fuori serie*); sceneggiati sempre da Koike Kazuo, ma disegnati da Ikegami Ryōichi (n. 1944), in seguito i racconti vengono raccolti in unico volume pubblicato nello stesso

[208] Al suo interno era rappresentata la battaglia di Vicksburg, battaglia decisiva della Campagna di Vicksburg, combattuta nel 1863, durante la guerra di secessione americana; l'opera era arrivata fino a Tokyo nel 1890. La data riportata nel *manga* è esatta ma, come afferma La Marca, l'episodio andrebbe collocato prima dell'ottavo capitolo, *Un banco di pegni di vite umane e una spietata resa dei conti*, quando l'azione è ormai spostata nel 1895.
[209] Organizzazione (*kai*) che riunisce i clan yakuza dei quartieri di Asakusa (*sen*) e Ryōgoku (*ryō*).

anno dalla *Koike Shoin*, la casa editrice di Koike. Yuki si troverà a dover fronteggiare la vendetta di un politico e di sua moglie e sarà costretta, così, ad abbandonare la vita ritirata che aveva ormai intrapreso, dopo aver compiuto il volere di sua madre. In seguito aiuterà una suora buddhista, scappata dal monastero della scuola esoterica di appartenenza e ricercata per il furto di uno dei preziosissimi mandala, al fine di estendere gli insegnamenti a tutta la popolazione, promulgando così la condivisione del sapere. Nell'ultimo episodio un poliziotto tenterà di ingaggiarla per uccidere un altro assassino.

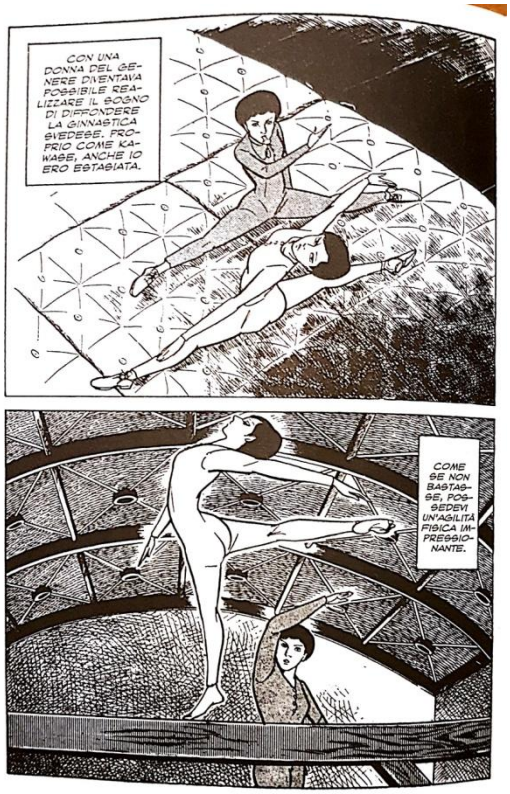


Durante la stesura di questa tesi, nel novembre del 2016, la *J-Pop* pubblica la traduzione in italiano del seguito di *Shurayuki hime*, *Lady Snowblood - La rinascita* (*Shurayuki hime - Fukkatsu no shō*), sempre ad opera della coppia dei Kazuo e sempre pubblicata, all'epoca, sulle pagine dello *Shōnen Playboy* tra il 1973 e il 1974. La storia viene raccolta in un unico volume curato da La Marca col commento stavolta di Maria Teresa Orsi.

Anche nel seguito, Koike ci fornisce indizi per ricostruire il contesto storico attraverso la descrizione dei luoghi e degli edifici che vengono resi su carta dal maestro Kaminura. In questo caso la storia si sviluppa intorno ad altri due avvenimenti che hanno caratterizzato il *Meiji ishin*: la riforma dell'istruzione connessa all'introduzione della ginnastica svedese in Giappone e la repressione del movimento anarchico da parte del governo. Tuttavia, se nella prima serie gli eventi coprono un arco di tempo che va dal 1873 (anno del massacro della famiglia di Yuki) fino al 1895-96 (lo scontro con gli ultimi nemici) e Koike propone prevalentemente precisi riferimenti storici, pur concedendosi qualche libertà nella ricostruzione, questa volta - più che mai - l'autore, andando al di là di una semplice riproposizione dei fatti,

sembra voler fornire una loro libera interpretazione per consentire un più armonioso fluire della narrazione.

Vengono chiamati in causa diversi personaggi storici collegati alle vicende narrate. Nella prima parte del volume si parla dell'introduzione della ginnastica nelle scuole femminili. A tal proposito, vengono citate le figure storiche di Kawase Genkurō e Inokuchi Akuri, alle quali viene attribuito il merito di aver introdotto in Giappone la ginnastica svedese, un particolare metodo di allenamento appreso e sperimentato in America grazie agli insegnamenti del professore svedese Pehr Henrik Ling, tra il 1902-1903; Kawase e Inokuchi, cercando di far conoscere questo nuovo metodo di allenamento in Giappone, coltivavano il sogno di diffondere in tutti gli strati sociali un concetto di benessere e di una sana cultura dello spirito e del corpo. Koike, proprio ispirandosi a queste due figure, crea i personaggi di Kawase Gen'ichirō e Inokuchi Aguri, due professori con lo stesso sogno dei loro quasi omonimi.[210] I due vengono, da una parte, appoggiati dal ministero dell'istruzione ma, dall'altra, ostacolati da un gruppo di ultra nazionalisti, guidato dal ministero della guerra il quale rifiuta ogni tipo di commistione con la cultura straniera ed è interessato unicamente ai proventi dagli armamenti. Yuki decide di sposare la causa dei due professori e combatte per loro.



La seconda parte, descrive le crudeli torture inflitte dall'impero alla classe povera, ai prigionieri, agli anarchici o a chiunque fosse contrario alle loro politiche. Si pone l'accento in particolare sulla follia del nazionalismo e sulla sfrenata militarizzazione del paese. Le date riportate per descrivere i vari avvenimenti storici vanno dal 1872 al

[210] Non è la prima volta che Koike si rifà a figure realmente esistite per sviluppare i suoi personaggi: è successo nella prima serie con lo scrittore di romanzi Miyatake Gaikotsu diventato Miyahara Gaikotsu. Koike lascia volutamente i nomi simili a quelli originali per permettere al lettore di ricollegare subito la figura ispiratrice.

1889; come già detto, invece, le coordinate della narrazione non sono chiare. Nella storia, inoltre, viene introdotta la figura di Itō Noe, anarchica vissuta però nell'era Taishō e morta nell'incidente Amakasu [211] (1923). Le date, ovviamente, non combaciano, ma risulta evidente l'intenzione di puntare tutto sull'efficacia della narrazione. Yuki adesso aiuta Noe, compagna di Kawase e Inokuchi; Noe si stava impegnando sul fronte del lavoro, istruendo gli operai delle fabbriche sui nuovi ideali, col fine di perseguire una sana e sicura prosperità del paese. Viene catturata dai membri del *Kenpeitai*, organo militare sotto il controllo dell'impero, e torturata fino alla morte. La scena simbolica, rappresentata nel *manga* da una superba tavola di Kaminura, raffigura Noe che esala l'ultimo respiro tingendo col suo sangue il sole rosso della bandiera nipponica, simbolo di tutti gli innocenti morti per la causa. Prima di morire, Noe implora Yuki di vendicare quelle uccisioni e di continuare a diffondere i suoi ideali; Yuki la accontenta e stermina tutti i membri del *Kenpeitai*, diventando così lo strumento per soddisfare un nuovo rancore.

[211] Vedi capitolo 2, p. 52.

Capitolo 4
Shurayuki hime - Il film

4.1 La donna-guerriero

Il ruolo della donna in Giappone non è sempre stato associato a quello della *geisha* o comunque a quello di una figura sottomessa e senza rilievo sociale, basti pensare alla dea Amaterasu, la dea del sole, dalla quale si crede discenda direttamente la famiglia imperiale; nel corso della storia del paese ha rivestito anche altri ruoli importanti, come quello della donna-guerriero o *onna bugeisha*. E' con l'influenza della cultura cinese che la donna perde la sua importanza, fino ad assumere un ruolo sociale sottomesso alla figura maschile. Va aggiunto, tuttavia, che spesso risulta difficile separare la realtà dalla fantasia e distaccarsi dall'immagine romanzata della donna-guerriero anche a causa del fatto che esistono solo pochissimi documenti storici che ne registrano l'effettiva presenza. Quel che è certo è che una donna nata in una famiglia di *samurai* era lei stessa considerata un *samurai* e così anche le sue figlie; pur appartenendo allo stesso gruppo sociale, i suoi compiti erano però ben diversi da quelli dell'uomo poiché doveva occuparsi prevalentemente della casa e dell'educazione dei figli. Riceveva comunque la stessa educazione degli uomini in merito alla disciplina e all'auto controllo, all'osservanza del *giri* (nel suo caso nei confronti del marito) e all'accettazione della morte, il tutto nel pieno rispetto dei princìpi confuciani. Per quanto riguarda l'arte del combattimento, le donne della casta dei *samurai* venivano istruite nell'uso della *naginata* [212] - considerata un'arma prettamente femminile - e in quello dell'arco, principalmente per proteggere la casa in assenza del marito. Il fatto che venissero istruite in questo tipo di armi aveva senso poiché esse potevano essere utili, per esempio, nel confronto con un nemico a cavallo, in modo da mantenerlo a distanza evitando anche il corpo a corpo che le avrebbe svantaggiate in quanto a forza fisica.

[212] Alabarda dotata di lama ricurva.

I racconti e le cronache dei periodi Heian, Kamakura o Muromachi si focalizzano sul raffigurare la vita della classe guerriera e della nobiltà, mentre i personaggi femminili vengono generalmente dipinti come donne di corte fragili e delicate, le quali, protette da strati di kimono, trascorrevano le loro giornate cimentandosi nella lettura di poesie e nella contemplazione della luna. E' durante l'epoca Sengoku (1467-1568), periodo di guerre e tumulti, che probabilmente si consolida la figura della donna-guerriero che impugna la *naginata* e difende il suo villaggio o è al fianco del marito in battaglia.

Verso la metà del diciassettesimo secolo, con la pace forzata del governo Tokugawa, le chiamate alle armi diminuirono e la società cominciò ad essere gestita mediante regole ferree, persino concernenti l'igiene personale; ad ognuno spettava un ruolo e l'appartenenza ad una casta sociale, senza possibilità di mobilità. In particolare le regole e le convenzioni sociali tra uomo e donna, fino a quel momento abbastanza egalitarie (sempre relativamente al momento storico), divennero man mano più rigide rispetto a ogni altro periodo della storia giapponese. La relazione tra la donna e il marito era concepita ad immagine e somiglianza di quella del *bushi* con il suo signore; il centro della sua vita era la famiglia e, in primis, la devozione verso il marito. Lo studio e l'addestramento militare, venivano ormai considerati inopportuni. I compiti nella gestione degli affari quotidiani si basavano sempre di più sul *gender* e la vita stessa di uomini e donne si svolgeva sempre più in modo separato gli uni dalle altre.

Tra le donne-guerriero della storia del Giappone è sicuramente da menzionare l'imperatrice Jingu (169 ca.-269), donna che - secondo le leggende - guidò l'invasione della Corea nel 200 a. C., successivamente alla morte in battaglia del marito, l'imperatore Chuai.

Anche se non è stato provato si tratti di una figura storica, Tomoe Gozen (1157 presunta-1247), vissuta durante il periodo Kamakura, si dice fosse una delle concubine di Minamoto Yoshinaka e combatté numerose battaglie al suo fianco.

Hojo Masako (1156-1225), vedova di Minamoto no Yoritomo, fu la prima *onna bugeisha* ad occupare ruoli importanti nella politica, durante i primi anni del regno Hojo. [213]

Nel 1868, durante la battaglia di Aizu (nella guerra Boshin), Nakano Takeko (1847-1868), del clan Aizu, guidò una ventina di donne unitesi a tremila *samurai*, sostenitori dello shogunato, nell'assalto contro ventimila soldati imperiali. In suo onore fu eretto un monumento presso il tempio Hokai nella provincia di Fukushima.

[213] Diventata suora buddhista, com'era destino delle vedove dei *samurai*, riuscì a convincere la classe dirigente ad appoggiare il figlio Minamoto no Yoriie nell'ascesa alla carica di primo reggente Hojo a Kamakura. Fece approvare alcune leggi che garantivano alle donne, almeno a quelle di rango elevato, gli stessi diritti degli uomini in alcuni campi ben individuati, vale a dire - nell'ambito familiare - l'amministrazione delle finanze e delle proprietà, la cura della casa, la gestione della servitù e l'educazione dei figli secondo la tradizione.

4.2 Il genere pinky violence

Nel cinema, è sicuramente il genere nominato *pinky violence* che rende famosa la figura della donna-guerriero e della *bad girl* che non dipende da niente e da nessuno (in questo senso il film *Shurayuki hime* ne costituisce certamente un esempio). Nato negli anni sessanta, il genere vede il suo massimo sviluppo all'inizio degli anni settanta e può essere considerato parte dei *film d'exploitation* (film di sfruttamento).[214]

Il termine *pinky violence*, come afferma Alicia Kozma, in realtà viene coniato a metà degli anni novanta dopo l'uscita del libro di Sugisaku J Tarō e Ueichi Takeshi, *Pinky violence - Tōei's bad girl films* (1999) e comprende tutte quelle pellicole incentrate su personaggi femminili che ruotano attorno al sesso (con risvolti spesso sadomaso), al mondo della criminalità e delle gang al femminile. [215] Non sono però da considerare come *pinku eiga*, poiché il sesso, pur essendo parte integrante delle vicende raccontate, resta comunque secondario rispetto alla violenza, elemento che guida tutte le trame. Ad ogni modo, questo tipo di film celebra il potere e la sessualità della donna giapponese di quegli anni.

Negli anni sessanta, come è stato affermato in precedenza, il binomio di sesso e violenza nasce per produrre film a basso costo, ma d'impatto sugli spettatori, per contrastare le programmazioni televisive che sottraevano pubblico alle sale cinematografiche. E' ancora la Tōei la prima tra le case cinematografiche a produrre questo tipo di film, alla quale si aggiungerà la Nikkatsu negli anni settanta con i suoi *roman porno*. Il genere *pinky violence* miscela il sesso con temi sociali forti come criminalità, violenza e lotta di classe, nati sotto l'influenza dell'occupazione americana del dopoguerra; nel processo di democratizzazione le Forze Alleate ridimensionarono la concezione di *gender* e di gerarchia sociale. Il Giappone, in

[214] I film *d'exploitaition*, tendenzialmente, mettono da parte la ricerca artistica a vantaggio di elementi di più forte impatto, come sesso e violenza, unicamente per attirare il pubblico. Fanno parte del gruppo: i *b-movie* horror e splatter, I film sugli zombie o sui cannibali, gli spaghetti western e il grande gruppo dei *sexploitation*, film erotici softcore.

[215] Alicia Kozma, *Pinky Violence - Shock, awe, and the exploitation of sexual liberation*, Journal of Japanese and Korean Cinema, 3:1, pp. 37-44, 2012, p. 38.

quegli anni, poté entrare a contatto anche col femminismo americano; il 1947 per esempio, è l'anno in cui il diritto di voto venne esteso anche alle donne. Tutto questo anticipava un desiderio di rivoluzionare l'immagine della donna nel paese.

Anche il nuovo tipo di realismo e i forti temi affrontati dalla *Nouvelle Vague* [216] giapponese, insieme al cinema di alcuni dei suoi esponenti principali come Hani Susumu (n. 1928), Imamura Shōhei (1926-2006) e Ōshima Nagisa (1932-2013), solo per fare alcuni esempi, influenzò molto la formazione del genere *pinky violence;* soprattutto il regista Ōshima, con la sua particolare interpretazione del concetto di oscenità, aiuta a sdoganare quei temi così controversi, tanto da subire i forti tagli della censura. Egli si dichiara convinto che è proprio il non mostrare a risultare osceno, invece, mostrare chiaramente scene di sesso e di violenza serve, in primo luogo, ad esorcizzare questi due temi così forti e, in secondo luogo, a portare alla luce le perversioni dei soggetti deviati, possibili fruitori di questo tipo di film: per questi soggetti assistere a scene di violenza e sesso probabilmente vuol dire compiere in sé atti violenti e perversi e questo impedisce la loro messa in pratica nella vita reale, cosa che accade, invece, quando la stessa violenza e lo stesso sesso vengono censurati o solo accennati.

Si preparava un nuovo terreno per lo sviluppo di personaggi femminili nel campo del cinema *yakuza* o comunque di film che hanno a che fare con la criminalità, soprattutto quella giovanile, ovvero con il mondo delle *sukeban*, permettendo ad attrici come Fuji Junko, Kaji Meiko (l'attrice che interpreta la protagonista in *Shurayuki hime*), Ike Reiko, Oshida Reiko e Sugimoto Miki di diventare delle vere e proprie icone del genere.

Vengono inclusi nel genere *pinky violence* anche alcuni film ambientati nel periodo a cavallo tra l'epoca Tokugawa e quella Meiji come per esempio la serie *Hibotan Bakuto* (*La giocatrice della peonia scarlatta*), composta da otto episodi

[216] Movimento nato in Giappone alla fine degli anni cinquanta, durato fino ai settanta, chiamato anche *New Wave*. Prende spunto dal corrispondente francese e caratterizza un cinema che rifiuta le convenzioni tradizionali e tenta un approccio sperimentale nella composizione e nel montaggio delle sue pellicole; anche i temi affrontati rompono le convenzioni, si tratta - infatti - di argomenti tabù che riguardano i temi della violenza, della sessualità, dello sfruttamento, della delinquenza giovanile e della discriminazione razziale.

prodotti tra il 1968 e il 1972, in cui Fuji Junko interpreta un *oyabun* che combatte per far prevalere la giustizia contro la corruzione del suo mondo. Questo diventerà un ruolo essenziale per l'attrice e detterà gli standard per tutti gli altri personaggi simili, facenti parte del genere "*ninkyō yakuza* al femminile", se così si può chiamare. La protagonista, Ryuko, possiede tutte le caratteristiche delle sue controparti maschili, ossia un forte attaccamento al *jingi*, una grande leadership e abilità nel combattimento. Ryuko è l'erede della famiglia Yano, un piccolo clan che detiene i diritti del gioco d'azzardo nella prefettura di Kuwamoto. Il padre, nonostante le avesse insegnato a combattere, aveva sempre voluto tenere la figlia alla larga da quel mondo e l'aveva data in sposa ad un ricco mercante. In seguito, egli viene assassinato e i suoi uomini prendono in mano il potere del clan voltando le spalle alla famiglia Yano. Ryuko perciò decide di lasciare la sua vita e di intraprendere quella di giocatrice d'azzardo, per cercare l'assassino del padre e rivendicare i diritti della sua famiglia. Prende quindi il nuovo nome di Oryu e decide di tatuarsi una peonia rossa sulla spalla, simbolo del sangue del padre versato sulle peonie bianche e simbolo, quindi, anche del torto subito. Oryu inizia a vagare per il Giappone spostandosi da una casa di gioco all'altra, fornendo i suoi servizi, ma sempre tenendo bene a mente il suo scopo finale. Il suo comportamento è sempre molto composto e pacato, ma sotto questa maschera si nasconde la feroce impellenza di dover vendicare i torti fatti alla sua famiglia.

La peonia scarlatta tatuata sulla spalla di Oryu (Fuji Junko)

I film presentano quasi sempre stessa formula: Oryu si ritrova nel bel mezzo di una controversia tra due clan, uno che rispetta il codice d'onore e l'altro, che con i suoi metodi corrotti, lo infanga; prenderà le parti del primo e alla fine, dopo aver cercato di negoziare e risolvere le cose con le buone, impugnerà la spada e affronterà

il grande gruppo di nemici, sconfiggendoli uno ad uno. In seguito si trasferirà in qualche altra città mirando ad accrescere la sua reputazione nel mondo del gioco d'azzardo, nella speranza che un numero sufficiente di relazioni le permetta di ridare prestigio al nome della sua famiglia.

Anche *Furyō anego*[217] *den: Inoshika Ochō* (lett. "la leggenda della criminale dal cuore d'oro: Inoshika Ochō", titolo inglese *Sex and Fury*, 1973) di Suzuki Norifumi (1933-2014), è ambientato in epoca Meiji. Il film prende ispirazione dal manga *Inoshika Ochō*, di Tarō Bonten (1929-2008), che porta il nome della protagonista e racconta della vendetta di Ochō (Ike Reiko) che, ancora bambina, fu spettatrice del brutale assassinio del padre, un detective che indagava sulla corruzione del governo. L'unico indizio a disposizione lasciatole sull'entità degli aggressori sono le tre carte *hanafuda* che il detective stringe nella mano, raffiguranti un cinghiale, un cervo e una farfalla. Per questo la ragazza prenderà il nome di Inoshika Ochō, nel quale compaiono i tre *kanji* degli animali in questione: *inoshishi* 猪(cinghiale), *shika* 鹿(cervo) e *chō* 蝶(farfalla) e diventerà così un'esperta ladra e giocatrice d'azzardo. Gli assassini del padre sono Iwakura, Kurokawa e sua moglie, membri della yakuza, ora diventati personaggi influenti nella politica del paese, grazie alla loro moralità corrotta e senza scrupoli; alla fine Ochō riuscirà a smascherarli e a ucciderli tutti e tre, scoprendo il significato dell'indizio lasciato dal padre: i tre nascondono rispettivamente sulla schiena il tatuaggio raffigurante uno degli animali delle carte. Il

Ike Reiko nei panni di Ochō

[217] *Anego* vuol dire "sorella maggiore" e implica il significato della naturale inclinazione di una donna a prendersi cura degli altri.

ruolo della coprotagonista è affidato a Christina Lindberg, attrice svedese del cinema *d'exploitation*. [218]

Il personaggio di Akemi (Kaji Meiko), in *Kaidan nobori ryū* (lett. "la storia di fantasmi del drago nascente", titolo inglese *Blind woman's curse*, 1970), diretto da Ishii Teruo (1924-2005), è molto simile ad Oryu, almeno nel rispetto del *jingi* e nel desiderio di voler far prevalere la giustizia. Succeduta al padre nella leadership del clan Tachibana, durante i titoli di apertura, Akemi e i suoi attaccano il clan rivale Goro in un raid di vendetta. In un epica sequenza in slow motion, è di grande effetto la scena in cui i membri del clan Tachibana, compresa Akemi, combattono spalla a spalla rivelando così per intero il segno distintivo del clan: il lunghissimo tatuaggio di un drago sulle loro schiene. Durante lo scontro, Akemi ferisce involontariamente agli occhi Aiko (Hoki Tokuda), sorella minore del capoclan rivale, intromessasi per cercare di salvare il fratello. A questo punto, un gatto nero appare dal nulla e comincia a leccare il sangue che sgorga dalla ferita [219] della ragazza.

Akemi (al centro) e il clan Tachibana

[218] La Lindberg interpreta il ruolo di una spia sotto copertura venuta in Giappone per rubare dei documenti segreti appartenenti a Kurokawa. La sua presenza, insieme alla storia d'amore con Shunosuke, un attivista contro il governo corrotto, è un tentativo di dare al film un carattere internazionale e di infondere nella trama elementi sentimentali e di contenuto politico, ma la recitazione piuttosto impacciata e priva di intensità dell'attrice svedese non riesce ad eguagliare, a mio parere, quella della Ike.

[219] Nel folklore giapponese, il gatto può portare sia fortuna che sventure; in questo episodio in particolare, simboleggia l'inizio della maledizione per Akemi e il fatto che lecchi il sangue della ferita collega l'animale alla vittima in un vincolo soprannaturale, donando a quest'ultima dei poteri oscuri, generalmente focalizzati sulla vendetta.

Akemi trascorre tre anni di carcere e quando ritorna a prendere il comando della banda scopre che un nuovo gruppo di rivali, il clan Dobashi, sta cercando di invadere il loro territorio con l'aiuto di un traditore del suo clan. Intanto Aiko, diventata lanciatrice di coltelli per un grottesco circo degli orrori itinerante, medita la sua vendetta assistita da una coppia di insoliti servitori, formata dal gatto nero dell'inizio del film e da un gobbo folle e maniaco (interpretato da Hijikata Tatsumi [220]), uno dei fenomeni da baraccone del circo. Akemi si vedrà costretta a fronteggiare gli attacchi del clan Dobashi e a scontrarsi con Aiko, la quale uccide uno dopo l'altro i membri del clan Tchibana lasciando sul luogo del delitto la sua macabra firma: la pelle di ciascuna delle vittime sulla quale era stato tatuato il drago.

Il film risulta una bizzarra amalgama di elementi presi dai *kaidan eiga* (film sui fantasmi) e dai *ninkyō yakuza*, con componenti del cinema *ero-guro* (erotico grottesco); la figura stessa del sinistro gobbo, l'atmosfera del circo itinerante con i suoi manichini di cera, il nascondiglio del clan Dobashi (in cui sono rinchiuse prostitute forzate a consumare oppio) con i suoi specchi, botole e sale di tortura e il confronto finale tra Akemi e Aiko, in cui figura un fondale dipinto con nuvole a spirale, insomma tutti questi elementi contribuiscono a creare quel delirio della storia - aiutato anche da bruschi tagli in asse - che diluisce ulteriormente ogni senso di logica e razionalità.

Menzione particolare va fatta per due film, che non appartengono esattamente al genere *pinky violence*, ma raccontano la storia di due abili spadaccine, ispirate alle figure di Tange Sazen e Zatō Ichi. In *Onna Sazen* (*Lady Sazen*, 1968) e nel suo seguito, *Onna sazen nuretsubame katategiri* (lett. "lady Sazen, la rondine bagnata dalla rugiada che uccide con una sola mano", titolo inglese *Lady Sazen and the Drenched Swallow Sword*, 1969) di Yasuda Kimiyoshi (1911-1983), il riferimento è chiaro già dal titolo; Okin (Ōkusu Michiyo) è una bambina sopravvissuta miracolosamente al massacro della sua famiglia, avvenuto per ordine di un malvagio signore desideroso di impossessarsi (senza successo) di una preziosa

[220] Hijikata (1928-1986) è considerato, insieme a Ōno Kazuo, l'ideatore del *butō*, una particolare danza nata in Giappone negli anni cinquanta.

Okin, la versione femminile di Tange Sazen

spada, cimelio della famiglia della ragazza. Okin viene brutalmente mutilata e privata di un occhio e di un braccio, ma viene salvata da un vecchio *samurai* che la prende sotto la sua ala protettrice e la allena a diventare un'imbattibile spadaccina, in modo da poter compiere la sua vendetta.

La serie di quattro film conosciuta come *Mekura no Oichi* (lett. "Oichi la cieca", titolo inglese *Crimson Bat, the blind Swordswoman*, dal 1969 al 1970), è ispirata invece alla figura di Zatō Ichi (il nome stesso ricorda quello del famoso massaggiatore cieco); la serie inoltre, è il riadattamento del manga di Teruo Tanaka (1934-2003) e racconta la storia di Oichi (Matsuyama Yoko), una bambina, resa cieca da una tempesta di neve, che viene abbandonata dalla madre. Un uomo caritatevole decide di prendersi cura di lei, ma verrà ucciso in seguito. Oichi allora incontrerà un *rōnin* che le insegnerà l'arte del combattimento per poter partire alla ricerca della madre e perseguire la sua vendetta contro gli uccisori del padre adottivo. In ogni film Oichi, durante il suo girovagare, incontrerà persone bisognose del suo aiuto e sarà pronta a sconfiggere i numerosi nemici che le si porranno davanti, proprio come accade nel caso di Zatō Ichi.

Oichi circondata dai suoi assalitori

Sia Okin che Oichi sono donne molto belle e nel corso delle loro avventure incontreranno dei *samurai* che si innamoreranno di loro, nonostante la disabilità che le condanna a vivere una vita da emarginate. Entrambe avranno l'occasione di lasciare quella vita e di intravedere

finalmente una possibilità di riscatto, conducendo un'esistenza felice accanto ad un uomo che le ama veramente, ma dovranno ben presto abbandonare questo pensiero, poiché quella della vendetta è l'unica strada percorribile per loro. Anche per Yuki non c'è posto per l'amore e per una vita, per così dire, normale; anzi, come abbiamo già visto, in lei è abolito qualsiasi altro tipo di sentimento.

Un altro sottogruppo del *pinky violence* racchiude i film sulla delinquenza giovanile e sulle gang femminili (*sukeban*). I film di questo genere adottano la concezione del criminale e dell'ideologia antiautoritaria, generate dall'insoddisfazione nei confronti della rigidità dei ruoli all'interno della società, imposti dalla società stessa, dimostrando una *«[...]necessità patologica di mostrare l'ipocrisia sociale, governativa e legale.»*.[221] In pratica, la filosofia di fondo di queste bande giovanili, nel tentativo di validare il loro status criminale, sembra essere la seguente: "...siamo criminali perché la società è corrotta e questo è il nostro unico modo di sopravvivere". In ultima analisi, questo tipo di film mira a distruggere l'autorità e la società giapponese tradizionale. Per esempio in *Kyōfu joshikōkō: bōkō rinchi kyōshitsu* (Il *liceo del terrore: l'aula dello stupro e del linciaggio*, 1973), secondo film della serie di Suzuki Norifumi, la "Scuola della Speranza" è una prestigioso riformatorio gestito dal governo che si prefigge di dare un'ultima possibilità alle ragazze più problematiche, per trasformarle in soggetti conformi alle buone regole della società; in realtà è una scuola di torture nella quale "il comitato della disciplina", formato da sadiche studentesse, semina il panico tra le allieve che osano disobbedire alle crudeli regole dell'istituto; docenti e polizia sono ben a conoscenza dei metodi del comitato e lasciano la gestione dell'intero

Il comitato della disciplina

[221] Alicia Kozma, op. cit., p.39.

studentato nelle loro mani. Tomoko, l'unica ragazza che cerca di cambiare la propria vita, impegnandosi nei programmi per concorrere all'assegnazione di una borsa di studio sponsorizzata da un politico locale, verrà "ricompensata" con violenze sessuali da parte di quello stesso politico e questo le causerà un trauma tale da indurla al suicidio.

Rika (al centro) e le ragazze del night club

In *Zubekō banchō: yume wa yoru hiraku* (lett. "donne criminali capiclan: i sogni sbocciano la notte", titolo inglese *Delinquent Girl Boss: Blossoming Night Dreams*, 1970) diretto da Yamaguchi Kazuhiko (n. 1937), Rika (Oshida Reiko) è una giovane ragazza che, appena uscita dal riformatorio, cerca di rimettere in sesto la sua vita e trova un semplice ma onesto lavoro in una lavanderia; verrà presto licenziata dopo che il suo datore di lavoro ha tentato di stuprarla e la moglie di questi l'ha accusata di averlo provocato. Rika in seguito deciderà di lavorare in un night club dove troverà anche le sue compagne di riformatorio e tutte insieme dovranno affrontare i problemi con la *yakuza* che intende appropriarsi del locale. Quindi, nonostante le buone intenzioni di Rika di trovare il suo posto nella società, sarà proprio quella stessa società, ammantata di perbenismo, a deluderla e a ricacciarla sulla strada della criminalità.

Come gli *action* dai quali derivano, anche i *pinky violence* sulle *sukeban* presentano una struttura fissa nella trama: spesso i capi di due clan si scontrano per la supremazia, lottano come rivali, ma alla fine capiscono il valore l'una dell'altra e si alleano per combattere un nemico comune; famosa è la coppia della casa Tōei formata da Ike Reiko e Sugimoto Miki, spesso scritturate dal regista Suzuki Norifumi. In *Kyōfu joshikōkō: bōkō rinchi kyōshitsu*, Noriko (Sugimoto Miki) è una delle nuove studentesse della "Scuola della Speranza" che viene sfidata da Maki (Ike Reiko), capo di un'altra gang esterna alla scuola. La ragazza fa irruzione nella classe durante la

Maki e Noriko

lezione e la sfida presentandosi nel modo ufficialmente codificato. Noriko accetta la sfida, ma chiede di posticiparla al fine di portare a termine la sua vendetta per l'omicidio di un'amica, torturata e uccisa dalle ragazze del "comitato della disciplina", fatto che è stato camuffato da suicidio dal vicepreside e dal capo della polizia. Maki accetta e, anzi, porterà i rinforzi aiutando Noriko e le altre ragazze sue alleate a ribellarsi contro la corruzione della scuola.

In *Sukeban gerira* (*La guerriglia delle sukeban*, 1972), sempre diretto da Suzuki, Sachiko (Sugimoto Miki), a capo di una banda di motocicliste, giunge a Kyoto per cercare di conquistare la città, scontrandosi prima con una gang maschile e poi con una femminile capeggiata da Rikka. Nami (Ike Reiko), ex capo della gang locale dapprima si scontrerà con Sachiko, ma alla fine accetterà la sua leadership e l'aiuterà a vendicarsi della *yakuza* la quale, per ostacolare l'ascesa al potere di Sachiko, uccide l'uomo che ama.

Le eroine dei *sukeban mono*, solitamente hanno avuto un'infanzia difficile, esperienze di riformatorio, di arresti e di condanne in prigione; mantengono alta la loro reputazione grazie alle abilità fisiche e alle doti di combattimento; come nei *ninkyō eiga*, la lealtà alla gang e il rispetto del codice d'onore sono fondamentali, lo scopo è quello di mantenere il gruppo unito. Questo senso di protezione è dovuto al loro doppio status di minoranza, in primis perché sono donne e in secondo luogo perché sono delle criminali.[222] In *Sukeban* (*Girl Boss Revenge: Sukeban*, 1973), quarto film della serie

La locandina di *Sukeban gerira* (1972)

[222] Cfr. Ibid., pp. 39-41.

Sukeban, Komasa (Sugimoto Miki) salva la sua rivale Maya (Ike Reiko) dalle torture della *yakuza*, perché appartiene comunque al suo stesso gruppo sociale; infatti, quando viene a sapere che proprio il fidanzato di Maya, Tatsuo, ha "venduto" la sua stessa ragazza alla *yakuza* solo per migliorare la sua posizione, lo prende a schiaffi e gli dice che non vale niente; alla domanda dell'uomo sul perché sia così interessata alle sorti della sua rivale, Komasa risponde: *«Al contrario di voi che parlate solo di jingi, noi sukeban lo mettiamo in pratica. Aiuterò Maya... anche a costo della mia stessa vita!»*.[223]

«Praticando piuttosto anziché solo teorizzare il loro codice d'onore, indipendentemente dalle dinamiche interne, le donne confermano la loro comune struttura di sottogruppo, mentre contemporaneamente rafforzano il loro desiderio di esistere al di fuori delle rigide dinamiche di potere che definiscono la società giapponese».[224]

L'incontro tra Komasa e Maya in *Sukeban* (1973)

I *pinky violence*, afferma Alicia Kozma, mirano a *«[...]destabilizzare l'idea della narrativa classica posizionando l'identificazione dello spettatore col personaggio femminile, ponendo il loro status di criminale e di influenza sessuale, entrambi come caratteristiche eroiche. Per rinforzare questa identificazione i pinky violence prendono il tradizionale spazio dell'identificazione dello spettatore, cioè i personaggi maschili, e li rendono inefficaci e inadeguati.»*[225], vanificando la speranza di potersi identificare con loro e "forzando" così l'immedesimazione nel personaggio femminile. I personaggi maschili, sia del mondo della *yakuza* o di quello della politica, vengono presentati come corrotti, degenerati e distruttivi; sono governati dal loro desiderio sessuale, caratteristica che

[223] da *Sukeban*, regia di Suzuki Norifumi, 1973.
[224] Alicia Kozma, op. cit., p. 41.
[225] Ibid.

attribuisce un potere immenso alle protagoniste femminili. Sono tutte donne che posseggono una grande sicurezza del loro corpo e della loro sessualità: entra in gioco il potere sessuale della donna.

E' importante osservare che la "pericolosità" dei corpi di queste eroine deriva dal fatto che oltre a saper sparare e combattere, sono anche attraenti. Tutto ciò le rende forti ed è proprio questa forza, combinata con un'estrema sensualità, a farle risultare pericolose in un modo tale che i personaggi maschili non potranno mai essere. Anche il personaggio di Yuki è costruito, almeno nel manga, in questo modo; Yuki usa la sua innata bellezza e sensualità per raggiungere i propri scopi, per distrarre il nemico e ucciderlo senza pietà (per quello che concerne la trasposizione cinematografica, il discorso, come vedremo, è leggermente diverso).

«Laddove i poteri delle Bad Girls dei fumetti sono tutt'altro che sottili metafore della capacità della sensualità femminile di privare l'uomo del suo potere fallico, gli stessi temi feticistici sono connessi alle eroine degli action movie.». [226] Naturalmente, sia nei fumetti che negli *action*, i personaggi maschili e quelli femminili sono dotati di forza e abilità straordinarie ma, in entrambi gli ambiti, solo le donne riescono a combinare gli elementi dei due sessi: la forza dell'uomo e la capacità seduttiva della donna. *«[...]credo che la funzione simbolica della dominatrice sia alla base di tutte le immagini delle bad girl che popolano i film action, sia che siano original video d'exploitation o film premiati. Intendo "dominatrice" non come un feticcio perverso della subcultura, ma come un simbolo complesso che combina e sfrutta il potere (sia fisico che sociale) lungo l'asse del gender (sia maschile che femminile)*.

Aldilà della superficie simbolica che distrae, la figura della dominatrice è un'icona che, come fa notare Thais E. Morgan, usa i segni della mascolinità per deridere la mascolinità.».[227]

[226] Sherrie A. Innes, *Action Chicks - New Images of Tough Women in Popular Culture*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2004, p.66.
[227] Ibid., p. 68.

Il corpo femminile, dunque, viene visto come la dimora del potere sessuale, un'arma contro la dittatura maschile, un qualcosa di pericoloso che può minare il potere del maschio, ma al quale, allo stesso tempo, quest'ultimo non riesce a resistere.

Le donne di questo genere cinematografico sono molto fisiche, guidano moto, saltano da auto in corsa, combattono con coltelli, scappano di prigione, corrono, insomma, non si arrendono mai. Queste eroine bypassano il ruolo tradizionale della donna e segnano il passaggio dell'immagine del corpo femminile visto come oggetto feticcio, alla sua immagine di soggetto attivo; sono personaggi che rappresentano la manifestazione del nuovo potere femminile socialmente trasgressivo. Il tutto viene rinforzato dall'uso della violenza che, come afferma Kozma, può avvenire in due modi [228]: il primo avviene attraverso lo scontro donna contro donna, che diventa quasi un rituale e di solito viene usato per mantenere la struttura del gruppo, per segnare il passaggio da una leader all'altra o per punire un'offesa; il secondo si manifesta attraverso la violenza operata dall'uomo sulla donna, nella quale, molto più che nel binomio precedente, è coinvolta la nudità femminile la quale, in un primo momento, può essere vista come eroticizzata secondo l'angolo visuale tradizionale delle dinamiche sessuali (quindi una dominanza maschile), tuttavia - in un secondo momento - viene innescata un'interessante dinamica che ci riporta al punto iniziale, quello della "forzatura di identificazione col personaggio femminile". Per trovare eccitante la nudità, lo spettatore deve identificarsi col torturatore e (a meno che lo spettatore non abbia una spiccata tendenza sadica) questa possibile identificazione lo porta ad occupare una posizione intermedia, contraddittoria; per questo, attraverso la nudità, la violenza uomo su donna soddisfa inaspettatamente il sentimento di empatia del pubblico con il personaggio femminile. Esemplare da questo punto di vista, è la serie *Joshū Sasori* (*Detenuta Scorpione*), adattamento dell'omonimo manga di Tōru Shinohara (n. 1936). Nel primo episodio *Joshū 701 go: Sasori* (*Detenuta n. 701: Sasori*, 1972), l'attrice Kaji Meiko interpreta il ruolo di Nami Matsushita (soprannominata Sasori), una donna incarcerata ingiustamente e alla continua ricerca

[228] Cfr. Alicia Kozma, op. cit., pp. 42-43.

di vendetta nei confronti di personaggi maschili sempre più spietati. Sasori è una donna estremamente misteriosa e dotata di una forza primordiale, una forza silenziosa ma distruttiva, infatti non parla quasi mai durante il corso dei film, ma quando lo fa è per dire la cosa giusta al momento giusto. Viene incastrata dall'uomo che ama - Sugimi (Natsuyagi Isao) - un poliziotto corrotto, in affari con la *yakuza*. Egli, chiedendole di aiutarlo in una missione sotto copertura, in realtà la usa per arrivare a spodestare il clan rivale; Nami, essendo stata scoperta, viene violentata e dopo il fallito tentativo di uccidere Sugimi, viene rinchiusa in carcere. Lì subirà torture sia fisiche che psicologiche da parte dei poliziotti e delle altre recluse; alla fine riuscirà ad evadere di prigione e avere la sua vendetta uccidendo Sugimi, non importa se verrà imprigionata un'altra volta.

Kaji Meiko interpreta la bella e latale Sasori

Se il primo film è un buon prodotto, il secondo, *Joshū Sasori: dai 41 zakkyobō* (*Detenuta Sasori: cella condivisa n. 41*, 1972) ed il terzo film, *Joshū Sasori: kemonobeya* (*Detenuta Sasori: la stanza delle bestie*, 1973), sono dei capolavori. *Joshū Sasori: dai 41 zakkyobō*, vede Sasori rinchiusa nella cella di isolamento, perché accusata di essere responsabile dell'incidente che ha sfigurato Goda, il sadico direttore della prigione. Viene sottoposta a tutte le torture più barbare per cercare di farla confessare, ma riesce a scappare ancora una volta insieme ad un altro gruppo di detenute; passeranno attraverso un villaggio abbandonato, un malinconico bosco dai colori autunnali e aride montagne di pietra, cercando di sfuggire alle guardie per tutto il tempo. In *Joshū Sasori: kemonobeya*, Sasori è ancora una ricercata e viene quasi catturata sulla metropolitana dal detective Kondo (Narita Mikio), che riesce anche ad ammanettala. Tuttavia, Sasori sfugge alla cattura scendendo precipitosamente dalla

metropolitana e causando la perdita del braccio di Kondo il quale si ripromette di catturarla a tutti i costi. In seguito viene rapita da un perverso *oyabun* (Nanbara Koji) e dalla sua amante (una delle sue nemiche in prigione) e verrà rinchiusa in una cella piena di corvi. Riuscirà a scappare ancora una volta e si rifugerà nelle fognature fino a quando potrà ritornare a vendicarsi di tutti i suoi persecutori. Nell'ultimo titolo - *Joshū Sasori:701 gō urami bushi* (*Detenuta Sasori: la canzone piena di rancore della n. 701*, 1973) - Sasori sembra aver trovato la felicità: si è innamorata di un ex studente contestatore, Tetsuo. Tuttavia, i suoi sogni di vivere finalmente una vita normale vengo infranti quando l'ispettore Kodama riesce a persuadere Tetsuo a rivelare il luogo in cui si rifugia Sasori... non c'è bisogno di dirlo, la nostra anti-eroina otterrà nuovamente la sua vendetta.

Rika

Tuttavia, le anti-eroine, per raggiungere i propri scopi e ottenere le loro vendette personali, possono anche usare la loro sessualità; in proposito faccio solo qualche esempio: in *Furyō anego den: Inoshika Ochō*, Ochō accetta di giacere con uno degli assassini del padre solo per ucciderlo con un potente veleno, invece, in *Kyōfu joshikōkō: bōkō rinchi kyōshitsu*, le ragazze della banda di Noriko, al fine di incastrare i professori e il preside della scuola, decidono di sedurli e di avere dei rapporti sessuali con loro.

Oltre a tratteggiare in modo rivoluzionario il tema della sessualità femminile, il genere *pinky violence* affronta anche altri temi sociali come il risentimento verso l'occupazione americana, connesso anche al trauma delle *comfort women*[229], le problematiche razziali e la discriminazione nei confronti di personaggi di etnia mista (prevalentemente americana e giapponese). In *Konketsuji Rika* (*Rika la mezzosangue*, 1972) di Kō Nakahira (1926-1978), Rika (Aoki Rika), figlia di una donna giapponese

[229] Al tempo della Seconda Guerra Mondiale, molte donne e ragazze giovanissime furono costrette a prostituirsi dall'impero giapponese per i soldati dell'esercito (sia giapponese che americano nel periodo dell'Occupazione), in cambio di vane promesse di lavoro e di un futuro migliore. Le donne erano sia di nazionalità giapponese che cinese, coreana e filippina, ma provenivano anche da altri paesi dell'Asia orientale.

Mako (la seconda da destra) e la sua banda

violentata da un soldato americano, deve costantemente lottare per la sua incolumità, minata dai vari individui che, a causa della sua condizione, la credono impura e portatrice di un marchio permanente, punibile con la violenza. Anche nel terzo episodio della serie *Noraneko rokku*, *Noraneko rokku: sekkusu hantā* (*Il rock del gatto randagio: cacciatore di sesso*, 1970) di Hasebe Yasuharu (1932-2009), la trama si snoda attorno al tema delle origini birazziali: la girl gang di Mako (Kaji Meiko), dovrà misurarsi con un gruppo di yakuza il cui capo è ossessionato dall'idea di dover "ripulire" la città da tutti i "mezzosangue", poiché la sorella venne violentata dai soldati americani durante l'occupazione.

In conclusione di questo discorso sulle antieroine, usando le parole di Roberta Novielli, si può dire che esse *«[...]ricalcano gli stilemi dell'azione delle loro controparti maschili. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, la loro abilità guerriera si arricchisce di una sofisticazione erotica, così che questi film in qualche modo rappresentano l'anello di congiunzione tra action e pornografia nel cinema di genere.»*.[230] Esse addirittura *«[...]sono capaci di una violenza che in alcuni casi surclassa quella dell'universo classico maschile; quasi sempre le motivazioni si legano a un tema principale, cioè la vendetta*.».[231]

Non a caso, Nietzsche sostiene che: *«In vendetta e in amore la donna è più barbarica dell'uomo.»*.[232]

[230] Roberta Novielli, op. cit., p. 95.
[231] Ibid., p.96.
[232] Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral. Kritische Studienausgabe Herausgegeben von G. Colli und M. Montinari*, Monaco, Taschenbuch, 1999, aforisma n. 139, p. 97.

4.3 I film di Shurayuki hime

In parte *fukushū mono*, in parte simbolo di legittimazione del potere della donna, in parte *film d'exploitation*, *Shurayuki hime* è sicuramente un film unico nel suo genere. Prodotto dalla casa cinematografica Tōhō, nel 1973, per la regia di Fujita Toshiya (1932-1997) e la sceneggiatura di Osada Norio (n. 1942), il film è basato sul soggetto originale del manga dall'omonimo titolo, scritto da Koike Kazuo e disegnato da Kamimura Kazuo. Il sequel viene girato l'anno successivo con la stessa regia e sceneggiatura. Il ruolo della protagonista è affidato all'attrice Kaji Meiko, la quale aveva già collaborato col regista nella realizzazione di due episodi della serie *Noraneko rokku*, del 1970. L'attrice era già nota per i suoi ruoli da *bad girl*, ma quello di Yuki è forse il più iconico di tutti ed è stato apprezzato a livello internazionale, probabilmente, anche grazie alla scelta del regista Quentin Tarantino di ispirarsi all'assassina in kimono bianco per il personaggio di Oren Ishii, nel suo *Kill Bill* (2003).

Shurayuki hime (lett. "la principessa della neve infernale") è conosciuto sul mercato internazionale col titolo di *Lady Snowblood*, talvolta accompagnato dal sottotitolo *Blizzard from the Netherland* (lett. "tormenta di neve dall'aldilà"); il sequel *Shurayuki hime - Urami renka* (lett. "canzone d'amore della vendetta"), invece, è meglio conosciuto col titolo *Lady Snowblood - Love song of Vengeance*.

4.3.1 Shurayuki hime

Il film si apre con il pianto di una neonata in una prigione femminile; fuori nevica e Sayo (Azaka Miyoko), la madre, ormai in fin di vita pronuncia in lacrime queste parole: «Yuki, sei nata portando con te il rancore, povera piccola...sei la figlia di uno shura».[233]

[233] Da *Shurayuki hime*, 1973, regia di Fujita Toshiya.

Yuki (Kaji Meiko), questo è il nome della protagonista del film, è nata proprio dal rancore per portare a termine la vendetta alla quale è destinata. Attraverso una serie di flashback e continui rimandi, durante la narrazione verranno svelati a poco a poco i motivi che hanno portato alla nascita di Yuki, chiarendo i confini del suo personaggio.

Tutto comincia pochi anni prima, nel 1873, quando un gruppo di quattro criminali, tre uomini e una donna, arriva nella città di Koichi per vendere false lettere di esonero dalla legge di leva obbligatoria, convalidata poco tempo prima dal governo per potenziare le sue forze armate. L'approvazione della legge creò sin da subito un clima di malcontento e allarmismo e cominciarono a diffondersi strane voci in merito a coloro che venivano chiamati "uomini in bianco", agenti del governo accusati di perseguire ogni sorta di strano progetto criminale, come quello di vendere il sangue dei nuovi reclutati. Quel giorno, chi ebbe la sfortuna di indossare un abito bianco per il suo nuovo lavoro da insegnante, fu proprio il marito di Sayo; i due coniugi, insieme al figlio, durante il ritorno a casa si imbattono nei quattro, che si avventano sul marito e sul bambino uccidendoli senza pietà. Sayo sopravvive, ma viene brutalmente violentata dai tre uomini del gruppo e portata a Tokyo da uno di essi, Shōkei Tokuichi (Chii Takeo), il quale si era invaghito di lei. Quando finalmente riesce ad ucciderlo, viene fermata dalla autorità e condannata all'ergastolo. In prigione, Sayo

seduce ogni guardia carceraria, prete e avvocato per poter concepire un bambino (la sua segreta speranza, per ovvi motivi, era quella di avere un maschio) che potesse finalmente portare a

compimento la sua vendetta. La donna, affida Yuki alle compagne di cella Tora (Kusuda Kaoru) e Kiku (Negishi Akemi) che, una volta uscite di prigione, si prendono cura di lei; Yuki viene istruita anche dal severo maestro Dōkai (Nishimura Kō) il quale, attraverso duri allenamenti, la trasforma in un perfetto congegno infernale.

Vent'anni dopo la nostra eroina è diventata un letale sicario alla ricerca degli assassini della sua famiglia, sempre accompagnata dalla sua federe arma, una lama occultata nel manico di un ombrello.

Aiutata dalla fitta rete di informatori posseduta da Matsuemon (Takagi Hitoshi), un uomo a capo di un villaggio di canaglie e mendicanti, Yuki riesce finalmente a trovare il primo dei suoi nemici, Takemura Banzō (Nayaka Noboru). L'uomo, ormai povero e malato, sperpera tutti i suoi averi nel gioco e nell'alcool e vive con la figlia, la quale è costretta a prostituirsi per mantenere entrambi. Yuki, nonostante provi pietà per la povera ragazza, non si fa intenerire dalla situazione e uccide Banzō in un epica scena in riva al mare.

Dopo aver ucciso il primo nemico, Yuki apprende che il leader del gruppo, Tsukamoto Gishirō (Okada Eiji), è morto e per accertarsene si reca al cimitero a far vista alla sua tomba; lì si imbatte nello scrittore Ryūrei Aishi (Kurosawa Toshio), sempre a caccia di scandali e di racconti interessanti, il quale decide di pubblicare la storia della ragazza sotto forma di romanzo. Non è un incontro fortuito; in seguito, si verrà a scoprire, infatti, che è stata un'idea di Dōkai per far uscire allo scoperto l'unica nemica rimasta, Kitahama Okono (Nakahara Sanae). Il piano ottiene il suo effetto, ma gli scagnozzi di Okono prendono Ryūrei in ostaggio. Yuki corre in suo aiuto e uno dopo l'altro uccide tutti i componenti della banda di Okono lasciando una scia di sangue dietro di sé. Tuttavia, nonostante la sua abilità, non riesce a dare il colpo di

grazia alla donna la quale, approfittando della confusione della lotta, si apparta in un'altra stanza e si suicida impiccandosi. Yuki è pervasa dalla rabbia per non essere riuscita, come nel caso di Gishirō, ad uccidere il nemico con le sue stesse mani e taglia in due il corpo di Okono...il sipario si chiude.

Tutto sembra ormai finito, ma in realtà Ryūrei è interessato alla storia di Yuki per un preciso motivo: egli è in realtà il figlio di Gishirō, il quale è ancora vivo e, tenendo il figlio all'oscuro, ha finto la sua morte anni prima perché ricercato con l'accusa di traffico d'oppio. Adesso è coinvolto nel traffico di armi e munizioni che importa illegalmente per il Giappone, ormai prossimo alla guerra. Gishirō esce allo scoperto facendo visita al figlio, vietandogli di portare a termine il romanzo e cercando di convincerlo ad unirsi finalmente a lui, a lasciare la via, assai poco redditizia, della giustizia e della corretta morale e ad adattarsi ai tempi che ormai stavano cambiando. Gli dà appuntamento nel luogo in cui conduce i suoi affari, il Rokumeikan, palazzo simbolo del *bunmei kaika*, ma in realtà luogo di corruzione e di perdizione per l'élite della società. Ryūrei intima al padre di lasciare la sua abitazione non avendone mai accettato la natura subdola e criminale. Lo scrittore, quindi, confessa tutto a Yuki promettendole di aiutarla nel suo scopo. In seguito i due si recano al Rokumeikan, all'interno del quale è in corso un fastoso ballo in maschera per un incontro tra l'elite giapponese e quella americana. In realtà l'appuntamento dato a Ryūrei si rivelerà essere una trappola architettata per uccidere Yuki, la quale viene attirata nelle stanze segrete del palazzo tra falsi specchi e sosia di Gishirō. Il duello fiale si svolge sulla balconata mentre Ryūrei cerca di fermare Gishirō, col suo stesso corpo, il tempo necessario per consentire a Yuki di ucciderlo. Il padre non esita a scaricare la sua pistola sul figlio e Yuki ha pochi secondi per prendere l'estrema decisione di

trafiggerli entrambi e gettare dalla balconata Gishirō il quale, nella caduta tra la folla inorridita, trascina con sé la bandiera del Giappone macchiata del suo sangue.

Yuki esce dallo scontro gravemente ferita e all'aperto tra la neve viene raggiunta da Kobue, la figlia di Banzō, che le infligge un'altra ferita all'addome per vendicare la morte del padre. Stremata, Yuki si accascia al suolo e si lascia andare in un grido liberatorio ma, giusto o sbagliato che sia, rifiuta di morire e nell'ultima inquadratura alza il viso dalla neve e guarda il sole sorgere all'orizzonte.

4.3.2 Shurayuki hime - Urami renka

La scena iniziale del film vede Yuki in visita alla tomba della madre dove viene attaccata dai nemici che si è creata lungo il suo cammino di vendetta; anche la polizia è sulle sue tracce. Durante i giorni passati a sottrarsi all'una e all'altra fazione, Yuki si ferisce con una trappola per animali, ma viene soccorsa dal cacciatore che le cura la ferita, permettendole di passare una notte di tregua.

Il mattino seguente l'uomo è già andato via e Yuki continua la sua fuga, ma viene nuovamente raggiunta dai poliziotti e, in un estenuante combattimento sulla spiaggia, cerca di resistere a quanti più nemici le è possibile; tuttavia, sono troppi da affrontare

e alla fine si arrende lasciandosi catturare: verrà imputata dell'omicidio di trentasette persone e condannata all'impiccagione.

Il giorno dell'esecuzione la carrozza di Yuki viene assaltata da un gruppo di uomini a cavallo che la portano al cospetto di Kikui Seishure (Kishida Shin), il capo della polizia segreta del governo giapponese, il quale le offre di avere salva la vita in cambio dell'uccisione del dissidente e anarchico Tokunaga Ransui (Itami Jūzō) e del furto di un preziosissimo documento in suo possesso; Yuki non ha scelta e riesce ad accedere alla casa di Ransui facendosi assumere come domestica. La vita da sicario, dunque, non è ancora finita per Yuki la quale, ben presto, si accorgerà che il nemico da combattere è proprio Kikui. Ransui, il quale subdorava la sua missione, le rivela tutto circa la corruzione del governo e la sete di potere dei suoi membri, i quali sono disposti a sacrificare la vita di persone innocenti pur di raggiungere i loro ignobili scopi; il documento è la prova che incastra Kikui insieme al ministro della giustizia Terauchi (Abe Toru).

I due vengono sorpresi in un agguato della polizia, Yuki riesce a fuggire, ma non Ransui che viene catturato e torturato sotto gli occhi di Aya (Yoshiyuki Kazuko), sua moglie. Come se non bastasse, il sadismo di Kikui lo porta a infettare Ransui con il virus della peste e ad abbandonarlo sofferente davanti alla sua abitazione. Yuki chiede aiuto al fratello di Ransui, Shusuke (Harada Yoshio), un dottore che ora vive nei bassifondi e ha ormai rinnegato da tempo Ransui e sua moglie, per essere stato tradito da entrambi. Shusuke si rivelerà essere il cacciatore che guarì la ferita di Yuki e, dopo l'iniziale

ostilità, accetta di aiutare il fratello; cerca di curarlo in tutti i modi possibili, ma ormai il virus ha preso il sopravvento. Ransui muore, seguito dalla moglie, uccisa dalla polizia mentre tentava di vendicare il marito. Kikui non si ferma e decide di dare alle fiamme l'intera baraccopoli pur di distruggere quel documento. Shusuke, ormai moribondo perché contagiato anch'egli dalla peste, decide insieme a Yuki di vendicare, una volta per tutte, migliaia di morti innocenti in un ultimo combattimento nel quale, uno dopo l'altro, i nemici soccombono sotto i fendenti mortali di Yuki che, ancora una volta, si è lasciata dietro una scia di sangue e vendetta.

4.3.3 Fukushū mono, tra cinema e kabuki

Kevin Wetmore, in un confronto tra le storie di vendetta del teatro *kabuki* e quelle del teatro rinascimentale in Europa, elenca una serie di elementi, strutturali e tematici, comuni in entrambe le culture[234], alcuni dei quali, tuttavia, possono trovare riscontro anche nel film oggetto di questa tesi.

In primo luogo, in questi drammi viene sempre stabilita la causa della vendetta, la quale, molto spesso, è legata ad una specifica richiesta della vittima originaria. In *Shurayuki hime* è la madre di Yuki, infatti, che affida alla figlia il completamento della sua vendetta.

In secondo luogo, la vendetta viene sempre posticipata; in parte per ragioni pratiche (il dramma o il film, non può esaurirsi in un solo atto o dopo solo pochi minuti poiché questo vanificherebbe il senso dell'esistenza stessa dell'opera), ma spesso per le macchinazioni e stratagemmi che l'antagonista adotta per sfuggire ed avere la meglio. E' il caso di Gishirō, che finge la sua morte per continuare

[234] Cfr. Kevin J. Jr. Wetmore, (a cura di), *Revenge Drama in European Renaissance and Japanese Theatre: from Hamlet to Madame Butterfly*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2008, pp. 13-14.

indisturbato i suoi traffici illeciti, impedendo così a Yuki di rintracciarlo. In Giappone, sostiene Wetmore, (ma, a mio avviso, il ragionamento si può generalizzare) ritardare il momento della vendetta è comunque un fatto apprezzato dagli spettatori e *«[...]l'abilità di sopportare sofferenze e difficoltà da parte del protagonista rende la riscossione della vendetta molto più soddisfacente per il pubblico.»*.[235]

Inoltre, la cospirazione è un altro tema ricorrente; basti pensare alle numerose macchinazioni dei nemici di Yuki per tentare di attirarla nelle loro trappole o comunque anche quelle operate a livello più ampio, come per esempio nel sequel, in cui viene chiesto a Yuki di impossessarsi del famoso documento nelle mani di Ransui.

In aggiunta, la vendetta richiede di per sé il recitare una parte talché anche i travestimenti sono frequenti. Questo aspetto viene reso sicuramente più esplicito nel manga ma, ad ogni modo, anche nel corso dei due film ci sono dei momenti in cui Yuki assume un'altra identità; nel primo film si finge una giocatrice d'azzardo forestiera per riuscire ad entrare nella casa da gioco e spiare le mosse di Banzō, mentre nel secondo episodio diventa la domestica di Ransui.

Infine, la vendetta viene sempre portata a compimento, ma spesso in modo imprevisto. Difatti, per quanto riguarda i drammi, sovente il protagonista muore dopo aver portato a termine il suo compito; nel caso di Yuki invece, tutto ciò viene traslato nella morte di coloro che sono più vicino a lei. Illuminante in proposito è il finale del primo film, in cui è costretta ad uccidere Ryūrei per ottenere la sua vendetta contro Gishirō.

4.3.4 Analogie e differenze col manga

I film si ispirano liberamente alla storia del manga e pertanto, non essendone una fedele riproduzione, presentano analogie e differenze.

Nel primo titolo, vengono cambiati completamente l'ordine e le modalità in cui Yuki ottiene la vendetta nei confronti dei suoi nemici. Nel manga, la prima ad essere rintracciata è Okono la quale, tuttavia, non viene uccisa ma solo incarcerata. In

[235] Ibid., p. 13.

seguito Yuki ucciderà Gishirō, il quale aveva mandato i suoi a catturarla dopo essere venuto a conoscenza della pubblicazione del romanzo; infine, prenderà la vita di Banzō "al villaggio delle donne di bambù". Nel film, al contrario, il primo ad essere trovato è Banzō, che viene ucciso con le medesime modalità del manga; a cambiare è il rapporto tra Yuki e Kobue, la figlia dell'uomo. Nel manga Yuki decide di mentirle, dicendole che il padre ha scelto il suicidio per non gravare ulteriormente sulle spalle della figlia; nel film, Kobue viene a conoscenza dell'identità di Yuki attraverso il romanzo e decide di vendicarsi di lei nel finale, trafiggendola con il *tantō*. Con questa scelta si è voluto probabilmente sottolineare il senso ciclico della vendetta, che non si esaurisce, ma aggiunge rancore ad altro rancore. Yuki infatti, non reagisce, ma sorride a Kobue accettando il *karma*. La seconda vittima di Yuki è Okono ed è lei che decide di esporsi andando a cercare Yuki dopo la pubblicazione del romanzo; il destino riservatole, come abbiamo visto, non sarà affatto piacevole. L'ultimo nemico è Gishirō e il Rokumeikan diventa il luogo testimone dello scontro finale, non lo scenario di una delle missioni portate a termine da Yuki in quanto sicario come avviene nel manga.

Ad ogni modo, il regista si ispira continuamente al manga ricontestualizzando le immagini delle tavole, sulle quali costruisce altri avvenimenti. Ad esempio, nella prima missione che Yuki compie per conto di Matsuemon, l'unica analogia con il manga è data dal fatto che essa viene portata a termine lungo una strada innevata a ridosso di un muro, simile a quella disegnata da Kamimura, mentre non solo il committente cambia, ma anche la vittima designata è una persona diversa. Altro esempio si può riscontrare nel primo capitolo del manga: le immagini nella casa da gioco della quale

Yuki ucciderà l'*oyabun*, fanno da ambientazione per le scene del primo capitolo del film in cui, invece, ucciderà Banzō.

Un fatto piuttosto interessante riguarda il romanzo sulle vicende di Yuki che, per inciso, nel manga non viene scritto dal giornalista Ryūrei, ma dal famoso scrittore Miyahara Gaikotsu. Nel manga, le prime parole del romanzo diventano le parole che compongono il testo di *Shura no hana* (lett. "il fiore dell'inferno", meglio tradotto come "il fiore della carneficina"), canzone della colonna sonora, cantata dalla stessa Kaji, che sottolinea l'inizio e la fine del film.

Per quanto riguarda il secondo titolo, nonostante i personaggi siano completamente diversi, si può notare un parallelismo con il sequel del manga, *Fukkatsū no shō*. In entrambi si parla della corsa al militarismo del Giappone, dell'oppressione delle classi più povere e dell'opposizione del movimento anarchico, che cercava di salvare il paese dal declino verso il quale si stava avviando. In entrambi i casi Yuki si nasconde dai nemici e dalle autorità, ma la maledizione che la perseguita fin dalla nascita la raggiunge e il cerchio della vendetta si allarga, includendo nuovi nemici e nuovi alleati, vale a dire Inokuchi Aguri e Itō Noe - nel caso del manga - e Ransui e Shusuke in quello del film. I compagni di Yuki vengono torturati fino alla morte e migliaia di persone innocenti verranno uccise (per fucilazione nel manga e tra le fiamme di un incendio nel film). Sia Noe che Ransui chiedono l'aiuto di Yuki per portare a termine quello che loro hanno iniziato e per fare giustizia, la prima con un esplicita richiesta, l'altro, semplicemente pronunciandone il nome, in una disperata richiesta di aiuto prima di esalare l'ultimo respiro.

Ritornando alle differenze, se l'elemento della violenza e della brutalità delle scene viene ottimamente reso in entrambe le pellicole, lo stesso non può dirsi per quanto riguarda la componente erotica, elemento fondamentale nel manga. Una prima ipotesi per riuscire a spiegare questa divergenza, potrebbe riferirsi ad una semplice scelta stilistica mediante la quale, probabilmente, si è voluto porre l'accento esclusivamente sull'impatto grafico delle scene di violenza piuttosto esplicite per far

risaltare il tema della vendetta. Una seconda ipotesi, che personalmente azzardo, conduce a sostenere che questa scelta potrebbe essere stata influenzata da una richiesta avanzata dalla stessa Kaji, interprete di Yuki. L'attrice, prima di girare *Shurayuki hime* per la Tōhō, lavorava agli studi Nikkatsu la quale, nel 1971, decide di passare alla produzione quasi esclusiva del suo peculiare genere *roman porno*, per riuscire a restare competitiva sul mercato. Non essendo d'accordo con la nuova politica, la Kaji decide di cambiare casa cinematografica e di andare alla Tōei. Nell'intervista che Chris Desjardins riporta nel suo *Outlaw Masters of Japanese Film*, l'attrice, infatti, afferma:

«Ho lasciato la Nikkatsu dopo aver lavorato per loro per sei anni. Erano nel bel mezzo di un declino finanziario e per questo cambiarono totalmente rotta, indirizzandosi quasi esclusivamente sul genere *roman porno* per riuscire a sopravvivere nel mercato. Io non ero d'accordo con quella politica e non volevo parteciparvi. La Tōei espresse interesse per me e poco dopo arrivò la serie *Female Convict Scorpion*. [...] Il primo film della serie, *Female Convict Number 701 - Scorpion*, fu il primo del signor Itō come regista. Quando mi chiese di partecipare alle riprese, non conoscevo per niente l'origine della storia, anche se il manga era molto famoso in Giappone a quel tempo. Quindi il signor Itō mi prestò la serie completa e la lessi. Quando ci incontrammo per la seconda volta, la sceneggiatura era pronta e vidi che avevano tenuto molte delle oscenità che il personaggio pronunciava nei fumetti. Io gli dissi che era inaccettabile, che avrebbe fatto risultare il film squallido e scadente e che il tagliare quelle parti sarebbe stata una delle mie condizioni per accettare il ruolo. Lui fu d'accordo con me e si convinse che sarebbe stato molto più interessante se il personaggio avesse parlato raramente, tranne che per poche ma importanti frasi. Decidemmo che potevamo comunicare quello che Sasori avrebbe pensato, il passo successivo che avrebbe fatto, con la performance, attraverso l'aspetto visivo piuttosto che attraverso quello verbale, quindi dovevamo lavorare maggiormente sull'aspetto visivo. Quello che facemmo fu piuttosto radicale e un concetto nuovo.».[236]

A mio avviso, potrebbe essersi verificata una situazione analoga anche nel caso di *Shurayuki hime*.

[236] Chris Desjardins, *Outlaw Masters of Japanese Film*, Londra - New York, I.B. Tauris - Palgrave Macmillan, 2005, p. 68.

4.3.5 Yuki, la figlia di uno shura

Yuki viene spesso definita con l'appellativo di *shura no ko* (lett. "figlia di uno *shura*") o di *ashura*[237] (lett. "demone infuriato"), soggetto di una nascita infelice consumata dal rancore e dal sentimento di vendetta. La natura violenta e letale della protagonista ben si discosta dal ruolo tradizionalmente attribuito alla donna. Per meglio dire, Yuki ha, senza dubbio, le sembianze di una bellissima donna - è quello il suo involucro - ma all'interno però è nascosta l'anima di un demone e il *wagasa* che l'accompagna, ovvero l'ombrello in cui è nascosta la spada[238], diventa la metafora della sua stessa natura: bella, delicata e dalle eleganti movenze, ma fatale al momento di colpire il nemico. La sua aura demoniaca traspare, tuttavia, dagli occhi (e la Kaji è bravissima nel mostrare tutto questo attraverso la recitazione; il suo, è sicuramente uno tra gli sguardi più letali del cinema giapponese), freddi e senza traccia di compassione, ma allo stesso tempo ardenti di rabbia, come due fiamme incorniciate da un viso bianco porcellana. Sono anche occhi che comunicano il dolore e il peso di dover mantenere una promessa fatta ad una madre che non ha mai conosciuto.

Come altri antieroi nati dalla penna di Koike quali, per esempio i protagonisti di *Kozure Ōkami* e di *Goyōkiba*, anche Yuki è un'antieroina feroce e estrema; al pari di Ogami Ittō vive la sua vita come un *ashura*, è un'assassina letale più dei suoi nemici, ma il pubblico spera che abbia la meglio perché la sua è una storia estremamente

[237] Il termine *ashura* deriva dal sanscrito *asura* e indica una particolare categoria di divinità. Nonostante la derivazione del termine sia ambigua, in una delle varie interpretazioni gli viene attribuita una connotazione negativa: *asura* starebbe per *a-sura*, ovvero "privo del carattere divino, opposto alla divinità", indicando, appunto, la sua natura demoniaca.

[238] Dettaglio accurato dal punto di vista storico dato che, al tempo, per le donne era vietato portare con sé un'arma in pubblico.

tragica. In *Shurayuki hime* la retorica del *samurai* viene spazzata via e Yuki si identifica quasi con la figura del *rōnin*, *samurai* errante senza padrone.

Gli anni settanta vedono la nascita di due tipi di film sulla vendetta, poiché esistono due tipi di vendicatori: quelli come Ogami Ittō, uomini che si votano alla vendetta sanguinaria dopo la morte di coloro che hanno amato. Il protagonista di *Kozure Ōkami*, infatti, non sarebbe portato a compiere atti violenti in condizioni normali e lo stesso vale anche per antieroine come Inoshika Ocho di *Sex and Fury*, la quale cerca vendetta dopo aver assistito all'assassinio del padre. E poi c'è Yuki, unica nel suo genere: ancora prima di venire al mondo il suo scopo nella vita era già stato deciso. Forgiata sin da piccola per portare a termine la sua missione, nonostante non abbia mai conosciuto l'amore di una vera famiglia, si fa carico di un rancore che non è nemmeno il suo, accettando di abbandonare tutta la sua umanità per diventare strumento di vendetta. Qui si capisce realmente l'importanza della pietà filiale discussa nel primo capitolo e di quanto sia davvero inscindibile il rapporto padre-figlio, in questo caso il rapporto tra una madre e una figlia. Proprio come il filosofo Mencio il quale, riguardo alle sue teorie sul rapporto tra uomo di valore e sovrano, affermava che la virtù della lealtà fosse necessaria per una concreta realizzazione di sé stessi, così Yuki adempie ciecamente al suo dovere ed è disposta a rinunciare a tutto, proprio per arrivare a completare sé stessa: solo così lei può esistere nel mondo.

Inoltre, in un senso più ampio, Yuki è la personificazione di un puro meccanismo karmico di redenzione, che agisce non solo verso gli effettivi responsabili della morte della sua famiglia, ma anche nei confronti dell'intero sistema della vendetta. Sempre nel primo capitolo, infatti, abbiamo visto che molto spesso i vendicatori abbandonano la loro ricerca portando così il rancore fin nell'aldilà, ma Yuki diventa lo strumento attraverso il quale la madre si ribella a questo meccanismo, riuscendo a portare a termine la sua vedetta in questa vita.

La nascita stessa di Yuki rappresenta un momento-chiave del film, in cui viene esplicitato il potere della figura femminile: la madre, non potendo portare avanti la

sua vendetta di persona, accetta di morire, ma riesce comunque a perpetuare la missione di morte attraverso sua figlia con la modalità che più definisce l'essenza di una donna: la capacità di portare la vita nel mondo. Spunto di riflessione, questo, riguardo anche al potere del corpo della donna la quale, in caso di necessità (in questo caso di disperata necessità), riesce ad usarlo in modi differenti per raggiungere il suo scopo. Ciò non implica, dunque, esclusivamente risvolti sensuali, ma è indice anche di astuzia e intelligenza, qualità che Yuki usa, insieme alla sua tenacia, per ottenere vendetta.

Non importa quanto sangue versi, Yuki rimane decisamente una donna e agisce decisamente come una donna. Uccide ed è sempre attorniata da un'aura di vendetta, ma rimane allo stesso tempo una donna e mostra qualità femminili in modo molto marcato. E' ancora una bambina quando viene allenata duramente dal maestro Dōkai che vuole trasformarla in una macchina ed eliminare in lei ogni traccia di femminilità. Intransigente e severo Dōkai la mette alla prova in tutti i modi possibili, arrivando persino a farla rotolare giù da una collina in una botte di legno e punendola per ogni minimo sbaglio; allenandola a schivare i colpi e a non avere paura del nemico, ma a guardarlo sempre fisso negli occhi. Ad un certo punto il maestro le dice: «sei una bambina che viene dall'aldilà, non fai parte del mondo terrestre, sei un demone che segue le regole del mondo dell'aldilà, una bestia, un diavolo travestito da umano, un essere così malvagio che nemmeno Buddha può salvare». [239] Nel caso di Yuki, tuttavia, la femminilità che Dōkai non è riuscito a reprimere, non è connessa al concetto di debolezza. Restando fedele al manga, il personaggio di Yuki non è stato concepito come una donna che combatte con caratteristiche maschili, ma la sua forza proviene proprio dalla sua innata femminilità. Yuki si muove leggiadra sul campo di battaglia, proprio

[239] Questa affermazione rimanda al *meifumadō,* termine buddhista per indicare l'inferno, usato, peraltro, in *Kozure Ōkami*.

come la neve che cade sul terreno. E' durante la scena del confronto con Dōkai nel corso di un allenamento che possiamo notare il passaggio da essere fragile e indifeso, ad allieva pronta ad imparare a combattere per diventare un demone: lo sguardo nei suoi occhi è totalmente diverso e esemplificativo è il gesto di leccarsi il sangue dal graffio sul braccio - simbolo della sua sete di vendetta - dopo aver evitato il colpo del maestro con una mossa aggraziata che solo una donna può compiere. La dualità della natura di Yuiki, forte ed elegante, si collega al discorso sulla figura della *bad girl* nei *pinky violence*, pericolosa e sovvertitrice dell'ordine sociale proprio perché possiede dentro di sé le caratteristiche di entrambi i sessi.

Nel film ci sono, tuttavia, dei brevi momenti in cui si nota che dietro la fredda facciata di Yuki si nasconde tutto il dolore che ha dovuto sopportare, privata di un'adolescenza serena e che, in fondo, un briciolo di umanità le è rimasto. Nella scena in cui fa visita alla tomba della madre prima di partire per uccidere Banzō, una lacrima le solca il viso e la voce narrante pronuncia queste parole: «Anche se nata e cresciuta come la figlia di uno *shura*, la compassione umana non aveva abbandonato il suo cuore...i ricordi del volto della madre la riempivano di tristezza...ancora una volta doveva percorrere la strada della dannazione».[240] Anche quando viene a conoscenza del fatto che Kobue, la figlia di Banzō, si prostituisce per mantenere il padre, prova compassione per lei e le offre aiuto tramite Kiku, l'unica persona rimasta in vita che Yuki può considerare in qualche modo sua parente. Oppure, ancora, quando esita prima di essere costretta ad dover uccidere coloro che l'hanno aiutata nel compiere la sua vendetta, Ryūrei nel primo film e Shusuke nel secondo, ma l'incertezza non dura che un istante, nulla e nessuno può fermarla.

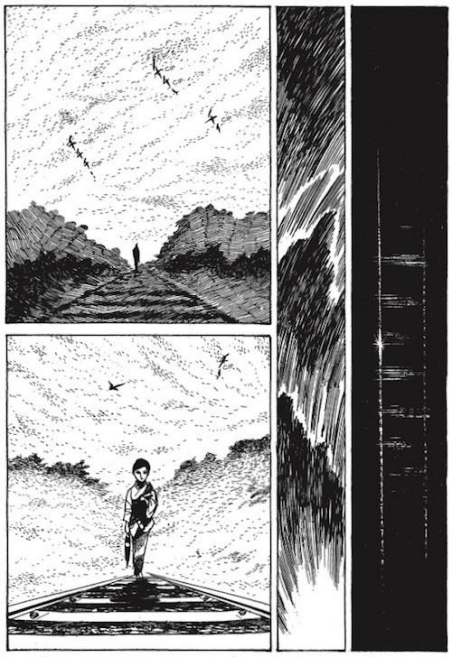
[240] Da *Shurayuki hime*, 1973, regia di Fujita Toshiya.

4.3.6 Scelte stilistiche

Shurayuki hime è sicuramente il film più famoso del regista Fujita Toshiya, in cui vengono mantenuti intatti alcuni elementi cardine dei film in costume, come per esempio la presenza dei *daikettō*, i grandi duelli in cui uno solo fronteggia molti nemici. Il regista, tuttavia, sceglie di inserire alcune particolarità dal punto di vista dello stile narrativo, scelte a mio avviso interessanti e molto moderne per l'epoca. Visionando il primo film della serie, infatti, ci accorgiamo che Tarantino non ha ripreso solo alcune caratteristiche tematiche per girare *Kill Bill*, ma è sicuramente stato influenzato anche dalla struttura narrativa dell'opera del regista giapponese. Fujita divide la narrazione in capitoli, proprio come accade con il manga, scegliendo

di rivelare la storia attraverso flashback e rimandi al passato, che vengono resi anche con l'uso di fermi-immagine e sequenze in bianco e nero narrando, a livello visivo, un passato che viene così confermato dagli espedienti cinematografici. Vengono inserite, inoltre, alcune tavole del manga originale come, per esempio, quelle che descrivono gli avvenimenti storici che hanno condotto ai "tumulti della tassa di sangue"; le immagini si susseguono velocemente per dare ritmo alla narrazione ed enfatizzare gli accadimenti.

Nonostante una narrazione interrotta più volte dai flashback, l'espediente funziona e gradualmente scopre "gli strati" che compongono il personaggio di Yuki, permettendo a Yuki stessa di svilupparsi ed evolvere insieme al film. D'altronde, la scelta del regista di costruire il film seguendo la struttura del manga funziona perfettamente visto che il manga stesso presenta, a sua volta, un approccio cinematografico sia dal punto di vista della narrazione, che da quello visivo. Grazie al suo tratto raffinato e "cinematico", Kamimura riesce a infondere alle scene di combattimento quel dinamismo che rende la velocità e la violenza dello scontro. L'abilità del *mangaka* sta anche in un consapevole ed efficace uso dei registri;



l'esempio usato da Tonio Troiani in un suo articolo per *fumettologica.it* calza perfettamente: *«[...]gli scontri veloci e l'azione drammatica vengono alternati con lunghe sequenze silenziose e poetiche, piene di carica simbolica. Basterebbe la lunga sequenza iniziale dell'undicesimo capitolo: la marcia silenziosa lungo i binari alla ricerca del maestro Gaikotsu è forse tra i momenti migliori. La costruzione della tavola si verticalizza assecondando la fuga infinita della prospettiva. Ma, ogni capitolo è costellato di soluzioni di indubbio fascino e sagacia.»*.[241]

Il manga influenza molto anche l'estetica del film, dalle inquadrature al forte contrasto di colori, dati dal bianco e dal nero nel caso delle pagine stampate, ma reso vivido più che mai in entrambe le pellicole. Si parla del contrasto del rosso del sangue che macchia superfici immacolate come quella della neve. Bianchissima è la pelle di Yuki, simbolo della perduta umanità e del fantasma della madre ritornato per appagare la sua sete di vendetta e bianchi sono i suoi abiti che si sporcano del sangue dei nemici. Il contrasto cromatico è ripreso simbolicamente anche nella sequenza di apertura nella scena della nascita di Yuki: la neve che cade fuori dalla prigione vira di rosso, simboleggiando una nascita piena di rancore. Anche all'abito bianco del marito di Sayo viene attribuito lo stesso ruolo

[241] Tonio Troiani, *La lunga strada della vendetta: Lady Snowblood di Koike e Kamimura*, fumettologica.it, settembre 2014.

della neve, non fa altro che accentuare il rosso vivo del sangue che scorre inesorabile come un fiume.

L'intenso contrasto dei colori sembra essere diventato una prerogativa dei cineasti giapponesi nell'era della stilizzazione poetica e non fa altro che enfatizzare l'estrema violenza presente in entrambe le pellicole; *Shurayuki hime* è forse il primo film, in quegli anni, ad usare una violenza così intensa dal punto di vista visivo, con arti mozzati, un corpo diviso interamente a metà e fiotti di sangue che zampillano dai corpi (Tarantino non ha inventato nulla). Tuttavia, la brutalità di alcune scene è controbilanciata da veri momenti di lirismo, creando una vera e propria "estetica della violenza" o estetica della crudeltà (*zankoku no bi*). Il parallelismo con i drammi di teatro *kabuki* viene spontaneo. Wetmore, prendendo in prestito il pensiero di Hattori Yukio, fa notare che *«il grottesco, malvagio, crudele e violento sono spesso trasformati in bellezza artistica nel teatro kabuki»*. [242] Le storie sulla vendetta sono spesso grottesche, violente e sopra le righe, poiché la vendetta ha le sue radici nella crudeltà: un atto crudele è la causa di una vendetta, che viene ripagato allo stesso modo ma anche in eccesso. Per questo i drammi di vendetta nel teatro *kabuki* si concentrano non solo sul danno emozionale e spirituale dei personaggi, ma anche su quello fisico, rappresentando torture, tormenti e ferite inferte. Accade proprio questo in *Shurayuki hime*, e - anzi - a proposito di violenza fisica connessa al danno psicologico, di grande impatto è la scena in cui Sayo viene portata all'interno di un vecchio mulino abbandonato dove viene violentata ripetutamente dal gruppo: le immagini si susseguono solo con il suono stridulo della ruota del mulino e quello martellante e ripetitivo del mortaio come sottofondo, rendendo il tutto ancora più angosciante.

[242] Kevin J. Jr. Wetmore (a cura di), *Revenge Drama in European Renaissance and Japanese Theatre: from Hamlet to Madame Butterfly*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2008, p. 14.

Questo rappresenta uno dei tanti complessi simbolismi relativi alla natura, in particolare all'acqua, presenti nei film giapponesi; l'immagine della grande ruota di un vecchio mulino alimentata continuamente l'acqua del fiume. Potrebbe forse rappresentare l'armonia delle attività agrarie - e per estensione dell'uomo - con la natura. Tutt'altro. In film come *Daibosatsu Tōge* (*Sword of Doom*) e, appunto, *Shurayukihime*, il muoversi ripetitivo, lento e pesante della ruota, rimarca l'atto dello stupro, sottolineandone l'aspetto inumano e angosciante. La ruota quindi diventa un'aberrazione: il suo martellare cupo e ossessivo evoca un clima di violenza e di straniamento e l'immagine della ruota che si frappone al corso del fiume rappresenta proprio quell'atto odioso e innaturale quale è la violazione del corpo di un essere umano.

E' interessante fare una digressione sull'importanza del mondo naturale nel cinema nipponico, soprattutto in quello dei *jidaigeki*. Anche nei film più violenti il paesaggio circostante rimane sempre un elemento fondamentale: un combattimento all'alba su di una spiaggia sconfinata, un massacro circondato da candida neve o un assassinio in mezzo ad una radura colpita dal sole (scene che vengono, peraltro, riproposte in *Shurayuki hime*) hanno tutte un proprio significato particolare e derivano da una tradizione artistica che ha dominato a lungo lo scenario dei film giapponesi. Ciò tende ad elevare il film e a porlo in un contesto più ampio. Molto spesso gli alberi sono testimoni silenti della follia sanguinaria degli uomini e delle loro spade. Altre volte il vento e la pioggia, o anche la neve, servono ad enfatizzare la furia e il caos totale di una battaglia.

La natura è quindi usata in modo simbolico per supportare un significato sottinteso, ma a volte questo simbolismo si perde nel viaggio verso l'occidente; un linguaggio codificato di una metafora, familiare ad ogni spettatore giapponese, deve essere reso esplicito agli occhi di un pubblico occidentale, il quale non può essere a conoscenza del fatto che la ripresa di un fiume può riferirsi all'impermanenza della vita, o che un fiore di ciliegio che si stacca dal ramo simbolizza la natura effimera della giovinezza ed il repentino avvicinarsi della morte. L'avvicendarsi delle stagioni

indica un cambiamento nella storia e spesso marca l'evoluzione o il decadimento di un determinato personaggio e delle relazioni che questi ha intrapreso con altri. Il tempo atmosferico rimanda sempre ad un qualcosa di altro: la pioggia può segnare l'inizio di un cambiamento nella trama o dare semplicemente enfasi. Si può concordare con quello che sostiene Donald Richie: *«[...] se il cinema americano è forte nell'azione e quello europeo nella caratterizzazione, quello giapponese è ricco nel mood e nelle atmosfere, nel presentare i personaggi nel loro ambiente circostante.»*[243]; e ancora aggiunge, avvalendosi delle parole del regista Juzō Itami: «*Un regista giapponese può mostrare una singola immagine e l'audience immediatamente capirà tempo, luogo e background. Per questo i film giapponesi...risultano così singolari per gli stranieri.»*.[244]

In definitiva, *Shurayuki hime* è molto più di un semplice *fukushū mono*. Alle scelte stilistiche e alla poetica della violenza, si affianca anche una sensibilità storica e sociopolitica che descrive il Giappone di fine 1800, scelta questa, ancora una volta in linea con il manga. L'ambientazione è collocata alla fine dell'era Meiji, periodo di transizione e di cambiamenti, in cui i valori tradizionali si scontrarono con una sempre più influente incursione della cultura occidentale. Il primo film riporta gli accadimenti descritti nel manga; la storia parte nel 1873, ma il presente della narrazione è il 1894 e tutto racconta della corruzione della classe politica e della sfrenata corsa alla modernizzazione.

Il sequel, basato su una meno originale e più lineare struttura narrativa, è ancora più apertamente di carattere politico e, come si è visto, per alcune similitudini è stato decisamente ispirato dal contesto di *Fukkatsu no shō*. La storia ha inizio nel 1905, sullo sfondo della fine della guerra con la Russia nella decisiva battaglia di Tsushima dalla quale il Giappone uscì vittorioso, consolidando il suo status di potenza navale (simbolica la nave che si profila all'orizzonte prima che Yuki venga catturata) e si conclude due anni dopo, proprio nel giorno della commemorazione dell'evento.

[243] Donald Richie, Japanese Cinema - Film, Style and National Character, Garden City, New York, Anchor Books, 1971, p. xix.
[244] Donald Richie, *Japanese Cinema - An Introduction*, Hong Kong, Oxford University Press, 1990, p.83.

Accanto alla critica al militarismo, alla corruzione della classe militare e del governo, si narra delle torture e delle ingiustizie subite dai dissidenti, dagli appartenenti al movimento anarchico e dalle classi povere del paese: una baraccopoli viene bruciata solo per gli scopi egoistici del governo, simbolo dello scarso valore dato alle vita umana.

«その頃、それら一切に背を向け、ひたすら修羅の旅を続ける女があった». [245]

[245] Con questa citazione ho riportato in forma scritta una frase pronunciata dalla voce narrante nel film *Shurayuki hime - Urami renka*, 1974, regia di Fujita Toshiya. Di seguito ne fornisco la traslitterazione e la traduzione. TRASL.: *sono koro, sorera issai ni se wo muke, hitasura shura no tabi wo tsuzukeru onna ga atta.* TRAD.: A quel tempo, voltando le spalle a tutto questo, una donna continuava imperterrita il suo viaggio lungo la strada della carneficina.

Capitolo 5
L'impronta di Shurayuki hime

5.1 I manga degli stessi anni

Sulla scia del successo del *manga* nato dalla collaborazione della coppia dei Kazuo, negli stessi anni, molte altre furono le eroine solitarie protagoniste di varie vicende e La Marca cita, tra tutti, i tre esempi degni di nota.[246]

Pochi mesi dopo la pubblicazione di *Shurayuki hime*, uscì *Himon no onna* (*La donna dalla voglia scarlatta*, 1972) per la sceneggiatura di Ikeda Etsuko e i disegni di Maki Miyako (n. 1935), una coppia tutta al femminile. Il *manga* venne pubblicato a puntate per la prima volta sulla rivista femminile *Shūkan josei seven* e in seguito raccolto in due volumi. Il *manga* è ambientato durante il *bakumatsu* e racconta la storia di Hisa, una donna che viene abbandonata dalla madre poco dopo averla messa al mondo e averla nutrita con il proprio sangue. L'unico ricordo che rimarrà a Hisa della madre è un *kanzashi* (forcina ornamentale per capelli) provvisto di una lama affilata. La ragazza, nonostante il triste passato e le numerose difficoltà incontrate lungo il suo cammino, trova l'amore con Yaichi per il quale è disposta a tutto. Si possono riscontrare, dunque, alcune similarità con Yuki anche se la storia delle due donne è completamente differente: in entrambi i casi la madre delle protagoniste muore subito dopo averle date alla luce, entrambe occultano la loro arma attraverso un oggetto di uso comune, entrambe hanno un tragico passato e molti nemici da combattere. Inoltre, entrambe presentano una voglia sul corpo; nel caso di Hisa, una voglia scarlatta a forma di farfalla - elemento distintivo del personaggio - e nel caso

Himon no onna

[246] Cfr. Paolo La Marca, a cura di, postfazione a: Koike Kazuo, Kamimura Kazuo, op. cit., vol. 2.

Kunoichi torimonochō

di Yuki, una voglia a forma di fiore sulla coscia, voglia che permette a Kiku, compagna di cella di Sayo, di riconosce Yuki dopo tanti anni e di insegnarle l'arte del borseggio (capitolo cinque, *Scene di un massacro al Rokumeikan*).

Il secondo *manga* proposto da La Marca è *Kunoichi torimonochō* (*Le indagini di una kunoichi*) di Ishinomori Shōtarō (1938-1998), un *jidaigeki mono* pubblicato a puntate su *Comic&Comic* tra il 1973 e il 1974. Figlia adottiva di un detective, Hidori è una giovane *kunoichi* che viaggia in incognito di villaggio in villaggio, dopo essersi resa conto della corruzione che vigeva all'interno del clan in cui è stata allevata e istruita per diventare un *ninja*. Lungo il suo cammino, Hidori incontrerà molti nemici e risolverà intricati casi investigativi. A metà tra una storia di vendetta e una storia di investigazione, come in *Shurayuki hime*, anche in *Kunoichi torimonochō* il perno attorno al quale ruota tutta la narrazione è rappresentato dall'affascinante e letale protagonista e la storia è intrisa di atmosfere che presentano un perfetto connubio tra erotismo e violenza.

Infine, ancora Kamimura Kazuo disegna *Beni tokage* (Lucertola rossa, 1975) per la sceneggiatura di Saitō Kōichi (n. 1943). Ambientato durante l'era del *bunmei kaika*, il *manga* racconta le vicende di Marie, figlia segreta di Hijikata Toshizō (1835-1869), una delle figure più importanti dello *Shinsengumi*. La bambina, all'età di cinque anni, viene mandata a Parigi e lì viene istruita nell'arte del combattimento con la spada da Genji, amico fidato di Hijikata. Compiuti diciannove anni, Marie è diventata una bellissima ragazza dalle abilità eccezionali ed è ormai

Beni tokage

pronta per ritornare in Giappone; in patria si innamora perdutamente di un giovane rivoluzionario e diventa la voce dei più deboli, combattendo contro tutte le ingiustizie della società, per garantire che la libertà di ogni uomo venga rispettata; nelle sue missioni di vendetta la accompagna sempre una velenosa lucertola rossa. Analizzando il personaggio di Marie, La Marca fa notare come quest'ultima potrebbe essere considerata una sintesi tra *Shurayuki hime* e *Himon no onna*, in cui la natura vendicativa di Yuki coesiste col folle amore provato da Hisa per Yaichi. Per altro, Marie rispecchia in toto le caratteristiche della *dokufu* grazie al veleno dell'inseparabile lucertola con il quale annienta i suoi nemici.

5.2 Il cinema occidentale degli stessi anni

In Giappone, Yuki è sicuramente una delle prime antieroine a inaugurare l'archetipo della donna forte e autosufficiente, che oggi è ormai diventato un ruolo abbastanza comune (ma non per questo scontato) sia nel mondo del cinema che della televisione o dei *manga*. *Shurayuki hime* prende vita in un periodo in cui, sullo schermo, le donne diventavano delle eroine formidabili ma venivano allo stesso tempo brutalizzate, eventi - questi - che riflettevano a livello mondiale lo stesso contrasto che caratterizzava il processo di emancipazione femminile in quegli anni. Anche sul piano internazionale, dunque, nascevano i nuovi modelli di antieroina, soprattutto all'interno dei *film d'exploitation*. Tra i tanti titoli prodotti negli anni settanta, vorrei porre l'attenzione su cinque film in particolare, non tanto per le loro trame, quanto per il comune denominatore che li lega a Yuki: la ricerca e l'annientamento di ogni nemico che abbia causato a queste donne un danno irrecuperabile, anche se, a mio avviso, in queste opere non è possibile rinvenire alcuna traccia del lirismo presente in *Shurayuki hime*.

Pam Grier interpreta Coffy

Tra gli esempi più famosi del genere *blaxploitation* [247] è sicuramente da menzionare *Coffy* (id., 1973), diretto da Jack Hill (n. 1933) e interpretato dall'attrice Pam Grier, una delle icone del genere. Coffy è una giovane infermiera di Los Angeles con una situazione familiare piuttosto difficile, visto che la sorella maggiore si prostituisce e il fratello è un tossicodipendente. L'unico motivo di felicità sembra essere la relazione col fidanzato Howard, un politico in ascesa. Tuttavia, quando scopre che anche la sorellina più piccola è finita nel giro della droga ed è ora

[247] Sottogenere dei *film d'exploitation*, il termine deriva dalla contrazione delle parole inglesi "black" ed "exploitation" ed è un genere che ha come protagonisti personaggi afroamericani. Le trame di questi film si snodano all'interno del mondo della droga e della prostituzione, facendo riferimento anche al problema razziale.

ricoverata in un centro di riabilitazione per un'overdose, decide di farsi giustizia da sola, uccidendo lo spacciatore e il suo capo, dopo averli adescati con la scusa di essere una tossicodipendente disposta a tutto pur di avere la sua dose. In seguito, Carter, un poliziotto caro amico di Coffy, viene picchiato selvaggiamente da malviventi dello stesso ambiente della droga, poiché egli rifiuta di lasciarsi corrompere come gli altri collegi e minaccia di denunciarli tutti. Coffy, stabilisce di mettere fine definitivamente a tutte queste ingiustizie e di portare a termine la sua vendetta. Usando la sua astuzia e facendo leva sulla sua sensualità, la donna riesce ad entrare in contatto col mondo della prostituzione e della droga arrivando fino ai piani alti. Prima di uccidere Vitroni, l'uomo al vertice di tutto, viene fermata e torturata. Gli uomini di Vitroni scoprono che Coffy è la donna di Howard, il quale afferma di non aver nessun legame con lei e che la sua vita non vale nulla. Disposto, pertanto, a perderla pur di alimentare la sua sete di denaro, Howard lascia Coffy al suo destino, la quale però riesce a fuggire e finalmente si sbarazza di tutti i suoi nemici compreso il suo ex amante.

Il film avrebbe dovuto avere un seguito dal titolo *Burn, Coffy Burn*, ma la casa di produzione bloccò il progetto per paura di un flop. Un anno dopo, il regista decide di girare *Foxy Brown* (id.,1974), sempre con Pam Grier nel ruolo della protagonista. Viste le analoghe dinamiche riscontrabili nelle due pellicole, ambientate entrambe nel mondo della droga e della prostituzione, *Foxy Brown* viene considerato il sequel non ufficiale di *Coffy*. Questa volta l'eroina si chiama Foxy e deve vendicarsi degli uomini che hanno ucciso il suo fidanzato, un poliziotto sotto copertura. A capo di tutto c'è Miss Kathrine, la quale, insieme al

Pam Grier nei panni di Foxy

suo amante, gestisce un giro di prostitute di lusso e lo spaccio di droga locale. Foxy si fingerà disposta a lavorare per lei con lo scopo di sabotare l'organizzazione dall'interno e ottenere la vendetta per l'uomo che ha amato.

In effetti, Coffy e Foxy potrebbero essere la stessa persona; entrambe donne dal linguaggio colorito, abili nell'uso di armi e consapevoli del proprio corpo e della loro sensualità, usata per infiltrarsi nel sistema che ha fatto del male alle persone che amano e distruggerlo. Sono antieroine che si rifiutano di giocare secondo le regole, *bad girls* dal corpo mozzafiato, molto più letali e spietate delle loro controparti maschili.

Madeline

I titoli che seguono appartengono al filone *rape ad revenge*[248], un altro sottogenere dei *film d'exploitation*. In primo luogo, è da citare la pellicola svedese *Thriller, A Cruel Picture* (titolo originale: *Thriller, en grym film*, 1974) diretta da Bo Arne Vibenius (n. 1943). Il film è considerato un cult di nicchia per la violenza mostrata e per le scene di sesso molto esplicite che, tuttavia, non sono abbastanza numerose da far rientrare il film nel genere pornografico. Madeline (Christina Lindberg), è una ragazza che da bambina è stata vittima di violenza sessuale e che da allora ha smesso di parlare per il trauma subito. Da adolescente conduce tranquillamente la sua vita in campagna insieme ai genitori; un giorno perde l'autobus per andare in città e accetta ingenuamente un passaggio da uno sconosciuto che si rivelerà essere Tony, un protettore in cerca di nuove reclute da aggiungere alla sua schiera di prostitute. Il suo modus operandi è sempre lo stesso; adesca giovani e ingenue ragazze invitandole a cena e facendole ubriacare per poi renderle dipendenti dalla droga tramite delle iniezioni potentissime. Madeline, dapprima cerca di

[248] Lett. "stupro e vendetta", anche i film di questo genere appartengono al cinema *d'exploitation*, presentando dei punti fissi nella trama: una ragazza innocente viene violentata da uno o più uomini; dopo essere sopravvissuta la ragazza metterà in atto la vendetta a danno dei suoi stupratori.

ribellarsi, ma viene subito punita: Tony le caverà un occhio. La ragazza sarà così costretta ad indossare una benda, la quale contribuirà a rendere iconico il personaggio.[249] La protagonista sembra essere ormai intrappolata in questo circolo vizioso, ma quando scopre che i genitori si sono tolti la vita per il dolore di aver perso una figlia (Tony ha mandato loro una falsa lettera piena di odio a firma di Madeline) decide di reagire. Diventa la ragazza più richiesta dai clienti, accetta di subire ogni tipo di umiliazione solo per accumulare sempre più denaro; impara a sparare, a combattere e a guidare auto da corsa, tutto questo le servirà per mettere a punto il suo piano di vendetta nei confronti di tutti coloro che le hanno rovinato la vita.

Del 1978 è *I Spit on Your Grave* (titolo italiano: *Non violentate Jennifer*) di Meir Zarchi (n. 1937); la trama è piuttosto semplice e lineare, ma è la durezza e il realismo con cui sono girate le scene a renderlo uno dei film di punta del genere *rape and revenge*. La giovane e bella scrittrice newyorkese Jennifer Hills (Camille Keaton), durante il periodo estivo si trasferisce in un'isolata villetta di campagna nel Connecticut, per scrivere il suo primo romanzo in tutta tranquillità. Appena arrivata al paese si ferma a fare benzina e attira subito l'attenzione di Johnny, e dei suoi compagni, Stanley e Andy, due fannulloni disoccupati che passano le giornate al distributore. Anche Matthew, un timido ragazzo con problemi di socializzazione, si invaghisce di lei quando le porta a casa la spesa e subito dopo racconta agli altri tre di averla vista in abiti succinti. I giorni passano e Jennifer trascorre le sue giornate tra lo scrivere il romanzo e il rilassarsi prendendo il sole in riva al lago. Un giorno, semplicemente annoiati dalla monotonia del luogo e solleticati dal pensiero di una possibile avventura con Jennifer, i quattro ragazzi decidono di presentarsi a casa della scrittrice e quello che sembra essere

Jennifer

[249] Tarantino si ispirerà a lei per creare Elle, uno dei personaggi di *Kill Bill*.

un semplice scherzo di cattivo gusto si trasforma in un escalation di orrore e cruda violenza: Jennifer viene ripetutamente picchiata e violentata dal gruppo, cerca di fuggire nei boschi ma viene sempre anticipata dagli uomini che, conoscendo bene la zona, ogni volta prevengono le sue mosse; la donna riesce a ritornare a casa per raggiungere il telefono e chiedere aiuto, ma i ragazzi sono nuovamente lì ad aspettarla e la violentano per l'ultima volta. Matthew riceve il compito di ucciderla, il ragazzo, tuttavia, non ci riesce e mente agli altri. Jennifer è sopravvissuta a quella tortura ma qualcosa è cambiato in lei; aspetta solo il tempo di guarire dalle ferite e riprendersi per poi vendicarsi di ognuno dei suoi seviziatori, uccidendoli in una sorta di contrappasso dantesco con le stesse modalità utilizzate per violentarla.

Thana

L'ultimo titolo è *Ms. 45* (titolo italiano: *L'angelo della vendetta*, 1981) diretto da Abel Ferrara (n. 1951). E' la storia di Thana (Zoë Lund), una ragazza muta (si noti l'analogia con Madeline), che lavora come sartina in un negozio di vestiti. Thana è timida e conduce una vita tranquilla e dimessa. Un giorno viene trascinata in un vicolo e brutalmente stuprata; come se non bastasse, quando ritorna a casa viene sorpresa da un ladro il quale, per la rabbia di non aver trovato né soldi né oggetti di valore, violenta anch'egli la ragazza. Questa volta Thana reagisce e uccide l'uomo con un ferro da stiro nascondendo il cadavere in bagno. Il giorno dopo decide di sezionare il corpo e di chiudere i vari pezzi in sacchi della spazzatura, per sbarazzarsene poco alla volta. Il trauma subìto è talmente forte che Thana si trasforma completamente; si appropria della pistola del ladro - una calibro 45 - e decide di diventare una sorta di paladina della giustizia: comincia ad assentarsi sempre più spesso dal lavoro per uscire di notte, truccata e vestita in modo provocante, col fine di attirare il maggior numero possibile di uomini per poi ucciderli a sangue freddo. Ormai la nuova

personalità di Thana ha preso del tutto il sopravvento su di lei, tanto che ella ha in progetto di compiere un'ultima grande strage ad una festa in maschera organizzata dai colleghi di lavoro. Dopo aver sedotto e ucciso il capo in una stanza isolata, Thana, come in trance, si avventa sulla folla dei partecipanti i quali, inorriditi, cercano di mettersi in salvo. Tra i presenti alla festa, la ragazza - come sappiamo - condizionata dalla sua logica perversa, prende di mira solo gli uomini, ma viene sorpresa da una delle sue giovani college che la pugnala alla schiena mettendo fine alla sua follia omicida.

5.3 Il cinema degli anni duemila

Giappone - Oltre all'adattamento cinematografico di Fujita Toshiya, nel 2001 è stato girato un'altro film ispirato al *manga*, dall'analogo titolo *Shurayuki hime*, ma meglio conosciuto come *Princess Blade*, diretto da Satō Shinsuke (n. 1970), il quale ripropone in chiave moderna la figura di Yuki. Il film è ambientato in un prossimo futuro e racconta di un paese che, ancora isolato dal mondo (il nome non viene specificato, ma il *setting*, per analoga situazione di isolamento, ricorda il Giappone dell'era Tokugawa), è ora dominato da un governo oppressivo che ha preso il sopravvento sulla monarchia e si avvale del Takemikazuchi, un clan in precedenza fedele all'imperatore e ora diventato un'accolita di feroci assassini che eliminano chiunque si opponga all'operato del governo. Il membro più forte del Takemikazuchi è una guerriera di appena vent'anni, Yuki (Shaku Yumiko) che, orfana di entrambi i genitori, è diventata un'arma fredda e letale. La madre di Yuki era la principessa Azora, un tempo a capo del clan, deceduta durante un combattimento. Yuki cresce come un soldato che, senza discutere, porta a termine ogni volta le sue missioni fino a quando scopre che fu proprio il nuovo capo del clan - Byakurai - nella sua ascesa al potere, ad uccidere la madre. Yuki decide di ribellarsi e, dopo essere stata ferita in battaglia, fugge e trova rifugio in una stazione di servizio gestita da Takashi, un ragazzo in realtà membro dell'esercito dei ribelli. Nonostante la reciproca diffidenza iniziale, Takashi si prende cura di Yuki e i due stringono un forte legame, facendo provare alla ragazza un sentimento nuovo: la sensazione di amare ed essere amati. Una volta guarita, Yuki è pronta ad ultimare la vendetta contro il clan che ha tradito la sua famiglia. Nonostante l'apporto fornito nella coreografia dei combattimenti da Donnie Yen, maestro di arti marziali e attore famoso in Italia per il ruolo di

Yuki

protagonista in *Ip Man* (2008), la trama del film manca di sostanza e l'interpretazione della giovane attrice protagonista non regge assolutamente il confronto con quella della Kaji di quasi trent'anni prima.

Restando sempre all'interno del cinema nipponico, un altro esempio di eroina, vera e propria macchina da guerra è, come suggerisce il titolo, *Kataude Mashin Gāru* (lett. "ragazza meccanica con un solo braccio", titolo inglese: *The Machine Girl*, 2008), diretto da Iguchi Noboru (n. 1969), bizzarro regista giapponese famoso per i suoi film horror-splatter dai contenuti spesso erotici. La storia racconta di Ami Hyūga (Yashiro Minase), una semplice studentessa che si prende cura del fratello minore Yū, in seguito al suicidio dei genitori, avvenuto perché questi furono accusati ingiustamente e additati come assassini. All'insaputa della ragazza, un gruppo di teppisti capeggiati da Kimura Shō, giovane erede della famiglia Hattori Hanzō (un clan di sadici *yakuza* che vanta un passato di antenati *ninja*), tormenta Yū e il suo amico Takeshi fino a causare la loro morte. La polizia fa passare l'incidente come l'ennesimo caso di suicidio da parte di due fragili ragazzini e Ami sembra essere l'unica a sostenere il contrario; persino Miki e suo marito, i genitori di Takeshi, credono alla versione della polizia e cacciano Ami, nella loro officina per chiedere aiuto. Quando Ami è ormai conscia del fatto che i colpevoli rimarranno impuniti, decide di farsi giustizia da sola eliminando tutti i coinvolti nella morte del fratello. Tuttavia, nell'assalto alla villa del clan Hattori, viene catturata e, nel corso di un'indicibile tortura, le viene anche amputato un braccio. Ami riesce comunque a scappare e a raggiungere l'officina di Miki, che ora le crede e si prende cura di lei accettando di unirsi alla sua vendetta. Il marito di Miki, abile meccanico, fornisce ad Ami l'arma perfetta per combattere: una

Ami

mitragliatrice al posto del braccio amputato[250]. Dopo il completamento dell'arma, Ami ritorna insieme a Miki alla villa per annientare, una volta per tutte, ogni singolo membro del clan Hattori.

Ami è sicuramente un'assassina letale tanto quanto la Yuki di *Lady Snowblood* (e sicuramente supera Yuki almeno per quanto riguarda lo spargimento di sangue, nel vero senso della parola), ma potrebbe essere considerata vicina anche alla figura dell'antieroe letterario e cinematografico Tange Sazen, privato di un occhio e di un braccio durante lo scontro con quelli che l'hanno tradito. Nel pieno rispetto dello stile *splatter/gore*, anche in *Machine Girl* non mancano copiosi getti di sangue che schizzano come geyser dai corpi mutilati dei personaggi, ma la violenza è talmente esagerata da risultare fumettistica e da indurre più al sorriso che all'orrore. Tuttavia, il film rimane sicuramente un cult per gli appassionati del cinema asiatico *d'exploitation* e del cinema ultraviolento in generale.

Corea - Uscendo dai confini del Giappone, ma restando comunque all'interno del cinema asiatico, uno degli esempi moderni della donna bella e vendicativa potrebbe essere rappresentato da Geumja, la protagonista di *Chinjeolhan Geumjassi* (lett. "Geumja dall'animo gentile", 2005), meglio conosciuto in Italia col titolo di *Lady Vendetta*, capitolo conclusivo della cosiddetta "trilogia della vendetta"[251] di Park Chanwook (n. 1963).

Geumja (Lee Yeongjae) si trova in carcere perché costretta, ancorchè incolpevole, a confessare l'omicidio di un bambino di soli sei anni. L'accaduto finisce su tutti i giornali e, nonostante venga additata come spietata assassina, nessuno può fare a meno di restare abbagliato dalla bellezza angelica della ragazza la quale, all'epoca, aveva diciannove anni. In prigione segue una condotta esemplare, diventa una cristiana devota e prega ogni giorno per espiare i suoi peccati; la sua, tuttavia, è solo

[250] Il regista Robert Rodriguez (n. 1968) molto probabilmente si ispira alla protagonista di *Machine girl* per la creazione del personaggio di Cherry Darling, la *go-go dancer* di *Planet Terror* (2007), interpretata da Rose McGowan. Analogamente ad Ami, anche Cerry Darling ha una mitragliatrice impiantata sul corpo, precisamente sulla gamba anzichè sul braccio.

[251] I tre film sono *Mr. Vendetta* (2002), *Old Boy* (2003) e *Lady Vendetta* (2005).

una maschera che indossa per poter elaborare la vendetta contro chi l'ha incastrata, tessendo - intanto - la sua rete di amicizie e di alleanze tra le detenute, aiutandole nel risolvere loro piccoli o grandi problemi, guadagnando in questo modo l'appellativo di "Geumja dall'animo gentile".

Ad incastrare Geumja è stato Baek, il suo ex insegnante di inglese, al quale ha chiesto aiuto una volta scoperto di essere rimasta incinta. Baek all'apparenza sembra un comune insegnante, ma in realtà nasconde una natura sadica e deviata; rapisce il piccolo Wonmo e riesce a ottenere il riscatto, ma poi uccide comunque il bambino. Per riuscire a cavarsela, rapisce anche la figlia di Geumja e costringe la ragazza ad addossarsi tutta la colpa, altrimenti ucciderà la bambina (Geumja ritroverà la figlia, data in adozione ad una famiglia australiana). Una volta scontata la pena, Geumja riceve aiuto nella messa a punto del suo piano da tutte le detenute che non hanno dimenticato i favori ricevuti. Una volta catturato Baek, Geumja scopre che in realtà Wonmo non è stata l'unica vittima: ben altri quattro bambini hanno subito la stessa fine con lo stesso modus operandi. Geumja decide, quindi, di chiamare le famiglie di tutte le vittime e dare a loro la possibilità di decidere delle sorti dell'uomo, se consegnarlo alle autorità o essere allo stesso tempo suoi giudici e boia. Sarà proprio quest'ultima la soluzione scelta dalle famiglie.

Geumja

Nel film si passa dal registro comico, quasi surreale (con volti che risplendono di luce propria, uomini dal corpo di cane e nuvole che leggono nei pensieri), attraversando la realtà più cruda, fino ad arrivare a scene che toccano momenti di tragico lirismo. Nonostante le atmosfere del film siano, dunque, completamente diverse da quelle di *Shurayuki hime*, si possono, tuttavia, trovare alcuni parallelismi. Per quanto riguarda la narrazione, anche *Lady Vendetta* presenta una descrizione

degli eventi tutt'altro che lineare ma che procede, piuttosto, per associazioni di idee e di rimandi. Inoltre, l'espediente del fermo-immagine per presentare Geumja e le altre detenute, accompagnato da una didascalia che segna gli anni scontati, è analogo a quello usato da Fujita per presentare gli assassini in *Shurayuki hime*. Compatibilmente con il mezzo, anche nel *manga* viene usato un espediente simile, vale a dire una lista in cui vengono elencati tutti i nomi, i reati e gli anni da scontare di ogni detenuta rinchiusa nella stessa prigione della madre di Yuki. Geumja e Yuki sono molo simili, entrambe bellissime - di una bellezza eterea - pacate ma letali, con un viso di porcellana in cui spiccano due occhi rosso fuoco, ardenti di rancore per Yuki e colorati da un vivido ombretto rosso per Geumja. Il rosso è in contrasto con i paesaggi innevati in entrambi i film, sporcati del sangue versato in nome della vendetta. Entrambe determinate, disposte ad aspettare, a sopportare, a pianificare meticolosamente ogni dettaglio della vendetta, entrambe aiutate dalle compagne di cella (compagne della madre nel caso di Yuki).

Due sono le differenze che dividono le protagoniste. Nella pellicola coreana, la vendetta diventa un atto collettivo, non solo un fatto personale e Geumja rappresenta lo strumento che collega la vittima al carnefice. Yuki, al contrario, è sola ed è lei e solo lei a portare il peso della sofferenza e del rancore. Inoltre, due grandi tematiche a contrasto dominano l'andamento della storia in *Lady Vendetta*: la dannazione contro la purezza e il peccato contro la redenzione; il contrasto è reso visivamente dall'ombretto rosso di Geumja, il quale viene lavato via una volta che la donna ha portato a termine il suo dovere, espiando il proprio peccato, vale a dire quello di essere stata indirettamente complice degli atti di un mostro; ora è pronta ad immergersi nella purezza e in un certo senso lo fa veramente: infatti, nella scena finale, surreale ma piena di significato, affonda letteralmente la faccia in una candida torta glassata. In Geumja si legge un totale e disperato desiderio di redenzione, speranza a tratti percepibile anche in Yuki la quale, tuttavia, è ben conscia di avere abbandonato da tempo la strada dell'umanità e di non avere più nessuna possibilità di salvezza.

America - Infine, la pellicola più famosa, testimone dell'influenza di *Shurayuki hime*, è sicuramente *Kill Bill* di Quentin Tarantino (n. 1963). Prodotto dalla Miramax Films, il quarto film dell'eccentrico regista statunitense si divide in due episodi, *Kill Bill Vol.1* (2003) e *Kill Bill Vol.2* (2004).

Le opere sono ampiamente conosciute e non c' bisogno di raccontarne le trame nei minimi dettagli. Entrambi i titoli narrano della vendetta de "La Sposa", personaggio nato da un'idea congiunta del regista e di Uma Thurman, l'attrice che lo interpreta. Dopo aver scoperto di essere incinta, Beatrix Kiddo, killer appartenente alla "Squadra Assassina Vipere Mortali", sparisce dalla circolazione e lascia Bill, il capo della Squadra, cercando di ricostruirsi una vita in Texas con un altro uomo. Bill scopre dove si nasconde e si presenta con le altre Vipere alle prove del suo matrimonio massacrando tutti i presenti. Beatrix riesce miracolosamente a sopravvivere e dopo quattro anni di coma si risveglia, pronta a cancellare tutti i colpevoli dalla sua lista di morte, ritenendoli oltretutto responsabili anche della perdita della figlia. Alla fine del primo film è a metà strada; il traguardo verrà raggiunto nel secondo film, dove scoprirà che, in realtà, la figlia che portava in grembo non è morta, ma è stata allevata da Bill.

Tarantino è famoso per disseminare qua e là nei suoi film citazioni o spunti presi da altri lavori, e - solo per fare qualche esempio - il cinema nipponico insieme ai western di Leone rientrano proprio nelle sue scelte. Pertanto *Kill Bill* risulta un mix di elementi western, film sui *samurai*, *kung fu movie* e molto altro. Sarebbe facile accusare il regista di poca originalità; occorre riconoscerne piuttosto l'abilità nel prendere,

Paralellismi tra le inquadrature: in alto, il corpo ormai senza vita di Sayo (la madre di Yuki) e in basso una delle prime inquadrature di Beatrix in *Kill Bill*

trasformare e far sua ogni citazione utilizzata, analogamente a quanto ha sempre fatto il popolo giapponese con tutti gli elementi culturali esterni con i quali è entrato in contatto: in questo senso Tarantino possiede "un'anima giapponese".

Nonostante l'infinito numero di citazioni, *Shurayuki hime* resta sicuramente l'opera che ha principalmente influenzato i film. Partendo dalla storia in generale, in entrambi i casi si tratta di una donna che, dopo una lunga attesa, completa la sua lista di morte e compie la vendetta nei confronti di tutti coloro che l'hanno fatta soffrire e che le hanno sottratto violentemente tutti gli affetti familiari; altri elementi in comune sono l'estenuante allenamento con un severo maestro, intrapreso per diventare una vera e propria macchina da guerra e l'abbandono di qualsiasi sentimento che non sia il rancore.

I quattro assassini di *Shurayuki hime* (in alto) e le quattro Vipere di *Kill Bill*

Tarantino, in realtà, non si limita a ripercorrere semplicemente la trama di *Shurayuki hime*, ma ne adotta anche importanti elementi strutturali. Identica è la divisione in capitoli della vicenda; identico è l'andamento non lineare della trama unitamente al frequente uso di flashback. Usando lo stesso espediente di Fujita, presenta la banda di assassini attraverso un fermo-immagine (tecnica usata anche in *Lady Vendetta*, come abbiamo visto); identica è l'inquadratura dei quattro criminali che guardano dall'altro la madre di Yuki, riversa sul corpo ormai senza vita del marito e quello delle quattro Vipere Assassine che guardano La Sposa agonizzante in un bagno di sangue sul parquet della chiesa.

Passando ad altre tematiche, come in *Shurayuki hime*, anche in *Kill Bill* è presente il concetto della vendetta che si perpetua e non si esaurisce mai, generando violenza su violenza, sostanziato nelle figure della figlia di Takemura Banzō, la quale pugnala Yuki alla fine del primo film, e in quella - ancora potenziale - della figlia di Vernita

Yuki stremata dopo l'ultimo combattimento contro Gishirō (in alto) e Oren sconfitta da Beatrix

Green, il primo dei nemici in ordine di apparizione a soccombere nel combattimento con Beatrix.

La narrazione del passato di Oren Ishii viene fatta attraverso un anime (prodotto dalla Production I.G., la stessa di *Ghost in the Shell* and *Blood the Last Vampire* per intenderci), scelta analoga a quella di Fujita, il quale introduce alcune tavole del *manga* originale per raccontare la storia di Sayo nell'episodio dei "tumulti della tassa di sangue". All'interno della parte animata, inoltre, nel momento dell'uccisione del responsabile della morte dei genitori, la piccola Oren pronuncia parole simili a quelle proferite da Yuki prima di uccidere Takemura.

Epica è la scena del combattimento in un panorama innevato tra Oren e Beatrix, con elementi visivi molto simili all'ultima scena di *Shurayuki hime*; confrontando le inquadrature, Yuki e Oren sono quasi in posizioni speculari. Da aggiungere che il contrappunto musicale della scena non è altro che il *Shura no hana*, brano portante della colonna sonora di *Shurauki hime* cantato da Kaji Meiko.[252] Yuki e Oren sono fisicamente molto simili, anzi, Oren sembra essere proprio la copia di Yuki. Inoltre, le due donne condividono analoghi trascorsi: si vendicano entrambe della morte dei propri genitori e iniziano la loro carriera di assassine intorno ai vent'anni. Per estensione, in effetti, anche Beatrix e Oren sono simili; diciamo che

Oren (in basso) e Yuki

[252] Nei *credits* di entrambi i film, vol.1 e vol. 2, è presente anche *Urami bushi*, cantata sempre dalla Kaji, ma appartenente alla colonna sonora di *Sasori*.

entrambe presentano delle caratteristiche appartenenti a Yuki ed è come se fossero delle rappresentazioni simili, ma diametralmente opposte , della personalità di Yuki.

Al contrario, non v'è dubbio che Beatrix sia diversa da Yuki, da Oren, ma anche dalla Geumja di *Lady Vendetta*, per un aspetto ben preciso. Le tre antieroine asiatiche hanno tutte la stessa calma letale, sono tutte assassine silenziose e determinate allo stesso tempo, diverse da Beatrix la quale, in uno stile tutto "tarantiniano" cerca il confronto, vuole lo spettacolo, compie gesti eclatanti, guida macchine vistose e si annuncia ad Oren urlando tra la folla del club, prima di affrontare la banda degli Ottantotto Folli. Sicuramente è qui che si nota la differenza del background culturale e che inevitabilmente non può non riflettersi anche nel tratteggio di personaggi cinematografici: Beatrix è una donna forte che però si comporta come un uomo. Con ciò non sostengo che la componente maschile prevalga su quella femminile; in lei c'è sofferenza, c'è perfino la dolcezza di una madre che abbraccia la propria figlia, ma non riuscirà mai ad appropriarsi di quella violenza travestita da quiete e di quell'eleganza carica di sensualità che, come un'aura, circonda la figura di Yuki.

APPENDICE A

1) Tsukue Ryūnosuke

In *Daibosatsu tōge* di Okamoto Kihachi**,** il ruolo di Ryūnosuke è affidato all'attore Nakadai Tatsuya, il quale riesce perfettamente a caratterizzare il personaggio con le sue espressioni del volto e il linguaggio del corpo, in una performance che Patrick Galloway definisce agghiacciante e straordinaria allo stesso tempo.[253] Il protagonista è la pecora nera della scuola *Kogen Itto*; la sua tecnica viene definita crudele dal suo maestro: egli abbassa la guardia facendo credere all'avversario di non essere concentrato e cerca di attirarlo il più vicino possibile per poi colpirlo di sorpresa; usare l'inganno in combattimento non rientra nell'etica della scuola. Se la spada riflette l'anima, come afferma il maestro Shimada Toranosuke (Mifune Toshirō), ad una mente diabolica corrisponderà un modo di combattere crudele e spietato. Ryūnosuke è un sociopatico senza compassione né scrupoli; i suoi occhi freddi e senza emozione si accendono solo quando deve porre fine alla vita di qualcuno; il suo sorriso sadico mette i brividi: *«vive per uccidere, e questa è l'unica cosa che lo sostenta nella sua vita altrimenti vuota»*.[254] In un duello dimostrativo, gli viene chiesto di perdere di proposito contro il suo avversario, Utsugi Bunnojō, in modo da non minare la carriera di quest'ultimo. Ryūnosuke non solo lo sconfigge, ma lo uccide con un unico preciso colpo; d'altronde Bunnojō lo aveva attaccato con tutta la rabbia possibile, poiché era stato disonorato dalla moglie, la quale aveva accettato di giacere con Ryūnosuke in cambio della promessa di far vincere il marito nel duello. Questo è l'episodio che dà il via alla narrazione: da quel momento Ryūnosuke attira le ire della gente del villaggio e degli uomini vicini a Bunnojō, tra i quali figura il fratello - Utsugi Hyoma - abile spadaccino e allievo del famoso maestro Shimada Toranosuke. Ryūnosuke è costretto così a fuggire, cambia nome e si unisce allo *Shinchogumi*, continuando con le sue innumerevoli uccisioni.

[253] Cfr. Patrick Galloway, op. cit., p.123.
[254] Ibid.

Alla fine la natura stessa di Ryūnosuke, lo porterà sulla via dell'autodistruzione; egli infatti, perderà il senno e in una serie di allucinazioni vedrà comparire sugli *shōji* le ombre di tutti coloro che ha ucciso e che adesso sono ritornati dall'aldilà per tormentarlo. In un raptus di follia, comincia così a squarciare le pareti, cercando invano di scacciare i fantasmi dalla sua testa. Le allucinazioni si trasformano poi in aggressori reali: sono i membri dello *Shinchogumi* che non lo vogliono più nel gruppo perché non si fidano e se ne vogliono sbarazzare. La scena del duello finale assume connotati epici. In una sequenza che sembra interminabile, Ryūnosuke affronta gli avversari uno dopo l'altro; oramai quel briciolo di umanità che gli rimaneva è scomparso, è un demone impazzito che rifiuta di soccombere e continua a combattere fino all'ultimo respiro, anche se ormai cieco e ferito a morte. Il regista sceglie di concludere il film con un fermo immagine di Ryūnosuke che scaglia un fendente di spada a mezz'aria, «*il nichilismo del finale, che spazza via la trama barocca, serve a sottolineare il nichilismo del personaggio centrale. In effetti, il romanzo a puntate sul quale si basa il film [...], non fu mai completato*»,[255] l'autore morì prima di concluderlo.

2) Miyamoto Musashi

In *Miyamoto Musashi* (*Samurai I: Musashi Miyamoto*, 1954), Musashi parte dalle sue umili origini di contadino alla ricerca di un'identità e di un'immagine in cui si possa rispecchiare a pieno, poiché sente che quella da uomo comune non è la vita che fa per lui. Ogni film della trilogia, documenta i progressi delle fasi cruciali della sua educazione, sia tecnica che spirituale, e gli avvenimenti che si troverà a fronteggiare in ogni film faranno scoprire, ogni volta, uno stadio dell'arte marziale di Musashi e riveleranno una crescita spirituale ed estetica, in un'escalation fino al raggiungimento del suo scopo, quello di diventare il guerriero più forte del Giappone. [256]

Nel corso della trilogia si riscontrano varie dicotomie, quali, ad esempio, natura selvaggia-civilizzazione e mentore-pupillo. Inizialmente il protagonista presenta

[255] Ibid., p. 124.
[256] Cfr. Keiko I. Mcdonald, *Reading a Japanese Film, Cinema in Context*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2006.

l'aspetto di un vagabondo, un poco di buono; le sue maniere sono primitive, lo si riscontra specialmente nel suo modo di mangiare; ha bisogno di un mentore e lo trova nel prete buddhista Takuhan (Onoe Kuroemon), il quale si prende l'incarico di iniziarlo ad un nuovo stile di vita. Il processo di apprendimento è lungo e difficoltoso, Musashi arriverà a capire che il vero guerriero è colui che, controllando i suoi istinti primitivi, riuscirà ad usare allo stesso tempo forza e saggezza.

La sua è un'ascesa dall'oscurità alla luce, dall'acqua stagnante al libero flusso (metafora scelta dal regista di accomunare lo status di Musashi con il corso dell'acqua). Anche il cambio di nome sottolinea il percorso di crescita dell'eroe: all'inizio il suo nome è Takezo, più adatto per un contadino; mentre poi riceverà un nome molto più consono al *samurai* che è diventato, Musashi appunto. Se ad un pubblico non avvezzo al sistema di scrittura giapponese sfugge l'importanza di questo avvenimento, è invece molto chiaro ai giapponesi, poiché esistono due modi per la lettura degli stessi *kanji* che compongo i nomi Takezo e Musashi. Il cambio di nome rappresenta la sintesi perfetta del cambiamento del protagonista, diventato ormai una persona completamente diversa da quella che era prima, mantenendo però la stessa essenza. Egli passa dalla scarsità all'abbondanza, dalla violenza istintiva del Takezo ribelle e selvaggio, al Musashi *samurai* filosoficamente appagato e dalle alte capacità di combattimento.

Per quanto riguarda l'ultimo film della trilogia, *Miyamoto Musashi kanketsuhen: kettō Ganryūjima* (*Samurai III episodio conclusivo: duello sull'isola di Ganryū*, 1956), la scena del duello finale è senz'altro quella più drammatica e attesa, anche perché lo scontro viene più volte posticipato nel corso della storia. Musashi deve fronteggiare il suo più grande rivale, Sasaki Kojirō,[257] per stabilire chi tra i due sia il guerriero più abile. Lo scontro ha luogo a Funajima, un'isola al largo del Kyushū, in seguito rinominata Ganryūjima, in onore di Kojirō.

[257] Altro famoso spadaccino vissuto al tempo di Musashi, diventa allievo di un rinomato maestro di arti marziali del clan di Asakura; durante la sua formazione sviluppa uno stile personale denominato *ganryū* (lett. "stile della roccia"), usando un *ōdachi*, una *katana* più lunga. Diventa a sua volta un famoso maestro d'armi e apre un *dōjō* nella città di Kokura. Viene sconfitto in duello da Musashi.

Il duello è ricco di simbolismi; la dicotomia tra il selvaggio e la civilizzazione, per esempio, è messa bene in evidenza: Kojirō si trova nell'accampamento, costruito nella pineta in una posizione rialzata ed è circondato dai suoi sostenitori, compreso il suo signore; sembrerebbe, dunque, in una posizione favorevole, sia strategicamente che psicologicamente. Veste con abiti lussuosi e sgargianti, con un *haori* rosso, quasi come se fosse già sicuro di aver vinto e infatti, prima di raggiungere Musashi sulla spiaggia, con aria spavalda pronuncia queste parole (che però saranno le sue ultime): «Vedrai il potere misterioso della mia spada, guarda bene!».[258]

L'immagine di Musashi è completamente opposta: raggiunge l'isola in una misera barca di legno; è vestito in modo umile e decisamente meno curato; ha costruito un *bokken* dal remo della barca per riuscire ad avere un'arma di lunghezza pari a quella di Kojirō.

Il duello si apre con un campo lungo che inquadra i due rivali tra le silhouette di grandi alberi di pino, simboli di longevità, usati per accentuare il contrasto con la natura dei guerrieri, associati solitamente al ciliegio per la sua caducità, poiché essi preferirebbero morire gloriosamente in battaglia piuttosto che vivere pacificamente fino a tarda età. Accenno solo *en passant* al fatto che, come afferma Keiko Mcdonald, «*Se il cinema americano trova il suo punto di forza nell'azione e quello europeo nella caratterizzazione dei personaggi, il cinema giapponese riesce di fornire la giusta atmosfera, presentando al meglio i personaggi all'interno dell'ambiente che li circonda*». [259]

Musashi adotta una strategia ben precisa: si presenta in ritardo di proposito per far spazientire l'avversario e rompere la sua concentrazione, usa la natura a proprio vantaggio scegliendo di rimanere dal lato del mare, dando le spalle al sole e costringendo dunque Kojirō ad averlo negli occhi. Alla fine, riuscirà a sconfiggere il suo avversario con un potente colpo del *bokken* sferrato alla testa. Vi è un elemento che quasi sembrerebbe anticipare l'esito del duello sin dal suo inizio: la fascia rossa di

[258] Da *Miyamoto Musashi kanketsuhen: ketto ganryujima*, regia di InagaKi Hiroshi, 1956.
[259] Keiko I. Mcdonald, *Reading a Japanese Film*, op. cit., p. 1.

Musashi connessa al sole nascente, simbolo di forza e vigore, contro il bianco della fascia di Kojirō, colore associato tradizionalmente alla morte.

3) Nemuri Kyoshirō

In *Nemuri Kyoshirō: sappōchō* (*Sleepy Eyes of Death: The chinese Jade - Nemuri Kyoshirō: la giada cinese*, 1963) di Tanaka Tokuzō, Kyoshirō è un *rōnin* tanto bello quanto spietato; la sua particolare caratteristica fisica è rappresentata dagli occhi dalla palpebra cadente (*nemuri* vuol dire sonno in giapponese) e dai capelli rossicci: poiché figlio di madre giapponese e di un missionario portoghese, egli è stato concepito durante una messa nera nella quale la madre rappresentava il sacrificio. Questo spiega in parte il suo cinismo ed il senso di rabbia esistenziale verso tutta l'umanità ed anche nei confronti della religione cristiana con la quale ha sempre avuto uno strano rapporto di amore-odio. Altra caratteristica che lo contraddistingue, presente in tutti i film, è la sua letale tecnica di combattimento, che prende il nome di "*engetsu*" (il taglio della luna piena) e consiste nel disegnare con la katana un cerchio a mezz'aria, in modo da far spazientire l'avversario e deconcentrarlo, per poi colpirlo in un istante.[260]

In ogni episodio della saga, Kyoshirō dovrà scontrarsi con tutti coloro che cercheranno di annientarlo, chi per un motivo, chi per un altro. Quella che lo circonda è una società corrotta, in cui tutti i valori morali sono scomparsi e ognuno, accecato dalla sete di potere, cerca di ottenere i propri sordidi scopi, non importa con quali mezzi. Per questo Kyoshirō non si fida di niente e nessuno e si ripromette di *«eliminare tutti gli uomini malvagi che si porranno sul [suo] cammino»*.[261] Allo stesso tempo si sente un condannato alla sofferenza eterna; egli sente che non ci sarà mai alcuna possibilità di redenzione e, come afferma lui stesso nel primo film: «*l'oscuro mondo dell'umanità e non quello puro e giusto della natura, è il posto a cui*

[260] Definizione di *engetsu sappō:* http://d.hatena.ne.jp/keyword/%B1%DF%B7%EE%BB%A6%CB%A1.
[261] Patrick Galloway, op. cit., p. 100.

appartengo. Ed è in quel mondo, nel quale ogni uomo è un rōnin, che devo fare ritorno».[262]

Forse tra tutti i film della saga, il quarto - *Nemuri Kyōshirō: Joyoken* (*Sleepy Eyes of Death: Sword of Seduction* - *Nemuri Kyōshirō: la spada della seduzione*, 1964) - è quello in cui tutti i vari aspetti della società corrotta, di cui sopra, convergono in un unico punto. La regia viene affidata stavolta a Ikehiro Kazuo che sceglie riprese con angolazioni estreme ed effetti di luce particolari: frazionando lo schermo in diverse inquadrature (tecnica dello *split-screen*) e utilizzando effetti speciali psichedelici, cerca di infondere al film un'atmosfera di sogno.[263] Uno dei temi principali è, infatti, il traffico di oppio - e tutto il mondo che gli ruota attorno - portato fino alla corte dello *shōgun* dalla sadica principessa Kiku. Kyoshirō, in seguito, verrà a contatto con due cristiani in fuga che dovrà proteggere (la persecuzione dei cristiani in periodo Tokugawa è l'altro grande tema del film) ed è in questo frangente che verrà a conoscenza del suo passato oscuro. Questo, più degli altri, risulta un film angosciante e molto violento: come già spiegato, Kyoshirō avrà a che fare con la religione, con l'ipocrisia e l'avarizia dell'aristocrazia e con sadici che uccidono senza problemi. Galloway sostiene che questo sia, sì, il film più contorto e sopra le righe della saga, ma sicuramente il migliore: molto più avanti del suo tempo nel 1964, getta le basi per altri film oltraggiosi come *Kamisori Hanzō (Hanzō il rasoio*, , 1972) di Misumi Kenji, *Kozure Ōkami* (lett. "lupo con cucciolo a carico", titolo italiano *Il lupo solitario e il cucciolo*, 1972) e - per l'appunto - il film preso in esame in questa tesi.[264]

4) Tange Sazen

Il regista Gosha Hideo (1929-1992) sceglie Tange Sazen come soggetto del suo primo film a colori: *Tange sazen: hien iaigiri* (lett. "Tange Sazen: la rondine in volo e il taglio mortale", titolo inglese *Tange Sazen and the secret of the urn*, 1966). Sazen (Kinnosuke Nakamura) è vestito di bianco, ha un solo occhio e un solo braccio ed è

[262] Ibid., p.102.
[263] Ibid., p. 112.
[264] Cfr. ibid., p. 114.

considerato un mostro per questo motivo; la parola "mostro" viene ripetuta spesso durante il film, diventando sinonimo di outsider, di reietto della società.

Il film ci racconta della sua vita prima di diventare Sazen: il suo vero nome era Tange Samanosuke e faceva parte della divisione di pattugliamento di un clan di *samurai*. Per sua sfortuna, gli obblighi in qualità di *samurai* lo costringono ad obbedire al suo capo e ad uccidere il suo migliore amico, una spia del clan. Con rammarico, comunica la notizia all'uomo ed accetta di concedergli la morte per *seppuku*, offrendosi di assisterlo nel rituale, ma viene tradito, accecato dal suo stesso amico e circondato da altri scagnozzi in una trappola ben architettata. Durante lo scontro, il climax viene raggiunto dal taglio del braccio di Sazen, in una scena a rallentatore nella quale viene inquadrato l'arto mozzato che vola a mezz'aria stringendo ancora la *katana* [265]; questa è l'ultima scena riguardante il suo passato. Un anno dopo ritorna con la sua nuova identità: amareggiato e senza più fiducia nei valori dei *samurai*, ma desideroso di vendetta e più forte che mai.

Sono molte le storie su Sazen ma, tra tutte, quella riguardante il tesoro dell'urna risulta la più familiare al pubblico. La seconda parte della trama infatti, ruota attorno all'urna Kokezaru, eredità del clan Yagyu, la quale contiene la mappa che conduce a un tesoro di un milione di *ryō*. Guraku Nomura, subdolo consigliere al servizio dello shogunato, cerca di rovinare il clan Yagyu per vendetta, tentando di convincere lo *shōgun* di assegnare proprio ai suoi membri la gestione della ristrutturazione relativa al santuario di Nikkō Tōshōgū, onore tanto prestigioso quanto dispendioso. Per questo motivo, l'urna è l'unica speranza del clan per non perdere l'onore nel caso di rifiuto, o per non andare in bancarotta in caso di accettazione dell'incarico. Sono diverse le fazioni che cercheranno di impadronirsi dell'urna, compresi una ladra e suo fratello (personaggi ricorrenti nelle varie avventure di Sazen) e Guraku tenterà in tutti i modi di ostacolare il clan. Sazen entra in contatto col prezioso vaso e decide di appropriarsene, causando scompiglio tra tutti i contendenti, all'inizio, semplicemente per pura e comica testardaggine, mentre alla fine passerà dalla parte del clan Yagyu

[265] Cfr. ibid., p. 117.

aiutandolo a sconfiggere il malvagio Guraku. Non c'è dubbio che tra tutti gli antieroi, Tange Sazen sia quello con l'umorismo più pungente, infatti, ad un certo punto esclama: *«Quest'urna sta cominciando a piacermi, chiunque la desideri più della sua vita si faccia avanti!»*.[266] Lo possiamo definire un "nichilista comico"; è un cinico, sempre accigliato, tradito dagli stessi valori in cui credeva, ma affronta tutto sempre con una punta di umorismo: tutto ciò può essere condensato nella sua risata che presenta sempre una sfumatura amara e malinconica. Il pubblico giapponese è sempre stato abituato a questo tipo di caratterizzazione ed è proprio questo che lo ha reso un personaggio così amato. Egli diventa *«il simbolo della possibilità di riscatto dal destino»* [267] *,«in Tange Sazen, più che in altri eroi, coesistono due valenze antinomiche: se da un lato l'esplosione di rabbia del personaggio riassume il sogno di liberazione dalle angherie e il desiderio di non essere strumentalizzato di gran parte del pubblico, d'altro canto il suo triste aspetto fisico è un segno indelebile della sua emarginazione dalla società, una diversità di fondo della gente comune[...]»*. [268]

Di trent'anni più vecchio è il film di Yamanaka Sadao *Tange Sazen yowa: hyakuman ryō no tsubo* (*Tange Sazen minore: un vaso che vale un milione di ryō*, 1935), che vede l'ex star *kabuki* Ōkōchi Denjirō nel ruolo del protagonista; Denjirō è stato il primo interprete cinematografico di Sazen. Quella di Yamanaka è decisamente una versione più comica e buffa, che non mostra il tragico passato di Sazen, ma racconta con toni piuttosto ottimistici la storia del modo in cui il nostro eroe cercherà di evitare che la famosa urna finisca nelle mani sbagliate, proteggendo anche il suo momentaneo proprietario, un orfano che ha usato fino a quel momento il vaso come recipiente per i suoi pesciolini rossi. Sazen viene descritto in pratica come un "burbero buono", scontroso, ma che alla fine si lascia sempre convincere e l'unica che sembra tenergli testa è Ofuji (Shinbashi Kyozō), la proprietaria del circolo di tiro con l'arco, anche lei con un carattere che rappresenta il corrispettivo femminile di Sazen.

---

[266] Cfr. ibid., p.119.

[267] Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese,* p. 68.

[268] Ibid., p.55.

5) Zatō Ichi

In *Zatō Ichi monogatari* (*La storia di Zatō Ichi*, 1962) si può ammirare un incomparabile Katsu Shintarō nel ruolo di Zatō Ichi, che delinea il personaggio caratterialmente e fisicamente e contribuisce a rendere così amato dal pubblico questo altro antieroe. La sua camminata con le gambe storte, il capo rasato da monaco e la sua figura tozza, non sono proprio le caratteristiche che ci si aspetterebbero da un classico eroe cinematografico. La sua professione è quella di massaggiatore itinerante, ma la sua vera passione è il gioco d'azzardo, che per forza di cose lo mette in contatto col mondo *yakuza* e lo costringe a diventare parte integrante di esso, rendendolo un emarginato della società; è anche uno spadaccino eccezionale, dalle capacità quasi sovrumane.[269] Per il suo handicap, viene sempre sottovalutato, sia nel gioco che nel combattimento, poiché gli avversari pensano di avere vita facile, ma proprio la mancanza della vista ha fatto sì che gli altri sensi si sviluppassero al massimo, donandogli quasi come dei superpoteri.

Zatō Ichi va molto fiero delle sue abilità e non permette a nessuno di dubitare di lui; allo stesso tempo, tuttavia, si vergogna del suo modo di vivere e questo si nota quando viene a contatto con persone che conducono una vita dignitosa; egli si sente in dovere di distaccarsi da loro per non recare disturbo, agendo nell'ombra. Quando, però, si accorge che queste persone vengono danneggiate da quelli del suo stesso mondo, corre subito in loro aiuto nel rispetto del codice cavalleresco dei *kyōkaku*.

L'inizio del film vede Ichi far visita all'*oyabun* Sukegoro (Yanagi Eijiro), della città di Iioka, per ripagare il debito che ha nei suoi confronti. Il capoclan infatti, gli affida il compito di combattere contro l'uomo più forte del clan rivale, la guardia del corpo Hirate (Amachi Shigeru). La nemesi di Zatō Ichi però non è un vero e proprio nemico, i due - al contrario - diventano presto amici e cominciano a nutrire profondo rispetto e ammirazione l'uno per l'altro. Hirate è un *rōnin* affetto da tubercolosi, che vuole trovare il suo degno avversario per morire gloriosamente in duello, invece di

[269] Patrick Galloway, op. cit., p. 57.

una morte lenta e deleteria, consumano dalla malattia; Zatō Ichi, manco a dirlo, esaudirà la sua richiesta alla fine del film.

Un tema ricorrente nei film su Zatō Ichi è quello della sua infatuazione per le varie donne che incontrerà nel corso dei suoi viaggi, donne che saranno attratte dalla sua natura buona, ma che lui rifiuterà (come accade con il personaggio femminile principale del film, Otane interpretato da Banri Masayo) proprio per quello in cui crede fermamente; egli infatti dice che: *«essere un gangster, è un modo sciocco di vivere»*[270], la sua è una vita non adatta ad un uomo per bene, figuriamoci ad una donna. Ichi rinuncia sempre alla sua felicità a causa della sua natura, ai suoi affetti a causa dell'obbligo verso l'uno o l'altro *oyabun* del momento; per tutto ciò, la sua dolcezza e bontà d'animo sono sempre velate di malinconia e tristezza.

I primi due terzi del film si concentrano più che altro sulla descrizione del personaggio e della sua storia; in una scena, Ichi racconta del suo passato e mostra ai presenti le sue abilità straordinarie con la spada: famosa è la scena del taglio a mezz'aria della candela, con le due estremità ancora accese, una volta cadute sul tatami. L'ultima parte del film invece, si basa più sull'azione e culmina con il grande combattimento tra i due clan rivali e lo scontro finale tra Zatō Ichi e Hirate, nel vero rispetto della tradizione *chanbara*.

6) Kunisada Chūji

Kunisada Chūji è un altro grande fuorilegge della storia del Giappone. La sua esistenza non è certa, ma le numerose storie e leggende sul suo conto affermano che il suo vero nome sia stato Nagaoka Chūjirō e che sia nato da una famiglia di contadini nell'odierna prefettura di Gunma, per poi diventare un giocatore d'azzardo a capo di un clan; uscì dalle scene per un periodo, cercando di sfuggire alle autorità, ma alla fine venne arrestato e condannato a morte nel 1850. Chūji incarna la figura dell'eroe cavalleresco (in giapponese *otokodate*, lett. "uomo cavalleresco"); riuscì a conquistarsi la reputazione di filantropo, di salvatore dei più deboli, schiacciati da

[270] *Zatō Ichi monogatari*, 1966, regia di Misumi Kenji.

una società sempre più corrotta; per questo, viene considerato il Robin Hood del Giappone.

La leggenda di Kunisada Chūji ha fornito materiale in diversi campi: dai racconti e dalle canzoni popolari, alle stampe *ukiyoe* [271], dal teatro al cinema, alla televisione, ai manga, agli anime e ai videogame. La sua è una delle figure simbolo dei *matatabi eiga*, sottogenere del *jidaigeki*, riguardanti le avventure dei fuorilegge itineranti e uno dei veicoli principali dei *keiko eiga*. Al cinema lo interpreta per la prima volta Onoe Matsunosuke; dal 1911, sono stati fatti su di lui almeno una dozzina di film, tra i quali sono da citare *Kunasada Chūji* (*Chūji di Kunisada*, 1922) di Makino Shōzō e *Chūji tabi nikki* (*Diario dei viaggi di Chūji*, 1927) di Itō Daisuke. Anche Yamanaka Sadao gira la sua versione nel 1935 che, a differenza dei primi due, lascia il protagonista in vita.

Famosa è la versione del 1960 diretta da Taniguchi Senkichi (1912-2007), con la sceneggiatura di Shindō Kaneto (1912-2012), *Kunisada Chūji* (*Chūji di Kunisada*, titolo inglese *The gambling samurai*), interpretato da Mifune Toshirō. L'attore dà un'ulteriore nuova versione del personaggio, il quale è solitamente contraddistinto da una verve molto spigliata. Mifune aggiunge il suo tocco personale, la sua firma, quello che lo caratterizzerà in molti dei suoi film: il ruolo del tipo silenzioso, forte e solitario, che però aiuta quelli in difficoltà (il burbero buono). Anche per questo, la violenza e il carattere cupo della trama risultano sorprendentemente intensi.

Chūji, nonostante il titolo, come sappiamo non è un *samurai*; egli è un ladro e giocatore d'azzardo, che torna nella sua città natale dopo una lunga assenza e finisce per trovare il posto caduto in disgrazia e sotto l'assedio di funzionari di governo oppressivi, primo fra tutti Jubei Matsui, magistrato corrotto, responsabile di aver distrutto la famiglia di Kunisada. Altre vicende lo portano ad unirsi ad una banda di ladri che vivono nella foresta e con loro comincia a rubare dalle provviste del

[271] Veniva anche rappresentato come uno dei personaggi del *Suikoden*, libro illustrato sui centootto banditi vissuti durante l'epoca Song (960–1279) in Cina; i personaggi combattevano la corruzione delle autorità agendo a favore dei più deboli.

governo per aiutare i contadini caduti in miseria a causa di tasse troppo alte, senza però perdere mai di vista la sua vendetta sul magistrato Jubei.

Chūji è uno dei tanti "nuovi eroi" nella cultura popolare giapponese, acclamati fin dai tempi del cinema muto. Il personaggio è un rivoluzionario, che diventa un fuorilegge quando viene messo alle strette; egli - piuttosto che sottomettersi - riesce ad avere la meglio sui suoi avversari proprio quando nessuno se lo aspetterebbe. Questo tipo di eroe nichilista ha goduto di una rinascita di popolarità durante i disordini politici degli anni sessanta.

7) Shimizu no Jirochō

Shimizu no Jirochō, (1820-1893, vero nome Yamaoto Chōgorō), visse a cavallo tra il periodo Tokugawa e quello Meiji; controllava il traffico del gioco d'azzardo lungo le vie di comunicazione che collegavano Edo a Kyoto e dirigeva i lavori e il commercio nel porto di Shimizu. Venne perdonato per le sue attività illegali dal nuovo governo e investito della carica di cittadino onorario, poiché ebbe un ruolo importante nella ricostruzione dell'area di Shimizu all'inizio dell'epoca Meiji, costruendo la prima scuola d'inglese ed organizzando l'accoglienza del generale e politico statunitense, Ulysses S. Grant.

Nel 1884 venne pubblicata la sua prima biografia, scritta dal poeta ed educatore Amada Goro (1854-1904) e intitolata *Tōkai yūkyō den* (*I racconti dell'uomo "cavalleresco" della costa orientale*). Fin da subito nacque una grande varietà di storie popolari e opere teatrali, che contribuirono a formare la leggenda.

Makino Shōzō è stato il primo importante regista, considerato il padre del cinema giapponese, a basare alcuni tra i suoi primi film sulla figura di Jirochō, prendendo spunto da una raccolta di racconti *kōdan*, il *Jirochō den* (*I racconti di Jirochō*) di Kanda Hakuzan III (1872-1932). Molti altri registi del cinema muto fornirono le loro versioni su pellicola riguardo la vita di Jirochō, ma la maggior parte di esse tendono ad essere semplicemente pittoriche, senza andare troppo nello specifico, così che i *benshi* (o narratori del cinema muto) avrebbero potuto raccontare qualunque storia di

Jirochō avessero avuto già nel loro repertorio. Solo negli anni venti, quando di fatto la figura del *benshi* perse sempre di più la sua attrattiva e utilità - dato l'avvento del sonoro - cominciarono ad apparire film dalla trama più elaborata, tra cui quello di Nomura Hotei (1880-1934), *Shimizu no Jirochō* (*Jirochō di Shimizu*, 1922).

Il primo film che il regista Makino Masahiro (1898-1993) gira su di lui fu *Shimizu Minato* (*Il porto di Shimizu*, 1939), che però è andato perduto; resta il sequel, *Zoku Shimizu Minato*, (*Il porto di Shimizu - Il sequel*, 1940). La trama è alquanto particolare e più che altro si focalizza sulla figura di Ishimatsu, il luogotenente di Jirochō. Cheizo Kataoka interpreta Katsuhiko Ishida, un giovane uomo che possiede un vecchio disco sul quale è incisa una canzone che racconta del viaggio di Ishimatsu al tempio di Konpira, per dedicarvi la spada del suo comandante. Katsuhiko si addormenta, cullato dalle parole della canzone e si risveglia all'improvviso nel corpo di Ishimatsu alle prese con una battaglia al porto di Shimizu e vive proprio la storia narrata dalla canzone. Jirochō è interpretato da Takashi Ogawa, ma come abbiamo detto la sua rimane un *gaiden*, una storia collaterale. Nel 1963 Makino Masahiro, continua a rappresentare Jirochō con un'altra serie conosciuta come *Jirochō sangokushi*.

8) Jinsei gekijō: il teatro della vita

Molti film sono stati fatti basandosi su *Jinsei gekijō*, serie di romanzi scritti da Ozaki Shirō (1898-1964), serializzati a partire dal 1934 sul *Miyako Shinbun* e in seguito su altre riviste; il romanzo ha contribuito fortemente alla "letteratura" filmica dei giocatori d'azzardo cavallereschi, remake dopo remake. La trama si evolve passando attraverso la figura di un giovane, figlio di un *oyabun* fallito, che decide di cambiare vita e iscriversi all'università per diventare scrittore. Il braccio destro dell'*oyabun*, Kiratsune, ritorna da Shangai per prendersi cura del ragazzo e porta con se un amico, Hishakaku, in fuga, perché colpevole di aver ucciso un suo superiore durante una lite.

Degna di nota è la versione cinematografica di Uchida Tomu, *Jinsei gekijō: Hishakaku to Kiratsune* (Il teatro della vita: *Hisakaku e Kiratsune*, 1968). Il regista e questo fantastico cast fanno di questa versione la più famosa, sulla quale verranno costruiti gli altri remake. Hishakaku "Kaku" (Koji Tsuruta), è un fuorilegge gentiluomo, in un mondo di gangster che decisamente non lo sono; vive per un codice che sembra essere completamente dimenticato. Parte di questo codice presuppone, da un lato, che lo *yakuza* soddisfi quelle che sono considerate basse passioni umane, ovvero il vizio per il gioco e per le donne ma che, dall'altro, deve comunque "agire nell'ombra" senza disturbare il tranquillo fluire della vita quotidiana delle persone per bene. Un'altra parte altrettanto importante del codice è la fedeltà assoluta all'*oyabun* - o padrino - e al clan al quale è affiliato, anche se questi sono inumani e corrotti. Il cuore dei *ninkyō eiga* o *yakuza eiga* è il conflitto interiore del personaggio, combattuto tra il suo senso del dovere e il suo personale senso di umanità.

Kaku, in seguito, incontra finalmente due figure che sembrano essere simili a lui in quanto a valori: Kiratsune "Tsune" (Ryutaro Tatsumie), un membro più anziano del clan e Miyagawa (Takakura Ken), una guardia del corpo, alle dipendenze del capoclan locale.

Kaku, intrappolato dal suo stesso senso del dovere verso il clan, finisce per uccidere un *oyabun*, e di conseguenza sconta quattro anni di carcere. Durante quel periodo, Otoyo (Fuji Junko) sua fidanzata, si rivolge a Miyagawa per la protezione e tra i due nasce l'amore; entrambi cercano di reprimere i loro sentimenti, nel rispetto di Kaku. Il loro conflitto interiore è parallelo a quello dello *yakuza* in bilico tra il *giri* e il *ninjō*: se decidono di continuare la loro storia d'amore, tradiranno Kaku e odieranno sé stessi per sempre, se ignorano i loro sentimenti vivranno nel rimorso di non averli vissuti fino in fondo.

Kaku e Tsune sono due personaggi che vivono in perpetua malinconia perché il profondo senso dell'onore intacca sempre, in un modo o nell'altro, la loro umanità e i due attori Tsuruta e Takakura, con le loro espressioni piene di inquietudine e velate di

tristezza, riescono appieno ad incarnare l'estrema e, allo stesso tempo, infelice bellezza virile che caratterizza questo tipo di personaggi.

APPENDICE B

Koike Kazuo

Koike Kazuo è un importante scrittore e sceneggiatore di *manga*. Nasce l'8 maggio 1936 a Daisen, nella prefettura di Akita. Ciò che determina maggiormente il corso della sua carriera è soprattutto la formazione, avendo studiato con un artista quale Saitō Takao, famoso autore di *Golgo 13* e avendo partecipato alla scrittura della stessa serie. Nel 1970 abbandona il lavoro di sceneggiatore presso la *Saitō Production* per lavorare autonomamente. Negli anni settanta comincia a collaborare con famosi disegnatori e produrrà alcune delle sue opere più popolari.

Assieme al *mangaka* Kojima Gōseki produrrà il *jidai mono Kozure Ōkami*, diventata ormai un cult nella scena del *manga* a livello mondiale; l'opera viene pubblicata per la prima volta in Giappone dalla casa editrice *Futabasha*, dal 1970 al 1976 e comprende ventotto *tankōbon*. Koike darà il suo contributo anche alla sceneggiatura dell'adattamento cinematografico, composto da sei pellicole, girate dal 1972 al 1974, con l'attore Wakayama Tomisaburō nei panni del protagonista Ogami Ittō. Visto l'enorme successo di *Kozure Ōkami*, Koike e Kojima diventeranno famosi come il "Golden Duo".

Dal 1970 al 1976 viene pubblicato da *Young Comic*, *Goyōkiba* (lett. "una zanna affilata al servizio", titolo inglese *Hanzo the Razor*) in coppia col *mangaka* Kanda Takashi (n. 1948) e come *Kozure Ōkami* anche *Goyōkiba* fa parte del filone dei *jidaigeki mono*. Il protagonista è Hanzō Itami, un ufficiale della polizia al servizio dello shogunato, noto per i suoi metodi poco ortodossi e per l'inflessibilità riservata ai criminali ma anche ai suoi superiori, ormai troppo corrotti. Hanzō viene interpretato

da Katsu Shintarō[272] nella trilogia omonima, conosciuta anche con il nome di *Kamisori Hanzō* (lett. "Hanzō il rasoio"), prodotta dal 1972 al 1974.

Nel 1972 arriva un altro grande successo, quello di *Shurayuki hime* che affida le tavole alle sapienti mani di Kamimura Kazuo. Nello stesso anno fonda la *Koike Shoin*, la propria casa editrice.

Un'altra serie molto famosa, *Crying Freeman*, illustrata da Ryōichi Ikegami, viene serializzata inizialmente su *Big Comic Spirits* (rivista settimanale specializzata in *seinen*) dal 1986 al 1998 e in seguito raccolta in sei volumi *tankōbon*; la storia narra le vicende di un assassino giapponese al servizio della mafia cinese, dal cui viso cadrà una singola lacrima ogni qualvolta prenderà la vita di qualcuno. Il *manga* vedrà la nascita di un adattamento cinematografico nel 1995, diretto dal francese Christophe Gans.

Nel 1977 Koike istituisce un corso, che mira a insegnare il mestiere di *mangaka* denominato *Gekika sonjuku*, diventato famoso grazie alla partecipazione di alcuni personaggi celebri come Hara Tetsuo (n. 1961), Takahashi Rumiko (n. 1957), Yamaguchi Takayuki (n. 1966), Itagaki Keisuke (n. 1957) e Yamamoto Naoki (n. 1960).

A partire dai primi anni duemila inizia ad insegnare all'università d'arte di Ōsaka e scrive anche una storia sul personaggio di Wolverine per la Marvel. Koike per ben due volte, precisamente nel 2001e nel 2004, entra nella lista dei vincitori dell'Eisner Award, uno trai i premi americani più prestigiosi nel campo dei fumetti.

Il valore delle opere di Koike viene riconosciuto a livello mondiale per alcuni tratti distintivi dell'autore: le sue sono storie di sesso, violenza e onore, vitali e dal ritmo serrato, con momenti di lirismo e sempre piene di dettagli storici interessanti.

[272] Fratello dell'attore Wakayama Tomisaburō, Katsu è noto al pubblico italiano principalmente per la serie *Zatō Ichi*.

Kamimura Kazuo

Kamimura Kazuo nasce il 7 marzo 1940 a Yokosuka nella prefettura di Kanagawa. Perde il padre a soli dodici anni, così la madre, appena trentenne, decide di andare a vivere a Tokyo insieme a lui e alle altre due figlie. Nonostante Kamimura abbia dovuto affrontare l'adolescenza privo di una figura paterna, sarà comunque attorniato dalle attenzioni delle sorelle maggiori e della madre.

Nel 1962 consegue la laurea in design presso l'università di Musashino nella prefettura di Tokyo, ma già durante gli studi inizia a lavorare come illustratore presso la *Senkōsha*, un'agenzia di comunicazione pubblicitaria. La sua carriera di *mangaka* comincia nel 1967 con il *manga* dal titolo *Kawaiko Sayuri chan no daraku* (*La degradazione della graziosa Sayuri*), pubblicato sul mensile *Town* (G*ekkan Taun*) e nel 1968 collabora con lo sceneggiatore, paroliere e collega ai tempi dell'università Aku Yū (1937-2007), per la realizzazione di *Parada*, pubblicata sulla rivista *Heibon punch*. Quella fu la prima di una lunga serie di collaborazioni sia con Aku che con altri sceneggiatori; collaborerà, infatti, con artisti del calibro di Koike Kazuo, Okazaki Hideo, Kuze Teruhiko (1935-2006), Suzuki Noribumi (n. 1933), Kajware Ikki (1936-1987) e Maki Hisao (1940-2012).

Dal 1968 pubblica opere per due tra le riviste più popolari dedicate al *gekiga*, *Manga Action* e *Young Comic*. Il grande successo arriva nel 1971 con *Maria* (id.) e l'anno seguente con *Shurayuki hime* e *Dōsei jidai*.

Tra le altre sue opere più famose sono da ricordare *Shinanogawa* (*Il fiume Shinano*, 1973), *Kyōjin kankei* (*Una relazione folle*, 1973), *Rikon kurabu* (*Club divorzio*, 1974), *Aku no Hana* (*I fiori del male*, 1975), *Kantō heiya* (*La pianura del Kantō*, 1976) e *Onryō jūsanya* (*Le tredici notti degli spiriti vendicativi*, 1976). Le sue

opere sono state tradotte in inglese, francese, portoghese, spagnolo e tedesco. Nel giugno del 2014, la casa editrice *J-Pop* ha pubblicato la prima opera di Kamimura ad essere stata tradotta in lingua italiana, *Shurayuki hime*.

Si spegne l'undici gennaio del 1968, all'età di quarantacinque anni, per un tumore alla laringe.

Le tematiche delle sue opere sono inevitabilmente legate alla figura della donna e derivano, probabilmente, dal fatto di essere cresciuto circondato da presenze femminili. La grande eleganza del suo stile di disegno gli farà guadagnare il soprannome di *Shōwa no eshi* (pittore dell'epoca Shōwa). Il suo profondo rapporto con la letteratura affiora in molte opere e difatti, traspose a fumetti anche alcuni celebri romanzi giapponesi; molto legato alla musica, amava anche cantare e suonare la chitarra. Fu molto produttivo, infatti si sostiene che realizzasse oltre quattrocento tavole al mese e che avesse soltanto sei, sette assistenti, pochissimi per lo standard usuale; tra i più celebri si ricordano i nomi di Taniguchi Jirō (1947-2017), Iwaaki Hitoshi (n. 1960) e Nitta Tatsuo (n. 1953).

Tre sono i periodi in cui può essere suddivisa la carriera di Kamimura, tenendo presente che le partizioni sono effettuate in base ai diversi stili adottati per rappresentare i personaggi femminili. In sintesi, il primo periodo, compreso tra il 1967 e il 1970, è caratterizzato da un tratto a metà tra lo stile realistico - tipico di quegli anni - e le illustrazioni delle pin-up. Il secondo periodo, invece, è considerato quello per così dire "puro", poiché è quello per cui Kamimura viene riconosciuto maggiormente e va dal 1971 al 1976; le donne raffigurate durante questo periodo sono generalmente caratterizzate dall'incarnato bianco, dallo sguardo triste e da una spiccata carica erotica e sensuale. *Shurayuki hime* è, difatti, ascrivibile a questo periodo. Infine dal 1977 al 1985, Kamimura opta per una donna dal'incarnato più scuro, che sovente porta acconciature in stile afro. Ad ogni modo, la divisione degli stili non è netta; nel corso della carriera dell'artista, infatti, i vari periodi hanno avuto

sì le proprie peculiarità stilistiche, ma ci sono stati anche innovazioni ed elementi che si sono fusi tra loro rendendo lo stile di Kamimura ancora più raffinato e originale.

E' il caso di *60 senchi no onna* (Una donna a 60 cm di distanza, dal 1977 al 1978), di *Hoshi o machigaeta onna* (La donna che ha sbagliato pianeta, dal 1978 al 1980) e *Ryō no jōshiki* (Il buon senso di *Ryō*, dal 1980 al 1981), pubblicate sulla rivista *Manga Action*; sono storie che sfociano nella fantascienza e nella commedia, con un tocco di romanticismo e avventura; ciò che cambiava era il contesto, anche se il perno restava sempre la figura femminile, l'esaltazione della femminilità e l'erotismo delle sue eroine.

Nel 2011, viene pubblicato in Giappone *Lyricism – Kamimura Kazuo no sekai* (*Lyricism – Il mondo di Kamimura Kazuo*), una raccolta che racchiude informazioni sulla vita e sulle opere di Kamimura. Inoltre, il 28 novembre 2016, all'interno di Palazzo Ducale a Lucca si è tenuta una mostra dal titolo *La semplicità della bellezza*, in cui sono state esposte numerose tavole, anche inedite, dell'artista, completata dalla presentazione del 30 novembre, durante l'edizione 2016 del Lucca Comics & Games, tenuta dal curatore delle opere di Kamimura in Italia, Paolo La Marca, e dall'*editor* di *J-Pop*, Jacopo Costa Buranelli.

Fujita Toshiya

Il regista Fujita Toshiya con l'attrice Kaji Meiko durante le riprese di Shurayuki hime

Fujita Toshiya, noto anche per aver firmato diverse pellicole con il nome di Shigaya Fujita, è stato un regista, sceneggiatore e attore giapponese. Nasce a Pyongyang, (Corea del Nord) il 16 gennaio 1932. Dopo essersi laureato alla Tōkyō University, nel 1955 entra a far parte dello studio Nikkatsu, la compagnia di produzione cinematografica più antica del Giappone. Lì lavora come sceneggiatore, direttore della fotografia e aiuto regista fino alla direzione del suo primo film, nel 1967, *Hikō shōnen - Hinode no sakebi* (*Delinquenza giovanile - Il grido del sole nascente*). Il suo debutto è la storia di un giovane delinquente che gli valse nello stesso anno il *New Directors Award* dalla Directors Guild of Japan, un sindacato creato per rappresentare gli interessi dei registi nell'industria cinematografica in Giappone. Dopo aver girato il sequel *Hikō shōnen - Wakamono no toride* (*Delinquenza giovanile - la fortezza della gioventù*, 1970), viene scelto dalla Nikkatsu per dirigere due puntate nella serie *Noraneko rokku* (*Stray Cat Rock*), avviata nel 1970 dal regista Hasebe Yasuharu.

Fujita continua a lavorare per la Nikkatsu e con *Hachigatsu no nureta suna* (*Sabbia bagnata d'agosto*, 1971) riceve buone valutazioni da pubblico e critica. Tre mesi dopo la Nikkatsu comincia la sua era del *roman porno* e Fujita dirigerà alcuni film di questa categoria, riuscendo però a creare un compromesso tra sesso, nudità richieste e gusto artistico che porterà questi film ad essere conosciuti e accettati da un pubblico più ampio. Il regista si dirigerà poi verso un filone drammatico-realistico sui problemi delle giovani generazioni con film come *Akai tori nigeta?* (*E' scappato l'uccello rosso?*, 1973), *Bājin burūsu* (*Il blues della vergine*, 1974) e *Aka chōchin* (La lanterna rossa, 1974). Tuttavia, è sicuramente per *Shurayuki hime* e il suo sequel che

il nome di Fujita viene conosciuto anche fuori dal Giappone; le due pellicole sono state prodotte, grazie a una società indipendente, nel corso di una pausa nella collaborazione tra il regista e la Nikkatsu e la violenza - dai risvolti grandguignoleschi - che le contraddistingue si discosta molto dal solito stile di Fujita ma, nonostante questo, grazie anche all'eccezionale interpretazione di Kaji Meiko nel ruolo della protagonista, sono considerate dagli appassionati del genere un cult del cinema nipponico.

Il regista continuerà a girare alcuni film del genere *roman porno* per la Nikkatsu, che di rado interverrà nei suoi lavori, permettendogli di creare personaggi profondi grazie ad un'abile caratterizzazione (la Nikkatsu successivamente chiederà ai suoi registi di aumentare il numero delle scene di nudo nelle loro opere). Fujita tornerà alle origini della sua carriera girando il *docu-drama Jitsuroku furyō shōjo: kan* (*Donna criminale - un docu-drama*, 1977), un film-biografia sulla vita della giovane criminale Minato Mako. Nel 1979 gira quello che è considerato uno dei suoi film più riusciti, *Motto shinayaka ni, motto shitataka ni* (lett. "più delicatamente, più tenacemente", titolo inglese *So Soft, So Cunning*, 1979) e nel dicembre dello stesso anno esce un film sui problemi della famiglia in Giappone, *Tenshi o yūwaku* (*Sedurre un angelo*, 1979).

Fujita sarà poco produttivo negli anni ottanta; pochi sono i titoli lanciati sul mercato come *Surōna bugi ni shite kure* (lett. "suonami un boogie-woogie lento", titolo inglese *Play It, Boogie-Woogie*, 1981), un dramma romantico. Nel 1983 ritorna alla Nikkatsu per il film *Daburu beddo* (*Letto matrimoniale*, 1983), storia di un gruppo di amici e dei loro affari illeciti. Il suo ultimo film come regista sarà *Riborubā* (*Revolver*, 1988) nel quale una pistola rubata costituisce l'anello di congiunzione tra le vicissitudini dei vari personaggi.

Durante la sua carriera parteciperà come attore in due film, *Zigeunerweisen* (*Arie bohémiens*, 1980) di Suzuki Seijun (n. 1923) e *Tanpopo* (id., lett. "dente di leone", 1985) di Itami Jūzō.

Morirà il 30 agosto 1997 a 65 anni, in seguito ad un'insufficienza epatica.

INDICE DELLE OPERE CITATE

TEATRO

Aoi no ue **葵上** (*La dama Aoi*, XIV-XV secolo).

Cūshingura 忠臣蔵 (*Il tesoro dei valorosi vassalli*, XVIII secolo).

Genroku Chūshingura 元禄忠臣蔵 (*Il Chūshingura dell'era Genroku*, 1934).

Go taiheiki shiroishi banashi 碁太平記白石噺 (*La storia di Shiroishi e le cronache della grande pace*, 1780).

Goban Taiheiki 碁盤太平記 (*Le cronache della grande pace giocate su una scacchiera di go*, 1706).

Igagoe dōchū sugoroku 伊賀越道中双六 (*Attraverso il passo di Iga col sugoroku*, 1783).

Kagamiyama kokyō no nishikie 加賀見山旧錦絵 (*Kagamiyama: la lealtà delle donne*, 1782).

Kanadehon Chūshingura 仮名手本忠臣蔵 (id., 1748).

Katakiuchi Tengajayamura 敵討天下茶屋聚 (*Vendetta al villaggio di Tengajaya*, 1609).

Onna Cūshingura 女忠臣蔵 altro nome dell'opera *Kagamiyama kokyō no nishikie*.

Soga monogatari 曽我物語 (*La storia dei fratelli Soga*, XIV secolo).

Yotsugi Soga 世継曽我 (*L'erede Soga*, 1683).

ROMANZI

Akō rōshi 赤穂浪士 (*I rōnin di Akō*, dal 1927) - Osaragi Jirō.

Daibosatsu tōge **大菩薩峠** (*Il passo del grande Buddha*, 1913) - Nakazato Kaizan.

Jirochō den 次郎長伝 (*I racconti di Jirochō*) - Kanda Hakuzan III.

Kurama Tengu 鞍馬天狗 (id., 1924) - Osaragi Jirō.

Miyamoto Musashi 宮本武蔵 (id., 1935) - Yoshikawa Eiji.

Nemuri Kyoshirō 眠狂四郎 (id., 1856) - Shibata Renzaburō.

Shinpan Ōoka seidan 新版大岡政談 (*I casi legali del giudice Ōoka*, 1927) - Hasegawa Kaitarō.

Takahashi Oden yasha monogatari 高橋阿伝夜叉物語 (*La storia del demone Takahashi Oden*, 1879) - Kanagaki Robun.

MANGA

60 senchi no onna 六十センチの女 (*Una donna a sessanta centimetri di distanza*, dal 1977 al 1978) - Kamimura Kazuo.

Abandon the Old in Tokyo (id., 2006) - Tatsumi Yoshihiro.

Adorufu ni tsugu アドルフに告ぐ(lett. "messaggio ad Adolf", titolo italiano *La storia dei tre Adolf*, 1983) - Osamu Tezuka.

Aiueo boy アイウエオ ボーイ (id., 1973) - Koike Kazuo.

Akairo ereji 赤色エレジー (*Elegia in rosso*, 2016 - edizione italiana) - Hayashi Seiichi.

Akira アキラ (id., 1082) - Ōtomo Katsuhiro.

Aku no Hana 悪の花 (*I fiori del male*, 1975) - Kamimura Kazuo.

Ashita no Joe 明日のジョー (*Joe del domani*, dal 1968 e 1973) - Chiba Testuya, Kajiwara Ikki.

Beni tokage 紅蜥蜴 (*Lucertola rossa*, 1975) - Kamimura Kazuo.

Burakku Jakku ブラック・ジャック (*Black Jack*, 1973) - Osamu Tezuka.

Debiruman デビルマン(Devilman, dal 1972 al 1973) - Nagai Gō.

Dōsei jidai 同姓時代 (L'epoca della convivenza, 1972) - Kamimura Kazuo.

Engokukō 怨獄紅 (*Rosso come il rancore*, 1970) - Kamimura Kazuo.

Fune ni sumu 舟に棲む (*La mia vita in barca*, 2016 - edizione italiana) - Tsuge Tadao.

Gekiga bakatachi!! 劇画バカたち！！(*I fanatici del gekiga*, 2009) - Matsumoto Masahiko.

Gekiga hyōryū 劇画漂流 (*Una vita alla deriva*, 2008) - Tatsumi Yoshihiro

Gendai furyō shōjo den: Inoshika Ochō 現代不良少女伝 猪の鹿お蝶 (*Giovani delinquenti dei giorni nostri: Inoshika Ochō*, 1968) - Boten Tarō.

Gorugo 13 ゴルゴ１３ (*Golgo 13*, 1968) - Saitō Takao.

Goyōkiba 御用牙 (lett. "una zanna affilata al servizio", titolo inglese *Hanzo the Razor* dal 1986 al 1998) - Koike Kazuo, Kanda Takashi.

Hannin wa dare da 犯人は誰だ (*Chi è il colpevole*, 1954) - Yamamori Susumu.

Harenchi gakuen ハレンチ学園 (*Scuola senza pudore*, dal 1968 al 1972) - Nagai Gō.

Himon no onna 緋紋の女 (*La donna dalla voglia scarlatta*, 1972) - Ikeda Etsuko, Maki Miyako.

Hoshi o machigaeta onna 星を間違えた女 (*La donna che ha sbagliato pianeta*, dal 1978 al 1980) - Kamimura Kazuo.

Hotaru no haka 火垂るの墓 (*Una tomba per le lucciole*, 1988) - Okazaki Hideo.

Inkaden 淫花伝 (*I fiori della lussuria*, 1976) - Okazaki Hideo.

Kamui den カムイ伝 (*La leggenda di Kamui*, 1967) - Shirato Sanpei.

Kantō heiya 関東平野 (La pianura del Kantō, 1976) - Kamimura Kazuo.

Kawaiko Sayuri chan no daraku カワイコ小百合ちゃんの堕落 (*La degradazione della graziosa Sayuri*, 1967) - Kamimura Kazuo.

Koe ga naki mougekisha 声がなき目撃者 (*Il testimone muto*, 1956) - Tatsumi Yoshihiro.

Konetsuji Rika 混血児リカ (*Rika la mezzosangue*, 1969) - Boten Tarō.

Kozure Ōkami 子連れ狼 (*Il lupo solitario e il cucciolo*, dal 1070 al 1976) - Koike Kazuo, Kojima Gōseki.

Kunoichi ibun くの一異聞 (*Racconti insoliti di una kunoichi*, 1970) - Kamimura Kazuo.

Kunoichi torimonochō くノ一捕物帖 (*Le indagini di una kunoichi*, dal 1973 al 1974) - Ishinomori Shōtarō.

Kuraingu Furīman クライング フリーマン (*Crying Freeman*, dal 1970 al 1976) - Koike Kazuo, Ryōichi Ikegami.

Kuroi fubuki 黒い吹雪 (*Tormenta nera*, 1956) - Tatsumi Yoshihiro.

Kuroi kizuato no otoko 黒い傷痕の男 (*L'uomo dalla cicatrice nera*, 1961) - Satō Maasaki.

Kyōjin kankei 狂人関係(*Una relazione folle*, 1973) - Kamimura Kazuo.

Majingā Z マジンガーZ (Mazinga Z , 1972) - Nagai Gō.

Mao Tse Tung (id., dal 1969 al 1971) - Fujio Fujiko.

Maria マリア (id., 1971) - Kamimura Kazuo.

Mokugekisha 目撃者 (*Il testimone oculare*) - Saitō Takao.

MV (id., 1976) - Osamu Tezuka.

Nejishiki ねじ式 (*La chiavetta*, 1967) - Tsuge Yoshiharu.

Ningen no jōken 人間の条件 (*La condizione* umana, 1971) - Abe Kenji.

Ninja bugeichō 忍者武芸長 (*Il Manuale dell'arte marziale ninja*, dal 1959 al 1962) - Shirato Sanpei.

Onryō jūsanya 怨霊十三夜 (*Le tredici notti degli spiriti vendicativi*, 1976) - Kamimura Kazuo.

Parada パラだ (*Parata*, 1968) - Kamimura Kazuo.

Rikon kurabu 離婚倶楽部 (*Club divorzio*, 1974) - Kamimura Kazuo.

Rinshitsu no otoko 隣室の男 (*L'uomo della stanza accanto*, anni cinquanta) - Matsumoto Masahiko.

Ryō no jōshiki リョウの常識 (*Il buon senso di Ryō*, dal 1980 al 1981) - Kamimura Kazuo.

Shin Takarajima 新宝島 (*La nuova isola del tesoro*, 1947) - Osamu Tezuka.

Shinanogawa しなの川 (*Il fiume Shinano*, 1973) - Kamimura Kazuo.

Shurayuki hime - Fukkatsu no shō 修羅雪姫 復活之章 (lett. "la principessa della neve infernale - il capitolo della rinascita", titolo italiano *Lady Snowblood- La rinascita*, 1973) - Koike Kazuo, Kamimura Kazuo.

Shurayuki hime 修羅雪姫 (lett. "la principessa della neve infernale", *Lady Snowblood*, 1972) - Koike Kazuo, Kamimura Kazuo.

Tabakoya no musume タバコ屋の娘 (*La ragazza della tabaccheria*, anni settanta) - Matsumoto Masahiko.

Watashi wa mita 私は見た (*Io ho visto*, 1957) - Tatsumi Yoshihiro.

FILM

Abashiri bangaichi 網走番外地 (*La prigione di Abashiri*, 1965) - Teruo Ishii.

Ai no Korīda 愛のコリーダ(*Ecco l'impero dei sensi*, 1976) - Ōshima Nagisa.

Aka chōchin 赤ちょうちん (*La lanterna rossa*, 1974) - Fujita Toshiya.

Akai tori nigeta? 赤い鳥逃げた？ (*E' scappato l'uccello rosso?*, 1973) - Fujita Toshiya.

Autoreiji アウトレイジ (*Oltraggio*, 2010) - Kitano Takeshi-

Bājin burūsu バージンブルース (*Il blues della vergine*, 1974) - Fujita Toshiya.

Bakuchiuchi: sōchō tobaku 博奕打ち総長賭博 (*Giocatori d'azzardo: il gioco per diventare presidente*, 1968) - Yamashita Kōsaku.

Bakuto 博徒(*Giocatore d'azzardo*, 1964) - Shigehiro Ozawa.

Blues Harp ブルーズ　ハープ(id., 1998) - Miike Takashi.

Buta to gunkan 豚と軍艦 (*Porci, geishe e marinai*, lett. "porci e navi da guerra", 1961) - Imamura Shōhei.

Chinjeolhan Geumjassi 친절한 금자씨(lett. "Geumja dall'animo gentile", titolo inglese Lady Vendetta, 2005) - Park Chanwook.

Chūji tabi nikki 忠次旅日記 (*Il diario dei viaggi di Chūji*, 1927) - Itō Daisuke.

Coffy (id., 1973) - Jack Hill.

Daburu beddo ダブルベッド (*Letto matrimoniale*, 1983) - Fujita Toshiya.

Daibosatsu tōge **大菩薩峠** (*The Sword of Doom - La spada della condanna*, lett. "il passo del Grande Buddha", 1966) - Okamoto Kihachi.

Dead or Alive: hanzaisha DEAD OF ALIVE 犯罪者 (*Dead or Alive: criminali*, 1999) - Miike Takashi.

Foxy Brown (id.,1974) - Jack Hill.

Full Metal gokudō FULL METAL 極道 (*Full Metal Yakuza*, 1997) - Miike Takashi

Furyō anego den - Inoshika Ochō 不良姐御伝　猪の鹿お蝶 (*Sex and Japan*, lett. "la leggenda della criminale dal cuore d'oro: Inoshika Ochō", 1973) - Suzuki Norifumi.

Gendai yakuza: hitokiri yota 現代やくざ人斬り与太 (*Sreet mobster*, lett. "*yakuza moderna*: omicidi di un buono a nulla", 1972) - Fukasaku Kinji.

Genroku Chūshingura 元禄忠臣蔵 (*Il Chūshingura dell'era Genroku*, 1941) - Mizoguchi Kenji.

Goban Tadanobu 碁盤忠信 (*Tadanobu e la scacchiera del go*, 1909) - Makino Shōzō.

Gokudō kyōfu daigekijō: Gozu 極道恐怖大劇場 牛頭 (*Gozu*, lett. "teatro horror della yakuza: testa di mucca", 2003) - Miike Takashi.

Gokudō sengokushi: Fudō 極道戦国志 不動 (*Fudō: The New Generation*, lett. "desiderio di guerra all'interno della yakuza: Fudō", 1996) - Miike Takashi.

Hachigatsu no nureta suna 八月の濡れた砂 (*Sabbia bagnata d'agosto*, 1971) - Fujita Toshiya.

Hana bi 花火 (*Fuochi d'artificio*, 1997) - Kitano Takeshi.

Hibotan bakuto 緋牡丹博徒 (*La giocatrice della peonia scarlatta*, 1968) - vari registi.

Hikō shōnen - Hinode no sakebi 非行少年陽の出の叫び (*Delinquenza giovanile - Il grido del sole nascente*, 1967) - Fujita Toshiya.

Hikō shōnen - Wakamono no toride 非行少年若者の砦 (*Delinquenza giovanile - la fortezza della gioventù*, 1970) - Fujita Toshiya.

Hyōryūgai 漂流街 (lett. "la città della deriva", titolo inglese *The City of Lost Souls*, , 2000) - Miike Takashi.

I Spit on Your Grave (titolo italiano: *Non violentate Jennifer*, 1978) - Meir Zarchi.

Jingi naki tatakai 仁義なき戦い (*Lotta senza codice d'onore*, 1973) - Fukasaku Kinji.

Jingi no hakaba 仁義の墓場 (*La tomba del codice d'onore*, 1975) - Fukasaku Kinji.

Jinsei gekijō: Hishakaku to Kiratsune 人生劇場 飛車角と吉良常 (*Il teatro della vita: Hishakaku e Kiratsune*, 1968) - Uchida Tomu.

Jinsei gekijō: Hishakaku 人生劇場 飛車角(*Il teatro della vita: Hishakaku*, 1963) - Sawashima Tadashi.

Jirochō sangokushi 次郎長三国志 (*Jirochō e gli annali dei tre regni*, 1963) - Makino Masahiro.

Jitsuroku Chushingura 実録忠臣蔵 (*La vera storia dei quarantasette rōnin*, 1921) - Makino Shōzō.

Jitsuroku furyō shōjo: kan 実録不良少女 姦 (*Donna criminale - un docu-drama*, 1977) - Fujita Toshiya.

Joshū 701 go: Sasori 女囚 701 号 さそり (*Detenuta n. 701: Sasori*, 1972) - Itō Shunya.

Joshū Sasori: 701 gō urami bushi 女囚さそり 701 号怨み節 (*Detenuta Sasori: la canzone piena di rancore della n. 701*, 1973) - Hasebe Yasuharu.

Joshū Sasori: dai 41 zakkyobō 女囚さそり 第 41 雑居房 (*Detenuta Sasori: cella condivisa n. 41*, 1972) - Itō Shunya.

Joshū Sasori: kemonobeya 女囚さそり けもの部屋 (*Detenuta Sasori: la stanza delle bestie*, 1973) - Itō Shunya.

Kaidan nobori ryū 怪談昇り竜 (lett. "la storia di fantasmi del drago nascente", titolo inglese *Blind Woman's Curse*, 1970) - Ishii Teruo.

Kamisori Hanzō かみそり半蔵 (*Hanzō il rasoio*, 1972) - Misumi Kenji.

Kataude Mashin Gāru 片腕マシンガール (lett. "ragazza meccanica con un solo braccio", titolo inglese: *The Machine Girl*, 2008) - Iguchi Noboru.

Kill Bill Vol.1 (id., 2003) - Quentin Tarantino.

Kill Bill Vol.2 (id., 2004) - Quentin Tarantino.

Konketsuji Rika 混血児リカ (*Rika la mezzosangue*, 1972) - Kō Nakahira.

Kozure Ōkami 子連れ狼 (lett. "lupo con cucciolo a carico", titolo italiano *Il lupo solitario e il cucciolo*, 1972) - Misumi Kenji.

Kunisada Chūji 国定忠次 (Chūji *di Kunisada*, 1922) - Makino Shōzō**.**

Kunisada Chūji 国定忠次 (*Chūji di Kunisada*, titolo inglese: *The gambling samurai*, 1960) - Shindō Kaneto.

Kyōfu joshikōkō: bōkō rinchi kyōshitsu 恐怖女子高校 暴行リンチ教室 (*Liceo del terrore: l'aula dello stupro e del linciaggio*, 1973) - Suzuki Norifumi.

Mekura no Oichi めくらのお市 (lett. "Oichi la cieca", titolo inglese *Crimson Bat, the Blind Swordswoman*, dal 1969 al 1970) - Sadatsugu Matsuda.

Minbō no Onna 民暴の女 (lett. "la donna dei minbō", titolo italiano *L'avvocato*, 1992) - Itami Jūzō.

Miyamoto Musashi kanketsuhen: kettō Ganryūjima 宮本武蔵完結編 決闘巌流島 (*Samurai III, episodio conclusivo: duello sull'isola di Ganryū*, 1956) - Inagaki Hiroshi.

Miyamoto Musashi 宮本武蔵 (*Samurai I: Musashi Miyamoto*, 1954) - Inagaki Hiroshi.

Motto shinayaka ni, motto shitataka ni もっとしなやかに もっとしたたかに (lett. "più delicatamente, più tenacemente", titolo inglese *So Soft, So Cunning*, 1979) - Fujita Toshiya.

Ms. 45 (titolo italiano: *L'angelo della vendetta*, 1981) - Abel Ferrara.

Nemuri Kyōshirō: Joyoken 眠狂四郎 女妖剣 (*Sleepy Eyes of Death: Sword of Seduction - Nemuri Kyōshirō: la spada della seduzione*, 1964) - Ikehiro Kazuo.

Nemuri Kyoshirō: sappōchō 眠狂四郎 殺法帖 (*Sleepy eyes of death: the Chinese Jade - Nemuri Kyoshirō: la giada cinese*, 1963) - Tanaka Tokuzō.

Nihon kyōkaku den 日本侠客伝 (*Storia della yakuza giapponese*, 1964 - 1971) - Makino Masahiro.

Noraneko rokku: sekkusu hantā 野良猫ロック セックスハンター (*Il rock del gatto randagio: cacciatore di sesso*, 1970) - Hasebe Yasuharu.

Onna Sazen: nuretsubame kategiri 女左膳 濡れ燕片手斬り (*Lady Sazen and the Drenched Swallow Sword*, lett. "lady Sazen, la rondine bagnata dalla rugiada che uccide con una sola mano", 1969) - Yasuda Kimiyoshi.

Onna Sazen 女左膳 (Lady Sazen, 1968) - Yasuda Kimiyoshi.

Orochi 雄呂血 (Il Serpente, 1925) - Futagawa Buntarō.

Shurayuki hime 修羅雪姫 (lett. "principessa della neve infernale", titolo inglese *Princess Blade*, 2001) - Satō Shinsuke.

Rashōmon 羅生門 (id., lett. "la porta nelle mura difensive" 1950) - Kurosawa Akira.

Riborubā リボルバー (Revolver, 1988) - Fujita Toshiya.

San tai yon x jūgatsu 3-4×10 月 (lett. "tre-quattro x ottobre", titolo inglese *Boiling point*, 1990) - Kitano Takeshi.

Shimizu Minato 清水港 (*Il porto di Shimizu*, 1939) - Makino Masahiro.

Shimizu no Jirochō 清水の次郎長 (*Jirochō di Shimizu*, 1922) - Nomura Hote.i

Shinjuku kuroshakai: Chaina mafia sensō 新宿黒社会 チャイナ マフィア戦争 (*Shinjuku Triad Society*, lett. "la società nera di Shinjuku: guerra della mafia cinese", 1995) - Miike Takashi.

Shurayuki hime - Urami renka 修羅雪姫 恨み恋歌 (lett. "principessa della neve infernale", titolo inglese *Lady Snowblood - Love song of Vengeance*, 1974) - Fujita Toshiya.

Shurayuki hime 修羅雪姫 (lett. "principessa della neve infernale", titolo inglese *Lady Snowblood - Blizzard from the Netherland*, 1973)- Fujita Toshiya.

Sonatine ソナチネ (*Sonatina*, 1993) - Kitano Takeshi.

Sukeban gerira 女番長ゲリラ (*La guerriglia delle sukeban*, 1972) - Suzuki Norifumi.

Sukeban 女番長 (id., titolo inglese *Girl Boss Revenge: Sukeban*, 1973) - Suzuki Norifumi.

Surōna bugi ni shite kure スローなブギにしてくれ (lett. "suonami un boogie-woogie lento", titolo inglese *Play It, Boogie-Woogie*, 1981) - Fujita Toshiya.

Tange Sazen Yowa: hyakuman ryō no tsubo 丹下左膳余話 百萬両の壺 (*Tange Sazen minore: un vaso che vale un milione di ryō*, 1935) - Yamanaka Sadao.

Tange sazen: hien iaigiri 丹下左膳　飛燕居合斬り(lett. "Tange Sazen: la rondine in volo e il taglio mortale", titolo inglese *Tange Sazen and the secret of the urn*, 1966) - Gosha Hideo.

Tanpopo タンポポ (id., lett. "dente di leone", 1985) - Itami Jūzō**.**

Tenshi o yūwaku 天使を誘惑 (*Sedurre un angelo*, 1979) - Fujita Toshiya.

Thriller, A Cruel Picture (titolo originale *Thriller, en grym film*, 1974) - Bo Arne Vibenius.

Zatoichi monogatari 座頭市物語 (*La storia di Zatoichi*, 1962) - Misumi Kenji.

Zigeunerweisen (*Arie bohémiens*, 1980) - Suzuki Seijun.

Zoku Miyamoto Musashi: Ichijōji no kettō 続宮本武蔵 一乗寺の決闘 (*Samurai, il sequel: duello al tempio di Ichijō*, 1955) - Inagaki Hiroshi.

Zoku shimizu minato 續清水港 (*Il porto di Shimizu, Il sequel*, 1940) - Makino Masahiro.

Zubekō banchō: yume wa yoru hiraku ずべ公番長 夢は夜ひらく (lett. "donne criminali capiclan: i sogni sbocciano la notte, titolo inglese *Delinquent Girl Boss: Blossoming Night Dreams*1970) - Yamaguchi Kazuhiko.

BIBLIOGRAFIA

Fonti bibliografiche in lingue occidentali

BENEDICT Ruth, *The Chrysanthemum and the Sword. Patterns of Japanese Culture*, Cleveland, Mariner Books, 2005

BIENATI Luisa, Letteratura giapponese, dalla fine dell'Ottocento all'inizio del terzo millennio, Vol. 2,Torino, Einaudi, 2005

BIENATI Luisa; SCROLAVEZZA Paola, *La narrativa giapponese moderna e contemporanea*, Venezia, Marsilio, 2009

BRANDON James R., LEITER Samuel L. (a cura di), *Kabuki Plays on Stage - Villainy and Vengeance*, 1773-1799, Honolulu, University of Hawaii Press, vol.2, 2002

DESJARDINS Chris, *Outlaw Masters of Japanese Film*, Londra - New York, I.B. Tauris - Palgrave Macmillan, 2005

DI FRATTA Gianluca, *Il fumetto giapponese - Dagli anni Settanta al 2000*, Caserta, L'Aperia, 2005

FICHERA Antonio, *Breve storia della vendetta: arte, letteratura, cinema: la giustizia originaria*, Roma, Castelvecchi, 2004

FREEMAN-MITFORD Algernon Bertram (Lord Redesdale), *Tales of old Japan*, London, Macmillian, 1910

GALLOWAY Patrick, *Stray dogs & lone wolves - The Samurai Film Handbook*, Berkeley, California, Stone Bridge Press, 2005

IKEGAMI Eiko, *The Taming of the Samurai: Honorific Individualism and the Making of Modern Japan*, Cambridge, Harvard Univeristy Press, 1997

INNES Sherrie Anne, *Action Chicks - New Images of Tough Women in Popular Culture*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2004

KAPLAN David E., DUBRO Alec, *Yakuza - Japan's Criminal Underworld*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2003

KINSELLA Sharon, *Adult Manga - Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Richmond - Surrey, Curzon Press, 2000

KOIKE Kazuo, KAMIMURA Kazuo, *Lady Snowblood - La rinascita* (*Shurayuki hime - Fukkatsu no shō*), Milano, J-Pop BD Edizioni, 2016

KOIKE Kazuo, KAMIMURA Kazuo, *Lady Snowblood* (*Shurayuki hime*), Milano, J-Pop BD Edizioni, 2014

KOMINZ Laurence Richard, *Avatars of Vengeance: Japanese Drama and the Soga Literary Tradition*, Ann Arbor, U of M Center for Japanese Studies, 1995

KONRAD Lorenz, *L'aggressività*, Milano, Mondadori, 1986

LORINI Giuseppe, MASIA Michelina (a cura di), *Antropologia della vendetta*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 2015

MARRAN Christine L., *Poison Woman - Figuring Female Transgression in Modern Japanese Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007

MARUYAMA Masao, Studies in the Intellectual History of Tokugawa Japan, trad. Mikisio Hane, Princeton, Princeton Univeristy Press, 1974

MCDONALD Keiko I., *Reading a Japanes Film, Cinema in Context*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2006

MCDONALD Keiko I., *The Yakuza Film - An Introduction*, in *Reframing Japanese cinema: authorship, genre, history* di Arthur Nolletti, David Desser, Bloomington, Indiana University Press, pp. 165-192, 1992

MES Tom, *Agitator- The Cinema of Takashi Miike*, Londra, Fab Press, 2003

MORRIS Ivan, *La nobiltà della sconfitta*, trad. di Francesca Wagner, Milano, Ugo Guanda Editore Srl., 1983

NIETZSCHE Friedrich, *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral. Kritische Studienausgabe Herausgegeben von G. Colli und M. Montinari*, Monaco, Taschenbuch, 1999

NOVIELLI Maria Roberta, *Metamorfosi - Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Bologna, Epika Edizioni, 2010

NOVIELLI Maria Roberta, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio Editori s.p.a., 2001

ORSI Maria Teresa, *La narrativa giapponese - dalla metà dell'Ottocento ai giorni nostri*, Napoli, Istituto Universitario Orientale, 1979

ORSI Maria Teresa, *Storia del fumetto giapponese - L'evoluzione dall'era Meiji agli anni settanta*, Mestre Venezia, Musa Edizioni, 1998

PONTICIELLO Roberta, SCRIVO Susanna, a cura di, *Con gli occhi a mandorla - Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunuè, 2007

POSOCCO Cristian, *MangArt - Forme estetiche e linguaggi visivi del fumetto giapponese*, Genova, Costa & Nolan, 2005

RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to Videos and DVDs*,Tokyo, Kodansha International, 2005

RICHIE Donald, *Japanese Cinema - An Introduction*, Hong Kong, Oxford University Press, 1990

RICHIE Donald, Japanese Cinema - Film, Style and National Character, Garden City, New York, Anchor Books, 1971

SCHILLING Mark , *No Borders, No Limits - Nikkatsu Action Cinema*, Londra , Fab Press, 2007

SCHRADER Paul, *Yakuza Eiga - A Primer*, in *Film Comment*, American Film Institute seminar, n°1, pp. 9-17, 1974

TESSIER Max, *Breve storia del cinema giapponese*, trad. di Dario Buzzolan, Torino, Lindau s.r.l., 1998

THORNTON Sybil Anne, *The Japanese Period Film - A Critical Analysis*, Jefferson North Carolina and London, McFarland & Co., 2008

Fonti bibliografiche in giapponese

OZAKI Hotsuki, *Taishū bungaku* (La letteratura popolare), Tokyo, Kinokuniya shoten, 2007
尾崎　秀樹、『大衆文学』、東京市、紀伊國屋書店、2007 年

SATŌ Tadao, *Hasegawashinron - giri ninjō to wa nani ka* (La teoria di Hasegawa Shin - Cosa vuol dire dovere e umanita?), Tokyo, Iwanami shoten, 2004
佐藤 忠男、『長谷川伸論 ・義理人情とはなにか』、東京市、岩波現代文庫、2004 年

SHIGEMASA Kitao, *Ehon Soga monogatari* (Libro illustrato sulla storia dei fratelli Soga), Edo, Eijudō, 1834, prefazione
北尾重政、『繪本曽我物語』、江戸、永寿堂、1834 年、序文

SUGISAKU J Taro, UECHI Takeshi, *Tōei Pinkī Baiorensu Rōman Arubamu* (Album romantico dei *pinky violence* della *Tōei*), Tokyo, Tokuma Shoten, 1999
杉作 J 太郎、植地 毅、『東映ピンキー・バイオレンス浪漫アルバム』、東京市、徳間書店、1999 年

UJIE Michiko, *Katakiuchi - fukushū no sahō* (Katakiuchi - Le regole della vendetta), Tokyo, Chūō Kōron shinsha, 2007
氏家 幹人、『敵討ち・復習の作法』、東京市、中央公論新社 、2007 年

Documenti e materiali tratti dalla rete

AOKI Deb, *Interview: Yoshihiro Tatsumi - Creator of A Drifting Life and Good Bye*, about.com, (http://manga.about.com/od/mangaartistinterviews/a/YTatsumi.htm), ultimo accesso 27 dicembre 2016

BOILLE Francesco, *Alle origini del romanzo a fumetti giapponese*, Internazionale.it, Luglio 2016, (http://www.internazionale.it/opinione/francesco-boille/2016/07/19/fumetto-romanzo-giapponese), ultimo accesso 26 dicembre 2016

GARNER Dwight, *Manifesto of a Comic-Book Rebel*, New York Times, Aprile 2009 (http://www.nytimes.com/2009/04/15/books/15garn.html), ultimo accesso 27 dicembre 2016

Gekiga: Alternative Manga from Japan, cartoonmuseum.org resoconto mostra tenutasi al cartoon museum a Londra nel periodo dal 24 settembre 2014 al 31 gennaio 2015, (http://www.cartoonmuseum.org/exhibitions/past-exhibitions/50109-gekiga-alternative-manga-from-japan), ultimo accesso 27 dicembre 2016

GILL Tom, *Fetuses in the Sewer*, The Hooded Utilitarian, gennaio 2016, (http://www.hoodedutilitarian.com/2011/03/fetuses-in-the-sewer-2/), ultimo accesso 29 dicembre 2016

Hatena Keyword, (http://d.hatena.ne.jp/keyword/%B1%DF%B7%EE%BB%A6%CB%A1), ultimo accesso 11 luglio 2016

HEARN Lafcadio, *The Call to Vengeance and the Code of Self-Sacrifice in Japan*, in New England Review (1990-), Middlebury College Publications,Vol. 28, N° 3, pp. 195-203, 2007, (http://www.jstor.org/stable/40245003), ultimo accesso 08 febbraio, 2016

HERBIG Paul A., BORSTORFF Pat, *Japan's Shinjinrui - The New Breed*, International Journal of Social Economics, Vol. 22 Iss: 12, pp. 49-65, 1995, (http://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/03068299510104750), ultimo accesso 12 dicembre 2016

HOLMBERG Ryan, *An Introduction to Gekiga, 6970 A.D.*, The Comics Journal, 2011, (http://www.tcj.com/an-introduction-to-gekiga-6970-a-d/), ultimo accesso 25 dicembre 2016

Igagoe dōchū sugoroku, (http://www.kabuki21.com/ids.php), ultimo accesso 4 agosto 2016

Kabuki glossary (http://www.kabuki21.com/glossaire_7.php#tokaido), ultimo accesso 7 ottobre 2016

Katakiuchi Tengajayamura, (http://www.kabuki21.com/tengajaya.php), ultimo accesso 4 agosto 2016

KOZMA Alicia, *Pinky Violence - Shock, awe, and the exploitation of sexual liberation*, Journal of Japanese and Korean Cinema, 3:1, pp. 37-44, 2012 (doi: 10.1386/jjkc.3.1.37_1), ultimo accesso 13 dicembre 2016

MARANGONI Rossella, *L'istituzionalizzazione della vendetta in una società guerriera: l'esempio del Giappone dei Tokugawa (1600-1868)*, in ITINERA - Rivista di Filosofia e di Teoria della Arti e della Letteratura, 2009, (http://www.filosofia.unimi.it/itinera/mat/saggi/?ssectitle=Saggi&authorid=marangonir&docid=vendetta&format=html), ultimo accesso 25 giugno 2016

MILLS D. E., *Katakiuchi: The Practice of Blood-Revenge in Pre-Modern Japan*, in *Modern Asian Studies*, Cambridge University Press, Vol. 10, N° 4, pp.525-542, 1976, (http://www.jstor.org/stable/311761), ultimo accesso 19 maggio 2016

Ninja Bugei Cho, Nagisa Oshima, 1967, (https://www.youtube.com/watch?v=c0Dvi80axlA), ultimo accesso 4 gennaio 2017

NUNEZ Irma, *Tracing the genealogy of gekiga*, Japan Times, 2006, (http://www.japantimes.co.jp/culture/2006/09/24/books/book-reviews/tracing-the-genealogy-of-gekiga/#.WF06rFPhDIW), ultimo accesso 23 dicembre 2016

Onna Cūshingura (http://www.kabuki21.com/kagamiyama.php), ultimo accesso 4 agosto 2016

ROSENBAUM Roman, *Gekiga as a site of intercultural exchange: Tatsumi Yoshihiro's A Drifting Life*, in Jaqueline Berndt (a cura di), *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics (Global Manga Studies, vol. 2)*, Kyoto, International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 73-92, 2011, (http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/Web_Version_Cologne%E8%AB%96%E9%9B%86.pdf), 16 dicembre 2016

SACCHI Annachiara, *Manga: malinconia, inchiostro e gioventù bruciata. La nuova collana*, Corriere.it, 16 agosto 2016, (http://www.corriere.it/cultura/16_agosto_16/manga-gekiga-elegia-in-rosso-la-mia-vita-in-barca-39c3e376-63c6-11e6-aa60-86dd3fdb1e51.shtml?refresh_ce-cp), ultimo accesso 27 dicembre 2016

SCOTTI Francesca, *Bianco come il sangue: Lady Snowblood di Kazuo Koike e Kazuo Kamimura*, nippop.it, (http://www.nippop.it/it/media-and-arts/blog/jmagazine/media-arts/bianco-come-il-sangue-lady-snowblood-di-kazuo-koike-e-kazuo-kamimura-di-francesca-scotti-e-paola-scrolavezza#disqus_thread), ultimo accesso 15 gennaio 2017

SMITH Henry D. II, *The Capacity of Chūshingura: Three Hundred Years of Chūshingura*, Monumenta Nipponica, Vol. 58, N° 1 pp. 1-42, 2003, (http://www.jstor.org/stable/3096750), ultimo accesso 3 marzo 2016

Spade e dintorni, (http://www.iwanami.it/Spade_Dintorni.asp), ultimo accesso 22 marzo 2016

Tatsumi e il manifesto del Gekiga, BAO Publishing, (https://vimeo.com/82381721), ultimo accesso 27 dicembre 2016

THOMPSON Jason, *House of 1000 Manga - Lady Snowblood*, animenewsnetwork.com, gennaio 2014, (http://www.animenewsnetwork.com/house-of-1000-manga/2014-01-23), ultimo accesso 16 gennaio 2017

TROIANI Tonio, *La lunga strada della vendetta: Lady Snowblood di Koike e Kamimura*, fumettologica.it, settembre 2014, (http://www.fumettologica.it/2014/09/lady-snowblood-recensione-koike/), ultimo accesso 16 gennaio 2017

VARESE Federico, The Secret History of Japanese Cinema: The Yakuza movies, Global Crime, 7:1, pp.105-124, 2006, (http://dx.doi.org./10.1080/17440570600650166), ultimo accesso 4 aprile 2016

WETMORE Kevin J. Jr. (a cura di), *Revenge Drama in European Renaissance and Japanese Theatre: from Hamlet to Madame Butterfly*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2008, (http://www.palgraveconnect.com/pc/doifinder/view/10.1057/9780230611283), ultimo accesso 17 aprile 2016

WOLSINK Ennio, *Tatsumi Yoshihiro: a pioneer of gekiga before it became manga*, Evabeaast.com, marzo 2015 (https://evabeast.com/dossier-great-mangaka-japans-most-renowned-manga-artists-post/tatsumi-yoshihoro-a-pioneer-of-gekiga-before-it-became-manga/), ultimo accesso 27 dicembre 2016

Yoshihiro Tatsumi and the creation of gekiga, mastersofmanga.com (https://vimeo.com/12778247), ultimo accesso 27 dicembre 2016

GLOSSARIO

adauchi (仇討ち): vendetta.

akahon (赤本): lett. "libro rosso", si tratta di libri per bambini stampati da matrice in legno.

Akō gishi ron (赤穂義士論): Il dibattito sui guerrieri giusti di Akō.

Akō rōshi jiken (赤穂浪士事件): Il caso dei vassalli di Akō.

akujo (悪女): donna malvagia.

anego (姉御): sorella maggiore, implica il significato della naturale inclinazione di una donna a prendersi cura degli altri.

angura (アングラ): underground.

anime (アニメ): abbreviazione di *animēshon* (アニメーション), dall'inglese *animation*, termine utilizzato per indicare serie e film d'animazione giapponesi. In Giappone, tuttavia, il termine è usato per indicare tutta l'animazione in generale, giapponese e non.

Azuma kagami (吾妻鏡): lett. "lo specchio dell'Est", raccolta del tredicesimo secolo considerata il diario ufficiale del *bakufu* di periodo Kamakura.

bakufu (幕府): lett. "governo della tenda", in riferimento agli accampamenti costruiti durante le campagne militari; sinonimo di shōgunato è quindi un termine utilizzato per indicare il governo militare dello *shōgun*.

bakumatsu (幕末): termine per indicare gli ultimi anni (1853-1867) del governo Tokugawa.

bakuto (博徒): giocatore d'azzardo.

benshi (弁士): voce fuori campo, narratore di film muti.

bokken(木剣): spada di legno.

Bōtaihō (暴対法): abbreviazione di *Bōryokudan taisaku hō*, "Provvedimento contro il crimine organizzato", approvato in Giappone nel 1991.

bui shinema (Ｖシネマ): *V-cinema*, ovvero "cinema in video", film con budget ridotti e tempi brevi; i generi che predominano sono horror, *yakuza* e film erotici.

bunmei kaika (文明開化): lett. "civiltà e progresso", slogan a favore del movimento di occidentalizzazione e modernizzazione della cultura giapponese nato durante i primi anni del Governo Meiji.

bunraku (文楽): teatro tradizionale giapponese dei burattini, nato nel sedicesimo secolo.

burakumin (部落民): discendenti moderni degli appartenenti alla casta degli emarginati del Giappone feudale.

bureiuchi (無礼討): una delle forme di istituzionalizzazione dalla vendetta durante il periodo Tokugawa, indica l'uccisione di un cittadino comune che aveva mancato di rispetto ad un guerriero.

bushi (武士): guerriero, anche sinonimo di *samurai*.

bushidō (武士道): lett. "la via del guerriero", codice di condotta dei guerrieri giapponesi.

butō (舞踏): danza contemporanea giapponese nata negli anni cinquanta, caratterizzata da pose plastiche e particolari espressioni del volto ispirate al teatro tradizionale.

chanbara eiga (チャンバラ映画): sottogenere dei film *jidaigeki*, simile al *kengeki*, che si incentra, quindi, sulle scene di combattimento con le spade.

chi (知): la conoscenza.

chōnin (町人): lett. "uomo di città", cittadino; una delle classi sociali nate in Giappone durante il periodo Tokugawa, comprendeva artigiani e mercanti.

Chōsokabe Motochika shikimoku (長宗我部元親式目): corpus di leggi locali, dell'area della provincia di Tosa (attuale prefettura di Kōchi) in vigore nel 1597.

chū (忠): lealtà.

daikettō (大決闘): grandi duelli all'interno dei film in costume giapponesi.

daimyō (大名): signore feudale.

dakikago (抱き籠): lett. "cesto da abbracciare"; termine per indicare le cosiddette "bambole di bambù", figure cilindriche fabbricate in passato e intrecciate a mano, da poter abbracciare durante le notti insonni.

dakimakura (抱き枕): oggetto appartenente alla subcultura *otaku*, grande cuscino con sopra stampate immagini di personaggi di anime e manga. Potrebbe essere considetato la versione moderna dei *dakikago*.

dōjinshi (同人誌): riviste indipendenti, pubblicazioni immesse direttamente sul mercato senza passare dalle case editrici.

dōjō (道場): luogo in cui avvengono gli allenamenti di arti marziali.

doku (毒): veleno.

dokufu (毒婦): donna velenosa, malvagia, sinonimo di *akujo*.

dokufu mono (毒婦物): letteratura (e più in generale opere) sulla figura della *dokufu*.

engetsu sappō (円月殺法): lett. "tecnica mortale della luna piena", tecnica segreta del personaggio Nemuri Kyoshirō.

enpon jidai (円本時代): lett. "era dei libri ad uno *en*", termine utilizzato per indicare l'aumento della diffusione di libri e riviste e la nascita di nuovi settimanali a grande distribuzione e a basso prezzo durante i primi anni venti in Giappone.

eroguro (エログロ): contrazione di ero guru nansensu, termine a sua volta creato dalle parole inglesi *erotic*, *grotesque* e *nonsense*; indica una corrente artistica, sia letteraria che cinematografica, nata in Giappone negli anni venti in cui prevaleva un'amalgama di elementi erotici, grotteschi e nonsense, appunto.

eta (穢多): uno dei gruppi inclusi nel gradino più basso del sistema delle caste nel Giappone feudale; vivevano ai margini dei centri abitati e, poiché considerati impuri, i loro lavori consistevano spesso nella gestione e nello smaltimento di cadaveri e carcasse animali.

fukushū (復習): vendetta.

fukushū mono (復讐物): racconti sulla vendetta.

gaiden(外伝): storia collaterale, parallela a quella originale.

ganryū (巌流): lett. "stile della roccia", tecnica di combattimento del personaggio Sasaki Kojirō.

geisha (芸者): figura tradizionale del Giappone, artista e intrattenitrice.

geki (激): violento.

gekiga (劇画): lett. "immagini drammatiche", stile di manga, nato in Giappone negli anni sessanta. Il termine si riferisce a tutte quelle opere caratterizzate da una forte componente drammatica e violenta, spesso con risvolti erotici o comunque alle opere che si distaccavano nettamente dalla concezione tradizionale del *manga* indirizzato ad un pubblico prevalentemente di bambini.

gendai shōsetsu (現代小説): romanzo d'attualità.

gendaigeki (現代劇): termine utilizzato per indicare film, serie televisive o rappresentazioni teatrali ambientati in epoca moderna.

gesaku (戯作): letteratura di intrattenimento.

gi (義): il senso di giustizia.

giri (義理): senso di dovere, di obbligazione nei confronti di un superiore.

go on to hōkō (御恩と奉公): principio del "debito-servizio" sul quale poggiava la relazione tra il vassallo e il suo signore nel Giappone feudale.

goze (瞽女): cantastorie itineranti (solitamente cieche) le quali, accompagnandosi con strumenti tradizionali, cantavano canzoni popolari e recitavano testi del teatro *nō*.

Hagakure kikigaki (葉隠聞書): lett. "annotazioni su cose udite all'ombra delle foglie", corpus di precetti che racchiude l'etica del guerriero giapponese, teorizzato da Yamamoto Tsunetomo agli inizi del 1700.

hanafuda (花札): lett. "carte dei fiori", sono le carte da gioco tradizionali giaponesi.

hannya (般若): maschera del teatro tradizionale giapponese *nō*, personificazione della gelosia femminile.

haori (羽織): sorta di giacca ampia e corta da indossare sopra il *kimono*.

harakiri (腹切): pratica dell'atto dello sventramento durante il *seppuku*.

hinin (非人): uno dei gruppi inclusi nel gradino più basso del sistema delle caste nel Giappone feudale; spesso si trattava di ex detenuti o vagabondi.

ichibun (一分): onore.

ie (家): casa, famiglia, anche sinonimo di clan.

igō (移郷): misura adottata nel Giappone feudale come *extrema ratio* per risolvere i casi di vendetta senza speranza di riconciliazione che prevedeva l'esilio di una delle due parti dal feudo di riferimento.

iroha (伊呂波): poesia dell'undicesimo secolo che racchiude la concezione buddhista della vita, composta da 47 lettere in versi di cinque e sette sillabe che compongono il vecchio alfabeto giapponese.

Itakura seiyōki (板倉政要記): descrizione di norme emanate nel sedicesimo secolo da Itakura Katsushige, *daimyō* al servizio di Tokugawa Ieyasu.

jidai sewamono (時代世話物): dramma storico con ambientazioni della vita cittadina di tutti i giorni.

jidai shōsetsu (時代小説): romanzo d'epoca.

jidaigeki (時代劇): termine utilizzato per indicare film, serie televisive o rappresentazioni teatrali ambientati in epoca passata.

jigai (自害): suicidio rituale consentito alle donne appartenenti alla classe guerriera, non avveniva per sventramento ma per recisione dell'arteria della gola.

jin (仁): umanità.

jingi (仁義): codice d'onore.

jitsuroku eiga (実録映画): film come veri documenti.

jitsuroku mono (実録物): romanzi o rappresentazioni del teatro tradizionale che combinavano episodi di *fiction* a fatti realmente accaduti.

jōruri (浄瑠璃): recitazione di testi epico-narrativi accompagnata dal teatro dei burattini (*bunraku*).

josei manga (女性漫画): manga indirizzati ad un pubblico femminile dai diciotto anni in su.

jukyō (儒教): Confucianesimo.

jun bungaku (純文学): letteratura "pura", in opposizione alla letteratura di massa.

junshi (殉死): atto di immolarsi davanti alla tomba del proprio signore

kabuki (歌舞伎): forma di teatro tradizionale giapponese, nato intorno al diciassettesimo secolo, caratterizzato dal particolare ed eccentrico trucco dei suoi attori e dalle loro pose stilizzate; le rappresentazioni, nelle quali prevaleva la parte danzata su quella recitata, trattavano di temi appartenenti alla vita quotidiana.

kabukimono (歌舞伎物; altre forme: かぶき者, 傾奇者): bande composte da *rōnin* e da ex dipendenti delle famiglie di *bushi*, nate tra la fini dell'epoca Muromachi e l'inizio del periodo Edo, note per il loro comportamento rozzo e per la violenza con la quale terrorizzavano e derubavano gli abitanti dei villaggi; possibili antenati della *yakuza*.

kaeriuchi (返り討ち): definibile come "contro vendetta", ovvero il caso in cui il vendicatore veniva ucciso da quella che avrebbe dovuto essere la sua vittima.

kagami (鏡): specchio.

kaidan eiga (怪談映画): film sulle storie di fantasmi.

kaishakunin (介錯人): funzionario al servizio dello *shōgun*, al quale era affidato il compito di assistere i condannati a compiere *seppuku*, decapitandoli per porre fine alle loro sofferenze.

kana (仮名): termine per indicare i due sillabari fonetici giapponesi hiragana (平仮名) e katakana (片仮名).

kanadehon (仮名手本): quaderni di calligrafia scritti in *kana*, usati per imparare il sillabario giapponese.

kanji (漢字): caratteri di origine cinese usati, insieme ai sillabari *hiragana* e *katakana*, nella scrittura giapponese.

kanshi (漢詩): poesie scritte in cinese classico da autori giapponesi.

kanzashi (簪): forcina ornamentale tradizionale giapponese.

kashihon (貸本): fenomeno dei libri in prestito.

katakiuchi (敵討ち): vendetta istituzionalizzata.

Katakiuchi kinshirei (敵討禁止令): editto emanato nel 1873 che proibiva la pratica del *katakiuchi*.

katakiuchi mono (敵討ち物): racconti, film e spettacoli teatrali sulla vendetta.

katana (刀): spada giapponese.

katanagari (刀狩): decreto dello *shōgun* Toyotomi Hideyoshi emanato nel 1588 che prevedeva la confisca delle spade a danno dei contadini.

kawara kojiki (河原乞食): lett. "mendicante del fiume", termine dispregiativo usato in passato per indicare gli attori del teatro tradizionale giapponese.

keikō eiga (傾向映画): film di tendenza.

Keikokushū (経国集): antologia imperiale di *kanshi*, completata nell'anno 827.

kengeki (剣劇): film o drammi teatrali ambientati in epoca passata in cui sono presenti scene di duelli con la spada.

kenka (喧嘩): litigio, discussione.

kenka ryōseibai (喧嘩両成敗): principio del Giappone feudale secondo il quale, in caso di lite, si prevedeva la punizione per entrambe le parti.

Kenpeitai (憲兵隊): polizia militare dell'esercito giapponese istituita dal 1881 al 1945.

kō (**公**): pubblico, opposto di privato.

kō (**孝**): pietà filiale

kōdan (講談): forma di intrattenimento tradizionale giapponese in cui cantastorie itineranti raccontavano in modo appassionato e divertente storie di guerra, di vendetta e della vita dei famosi guerrieri in modo da intrattenere il pubblico.

Kojiki (古事記): lett. "vecchie cose scritte" (712), è il più antico documento letterario della storia del Giappone.

komiketto (コミケット): abbreviazione di *komikku māketto*, dall'inglese *comic market*; organizzato per la prima volta nel 1975, è la più grande manifestazione dedicata ai fumetti al mondo e si tiene a Tokyo due volte all'anno.

koroshiya (殺し屋): assassino.

kōwaka (幸若): abbreviazione di *kōwakamai* (幸若舞), stile di danza recitativa popolare durante il periodo Muromachi.

kunoichi (くノ一): controparte femminile del *ninja*.

kyōkaku (胸郭): lett. "uomo cavalleresco"; antenato dello *yakuza*; indica anche i membri della polizia privata nata ai tempi del Giappone feudale autoproclamatasi tale e costituita da commercianti, cittadini comuni e anche da *rōnin*, organizzata per proteggere i villaggi dalle incursioni dei *kabukimono*.

kyōkaku eiga (胸郭映画): lett. "film cavallereschi", film in costume in cui figurano personaggi appartenenti alla yakuza.

Kyōto shoshidai (京都所司代): rappresentante del governo centrale di Kyoto.

machi yakko (町奴): vedi *kyōkaku*.

manga (漫画): lett. "immagini umoristiche", termine ormai di uso corrente utilizzato per indicare i fumetti di origine giapponese. In Giappone al contrario, il termine indica tutti i tipi di fumetto in generale.

mangaka (漫画家): autore di *manga*.

Man'yōshū (万葉集): lett. "raccolta delle diecimila foglie, antologia poetica del 760.

matagataki (再敵): dal giapponese *mata* (再) "ancora" e *kataki* (敵) "vendetta", l'atto di continuare il ciclo della vendetta, ovvero la vendetta perseguita da colui o colei vicino alla vittima del primo vendicatore.

matatabi (股旅): viaggio, vita errante.

matatabi eiga (股旅映画): film sul vagabondaggio, sottogenere dei *jidaigeki*.

megatakiuchi (妻敵討): uccisione della moglie infedele e del suo amante.

meifumadō (冥府魔道): lett. "la via dell'inferno e della dannazione", termine buddhista che indica un percorso esistenziale abbracciato volontariamente e con la consapevolezza di perseguire le vie del male.

Meiji ishin (明治維新): la Restaurazione Meiji, periodo di grandi cambiamenti a livello sociale e politico agli inizi del periodo Meiji in cui il potere ritornava nelle mani dell'imperatore dopo secoli di supremazia da parte dello shogunato.

mibun (**身分**): posizione, status sociale.

Mibun tōsei rei (身分統制令): editto di regolamentazione dello status emanato da Toyotomi Hideyoshi nel 1591, che impediva la mobilità sociale.

minbō (民暴): abbreviazione di *minjikainyūbōryoku* (民事介入暴力), episodi di estorsione con uso di violenza e minacce operati da gruppi criminali (*yakuza*) all'interno casi di dispute civili.

mitate (見立て): termine appartenente al campo dell'arte giapponese, che indica la sovrapposizione di due immagini visive, una reale e l'altra immaginaria; in questo caso è riferito all'espediente teatrale o cinematografico che ambienta fatti contemporanei nel passato per evitare la censura.

monogatari (物語): racconto.

naginata (長刀): alabarda dotata di lama ricurva, arma tipica delle *onnabugeisha*,

Narutaki gumi (鳴滝組): gruppo di giovani cineasti, nato agli inizi degli anni trenta, il cui scopo era quello di riformare il *jidaigeki*.

nemuri (眠り): sonno.

Nihon shoki (日本書紀): Annali del Giappone (720), chiamato anche *Nihongi*, rappresenta, il più antico documento letterario della storia del Giappone.

ninja (忍者): corrispondente giapponese delle spie o dei mercenari occidentali.

ninjō (人情): sentimenti umani.

ninkyō eiga (任侠映画): vedi *kyōkaku eiga*.

nitoryū (二刀流): lett. "due spade come se fossero una", tecnica di combattimento di Miyamoto Musashi.

nō (能): forma di teatro tradizionale giapponese, risalente al quattordicesimo secolo, minimale e molto raffinata è rivolta prevalentemente ad un pubblico colto. I temi delle sue rappresentazioni vertevano sul mondo sovrannaturale ed avevano come protagonisti divinità, spiriti e personaggi storici o leggendari.

ōdachi (大太刀): grande spada.

oeru (オエル): da OL, contrazione di *office lady*, termine usato in Giappone per indicare una donna non sposata, impiegata nel settore terziario.

oichokabu (おいちょかぶ): gioco delle carte *hanafuda*.

onna bugeisha (女武芸者): donna-guerriero.

onryō (怨霊): spirito vendicativo.

otaku (オタク): espressione onorifica per indicare la casa dell'interlocutore o il pronome di seconda persona singolare. A partire dagli anni ottanta, nella cultura di massa moderna, il termine viene utilizzato per riferirsi agli appassionati di manga, anime e tutto ciò che ne concerne.

otokodate (男伊達): vedi kyōkaku.

oyabun (親分): capoclan, (gerg.) boss.

pinku eiga (ピンク映画): genere cinematografico nato negli anni sessanta in Giappone che comprende tutti i film a contenuto erotico softcore.

rei (礼): nel Confucianesimo è la norma principale sui cui deve essere bastata tutta la vita sociale, vale a dire il rispetto dei riti, tradotto anche nella buona condotta, nel rispetto dell'etichetta e delle regole.

rekishi eiga (歴史映画): film storici.

ri (理): termine appartenente al Confucianesimo, definito anche legge naturale, racchiude le norme di condotta morale non scritte.

rokudō (六道): nel Buddhismo indica i sei stadi o regni dell'esistenza.

roman porno (ロマンポルノ): genere cinematografico evolutosi dai *pinku eiga*, nato negli anni settanta in Giappone dalla casa di produzione Nikkatsu.

rōnin (浪人): lett. "uomo onda", termine usato per indicare i *samurai* senza padrone.

ryō (両): antica unità di misura giapponese, utilizzato prima della restaurazione Meiji, corrispondeva a quattromila monete di rame.

ryōsai kenbo (良妻賢母): lett. "buona moglie, madre saggia", slogan che rappresentava l'ideale femminile promosso dal governo giapponese a partire dall'ultima parte del periodo Meiji.

sakoku (鎖国): termine che indica la politica e lo stato di isolamento dal mondo estero del Giappone feudale, iniziato nel 1641 a seguito di una editto emanato dallo *shōgun* Tokugawa Iemitsu

e terminato nel 1853 con l'arrivo nel porto di Uraga delle navi del commodoro statunitense Matthew Perry.

samurai (侍): ora sinonimo di guerriero, è un termine utilizzato per indicare la nobiltà guerriera nel Giappone feudale.

samurai eiga (侍映画): film sui *samurai*.

seinen manga (青年漫画): manga indirizzati ad un pubblico maschile dai diciotto anni in su.

seppuku (切腹): cerimonia del suicidio rituale.

shamisen (三味線): strumento tradizionale giapponese a tre corde.

shi (私): privato.

shin (信): la fiducia.

shinchōgumi (新徴組): branca dello *shinsengumi*.

shinjinrui (新人類): lett. "nuova umanità", termine utilizzato per indicare la generazione degli anni settanta in Giappone, una generazione che mostra, per la prima volta nella storia del Giappone, una nuova concezione di materialismo e consumismo, abbracciando l'occidentalizzazione e, anzi, preferendo i prodotti occidentali (nello specifico americani) a quelli del loro paese.

shinōkōshō (士農工商): formula della divisione in classi sociali per ordine d'importanza. Al vertice vi erano i guerrieri (shi), in seguito i contadini (nō), poi gli artigiani (kō) e infine i mercanti (shō).

shinsengumi (新選組): speciale corpo di polizia nato durante lo shogunato Tokugawa, in opposizione ai sostenitore dell'imperatore.

shōgun (将軍): lett. "comandante dell'esercito", carica militare corrispondente al grado di generale, in seguito utilizzata per indicare i dittatori al quale era affidato il potere politico e militare del paese dal 1198 al 1868.

shōji (障子): tradizionali porte scorrevoli o divisori giapponesi fatti di carta e bambù.

shōjo manga (少女漫画): manga per ragazze dagli undici/dodici anni ai diciotto.

shōnen manga (少年漫画): manga per ragazzi dagli undici/dodici anni ai diciotto.

shujū kankei (主従関係): relazione signore-vassallo**.**

shura (修羅): sinonimo di *ashura*. Il termine *ashura* deriva dal sanscrito *asura* e indica una particolare categoria di divinità. Nonostante la derivazione del termine sia ambigua, in una delle varie interpretazioni gli viene attribuita una connotazione negativa: *asura* starebbe per *a-sura*, ovvero "privo del carattere divino, opposto alla divinità", indicando, appunto, la sua natura demoniaca.

shura no ko (修羅の子): figlio di uno shura.

shuraba (修羅場): campo di battaglia.

sokkihon (速記本): stenografie di *kōdan* e *rakugo* (altro tipo di racconti orali del periodo Edo).

sugoroku (双六): lett. "doppio sei", è un antico gioco da tavolo giapponese, nato intorno al tredicesimo secolo, simile al gioco dell'oca.

Suikoden (水滸伝): romanzo di origine cinese ambientato durante il periodo della dinastia Song (960-1269), viene introdotto in Giappone nel diciottesimo secolo e racconta delle gesta di un gruppo di centootto briganti dediti ad un severo codice etico e legati da un grande senso di fratellanza. In lotta contro i rami corrotti del governo e contro la loro condizione di emarginati, rappresentano una sorta di Robin Hood orientale.

sukeban (助番, anche スケ番): gang femminili.

sukeban mono (スケ番物): storie sulle gang femminili.

sukedachi (助太刀): aiutante in un combattimento o nella vendetta *katakiuchi*.

sumō (相撲): forma di lotta corpo a corpo, sport nazionale del Giappone.

sutōri manga (ストーリ漫画): termine utilizzato per descrivere il manga moderno, ossia un racconto a fumetti sviluppato in lunghezza e in azione e arricchito da una trama compiuta.

taishū bungaku (大衆文学): letteratura popolare.

tankōbon (単行本): termine utilizzato per indicare i manga pubblicati in volume, in opposizione a quelli pubblicati a puntate sulle riviste.

tantei shōsetsu (探偵小説): romanzo poliziesco.

tantō (短刀): lett. "spada corta", è il pugnale tradizionale giapponese.

tekiya (的屋, anche テキ屋): venditore ambulante.

toichi haichi (トーハー) antico termine gergale per indicare un rapporto saffico; il primo carattere rappresentato dalla sillaba "*to*"ト in realtà è simile al numero dieci, "*jū*" 十 che insieme ai caratteri di 一"*ichi*" (uno) e ハ"*ha*" (otto) formano il secondo *kanji* di *sukebe* (助平), termine che traduce la parola "lussuria".

Tōkaidō (東海道): lett. "strada del mare orientale", una delle cinque vie di comunicazione più importanti del Giappone, costruita dal governo Tokugawa. La strada rappresentava l'arteria centrale del paese e collegava Kyōto con Edo; lungo il percorso vi erano situati punti di ristoro per i viaggiatori, che in seguito divennero anche punti panoramici e di pellegrinaggio, tanto da essere stati raffigurati da Hiroshige (famoso incisore e pittore di periodo Edo) nelle sue stampe *ukiyoe*.

tsubame gaeshi (燕返し): lett. "il contrattacco della rondine", tecnica di combattimento di Sasaki Kojirō.

tsumebara (詰め腹): suicidio imposto.

tsumi (罪): trasgressione, colpa.

tsuzuki mono (続き物): storie di fiction pubblicate a puntate sui quotidiani.

tsuzumi (鼓): piccolo tamburo a clessidra

ukiyoe (浮世絵): lett. "immagini del mondo fluttuante", è un genere di pittura e stampa su matrice in legno nato in Giappone nel diciassettesimo secolo.

urami (恨み): risentimento, rancore.

wagasa (和傘): anche sinonimo *janomegasa* (蛇の目傘) ombrello tradizionale giapponese fatto di legno e carta.

yakuza (ヤクザ): organizzazione criminale giapponese.

yasha (夜叉): demone.

yoarashi 夜嵐): tempesta notturna.

yōkai (妖怪): spiriti del folklore giapponese.

yumoji (湯文字): antico indumento indumento femminile giapponese.

zankoku no bi (残酷の美): estetica della violenza pure estetica della crudeltà.

zanryū koji (残留孤児): termine utilizzato per indicare persone nate in Giappone da genitori giapponesi, ma cresciuti all'estero e ritornati in patria solo in età adulta.