

DOLCEVITA
PRESENZE INQUIETANTI



1 Loputyn (al secolo Jessica Cioffi) *Jorogumo* (2022) **2** Hokusai Katsushika, *Raiko e il ragno di terra* (1849)



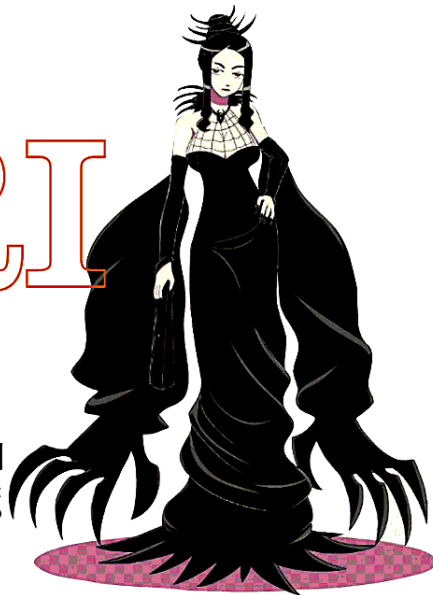
1 2

I NUOVI MOSTRI

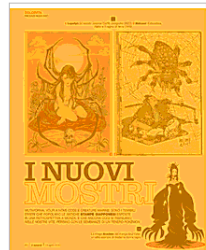
MUTAFORMA, VOLPI A NOVE CODE E CREATURE MARINE: SONO I TEMIBILI
ESSERI CHE POPOLANO LE ANTICHE **STAMPE GIAPPONESI** ESPOSTE
IN UNA RETROSPETTIVA A MONZA. E CHE ANCORA OGGI SI INSINUANO
NELLE NOSTRE VITE. PERSINO CON LE SEMBIANZE DI UN TENERO POKÉMON



La strega **Arachne** del manga *Soul Eater*:
un altro esempio di moderna donna ragno



80 | il venerdì | 22 aprile 2022





3 Son Goku, protagonista di **Dragon Ball** di Akira Toriyama: è la reinterpretazione di una leggenda del 1592 4 Yoshitoshi *Son Goku e Kinkaku Daiō* (1865)



ALAMY / IFA

di **Alba Solaro**

SPIDER-MAN ha un'antenna giapponese, e non una qualunque: una principessa di nome Wakana, la cui famiglia era stata sterminata da un clan rivale (siamo in epoca Edo). Lei si salva con l'aiuto di un'aracnide magica che le passa i suoi poteri: ci sono stampe di due secoli fa che la mostrano mentre fa apparire ragnatele grandi come grattacieli e scatena migliaia di ragnetti sputafuoco. «E per non farsi riconoscere si travestiva da samurai» racconta Paolo Linetti, curatore della mostra *Yokai - Le*

antiche stampe dei mostri giapponesi alla Villa Reale di Monza dal 30 aprile al 21 agosto. «La leggenda vuole che le cortigiane ignorare si innamorassero tutte di lei. Un po' come succedeva a Lady Oscar». Linetti non cita a caso il manga che ha invaso le adolescenze anni Ottanta mettendo in corto circuito fumetti giapponesi e Rivoluzione francese. Una delle possibili chiavi di lettura della mostra sui mostri nipponici, prodotta da Vertigo Syndrome, è quella di divertirsi a rintracciare nelle fattezze dei vari *yokai* tradizionali (spettri, demoni, mutanti) i loro "discendenti" contemporanei. Sulle donne ragno il folclore è ricchissimo, non c'è solo Wakana. Per cacciare e divorare gli uomini si trasformano in bellissime

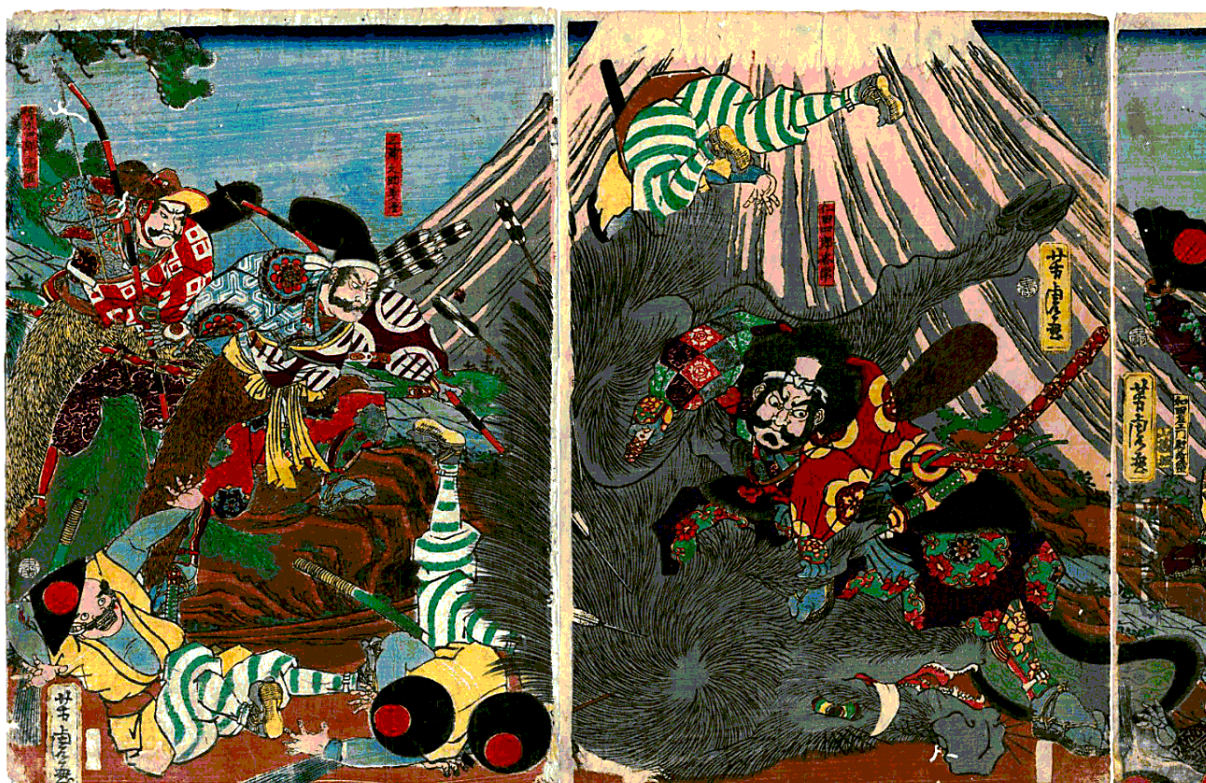
ragazze, come nella tavola in mostra realizzata da Loputyn, al secolo Jessica Cioffi, illustratrice bresciana popolare nel circuito dei manga (le sei tavole che ha fatto per l'occasione diventeranno peraltro un piccolo volume da collezione in vendita solo in quei giorni).

IMPENSABILE SCONFIGGERLI

Nel gioco di specchi tra passato e presente si scopre che persino lo scimmione intrappolato dentro Goku, l'eroe di *Dragon Ball* (1984-1997) di Akira Toriyama, non è che l'ennesima reinterpretazione di una leggenda che arriva da un romanzo cinese del 1592, *Saiyuki (Il viaggio in Occidente)*, dove compare appunto una scimmia con poteri immensi, che viaggia su una nuvola armata di un bastone magico; la stessa

PER CACCIARE
E DIVORARE
GLI UOMINI
DONNE RAGNO SI
TRASFORMAVANO
IN BELLISSIME
RAGAZZE





che si vede lottare tra le fiamme con un avversario in un'incisione di Tsukiyoaka Yoshitoshi (1839-1892).

E Godzilla? L'idea del lucertolone preistorico risvegliato dall'atomica apparve nella testa di Tomoyuki Tanaka nel 1954, mentre sorvolava in aereo la zona dell'atollo di Bikini devastata dai test nucleari. Ma di *kaiju* ("mostro anormale") come lui è piena la tradizione: «Abbiamo una stampa del 1850» racconta Linetti «con un *kaiju* che ha la forma di una tartaruga mastodontica proprio come uno degli avversari di Godzilla». Altri mostri marini affiorano dai quaderni manga ottocenteschi di Hokusai, alcuni inediti. «Avevamo anche noi, nella mitologia antica, i nostri mostri. Centauri, tritonesse, ciclopi, arpie. Ma sono molto meno fantasiosi di quelli giapponesi. Non sono mai veramente... disgustosi». A volte sono quasi affascinanti: vedi Medusa con la sua testa piena di serpi. «È un buon esempio. Perché è la funzione del mostro che è diversa. Nei miti greci servivano a rendere l'eroe un eroe. Atena trasforma Medusa in un mostro e poi arma Perseo perché vada a

ucciderla. Medusa serve a creare un eroe. Nel mondo giapponese invece i mostri sono creati per spaventare. Per questo di solito non muoiono. Perché devono continuare a spaventare».

E se sopravvivono, spesso è perché vengono intrappolati. Succede alla volpe a nove code di *Naruto* (1999-2014), manga di Masashi Kishimoto diventato anche film e videogame. «Una specie di Bestia dell'Apocalisse» capace di provo-

care maremoti con un solo colpo di coda. *Naruto* stesso viene da lontano, a Monza c'è la tavola del manga antico che lo ha ispirato, con personaggi come Jiraiya il Galante a cavallo di un rospo e Tsunade la principessa delle lumache.

La volpe della leggenda invece è una parente stretta delle perfide *kitsune*: prese le sembianze di una donna bellissima, voleva abbindolare l'imperatore per ucciderlo e prenderne il posto. È finita sigillata per mille anni in una pietra vulcanica a Nasu, cento chilometri da Tokyo. Pietra che a marzo si è improvvisamente spaccata. «Si è liberata la cosa peggiore che poteva liberarsi» commenta Linetti. Dicono porti catastrofi.



UNA MOSTRA TERRIFICANTE

Ci si immerge letteralmente in *Yokai - Le antiche stampe dei mostri giapponesi* alla Villa Reale di Monza dal 30 aprile al 21 agosto: la prima sala è infatti quella che riproduce, grazie a proiezioni video, l'effetto del rituale con cui i samurai si sfidavano a colpi di racconti dell'orrore. Raccontare più che catalogare è la filosofia della mostra prodotta da Vertigo Syndrome e curata da Paolo Linetti. Il percorso è ricco di oltre duecento opere; l'armatura maledetta di un samurai, le 77 *netsuke*, sculture in avorio della collezione Bertocchi mai esposte prima, i quaderni manga di Hokusai, le stampe di tapiri che si nutrono di incubi. Catalogo di Skira, ingresso 10 euro (mostrigiapponesi.it).

SULLE ORME DEI SAMURAI

L'allestimento stesso di *Yokai* gioca col portare il passato nel presente. Come nel rituale delle Cento Candele, «una prova di coraggio tra samurai che, chiusi in una stanza, si terrorizzavano a vicenda con racconti terribili. Ne riprodurremo l'atmosfera. Tra il 1603 e il 1868 c'è stato un lungo periodo di pace, quindi per dimostrare il loro valore i





1 DOLCEVITA
PRESENZE INQUIETANTI



2 Il Cinghiale gigante del film *La principessa Mononoke* di Miyazaki (1997) **3** Hokusai Katsushika *Sirena, Kappa e mostri marini* (1815) **4** Un'immagine del film *Godzilla vs. Kong* (2021). Il lucertolone post atomico è considerato un *kaiju* (mostro anomalo)

samurai si erano inventati questo rito, che poi è diventato di moda anche fra le cortigiane dei quartieri di piacere, perché aveva una funzione catartica. Tra le storie più spaventose, Linetti cita quella di Oiwa: una bella ragazza che sposa un poco di buono, squattrinato e giocatore, il quale la ucciderà per potersi risposare con una ricca vedova. Ma lo spettro sfigurato di Oiwa reclamerà la sua vendetta e lo porterà a suicidarsi dopo aver decapitato per sbaglio la seconda moglie.

IL TEMPO CIRCOLARE

«C'è un'inquietudine spaventosa nelle storie giapponesi» aggiunge Linetti «e c'è quel senso di attesa che oggi si ritrova in molti dei loro film horror. Penso a *The Ring* di Hideo Nakata; nella ripetitività dei "sette giorni", nella paura di qualcosa che non sai cos'è ma sai che arriverà, c'è tutto lo spirito dell'ansia giapponese». Da dove arriva? «Dal loro modo di percepire il tempo, che storicamente è circolare. Si pensi solo al fatto che ricostruiscono edifici e templi ogni vent'anni uguali a se stessi. Ogni



volta che moriva un imperatore ritornavano all'anno Uno. Questo tempo ripetitivo, se vissuto negativamente, genera ansia e paura».

E genera anche di peggio. Per esempio l'idea, sempre nel pensiero magico, che certi animali se vivono troppo a lungo poi mutano. «Ai gatti si sdoppia la coda, diventano enormi, mangiano gli umani. Nel film *La principessa Mononoke* di Miyazaki ci sono lupi con due code perché hanno vissuto talmente a lungo che sono diventati semi divinità. E c'è il cinghiale gigante rabbioso che si sta per trasformare in altro: in questo caso è l'odio ad aver mutato una semi divinità in un *mononoke*, un mostro indefinito».

Qui entra in gioco un altro concetto: la vendetta. «Per noi è negativa. Per i giapponesi è un atto necessario per ripristinare l'onore: chi si vendica, riporta l'equilibrio. Ma se la vendetta tarda, al senso di giustizia subentra il rancore, che è un elemento di corruzione». I mostri, insomma, svelano la complessità di emozioni e valori; per questo parlano più agli adulti che ai bambini, a cui si può al limite raccontare di non andare al fiume perché potrebbe esserci un *kappa*: mostriciattolo tra l'umano e l'anfibio che annega le vittime e gli succhia le viscere dall'ano. Un *kappa*, racconta Linetti, ha ispirato il Pokémon Lotard; e

SVELANDO LA COMPLESSITÀ DI EMOZIONI E VALORI, QUESTE FIGURE PARLANO PIÙ AGLI ADULTI CHE AI BAMBINI

i Pokémon stessi non sono altro che mutaforma. La mutazione è arrivata anche ai robot: Mazinga, Gol-drake, Jeeg. «Go Nagai, il loro creatore, ha iniziato con mostri ispirati all'antica

Grecia. Poi è passato ai robot: il Giappone è venuto a contatto con l'età industriale dopo tre secoli di Medioevo. Non ha avuto il Rinascimento. Ha sviluppato un immaginario che nel progresso vedeva un pericolo, quindi i mostri meccanici. Dall'altro, dopo aver perso la Seconda guerra mondiale, aveva bisogno di nuovi kamikaze eroici: i Mazinga di turno». Date un'occhiata all'armatura da samurai esposta: l'elmo è proprio quello di Mazinga.

Alba Solaro

© RIPRODUZIONE RISERVATA

