



HAL
open science

Katakiuchimono e riforma Kansei

Talamo Mario

► **To cite this version:**

Talamo Mario. Katakiuchimono e riforma Kansei. Riflessioni sul Giappone antico e moderno III, 2018. hal-03270869

HAL Id: hal-03270869

<https://hal.science/hal-03270869>

Submitted on 25 Jun 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

COLLANA DI STUDI GIAPPONESI

RICERCHE

8

Direttore

Matilde Mastrangelo

Comitato scientifico

Giorgio Amitrano

Gianluca Coci

Silvana De Maio

Chiara Ghidini

Andrea Maurizi

Maria Teresa Orsi

Ikuko Sagiyama

Virginia Sica

Comitato di redazione

Chiara Ghidini

Luca Milasi

Stefano Romagnoli

COLLANA DI STUDI GIAPPONESI

RICERCHE

La Collana di Studi Giapponesi raccoglie manuali, opere di saggistica e traduzioni con cui diffondere lo studio e la riflessione su diversi aspetti della cultura giapponese di ogni epoca. La Collana si articola in quattro Sezioni (Ricerche, Migaku, Il Ponte, Il Canto). I testi presentati all'interno della Collana sono sottoposti a una procedura di referaggio con doppio anonimato (*double-blind peer review*).

La Sezione Ricerche raccoglie opere collettanee e monografie di studiosi italiani e stranieri specialisti di ambiti disciplinari che coprono la realtà culturale del Giappone antico, moderno e contemporaneo. Il rigore scientifico e la fruibilità delle ricerche raccolte nella Sezione rendono i volumi presentati adatti sia per gli specialisti del settore che per un pubblico di lettori più ampio.



Vai al contenuto multimediale

Riflessioni sul Giappone antico e moderno

Volume III

a cura di

Paolo Villani
Naomi Hayashi
Luca Capponcelli





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVIII
Gioacchino Onorati editore S.r.l. — unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-1465-0

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: luglio 2018

Indice

- 9 *Introduzione*
- 13 Progettare il Giappone del dopoguerra
Deguchi Yasuo
- 41 Di embrioni e di monaci
Lucia Dolce
- 77 Kobayashi Hideo e la letteratura giapponese classica
Ishikawa Norio

TEMI LINGUISTICI

- 99 “Teaching the Japanese dummy”
Simone dalla Chiesa
- 127 L'accento tonale del giapponese percepito da discenti
italofoni
Giuseppe Pappalardo

TEMI GIURIDICI

- 153 *Madama Butterfly* e il diritto
Giorgio Fabio Colombo
- 177 L'introduzione del diritto del lavoro in Giappone
Michela Riminucci

TEMI STORICI

- 201 *Il Giornale di un viaggio nel Nord del Giappone* di Giacomo Farfara
Giulio Antonio Bertelli
- 235 Da “i” a “yaban”
Sonia Favi
- 257 Le corrispondenze dal Giappone del portoghese Wenceslau de Moraes: 1902–1913
Mario G. Losano
- 277 La Grande Guerra vista dall’Asia
Andrea Revelant
- 301 Dalla fame all’abbondanza
Felice Farina

TEMI LETTERARI

- 325 *Il gesaku* dal punto di vista della lettura
Cristian Pallone
- 347 *Katakiuchimono* e riforma Kansei
Mario Talamo
- 369 Teatralità della farsa
Luca Milasi
- 387 Corpo, voce e identità nella vita di un giovane attore
Kyōnosuke no inemuri (1912) di Nogami Yaeko
Daniela Moro
- 405 Uehashi Nahoko e il *Fantasy* giapponese
Maria Elena Tisi
- 427 Letteratura giapponese e mercato globale
Francesco Eugenio Barbieri
- 447 *Gli Autori*

Katakiuchimono e riforma Kansei¹

MARIO TALAMO*

Introduzione

Il presente contributo si propone di analizzare l'evoluzione del sottogenere dei *katakiuchimono*² (racconti di vendetta) tra le epoche Kansei (1789–1801) e Bunka (1804–18), ovvero durante il passaggio dalle imposizioni ideologiche di Matsudaira Sadanobu (1758–1829) a un periodo di minor rigore morale. L'analisi sarà condotta su tre testi e riguarderà lo stile del sottogenere, la giustificazione morale dell'atto ultore, la tipologia attanziale e la struttura narrativa.

* Università degli Studi di Catania — Struttura Didattica Speciale di Lingue e Letterature Straniere di Ragusa.

1. Il presente contributo è parte di uno studio postdottorale più ampio, tuttora in corso presso l'École Pratique des Hautes Études di Parigi, e verte sui risultati dei primi mesi di ricerca sulle produzioni ispirate alla vendetta.

2. Col termine *katakiuchimono* si indica un nutrito gruppo di opere che pone al centro del proprio interesse il tema della vendetta e racchiude produzioni eterogenee che vanno dai drammi teatrali ai romanzi. Il presente studio si interesserà nello specifico dell'analisi del sottogenere delle storie di vendetta pubblicate a Edo tra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo, che trovò espressione in una nutrita produzione in prosa afferente a diversi generi letterari, dai *kibyōshi* ai *gōkan*, inaugurata nel 1795 dalla pubblicazione di *Katakiuchi gijo no hanabusa* di Nansenshō Somahito.

Quando Matsudaira Sadanobu salì al potere, fu inaugurata una fase di grande austerità e di ripristino delle norme feudali, la cosiddetta riforma Kansei (1787–93)³. In campo letterario, dopo un periodo di grande successo da parte di produzioni frivole come gli *sharebon*, furono incentivati lavori dal carattere fortemente didattico come i *katakiuchimono*, in cui la pratica della vendetta veniva intesa come atto di pietà filiale in difesa dell'onore di un parente o come gesto di fedeltà verso i propri superiori, in linea con l'ideologia neoconfuciana⁴ che il Bakufu si proponeva di incentivare. Tale vigorosa fioritura si affievolì soltanto a partire dal terzo decennio del secolo successivo, quando i rigori della riforma furono definitivamente spazzati via e nuove produzioni, meno influenzate dalla dottrina, fecero la loro fortunata comparsa⁵.

3. I provvedimenti della riforma Kansei si concentrarono in un primo momento sul settore economico, nel tentativo di ripristinare il ruolo centrale dell'agricoltura e la stabilità finanziaria dei vassalli. Solo successivamente spostarono la propria lente inquisitoria sulla società, con la messa al bando della prostituzione al di fuori dei luoghi deputati e la denuncia della promiscuità nei bagni pubblici, a cui fecero seguito una serie di interventi sul mondo della stampa, votati all'eliminazione del materiale sensibile. Come dottrina di stato fu incentivato il neoconfucianesimo di Zhu Xi (1130–1200), adottato già dai primi *shōgun* Tokugawa per dare stabilità al paese.

4. Sotto l'etichetta comune del confucianesimo, e successivamente del neoconfucianesimo, sono raggruppate diverse correnti di pensiero con caratteristiche specifiche: alla base di tutte vi è l'idea secondo cui l'ordine sociale sarebbe assicurato se ogni individuo rispettasse il proprio rango e agisse secondo la norma. Ciascuno di noi, infatti, è nato in una determinata posizione sociale e il disordine proverrebbe proprio dai nostri tentativi di sottrarci alle imposizioni che da essa provengono. Originale è anche l'accento posto sull'importanza dei rapporti familiari e sui concetti di virtù e di norma. Il tutto veniva sintetizzato nel concetto di "via", ovvero l'ideale ordine sociale e morale. A ciascun membro della società giapponese veniva inculcato un profondo senso del dovere verso la famiglia, il signore e la società, insieme alla convinzione che la propria vita dovesse adeguarsi alla propria condizione e agli obblighi che questa imponeva.

5. Gli studi sui racconti di vendetta sono poco sviluppati. Al contrario delle produzioni teatrali, infatti, la *fiction* non è stata sempre oggetto di ricerca,

Tra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo, la popolarità dei *katakiuchimono* fu favorita e accresciuta dalla riforma Kansei; è bene però ricordare che i primi scritti sulla vendetta risalivano agli albori della tradizione letteraria giapponese. Tale pratica si evolvse col tempo fino ad arrivare al periodo Edo (1603–1867), quando divenne un fenomeno assai diffuso⁶.

Fu proprio in seguito ai turbolenti anni della riforma che Jippensha Ikku (1765–1831) pubblicò la prima opera oggetto del presente studio: il *Katakiuchi Sumiyoshimōde* (Vendetta al pellegrinaggio di Sumiyoshi, 1799) è un *kibyōshi*⁷ in due volumi, seguito da una seconda parte in tre tomi

sia in Giappone che all'estero. Dopo un primo interesse all'inizio dello scorso secolo con Ujiie (1883) e Hiraide (1909), lavori recenti sono stati pubblicati da Konita (1989) e Taniguchi (2007). Ancor più in debito di studi è la tradizione occidentale, con Mills (1976; 2005) che ha prodotto numerosi saggi, alcuni pubblicati per i tipi del Collège de France. Le sue ricerche furono successivamente riprese da Komitz (1995), che delinè l'evoluzione della saga dei fratelli Soga nel corso dei secoli. Recentemente l'argomento è ritornato all'attenzione degli studiosi con due tesi di dottorato: Langford (2011), che si è concentrato sull'incidente Kameyama (1701) e sulle prime produzioni narrative dedicate ai fratelli Ishii, e Atherton (2013), che ha tracciato invece un excursus delle storie di vendetta, con particolare riferimento a Ihara Saikaku e Santō Kyōden.

6. Se si escludono le vendette descritte dal *Nihon shoki* (720), il primo regolamento di conti documentato risale al 1193, a opera dei fratelli Soga, per passare poi al periodo Edo e al primo anno dell'era Genna (1615). Fu questo l'evento che diede inizio alla lunga serie di vendette — se ne contano più di cento — che proseguì fino al quarto anno del periodo Meiji (1871), allorché il governo decise di vietare la prassi della vendetta privata (Saeki, 2004, p. 8).

7. I *kibyōshi* (copertine gialle) rappresentano una delle fasi evolutive dei *kusazōshi*, macrogenere caratterizzato dalla presenza preponderante delle illustrazioni all'interno della pagina e da testi ridotti e in gran parte scritti in *kana*. Le prime testimonianze dei *kusazōshi* risalgono al medio periodo Edo, con produzioni indirizzate ai bambini, come gli *akahon*. I *kibyōshi* invasero il mercato del libro giapponese a partire dal quarto anno del periodo An'ei (1775), per esaurirsi intorno al terzo Bunka (1806), imperversando soltanto per tre decenni, durante i quali la sezione riservata al testo aumentò e i contenuti cambiarono fino a interessare un lettorato composto in larga parte da adulti, con il *Kinkin-*

dal titolo di *Tengajaya homare no adauchi* (Vendetta d'onore a Tengajaya), entrambi dell'undicesimo anno del periodo Kansei, che narra delle avversità affrontate dai fratelli Hayashi — Iori e Senjirō — per punire Taema Saburōemon e Iwafuchi Motoemon per l'assassinio del loro padre Genba.

Il secondo dei tre testimoni che il mio studio si propone di analizzare è il *Katakiuchi Magotarōmushi* (I vermi salvifici di Magotarō: cronaca di una vendetta, 1806) di Santō Kyōden (1761–1816), pubblicato nel terzo anno dell'epoca Bunka ed enarrante le vicende che fecero seguito all'uccisione di Hashidate Kuranoshin e del genero Kaname per mano di Ōyanagi Hitokaku. Vendicatore dell'opera è Magotarō, figlio della protagonista Sakurado, salvato da morte certa dai vermi nati dal corpo in decomposizione del padre Kaname. Shikitei Sanba (1776–1822), infine, è l'autore di *Katakiuchi Yomeodoshidani* (Vendetta a Yomeodoshidani, 1807), *gōkan*⁸ in due parti e in sei volumi del quarto anno dell'epoca Bunka, che tratta delle vicissitudini di due diversi gruppi di protagonisti: gli aggressori Gonpei e Takashina, e i vendicatori Hanasaki e Kazuma⁹.

sensei eiganoyume (1775) di Koikawa Harumachi che segnò la loro definitiva emancipazione dalle produzioni per l'infanzia.

8. Un successivo sviluppo dei *kibyōshi* furono i *gōkan* (volumi rilegati), o *gōkanmono*, la cui lunghezza aumentò considerevolmente quando più fascioletti di cinque pagine vennero rilegati insieme, formando un testo unico. I *gōkan*, al pari dei *kibyōshi*, erano caratterizzati dalla presenza prevalente delle illustrazioni; tuttavia, quando i racconti si fecero più lunghi, il testo prese a occupare sempre più spazio. I temi cari alla produzione spaziavano dalle lunghe e intricate storie di vendetta alle storie d'amore. Gli esemplari più lunghi arrivarono a contenere anche decine di fascicoli.

9. Jippensha Ikku, *Katakiuchi Sumiyoshimōde* (KSM, nel ricorrente) e *Tengajaya homare no adauchi* (THA, nel ricorrente); i testi di riferimento sono gli esemplari conservati presso l'Università di Waseda. Santō Kyōden, *Katakiuchi Magotarōmushi* (KMM, nel ricorrente); il testo di riferimento, anche in questo caso, è l'esemplare conservato presso l'Università di Waseda; una trascrizione annotata dell'opera è stata pubblicata in *Santō Kyōden zenshū — kibyōshi* 5, Perikansha,

Un codice comune

I *katakiuchimono*, al pari delle migliori produzioni melodrammatiche, hanno inizio e fine nel medesimo spazio d'innocenza (spazio sociale); la successione di eventi che si interpone tra la fine di tale spazio e l'epilogo, lo spazio eroico, è costituita dai disperati tentativi dei protagonisti di ritornare al luogo d'innocenza originale da cui sono stati allontanati. Il ritorno alle condizioni originarie è dunque il principale obiettivo dei racconti di vendetta. Dinanzi all'impossibilità di soddisfare tale bisogno, l'unica alternativa rimane il suicidio, pratica estrema, raramente perpetrata nei *katakiuchimono* del tardo periodo Edo, i cui eroi riescono sempre a compiere il ritorno alla base¹⁰.

2009. Shikitei Sanba, *Katakiuchi Yomeodoshidani* (KYD, nel ricorrente); il testo di riferimento è, come per i precedenti, l'esemplare conservato presso l'Università di Waseda. Anche del presente testimone esiste una trascrizione in Hayashi Yoshikazu (1954), *Mikan Edo bungaku*, volume 11. Al termine delle citazioni sarà presentato il ricorrente, il volume e il tomo di provenienza del brano, il numero di pagina e, seguendo la tradizionale suddivisione delle pagine dei testi a stampa giapponesi, il recto (*o*) o il verso (*u*).

10. Quando i protagonisti dei *katakiuchimono* abbandonano il luogo d'innocenza, una lunga serie di disavventure ha inizio, dando origine a una disgiunzione temporale che scinde la narrazione in due isotopie separate: nella prima ci sono la società e coloro che ancora godono dei privilegi a cui un tempo anche i vendicatori erano avvezzi; nella seconda si pongono invece i luoghi in cui gli eroi, in lotta per riacquisire il vecchio status, compiono le loro gesta. Nella maggior parte dei casi l'allontanamento dal nucleo originale viene risolto con l'uccisione del nemico, al termine della quale avviene il ritorno dell'eroe. Quando, però, suddetto ritorno non può avvenire, come in alcuni scritti di Saikaku, non essendo dipeso da un agente esterno che agisce rompendo l'armonia iniziale, bensì dalle decisioni dei protagonisti che voltano le spalle alla propria famiglia, creando una seconda trama slegata dalla prima, il suicidio viene contemplato come l'unica soluzione per esaurire due isotopie narrative che, diversamente, non potrebbero mai ricongiungersi. In realtà, il lieto fine è contemplato solo nei *katakiuchimono* del tardo periodo Edo; nelle storie di vendetta dei periodi precedenti, e fino al periodo Genroku, gli eroi spesso si tolgono la vita (Matsuda, 2003, p. 483).

I personaggi dei racconti di vendetta sono parte integrante del conflitto tra bene e male: l'eroe è sempre e comunque buono, mentre l'antagonista rappresenta il male assoluto (Konita, 1989, p. 77). Propp (1970) divide i personaggi delle favole di magia in sette categorie: l'antagonista o aggressore, il donatore, l'ausiliare, la principessa o il re, il mandante, l'eroe e il falso eroe. Suddette categorie trovano soltanto in parte applicazione nei *katakiuchimono*, i cui personaggi sono suscettibili di grandi variazioni. Ad ogni modo, è possibile fissare a quattro (cinque considerando anche la vittima) il numero delle categorie proppiane riscontrabili nelle storie di vendetta, senza le quali l'intreccio perderebbe di efficacia: l'eroe, l'antagonista, il donatore e l'ausiliare, con questi ultimi due ruoli spesso fusi in un unico personaggio.

Si nota inoltre come le *dramatis personae* delle storie di vendetta siano determinate da una serie di descrizioni ricorrenti: Hayashi Genba, la vittima nell'opera di Ikku, viene presentato come un individuo onesto (*monogatai*), geniale e in grado di anticipare le mosse dei nemici (per indicare tale caratteristica viene usato il verbo *satoru*). È interessante notare come suddette doti vengano rimarcate in tutte le vittime del presente corpus: ciò vale non solo per Hayashi Genba, ma anche per Hashidate Kuranoshin e Kaname in Kyōden, e per Hanasaki nell'opera di Sanba. Notiamo anche la presenza di espressioni standard come «*kobushi wo nigiri, hagami wo nashi*» (serrando i pugni e digrignando i denti), con cui gli eroi vendicatori esprimono il senso di rabbia e impotenza, e del termine *munen* (rancore), sentimento alla base di ogni atto ultore.

È difficile evidenziare dei tratti comuni ai personaggi delle storie di vendetta, in particolar modo per l'antagonista, il cui numero e la cui personalità possono variare grandemente, rendendo di fatto impossibile stabilire un modello standard

con attributi fissi; risulta invece possibile delineare i tratti distintivi del vendicatore, come, ad esempio, la sua posizione *in limine* tra due età, l'adolescenza e la maturità: Magotarō, quando vendica il padre e il nonno, ha quindici anni, l'età che precedeva il debutto in società dei giovani di classe samurai-ca, mentre, dei due fratelli Hayashi, soltanto Senjirō, il più giovane, riesce a vendicare la morte del padre. Più in generale, notiamo come non soltanto la giovane età sia un tratto distintivo del *vengeur*, ma anche l'essere al confine tra due o più dimensioni: giovinezza ed età adulta, umanità e divinità¹¹.

Dal punto di vista stilistico, possiamo dire che i *katakiuchimono* si presentano come produzioni crono-centriche. Com'è logico immaginare, il paradigma della vendetta implicava la costruzione dell'intera narrazione sull'attesa di uno scotto da pagare, che doveva giungere rapido al termine di ogni vicenda. In tal senso i *katakiuchimono* sono incentrati sullo scorrere del tempo, sempre dinamico. L'autore non si dilunga in dettagli o particolari; al contrario, evita appositamente ogni digressione, se non strettamente necessaria, per raggiungere rapidamente la conclusione della storia. Eroi, guerrieri e nemici vengono descritti nel pieno delle loro forze, dotati di abilità tecniche incomparabili; tuttavia il lettore non assiste mai a un reale processo di

11. Tra le altre peculiarità ricordiamo che l'aggressore è sempre percepito come più forte rispetto all'eroe, spesso in gruppo di due o tre, in grado quindi di sopraffare i protagonisti attraverso una superiorità acquisita con l'inganno, e puntualmente definita con l'espressione *munimusan*, incomparabile, in linea con la tendenza alla vittimizzazione dei vendicatori, che aveva due scopi: dare prova, attraverso la sofferenza, del loro stato morale e innescare un processo di identificazione con il pubblico. Il nemico, inoltre, è sempre identificato per nome. Una volta commessa la violenza, però, questi fugge in cerca di un'espiazione e talvolta perde il patronimico, come Motoemon in Ikku o Ōyanagi Hitokaku in Kyōden, che diviene Yamaoka Tarō, essendo la metamorfosi una delle peculiarità del malfattore.

apprendimento di un'arte militare — che salta fuori all'uopo nel corso delle battaglie —, così come non è testimone di una crescita fisica dei protagonisti: se lo scrittore, infatti, non provvedesse a informare il lettore del lasso di tempo trascorso, con apposite segnalazioni sull'età che avanza e le stagioni che si susseguono, difficilmente si coglierebbero tali sviluppi.

Il tempo dinamico della narrazione, inoltre, viene messo ancor più in risalto attraverso l'uso mirato della sintassi della concatenazione (*enchainement*), costituita da proposizioni terminanti con verbi e aggettivi alla forma sospensiva (*ren'yōkei*) o alla forma della coordinazione (forma in *te*), talvolta intervallate dall'uso di *izenkei+ba* (nesso logico causale) che indirizza l'azione. La pedissequa ripetizione di *ren'yōkei* e forme coordinative infonde ritmo alla frase e si concentra maggiormente nelle scene di guerra e nelle descrizioni degli spostamenti da una località all'altra.

Il tempo della vendetta non è ordinario, bensì straordinario e dinamico, ragion per cui i rari momenti statici, nel corso dei quali i personaggi sono colti nelle loro attività quotidiane, si alternano a numerosi motivi dinamici, caratterizzati dal continuo rincorrersi dei protagonisti. In maniera del tutto inattesa, lo scorrere pacifico della vita viene interrotto da un "ma" (*ga*), dall'introduzione del verbo in *rentaikei* (forma attributiva) con l'aggiunta di *tokoroni* — proprio nel momento in cui — o da numerose altre locuzioni temporali quali *orifushi* (in quell'istante), *aruhi* (un giorno), *arutoki* (una volta) e *orishimo* (proprio in quel momento). La loro presenza segna puntualmente l'intromissione del caso e l'avvento di un tempo di narrazione straordinario, nel corso del quale si susseguono sventure, calamità naturali, omicidi e apparizioni divine.

Le descrizioni spazio-temporali, al pari delle digressioni circa l'apprendimento delle tecniche militari, sono quasi del tutto assenti e compaiono solo in anticipazione di eventi nefasti: Osechi, moglie dell'assassinato Hayashi Genba, ad esempio, viene uccisa dopo un tentativo di stupro «sul calar del sole» (KSM, vol.1, tomo 2, 80), al pari di Sakurado, la cui virtù è minacciata nella medesima ora. Hayashi Genba viene ucciso al passaggio in un campo di viole, mentre Hashidate Kuranoshin perde la vita in autunno, assassinato da tre individui venuti fuori dall'ombra di un pino. Kaname, infine, muore in inverno, nel bel mezzo di una foresta, durante una tempesta di neve. Da quanto appena presentato, capiamo dunque che descrizioni riguardanti lo spazio e la Natura erano introdotte come anticipazioni di eventi nefasti; la Natura aveva pertanto una connotazione profondamente negativa, a causa dell'impenetrabilità delle sue leggi e dell'impossibilità di prevederne il regolare corso. Interessante è che, soltanto quando i personaggi agiscono sotto la guida di una divinità, le sue manifestazioni non sono più percepite come minacciose: Sakurado, su indicazione di Jizōbosatsu, si precipita nel posto in cui il cadavere del marito Kaname era stato depositato dalla corrente e, gettatasi nelle acque del fiume Saikawa, nuota verso la riva opposta, malgrado fosse buio pesto e la corrente fosse sul punto di trascinarla via, riuscendo per intercessione divina a passare sull'altra sponda seguendo «il solo rumore dell'acqua infrangersi sulle rocce» (KMM, vol.2, tomo 2, 80).

Accanto al rincorrersi spazio-temporale dei personaggi, notiamo anche la contesa di un oggetto dal cui possesso dipendono le sorti della famiglia, come la spada magica Keimeimaru in Kyōden o i cento *ryō* rubati da Gonpei in Sanba, la cui riacquisizione è necessaria al ritorno dell'eroe. In ag-

giunta, notiamo come l'aggressore, protetto dall'anonimato, possa sempre agire indisturbato. Nonostante ciò, durante la battaglia, parte della sua arma viene puntualmente lasciata sul campo e l'analisi dei suoi frammenti dà l'opportunità ai vendicatori di identificare l'autore del crimine.

Ausiliari e donatori

Nel precedente paragrafo ho trattato della suddivisione dei ruoli dei personaggi nei racconti fantastici e successivamente ho tentato di applicare suddette categorie ai *katakiuchimono*. In tale occasione ho menzionato anche il ruolo dell'ausiliare e del donatore, e la tendenza a confonderne le funzioni riscontrata in taluni testi. L'analisi delle anzidette figure, in realtà, è centrale per l'evoluzione dei *katakiuchimono*: l'ausiliare, in base alla suddivisione operata da Propp (*op. cit.*), è infatti l'attante che apporta un contributo decisivo nella lotta per la riconquista della posizione sociale, mentre il donatore è colui che prepara l'eroe, spesso attraverso un allenamento fisico, e gli fornisce l'oggetto magico con cui sconfiggere l'antagonista. Come ho specificato, il confine esistente tra le suddette tipologie attanziali è molto labile e capita spesso di incontrare opere in cui entrambi i ruoli sono ricoperti da un unico personaggio, che aiuta l'eroe, lo mette alla prova e, superato l'esame, lo ricompensa con un mezzo magico.

I *katakiuchimono* possono essere inclusi in un nutrito gruppo di produzioni che Bachtin (1979) definisce *Prüfungsromans* (romanzi di prova), i cui protagonisti sono testati per l'intero svolgimento dell'opera per dare prova di valore, ristabilire l'ordine sociale compromesso e vedere la propria virtù finalmente riconosciuta. In tale contesto, le manifestazioni del donatore e dell'ausiliare

avvengono sempre in maniera inattesa (*omoimoyorazu*): in Ikku, i fratelli Hayashi vengono supportati dai fratelli Adachi e dal prode Ikaruga Kōemon. Tutti svolgono le funzioni di ausiliare, in particolare Ikaruga, che, mettendo a disposizione del gruppo la celebre *hayawaza*, nello scontro finale indebolisce il nemico prima del colpo di grazia.

In Kyōden notiamo come la suddivisione tra i ruoli di donatore e ausiliare sia mantenuta, con Kōsuke, sua moglie e la fedele Nadeshiko a far parte degli ausiliari, e Jizōbosatsu a svolgere le mansioni di donatore, rimettendo le colpe di Sakurado, guarendo Magotarō e indicando al giovane vendicatore come catturare i nemici. In Sanba, infine, donatore e ausiliare confluiscono in un unico personaggio, Koyuki, il gatto di Hanasaki, che porta avanti la narrazione attraverso una serie di metamorfosi con cui prende dapprima le sembianze di Yukino, una donna, successivamente del demone che uccide la diabolica Takashina, e infine di un gatto gigante che attira i nemici presso Yomeodoshidani, teatro dello scontro finale.

Tali ruoli seguono dunque una parabola che può essere messa in diretta relazione con le istanze della riforma Kansei: per Jippensha Ikku, autore del testimone cronologicamente più vicino agli editti di Matsudaira, non abbiamo un vero e proprio donatore, benché Ikaruga Kōemon doni un contributo fondamentale per la vittoria finale. È da notare come costui, al pari degli altri protagonisti, sia una creatura umana: in Ikku infatti, non compaiono divinità, malgrado la *reunion* tra Senjirō e Ikaruga abbia luogo nel santuario di Fujinomori «come un incontro voluto dagli Dei» (THA, vol.1, tomo 2, 6u). Comprendiamo dunque che, nel periodo immediatamente successivo alla riforma Kansei, è l'essere umano ad avere il pieno controllo delle proprie azioni e dello svolgimento della trama; la presenza divina è importante,

ma molto è lasciato alle intuizioni e alle doti fisiche e morali dei protagonisti, in fede con gli ideali antropocentrici sostenuti dal Bakufu.

A circa sette anni di distanza, Santō Kyōden presenta divinità sempre più attive sul piano narrativo: Jizōbosatsu, comparando dapprima nei sogni di Sakurado e successivamente nelle visioni di Magotarō, influenza lo sviluppo della trama fino a suggerire al giovane eroe di costruire una piccola sauna da utilizzare come «atto di devozione per i defunti e come strumento per attirare i nemici» (KMM, vol.2, tomo 3, 120), spiegando quindi con una Forma semplice come la specifica ideologia della vendetta si sia cristallizzata nella mentalità del tempo. Vendicare la morte di un caro era quindi un atto moralmente sano e accettabile, il cui potere riparatore attraversava l'intera opera.

In Shikitei Sanba, in conclusione, è il gatto Koyuki a svolgere entrambe le funzioni. Dall'esame dello sviluppo diacronico delle manifestazioni degli ausiliari è evidente la deriva verso un nuovo mondo immaginario che rimodella la virtù attraverso l'inserimento di personaggi fantastici, impossibili da posizionare nell'ordine sociale prestabilito: notiamo infatti come dall'antropocentrismo e antropomorfismo di Ikku si passi a opere in cui l'elemento divino e animale prende il sopravvento. Gli orsi salvifici che ospitano Sakurado, insieme con gatti, donne fatate e felini giganti erano figure estranee al panorama etico imposto dal Bakufu. Essi rappresentavano esempi di virtù per le proprie azioni, ma rimanevano pur sempre creature che non rientravano appieno nei canoni dell'eroe dell'epoca (Atherton, 2013, p. 215). Analizzando i dati in un'ottica diacronica, osserviamo una chiara espressione del crollo delle ideologie: quando gli esseri umani, al centro della vita morale, non riescono a porre rimedio ai problemi, le divinità accorrono in loro

soccorso; quando poi queste cedono il passo ad animali e mostri, il sistema ideologico imposto dal Bakufu è ormai entrato in crisi e c'è spazio anche per figure fantastiche che esprimono il completo disfacimento degli ideali tradizionali, con i protagonisti che si trovano ad affrontare un mondo sprovvisto di solidità, infarcito di elementi illogici, favolosi o mitici (Pavel, 2001, p. 62)¹².

Morfologia delle storie di vendetta del tardo periodo Edo

Anche lo stile dei *katakiuchimono* mostra delle trasformazioni molto interessanti: l'opera di Ikku presenta periodi caratterizzati dalla tipica sintassi della concatenazione, come dimostra lo scontro finale tra l'antagonista e Hayashi Senjirō:

[...] はやし千二郎をめがけてやりを打ふりついてかかる千二郎わたりやい [...] うしろのかたよりいかるがかけきたり三郎石衛門へきりつける。たへまこころへたりとやりを打すてかたなをぬいてわたりやいける。そのひまに千二郎くだんのやりにて三郎石えもんをつきとめたたみかけてついにねんらいのほんもうをたつしける。

[...] [Saburōemon] puntò dritto verso Hayashi Senjirō e gli scagliò contro la lancia, che andò completamente fuori bersaglio. [...] Intanto Ikaruga sopraggiunse alle spalle di Saburōemon e lo ferì. Questi, accortosene, gettò la lancia, sguainò la spada e si scagliò contro il nemico. In quell'istante Senjirō gli andò incon-

12. La comparsa di creature mostruose all'interno di produzioni letterarie è da sempre concepita come una manifestazione dell'incapacità umana di controllare la Natura e il corso degli eventi (Kagawa, 2013, p. 137).

tro e, lancia in pugno, lo subissò di colpi, realizzando finalmente il proprio desiderio di vendetta. (THA, vol.3, 23u-24o)

La struttura elencativa è costituita da frasi brevi e ripetizioni di *ren'yōkei* e di forme in *te*, che danno ritmo all'intero periodo e comunicano la concitazione dell'azione narrata. Anche in *Kyōden* notiamo la medesima sintassi; lo scontro finale infatti riporta:

[...] かう介つまハかしこきものにてにへゆをとつて一かくにあひせければ、ちからよわりてついに孫太郎にうたれ三平くんじもさくらどごう介にうたれ [...] 孫太郎一かくがくびをうちおとしぶつだんのいわいにたむけさくらどハ一かくが一こしをあらため見るにまがひもなきけいめい丸のかたななれハいちどうによるこぶ事かきりなく。

La moglie di Kōsuke, astuta, prese dell'acqua bollente e la versò addosso a Hitokaku, indebolendolo; alla fine questi fu colpito da Magotarō, mentre Sanpei e Gunji furono uccisi rispettivamente da Sakurado e Kōsuke. [...] Magotarō mozzò la testa di Hitokaku e la offrì all'altare del Buddha; Sakurado, invece, andò subito a controllare il fianco dell'uomo e provò una gioia indescrivibile nel vedere che quella spada era Keimeimaru. (KMM, vol. 3, tomo 2, 13o)

In *Sanba* i passaggi marcati dallo *enchainement* si dilatano e si complicano. Il brano tratto da *Yomeodoshidani* dimostra chiaramente come la struttura narrativa del testo sia diversa dai precedenti testimoni:

[...] ここに浅瀬数馬ハ小雪が手ひきにてかがのくによめおどし谷に來りしがうしろの方より声ありて居しばらく

ここにやすませ給へといふ。そのかたちハ見えねども雪のが声にまがひなければ木かやおひしげりたるこかげに立よりかれ木よこたハリたるにしりかけてしばらくやすみみたりけり。かかる所へ権平ハ谷がけより出来りしが [...] 立かかる数馬是を見るにかたちハかハれどもまさしく敵権平なればめづらしやけん沢ごん平ねんらいうらみの浅瀬数馬これにありとよバわりければ権平大きにげくてんし白眼にこれを見るに大猫と思ひしハあさせ数馬なりけれハあきれてことばもなかりけり。 [...] 権平今ハ是までと山刀をぬきはなし [...] 数馬ハなんなく権平をきりふせてつひにかうべをうちおとしひごろのほんいをとげにけり。

Guidato per mano da Koyuki, Asase Kazuma giunse a Yomeodoshidani, nella provincia di Kaga. Alle sue spalle senti una voce dire: «Per un po' sta' qui e riposati». Non sapeva chi fosse ma era convinto si trattasse di Yukino. Passò all'ombra di alcuni alberi molto frondosi e si sedette a rifiatore sotto un arbusto morto, disteso su di un fianco. In quel momento Gonpei venne fuori dal folto della valle [...] Alzatosi in piedi, Kazuma lo vide e, pur essendo fisicamente cambiato, riconobbe in lui il suo vecchio nemico: «Kensawa Gonpei, che strano incontrarti qui! Sono Asase Kazuma e abbiamo un conto in sospeso!». Gonpei non riusciva a credere ai propri occhi: voltatosi con sguardo truce, pensava di avere di fronte a sé quell'enorme gatto e, quando vide che si trattava di Asase Kazuma, rimase senza parole dallo stupore. [...] Gonpei rispose: «Tu? Cosa ci fai qui?» e sguainò lo spadone. [...] Kazuma riuscì a ferire Gonpei senza difficoltà e alla fine lo decapitò, realizzando il proprio desiderio di vendetta. (KYD, vol. 3, tomo 3, 14u-15o)

La narrazione risulta interrotta da osservazioni, discorsi riportati e pensieri. Utilizzando le categorie bachtiniane

(1968), potremmo definire la parola di Sanba come circospetta: la presenza altrui infatti si rafforza e si esprime attraverso il discorso riportato e la presentazione di pensieri e azioni compiute da altri. La parola circospetta si manifesta attraverso rotture sintattiche, ripetizioni e prolissità, ma anche tramite il tentativo di rendere più pensieri all'interno di un'unica frase. Il risultato è un periodo continuamente interrotto, meditato, al pari dei discorsi che precedono lo scontro finale, che non dura più di qualche rigo, mentre la restante parte del brano è occupata da descrizioni e conversazioni tra i protagonisti.

La definitiva conferma del processo di frammentazione e del disordine strutturale dei *katakiuchimono* può venire dall'analisi morfologica dei testimoni oggetto del presente studio. Il primo tentativo di classificare la struttura delle storie di vendetta fu operato da Koike (1968, p. 35), che notò come queste seguissero uno schema fisso: la presentazione dell'antagonista, l'assassinio, la partenza, le difficoltà del gruppo di vendicatori, la vendetta finale e, infine, il ritorno in patria¹³. Grazie all'applicazione delle funzioni teorizzate da Propp (*op. cit.*) è possibile sviluppare ulteriormente gli studi di Koike. La struttura del testimone più prossimo alla riforma Kansei, l'opera di Ikku, è costituita da un'armoniosa evoluzione delle funzioni, lineare e priva di trame seconda-

13. Una classificazione viene proposta anche da Konita (1989), che nota come la gran parte delle storie di vendetta segua una forma prestabilita che ha inizio con la fanciullezza dell'eroe e prosegue coll'assassinio e le sofferenze in cui si imbattono i vendicatori. Suddetta fase di tribolazioni sarebbe suddivisibile in due periodi: il primo in cui il protagonista è impotente e il secondo in cui acquisisce forza per via della comparsa di un ausiliare. Troviamo poi la realizzazione dell'obiettivo iniziale e, infine, il passaggio all'età adulta, che coincide con il reintegro nella classe sociale d'origine.

rie.¹⁴ Il testimone più tardo¹⁵, al contrario, presenta continue interruzioni del tessuto narrativo e dello svolgimento delle funzioni; ogni *méfait* non dà inizio a una nuova serie di azioni, come sostiene Propp (*op. cit.*), bensì genera la replica di vecchie funzioni perimate da diversi attanti, col risultato che l'intera sezione intermedia del racconto si presenta come una lunga ripetizione di danneggiamenti, inganni, patti fraudolenti e spostamenti spaziali, fino al momento *pivot* della partenza del vendicatore alla volta del nascondiglio dell'antagonista e del successivo scontro finale.

Il crollo delle ideologie si manifesta non soltanto attraverso la rottura degli schemi narrativi e la trasformazione della parola, ma anche attraverso un diverso atteggiamento

14. È da notare come, delle trentuno funzioni originali, non tutte siano applicabili alle storie di vendetta del tardo periodo Edo. È inoltre possibile evidenziare funzioni tipiche dei *katakiuchimono*: l'assassinio, ad esempio, perpetrato sempre in concomitanza di un allontanamento dal gruppo o dal nucleo familiare. Notiamo altresì le numerose serie di opposizioni binarie quali interdizione e trasgressione, interrogazione e risposta. Talune funzioni avvengono in un momento diverso della narrazione rispetto ai testimoni esaminati da Propp: un esempio è la partenza, che si verifica subito dopo la morte del capoclan. Anche le funzioni conclusive risultano del tutto assenti: il ritorno dell'eroe e il suo ingresso in trionfo esauriscono il finale delle storie di vendetta del tardo periodo Edo, prive della serie di arrivo in incognito, menzogna, riconoscimento e trasfigurazione.

15. *Yomeodoshidani* di Sanba è strutturato per parallelismi: da un lato la coppia di antagonisti, dall'altro i vendicatori. La struttura morfologica di entrambe le sottotrame mostra come all'iniziale benessere degli aggressori corrisponda una situazione critica per i vendicatori. Successivamente, però, mentre il processo di maturazione dell'eroe avanza, gli antagonisti non riescono a portare a compimento la propria evoluzione e, pur subendo numerose serie di opposizioni binarie, sono incapaci di trarre da queste un reale vantaggio: ad esempio, al termine dell'incontro con un possibile donatore (Takashina trasformata in *oni* che riconosce Gonpei e piange), pur manifestandosi una reazione dell'uomo, questa non produce l'effetto desiderato, ovvero la ricezione del mezzo magico. È dunque chiaro come le serie binarie producano benefici solo nel caso dei virtuosi.

nei confronti del *milieu environnant*. Abbiamo visto come la percezione della Natura facesse sì che ogni informazione a essa riconducibile avesse sempre implicazioni nefaste. Anche in Shikitei Sanba permane una visione fondamentalmente negativa della Natura, tuttavia notiamo anche un atteggiamento benevolo nei suoi confronti: in Ikku, infatti, risultano del tutto assenti brani in cui l'autore descrive dei luoghi, e solo all'arrivo dei protagonisti a Tengajaya, teatro dello scontro finale, Ikku si sofferma sulla piana e sugli arbusti che precedono il centro. In Sanba, descrizioni di tal genere vengono presentate con grande frequenza, non solo in occasione dello scontro finale, ma anche quando gli antagonisti si servono di radici ed edere per scendere a valle e scalare il monte (Natura benevola), o quando, rapiti da Gaman Taiō, descrivono con dovizia di particolari la spianata infernale in cui il sovrano vive, o il corpo in decomposizione di Takashina tramutata in *oni*. Notiamo inoltre come l'intera gamma delle descrizioni contenute in Sanba sia puntualmente introdotta dal verbo *miru* (vedere), che acquisisce un nuovo ruolo descrittivo, contrariamente a quanto letto nei precedenti testimoni, in cui compariva solo in seguito al ritrovamento del frammento d'arma che dava all'eroe la possibilità di comprendere chi fosse l'autore del massacro.

Riferimenti bibliografici

- ATHERTON, DAVID (2013). *Valences of Vengeance: the Moral Imagination of Early Modern Japanese Vendetta Fiction*. PhD dissertation. Columbia University.
- BACHTIN, MICHAÏL; GARRITANO, GIUSEPPE (trad.) (1968). *Dostoevskij: Poetica e Stilistica*. Torino: Einaudi.

- BACHTIN, MICHAÏL; STRADA JANOVIC, CLARA (trad.) (1979). *Estetica e romanzo*. Torino: Einaudi.
- HAYASHI, YOSHIKAZU (1954). “Katakiuchi Yomeodoshidani”. *Mikan Edobungaku*, vol. 11.
- HIRAIDE, KŌJIRŌ (1909). *Katakiuchi*. Tokyo: Bunshōkaku. Riedizione (1990). Tokyo: Chūō kōronsha.
- JIPPENSHA, IKKU (1799). *Katakiuchi Sumiyoshimōde*. Edo: Iwatoya Kisaburō.
- (1799). *Tengajaya homare no adauchi*. Edo: Iwatoya Kisaburō.
- KAGAWA, MASANOBU. “Edo no sandai kaikaku to yōkai bunka”. In Komatsu, Kazuhiko (2013) (a cura di) *Kaii yōkai bunka no dentō to sōzō — uchi to soto no shiten kara*. Kyōto: Kokusai shinpojiumu, 45.
- KOIKE, MASATANE (1968). “Jippensha Ikku no gōkan — Bunkamatsunen no hitokeikō”. *Kanagawa Daigaku hōbungakubu ronshū bungakuhen*, 15, pp. 25–36.
- KOMINZ, LAURENCE R. (1995). *Avatars of Vengeance: Japanese Drama and the Soga Literary Tradition*. Ann Arbor: Center for Japanese Studies, The University of Michigan.
- KONITA, SEIJI (1989). “Adauchi shōsetsu shiron”. *Nihon bungaku* 38, 5, pp. 75–83.
- KYŌDEN, SANTŌ (1806). *Katakiuchi Magotarōmushi*. Edo: editore sconosciuto.
- LANGFORD, DRAKE (2011). *The Violent Virtue: First Narrative of the Ishii Brothers’ Late Genroku Katakiuchi*. PhD dissertation. Yale University.
- MATSUDA, OSAMU (2003). “Katakiuchi moderutan”. *Matsuda Osamu chosakushū*, 71, pp. 478–486.
- MILLS, D. E. (1976). “Katakiuchi: the Practice of Blood-revenge in Pre-modern Japan”. *Modern Asian Studies* 10, 4, pp. 525–542.

- (2005). *La vendetta et la littérature. Le cas des frères Soga dans le Japon pré-moderne*. Paris: De Boccard.
- PAVEL, THOMAS. “Il romanzo alla ricerca di se stesso. Saggio di morfologia storica”. In Moretti, Franco (2001) (a cura di). *Il romanzo*. vol.2. Torino: Einaudi.
- PROPP, VLADIMIR; DERRIDA, MARGUERITE (trad.) (1970). *Morphologie du conte*. Paris: Seuil.
- SAEKI, SHIN’ICHI (2004). “Fukushū no ronri: [Sōga monogatari] to katakiuchi”. *Kyōto gobun*, vol.11, pp. 4–23.
- SANTŌ KYŌDEN IINKAI (2009). “Katakiuchi Magotarōmushi”. In *Santō Kyōden zenshū, kibyōshi 5*. Tokyo: Perikansha.
- SHIKITEI, SANBA (1807). *Katakiuchi yomeodoshidani*. Edo: editore sconosciuto.
- TANIGUCHI, SHINKO (2007). *Bushidōkō: kenka, katakiuchi, bureiuchi*. Tokyo: Kadokawa gakugei shuppan.
- UJIE, MIKITO (1883). *Katakiuchi: fukushū no sahō*. Tokyo: Chūkō shinsho. Riedizione (2007). Tokyo: Chūō kōron shinsha.

Katakiuchimono and Kansei Reform

Since the very beginning of their long tradition *katakiuchimono*, or tales of vengeance, always appeared as a suitable form of promotion, advertising an ethically sound act, which provided violence and morally questionable scenes. They represented mainly stories of recognition of virtue, whose protagonists reduced to the status of signs within the family system. At the same time, they embodied the values that constantly and periodically obsessed the military government, serving as a valid propaganda instrument. My paper aims to outline a short evolution of the aforementioned sub-genre by focusing on the tales of vengeance produced

from the Kansei Reforms (1787–1793) to the beginning of the Bunka period (1804–1818), and by analyzing many of their features, such as style, *dramatis personae*, structure, and conception of the vengeance.

敵討ものと寛政の改革

タラモ・マリオ

松平定信が1787年から1793年までに行なった寛政の改革の影響で、江戸後期の庶民文学の世界ではは仇討を題材とする作品群が繁栄した。それはいわゆる敵討 ものである。敵討ものは、1795年に刊行された南仙笑楚満人の『敵討義女英』を始めとして、幕末にかけて盛んに発表された。

本稿は、寛政の改革から文化年間にかけての敵討ものの発展を概説し、その後、このジャンルの作品群に焦点を当て、文体のみならず、登場人物やテキストから読み取ることのできる *vendetta* の概念の変化を分析することを目的としている。