

Prefazione

Come in molti altri paesi, anche in Giappone il fantasy è divenuto un genere molto popolare e apprezzato.

Le opere occidentali di questo genere sono arrivate nel Sol Levante negli anni '70, tradotte da abili traduttori quali, solo per fare alcuni nomi, Aramata Hiroshi (1947-) e Kagami Aki-
ra (1948-). Queste traduzioni sono state indubbiamente delle apripista, tuttavia, per quanto riguarda il sorgere di numerose opere autoctone appartenenti a questo filone, ciò che ne ha permesso la nascita sono stati indubbiamente i videogiochi.

I videogiochi a tema fantasy hanno, difatti, goduto di un successo tale da consentire agli scrittori nipponici di cimentarsi anche loro senza problemi in questo tipo di narrativa, sviluppando fin dagli inizi una propria forte originalità.

A onore del vero, già dalla fine degli anni '50 troviamo un ciclo che può essere sicuramente definito un fantasy d'ambientazione giapponese: è quello di *Korobokkuru monogatari* (*Le storie dei korpokkur*, 1959-2015) creato da Satō Satoru (1928-2017).

E ancor prima, nel Periodo Edo (1603-1868), possiamo individuare dei lavori definibili come proto fantasy. La ragione è da ricercarsi nel fatto che quell'età è stata un'epoca dove nelle grandi città, in cui altissima era l'alfabetizzazione, l'a-

more per la lettura di romanzi era assai diffuso, e, per di più, il genere fantastico molto apprezzato.

C'è persino un testo ancora antecedente, il *Tamura no sōshi* (*Il libro di Tamura*) di autore anonimo, risalente al Periodo Muromachi (1336-1573) con protagonisti Sakanoue no Tamuramaru – figura basata sul nobile di corte e guerriero del Periodo Heian (974-1185) Sakanoue no Tamuramaro (758-811) realmente esistito – e Shizuka Gozen, una figura femminile descritta nella tradizione a volte come una donna celeste (*tennyō*), altre volte come un demone o anche come una ladra. In quest'ultima veste, è presumibile che in lei si sia fusa in un secondo tempo la figura di Tate Eboshi, leggendaria brigantessa. Vi compare anche come nemico il demone Ōtakemaru, presente in diversi altri testi di narrativa. Nel *Tamura no sōshi*, Suzuka Gozen è dotata di poteri sovranaturali, come la capacità di prevedere il futuro, leggere ciò che è celato nell'animo delle persone e volare per il cielo a cavallo delle nuvole, dunque elementi simili a quelli che possiamo ritrovare nella letteratura fantasy del XX secolo. Sakanoue no Tamuramaru, per di più, è al centro di tutto un ciclo di racconti leggendari che lo vedono protagonista di mirabolanti avventure diffuse nell'intero paese dagli inizi nel XIV secolo.

Ritornando al Periodo Edo, abbiamo un ciclo di romanzi come quello di *Jiraiya gōketsu monogatari* (*La storia di Jiraiya il galante*, 1839-1868) di Mizugaki Egao (1789-1846) in seguito proseguito da altri tre scrittori di *gesaku* (letteratura popolare). Durato per quasi trent'anni, è, però, rimasto inconcluso. I suoi protagonisti Jiraiya, sua moglie Tsunade, dalla forza prodigiosa, e il loro nemico giurato Orochimaru – sì, proprio quelli che compaiono nel famoso manga *Naruto* (1999-2014) di Kishimoto Masashi (1974-)! – combattono tra loro a colpi di magia ed evocando, rispettivamente, un rospo, una lumaca

e un serpente giganti¹. In particolare, il solo Jiraiya era già comparso per la prima volta come ladro gentiluomo capace di usare l'arte magica dei rospi in una precedente opera, il *Jiraiya monogatari* (*La storia di Jiraya*, 1806-1807) di Kanwatei Onitake (1760-1818).

Ma ancora più lungo, durato oltre quarant'anni, è il ciclo di *Shiranui monogatari* (*La storia di Shiranui*, 1849-1895) creato da Yūkatei Tanekazu (1807-1858) e poi proseguito da altri due scrittori, cosicché a volte ci sono delle contraddizioni nella trama. A differenza del *Jiraiya gōketsu monogatari*, quest'opera è completa; protagonista è la giovane principessa Shiranui Daijin (il cui vero nome è Ōtomo Wakana-hime) che per vendicare il padre si traveste da uomo, inseguendone l'assassino fino a quando non realizza il suo proposito. Quest'intrepida eroina riesce persino a sottomettere dei pericolosi pirati. La storia è infarcita di animali fantastici e creature sovrannaturali, come il ragno gigante evocato magicamente dalla principessa. Si potrebbe quasi affermare che Shiranui sia pure un'antenata della Oscar del popolare manga *Berusaiyu no bara* (*Lady Oscar*, 1973-1973) di Ikeda Riyoko (1947-).

E questo per citare soltanto alcune delle opere risalenti al Periodo Edo.

Come scritto all'inizio della presente prefazione, sono stati videogiochi quali *Zeruda no densetsu* (*The Legend of Zelda*) creato

¹ Celebre è diventato il *sansukumi* (lett. «punto morto») cioè la situazione di stallo – presente nella parte centrale della storia – in cui il rospo, il serpente e la lumaca si fissano senza che nessuno possa agire, dal momento che la rana teme il serpente, il serpente teme la lumaca e la lumaca il rospo. Quest'idea deriva da un antico proverbio cinese incluso nello *Guan Yinzi* (*Il maestro Yin del posto di controllo*) attribuito al leggendario pensatore taoista della dinastia Zhou (1045-256 a.C. ca), ma realisticamente risalente alla fine del Periodo Tang (618-907 d.C.).

da Miyamoto Shigeru (1952-) e Tezuka Takashi (1960-), uscito per la Nintendo nel 1986, a diffondere il genere fantasy presso il grande pubblico, cosicché possiamo dire che il fantasy nel Sol Levante si è quasi subito legato fruttuosamente a più media. Ciò è stato reso possibile dall'esistenza di un humus locale fertile creato da secoli di storie fantastiche con elementi sovrannaturali e magici che ha fornito lo sfondo necessario, e dall'introduzione nel paese, proprio poco prima dell'epoca dello svilupparsi dei videogiochi RPG (Role-Playing Game), delle traduzioni delle grandi opere fantasy americane e inglesi. Il risultato è stata una letteratura fantastica/fantasy nipponica che, attingendo sia alla tradizione autoctona che alle novità provenienti dall'Occidente, è riuscita a dare spesso vita a opere affascinanti, ricche di originalità e con anche, ammettiamolo, talvolta delle punte di bizzarra.

Si ringraziano per la cortese collaborazione gli editori Atmosphere libri, CS_libri, Delos Books e Società editrice La Torre. Un ulteriore grande ringraziamento va agli editor Kobayashi Aya, Ogiso Masayasu e Sekiguchi Yasuhiko dell'editore Kadokawa, all'editor Sodeyama Maiko dell'editore Gento'sha e al signor Kanai Ryō per la meravigliosa illustrazione di copertina. (*ms*)