

RECENSIONI

Makime Manabu, *Kamogawa Horumō* (“Kamogawa Horumō”), Sangyō henshū sentā, Tokyo, 2006, pp. 284.

Makime Manabu, *Shika otoko aoniyoshi* (“Il fantastico uomo-cervo”), Gentōsha, Tokyo, 2007, pp. 396.

In Occidente, in pochi si sono finora accorti di lui, ma il giovane Makime Manabu, nato nel 1976 nei pressi di Osaka e laureatosi presso la facoltà di Giurisprudenza dell’Università di Kyoto, merita grande attenzione in virtù della sua opera di ridefinizione e modernizzazione dei canoni del genere fantasy in Giappone.

Kamogawa Horumō (il primo termine indica il fiume di Kyoto, il Kamo; il secondo, il nome del gioco di cui si parla nel romanzo), il suo esordio letterario, è un incredibile mix di realtà, fantasia, tradizione, storia e contemporaneità. Si è aggiudicato diversi premi riservati a scrittori esordienti e ha venduto oltre cinquecentomila copie. Inoltre, nel 2009, ne è stato tratto un film di grande successo. Nel 2007, Makime ha scritto *Il fantastico uomo-cervo*, altro fantasy molto atipico sospeso tra realtà e immaginazione, che ha ripetuto il successo dell’opera d’esordio e da cui è stato tratto uno sceneggiato televisivo. Nel corso dello stesso anno, è stata pubblicata una raccolta di racconti che costituisce una sorta di sequel di *Kamogawa Horumō*. Nel febbraio del 2009, infine, è uscito *La principessa Toyotomi*, lungo romanzo (oltre cinquecento pagine) in cui si intrecciano realtà e fantasia e che vede protagonisti tre detective di Tokyo e due ragazzine di Osaka, i quali hanno scoperto una porta d’accesso a un’altra dimensione.

Ma procediamo con ordine. Il ventenne Abe, protagonista e io narrante di *Kamogawa Horumō*, è uno studente iscritto al primo anno dell’Università di Kyoto. Nel breve prologo, si rivolge direttamente al lettore annunciando che racconterà i fatti relativi al misterioso Horumō, un gioco millenario in cui quaranta giovani eletti si danno battaglia, con frequenza biennale e suddivisi in quattro squadre corrispondenti alle quattro maggiori università di Kyoto, alla guida di piccoli eserciti di demoni colorati alti appena venti centimetri. Il racconto comincia con un’evocativa sfilata in costume che celebra i fasti della corte imperiale del periodo Heian (794-1185). Abe, partecipandovi come figurante, conosce il coetaneo Takamura, di ritorno da un lungo soggiorno negli Stati Uniti e, come lui, matricola presso la stessa università. Al termine della processione, i due vengono avvicinati da un ragazzo e una ragazza che consegnano loro un volantino che propone l’iscrizione al quanto mai bizzarro “Club dei draghi blu dell’Università di Kyoto” (per gli studenti giapponesi è prassi comune iscriversi a club di ogni genere come attività collaterale agli studi). Per quanto sbalorditi e titubanti, Abe e Takamura decidono di presentarsi nel locale dove è prevista l’inaugurazione del suddetto circolo. Qui conoscono il presidente Suga, studente del terzo anno, i dieci membri “anziani” e alcuni di quelli che diventeranno i loro futuri compagni di squadra. Al termine di una selezione, vengono presentati i dieci membri “giovani”, tra cui

Abe, Takamura e la bellissima Kyoko, della quale il protagonista s'innamora a prima vista. Le riunioni del circolo si tengono su base bisettimanale e il presidente Suga, senza mai sbilanciarsi, rivela a poco a poco la natura del circolo stesso e del gioco a squadre i cui membri sono tenuti a partecipare: nella storica città di Kyoto, da un millennio esatto, si tiene ogni due anni un gioco a squadre in cui quattromila piccoli demoni dell'aldilà "si divertono" insieme a quaranta essere umani dotati di una particolare forza spirituale. Le squadre sono quattro, corrispondenti alle quattro principali università della città e ciascuna formata da dieci giocatori, contraddistinte da un colore (blu, rosso, bianco e nero) e abbinata a mille demoni del medesimo colore. Ogni squadra resta titolare per un biennio e viene allenata, prima della sfida vera e propria, dal presidente della squadra precedente e dagli altri nove membri "anziani" (studenti del terzo anno). Scopo del gioco, in cui i ragazzi guidano i movimenti dei demoni telepaticamente, mediante un linguaggio particolare e senza mai scontrarsi fisicamente, è sconfiggere le squadre avversarie annientandone i demoni. I nuovi accolti stentano a credere alle loro orecchie, eppure sono spinti a partecipare alle varie attività da una forza misteriosa, pur non credendo più di tanto alla storia dei demoni. Nel corso dei primi mesi, l'addestramento è basato soprattutto sull'apprendimento delle regole del gioco e sullo studio del linguaggio dei demoni, a dir poco fondamentale per controllare i movimenti di quei minuscoli esseri colorati (per dare meglio l'idea, la cosa funziona un po' come un videogame tridimensionale estremamente realistico). Tra una riunione e l'altra, Abe e i suoi amici conducono una vita ordinaria, fatta di problemi di cuore, lavoretti part-time e via dicendo. In particolare, il timidissimo protagonista non ha il coraggio di confessare il suo amore a Kyoko, la quale finisce col fidanzarsi con Ashiya, l'arrogante capitano della squadra. Alle angosce amorose di Abe si affiancano quelle esistenziali dell'amico Takamura, il quale, dopo gli anni trascorsi a Los Angeles per via del lavoro del padre, vorrebbe sentirsi più vicino allo spirito giapponese tradizionale. Dopo qualche mese, giunge finalmente il giorno dell'iniziazione, che si svolge nella cornice dello splendido tempio di Yoshida, quartier generale della squadra dei Draghi blu dell'Università di Kyoto. La cerimonia consiste in una danza molto buffa e nell'invocazione dei piccoli demoni, che alla fine fanno finalmente la loro comparsa sulla scena: mille piccoli esserini blu dal capo rotondeggiante e le orecchie aguzze, senza occhi né naso e con una sottile fessura al posto della bocca. Qualche giorno dopo, in pieno centro cittadino, viene presentato ufficialmente il torneo (inutile dire che solo i membri delle quattro squadre e i rispettivi presidenti/allenatori riescono a vedere tutto): i dieci membri di ciascuna squadra, con indosso un kimono del colore ufficiale del circolo e con al seguito mille demoni dello stesso colore, si incontrano presso l'incrocio principale della città e prestano solenne giuramento. Dopodiché, l'indomani, hanno inizio le partite: due squadre si fronteggiano in un luogo prescelto, entro i confini cittadini, e si danno battaglia facendo scagliare i rispettivi demoni gli uni contro gli altri, in una sorta di scontro a metà strada tra le epiche battaglie del medioevo giapponese e una partita di calcio. Tra una gara e l'altra accade un fatto che determinerà una variazione del programma: Kyoko, allo scopo di fare ingelosire Ashiya, decide di trascorrere una notte a casa di Abe. Venutone a conoscenza, Ashiya si reca da Abe e lo minaccia colpendolo in pieno volto. Abe manifesta allora l'intenzione di ritirarsi dalla squadra, senonché viene a sapere che questo gli costerebbe la persecuzione eterna dei demoni. Gli resta una sola via di fuga: sfruttare un cavillo del regolamento che prevede, in caso di contrasti in seno alla stessa squadra, la scissione in due parti, a patto che colui il quale intende appellarsi a tale eccezione riesca a farsi appoggiare da almeno quattro compagni. Certo di avere dalla sua parte solo il fedele Takamura, Abe è pronto a rassegnarsi alla punizione eterna, ma inaspettatamente Fumi ("una ragazza con gli occhiali e dai capelli cespugliosi") e i due fratelli Miyoshi si schierano al loro fianco. Il torneo riprende così con otto squadre (la scissione di una squadra comporta automaticamente quella delle altre) anziché quattro a darsi battaglia nei luoghi più belli e famosi di Kyoto. In finale giungono le due squadre dell'Università di Kyoto, l'una capeggiata da Ashiya e l'altra da Abe. Lo scontro finale, fino all'ultimo demone, è emozionante e si chiude con un colpo di scena: la squadra di Abe è ormai sul punto di trionfare, ma Ashiya, pur di non capitolare, rischia di farsi trascinare per sempre nell'aldilà insieme ai suoi demoni. Al che il primo, molto generosamente, si dichiara sconfitto pur di salvare l'avversario: un nobile gesto gli regala lo status di presidente del circolo in vista del torneo successivo, nonché l'amore di Fumi, innamorata segretamente di lui.

La trama, qui ridotta all'essenziale, è sufficiente a rivelare che ci troviamo di fronte a un romanzo fantasy unico nel suo genere, soprattutto in Giappone, così in bilico tra realtà e immaginazione. Kyoto

e i suoi splendidi templi, i campus universitari e la vita studentesca in genere sono descritti con vivido realismo, mentre la vicenda del gioco e dei piccoli demoni colorati sono di matrice chiaramente fantastica. Lo stile è in generale molto vivace e semplice, ma non mancano parti più riflessive dedicate all'approfondimento storico-filosofico di alcune tipiche usanze orientali.

Nel successivo *Il fantastico uomo-cervo*, un giovane assistente universitario di una facoltà scientifica di un ateneo di Tokyo, dopo il fallimento di un esperimento e il conseguente stato di depressione psicologica, viene invitato dal suo professore di riferimento a prendersi un "periodo di svago" insegnando matematica, per un solo semestre, presso un liceo femminile di Nara, antica cittadina del Giappone centrale ricca di tradizioni e mitologia. I primi giorni da insegnante, sia per via della sua giovane età sia per la presenza in aula di sole ragazze, gli costano non poca fatica e imbarazzo. In particolare, il giovane stenta a guadagnarsi la fiducia di Hotta, una ragazza molto sui generis ed esperta di *kendō*. Hotta, la quale sostiene di recarsi ogni giorno a scuola in groppa a un cervo, costituisce l'elemento chiave che funge da tramite tra il mondo reale e quello fantastico, mescolati anche in questo romanzo in modo estremamente originale e avvincente. Mentre visita il famoso parco del tempio Todaiji, popolato da cervi sacri che vivono in libertà e accettano carezze e biscotti dagli uomini, il giovane insegnante ha un'esperienza surreale: un cervo gli si avvicina e gli comunica che è stato prescelto per salvare il Giappone dalla distruzione totale! Sconvolto, nel corso di nuovi incontri con il cervo parlante, il protagonista apprende che ogni sessant'anni un uomo viene prescelto per portare a compimento un rituale sacro e millenario necessario a scongiurare l'ira degli dei e dunque l'eruzione del monte Fuji nonché violenti terremoti. Il rito consiste nel prendere in consegna un misterioso oggetto sacro custodito da una donna prescelta a sua volta dalla comunità delle volpi e trasportarlo al sicuro in un determinato luogo, in modo da tenerlo nascosto per i successivi sessant'anni. L'impresa è resa ardua da un terzo incomodo, ovvero l'umano prescelto dalla comunità dei topi, che per tradizione sono nemici dei cervi. In effetti, secondo un ordine ben preciso, l'oggetto sacro deve essere passato a mo' di testimone da una comunità animale all'altra (cervi, volpi e topi) e deve essere messo al sicuro per evitare il peggio. In un'interessante commistione di realtà, folklore e mitologia, il clou della vicenda vede il protagonista impegnato nel tentativo di ricevere l'oggetto dalla donna prescelta dalle volpi, che si rivela essere una bellissima insegnante di un liceo femminile di Kyoto. Ciò avviene nel corso di un campionato sportivo annuale che vede protagonisti i tre licei femminili di Nara, Kyoto e Osaka, che non a caso hanno come rispettivi simboli il cervo, la volpe e il topo. Particolare importanza è riservata al torneo di *kendō*, ricco di storia e con in palio un trofeo che altro non è che il misterioso oggetto sacro che il protagonista deve portare al sicuro. In realtà (anche questo dettaglio viene rivelato dal cervo parlante) si tratta di un antico specchio ornamentale appartenuto addirittura alla leggendaria sacerdotessa sciamana Himiko, regina dell'antico regno di Yamatai, che reca nella parte posteriore tre figure che riproducono un cervo, una volpe e un topo, animali considerati messaggeri celesti in quell'antico regno. Ed è proprio lì che aveva avuto origine il rituale di cui il giovane insegnante è adesso protagonista e che si ripete con cadenza sessantennale. Hotta, al termine di una serie di combattimenti spettacolari, riesce ad aggiudicarsi il torneo di *kendō* ma, quando ritira l'ambito trofeo e sta per consegnarlo al professore, avviene il peggio: il prescelto dei topi – un insegnante del liceo di Osaka – fa irruzione sulla scena e riesce a impadronirsi dello specchio sacro. Il cervo parlante, venuto a sapere dell'episodio, va su tutte le furie e comunica al protagonista che, se non riuscirà a recuperare l'oggetto entro dieci giorni, sarà trasformato in un cervo e non potrà fare più nulla per impedire la distruzione del Giappone. Così, mentre giorno dopo giorno il volto del protagonista subisce la metamorfosi punitiva (nessuno, al di fuori di lui e Hotta, è però in grado di accorgersene), i terremoti si susseguono l'uno dopo l'altro e il monte Fuji dà segni di risveglio. Per fortuna, grazie all'intervento congiunto della prescelta delle volpi, dello stesso protagonista e di Hotta, il prescelto dei topi si rende conto della situazione tragica e fa dietro-front riconsegnando l'oggetto sottratto, che dopo una cerimonia viene sepolto in un luogo sicuro. Ritemprato da questa fantastica esperienza, l'uomo-cervo riacquisisce il suo volto umano e fa ritorno verso la capitale.

(Gianluca Coci)