

LE PAROLE DIMENTICATE. IL RACCONTO, LA FIABA E IL MITO NELLE OPERE DI OGAWA YŌKO

Anna Specchio

«Ogni volta che scrivo un romanzo, la parte del corpo che lavora più intensamente sono le orecchie. Posso sentire il rumore dell'esplosione di una stella che scompare ai confini dell'universo, oppure il lamento di una persona morta tra le ceneri di un forno crematorio in un campo di concentramento. A tutte queste anime, offro un posto dove stare, il racconto. Per me, scrivere, equivale a compiere questa missione». (Ogawa Yōko)

Raccontare per esistere

Ogawa Yōko (Okayama, 1962) è una delle maggiori esponenti della letteratura giapponese contemporanea e vincitrice del centoquattresimo Premio Akutagawa, anche se, a differenza di molti autori suoi coetanei, si scosta decisamente dalla tendenza ormai diffusa a essere «pop»: la sua opera è scevra di riferimenti alle nuove mode, alla musica o alla frenetica vita quotidiana di quella straordinaria metropoli che è Tōkyō, giacché il cuore dei suoi lavori batte al ritmo del silenzio scandito dalle parole di coloro i quali, da un angolo buio della memoria dimenticata, sentono il bisogno di raccontare la propria esperienza. Le storie di Ogawa sono, nella maggior parte dei casi, cronache in prima persona narrate da protagonisti in equilibrio su una linea invisibile che separa il reale e il fantastico, il detto e il taciuto, il

visibile e l'invisibile. A rendere possibile la simultaneità di tali dualismi è la messa in discussione delle coordinate di spazio e tempo: i personaggi possono muoversi attraverso pareti e ponti invisibili che li proiettano in realtà diverse rispetto a quelle dove si trovavano poco prima, oppure in dimensioni dove il tempo non sembra scorrere (emblematici in questo senso risultano essere i due racconti *Samenai kōcha* [*Un tè che non si raffredda mai*], all'interno del quale la protagonista e io narrante si ritrova catapultata nel passato pur continuando a vivere il suo presente e *Shishū suru shōjo* [*La ragazza dei ricami*], dove troviamo l'immagine di una donna che, a dispetto degli anni trascorsi, continua a preservare la stessa freschezza di quando era bambina).

Questo tipo di letteratura *sui generis*, che spazia dal grottesco all'*horror* e dal surreale al terribilmente concreto (ma che sempre conserva la caratteristica di addentrarsi nel più profondo dell'animo umano e un'attenzione feticista per i dettagli), risulta di conseguenza difficile da etichettare: non si può inserire Ogawa Yōko all'interno di una precisa corrente letteraria, d'altro canto è l'autrice stessa a non fornire una definizione di sé. Non a caso, nelle interviste e negli incontri, Ogawa ha più volte dichiarato l'importanza dei critici letterari in questo frangente, ribadendo che gli scrittori devono semplicemente definirsi tali e che spetta agli esperti incaricati riconoscerli come appartenenti a un determinato genere o a una corrente (Treisman, 2005). E se da una parte la sua scrittura incanta perché contiene «una serie di meccanismi che scattano insieme e ti trasportano in un'imprevedibile e inimmaginabile mondo alterato» (Ogata, 2005: 115-116), dall'altra bisogna sottolineare che, a contraddistinguerla da tutti gli altri rappresentanti della letteratura giapponese della

generazione post-murakamiana, è il suo uso delle espressioni e del linguaggio.

L'acribia con cui la scrittrice seleziona ogni parola è la chiave per identificare la sua produzione, combinata insieme a un'altra particolarità già notata da Ayame Hirohauru (Ayame, 2009: ii), quella cioè di sapere credere ancora nelle capacità del racconto e metterne in primo piano la natura. Inoltre, tramite l'espedito della narrazione omodiegetica, Ogawa riesce a raccontare delle storie che, a prescindere dal fatto che contengano toni *fairy* o *fantasy*, risultano credibili e concrete in quanto in prima persona, snocciolate da voci di testimoni dell'accaduto. Proprio come se, anziché scrivere e ideare lei stessa le storie, le sentisse e si limitasse a trasformarle in parole. È a questo livello che entrano in gioco le maggiori influenze ricevute dalla scrittrice scaturite da tre grandi incontri: quello con il *Konkō-kyō*, con il *Diario* di Anna Frank e con Paul Auster.

I genitori di Ogawa gestiscono la chiesa shintoista di Okayama, e la giovane Yōko fa la conoscenza della religione del *Konkō-kyō* nel momento in cui viene al mondo. Secondo il *Konkō-kyō*, «l'insegnamento della luce dorata» fondato da Kawate Bunjirō, tutte le cose sono strettamente correlate l'una con l'altra. Il *kami*, la divinità, è immanente in tutte le cose del creato, non è distante né risiede in un Paradiso: è presente in questo stesso mondo, che è il corpo dello *Oyagami*, il «Dio Padre», perché il Dio di cui necessita l'uomo è un genitore, e i devoti sono i suoi figli. A differenza del Cristianesimo o di altre religioni monoteiste, quindi, il *Konkō-kyō* ammette un dialogo diretto tra il fedele e il Dio, nella stessa misura in cui un figlio cerca un rapporto con il proprio padre, senza bisogno di un prete in qualità di intermediario: nel *Konkō-kyō*, il ruolo del *toritsugi* o «medium» può essere

esercitato da tutte le persone senza distinzioni di potere o di genere, in quanto con il termine «mediazione» si intende il trasferimento della grazia e del lavoro dello *Oyagami* nelle persone che ne richiedono l'aiuto. Il *toritsugi* stabilisce un rapporto diretto con il *Oyagami* e dialoga con lui, gli rivela le difficoltà della propria vita e ne ascolta la voce, creando, in questo mondo, il racconto della propria esistenza. Tramite il *toritsugi*, in pratica, gli uomini ricevono dei racconti da trasformare in parole.

Il racconto, dunque, entra a far parte della vita di Ogawa sin dalla sua prima infanzia, ed è forse proprio grazie a questo primo incontro che si crea l'occasione per quello successivo con il *Diario* di Anna Frank. L'attrazione per le parole e le storie narrate porta presto la giovanissima Yōko a mettere piede nella biblioteca di famiglia, per lo più popolata da spessi tomi di medicina ed enciclopedie illustrate, che eserciteranno non poca influenza sulle sue future opere: si pensi, per esempio, alla scena di *Samenai kōcha*, in cui la piccola protagonista entra nella farmacia e descrive con una precisione impressionante per una bambina della sua età le viscere disegnate sulla tavola anatomica attaccata su una parete e il modellino tridimensionale del cervello appoggiato sul bancone. Inoltre, sappiamo bene che il suo amore per i libri si trasforma in breve tempo in un legame indissolubile, tant'è che, dopo le scuole superiori, si iscrive alla Facoltà di Lettere dell'Università di Waseda, dove porta a termine il suo percorso di studi circondata dai romanzi di Murakami Haruki, Yamada Eimi, Nakagami Enji, Oe Kenzaburō e altri (Ogawa, 2007: 54). «Nelle interviste» - spiega inoltre l'autrice - «mi domandano sempre che cosa leggevo da piccola, e io rispondo ogni volta elencando gli stessi titoli, come *Souvenirs entomologiques*, *Il diario di Anna Frank*, *Papà gambalunga*, *Senza famiglia*, *Il giardino*

segreto, Piccole donne...» (Ogawa, 2007: 12). La sua formazione iniziale avviene quindi per mezzo dei libri per ragazze, ma, come vedremo nei capitoli successivi e come del resto dimostrato dalle caratteristiche dei suoi racconti, Ogawa Yōko resta incantata anche dalle fiabe dei fratelli Grimm, Andersen e altre favole della tradizione occidentale. Quel che è certo è che il *Diario* si impone su tutte le altre letture impregnando l'animo di Ogawa al punto da farle intraprendere, nel 1994, un viaggio in Europa tra la Germania, l'Austria e la Repubblica Ceca sulle tracce dei luoghi del cuore di quella adolescente di origini ebraiche. Da questa esperienza nasce il libro *Anne Furanku no kioku (Le memorie di Anna Frank, 1995)*, all'interno del quale Ogawa ripropone una nuova immagine di Anna e dei suoi ricordi. Il motivo alla base di tale attaccamento da parte di Ogawa nei confronti del *Diario* risiede nella sua stessa natura: le pagine del diario segreto rappresentano un importante testimone della vita di una ragazzina che, nella consapevolezza della propria condizione precaria e del cruciale momento storico che molto probabilmente la priverà dell'età adulta, scrive di volere continuare a vivere anche dopo la morte (Frank, 1997: 224). Il *Diario* rappresenta quindi un racconto intimo e privato che documenta e attesta l'esistenza di una persona della quale, altrimenti, non avremo saputo nulla. Ed è proprio ragionando e insistendo su questo punto che Ogawa comincia a maturare l'idea che la scrittura rappresenta l'unico mezzo per ricreare la memoria e dare la voce a tutti coloro i quali sentono la necessità di raccontarsi e affermare così la propria esistenza. Racconto dunque sono, perché esisto all'interno di un testo.

A questo concetto va sommata l'influenza ricevuta da Paul Auster, secondo cui «lo scrittore è colui al quale

capita di scoprire qualcosa che è già presente ma del quale nessuno si è ancora accorto e renderlo a parole» (Treisman, 2005). In questo senso, lo scrittore come inteso da Paul Auster, ricalca in qualche modo la figura del «medium» del *Konkō-kyo*, si fa cioè *mezzo* di comunicazione, proprio come è stato il *Diario* per Anna Frank. In maniera analoga, Ogawa Yōko si pone in maniera umile di fronte alla scrittura, arrivando a sostenere che «gli scrittori non hanno un talento particolare. Tendono le orecchie, ascoltano e rendono a parole i racconti che ci sono all'interno della vita quotidiana di tutti» (Ogawa, 2007: 22). Non a caso, uno dei suoi saggi, scritto sotto forma di dialogo con Kawai Hayao, si intitola proprio *Ikiru to wa jibun no monogatari o tsukuru koto (Vivere è scrivere il proprio racconto, 2008)* e, fra le sue pagine, troviamo l'ennesima dichiarazione di Ogawa su questo aspetto: «Ormai scrivo da più di vent'anni, e quando nelle interviste mi chiedono come mai lo faccio, mi capita di esitare di fronte all'innocenza di quella domanda. Il fatto è che io non sento di stare facendo niente di così speciale. Svolgo sempre il mio lavoro, che consiste nel trasformare in racconti e in ricordi tutte quelle realtà più difficili da accettare, dando loro una nuova forma che si adatti al mio animo, in quanto per le persone è impossibile prenderle così come sono» (Ogawa, Kawai, 2008: 47).

Il fatto di non considerarsi una creativa non significa che le sue opere siano prive di originalità o elementi autobiografici. Al contrario, è proprio nel sapere raccontare le storie altrui con elementi autobiografici che risiede la sua unicità. Ogawa non tocca mai episodi concreti della propria esperienza, ma, trasversali in tutte le sue opere, compaiono ambienti, personaggi, situazioni o condizioni che appartengono a quello che Takanezawa definisce il suo «autobiografismo visionario»

(Takanezawa, 2005: 15-16). Questa caratteristica si nota in particolare nelle opere appartenenti al periodo del suo esordio letterario e quello immediatamente successivo, con costanti quali la presenza di biblioteche (protagonista indiscussa del racconto breve *Baruserona no yoru*, all'interno della quale si parla proprio di una ragazza scelta come *medium* dall'anima di un defunto che frequenta la biblioteca e le racconta la propria storia, dalla quale la protagonista ricaverà un romanzo che segnerà il suo debutto come scrittrice), famiglie con molti fratelli (come la comunità religiosa di Okayama), situazioni di emarginazione, difetti corporei, mutismo e impossibilità di comunicare e altro.

Tornando invece al discorso del racconto e del concetto di scrittore in quanto *talent scout* di nuove storie anziché loro creatore e ideatore, Ogawa racconta della propria esperienza e di come affronta il tema della genesi dei propri lavori all'interno di un altro saggio che dedica al genere del racconto, ovvero *Monogatari no yakuwari (Il ruolo dei racconti, 2007)*. Qui la scrittrice rivela come, a differenza della maggior parte degli autori, non produca la storia a priori, né fissi un tema o i contorni dei suoi personaggi secondo uno schema preciso. Tende le orecchie e trae ispirazione da una foto o altro, e solo una volta creato l'ambiente (possibilmente uno spazio chiuso, come un bosco, o una cornice o qualsiasi altro posto dal quale sia difficile sfuggire e che diventa una metafora della vita umana) ne adatta i personaggi, liberando la propria immaginazione per collegare tutti i mondi e gli elementi che li costituiscono. Ma, al momento della creazione, si accorge che tali luoghi sono già caduti in rovina (Ogawa, 2007: 67) ed è in quel preciso istante che si rende conto che «tutte le persone che fanno la propria comparsa all'interno dei miei romanzi sono già morte. Da

un pezzo. Quando scrivo un romanzo, ho sempre l'impressione di dialogare con le anime dei defunti» (Ogawa, 2007: 67-68).

I racconti e i romanzi di Ogawa sono le storie che ogni persona conserva nel proprio animo, voci di anime dimenticate che vagano nel disperato tentativo di essere ascoltate e rappresentano narrazioni al passato, in quanto già esistenti. E la scrittrice ne è solo la *medium*.

***Otogi banashi no wasuremono*: e morirono tutti felici e contenti**

L'opera più rappresentativa di Ogawa nell'ambito dei racconti di storie dimenticate e che testimonia le sue letture delle favole occidentali è senz'altro il geniale *Otogi banashi no wasuremono* (*Le fiabe smarrite*, 2006), il cui volume contiene anche le illustrazioni dell'artista Higami Kumiko. *Otogi banashi no wasuremono* raccoglie quattro racconti scritti (o ascoltati) da Ogawa Yōko che si intrecciano all'interno di altrettante storie famose appartenenti alla tradizione popolare europea: *Cappuccetto Rosso* di Perrault, *Alice nel paese delle meraviglie* di Carrols, *La sirenetta* e *I cigni selvatici* di Andersen.

Le storie sono introdotte da un *incipit* che trasporta immediatamente all'interno di un mondo fantastico, dove a dare il benvenuto al lettore è lo *irasshaimase* di una persona che gestisce un negozio di dolci annesso alla relativa azienda di produzione e che spiega con la stessa cortesia con la quale ci si rivolgerebbe a un gentile cliente la natura dell'esercizio commerciale dove si è appena approdati. La narratrice presenta gli interni del locale, descrive l'oggetto più venduto, una confezione a forma di cigno bianco che contiene dolci di tutti i gusti e, infine, si

sofferma sulla porta dietro alla cassa. Tale porta, ci spiega, conduce alla *wasuremono toshoshitsu*, il cui significato è, letteralmente, «la sala di lettura degli oggetti smarriti». La donna chiarisce il motivo che ha portato alla presenza dell'insolita stanza all'interno di un negozio di dolci: suo nonno, durante un viaggio in Italia, aveva perso il proprio cappello alla stazione di Milano Centrale e, nel tentativo di cercarlo, aveva chiesto di potere accedere al magazzino dove vengono conservati tutti gli oggetti smarriti (che talvolta in italiano prende il nome di «Ufficio oggetti rinvenuti», come a volere sottolineare l'importanza del ritrovamento anziché porre l'accento sulla disattenzione delle persone che non li hanno più portati con loro). L'anziano non ritrova il suo cappello, in compenso scorge un libro di vecchie fiabe: lui non conosce la lingua in cui sono scritte (molto probabilmente, l'italiano), ma è certo che si tratti di vecchie storie dimenticate. E così veniamo a sapere che, a partire da quel momento, l'uomo prende l'abitudine di visitare tutti i magazzini degli oggetti smarriti in ogni città dove si reca a fare visita e riporta con sé i volumetti, i fogli volanti, i biglietti contenenti favole e storie dimenticate e poi, tornato nel proprio paese, ingaggia i migliori traduttori affinché ne facciano una bella versione nella sua lingua madre (molto probabilmente, il giapponese). La sala di lettura degli oggetti smarriti arriva così a contenere tutte quelle storie che, scoperte e recuperate in giro per il mondo, narrano le vicende dimenticate e lasciate per strada (il verbo *wasureru* corrisponde all'italiano dimenticare, ma è equivalente anche di smarrire. *Wasuremono*, letteralmente «oggetto dimenticato», indica quindi in giapponese tutti gli oggetti smarriti, ovvero quelle cose perse contro la propria volontà e, con il tempo, scordate).

L'introduzione si conclude con un ultimo, importante smarrimento prima di concedere al lettore di voltare pagina e aprire la porta della stanza segreta: quello del nonno della voce narrante, partito per un nuovo, lungo viaggio dal quale non ha mai fatto ritorno.

Una prefazione di questo tipo fa sì che il lettore possa subito immergersi e imbattersi nel mondo fantastico delle storie popolari; i toni seducenti usati dalla voce narrante, inoltre, ricordano quelli delle donne tentatrici, in molti casi vere e proprie *femmes fatales*, presenti nella maggior parte dei miti e leggende, che cercano di invitare il protagonista (che, nel caso dell'*incipit* di *otogibanashi no wasuremono*, è il lettore/cliente) a commettere qualcosa che cambierà per sempre la loro vita... Proprio come accade a chi sfoglia la pagina successiva e si ritrova nel mondo delle favole dimenticate!

I quattro racconti che seguono (in questa sede sono presi in considerazione i due più rappresentativi), sono narrazioni di personaggi ispirati dalle storie succitate o appartenenti ad esse, ma rimasti nell'ombra fino a questo momento, che si raccontano per testimoniare la loro esistenza. Quello che apre la raccolta s'intitola *Zukin kurabu (Il club delle mantelline)* e racconta in maniera molto rivisitata la favola di *Cappuccetto Rosso*. L'io narrante è una donna che, in occasione di una passeggiata domenicale con il proprio cane, incontra quella che chiama la «Presidente» a spasso con il suo cucciolo dal manto il cui colore e i riccioli ricordano quelli di un lupo. In breve tempo le due donne diventano amiche e la Presidente invita la protagonista a casa sua, dove le mostra la sua collezione privata di mantelline con cappuccio. Lei è la presidente del Club delle mantelline, e ne possiede di tutti i tipi: di cucite a mano, di acquistate di proposito, di reperite da collezioni, di famose e di

indossate da illustri personaggi tra cui spicca quella usata da Madame de Pompadour durante l'ora del tè. L'atmosfera già surreale del racconto si intensifica quando la donna invita la nuova amica alla festa del Club, una serata esclusiva dedicata alle mantelline dove tutti (fatta eccezione per l'ultima invitata ancora estranea all'ambiente) ne indossano una. A quell'evento, la Presidente appare alla protagonista come più grossa, con occhi grandi e un corpo immenso: la sua grandiosità in qualità di capo del club è per prima cosa mostrata tramite questo espediente, che ricorda molto la scena di *Cappuccetto Rosso* in cui la bambina, nel vedere il lupo con le sembianze della nonna, gli fa notare di avere occhi, orecchi e bocca molto grandi.

Le analogie con *Cappuccetto Rosso* non finiscono qui: la Presidente, infatti, sfoggia una mantellina mai indossata fino a quel momento, molto più elaborata rispetto a quelle portate abitualmente, in velluto felpato e un lungo fiocco di seta all'altezza del collo che scende fino al petto, con balze e pizzo. L'indumento attira l'attenzione di tutti i presenti, e solo a quel punto la donna rivela la sua vera natura: si tratta della mantellina indossata da Cappuccetto Rosso mentre si trovava all'interno della pancia del lupo. I dettagli che appaiono all'occhio dopo tale spiegazione sembrano avvalorare le sue parole: le chiazze che colorano di una sfumatura più scura il rosso sono quelle del sangue misto agli umori del ventre del lupo, e le lacerazioni sul cappuccio sono i resti del tentativo dell'animale di sbranare la piccola. La Presidente racconta inoltre, come se le avesse vissute in prima persona, le emozioni e il terrore provati da Cappuccetto Rosso mentre si trovava all'interno della pancia del lupo, dove ha sperimentato l'oscurità totale.

Nei giorni che seguono la serata di gala, la protagonista non incontra più la nuova amica durante le sue passeggiate con il cane. Decide quindi di andarla a trovare a casa, ma una volta fatta accomodare nota qualcosa di strano: l'adorato cane della donna non c'è più. Al suo posto, il cadavere di un animale col ventre lacerato. I suoi occhi fissano il vuoto, la lingua penzola fuori dalla bocca mentre le sue viscere sono riverse sul pavimento, macchiato di un sangue rosso scuro come quello sulla mantella indossata dalla bambina protagonista della nota fiaba.

Leggendo questo breve racconto è inevitabile accostare la figura della Presidente a quella di Cappuccetto Rosso, ora un'adulta che, ancora traumatizzata dalla spaventosa esperienza vissuta in passato, sente l'esigenza di aprire il suo cuore, cosa che non accade né nella versione di Perrault, che si conclude con la morte della piccola, né in quella rielaborata quasi due secoli dopo dai fratelli Grimm, dove per la prima volta viene introdotto un lieto fine, ma non c'è spazio per le confessioni della protagonista. La storia di un'iniziazione viene quindi qui trasformata in una storia di rinascita e riscatto: Cappuccetto rosso sopravvive al lupo, diventa una donna matura e compie la propria vendetta ammazzando il suo uccisore. Va da sé che la variante presa in considerazione da Ogawa per la stesura di questo racconto breve è senz'altro quella del 1697 che termina con il pasto della belva, diversamente la defunta non avrebbe potuto far giungere la sua voce alle orecchie della scrittrice. Oltre a donarle la salvezza e l'età adulta, Ogawa conferisce a Cappuccetto rosso anche una femminilità e una caratterizzazione femminista: la donna passa da vittima a carnefice, a persona in grado di tenere in pugno gli uomini (simboleggiati dal lupo) finanche a deciderne le sorti,

proprio come la Presidente che, dopo avere portato a spasso il proprio animale tenendolo al guinzaglio, stabilisce infine di sventrarlo. Nella realtà Cappuccetto Rosso è morta, ma grazie alla favola di Ogawa Yōko può rivivere, certamente appagata e soddisfatta.

L'altro racconto breve dai toni femministi presente all'interno della raccolta è *Ningyo hōseki shokumin no isshō* (La vita del sirenetto gioielliere) che ci offre un nuovo e singolare punto di vista sulla storia della *Sirenetta* di Andersen. La storia è presentata da Ogawa attraverso il punto di vista di un sirenetto che abita nel regno sottomarino e serve nel castello del Re in qualità di gioielliere. Nella società sul fondo del mare, la figura centrale è quella della donna: solo le sirenette sono libere di muoversi senza vincoli e possono raggiungere la superficie del mare (motivo per il quale gli esseri umani hanno da sempre pensato che tali creature fossero esclusivamente di sesso femminile) mentre i maschi sono confinati in casa, si occupano di mestieri, lavori domestici o cura dei figli. I ruoli di genere sono cioè invertiti, come già notato da Ayame Hiroharu (Ayame, 2009: 225) e Lucy Fraser (Fraser, 2013: 185). I sirenetti svolgono diversi lavori manuali, e ad ogni impiego corrisponde un difetto fisico; il protagonista della storia in questione, per esempio, è muto (il tema del mutismo, sia come metafora dell'incapacità di comunicare sia come patologia scaturita in seguito a un trauma è spesso presente all'interno delle opere di Ogawa Yōko, come vedremo anche nel capitolo successivo).

Lucy Fraser, nella sua analisi di *Ningyo hōseki shokumin no isshō*, scrive: «Ogawa's merman narrator retells the story of Andersen's little mermaid on two levels. First, he narrates the events of Andersen's story, watching as the little mermaid falls in love with a human prince,

exchanges her beautiful voice for human legs and goes onto the land, and then sacrifices herself rather than kill the prince for the chance to become a mermaid again. The merman also retells Andersen's story by reenacting a similar plot himself. Although he never explicitly confesses it, the merman jeweler seems to be in love with the mermaid; that is, he is in love with someone ultimately beyond his reach, just as the mermaid loves the unattainable prince. Also, like the mermaid, the jeweler is mute and cannot speak his love. At the end of Ogawa's story, after the mermaid turns into foam, the merman avenges her death by killing the prince's human wife, and he dies in the process. In other words, like Andersen's little mermaid, Ogawa's jeweler makes an unacknowledged sacrifice for the sake of his love, which causes him to turn into foam on the ocean» (Fraser, 2013: 185).

Il protagonista, dopo aver raccontato in prima persona la sua storia, diventa schiuma e si scioglie nell'oceano: di lui resta solo la forza delle parole da trasmettere a Ogawa perché possa scrivere il suo racconto e, una volta per tutte, comunicare agli esseri umani che, «in fondo al mar», esistono anche sirenetti. Eppure, anche nel caso del sirenetto, la morte è vissuta come un evento positivo: il sacrificio che compie è un gesto d'amore e gli permette di morire felice e contento, come nei migliori lieto fine. Grazie a Ogawa, il sirenetto che durante la sua vita ha avuto la sola funzione di «accessorio» della sirenetta (non a caso viene qui raffigurato come un gioielliere: il suo ruolo è quello di donare accessori, non oggetti o beni appartenenti alle prime necessità) ha ora un ruolo da protagonista.

Otogi banashi no wasuremono raccoglie le storie di persone sole, dimenticate sia dai compagni delle proprie

avventure che dalla tradizione popolare, accantonati in un angolo buio della memoria. Sono storie di morti che, privati dell'uso della parola, ottengono il proprio riscatto grazie al meticoloso lavoro di un visionario che si è preso la briga di andarle a recuperare in giro per il mondo. E, in questo senso, il nonno della donna che gestisce il negozio di dolci ha svolto la stessa funzione del *toritsugi* di cui si è parlato.

Nuotare con un elefante tenendo in braccio un gatto: una leggenda con una morte a lieto fine

Di più recente pubblicazione, ma inclusivo dei maggiori temi affrontanti da Ogawa Yōko nelle sue opere, è lo sbalorditivo romanzo *Nuotare con un elefante tenendo in braccio un gatto* (Il Saggiatore, 2015). Al suo interno, la scrittrice racconta, descrivendola quasi come una fiaba o, anzi, una leggenda, la storia di Little Alechin, un bambino dotato di un'intelligenza unica che si esprime attraverso il gioco degli scacchi, ma della cui esistenza non rimane che una sola, piccola traccia: il formulario della sua partita più famosa, soprannominata dagli esperti «Il prodigio dell'alfiere». Little Alechin è nato con le labbra serrate e, per aprirgli la bocca, i chirurghi devono intervenire trapiantandogli la pelle dello stinco, per questo motivo in quel sottile lembo di pelle gli cresceranno i peli, primo, inquietante segno che qualcosa di strano e misterioso avvolge l'esistenza di tale personaggio. Little Alechin, per la sua difficoltà a comunicare con gli altri bambini, trova presto amici immaginari, l'elefantessa Indira e Mummia, due esseri accomunati dalla grandezza delle loro dimensioni. Indira, infatti, è rimasta fino alla sua morte sulla terrazza di un grande magazzino, poiché le sue misure pachidermiche non ne consentivano il trasporto in

un luogo diverso, mentre Mummia è una bambina rimasta incastrata nella fessura che separa i muri esterni di due abitazioni, troppo stretta per concedere al suo corpo di attraversarla. I due lo accompagnano nelle sue avventure nel mondo degli scacchi, che cominciano nel momento in cui il piccolo incontra il Maestro, un uomo ossessionato dal cibo la cui obesità gli impedisce di uscire dalle porte del pullman che lui stesso ha trasformato in abitazione, che decide di trasmettergli tutto il suo sapere riguardo l'antico gioco. Il bambino comincia in questo modo a muovere le sue prime mosse, e lo fa da una posizione alquanto insolita: da sotto la scacchiera, mentre abbraccia Pedone, il gatto del suo insegnante! Al Maestro, però, tocca presto la stessa sorte di Indira e Mummia: muore, e, a causa delle sue grandi dimensioni, è impossibile trasportarlo fuori dall'autobus se non grazie all'intervento delle autorità che demoliscono il veicolo. Per questo Little Alechin comincia a maturare una nuova consapevolezza: «Diventare grandi è una tragedia» (Ogawa, 2015: 84). Forse proprio a causa di questo suo grande timore di diventare adulto e fare la stessa fine dei suoi unici tre amici, dopo la morte del Maestro, Little Alechin si chiude in se stesso, sceglie il silenzio (il mutismo selettivo di cui si è parlato) e si isola dal resto del mondo, anche dalla sua famiglia composta dai nonni e dal fratello minore, accucciandosi all'interno di uno scatolone e pregando di poter restare per sempre un bambino. Il suo desiderio si realizza: a partire da quel preciso momento, Little Alechin smette di crescere! Tutto il suo corpo, fatta eccezione per i peli sulle labbra, interrompe misteriosamente il processo di crescita, e sarà proprio la sua bassa statura a caratterizzarlo nel mondo degli scacchi. Difatti, per la sua abitudine di giocare sotto la scacchiera, Little Alechin deciderà di non mostrarsi mai agli avversari: riesce a

giocare perché gli viene offerta l'opportunità di farlo, prima in un circolo esclusivo sotto il mare e poi in un rifugio in montagna, dall'interno di un fantoccio dalle sembianze dello scacchista russo Aleksandr Alechin. Lo spazio all'interno del fantoccio è strettissimo, e solo un omino minuto come Little Alechin può entrarci. La storia si snoda in varie avventure che vedono coinvolto il giovane giocatore in nuove partite che sperimentano di volta in volta i diversi stili di gioco, ma culmina inevitabilmente in un finale in perfetto stile Ogawa: la sua morte. Mentre, durante un turno di notte, Little Alechin è all'interno del fantoccio che manovra, non si accorge delle esalazioni di monossido di carbonio che attraversano la sala dove si trova, e si spegne imprigionato in quello spazio stretto a lui riservato, terminando ironicamente la sua vita nello stesso modo dei suoi tre cari amici.

La storia è narrata in maniera lineare e ripercorre fedelmente le fasi che ogni eroe presente nelle fiabe, nei miti e nelle leggende deve completare per arrivare al traguardo, ovvero la separazione, l'iniziazione e il ritorno, che costituiscono, secondo Joseph Campbell, l'unità nucleare del *monomito* (Campbell, 2007: 33). Ne *L'eroe dai mille volti*, Campbell nota come in tutti i miti e i racconti vi sia una formula costante: «L'eroe abbandona il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale; qui incontra forze favolose e riporta una decisiva vittoria; l'eroe fa ritorno dalla sua misteriosa avventura» (Campbell, 2007: 33-34). In effetti, tale modello si applica a tutte le fiabe e alle storie mitologiche che conosciamo, e calza alla perfezione anche per la leggenda di Little Alechin. Molto probabilmente è anche grazie a questa struttura narrativa che *Nuotare con un elefante tenendo in braccio un gatto* risulta facilmente comprensibile nonostante la complessità degli argomenti

trattati (a partire dal tema degli scacchi), perché i lettori riconoscono uno schema familiare. Tornando alle fasi del *monomito*, in questo romanzo il bambino prodigio vive due tipi di separazione: la prima è quella dai propri genitori, che muoiono quando lui è ancora in tenera età e per questo viene affidato ai nonni, la seconda è quella dal Maestro, anche lui passato a miglior vita. Il Maestro però riesce a trasmettergli l'importante insegnamento degli scacchi, e questo tesoro rappresenta quello che Campbell (2007: 39) definisce l'avvertimento che l'eroe riceve per comprendere qual è la sua vocazione. Tramite l'apprendimento degli scacchi, infatti, Little Alechin acquisisce un nuovo modo per comunicare, ne fa il proprio cavallo di battaglia, la propria arma. È da qui che si incammina verso la sua missione: prima trova impiego presso l'esclusivo circolo sul fondo del mare, poi in una casa di riposo in mezzo alle montagne, ma la sostanza non cambia.

A partire da questo momento, comincia il primo stadio del viaggio mitologico, il quale «dimostra che il destino ha chiamato l'eroe e trasferito il suo centro spirituale di gravità dalla società in cui vive ad una zona sconosciuta. Questa regione fatale, piena di tesori e di pericoli, viene rappresentata in vari modi: una terra lontana, una foresta, un regno sotterraneo, sottomarino o celeste, un'isola ignota, la vetta di un'alta montagna o con un profondo sonno; ma è sempre un luogo popolato di esseri stranamente fluidi e polimorfi, di tormenti inimmaginabili, di fatti sovraumani e di inconcepibili delizie» (Campbell, 2007: 59). Difatti, con l'obiettivo di affinare sempre più le proprie tecniche di gioco, comprendere e anticipare i movimenti degli avversari (da notare che, giocando «nascosto», Little Alechin non vede le mosse altrui: le sente, proprio come Ogawa tende le

orecchie e ascolta le storie da raccontare), Little Alechin si tuffa nella sua nuova avventura prima in un mondo sottomarino, poi sulle montagne. Per prima cosa, al circolo sul fondo del mare fa un incontro importante: quello con una ragazza dalla carnagione chiara sempre accompagnata da una colomba bianca sulla spalla, simbolo della sua purezza. La ragazzina rappresenta l'equivalente dell'aiuto soprannaturale, che ha il compito di aiutare il protagonista nella sua missione. Il club dove presta lavoro, infatti, si mostra in breve tempo un circolo frequentato da persone con strani vizi e inclinazioni perverse, proprio come quelle che abitano la zona sconosciuta descritta da Campbell.

Com'è logico che sia, nelle fiabe e nelle leggende è spesso presente anche un oggetto che funziona da «amuleto», un portafortuna che l'eroe porta sempre con sé: in *Nuotare con un elefante tenendo in braccio un gatto*, questo è rappresentato dalla pezza di stoffa all'interno della quale Little Alechin conserva le pedine del Maestro, ricavata dalla copertina usata dal gatto Pedone, che finisce disperso dopo la demolizione del bus. Anche quando deve affrontare le prove più ardue, Little Alechin la porta sempre con sé, fino alla casa di riposo fra le montagne. Lì però la ragazza con la colomba non lo segue: fra le pareti del ricovero, Little Alechin affronta da solo le sue partite, ed è fra quelle mura che ha finalmente occasione di rivelarsi per quello che è, un genio degli scacchi. Si batte contro un illustre campione, e la registrazione di quella partita sarà conosciuta ai posteri come «Il prodigio dell'alfiere». Il prodigio dell'alfiere, sopravvivendo alla morte del protagonista del quale non si conserva che una piccola fotografia, rimane il suo testamento, l'unica prova che un genio degli scacchi è realmente vissuto e si è battuto contro il Maestro Internazionale.

Il formulario, ci viene spiegato nelle ultime pagine, è ora conservato in un museo privato di scacchi, unico testimone di un'esistenza che segna anche il ritorno di Little Alechin nella società (l'ultima fase del suo viaggio): il suo corpo è morto, ma Little Alechin vivrà per sempre. Proprio come Anna Frank e come tutti protagonisti dei racconti narrati da Ogawa Yōko.

Riferimenti bibliografici

Monografie

- Ayame, Hiroharu (2009), *Ogawa Yōko: mienai seikai wo mitsumete*, Bensei, Tōkyō.
- Campbell, Joseph (2007), *L'eroe dai mille volti*, Guanda, Parma (New York, 1949).
- Kawanishi, Masaaki (2004), *Shōsetsu no shūen*, Iwanami shoten, Tōkyō.
- Ogawa, Yōko (1993), *Anjerīna. Sano Motoharu to jū no tanpen*, Kadogawa bunko, Tōkyō.
- Ogawa, Yōko (1995), *Anne Furanku no kioku*, Kakukawa bunko, Tōkyō.
- Ogawa, Yōko (2007), *Monogatari no yakuwari*, Chikuma purimā shinsho, Tōkyō.
- Ogawa, Yōko (2015), *Nuotare con un elefante tenendo in braccio un gatto*, trad. it. di Laura Testaverde, Il Saggiatore, Milano (*Neko wo daite, zō to oyogu*, Tōkyō, 2009).
- Ogawa, Yōko (1990), *Samenai kōcha*, Fukutake shoten, Tōkyō.
- Ogawa, Yōko (1996), *Shishū suru shojo*, Kadokawa, Tōkyō.
- Ogawa, Yōko e Higami, Kumiko (2006), *Otogibanashi no wasuremono*, Popura bunko, Tōkyō.
- Ogawa, Yōko e Kawai, Hayao (2008), *Ikiru to wa, jibun no monogatari o tsukuru koto*, Shinchō bunko, Tōkyō.

Articoli in miscellanee

- Chino Bōshi, Ogawa Yōko (2004), "Nanikaga atta. Ima wa nai. Ogawa Yōko intabyū", in *Yuriika. Tokushū: Ogawa Yōko*, vol. 36, num. 2, Seidosha, Tōkyō: 105-118.
- Endō Hideki (2009), "Shi o marugoto tojikomeru shigoto", in *Bungei Tokushū: Ogawa Yōko. Kotoba o motanu monotachi no monogatari*, vol. 48, num. 3, Kawade shobō shinsha, Tōkyō: 18-24.
- Ishihato, Y. (2005), "Anne Furanku no kioku. Anne no nikki to no kōfukuna deai", in *Gendai josei sakka tokuhon. Ogawa Yōko*, Takanezawa Noriko (a cura di), vol. 2, Kanae Shobo, Tōkyō: 142-145.

- Suzuki, Shin'ichi (2005), "Angerīna. Sano Motoharu to jū no tanpen. Baruserona no yoru: mugen no dentō", in *Gendai josei sakka tokuhon. Ogawa Yōko*, Takanezawa Noriko (a cura di), vol. 2, Kanae Shobo, Tōkyō: 64-67.
- Takanezawa, Noriko (2005), "Ogawa Yōko no bungaku sekai", in *Gendai josei sakka tokuhon. Ogawa Yōko*, Takanezawa Noriko (a cura di), vol. 2, Kanae Shobo, Tōkyō: 9-17

Articoli di riviste e sitografia

- Fraser, Lucy (2013), *Lost Property Fairy Tales. Ogawa Yōko and Higami Kumiko's Transformations of "The Little Mermaid"*, in «Marvel & Tales. Journal of Fairy-tale Studies», vol. 27, num. 2 (novembre 2013), Detroit, pp. 181-193.
- Ogata, Kuniharu (2005), *Ogawa Yōko no bungaku sekai*, in «Kantō gakuin daigaku bungakubu-kiyō», vol. 105 (dicembre 2005), Yokohama, pp.115-118.
- Treisman, Debora (2005), *Something inside. The japanese writer Ogawa Yōko talks with the New Yorker's fiction editor, Deborah Treisman, about her work*, in «The New Yorker» (26/12/2005), New York.
- www.scribd.com/doc/12584031/LiteratureJAPYoko-Ogawa05

L'Autore

*È dottoranda in Lingua e Letteratura Giapponese presso il Dottorato di Ricerca in Digital Humanities (Università di Torino in convenzione con Università di Genova), dopo una laurea in Lingue e Culture dell'Asia e dell'Africa e successivamente in Traduzione presso l'Università di Torino con una tesi sulla scrittrice Ogawa Yōko. Si occupa di letteratura femminile moderna e contemporanea, con particolare attenzione ai rapporti tra scrittrici e nuovi media. È stata titolare di una borsa di studio annuale JASSO presso la Tōkyō University of Foreign Studies durante l'anno accademico 2009/2010 e ha partecipato al JET Programme nel 2011. Dal 2012 è membro dell'Associazione Italiana di Studi Giapponesi. Ha tradotto due romanzi brevi di Nosaka Akiyuki – Una tomba per le lucciole e Le alghe americane – inclusi nel volume Una tomba per le lucciole (Kappalab, 2013), Si alza il vento di Hori Tatsuo (Kappalab, 2014) e La colpa di Higashino Keigo (Atmosphere, 2016), oltre a diversi manga.
anna.specchio@unito.it*