

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ di BOLOGNA

SCUOLA DI LINGUE E LETTERATURE, TRADUZIONE E INTERPRETAZIONE  
SEDE DI FORLÌ

*Corso di laurea in*  
MEDIAZIONE LINGUISTICA INTERCULTURALE

# 日本の昔話

*Nihon no mukashi banashi*

Storia, analisi e motivi ricorrenti della fiaba tradizionale giapponese

*Il candidato*

**Stefano Borghesi**  
matricola n. 631704

*Il relatore*

**Motoko Ueyama**

Anno Accademico 2013-2014  
Sessione II

## Ringraziamenti

*C'era una volta una donna forte che non si arrendeva mai, insieme a un uomo silenzioso, ma che parlava con gli occhi; a voi in primis, mamma e babbo, dedico questo mio lavoro, per il supporto datomi e per i mille sacrifici fatti durante questo mio viaggio.*

*A una Regina, una Torre, un Pedone e un Cavallo che mi hanno sostenuto ogni singolo giorno e che hanno allietato le mie giornate; non li cambierei per nulla al mondo.*

*A un Angelo...*

*A una Principessa compagna di mille avventure che non posso non ricordare, e a un Usignolo canterino compagno di sessioni comuni di stesura tesi.*

*E ovviamente alla mia Sensei, che mi ha seguito con entusiasmo dandomi preziosi consigli e commenti in corso d'opera.*

*A tutti voi e a coloro che non ho esplicitamente menzionato, ma che ricordo per il prezioso aiuto sia morale che economico, auguro che la vita vi riserbi un bellissimo "e vissero tutti felici e contenti".*

# Indice

<b>Ringraziamenti</b> .....	<b>i</b>
<b>Introduzione</b> .....	<b>iv</b>
<b>1. C'era una volta...la fiaba</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 La fiaba nell'universo occidentale</b> .....	<b>1</b>
1.1.1 Che cos'è la fiaba .....	1
1.1.2 Le radici della fiaba .....	2
1.1.3 Racconti popolari e fiabe .....	3
<b>1.2 Il racconto popolare: il caso del Giappone</b> .....	<b>4</b>
1.2.1 Un po' di storia .....	4
1.2.2 Fiabe giapponesi.....	5
1.2.3 Evoluzione del termine.....	7
1.2.4 Origini e influenze.....	8
<b>2. Mukashi-mukashi: le fiabe giapponesi più conosciute</b> .....	<b>9</b>
2.1 Momotarō 桃太郎 (Il ragazzo della pesca).....	10
2.2 Hanasaka-jūsan 花咲か爺さん (Il vecchio che faceva fiorire gli alberi secchi)..	10
2.3 Urashima Tarō 浦島太郎 (Urashima e il regno sotto il mare).....	11
2.4 Shitakiri-suzume 舌切り雀 (Il passero dalla lingua tagliata) .....	12
2.5 Kachikachi-yama かちかち山 (Il contadino e il tanuki) .....	12
2.6 Issun-bōshi 一寸法師 (Il valoroso bambino alto un pollice).....	13
2.7 Kaguya-hime かぐや姫の物語 (La principessa Kaguya).....	14
2.8 Saru-Kani Kassen さるかに合戦 (La battaglia tra la scimmia e il granchio)....	15
2.9 Kubutori-jūsan こぶ取りじいさん (Il vecchio che si fece togliere il bozzolo)...	15
2.10 Bunbuku-chagama 分福茶釜 (Il bollitore che divideva la fortuna).....	16
<b>3. Dentro la fiaba: struttura e contenuti</b> .....	<b>17</b>
<b>3.1 La struttura tradizionale della fiaba giapponese</b> .....	<b>17</b>
3.1.1 L'inizio .....	17
3.1.2 Il finale .....	18
<b>3.2 Caratteristiche, tematiche e motivi ricorrenti</b> .....	<b>19</b>
3.2.1 Caratteristiche comuni .....	19
3.2.2 Oriente e Occidente: tematiche ricorrenti messe a confronto .....	21
3.2.3 La natura .....	23
3.2.4 La bellezza .....	24
3.2.5 "The forbidden chamber" .....	25
<b>3.3 Personaggi ricorrenti: un'analisi comparativa</b> .....	<b>26</b>
3.3.1 I protagonisti .....	26
3.3.2 La famiglia .....	28
3.3.3 Gli animali .....	28
3.3.4 Figure mostruose.....	30
<b>Conclusioni</b> .....	<b>31</b>

<b>Appendice .....</b>	<b>33</b>
<i>Allegato A. Momotarō: Esempio di Kusazōshi.....</i>	<i>34</i>
<i>Allegato B. Classificazione delle fiabe giapponesi.....</i>	<i>39</i>
<i>Allegato C. Temi etici a confronto .....</i>	<i>41</i>
<i>Allegato D. Storia della Moglie-Fiore.....</i>	<i>42</i>
<i>Allegato E. La casa degli usignoli.....</i>	<i>43</i>
<i>Allegato F. Tabella dei protagonisti .....</i>	<i>45</i>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>46</b>
<b>Sitografia .....</b>	<b>47</b>

# Introduzione

Le storie non respireranno, ma di certo animano [...] l'esistenza umana; è questo ciò che fanno. Le storie lavorano assieme alle persone, per le persone, e sempre *sulle* persone, influenzando la loro visione delle cose che percepiscono come reali, possibili, da fare o da evitare. Che cosa c'è di speciale in queste che le fa funzionare così? Questa domanda non è dettata da semplice curiosità, c'è molto di più in ballo, poiché la vita umana dipende dalle storie che raccontiamo: il senso di noi che quelle storie rivelano, le relazioni costruite attorno a storie condivise, e il senso che esse da una parte propongono e dell'altra precludono.<sup>1</sup>

Arthur Frank, *Letting Stories Breathe* (2010)

Raccontare storie è stata, ed è tuttora, una delle principali attività di diversione dell'essere umano. Sappiamo che l'uomo ha iniziato a narrare racconti non appena ha sviluppato la capacità di parlare e plausibilmente lo faceva già da prima, servendosi di gesti o versi per comunicare informazioni ai suoi simili.<sup>2</sup> Con il tempo i racconti si sono tramandati di generazione in generazione e sono diventati parte della tradizione popolare. In Giappone spaziano da semplici racconti educativi di origine religiosa a storie fantastiche, e a tratti violente, con creature che sono un'esclusiva del repertorio giapponese. Il lettore occidentale abituato a fiabe di principesse, draghi e valorosi cavalieri, di certo troverà affascinanti le storie nipponiche, e talvolta ne rimarrà probabilmente perplesso.

Le fiabe giapponesi sono un'importante finestra sulla psiche e sulla storia di questo paese. Questo lavoro si occuperà di analizzare la fiaba tradizionale giapponese, la sua struttura e i suoi contenuti. Nel primo capitolo saranno introdotti concetti di base (come quello di fiaba e racconto popolare) e si tratterà in breve la genealogia di questo genere narrativo; il secondo capitolo sarà interamente dedicato a una selezione delle dieci fiabe nipponiche più conosciute. Nel terzo, invece, ci si occuperà degli aspetti tecnici e contenutistici delle storie giapponesi, fornendo in alcuni casi delle comparazioni con il mondo occidentale.

Infine, nell'ultima parte di questo elaborato, si ricapitoleranno i concetti che sono venuti fuori nei capitoli precedenti, ribadendo quanto la fiaba occidentale e quella giapponese siano diverse sia nella forma sia nei contenuti.

---

<sup>1</sup> Mia traduzione.

<sup>2</sup> Zipes, Jack. "The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales: Human Communication and Memetics." *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton, NJ: Princeton UP, 2012, in <http://press.princeton.edu/chapters/s9676.pdf>.

## Capitolo 1

# C'era una volta...la fiaba

Questo capitolo offrirà una breve descrizione della fiaba e del racconto popolare, andando a rintracciarne le origini e descrivendone i caratteri generali. La prima parte sarà dedicata ad un discorso generale su questo peculiare genere narrativo facendo riferimento, in particolare, alla concezione occidentale. Verrà fornita una breve descrizione del termine e si puntualizzerà la differenza tra fiaba e racconto popolare, termini che spesso vengono usati erroneamente come sinonimi. Un paragrafo sarà dedicato alla storia della fiaba nel contesto europeo, percorrendo in breve un viaggio che parte dalle prime testimonianze scritte di racconti fiabeschi e che arriva ai giorni nostri.

Nella seconda sezione, invece, l'attenzione verrà focalizzata interamente sul Giappone; se le prove scritte relative ai racconti popolari in Europa risalgono al VI secolo a.C., qui dovremo aspettare l'VIII secolo d.C. per avere delle testimonianze su carta. Ciò nonostante è facile dedurre che l'origine di questi racconti risalga a molti secoli prima. Si descriverà brevemente come il genere si è evoluto nel corso dei secoli facendo riferimento alle opere più importanti che sono state pubblicate e si analizzerà la genealogia dei racconti giapponesi.

### 1.1 La fiaba nell'universo occidentale

#### 1.1.1 *Che cos'è la fiaba*

Secondo il dizionario Treccani 2014,<sup>1</sup> la fiaba è un

Racconto fantastico, di solito in prosa e ad ampio sviluppo narrativo, in cui si possono riconoscere tracce di antiche credenze in esseri magici e di antichissime usanze; a differenza della favola, che ha quasi sempre per protagonisti animali, la fiaba ha per protagonista l'uomo, nelle cui vicende intervengono spiriti benefici o malefici, dèmoni, streghe, fate, e non ha necessariamente fine morale o didascalico ma di intrattenimento infantile.

---

<sup>1</sup> <http://www.treccani.it/>.

Sebbene il dizionario specifichi che non bisogna confondere tra *fiaba* e *favola*, in questo lavoro verrà utilizzato il termine *fiaba* a fini di semplificazione per includere entrambi.

Le teorie formulate sulle fiabe sono molte e ci dicono quanto questo particolare genere letterario abbia suscitato l'interesse di diverse discipline scientifiche e quanto queste costituiscano un elemento essenziale del patrimonio culturale dell'umanità: secondo la tradizione alchemico-ermetica le fiabe non sono altro che un'evoluzione di miti decaduti, secondo un'altra scuola invece sono l'adattamento europeo di antichi racconti buddhisti provenienti dall'India; l'antropologia ha teorizzato che esiste una stretta connessione tra la fiaba e la psiche umana, per cui rappresenta l'espressione delle componenti psichiche dell'inconscio collettivo.<sup>2</sup>

### 1.1.2 *Le radici della fiaba*

La fiaba affonda le sue radici nel contesto narrativo del racconto popolare e nasce con la funzione di intrattenere e favorire la socializzazione. In principio viene tramandata solo oralmente tramite la figura del cantastorie, che fa del raccontare questo antico sapere corale un vero e proprio mestiere.<sup>3</sup>Un primo esempio di questo genere in forma scritta ci viene offerto dal lavoro di Esopo (620-564 a.C.) e di Fedro (15 a.C. – 50.d.C.), autori di racconti con morale i cui protagonisti sono animali (*La volpe e la cicogna, la cicala e la formica, la lepre e la tartaruga, Il ragazzo che gridava "al lupo!"*).<sup>4</sup>

Le fiabe però sono nate come racconti per adulti ed entrano nella dimensione infantile solo nel XVII secolo, epoca in cui si sviluppa l'idea che i bambini vivono una condizione diversa da quella adulta; fino ad allora una letteratura dedicata all'infanzia non era concepibile.

Ricordiamo *I racconti di mamma oca* di Charles Perrault (XVII secolo), raccolta che contiene fiabe che andranno ad intrattenere bambini di intere generazioni

---

<sup>2</sup> Aldi, Gino. *Educare Con Le Fiabe: Come Sviluppare L'intelligenza Emotiva Dei Bambini*. Milano: Enea, 2014, pp.31-32.

<sup>3</sup> Ibid., p.30.

<sup>4</sup> Rourke, Lee. *A Brief History of Fables: From Aesop to Flash Fiction*. London: Hesperus, 2011, p.10.

quali *Cappuccetto Rosso*, *Pollicino*, *La bella addormentata* e *Il gatto con gli stivali*. I fratelli Grimm andranno poi, nel 1800, a raccogliere fiabe della tradizione tedesca. Altri autori che vale la pena citare sono Hans Christian Andersen (1805-1875) con *La sirenetta* e *La piccola fiammiferaia*, Carlo Collodi (1806-1890) con *Pinocchio*, Lewis Carroll (1832-1898) e *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*, e infine Matthew Barrie (1860-1937) autore del famoso *Peter Pan*.<sup>5</sup>

### 1.1.3 Racconti popolari e fiabe

Finora si è parlato di racconti popolari e di fiabe senza entrare nel merito delle differenze tra i due termini, ma in realtà ne esiste una di base. Come si può facilmente evincere dal termine, il *racconto popolare (folktale)* è un racconto appartenente al folklore, che si tramanda di generazione in generazione per via orale. Secondo il professor Scott A. Leonard della Youngstown State University, in *“What is Myth? An Essay”*, qualsiasi storia tramandata all’interno di un gruppo accomunato da qualcosa e che contribuisce a creare un senso di identità comune tra gli appartenenti ad esso si può considerare un racconto popolare.<sup>6</sup>

Le fiabe (*fairytale*) si trovano generalmente in forma scritta ma non sono necessariamente storie di fate, bensì storie ambientate in mondi dominati dalle leggi della magia, in cui il protagonista compie imprese eroiche e viene in qualche modo ricompensato. Se nella fiaba per sconfiggere il nemico si fa ricorso alla magia, nel racconto popolare si utilizza l’intelligenza e la scaltrezza del protagonista.<sup>7</sup>

I termini però possono essere interscambiabili: racconti popolari con temi fantastici si possono considerare fiabe, e fiabe tramandate per via orale, racconti popolari. Allo stesso modo, dei racconti popolari possono non essere conside-

---

<sup>5</sup> Aldi, Gino. *Educare Con Le Fiabe: Come Sviluppare L'intelligenza Emotiva Dei Bambini*. Milano: Enea, 2014, pp.30-31.

<sup>6</sup> <http://saleonard.people.yosu.edu/What%20is%20Myth.html>.

<sup>7</sup> Haase, Donald. *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*. Westport, CT: Greenwood, 2008.

rati fiabe perché non contengono la dimensione magica, e fiabe possono non essere racconti popolari perché non tramandati verbalmente.

## 1.2 Il racconto popolare: il caso del Giappone

### 1.2.1 Un po' di storia

Prima di parlare di racconti popolari in Giappone, è opportuno fornire un contesto storico e socio-culturale del Giappone dell'epoca medievale, poiché è questa di fatto l'epoca in cui si sviluppa maggiormente la pratica del raccontare e raccogliere le storie tradizionali giapponesi.

Il periodo *Heian* (794-1185) è per il Giappone un periodo di enorme sviluppo culturale. Durante questi anni si allentano i contatti con i paesi esteri per dedicarsi totalmente alla rielaborazione delle teorie giunte da fuori (come il buddhismo). Si procede ad una nipponizzazione della cultura, che porta alla creazione di un alfabeto sillabico, i *kana*, da affiancare ai caratteri cinesi. Fiorisce così la letteratura giapponese, nella quale spicca il genere del *monogatari* (racconto). Vengono anche ripresi ed elaborati i concetti di bellezza estetica, e si sviluppa una forte sensibilità per la bellezza della natura.<sup>8</sup>

Il periodo storico che va dal 1185 al 1333 è noto come *Kamakura*, caratterizzato da un governo militare (*Kamakura Shogunate*) situato appunto nella città di Kamakura,<sup>9</sup> a capo di cui c'è lo *Shōgun* 将軍 (comandante militare). La società è divisa in due classi, quella nobile e quella contadina. All'apice della piramide sociale ci sono lo *Shōgun* e l'imperatore, anche se quest'ultimo non è altro che un burattino nelle mani del primo. A capo di ogni provincia c'è un *daimyo* 大名 (letteralmente significa "grande nome"), che ha il controllo totale, sia economico che militare della sua provincia. L'armata dei *daimyo* è costituita da guerrieri, i *samurai* 侍 (termine che deriva dal verbo *saburau*, "essere al servizio di"), che sebbene debbano sottostare agli ordini del *daimyo* godono di molti privilegi. I *samurai* devono inoltre seguire un rigido codice d'onore (*bushido*), che se violato porta al *seppuku*, suicidio rituale. La classe contadina è

---

<sup>8</sup> <http://www.sulgiappone.it/storia-giapponese/periodo-heian>.

<sup>9</sup> Louis Frédéric & Käthe Roth. *Japan Encyclopedia*. Cambridge, MA: Belknap of Harvard UP, 2002.

divisa a sua volta in tre sottoclassi: quella degli agricoltori è la più importante; a seguire vengono gli artigiani, e in fondo alla piramide invece ci sono i commercianti, ritenuti meno importanti perché la loro ricchezza è dovuta dal lavoro di altri.

Il periodo va avanti fino a un colpo di stato che riporta a capo l'imperatore (Restaurazione *Kenmu*, 1333-1336), ma che ha vita breve, e lo *shogunate* viene ristabilito pressoché subito. Ashikaga Takauji ottiene il consenso dei *samurai* che sono contrariati dal colpo di stato e diventa così Shōgun. Il periodo è conosciuto come *Muromachi* (1336-1573) perché il governo è situato appunto nel distretto omonimo, nella città di Kyoto. È un periodo di apertura e contatti con la Cina, con la quale si commerciano oro e rame in cambio di seta e libri, ed è anche il periodo in cui iniziano i primi contatti con l'Occidente (i primi ad arrivare saranno i portoghesi nel 1543, a seguire gli spagnoli e gli olandesi).<sup>10</sup>

Quanto al culto, in Giappone sono presenti due religioni principali che coesistono in armonia dato che il praticare l'una non esclude il credere nell'altra e che, in un certo senso, si completano a vicenda; da una parte lo shintoismo, la religione giapponese più antica, pone il suo centro nell'esaltazione della natura. Questo credo insegna che gli spiriti e gli dei guardiani (*kami*) si trovano in qualsiasi cosa, e che bisogna vivere in armonia con l'ambiente per portar loro rispetto. È quindi una religione che riguarda la *vita*. Il buddhismo invece, importato dalla Cina, si basa sul culto della *morte*, preoccupandosi di spiegare cosa succede a una persona quando muore.<sup>11</sup>

### 1.2.2 Fiabe giapponesi

Sarebbe estremamente difficile stabilire quanto siano antichi i racconti giapponesi proprio perché non si possono avere prove evidenti della loro esistenza fino a che non vengono trascritti. Inizialmente, come nella cultura occidentale, i racconti vengono trasmessi verbalmente da figure chiamate *kataribe* 語り部 (*kataru* 語る significa infatti *raccontare*, ed il suffisso *-be* 部 sta per *uomo*, si-

---

<sup>10</sup> <http://www.facts-about-japan.com/feudal-japan.html>.

<sup>11</sup> [http://www.skwirk.com/p-c\\_s-14\\_u-177\\_t-515\\_c-1913/japanese-religion/nsw/japanese-religion/medieval-and-early-modern-societies-japan/medieval-japanese-societal-structure](http://www.skwirk.com/p-c_s-14_u-177_t-515_c-1913/japanese-religion/nsw/japanese-religion/medieval-and-early-modern-societies-japan/medieval-japanese-societal-structure).

gnore; è quindi un uomo che racconta, un *cantastorie*). La prima prova scritta si trova in *Kojiki*, una raccolta di racconti completata nel 712 d.C. che l'imperatore aveva commissionato al nobile storico e scrittore Ōno Yasumaro. Si può quindi supporre che questi siano ben più antichi.<sup>12</sup>Le storie contenute in *Kojiki* sono piene di riferimenti ad animali, uccelli, piante e alla natura in generale, e sono testimonianza dell'interesse che aveva la popolazione nei confronti di questo tema. *Nihon Ryōiki* è invece una raccolta del IX secolo di racconti buddhisti utilizzati per impartire un insegnamento religioso. A partire dal X secolo si registra un proliferare di raccolte di racconti: la più grande è senza ombra di dubbio *Konjaku Monogatari* (31 volumi scritti attorno al 1120), attribuita a Minamoto Takakuni; è costituita da tre parti, India, Cina e Giappone e raccoglie 1031 racconti tra leggende, racconti popolari, favole e aneddoti.<sup>13</sup>

I racconti popolari occupano una posizione di rilievo nella letteratura dei periodi Heian e Kamakura (794-1185; 1185-1333), per poi passare praticamente inosservati fino al periodo Edo<sup>14</sup>(1603-1868). Durante questo periodo e gli inizi del periodo Meiji (1868-1912) alcuni tra i racconti più famosi vengono adattati da scrittori professionisti e riportati su bellissime xilografie, i *Kusazōshi*<sup>15</sup>.

Il XX secolo è l'alba di una nuova era per il Giappone: grazie al lavoro del pioniere Kunio Yanagita (1895-1962) si afferma lo studio del folklore, disciplina che qui in Giappone prende il nome di *minzokugaku*. Durante questo periodo si avrà un proliferare di raccolte di racconti popolari giapponesi che hanno come principale scopo quello di raccontare la storia, la cultura, gli usi, i costumi nipponici. Lo stesso Yanagita pubblica nel 1942 il suo *Nihon no mukashibanashi*, il frutto del lavoro di anni di studi sul campo alla ricerca di quelle che sono le storie più radicate nella memoria della popolazione giapponese. Keigo Seki (1899-1990) è il primo studioso che si interessa allo studio comparato dei racconti popolari giapponesi. Pubblica tra il 1950 e il 1958 *Nihon mukashibanashi*.

---

<sup>12</sup> Seki, Keigo. *Types of Japanese Folktales*. Tokyo: Society for Asian Folklore, 1966, p.5.

<sup>13</sup> Ibid., p.6.

<sup>14</sup> Mayer, Fanny Hagin. *Ancient Tales in Modern Japan: An Anthology of Japanese Folk Tales*. Bloomington: Indiana UP, 1985, p.vii.

<sup>15</sup> Vedi Appendice, Allegato A.

*shi shūsei*, una raccolta in sei volumi in cui classifica le storie popolari giapponesi in tre gruppi (storie di animali, racconti popolari ordinari, storie divertenti) seguendo il metodo usato da Antti Aarne e Stith Thompson per catalogare numericamente i motivi ricorrenti nelle fiabe; nell'ultimo volume della sua raccolta propone *Nihon mukashibanashi no kata*<sup>16</sup> (*Tipi di racconti popolari giapponesi*), che non è altro che una versione più dettagliata del suo catalogo precedente.<sup>17</sup>I racconti a cura di Seki arrivano negli Stati Uniti nel 1963 con *Folktales of Japan*.<sup>18</sup>

Ancor più recentemente, invece, le fiabe sono diventate protagoniste di adattamenti manga e anime. Vale la pena menzionare *Furusato Saisei Nihon no Mukashi Banashi*, serie anime iniziata nel 2012 che racconta, in ciascun episodio, varie storie legate al folklore e alla cultura giapponese.

### 1.2.3 Evoluzione del termine

Uno dei termini utilizzati per definire il racconto popolare giapponese è *otogibanashi* (お伽話), unione dei due termini *togi* 伽 (letteralmente “incontro serale di persone devote ad una stessa divinità”) e *hanashi*<sup>19</sup> 話 (racconto). Inizialmente, com'è facile dedurre dall'etimologia del termine, le storie vengono tramandate durante delle riunioni notturne chiamate appunto *togi*. La maggior parte di questi racconti hanno quindi come principale scopo quello della propaganda religiosa, che si attua fornendo spiegazioni semplici a quesiti riguardanti la vita quotidiana. A partire dal XIV secolo e durante il periodo Edo nasce la figura dell'*otogi-no-shu*, cantore professionista che viaggia di corte in corte per intrattenere i signori locali. Durante il periodo Taishō (1912-1926) viene coniato il termine *minwa* (composto di *min* 民, popolo, e *wa* 話, racconto), che è l'adattamento nipponico alla controparte occidentale *folktale*. Ma il

---

<sup>16</sup> Vedi Appendice, Allegato B.

<sup>17</sup> Haase, Donald. *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales: Q-Z*. Westport, CT: Greenwood, 2008, p.846.

<sup>18</sup> Bendix, Regina, and Galit Hasan-Rokem. "Chapter 11: Japan." *A Companion to Folklore*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012.

<sup>19</sup> La parola è soggetta a un cambiamento fonologico secondo il fenomeno conosciuto in Giappone come *rendaku*. Questo implica che la prima sillaba della seconda parte di parole composte cambi la consonante sorda in sonora. Di conseguenza *hanashi* diventa *banashi*.

folklorista Kunio Yanagita si oppone all'utilizzo di questo termine "troppo occidentale" che rinnega in qualche modo le sue radici nipponiche. Agli inizi del XX secolo decide quindi di coniarne uno nuovo, più rappresentativo: *mukashi-banashi* (昔話), *storie di una volta*. Nella creazione del neologismo il folklorista si è ispirato alla tipica frase iniziale dei racconti giapponesi, "*mukashi-mukashi*" (昔々).<sup>20</sup> Il termine più recente è *dōwa* (童話, storie per bambini) ed è usato per descrivere il lavoro di autori moderni di storie per l'infanzia.<sup>21</sup>

#### 1.2.4 Origini e influenze

Keigo Seki focalizza il suo interesse sull'origine dei racconti popolari giapponesi e sul come questi siano stati importati da altri paesi. Seki dimostra che molti racconti all'apparenza di origine nipponica sono invece "esterni" al Giappone; solo successivamente sono stati adattati alla sensibilità giapponese. Nel suo lavoro, egli individua quattro diversi filoni: il preponderante sembra essere quello di racconti provenienti dalla Corea, della Cina e dell'India; un altro, invece, è costituito da racconti paralleli a quelli del Sud-est asiatico, dell'Indonesia e delle aree del Pacifico. Il terzo, ancora, rimanda alla tradizione europea. Il quarto ed ultimo filone include le storie di origini puramente giapponese.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> L'espressione corrisponde al nostro "c'era una volta".

<sup>21</sup> Seki, Keigo. *Types of Japanese Folktales*. Tokyo: Society for Asian Folklore, 1966, p.2.

<sup>22</sup> Ibid., pp.6-7.

## Capitolo 2

# *Mukashi-mukashi*: le fiabe giapponesi più conosciute

Prima di analizzarne i contenuti e la struttura, è importante fornire esempi concreti dei racconti giapponesi più famosi. A seguito di uno studio<sup>1</sup> condotto nel 1952 in tre scuole di Kainan, una cittadina nella prefettura di Wakayama, risulta che le storie più raccontate dai genitori giapponesi ai loro figli sono, in ordine:

<i>Momotarō</i>	桃太郎	Il ragazzo della pesca
<i>Hanasaka-jiisan</i>	花咲か爺さん	Il vecchio che faceva fiorire gli alberi secchi
<i>Urashima Tarō</i>	浦島太郎	Urashima e il regno sotto il mare
<i>Shitakiri-suzume</i>	舌切り雀	Il passero dalla lingua tagliata
<i>Kachikachi-yama</i>	かちかち山	La montagna scoppiettante (Il contadino e il <i>tanuki</i> <sup>2</sup> )
<i>Issun-bōshi</i>	一寸法師	Il valoroso bambino alto un pollice
<i>Kaguya-hime</i>	かぐや姫の物語	La principessa Kaguya
<i>Saru-Kani Kassen</i>	さるかに合戦	La battaglia tra la scimmia e il granchio
<i>Kubutori-jiisan</i>	こぶ取りじいさん	Il vecchio che si fece togliere il bozzolo
<i>Bunbuku-chagama</i>	分福茶釜	Il bollitore che divideva la fortuna

In questo capitolo si riassumeranno brevemente queste dieci storie, in modo tale da fornire al lettore occidentale un'idea sommaria riguardo ai contenuti delle fiabe giapponesi.

---

<sup>1</sup> Lo studio consisteva nella distribuzione di un questionario ai genitori degli alunni, in cui questi, oltre a rispondere a delle domande, dovevano elencare i titoli delle fiabe che raccontavano ai loro figli. Lo studio in questione viene citato in: Lanham, Betty B., e Masao Shimura. "Folktales Commonly Told American and Japanese Children: Ethical Themes of Omission and Commission." *The Journal of American Folklore* 80.315 (1967): 33-48, In JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/538416>.

<sup>2</sup> Figura ricorrente nelle fiabe giapponesi che si basa sul cane procione, animale dell'Estremo Oriente simile al tasso e al procione. A seguito dell'adattamento, per rendere il termine più comprensibile ai bambini occidentali, Yei Theodora Ozaki, nella sua raccolta *Japanese Fairy Tales* (1905) traduce il termine in *badger* (tasso). Questo singolare animale verrà trattato con più attenzione all'interno del Capitolo 3 di questo elaborato.

### 2.1 *Momotarō*<sup>3 4</sup> 桃太郎 (Il ragazzo della pesca)

Un'anziana coppia di contadini si dirige un giorno sulle colline per lavorare. Mentre la signora sta lavando i panni nel fiume si accorge che una grande pesca sta scendendo lungo il suo corso, e decide di portarla a casa per mostrarla al marito. Mentre stanno per tagliarla, la pesca si apre in due e ne esce un bambino che dice di essere stato inviato dal cielo per essere il loro figlio; gli anziani signori decidono quindi di adottarlo e chiamarlo Momotarō. Quando il piccolo compie 15 anni chiede al padre adottivo il permesso di allontanarsi da casa per andare a combattere gli *oni*<sup>5</sup> che minacciano il Giappone. Il ragazzino quindi prende delle *omochi*<sup>6</sup> (お餅) preparate dai genitori apposta per l'occasione, e si incammina verso l'isola degli *oni*. Lungo il tragitto incontra un cane, una scimmia e un fagiano che si offrono di aiutarlo e con cui decide di condividere i deliziosi dolcetti di riso. Il curioso gruppo comincia il viaggio e con il tempo nasce una bella amicizia tra i suoi membri che sovrasta le piccole liti iniziali; giunto finalmente all'isola ingaggia un'eroica battaglia contro gli *oni*, che risulterà in una vittoria degli eroi. Momotarō libera quindi i prigionieri dell'isola e ritorna a casa con i tesori sottratti ai nemici, acclamato da tutto il paese. La famiglia vivrà poi in ricchezza per sempre.

### 2.2 *Hanasaka-jiisan*<sup>7</sup> 花咲か爺さん (Il vecchio che faceva fiorire gli alberi secchi)

Un'umile coppia di anziani contadini vive assieme ad un cane, Shiro,<sup>8</sup> che i due accudiscono come un figlio. I loro due spregevoli vicini odiano immensamente la coppia e soprattutto il cane. Un giorno Shiro richiama il padrone nel giardino e comincia a scavare sotto un albero, portando alla luce una montagna di monete d'oro che l'uomo, felice e grato all'animale, porta alla moglie. Tuttavia il vicino spia la scena e fa visita alla coppia, chiedendo il cane in prestito; i due, di buon cuore, non sono in grado di dire di no, così il vicino malefico prende il

---

<sup>3</sup> "Momo" 桃 significa appunto "pesca", e Tarō è un nome maschile giapponese molto comune; letteralmente significa "figlio maggiore" (composto da "ta" 太, "grande" e "rō" 郎, figlio). Compare anche nella fiaba Urashima-Tarō.

<sup>4</sup> Da Ozaki, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. New York: A.L. Burt, 1905.

<sup>5</sup> Figura simile agli orchi occidentali; nella versione adattata da Yei Theodora Ozaki vengono comunque chiamati *demoni*,

<sup>6</sup> Dolce di riso tipico giapponese.

<sup>7</sup> Da Ozaki, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. New York: A.L. Burt, 1905.

<sup>8</sup> Tradotto, significa *bianco*.

cane e lo costringe a scavare sotto un albero del suo giardino, ma trova solo un cumulo d'immondizia. Preso dall'ira, il vecchio uccide il cane e lo seppellisce sotto l'albero. Quando i padroni scoprono l'accaduto si rattristano, ma non si lasciano sopraffare dal rancore. Chiedono quindi ai vicini maligni di regalargli l'albero sotto il quale è seppellito Shiro così da ricavarne un mortaio in sua memoria, e questi acconsentono. Ma il mortaio che la coppia costruisce con il legno dell'albero è magico e crea deliziose torte con un'esigua quantità di riso. I vicini invidiosi lo chiedono in prestito, ma poi lo distruggono poiché sono capaci di ricavarne solo robbaccia puzzolente. Il vecchio riesce a rimediare le ceneri del mortaio, che si rivelano anch'esse magiche: infatti, sono in grado di far fiorire gli alberi in qualsiasi stagione. Il *Daimyo*, signore locale, viene a conoscenza di ciò e lo chiama per far tornare in vita un albero ormai secco di cui era innamorato. Riuscito nell'intento, il vecchio viene ricompensato con grandi tesori e onore. Il vicino, non ancora contento, cerca di impressionare il *Daimyo* imitando le gesta dell'uomo, ma rivelandosi l'impostore che è, viene punito con il carcere a vita.

### 2.3 *Urashima Tarō*<sup>9</sup> 浦島太郎 (Urashima e il regno sotto il mare)

Urashima Tarō è un pescatore che vive con l'anziana madre. Un giorno salva una tartaruga maltrattata da alcuni bambini e la libera nel mare. Il giorno seguente, mentre è a pescare con la sua barca, viene richiamato da una voce: è la tartaruga che, per ricambiare la sua gentilezza, lo porta nel palazzo del Re-Drago sotto il mare. Il pescatore sposa quindi la bellissima Principessa, che altri non è che la stessa tartaruga. Tarō passa tre anni sul fondo del mare prima di essere preso da un sentimento di malinconia per la vita che ha lasciato, e chiede quindi di tornare indietro. La Principessa gli dona una scatola che l'uomo non deve aprire per nessuna ragione, quindi il pescatore fa ritorno al suo villaggio. Qui però sono passati 300 anni e la famiglia del pescatore è ormai scomparsa. Sopraffatto dalla disperazione, Tarō apre la scatola e subito invecchia, cadendo morto sulla spiaggia, impossibilitato a ricongiungersi con l'amata.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Da Ozaki, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. New York: A.L. Burt, 1905.

<sup>10</sup> Le varianti sono numerose: in una di queste, la Principessa dona a Urashima Tarō uno scrigno con tre scompartimenti, che deve aprire solo se si trova in estrema difficoltà. Il pescatore lo

#### 2.4 *Shitakiri-suzume*<sup>11</sup> 舌切り雀 (Il passero dalla lingua tagliata)

Un anziano signore di buon cuore vive con la moglie, burbera e brontolona. Il vecchio ha un passerotto a cui è molto affezionato e che accudisce come fosse un figlio, ma che la donna disprezza. Un giorno la moglie sta facendo il bucato, ma si accorge che la bacinella con l'amido di riso<sup>12</sup> che aveva preparato il giorno prima è pressoché vuota. Il passerotto confessa di averlo mangiato pensando che fosse stato messo lì per lui e quindi la vecchia, presa dall'ira, taglia la lingua dell'uccello, per poi scacciarlo. Quando il marito lo viene a scoprire si mette alla ricerca dell'amico perduto, rattristato. Dopo un lungo cammino giunge presso un boschetto di bambù, dove incontra l'amico passero che lo invita nella sua casa, dalla sua famiglia. Passano dei bei momenti assieme, ma è sera e l'uomo deve tornare a casa. L'uccello mette davanti agli occhi dell'anziano due scatole, una grande e una piccola, e gli dice che ne può portare a casa una. Lui prende quella piccola e se ne torna a casa. Racconta tutto alla moglie per poi aprire la scatola: contiene grandi tesori. L'avida anziana si dirige quindi verso la casa del passerotto decisa a prendere la scatola grande, che la famiglia di passeri non esita a cedere. La scatola è pesante e la donna non riesce nemmeno ad aspettare di essere a casa per aprirla, tanta è la sua cupidigia. Ma in realtà questa contiene serpenti e altri mostri che la conducono presumibilmente alla morte.<sup>13</sup>

#### 2.5 *Kachikachi-yama*<sup>14</sup> かちかち山 (Il contadino e il *tanuki*)

Due anziani contadini vivono nelle montagne. Il loro raccolto è rovinato da un perfido *tanuki* che l'anziano non riesce a catturare, fino a che un giorno i suoi sforzi vengono ricompensati: finalmente l'uomo porta a casa l'animale, e avvisa la moglie che vuole prepararci una zuppa per la sera stessa. L'uomo lega il ta-

---

apre: un cassetto contiene una piuma di gru; il secondo, gli anni dell'uomo; il terzo contiene uno specchio. L'uomo si guarda allo specchio e capisce di essere invecchiato, poi la piuma vola sopra di lui e lo trasforma in una gru. A quel punto si dirige alla tomba della madre, dove incontra la Principessa sotto forma di tartaruga (un'antica canzone popolare recita appunto "*la gru e la tartaruga danzano assieme*").

<sup>11</sup> Da <http://web-japan.org/kidsweb/folk/suzume/suzume01.html>.

<sup>12</sup> Utilizzato per lavare i panni.

<sup>13</sup> Nel libro di Yei Theodora Ozaki la vecchia è spaventata dalle bestie ma riesce a scappare; successivamente si redimerà e diventerà una persona migliore.

<sup>14</sup> Da Ozaki, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. New York: A.L. Burt, 1905.

*nuki* e torna poi al lavoro lasciando la moglie sola con questo. Lo scaltro animale riesce a convincere la donna a farsi slegare per aiutarla con le faccende di casa, ma non appena libero la uccide a colpi di pestello e ci prepara quindi una zuppa. L'uomo scopre l'accaduto e la sua disperazione cattura l'attenzione di un coniglio, che decide di vendicare la povera vecchietta. Il coniglio invita il perfido animale a raccogliere erba per l'inverno, e dà fuoco al mucchio che l'ignaro *tanuki* trasporta sulle spalle, utilizzando una coppia di pietre focaie<sup>15</sup>. Questo riporta delle ustioni gravi ma sopravvive, perciò il coniglio gli offre un unguento che a suo dire l'avrebbe aiutato a guarire ma che in realtà è a base di peperoncino, che usa per rendere ancora più insopportabile il dolore del *tanuki*. Ma l'animale riesce ancora a scamparla e il coniglio mette in atto un altro piano, che questa volta sarà letale: dopo averlo invitato a pescare, fa sì che salga su una barca di argilla che affonda piano, causando l'affogamento dell'assassino della vecchia signora, ora finalmente vendicata. Il marito sarà per sempre grato al coniglio e i due diventeranno grandi amici.

## 2.6 *Issun-bōshi*<sup>16</sup> 一寸法師 (Il valoroso bambino alto un pollice)<sup>17</sup>

Un'anziana coppia non ha figli, quindi si reca con frequenza al tempio a pregare per chiederne uno. “Vi prego, donateci un figlio, non importa quanto piccolo sia”, chiedevano. Un giorno le loro richieste vengono ascoltate e gli anziani ricevono in dono un bimbo, piccolo come la punta del dito, che chiamano appunto *Issun-bōshi*. Gli anni passano e il bimbo non cresce, ma riesce comunque a guadagnarsi il rispetto della gente e l'amore dei genitori. Un giorno il piccolo decide di andarsene di casa per cercare fortuna e quindi i genitori, seppur preoccupati, gli donano un ago da usare come spada, una custodia di aghi di paglia, una ciotola da usare come barca e un remo che altro non è che una bacchetta. *Issun-bōshi* parte all'avventura e, dopo aver guadato un fiume sulla sua ciotola, giunge ad una città. Qui viene ricevuto dal signore locale che lo prende sotto la propria ala come servo. Il piccolo è amato da tutti, specialmente dalla figlia del nobile. Un giorno i due stanno camminando quando

---

<sup>15</sup> Da qui il titolo originale della fiaba “*KachiKachi-Yama*”. *Kachikachi* è l'onomatopea del rumore che fanno le pietre mentre si sfregano. Il *tanuki* nota il rumore e il coniglio dice che stanno passando nei pressi della montagna (*yama*) *KachiKachi*.

<sup>16</sup> Da <http://web-japan.org/kidsweb/folk/issun/issun01.html>.

<sup>17</sup> *Issun* 一寸 è un'unità di misura che equivale più o meno a 3 centimetri.

vengono attaccati da due *oni*, uno dei quali divora il nostro eroe. Questi però riesce a pugnalarlo da dentro con il suo ago, riuscendo così a liberarsi e a sconfiggere i nemici. Grazie alla mazza rubata agli *oni*, capace di esaudire qualsiasi desiderio, il protagonista diventa magicamente di dimensioni normali. Sposerà quindi la giovane nobile e vivrà in ricchezza assieme ai genitori.

### 2.7 *Kaguya-hime*<sup>18</sup> かぐや姫の物語 (La principessa Kaguya)

Un tagliabambù trova un giorno una pianta splendente che, al suo interno, contiene una bellissima bambina. Il vecchio e la moglie decidono di adottarla chiamandola Kaguya-hime.<sup>19</sup> L'uomo diventa ricco perché comincia a trovare preziosi tesori all'interno delle piante di bambù. Passano gli anni e la ragazza cresce diventando una donna stupenda che attira l'attenzione di molti uomini, in particolare di cinque nobili che la vogliono come sposa. Non intenzionata affatto a sposarsi, affida ai cinque compiti impossibili promettendo che avrebbe sposato il primo che fosse riuscito a portare a termine il proprio, ma tutti falliscono miseramente. Anche l'imperatore, giuntagli la voce della bellezza della ragazza, comincia il suo corteggiamento, ma anch'egli viene rifiutato. Il tempo passa e Kaguya comincia a guardare il cielo notturno immersa nei suoi pensieri malinconici. Il vecchio tagliabambù si accorge del comportamento insolito della figlia adottiva e le chiede cosa sia successo. La ragazza svela che in realtà viene dalla Luna e che è stata mandata sulla Terra per punizione, ma dovrà presto farvi ritorno. Ora, però, non vuole più andarsene perché ama troppo i suoi genitori adottivi. L'uomo allora chiede aiuto all'imperatore che, ancora innamorato della ragazza, prepara un'armata di guardie a presidiare la casa del vecchio la notte in cui Kaguya avrebbe dovuto lasciare la Terra. Ma i messaggeri della Luna non sono spaventati dai soldati e scendono dal cielo per reclamare la giovane donna. Come suo ricordo lascia ai genitori una veste d'oro e scrive una lettera per l'imperatore alla quale allega una fiala contenente l'Elisir della Vita. Poi vola via per sempre. L'imperatore riceve il regalo e ne è spaventato, perciò manda a bruciare la lettera assieme all'elisir in vetta al monte Fuji,<sup>20</sup> da cui ancora oggi la gente dice di vedere del fumo innalzarsi.

---

<sup>18</sup> Da <http://web-japan.org/kidsweb/folk/kaguya/index.html>.

<sup>19</sup> Letteralmente significa "Principessa della notte spendente".

<sup>20</sup> *Fuji* deriva appunto dalla parola *fushi* 不死, *immortalità*.

## 2.8 *Saru-Kani Kassen*<sup>21</sup> さるかに合戦 (La battaglia tra la scimmia e il granchio)

Una scimmia e un granchio stanno giocando insieme sulla riva di un fiume quando entrambi trovano qualcosa per terra: il granchio, un bel raviolo, mentre la scimmia, un seme di cachi. La scimmia, scaltra, convince il granchio a barattare il suo seme con il raviolo, dicendogli che di lì a qualche anno sarebbe nata una bella pianta piena di frutti. Passano gli anni e sulla pianta cominciano a comparire dei bei cachi maturi che però il granchio non può raggiungere perché troppo alti. Decide quindi di chiedere aiuto alla scimmia, che però ha in mente un malefico piano: una volta sulla pianta mangia tutti i frutti maturi e poi lancia quelli acerbi al povero animale indifeso, uccidendolo. Il granchio aveva una famiglia, e suo figlio in particolare riesce a dedurre che la scimmia è l'assassina del padre. Determinato a vendicarlo, chiede aiuto all'amico mortaio di pietra, alla castagna e all'ape, che complottano insieme contro l'ignara scimmia che crede di averla fatta franca. A una settimana dalla morte del granchio il figlio invita il furbo animale a una cerimonia in memoria del defunto padre. Durante questa è colto alla sprovvista dalla castagna, che balzando fuori dal fuoco del camino gli brucia il volto. Cercando di scappare è poi assalita dall'ape che lo ricopre di punture, per poi essere malmenata dal mortaio. Alla fine la scimmia si trova faccia a faccia con il granchio. Il perfido animale è ancora incapace di pentirsi per le sue azioni e questo manda su tutte le furie il giovane granchio, che taglia la testa della scimmia con la sua chela.

## 2.9 *Kubutori-jiisan*<sup>22</sup> こぶ取りじいさん (Il vecchio che si fece togliere il bozzolo)

Un buon vecchietto con un grande bozzolo sulla guancia di cui si vergognava si trova un giorno in mezzo a una tempesta, e trova riparo nella cavità di un albero. Dopo poco sopraggiunge un gruppo di temibili *tengu*<sup>23</sup> che si accampa e comincia a festeggiare, esibendosi in canti e danze. L'uomo è impaurito in principio, ma non riesce a resistere alla tentazione e si unisce ai demoni. Questi lo osservano con ammirazione date le sue sorprendenti doti da ballerino, e

---

<sup>21</sup> Da Ozaki, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. New York: A.L. Burt, 1905.

<sup>22</sup> Da Tyler, Royall. *Japanese Tales*. New York: Pantheon, 1987.

<sup>23</sup> Démoni della montagna e della foresta di tradizione Buddhista e Shintoista, di diversi colori e dal naso prominente.

lo invitano a tornare il mese seguente; come garanzia del suo ritorno decidono di prendere il bozzolo dell'uomo, che se ne torna quindi a casa felice, privo della causa delle sue vergogne. L'uomo aveva un vicino cattivo con un bozzolo sull'altra guancia che, udita la storia, si dirige subito all'accampamento dei *tengu* spacciandosi per l'altro. Ma questi non è altrettanto abile a danzare e ciò non passa di certo inosservato ai demoni; questi, infuriati, attaccano sulla guancia del vecchio il bozzolo del buon vicino.

**2.10 *Bunbuku-chagama***<sup>24</sup> 分福茶釜 (Il bollitore che divideva la fortuna)

Un anziano antiquario, Jinbei, incontra un giorno un gruppo di bambini che sta prendendo in giro una ragazzina; questi li sgrida, ma la bambina scompare misteriosamente nel nulla. Tornando verso casa passa di fronte a un tempio, dove un monaco lo informa che è alla ricerca di un nuovo bollitore per il tè. Finalmente a casa, Jinbei comincia a mettere in ordine le sue cianfrusaglie e, tra le tante cose, trova uno strano bollitore che non ha mai visto prima. Ma questo è in realtà un *tanuki*, che gli dice di essere la stessa ragazza che il vecchio ha salvato poco prima. Il *tanuki*-bollitore, per ricambiare il favore, vuole farsi vendere al monaco così da far guadagnare un po' di soldi all'antiquario. Il monaco è molto contento di acquistare il bel bollitore e decide di provarlo, ma quando lo mette sul fuoco il *tanuki* sobbalza a causa del calore. Il vecchio monaco si spaventa e lo riporta indietro su tutte le furie, pensando di essere stato truffato. Il povero antiquario dovrà ripagarlo, ma non si lascia scoraggiare e riesce ad avere un'ottima idea: da quel giorno il vecchio si arricchisce girando per le strade con l'amico *tanuki*-bollitore, che si esibisce in divertenti acrobazie da funambolo.

---

<sup>24</sup> Da <http://web-japan.org/kidsweb/folk/bunbuku/bunbuku01.html>.

## Capitolo 3

# Dentro la fiaba: struttura e contenuti

In questo capitolo si analizzeranno nel dettaglio le componenti strutturali e i contenuti principali delle fiabe giapponesi, offrendo una comparazione con il mondo occidentale quando necessario. Si analizzeranno inoltre le dieci fiabe presentate nel capitolo precedente, alla luce di quanto verrà detto in questo capitolo. La prima sezione (3.1) è dedicata alla struttura tipica della fiaba, con particolare attenzione all'inizio e al finale di questa. In 3.2 si analizzano i principali motivi che emergono nelle fiabe (come si può constatare dai dieci racconti contenuti nel secondo capitolo di questo elaborato), e che ritornano con frequenza nella maggior parte dei racconti. Si accennerà inoltre a nuove fiabe (che saranno allegate in appendice) per introdurre nuovi motivi ricorrenti fondamentali. La terza parte del capitolo (3.3) sarà dedicata ai personaggi protagonisti dei racconti.

### 3.1 La struttura tradizionale della fiaba giapponese

#### 3.1.1 *L'inizio*

Tralasciando le numerose varianti locali, in generale i racconti giapponesi presentano una forma tradizionale con una frase iniziale tipica e una frase finale. Tra le principali frasi d'apertura Keigo Seki ne individua un buon numero che elenca in *Types of Japanese Folktales* (1966), tra le quali “*mukashi, mukashi*” (trad. “tanto, tanto tempo fa”) e “*mazu aru tokoro ni, jiji to baba ga arimashita*” (trad. “c'erano una volta un anziano signore e un'anziana signora”). Quest'ultima in particolare risale a racconti contenuti in *Nihon Ryōiki*, raccolta del IX secolo. I racconti di *Konjaku Monogatari* (XII secolo) iniziano invece con la frase “*ima wa mukashi*” (trad. “è ora trascorso tanto tempo”).

### 3.1.2 *Il finale*

Se la struttura iniziale della fiaba nipponica si somiglia a quella occidentale (pensiamo per esempio al nostro “*c’era una volta*”), il finale differisce sia per quanto riguarda la forma sia per quanto concerne i contenuti. In particolare, sono veramente poche le fiabe che finiscono con un “*e vissero tutti felici e contenti*”. Il mondo fiabesco giapponese, a differenza della sua controparte europea, rappresenta più fedelmente la vita reale, con tutte le difficoltà e amarezze che ne derivano. In un certo senso, come spiega Hayao Kawai (1928-2007), la struttura della fiaba giapponese assomiglia di più a quella della leggenda occidentale, specie per quanto riguarda il finale tragico di entrambe.<sup>1</sup>

Keigo Seki (1966) menziona cinque possibili finali, con frasi che:

- a) spiegano come il protagonista incontra la felicità (ma come vedremo più avanti, difficilmente la felicità si trova nel coronamento dei sogni d’amore, come invece succede in Europa);
- b) spiegano che l’eroe e la sua famiglia hanno incontrato la fortuna per diverse generazioni;
- c) indicano la fine del racconto (es. “e qui finisce la storia”);
- d) impartiscono insegnamenti morali;
- e) spiegano l’origine di particolari specie animali o vegetali.

Se si prendono in considerazione i racconti menzionati nel capitolo 2, si riscontreranno pressoché tutte queste tipologie di finale. La più quotata è senz’altro la tipologia a), che ritroviamo in ben 8 dei dieci racconti (eccetto *Urashima Tarō* e *Kaguya hime*). A prima vista si potrebbe pensare, pertanto, che quanto sostiene Kawai a proposito del finale amaro delle fiabe giapponesi sia falso; c’è comunque da tenere conto che questa è solo una selezione di dieci fiabe appartenente a un repertorio di migliaia di racconti e, come vedremo in 3.2.4 e 3.2.5, ne esistono molti che non includono la felicità del protagonista. *Momotarō* e *Issun-bōshi* appartengono anche alla categoria b), mentre nessuna delle dieci storie termina con la tipologia c) (sebbene in questa versione di *Urashima Tarō* la morte del protagonista rappresenta un finale brusco e ina-

---

<sup>1</sup> Kawai, Hayao. *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon, 1995, p.115.

spettato, quindi può essere inserita in questa). Sei racconti impartiscono esplicitamente insegnamenti morali attraverso la condanna di atteggiamenti sbagliati: l'avarizia è punita in *Hanasaka-Jiisan*, *Shitakiri-suzume* e *Saru-kani kasen*; l'invidia è condannata in *Kobutori-jiisan*. *Urashima-Tarō*, invece, ricorda che bisogna mantenere le promesse fatte. Questi racconti, pertanto, si possono inserire nella categoria d). *Kaguya-hime*, invece, fa parte di e); la storia offre, infatti, una spiegazione a un fenomeno apparentemente inspiegabile (le esalazioni di fumo del monte Fuji) che può essere interpretata come l'origine di un qualcosa, sebbene non animale o vegetale.

## 3.2 Caratteristiche, tematiche e motivi ricorrenti

### 3.2.1 Caratteristiche comuni

Come specificato nel primo capitolo, lo scopo principale di una fiaba è quello di intrattenere, anche perché agli inizi era una tipologia di racconto destinata unicamente ad un pubblico adulto, sia in Occidente sia in Giappone. Quando però si incomincia a parlare di racconti fruibili da un pubblico di bambini, ecco che i temi etici ed educativi cominciano a fare la loro comparsa, specie nei racconti nipponici. La presenza di una morale alla fine della storia è infatti più frequente in Giappone, dove viene data altrettanta importanza (se non maggiore) allo scopo pedagogico e alla dimensione interiore piuttosto che alla semplice diversione dei bambini.

Sebbene esistano similitudini e parallelismi tra i racconti occidentali e quelli orientali, ci sono differenze sostanziali per quanto riguarda le tematiche e i contenuti trattati.

Jane E. Kelley, ricercatrice in Children's Literature and Literacy Education presso la Washington State University, nel suo saggio "*Analyzing Ideology in a Japanese Fairy Tale*"<sup>2</sup> analizza il celebre racconto di "*Issun-bōshi*" e individua sette caratteristiche che sono comuni alle fiabe giapponesi, senza le quali un

---

<sup>2</sup> Kelley, Jane E. "Analyzing Ideology in a Japanese Fairy Tale." *The Looking Glass: New Perspectives on Children's Literature* 10.2 (2006).  
In <http://www.lib.latrobe.edu.au/ojs/index.php/tlg/article/view/101/97>.

lettore nipponico farebbe fatica a riconoscere un racconto giapponese come tale:

1. Ambientazione specifica: niente è ambiguo, si scelgono città, provincie, regioni vere, e si fa riferimento a tempi, santuari, ponti, e luoghi che esistono realmente. Se nella fiaba giapponese un'ambientazione dettagliata è di fondamentale importanza, in quella europea tutto è molto ambiguo ("C'era una volta, in un regno molto lontano...").
2. Amore incondizionato per i propri figli: i genitori giapponesi molto spesso viziano i propri bambini, in particolare i primogeniti, sui quali fanno affidamento in tarda età; ci si aspetta, infatti, che essi si prendano cura degli anziani genitori.
3. Servizio e lealtà verso l'imperatore: essendo una società collettivista, il giapponese tende ad anteporre il bene della società al proprio benessere individuale. Servendo l'imperatore, si serve il paese stesso.
4. Dipendenza dai genitori: mostrare un atteggiamento d'indipendenza, (come prendere una decisione individualmente senza consultare i genitori) va contro il pensiero giapponese, fortemente influenzato dal credo del confucianesimo, che fa del rispetto per la gerarchia familiare uno dei maggiori fondamenti.
5. Modestia: l'orgoglio e il vantarsi delle proprie capacità sono atteggiamenti che dimostrano mancanza di rispetto e disonore.
6. Bellezza spirituale: a differenza delle fiabe occidentali, nelle quali viene lodata la bellezza esteriore (che rispecchia quella interiore), in quelle giapponesi la bellezza risiede esclusivamente dentro di noi, ed è l'unico tipo di bellezza che conta.
7. Presenza di simboli/oggetti riconoscibili che fanno sì che la fiaba sia facilmente riconoscibile e distinguibile dalle altre (se in *Issun-bōshi* è la mazza magica, in *Cenerentola* è la scarpetta, nella *Bella Addormentata* è il fuso, ecc.).

Ora, è giusto affermare che queste caratteristiche siano comuni a *tutte* le fiabe giapponesi? Osservando i racconti del secondo capitolo, noteremo che questo è vero soltanto in parte; solo la 1. e la 7., infatti, compaiono con ricorrenza in

ciascuno dei racconti. Per quanto riguarda le altre, si evidenziano solo con alternanza: per esempio, l'amore per i figli e la dipendenza dai genitori si riscontrano in *Momotarō* e *Urashima Tarō*, la lealtà verso l'imperatore in *Kaguya-hime*, la modestia in *Hanasaka-Jiisan*, la bellezza interiore in *Momotarō*. Sarebbe quindi più opportuno dire che sono caratteristiche *frequenti*, ma che non devono per forza di cose comparire tutte all'interno della stessa storia. In alcuni casi è proprio impossibile, se pensiamo che alcuni dei protagonisti addirittura non hanno figli; come sarebbe possibile quindi trattare l'amore genitoriale in questi casi? È tuttavia vero che talvolta queste caratteristiche devono per forza essere presenti, altrimenti risulterebbe difficile riconoscere la storia come di origine giapponese. Pensiamo ad esempio a un *Momotarō* che parte per salvare il Giappone dai perfidi *oni* senza consultare prima i genitori, a un *Urashima Tarō* a cui non manca la madre, a una *Kaguya-hime* che non obbedisce ai propri genitori adottivi perché proveniente da una dimensione superiore. Tralasciando il fatto che cambierebbe completamente la trama della storia, sono comportamenti che non si confarebbero alla psicologia giapponese.

### 3.2.2 *Oriente e Occidente: tematiche ricorrenti messe a confronto*

Diversi sono i temi etici che si sviluppano nel racconto giapponese. Lanham e Shimura,<sup>3</sup> ci fanno notare che nelle fiabe presentate nel capitolo precedente emergono in particolare le tematiche della richiesta e la concessione del perdono, della fiducia, del rispetto per gli animali e della condanna di sentimenti negativi quali l'invidia e la vendetta. Come si evince dalla tabella in Appendice (Allegato C) questi sono totalmente diversi dai temi che emergono in Occidente, dove l'unico ammonimento che si dà è contro la vanità (tema che in Giappone non è nemmeno toccato, almeno nelle fiabe prese in questione) e la vendetta.

Analizzando la tabella nel dettaglio si evince inoltre che il tema della ricompensa alla fine della storia è presente sia in Occidente sia in Giappone, sebbene

---

<sup>3</sup> Lanham, Betty B. e Masao Shimura. "Folktales Commonly Told American and Japanese Children: Ethical Themes of Omission and Commission." *The Journal of American Folklore* 80.315 (1967): p.40, in JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/538416>.

in quest'ultimo caso con una frequenza leggermente maggiore (5 contro 7); la punizione del male invece, se in Occidente avviene più o meno di pari passo al trionfo dell'eroe, in Giappone è un po' più rara.<sup>4</sup> Qui si sviluppa il tema del perdono per le cattive azioni compiute e in qualche caso si dà addirittura la possibilità al personaggio di redimersi, cosa che nella controparte europea è del tutto assente. Ciò è molto interessante per capire la psiche giapponese, come spiegano i due autori.

Il riuscire a modificare la propria personalità è una caratteristica non difficile da concepire nella mentalità giapponese. Una versione comune di "*shitakiri-suzume*" finisce con "*ii hito ni narimashita*" ("diventò una brava persona"). Una persona può avere sia una natura buona sia una cattiva, e in diversi momenti una può prendere il sopravvento sull'altra. Le persone non sono etichettate come buone o cattive, peccatrici o virtuose, ma sono viste invece come possessori di emozioni da moderare e desideri da eliminare per ottenere uno stato di tranquillità.<sup>5</sup>

Quanto alla ricompensa per le nobiltà d'animo dell'eroe, ci troviamo di fronte ad un'enorme differenza culturale tra i due mondi: se infatti le protagoniste delle fiabe occidentali vedono realizzato il loro sogno d'amore, il protagonista giapponese acquisisce un benessere economico. Lanham e Shimura però ci tengono a specificare che questo benessere non enfatizza l'ottenimento finale del successo; è, infatti, un benessere derivato dalla buona sorte, un premio per le buone azioni svolte, e non il risultato di duro lavoro e ricerca della fama. L'acquisizione del benessere è permessa dalla religione Shintoista ed è sinonimo di rispetto, poiché sta a significare che la persona in questione è sotto la buona stella degli dei. Il motivo per il quale probabilmente questo genere di ricompensa non è tanto frequente in Occidente è che la ricchezza e il benessere sono spesso associati a qualità negative, e sono addirittura denunciate dalla Bibbia.

Anche la presenza o meno del matrimonio come ricompensa e traguardo finale è culturale: le storie occidentali introducono il tema della felicità duratura come traguardo ottenibile con una relazione romantica da coronare con il sacro vincolo del matrimonio; ma in Giappone, dove l'amore spesso non è il princi-

---

<sup>4</sup> Lanham, Betty B. e Masao Shimura. "Folktales Commonly Told American and Japanese Children: Ethical Themes of Omission and Commission." *The Journal of American Folklore* 80.315 (1967): pp.40-41, in JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/538416>.

<sup>5</sup> Mia traduzione.

pale motivo del matrimonio, si deve cercare la felicità altrove.<sup>6</sup> Il folklorista Kunio Yanagita sostiene invece che probabilmente le fiabe raccontate ai bambini presentassero in origine il tema del matrimonio, ma che poi però è stato omesso dai genitori perché questi volevano evitare di parlare di relazioni tra uomo e donna di fronte ai figli.<sup>7</sup>

### 3.2.3 *La natura*

La natura occupa una posizione di rilievo nelle fiabe del Giappone, assieme al rispetto per essa e per ogni essere vivente. Ciò deriva soprattutto dal fatto che il pensiero giapponese è fortemente radicato alla religione più antica del Giappone, lo shintoismo, che come abbiamo visto nel capitolo 1.2.1 fa della celebrazione della natura uno dei principali elementi di centralità. La fiaba giapponese quindi si avventura in stupende descrizioni di elementi appartenenti alla natura come splendidi fondali marini, montagne, fiumi, foreste, cieli notturni. Hayao Kawai, in *Dreams, Myths & Fairy Tales in Japan*<sup>8</sup> (1995), spiega come questo amore per gli elementi naturali non venga concepito nel mondo occidentale e, infatti, la Natura è una tematica pressoché assente nelle fiabe europee. L'autore fa l'esempio dell'etnologo russo Chistov che un giorno racconta la storia di Urashima-Tarō al suo nipote di quattro anni. Il bambino era annoiato quando il nonno era intento a descrivere le meraviglie del palazzo del Re Drago: il piccolo, sentendo parlare di draghi, si aspettava che l'eroe ingaggiasse una cruenta lotta contro un drago, perché è quello che un lettore occidentale si aspetta. Il lettore giapponese, invece, associa il palazzo del Re Drago a un ideale d'immensa bellezza. Kawai prosegue dicendo che la Natura nella fiaba giapponese è in qualche modo il corrispettivo della battaglia eroica contro il drago in quelle occidentali. Nel mondo fiabesco occidentale, più orientato all'azione, all'eroismo, alle scene crude e violente, ci si concentra più sulla

---

<sup>6</sup> Lanham, Betty B. e Masao Shimura. "Folktales Commonly Told American and Japanese Children: Ethical Themes of Omission and Commission." *The Journal of American Folklore* 80.315 (1967): p.43 in JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/538416>.

<sup>7</sup> Kawai, Hayao. "The Forbidden Chamber Motif in a Japanese Fairy Tale." *The Empire of Signs: Semiotic Essays on Japanese Culture*. Di Yoshihiko Ikegami. Amsterdam: J. Benjamins Pub., 1991, p.168.

<sup>8</sup> Kawai, Hayao. *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon, 1995, pp.100-101.

dimensione fisica; quella spirituale e interiore è invece prediletta nel mondo giapponese.<sup>9</sup>

#### 3.2.4 *La bellezza*

La bellezza, come la Natura, è un elemento fondamentale della cultura giapponese. Questa importanza viene riflessa nelle fiabe di origine nipponica, dove la bellezza occupa un ruolo fondamentale della storia. Kawai, nel commentare la reazione del ragazzino russo, spiega che in Giappone una scena di bellezza naturale è preferita a un lieto fine. Usando le parole del filosofo statunitense James Hillman, al popolo giapponese piacciono “soluzioni estetiche ai conflitti”.<sup>10</sup>

Un’analisi della fiaba giapponese *Tsukimiso no yome* 月見草の嫁 (“La moglie-fiore”, vedi Appendice, Allegato D) ci offre un esempio calzante di ciò.

Un uomo canta con la sua meravigliosa voce mentre sta raccogliendo erba per il proprio cavallo. Una sera una donna bussa alla sua porta chiedendogli ospitalità per la notte. Quando accetta, la donna chiede la mano dell’uomo e, in seguito, si sposano. Un giorno l’uomo trova una bellissima primula, che coglie per portare all’amata. Ma quando torna a casa, trova la moglie accasciata a terra. La donna confessa che lei in realtà è lo spirito della primula che ha colto. Spiega che si era innamorata dell’uomo sentendolo cantare, e si era trasformata in umana per poterlo così sposare. La donna ringrazia l’uomo di tutto e, infine, muore.

Sebbene sia una storia tragica, è bellissima. Andando a comparare questa con una fiaba simile dei Fratelli Grimm, *Fiaba Indovinello*<sup>11</sup>(n.160), vediamo che qui una donna è stata trasformata in fiore, e che torna in forma umana quando viene colta, rompendo così il sortilegio da cui era afflitta. Nella fiaba giapponese, invece, il fiore si trasforma in essere umano. La morte del fiore, nel caso della fiaba dei fratelli Grimm, è seguita subito da una rinascita, e termina con l’unione dell’uomo e della donna. Il finale della fiaba giapponese, invece, è ben diverso. La primula è bella, talmente bella che l’uomo deve coglierla per mostrarla alla moglie, ma quest’atto inevitabilmente comporta la morte del fiore. In modo tale da apprezzare la bellezza del fiore nella sua totalità, l’uomo deve

---

<sup>9</sup> Ibid., pp.101-102.

<sup>10</sup> Kawai, Hayao. *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon, 1995, pp.103-104.

<sup>11</sup> [http://www.grimmstories.com/it/grimm\\_fiabe/fiaba\\_indovinello](http://www.grimmstories.com/it/grimm_fiabe/fiaba_indovinello).

capire appieno anche la morte che contiene, esserne scosso e rattristato. Usando le parole di Kawai, “un fiore è bello solo quando può causare un profondo sentimento di tristezza”.<sup>12</sup> Si può capire appieno la bellezza solo quando è accompagnata da un sentimento di tristezza, di malinconia, di *aware* 哀れ,<sup>13</sup> parola che può essere tradotta sommariamente in *pathos*. In realtà l'*aware* descrive quel sentimento di amarezza che si prova di fronte a un breve momento di bellezza trascendentale. Il termine, appunto, deriva dalla combinazione di due particelle che in Giappone venivano utilizzate per esprimere stupore, *aa+hare=aware*.<sup>14</sup>

I concetti di natura e bellezza sono la base di uno dei principali motivi ricorrenti delle fiabe giapponesi, quello della “*Forbidden Chamber*” (“stanza proibita”), che analizzeremo nel paragrafo seguente.

### 3.2.5 “*The forbidden chamber*”

Il tema della stanza proibita in Giappone è spiegato esaurientemente in diversi lavori di Hayao Kawai utilizzando come esempio la fiaba “*Uguisu no sato*” (“la casa degli usignoli”) che viene allegata in Appendice (Allegato E, “*The Bush Warblers’ Home*”). Se comparato ai lavori del mondo occidentale, si noterà che la differenza è sostanziale. Kawai ci fa notare che se nel racconto giapponese il trasgressore è uomo e chi proibisce è donna, nei racconti occidentali è vero l’inverso. Anche il contenuto della stanza è sorprendentemente diverso. Quella occidentale è piena di cadaveri, mostri e orrori di ogni tipo; quella giapponese contiene invece la bellezza della natura. Per quel che riguarda il finale, il trasgressore europeo incontrerà la felicità alla fine della fiaba, ma verrà severamente punito nel corso della storia per aver disubbidito; in Giappone invece, colui che non sta all’ordine che gli era stato imposto non subisce una punizione. Chi viene punito in un certo senso è chi proibisce, poiché è costretto a

---

<sup>12</sup> Kawai, Hayao. *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon, 1995, pp.116-118.

<sup>13</sup> Kawai, Hayao. *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Dallas, TX: Spring Publications, 1988.

<sup>14</sup> Marra, Michael F. *Essays on Japan: Between Aesthetics and Literature*. Leiden: Brill, 2010, p.385.

scompare. La donna che scompare alla fine di “*Uguisu no sato*” in un certo senso ha lo stesso ruolo del fiore della fiaba della “Moglie-fiore”.

Le azioni del protagonista portano alla situazione iniziale, quindi si ha l'impressione che nulla sia accaduto. Ma è davvero così? Il tutto termina come nell'altro racconto con un sentimento di *aware* per la donna che è scomparsa, e questo sentimento ci serve per completare la bellezza trasmessa della natura, per essere totalmente consapevoli di essa. La scomparsa della donna è necessaria a ciò. La storia giapponese, quindi, non è una storia di azione in cui l'eroico uomo uccide valorosamente il drago, ma una storia di bellezza in cui molto spesso la donna ha un ruolo centrale e attivo.

Questa bellezza è riscontrabile in molte delle versioni integrali dei racconti che si trovano nel capitolo precedente, come *Hanasaka Jiisan*, *Kaguya-hime* e *Urashima Tarō*. Di seguito si riporta un passaggio esemplificativo tratto da quest'ultimo:

[...] Ma per Urashima, più bello del palazzo era il giardino che lo circondava. Qui si esibivano le quattro stagioni, tutte in una sola volta: le meraviglie dell'estate e dell'inverno, della primavera e dell'autunno, tutto era esposto agli occhi del curioso viaggiatore.

Quando guardò ad est vide alberi di susino e di ciliegio in piena fioritura, e gli usignoli cinguettavano sulle strade coperte da un tappeto di petali rosa, e le farfalle fluttuavano di fiore in fiore.

Quando guardò a sud tutti gli alberi erano verdi nella fastosità estiva, e la cicala diurna e il grillo notturno frinivano rumorosamente.

Quando guardò ad ovest gli aceri d'autunno erano in fiamme come un cielo all'imbrunire, e i crisantemi erano la perfezione fatta fiore.

Quando guardò a nord il cambiamento colse Urashima di sorpresa, poiché il suolo era ricoperto da candida neve argentata, e gli alberi e i bambù erano anch'essi ricoperti di neve, e lo stagno era una spessa lastra di ghiaccio.<sup>15</sup>

### 3.3 Personaggi ricorrenti: un'analisi comparativa

#### 3.3.1 I protagonisti

Come abbiamo già visto, un'analisi dei contenuti generali delle storie occidentali e giapponesi rivela molte differenze tra le due realtà; andiamo ora a esaminare i personaggi che compaiono all'interno delle fiabe nipponiche.

---

<sup>15</sup> Mia traduzione da Ozaki, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. New York: A.L. Burt, 1905.

Analizzando le dieci fiabe giapponesi risultate dagli studi condotti a Kainan (vedi capitolo 2) e comparandole con le dieci fiabe occidentali più famose (i risultati di uno studio simile svolto nel 1963 a Bloomington,<sup>16</sup> Indiana, elencano le seguenti dieci storie, in ordine: *Riccioli d'oro e i tre orsi*, *I tre piccoli porcellini*, *Cappuccetto Rosso*, *Cenerentola*, *Biancaneve*, *Jack e il fagiolo magico*, *La Bella Addormentata nel bosco*, *Hansel e Gretel*, *Tremotino e Raperonzolo*), emergono dei dati interessanti.<sup>17</sup> Tanto per cominciare, sia in Occidente sia in oriente l'antagonista è sempre una persona adulta (fatta eccezione per le sorellastre di Cenerentola). Invece, per quanto riguarda i protagonisti, nella fiaba occidentale sono sempre bambini o giovani, mentre in Giappone il protagonista è un adulto (*Hanasaka Jiisan*, *Urashima Tarō*, *Shitakiri-suzume*, *Kachikachi-yama*, *Kobutori-Jiisan*, *Bunbuku-chagama*) o un bambino che comunque alla fine della storia matura e diventa grande (*Momotarō*, *Issun-bōshi*, *Kaguya-hime*).

Per quanto riguarda il sesso dei personaggi, tanto il protagonista quanto l'antagonista è prevalentemente femmina in Occidente, mentre è principalmente maschio nella fiaba nipponica (ciò rispecchia il fatto che la società giapponese è fortemente patriarcale). Tuttavia, la protagonista giapponese assume con frequenza un ruolo attivo, a differenza di quanto avviene nella fiaba europea, dove la nostra eroina è pressoché sempre indifesa e ha bisogno di essere salvata. C'è comunque da dire che la donna in questione (che in diverse occasioni chiede la mano di un uomo, ribaltando apparentemente i ruoli di genere) difficilmente appartiene alla dimensione terrena (come *Kaguya-hime*), ed è quindi una figura che si distacca dalla realtà e con cui è difficile identificarsi. La donna terrena e intraprendente appare di rado nelle fiabe giapponesi.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Studio citato in: Lanham, Betty B. e Masao Shimura. "Folktales Commonly Told American and Japanese Children: Ethical Themes of Omission and Commission." *The Journal of American Folklore* 80.315 (1967): 33-48, in JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/538416>.

<sup>17</sup> Vedi Appendice, Allegato F.

<sup>18</sup> Kawai, Hayao. *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Dallas, TX: Spring Publications, 1988.

### 3.3.2 *La famiglia*

Come già accennato, la famiglia e il rispetto per la gerarchia familiare sono tematiche di rilievo appartenenti alla cultura giapponese, quindi di conseguenza compaiono di frequente anche all'interno delle fiabe.

Molte fiabe giapponesi iniziano con la presentazione di una coppia di anziani che simbolizza la saggezza e l'autorità dei genitori, che contribuisce al processo formativo dei figli. *Momotarō* non sarebbe stato lo stesso se non avesse incontrato dei genitori che l'avessero amato. Il protagonista è ammirato e costituisce un modello da seguire per i ragazzi giapponesi non solo per la sua forza fisica ma anche per la sua devozione verso i genitori.<sup>19</sup> Anche *Kaguya-hime* e *Issun-bōshi* sono accuditi amorevolmente dai genitori adottivi, e i protagonisti portano loro rispetto, sempre e comunque. È interessante notare che questi sentimenti vanno oltre le barriere della razza: come si legge dalla fiaba, *Hanasaka-jūisan* adotta il piccolo cane *Shiro* "come se fosse suo figlio"; lo stesso fa l'anziano signore col passerotto in *Shitakiri-suzume*. Per ultimo, il granchio di *Saru-Kani Kassen* è intenzionato a vendicare la morte del padre a tutti i costi. In generale, possiamo vedere che in tutte le storie in cui la famiglia compare, il legame tra i membri è sempre palpabile; ciò non è vero nella fiaba occidentale, dove spesso la famiglia è la causa dei conflitti (vedi *Hansel e Gretel*, *Cenerentola*, *Biancaneve*...).

### 3.3.3 *Gli animali*

Come si nota dalla classificazione di Keigo Seki,<sup>20</sup> gli animali sono figure ricorrenti nel racconto giapponese, basta pensare che compaiono in ben sette delle dieci storie presentate nel capitolo 2; questo sicuramente rispecchia la forte componente shintoista del paese.

In genere hanno il dono di parlare e sono in possesso di poteri magici, e in molti racconti contraccambiano la gentilezza degli uomini che li hanno salvati, a volte trasformandosi in esseri umani e chiedendo loro la mano, come avviene

---

<sup>19</sup> Lanham, Betty B. e Masao Shimura. "Folktales Commonly Told American and Japanese Children: Ethical Themes of Omission and Commission." *The Journal of American Folklore* 80.315 (1967): p.40 in JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/538416>.

<sup>20</sup> Vedi Appendice, Allegato B.

in *Urashima Tarō* (in Occidente invece sono gli esseri umani a essere trasformati in animali per punizione, ma alla fine della storia viene ripristinata la loro forma originale).<sup>21</sup> Tra i principali animali che compaiono nella fiaba giapponese, troviamo:

- **Tanuki** (cane procione): figura abbastanza innocua che si limita a giocare brutti scherzi ai contadini e a rubare cibo,<sup>22</sup> in possesso della capacità di cambiare forma. È scaltro e a volte malevolo (vedi *Kachikachi-yama*), ma anche ingenuo e distratto.
- **Volpe**: come nella fiaba occidentale, la volpe è un animale furbo e scaltro di cui non bisogna fidarsi. Come il tanuki, può mutare la sua forma.
- **Scimmia**: animale dalle caratteristiche ambivalenti; da una parte è perfido e scaltro (vedi *Saru-Kani Kassen*), ed essendo l'animale più simile all'uomo simboleggia le caratteristiche negative di questo; dall'altro, invece, è intelligente e benevolo (vedi *Momotarō*), ed è il messaggero di molte divinità.<sup>23</sup>
- **Gru e tartaruga**: animali che simboleggiano la longevità; secondo un antico proverbio cinese, “una gru vive mille anni, una tartaruga diecimila”.<sup>24</sup> In base a questa caratteristica, è interessante analizzare il racconto di *Urashima Tarō*. La versione esposta da Yei Theodora Ozaki termina con la morte del protagonista, ma ne esistono altre in cui questo viene trasformato in una gru e si incontra in seguito con la principessa tartaruga. In questo modo, il messaggio che passa è completamente ribaltato: il finale è una celebrazione della vita, e in un certo senso dell'eternità.
- **Lupo**: al contrario della fiaba occidentale, il lupo non si trova con frequenza all'interno dei racconti. Quando però compare ha un ruolo ben diverso: se in Occidente è un animale malevolo che minaccia il genere umano, in Giappone

---

<sup>21</sup> Kawai, Hayao. *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Dallas, TX: Spring Publications, 1988.

<sup>22</sup> <https://www.fictionpress.com/s/1629842/1/A-Comparison-of-Western-and-Japanese-Fairytales>.

<sup>23</sup> <http://pweb.sophia.ac.jp/britto/deekid/task17/yoshi17.html>.

<sup>24</sup> Kawai, Hayao. *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Dallas, TX: Spring Publications, 1988.

rappresenta il protettore dei villaggi e dei suoi abitanti, offrendosi spesso di scortarli nella foresta.<sup>25</sup>

- **Coniglio:** curioso è anche il ruolo del coniglio, che in Occidente rappresenta la codardia e la debolezza. Nelle fiabe giapponesi invece è un animale coraggioso e intelligente (vedi *Kachi-kachi yama*).

#### 3.3.4 *Figure mostruose*

Nell'universo giapponese non esistono fate, elfi, nani, gnomi e streghe. Come già spiegato nel paragrafo precedente, l'elemento magico è spesso nelle mani degli animali o esseri soprannaturali, quali spiriti e fantasmi. La fiaba giapponese non è comunque sia sprovvista di mostri abominevoli e cannibali. Tra questi il più frequente è l'*oni* 鬼 (*Momotarō*, *Urashima Tarō*), figura umanoide simile all'orco che di solito viene rappresentata con corna, enormi artigli e lunghi capelli. *Yama-uba* 山姥 è invece una terribile donna si nutre di carne umana e che vive solitamente in montagna (*Yama* 山 significa appunto *montagna*). Possiede una bocca sulla testa, nascosta tra i capelli, con la quale divora gli esseri umani.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> <https://www.fictionpress.com/s/1629842/1/A-Comparison-of-Western-and-Japanese-Fairytales>.

<sup>26</sup> Ma è anche capace di sentimenti materni, poiché nel celebre racconto di *Kintarō*, bambino dalla forza straordinaria, è colei che si occupa di crescere ed accudire il piccolo eroe.

## Conclusioni

Abbiamo potuto constatare da quest'analisi che la fiaba popolare giapponese è ben diversa da quella a cui siamo abituati nel mondo occidentale; in fin dei conti il nipote dell'etnologo russo Chistov, ascoltando l'avventura di *Urashima Tarō*, non poteva che essere confuso.

Alla luce di quanto detto nei precedenti capitoli, si possono trarre le seguenti conclusioni, risultato di un'analisi attenta delle dieci fiabe menzionate:

In primis è diversa la struttura, specie per quanto riguarda il finale delle storie; come visto non è detto debbano finire con un lieto fine per come noi occidentali lo intendiamo. Racconti come quello di *Urashima Tarō*, *Kaguya-hime*, *Uguisu no sato* e *Tsukimiso no yome* lasciano nel lettore (o nell'ascoltatore) un senso di amarezza (*aware*). Anche la ricompensa che talvolta è concessa ai protagonisti è diversa dal solito coronamento del sogno d'amore a cui siamo abituati: l'eroe giapponese, infatti, riceve immense ricchezze a seguito delle sue buone azioni.

La seconda differenza riguarda i protagonisti; in generale sono maschili, a testimonianza della forte influenza patriarcale. Tuttavia, non mancano di certo donne intraprendenti e con un ruolo attivo all'interno della storia. L'età spazia dai giovanissimi fino agli anziani, e i primi di solito intraprendono un percorso formativo nel corso del racconto che li porterà a crescere interiormente e a diventare adulti. La frequente apparizione di figure anziane, che è invece molto rara in Occidente, rispecchia la psicologia del paese, fortemente attaccato alla tradizione. Il giovane è tenuto a portare rispetto verso queste figure e deve ascoltare i loro consigli; *Momotarō* o *Issun-bōshi* non sarebbero mai partiti senza aver prima ricevuto il consenso dei genitori. L'eroe occidentale, invece, nelle storie si mostra più giovane e intraprendente, prendendo iniziative individualmente.

Molto spazio è dato agli animali, che compaiono in ben sette delle dieci storie presentate nel secondo capitolo, e le figure appartenenti alla dimensione fantastica sono ben diverse da quelle a cui siamo abituati.

È interessante inoltre fare un appunto sulla natura dei personaggi; solo raramente si può classificare una tipologia di personaggio come appartenente alla categoria dei buoni o a quella cattivi. Esistono vecchiette buone come la mo-

glie che compare in *Hanasaka-Jiisan* e vecchie perfide e avare come in *Shitakiri-suzume*; esistono *tanuki* capaci di uccidere (*Kachikachi-Yama*) e altri grati e disposti ad aiutare (*Bunbuku-Chagama*); *Yama-uba* è un essere perfido e cannibale, ma anche una madre attenta e amorevole (*Kintarō*). La natura umana è ambivalente, ciascuno ha sia un lato buono sia un lato cattivo, per questo si deve dare la possibilità a tutti di redimersi.

Venendo ai contenuti morali, il perdono e il pentimento sono appunto temi che si affrontano nei racconti giapponesi (come in una versione di *Shitakiri-suzume*); altre sono il rispetto per i genitori (*Momotarō*, *Urashima Tarō*, *Issun-bōshi*, *Kaguya-hime*, *Saru-Kani Kassen*), la generosità e la condanna dell'avarizia (*Hanasaka-Jiisan*, *Shitakiri-suzume*), il rispetto degli animali (*Momotarō*, *Hanasaka-Jiisan*, *Urashima-Tarō*, *Shitakiri-suzume*, *Bunbuku-chagama*). Non compaiono invece temi etici nelle dieci fiabe occidentali che sono risultate dallo studio di Bloomington (si rimanda all'Appendice, allegato C), dove l'unica critica che viene mossa è verso la vanità.

Infine, abbiamo visto che la bellezza della natura è la protagonista indiscussa delle fiabe giapponesi. Un finale che termina con una contemplazione della natura e che lascia con una sensazione di tristezza è spesso preferibile a un "e vissero tutti felici e contenti" derivato dal compimento di azioni eroiche.

Come sostiene Hayao Kawai in *The Japanese Psyche* (1988), la fiaba non è altro che lo specchio della nostra psiche e del nostro ego: l'ego occidentale è rappresentato da un eroe, rigorosamente uomo, che uccide un dragone; le fiabe occidentali sono improntate all'azione e in generale usano temi che ruotano tutti attorno all'ego maschile, quali la forza fisica e il coraggio. E l'ego giapponese invece? Kawai argomenta che ruota attorno a quello femminile. A prima vista può sembrare strano considerando il fatto che il Giappone è una società patriarcale, ma è anche sorprendentemente vero. Indipendentemente dal sesso dei personaggi, infatti, i contenuti fiabeschi vengono trattati in maniera totalmente differente, e una contrapposizione uomo-donna in questo caso è efficace per creare un contrasto: non si valorizza l'azione, bensì la dimensione interiore; un uomo può essere debole e fragile (*Urashima-Tarō* o il protagonista di *Uguisu no sato*), e si può sorprendere e fermare ad ammirare l'immensa bellezza di una primula in primavera o i ciliegi in fiore di un giardino incantato in fondo al mare. Ecco, direi che ciò che meglio rappresenta l'io giapponese è lo splendore del giardino del Palazzo del Re Drago.

# Appendice

Allegato A. Momotarō: Esempio di Kusazōshi<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Le seguenti illustrazioni sono tratte da: Franci, Sergio. *Takejiro Hasegawa E Le Fiabe Giapponesi Del Museo Stibbert*. Livorno: Sillabe, 2008, pp.37-45.

明治十八年  
八月十七日  
版權  
免許  
九月出版  
ダビッドタムソン  
譯述

**KOBUNSHA**  
No. 2, Minami Sayegicho.  
**TOKIO**  
出版所  
**弘文社**  
東京橋區南佐新木町貳番地  
東京

**MOMOTARO**



OR  
**Little Peachling.**

**A** long long time ago there lived an old man and an old woman. One day the old man went to the mountains to cut grass; and the old woman

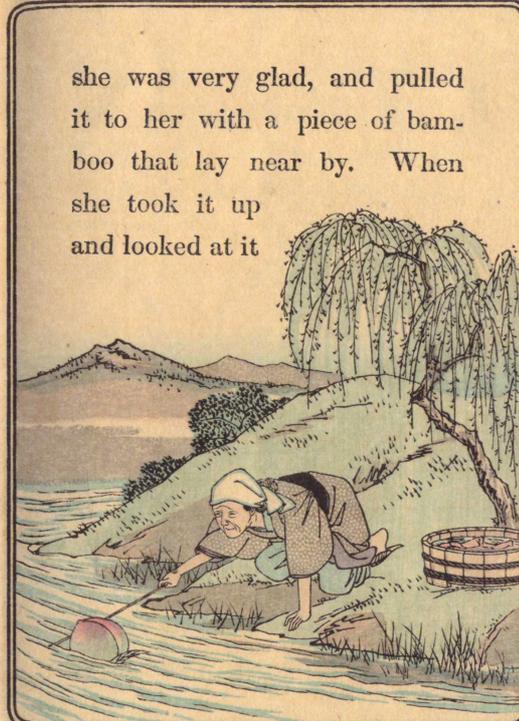
Tanto tanto tempo fa c'erano un uomo ed una donna ormai anziani. Un giorno il vecchio andò sulle montagne a raccogliere dell'erba, mentre la moglie



went to the river to wash clothes. While she was washing a great big thing came tumbling and splashing down the stream. When the old woman saw it

andò al fiume a lavare i panni. Mentre questa stava lavando, qualcosa di molto grosso arrivò galleggiando sull'acqua. Quando l'anziana signora lo vide,

she was very glad, and pulled it to her with a piece of bamboo that lay near by. When she took it up and looked at it



si rallegrò, raccolse un pezzo di bambù che le stava vicino, e con questo fermò la cosa portandosela fino a riva. Quando la prese e la guardò,

Allegato A – Momotarō: Esempio di Kusazōshi

she saw that it was a very large peach. She then quickly finished her washing and returned home intending to give the peach to her old man to eat.

When she cut the peach in two, out came a child from the large kernel. Seeing this the old couple rejoiced, and named the child Momotaro, or Little Peachling, because he came out of a peach. As both the old people took good care of him, he grew and became strong and enterprising. So the old couple had

their expectations raised, and bestowed still more care on his education.



la donna si accorse che si trattava di un'enorme pesca. Velocemente si sbrighò a lavare i panni e tornò a casa, volendo mangiarla assieme al marito.

Quando la donna tagliò in due la pesca, dal nocciolo aperto uscì un bambino! Appena i due anziani lo videro

ne furono felicissimi e gli dettero il nome di Momotaro, (che potremmo tradurre con Pescolino), visto che era nato da una pesca. I due si presero gran cura del bambino, che crebbe forte e coraggioso. I genitori, molto orgogliosi di lui, si preoccuparono anche della sua educazione.



Momotaro finding that he excelled every body in strength determined to cross over to the island of the devils, take their riches, and come back. He at once consulted with the old

man and the old woman about the matter, and got them to make him some dumplings. These he put in his pouch. Besides this he made every kind of preparation for his journey to the island of the devils and set out.

Then first a dog came to the side of the way and said; "Momotaro! What have you there hanging at your belt?" He replied: "I have some of the very best Japanese millet dumplings." "Give me one and I will go with you," said the

Una volta cresciuto, e ormai consapevole della propria forza, Momotaro decise di raggiungere l'isola dei demoni per prendersi le loro ricchezze. Comunicò la propria decisione ai due anziani genitori pregandoli solamente di preparargli qualche focaccia di miglio, che mise in una piccola sacca. Dopo aver fatto tutti i

preparativi necessari Momotaro si mise in viaggio. Mentre era in cammino, un cane si avvicinò al bordo della strada e disse: "Momotaro! Cosa c'è attaccato alla tua cintura?" Momotaro rispose: "Ho le focaccine di miglio più buone di tutto il Giappone." "Dammene una e ti accompagnerò nel tuo viaggio," disse

Allegato A – Momotarō: Esempio di Kusazōshi

dog. So Momotaro took a dumpling out of his pouch and gave it to the dog. Then a monkey came and got one the same way. A pheasant also came flying and said: "Give me a dumpling too, and I will go along with you." So all three went along with him. In no time they arrived at the island of the devils, and at once broke through the front gate; Momotaro first; then his three followers. Here they met a great multitude of the devil's retainers who showed fight, but



il cane. Così Momotaro prese una delle focacce dalla sua piccola sacca e la dette al cane. Subito arrivò una scimmia e ripetendo l'offerta del cane ottenne la sua focaccia e si unì al gruppo. Infine arrivò volando un fagiano che disse: "Dai una focaccina anche a me e anche io ti seguirò." E così tutti

e tre si unirono a Momotaro. In breve tempo arrivarono all'isola dei demoni e senza indugiare entrarono dal portone principale, Momotaro per primo, poi i suoi tre compagni. Qui incontrarono una quantità enorme di demoni pronti a combattere, ma



they pressed still inwards, and at last encountered the chief of the devils, called Akandoji. Then came the tug of war. Akandoji made at Momotaro with an iron club, but Momotaro was ready for him, and dodged him adroitly. At last they grappled each other, and without difficulty Momotaro just crushed down Akandoji and tied him with a rope so tight that he could not even move. All this was done in a fair fight.

After this Akandoji the chief of the devils said he would surrender all his riches. "Out

i quattro non si fermarono continuando fino a raggiungere il capo dei demoni chiamato Akandoji. Iniziò una battaglia furiosa. Akandoji attaccava Momotaro con una clava di ferro, ma Momotaro era sempre pronto a schivare i colpi. In breve i due si avvinghiarono e senza difficoltà Momotaro

atterrò Akandoji legandolo con una corda, così stretto che il demone non poteva nemmeno muoversi. Tutto il combattimento si svolse molto lealmente. A quel punto il capo dei demoni si arrese dicendo che avrebbe consegnato tutte le sue ricchezze. "Bene,

Allegato A – Momotarō: Esempio di Kusazōshi

with your riches then:" said Momotaro laughing. Having collected and ranged in order a great pile of precious things, Momotaro took them, and set out for his home, rejoicing, as he marched bravely back, that, with the help of his three companions, to whom he attributed all his success, he had been able so easily to accomplish his end.

Great was the joy of the old man and the old woman when Momotaro came back. He feasted every body bountifully, told many stories of his



portamele!" disse ridendo Momotaro. Avendo raccolto e sistemato un gran mucchio di cose preziose, Momotaro se le caricò in spalla e ripartì verso casa. Mentre stavano camminando, rallegrandosi ammise che senza il coraggioso aiuto dei suoi tre

amici la sua missione non sarebbe stata così facile. Enorme fu la gioia dei due anziani nel rivedere Momotaro tornare sano e salvo. Lui da parte sua salutò tutti affettuosamente e raccontò tutte le sue

adventure, displayed his riches, and at last became a leading man, a man of influence, very rich and honorable; a man to be very much congratulated indeed!!



avventure mostrando i tesori raccolti. In seguito Momotaro divenne un uomo molto importante, ricco e onorevole; un uomo di cui si poteva essere veramente fieri!

## Allegato B. Classificazione delle fiabe giapponesi

### Types of Japanese Folktales

By

KEIGO SEKI

#### CONTENTS

Preface .....	2
Bibliography .....	8
I. Origin of Animals. No. 1-30 .....	15
II. Animal Tales. No. 31-74 .....	24
III. Man and Animal .....	43
A. Escape from Ogre. No. 75-88 .....	43
B. Stupid Animals. No. 87-118 .....	49
C. Grateful Animals. No. 119-132 .....	63
IV. Supernatural Wives and Husbands .....	69
A. Supernatural Husbands. No. 133-140 .....	69
B. Supernatural Wives. No. 141-150 .....	74
V. Supernatural Birth. No. 151-165 .....	80
VI. Man and Waterspirit. No. 166-170 .....	87
VII. Magic Objects. No. 171-182 .....	90
VIII. Tales of Fate. No. 183-188 .....	95
IX. Human Marriage. No. 189-200 .....	100
X. Acquisition of Riches. No. 201-209 .....	106
XI. Conflicts .....	111
A. Parent and Child. No. 210-223 .....	111
B. Brothers (or Sisters). No. 224-233 .....	119
C. Neighbors. No. 234-253 .....	123
XII. The Clever Man. No. 254-262 .....	136
XIII. Jokes. No. 263-308 .....	141
XIV. Contests. No. 309-326 .....	152
XV. Osho and Kozo (Priest and his Acolyte). No. 327-344 .....	159
XVI. Lucky Accidents. No. 345-356 .....	166
XVII. Fools and Numskulls .....	173
A. Fools. No. 357-385 .....	173
B. Blunderers. No. 386-399 .....	182
C. Village of Numskulls. No. 400-417 .....	188
D. Foolish Son-in-Law. No. 418-441 .....	193
E. Foolish Daughter-in-Law. No. 442-452 .....	205
XVIII. Formula Tales. No. 453-457 .....	209
Supplement. No. 458-460 .....	211

Allegato B – Classificazione delle fiabe giapponesi di Keigo Seki,  
in *Types of Japanese Folktales* (1966)

4

KEIGO SEKI

ever, was interrupted by the outbreak of the Great War. After the war, besides the advance of dilettants in this field, there appeared some earnest local workers, and many texts are still written down by them.

In order to write down the versions in which the least possible influence from literary sources is found, they tried to choose the narrators of advanced age and of comparatively low education. Most of the narrators were peasants or fishermen and their families. Among them there were twenty narrators who remembered more than thirty stories, and five or six among them remembered more than a hundred stories. They were all very old and the numbers of men and women were equal. The tales collected are of the following types:

I. Origin of animals	556	(5.21%)
II. Animal tales	878	(8.23%)
III. Man and ogre		
A. Escape from ogre	463	(4.33%)
B. Stupid animals	674	(6.32%)
C. Grateful animals	231	(2.17%)
IV. Supernatural wives and husbands		
A. Supernatural husbands	434	(4.07%)
B. Supernatural wives	343	(3.27%)
V. Supernatural birth	423	(3.97%)
VI. Man and water spirit	125	(1.18%)
VII. Magic objects	162	(1.52%)
VIII. Tales of fate	220	(2.07%)
IX. Human marriage	286	(2.68%)
X. Acquisition of riches	248	(2.33%)
XI. Conflicts		
A. Parent and child	576	(5.40%)
B. Brothers (or sisters)	122	(1.15%)
C. Neighbors	975	(9.14%)
XII. Clever man	176	(1.65%)
XIII. Jokes	310	(2.90%)
XIV. Contests	427	(4.00%)
XV. Priest and his acolyte	589	(5.52%)
XVI. Lucky accidents	413	(3.87%)
XVII. Fools and numskulls		
A. Fools	384	(3.60%)
B. Blunderers	210	(2.00%)
C. Village of numskulls	322	(3.02%)
D. Foolish son-in-law	627	(5.88%)
E. Foolish daughter-in-law	163	(1.53%)
XVIII. Formula tales	214	(2.01%)
Supplement (unclassified)	123	(1.15%)

# Allegato C. Temi etici a confronto

Da Lanham e Shimura (1967)

FOLKTALES TOLD AMERICAN AND JAPANESE CHILDREN

41

Table 4. *Ethical Themes Appearing in Western and Japanese Stories*  
(x—usual, c—common, r—rare)

Western Stories	Greed	Kindness to Animals	Vendetta	Retribution		Vanity	Forgiveness	Change of Character*
				Reward	Punishment			
"Cinderella"	..	..	..	x	f	x	c	..
"Hansel and Gretel"	..	..	..	x	x	..	..	..
"Jack and the Beanstalk"	..	..	c	f	x	..	..	..
"Little Red Riding Hood"	..	..	..	..	x	..	..	..
"Rapunzel"	..	..	..	x	..	..	..	..
"Rumpelstiltskin"	..	..	..	..	..	..	..	..
"Sleeping Beauty"	..	..	..	x	..	..	..	..
"Snow White"	..	..	..	x	x	x	..	..
"The Three Bears"	..	..	..	..	..	..	..	..
"Three Little Pigs"	..	..	..	..	x	..	..	..
Japanese Stories								
"Hanasaka-jijii"	x	x	..	x	x	..	f	f
"Issun-boshi"	..	..	..	x	..	..	..	..
"Kachikachi-yama"	..	..	x	..	x	..	f	..
"Kaguya-hime"	..	..	..	..	..	..	..	..
"Kobutori-jijii"	c	..	..	x	x	..	..	..
"Momotarō"	..	x	..	x	x	..	x	c
"Saru-Kani Kassen"	x	..	x	..	x	..	c	f
"Shitakiri-suzume"	x	x	..	x	x	..	f	c
"Urashima Tarō"	..	x	..	x	..	..	..	..
"Banbuku-chagama"	..	x	..	x	..	..	..	..

\* This category refers to the reform of an essentially mean person.

## Allegato D. Storia della Moglie-Fiore

### Flower Wife<sup>1</sup>

Long, long ago there lived a young packhorse driver in a village in the mountains. He had a beautiful voice. He always got up early in the morning and cut grass for his horse, singing packhorse driver's songs. He was making a living by pulling the horse with customers on its back, who wanted to go over the mountains.

One evening when he came home from work, he found a young woman, a total stranger to him, standing alone in front of his shabby house. He had never met such a beautiful woman in his life. The woman approached him and said,

"I wanted to go over this mountain, but I'm afraid I can't make it as the sun is setting now. If you don't mind, could you give me a one-night stay?"

He stared at her for a while in surprise and said timidly, "I don't think it's a good idea for you to stay at my house. I live alone by myself and what's worse I'm so poor that I can't serve you enough food for supper tonight."

The woman said, "Please don't worry about food. I'll prepare supper. So would you let me stay with you?"

Before he gave her his permission, she entered the house and began to work like a bee for him. While making supper, she tidied up the room, washed his clothes and so on. When supper was ready, his house became spotless.

She said to him after supper, "It must be inconvenient for you to live alone. I'll stay with you longer to help your everyday life."

Eventually, she stayed with him for a long time, and became his wife. In this way, they started their sweet and happy life.

One early morning, he came back with an armful of grass from the mountains and threw it in the manger in the barn to feed his horse. He noticed a beautiful evening primrose among the grass he had cut.

"How beautiful this flower is!" picking it up, he cried to his wife, "Come here, my sweetheart. I found a beautiful flower among the grass I cut this morning. Come and see it right away." But there was no answer from her.

"My sweetheart! Where are you?" He looked for her here and there until he found her lying herself on the kitchen floor. "What's the matter with you? Are you feeling okay?" he raised her head on his arms. She said to him in a hollow voice, "I used to listen to your songs every morning, nice packhorse driver's songs. My dream was to get married to such a nice singer with a beautiful voice, and my dream has come true, I could be your wife. I've lived a happy life with you so far. To tell you the truth, I am a spirit of an evening primrose which you cut this morning. Once being cut, my life is over. But I was so happy to have been your wife. Thank you very much."

Saying so, she became unconscious in his arms and soon passed away.

---

<sup>1</sup> <http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Gaien/7211/kudos15/tukimiso.html>.

## Allegato E. La casa degli usignoli

### The Bush Warblers' Home<sup>1</sup>

Once upon a time, there was a young woodcutter who lived at the foot of a mountain. One day as he went up into the mountain, he was amazed to find a splendid estate in the middle of a meadow. Although he had been cutting wood for his life around the area, he had never even heard of such a place.

He felt quite strange, and so he approached the mansion cautiously. When he entered the grounds, it was utterly silent inside. Not a soul seemed to be around. He went further and soon came upon an immense garden deeply veiled in mist but filled with flowers and the songs of various birds. Finally the woodcutter came to the entrance of the mansion itself. To his surprise, a beautiful woman came to greet him.

"Why have you come?" she asked.

"Well, it was such a beautiful day today that I began walking in high spirits, and so I just happened to come to this place."

The woman looked at him for a while, and she seemed to think he was an honest person.

"You came here at just the right time." She said.

"Would you do me a favor?" she asked.

"What would you like me to do, madam?" he replied.

"Well, it is a beautiful day today so I, too, would like to go to town now.

Would you please house sit for me while I am gone?" she asked.

"That's no problem," the woodcutter replied without hesitation.

"However, while I am gone, do not look into the next room," she said firmly.

The woodcutter accepted her condition also with no hesitation. The woman left for town reassured.

The woodcutter was now all alone in the mansion. He began to get anxious about the next room which the woman had told him not to look in.

Soon, however, he lost his resolve. He opened the sliding door and looked inside. There were three beautiful maidens cleaning the room, but as he peeked they disappeared as though they were birds flying away. He thought this was curious.

Then he opened the second room. And there was a tea kettle simmering on a bronze hibachi. The sound was like a breeze blowing through pine trees. There was also a golden screen decorated with Chinese-style paintings, but no one was behind it.

As he opened the third room, there were bows and arrows and armor on display.

The fourth room was a horse stable, in which there was a dark-bluish stallion with a gorgeous saddle bordered in gold and richly woven reins. It was kicking the floor. Its mane blew, and it looked like cedar trees in a storm.

---

<sup>1</sup>Kawai, Hayao. *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Dallas, TX: Spring Publications, 1988.

In the fifth room he saw displayed a red lacquer table with lacquer bowls, Chinese plates, and so forth.

As he entered the sixth room, there was a white-gold bucket and a gold ladle. From the gold barrel, sake was dripping into seven jars underneath. He couldn't control himself as the wonderful aroma of the sake tantalized him. He tried to scoop some up with the golden ladle, and in no time he became tipsy.

The seventh room, spacious and blue, was filled with wonderful aromas of flowers, and there was also a bird's nest. He saw that it held three little eggs.

The woodcutter casually picked one up to look at it, but dropped it and broke it accidentally. Thereupon a little bird hatched from the egg, and the bird flew away crying, "Ho Ho Ho Kekkyo!" He dropped the second one and the third one also. Both times, the same as the first: a little bird hatched and flew away, "Ho Ho Ho Kekkyo!"

The woodcutter was dumbfounded, stood there dazed. Just at that moment, the woman came back from town and, seeing the woodcutter, she cried and cried reproachfully, "No one is less trustworthy than a human! You broke your promise and killed my three daughters! How I miss them! Ho Ho Ho Kekkyo..." she cried as she turned into a bush warbler and flew away.

Looking in the direction the bird had disappeared, he picked up his axe beside him and yawned and took a big stretch. It was said that when he regained his senses he found himself standing in the middle of the meadow without a trace of the splendid mansion to be seen.

# Allegato F. Tabella dei protagonisti

da Lanham & Shimura (1967)

Table 2. Sex and Age of Heroes and Villains Appearing in Japanese and Western Stories. (a—adult, y—youth, c—child at the end of the story)\*

Western Stories	Age	Hero† Sex		Age	Villain† Sex	
		Male	Female		Male	Female
"Cinderella"	y	..	x	a-y	..	x
"Hansel and Gretel"	c	x	x	a	..	x
"Jack and the Beanstalk"	c-y	x	..	a	x	..
"Little Red Riding Hood"	c	..	x	..	..	..
"Rapunzel"	y	..	x	a	..	x
"Rumpelstiltskin"	y	..	x	a	x	..
"Sleeping Beauty"	y	..	x	a	..	x
"Snow White"	y	..	x	a	..	x
"The Three Bears"	c	..	x	..	..	..
"Three Little Pigs"	c-y	x	..	..	..	..
Japanese Stories						
"Hanasaka-jijii"	a	x	..	a	x	..
"Issun-bōshi"	y	x	..	a	x	..
"Kachikachi-yama"	..	..	..	..	..	..
"Kaguya-hime"	y	..	x	..	..	..
"Kobutori-jijii"	a	x	..	a	x	..
"Momotarō"	y	x	..	a	x	..
"Saru-Kani Kassen"	..	x	..	..	x	..
"Shitakiri-suzume"	a	x	..	a	..	x
"Urashima Tarō"	y	x	..	..	..	..
"Bunbuku-chagama"	a	..	..	..	..	..

\* In stories where a child becomes a youth at the end of the story he is placed in the latter category. When the category to which an individual belongs is ambiguous, then two classifications are used.

† Hero is defined as the principal figure with whom one empathizes; villain is defined as the individual engaged in unacceptable behavior.

Table 3. Western and Japanese Stories in Which Specified Characters Commonly Occur (r—rare but found in one or a few versions)

Western Stories	Witch	Good Fairies	Ogre*	Animals	Dwarfs or Elves	Other Supernatural Beings
"Cinderella"	..	x	..	x	..	..
"Hansel and Gretel"	x	..	..	x	..	..
"Jack and the Beanstalk"	..	r	x	..	..	..
"Little Red Riding Hood"	..	..	..	x	..	..
"Rapunzel"	x	..	..	..	..	..
"Rumpelstiltskin"	..	..	..	..	x	..
"Sleeping Beauty"	..	x	r	..	..	..
"Snow White"	..	..	..	x	x	..
"The Three Bears"	..	..	..	x	..	..
"Three Little Pigs"	..	..	..	x	..	..
Japanese Stories						
"Hanasaka-jijii"	..	..	..	x	..	..
"Issun-bōshi"	..	..	x	..	..	..
"Kachikachi-yama"	..	..	..	x	..	..
"Kaguya-hime"	..	..	..	..	..	x
"Kobutori-jijii"	..	..	x	..	..	..
"Momotarō"	..	..	x	x	..	..
"Saru-Kani Kassen"	..	..	..	x	..	..
"Shitakiri-suzume"	..	..	..	x	..	..
"Urashima Tarō"	..	..	..	x	..	x
"Bunbuku-chagama"	..	..	..	x	..	..

\* Cannibalistic humans that typically consume children, *oni* in Japanese.

## **Bibliografia**

Aldi, Gino. *Educare Con Le Fiabe: Come Sviluppare L'intelligenza Emotiva Dei Bambini*. Milano: Enea, 2014.

Bendix, Regina, and Galit Hasan-Rokem. "Chapter 11: Japan." *A Companion to Folklore*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012.

Franci, Sergio. *Takejiro Hasegawa E Le Fiabe Giapponesi Del Museo Stibbert*. Livorno: Sillabe, 2008.

Frank, Arthur W. *Letting Stories Breathe: A Socio-narratology*. Chicago: U of Chicago, 2010.

Frédéric, Louis e Käthe Roth. *Japan Encyclopedia*. Cambridge, MA: Belknap of Harvard UP, 2002.

Haase, Donald. *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*. Westport, CT: Greenwood, 2008.

Kawai, Hayao. "The Forbidden Chamber Motif in a Japanese Fairy Tale." In *The Empire of Signs: Semiotic Essays on Japanese Culture*. Di Yoshihiko Ikegami. Amsterdam: J. Benjamins Pub., 1991.

Kawai, Hayao. *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon, 1995.

Kawai, Hayao. *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Dallas, TX: Spring Publications, 1988.

Marra, Michael F. *Essays on Japan: Between Aesthetics and Literature*. Leiden: Brill, 2010.

Mayer, Fanny Hagin. *Ancient Tales in Modern Japan: An Anthology of Japanese Folk Tales*. Bloomington: Indiana UP, 1985.

Ozaki, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. New York: A.L. Burt, 1905.

Rourke, Lee. *A Brief History of Fables: From Aesop to Flash Fiction*. London: Hesperus, 2011.

Seki, Keigo. *Types of Japanese Folktales*. Tokyo: Society for Asian Folklore, 1966.

Tyler, Royall. *Japanese Tales*. New York: Pantheon, 1987.

## Sitografia

- . *A comparison of Western and Japanese Fairytales*, in <https://www.fictionpress.com/s/1629842/1/A-Comparison-of-Western-and-Japanese-Fairytales> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Bunbuku-Chagama*, in <http://web-japan.org/kidsweb/folk/bunbuku/bunbuku01.html> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Feudal Japan: 1185-1603*, in <http://www.facts-about-japan.com/feudal-japan.html> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Fiaba indovinello*, in [http://www.grimmstories.com/it/grimm\\_fiabe/fiaba\\_indovinello](http://www.grimmstories.com/it/grimm_fiabe/fiaba_indovinello) (WEB 18 sett. 2014).
- . *Fiaba*, in <http://www.treccani.it/> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Issun-Bōshi*, in <http://web-japan.org/kidsweb/folk/issun/issun01.html> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Japanese Religion*, in [http://www.skwirk.com/p-c\\_s-14\\_u-177\\_t-515\\_c-1913/japanese-religion/nsw/japanese-religion/medieval-and-early-modern-societies-japan/medieval-japanese-societal-structure](http://www.skwirk.com/p-c_s-14_u-177_t-515_c-1913/japanese-religion/nsw/japanese-religion/medieval-and-early-modern-societies-japan/medieval-japanese-societal-structure) (WEB 18 sett. 2014).
- . *Kaguya-Hime*, in <http://web-japan.org/kidsweb/folk/kaguya/index.html> (WEB 18 sett. 2014).
- . Kelley, Jane E. "Analyzing Ideology in a Japanese Fairy Tale." *The Looking Glass: New Perspectives on Children's Literature* 10.2 (2006), in <http://www.lib.latrobe.edu.au/ojs/index.php/tlg/article/view/101/97> (WEB 18 sett. 2014).
- . Lanham, Betty B. e Masao Shimura. "Folktales Commonly Told American and Japanese Children: Ethical Themes of Omission and Commission." *The Journal of American Folklore* 80.315 (1967): 33-48. JSTOR, in <http://www.jstor.org/stable/538416> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Monkeys and Foxes in Japanese Folktales*, in <http://pweb.sophia.ac.jp/britto/deekid/task17/yoshi17.html> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Periodo Heian*, in <http://www.sulgiappone.it/storia-giapponese/periodo-heian> (WEB 18 sett. 2014).
- . *Shitakiri-Suzume*, in <http://web-japan.org/kidsweb/folk/suzume/suzume01.html> (WEB 18 sett. 2014).
- . *What Is Myth?*, in <http://saleonard.people.ysu.edu/What%20is%20Myth.html> (WEB 18 sett. 2014).
- . Zipes, Jack. "The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales: Human Communication and Memetics." *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton, NJ: Princeton UP, 2012, in <http://press.princeton.edu/chapters/s9676.pdf> (WEB 18 sett. 2014).