

# Mantua Humanistic Studies

Volume XII

Edited by  
RICCARDO RONI



UNIVERSITAS  
STUDIORUM

The scientific series “Mantua Humanistic Studies” (ISSN 2612-0437) is devoted to collect studies, proceedings, and papers in the field of Humanities. Every volume is peer-reviewed, and is published with its own ISBN code. A full electronic version (PDF) of the volume is shared for free in “Gold Open Access” – and fully indexed – on Google Books database. Moreover, traditional paper copies are available for purchasing at major booksellers. Peer-reviewing process for MHS is operated on each proposed essay, and can be conducted by members of Publisher’s Scientific Committee or by external reviewers. Every single Author accepts his own full responsibility for the originality and paternity of the published text. Accepted topics of MHS include the whole field of Humanities, and namely: Anthropology, Archaeology, Arts (Visual Arts, Architecture), Classics, Philology, Philosophy, Law and Politics, Linguistics, Literature, Sociology, Economics. Correspondent scientific classification in Italy covers the following fields (cf. D.M. 855/2015): Area 10 “Scienze dell’antichità, filologico-letterarie e storico-artistiche”; Area 11 “Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche, psicologiche”; Area 12 “Scienze giuridiche”; Area 13 “Scienze economiche e statistiche”; Area 14 “Scienze politiche e sociali”.

International Scientific Committee:

Edoardo Scarpanti (Direttore), Accademia Nazionale Virgiliana

Paolo Carpeggiani, Politecnico di Milano

Sarah Cockram, University of Edinburgh, U.K.

Alberto Grandi, Università degli Studi di Parma

Beatrice Nicolini, Università Cattolica del Sacro Cuore

Luisa Mucciante †, Università degli Studi “G. d’Annunzio” di Chieti-Pescara

Riccardo Roni, Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo”

Donald C. Sanders, Samford University, Birmingham (AL), U.S.A.

© 2020, Universitas Studiorum S.r.l. - Casa Editrice

via Sottoriva, 9 - 46100 Mantova (MN)

P. IVA 02346110204

[www.universitas-studiorum.it](http://www.universitas-studiorum.it)

Progettazione grafica di Collana:

Ilari Anderlini, Art Director

Foto in copertina: Veduta di San Benedetto Po

© CC BY-ND 2.0, Luigi Diego Di Donna (2019)

Impaginazione e redazione:

Luigi Diego Di Donna

Prima edizione nella Collana “Mantua Humanistic Studies” ottobre 2020

Finito di stampare nell’ottobre 2020

ISBN 978-88-3369-101-5

## Summary

Il delicato bilanciamento tra esigenze securitarie relative alle donne autrici di reati ostativi e la tutela della salute psichico-fisica dei bambini ultradecenni portatori di handicap totalmente invalidanti <i>Giovanni Chiola</i>	5
The trap of perception. The reduction of the moral cost in institutional communication on the government's migration policies Conte I <i>Daniele Ungaro</i>	31
L'islam contro gli islamisti. Reazioni musulmane alle rivendicazioni del cosiddetto "Stato islamico" <i>Paola Pizzo</i>	61
L'intreccio tra religione e politica in Egitto da Nasser a Mubarak <i>Paola Pizzo</i>	95
Violenza di genere nell'era multimediale <i>Maria Grazia Ferrari</i>	137
Dalla diglossia al bilinguismo. Lingua creola e francese in <i>Case à Chine</i> di Raphaël Confiant <i>Antonio Gurrieri</i>	151
Il dibattito storiografico sulla congiuntura del Trecento e la Peste Nera del '48 <i>Luciana Petracca</i>	169
The palm and pomegranate. Post-normal science and land policies. The case of the Trans Adriatic Pipeline (TAP) <i>Daniele Ungaro</i>	205
Quantitativ-qualitative Exploration von Diskursmerkmalen und crosslingualen Aspekten <i>Iris Jammernegg</i>	229
Considerazioni sulla prospettiva di Pomponio Gaurico <i>Stefano Marconi</i>	259
Lingue straniere nella scuola dell'infanzia: situazione e prospettive <i>Antonio Castorina</i>	281
Historical Fragments Preserved by the Indirect Tradition: Some Evaluations from Theory to Practice <i>Marina Polito</i>	299

<i>Mushishi</i> : ricreare l'armonia fra uomini, spiriti e natura in un manga <i>Slvia Rivadossi</i>	317
Il ruolo del sangue nell'iconografia della dea Chinnamastā <i>Camilla Cibebe</i>	337
Overview of privacy and data protection framework in EU law <i>Laman Yusufova</i>	355
Diritti patrimoniali e diritti morali nel diritto d'autore. Sul commento civilistico della legge n. 633 del 1941, tra normativa interna ed europea, a distanza di quasi ottant'anni dall'entrata in vigore <i>Fabrizio Cesareo</i>	393
La capacità contributiva quale caposaldo di equità, ugualianza e dignità dell'uomo <i>Daniela Lafratta</i>	423
A Linguistic Semantic Text-Mining for Multiword Units <i>Alberto Postiglione, Mario Monteleone</i>	445
Is the Sentence 'What I Am Hereby Asserting Is True' Meaningful? Philosophical Logic Matters <i>Stefano Colloca</i>	461
Angela da Foligno y Elisabeth de Hungría en el <i>Floreto de Sant Francisco</i> [Sevilla 1492] y en la librería de Isabel la Católica (1451-1504) <i>Juana Maria Arcelus Ulibarrena</i>	477
La pesca delle oloturie come specie protetta tra principio di precauzione e responsabilità <i>Fabrizio Cesareo</i>	515
The Reality of Consciousness and Its Logical Intermittences: from Hegel to Bergson <i>Riccardo Roni</i>	529
Nietzsche und die Dekonstruktion von Identitäten: Die „Freigeister“ in den interkulturellen Gesellschaften <i>Riccardo Roni</i>	563
Il movimento liturgico e l'eredità del modernismo nelle pagine della Rivista del clero italiano <i>Luca Barbaini</i>	595
Musica sacra e riforma della Chiesa in Raffaele Casimiri <i>Luca Barbaini</i>	615

# ***Mushishi*: ricreare l'armonia fra uomini, spiriti e natura in un manga**

SILVIA RIVADOSSI  
Università Ca' Foscari Venezia

## **Abstract**

By looking at the different products of Japanese popular culture between the late 20th century and the first decades of the 21st century, it is possible to notice that several religious symbols, themes and concepts are represented and re-negotiated in many ways. To illustrate this process of intertwining media and religion, with specific reference to the representation of the shamanic actor and role, this paper investigates the case of Urushibara Yuki's manga *Mushishi*. The analysis of the manga shows that the religious/shamanic elements, among which stands the aim of revitalizing the connection between humans and nature, can be traced back to both the Japanese shamanic "tradition" and the so-called "new spirituality".

## **Keywords**

*Mushishi*, manga and religion, shaman, new spirituality, nature.

*Shamanic imagery does not form a coherent system, still less an ideology. It is a collection of representations, part of which appear here and there in the cultures of the region [Northern Asia], and these pieces can be used by anyone in a variety of ways [...].*

Caroline Humphrey (1996: 192)

## **1. Introduzione**

Osservando i diversi prodotti della cultura popolare giapponese degli ultimi decenni risulta evidente una ripresa di immaginari religiosi, di simboli, temi, concetti che contribuiscono alla creazione (o ri-creazione) di specifici discorsi. Per meglio comprendere la funzione della sfera religiosa

nella contemporaneità è quindi essenziale prendere in considerazione anche le sue rappresentazioni mediatiche, come afferma, fra gli altri, MacWilliams (2012: 599). A questo fine è utile il concetto di *shūkyō asobi* coniato da Jolyon Baraka Thomas (2007) unendo i termini *shūkyō*, “religione”, e *asobi*, “gioco, divertimento”: nello studio della relazione fra i prodotti della cultura popolare e la sfera religiosa è da tener presente che l'intrattenimento del consumatore ha un ruolo importante, pur con diversi gradi e sfumature.<sup>1</sup> Come sostiene Thomas, è però impossibile tracciare una netta linea di confine fra ciò che è religione e ciò che invece è intrattenimento e bisogna considerare i due come fili intrecciati.

Fra i vari motivi religiosi che vengono rimaneggiati dai media, un caso interessante è quello degli immaginari legati alla figura sciamanica e al suo ruolo: in diversi media si riscontrano infatti tracce di un ripresa del tema sciamanico che si lega alle caratteristiche delle espressioni della cosiddetta nuova spiritualità, generando un discorso nuovo o, meglio, rinnovato.<sup>2</sup> In particolare, l'analisi proposta in questo articolo si concentra su un manga di successo, *Mushishi*, nel quale emerge il principale immaginario contemporaneo legato al ruolo dell'attore sciamanico, quello che lo vede come necessario fautore di una ri-armonizzazione del rapporto fra l'individuo e la natura.

L'importanza di considerare i manga nello studio delle espressioni religiose giapponesi contemporanee è stata sottolineata

---

1. Si veda anche Tanabe 2007.

2. Si veda Okabe, Saitō, Tsuda e Takeda 2001; Staemmler 2011; Rivadossi 2020.

con forza da Thomas che ritiene fondamentale l'analisi dei manga che presentano elementi religiosi in quanto

they reveal the popularity of apparently religious themes in a society where many people exhibit antipathy or apathy towards religion, but also because they sometimes prove to be the origins of doctrinal and ritual innovation, including the development of novel religious groups (Thomas 2012: 18).

Allo stesso tempo, come fa notare Mark MacWilliams, bisogna considerare che tali manga offrono ai lettori una serie di elementi religiosi che questi possono a loro volta rimaneggiare e utilizzare:

In other words, the religious 'image reservoir' of manga becomes a resource for readers/consumers to construct meaning and to express their hopes, joys, and fears. These images, the plots of their stories, and the activity of consuming them as a part of a mass cultural/social practice can become central means for readers/consumers to discover what is religiously or spiritually meaningful for them (MacWilliams 2012: 602).

I manga che rappresentano elementi e temi religiosi possono essere distinti in due categorie: manga "didattici" (Thomas 2012: 58-59), o "informativi" (MacWilliams 2012: 606-614), e manga "estetici" (Thomas 2012: 58-59), o "di intrattenimento" (MacWilliams 2012: 614-618). Mentre i primi si distinguono per un esplicito intento dell'autore di trasmettere informazioni sulla religione e, in alcuni casi, di convertire il lettore, i secondi, cui appartiene anche il caso di studio che sarà analizzato nelle pagine seguenti, non hanno intento religioso: la ripresa di elementi religiosi serve ai fini dell'intrattenimento dei lettori. Anche in questo secondo caso è tuttavia da tener presente quanto sottolinea MacWilliams:

they also serve as sources for ‘imaginative consumption’ for their readers, who use manga ideas and symbols to construct their sense of the self, the world, and the sacred (MacWilliams 2012: 595-596).

Un’analisi della ricezione dei manga non rientra negli intenti di questo articolo, ma sono comunque utili alcune brevi considerazioni sulla natura di questo medium. Innanzitutto, è da notare che la presenza di immagini (in genere in bianco e nero) e di onomatopee che consentono al lettore di immaginare suoni, consistenze e atmosfere fa sì che la fruizione del manga sia immediata, richiedendo certamente un minor sforzo interpretativo rispetto, ad esempio, a un romanzo. Non per questo il lettore è però passivo: è suo il compito di riempire gli spazi narrativi tra una scena e la successiva creando una linea di continuità nella storia, come sottolinea, fra gli altri, Thomas (2012: 27-30).<sup>3</sup> Infine, considerando che la storia si sviluppa in genere in più episodi, pubblicati con cadenza settimanale o mensile, è comprensibile come questo porti il lettore ad affezionarsi al manga e a sentirsi sempre più coinvolto emotivamente nel racconto e quindi, come accennato in precedenza, a utilizzare gli elementi del manga per costruire o ri-maneggiare la propria identità.

## 2. Caso di studio: *Mushishi*

Un esempio interessante di manga in cui l’elemento religioso contribuisce all’intrattenimento del lettore è *Mushishi*, un *seinen manga*<sup>4</sup> disegnato e scritto da Urushibara Yuki e comparso a puntate sul mensile *Afutanūn shizun zōkan* tra il

---

3. Si vedano anche i contributi pubblicati in MacWilliams 2008 e in Berndt e Richter 2006.

4. Manga indirizzato principalmente a un pubblico di giovani adulti.



1999 e il 2002 e su *Gekkan afutanūn* tra il 2002 e il 2008. Entrambe le riviste fanno capo alla casa editrice Kōdansha, che ha poi raccolto i vari capitoli del manga e li ha pubblicati in dieci volumi (*tankōbon*).<sup>5</sup> Nel 2013 Urushibara ha creato due nuovi episodi che sono stati poi raccolti nel 2014 in un *tankōbon* intitolato *Mushishi Tokubetsu-hen. Hihamukage* (Volume speciale di *Mushishi*. L'ombra che divora il sole). Nel 2003 *Mushishi* è stato premiato come miglior manga al Japan Media Arts Festival (*Bunkachō media geijutsusai*), un festival organizzato annualmente dal *bunkachō*, l'Agenzia per gli Affari Culturali. Nel 2006 ha inoltre vinto il Premio Kōdansha come miglior manga dell'anno. Nel 2007 sia il manga che la sua trasposizione in anime sono stati inseriti nell'elenco delle cento opere d'arte mediatica più rappresentative del Giappone.<sup>6</sup>

La storia si svolge per lo più in villaggi sperduti fra i monti o lungo le coste, dove la presenza preponderante della natura è una costante. Per quanto riguarda la contestualizzazione storica, la scrittrice e disegnatrice ha spiegato di aver ambientato il manga nel periodo a cavallo fra l'epoca Tokugawa (1600-

---

5. *Mushishi* è stato tradotto in inglese, italiano, francese, spagnolo e coreano.

6. In occasione della celebrazione dei primi dieci anni del Japan Media Arts, sponsorizzato dall'Agenzia per gli Affari Culturali, è stata promossa un'indagine al fine di stilare la lista delle cento opere ritenute più rappresentative del Giappone (*Nihon no mediageijutsu 100 sen*). All'indagine hanno risposto 33.884 persone, fra gente comune ed esperti nel mondo dell'arte mediatica (artisti, critici, editori, ecc.), contribuendo così alla costruzione di una classifica divisa nelle quattro categorie di "Art", "Entertainment", "Manga" e "Animation". (<https://web.archive.org/web/20120407035953/http://plaza.bunka.go.jp/hundred/hundred.html>).

1868) e il periodo Meiji (1868-1912). All'interno del manga non vi sono però rimandi storici espliciti. Un'eccezione è costituita dall'abbigliamento del protagonista: a differenza di tutti gli altri personaggi che indossano il kimono, infatti, egli adotta uno stile europeo moderno. Utilizza anche utensili di chiara provenienza europea, che lasciano presupporre un suo contatto con gli olandesi, unici stranieri ufficialmente ammessi in Giappone tra il 1639 e il 1853.

In *Mushishi* non vi è un riferimento diretto ed esplicito agli "sciamani". Tuttavia, come apparirà chiaro nella trattazione seguente, nel manga vi sono molti elementi che lo rendono a tutti gli effetti un esempio del contemporaneo rimaneggiamento della figura sciamanica.

Ogni episodio del manga è autoconclusivo e si costruisce attorno alla figura del protagonista, Ginko, che viaggia di villaggio in villaggio alla ricerca dei *mushi*,<sup>7</sup> svolgendo il ruolo di *mushishi*, ovvero "maestro dei *mushi*". Già nella prima pagina del primo volume si apprende che gli uomini, oltre che con animali e piante, convivono da sempre anche con entità non-umane chiamate appunto *mushi*. Il legame fra uomini, animali, piante e *mushi* è reso visibile fin dalle prime pagine del manga, quando Ginko spiega cosa sono i *mushi*, in cosa differiscono da uomini e piante e in cosa sono invece a loro collegati. Quella che emerge chiaramente è una visione del-

---

7. Il carattere *mushi* 蟲, oltre a significare letteralmente "insetti", "vermi", presenta un secondo significato legato alla tradizione religiosa popolare. Indica infatti spiriti malvagi e difficilmente controllabili che, una volta entrati in contatto con gli umani, possono generare problemi sia a livello fisico che a livello mentale ed emotivo. Per un approfondimento si vedano Laurent 2006 e Raveri 2014.

la realtà in cui il confine fra il mondo delle entità umane e quello abitato dalle entità non-umane è molto nebuloso. La natura, gli uomini e i *mushi* sembrano infatti essere accomunati dalla presenza di una coscienza.

I *mushi*, conosciuti anche come *midorimono*, “entità verdi”, sono entità primitive, “le entità più vicine alle forme più originarie della vita” (Urushibara 2000: 20). Come suggerisce il loro nome, si situano in una via di mezzo fra le entità spirituali e i microrganismi e, pur non essendo di per sé malvagi, possono creare problemi di varia natura se incontrano gli uomini ed entrano nei loro corpi. In questi casi entrano in azione i *mushishi*, che hanno le conoscenze e le capacità necessarie a guarire gli uomini e, allo stesso tempo, a liberare i *mushi* che li affliggono, restituendoli alla realtà di cui fanno parte.

L’approccio dei *mushishi* alla guarigione è di tipo olistico: viene posta attenzione su ogni singola componente dell’uomo al fine di capire a cosa è legato il problema che si intende risolvere. Una volta compresa la natura del *mushi*, si procede alla terapia vera e propria, con modalità che si avvicinano a quelle delle guarigioni operate da figure sciamaniche o terapisti spirituali.

I *mushi* assumono varie forme, da quelle di piante e animali (fra cui spicca soprattutto il serpente, figura di rilievo nella tradizione popolare giapponese) a quelle di oggetti, a forme immaginarie. In generale i *mushi* possono esser visti, oltre che dai *mushishi*, anche da alcuni bambini, in quanto in possesso di una sensibilità maggiore rispetto agli adulti. Le caratteristiche dei *mushi* sono di varia natura: ci sono *mushi* che possono far perdere la memoria, *mushi* che danno forma e realtà a quello che si vede in sogno, *mushi* che mangiano la

carta, *mushi* che mangiano il silenzio o i suoni, *mushi* che si spostano da un bozzolo all'altro portando con sé messaggi... La maggior parte di essi viene tratteggiata nel manga con forme simili ai microrganismi trasparenti e in continuo movimento visibili al microscopio.

I *mushi* traggono forza vitale da una corrente di luce, chiamata *kōmyakusuji*, “filone di luce”, che scorre in vene sotterranee, al di sotto della superficie della Terra, e che, oltre a nutrire i *mushi*, dona nutrimento e vita anche alla Terra stessa. In alcuni luoghi la presenza di questo filone di luce diviene particolarmente visibile: ne sono indizi la natura lussureggiante e un ritmo di riproduzione accelerato sia per uomini sia per animali. Lungo il filone di luce scorre il *kōki* (“liquore di luce”), definito anche “acqua della vita” (*inochi no mizu*), di cui i *mushi* si servono durante i cosiddetti “banchetti dei *mushi*” (*mushi no utage*). A volte, a questi banchetti sono invitati a partecipare anche alcuni esseri umani, che, una volta bevuto il *kōki*, si vedono trasformati in *mushi*.

I futuri *mushishi* vedono *mushi* fin da quando sono piccoli, li attirano con la loro presenza e ne vengono circondati. Quella di diventare “maestri di *mushi*” non è per loro una scelta, ma una necessità. I *mushishi* non possiedono quindi poteri o abilità particolari, se non quella innata di attirare e capire i *mushi*. Per apprendere le tecniche di controllo dei *mushi*, i futuri *mushishi* sono istruiti da altri *mushishi*, che insegnano loro anche come utilizzare determinate erbe per preparare medicine che possono tener sotto controllo i *mushi*.

Per trovare eventuali pazienti da curare, i *mushishi* seguono le linee lungo le quali scorre il filone di luce (e, quindi, lungo le quali si raggruppano i *mushi*) e visitano i villaggi costruiti

in prossimità di queste. I *mushishi* devono viaggiare continuamente: se si fermassero a lungo nello stesso luogo, questo sarebbe infestato dai numerosi *mushi* inevitabilmente attirati dalla loro presenza.

Un compito fondamentale dei *mushishi* consiste nel mantenere il perfetto equilibrio fra uomini, *mushi* e natura. La missione del protagonista Ginko, infatti, consiste non solo nel mediare fra *mushi* e uomini per offrire guarigione, ma anche nell'insegnare alle persone a coesistere con i *mushi*, al fine di creare un equilibrio stabile. La centralità della natura e la visione di tutti gli esseri come parte di essa sono evidenti dalle numerose e accurate rappresentazioni di ambienti naturali che sovrastano e raccolgono in sé la figura umana. In un caso in particolare si vede raffigurata la potenzialità di una tale coesistenza armoniosa fra uomini, *mushi* ed elementi naturali: Ginko è infatti in grado di entrare in contatto diretto con dei *mushi* particolari che vivono in determinate montagne.<sup>8</sup> Questi *mushi* ricoprono il vasto territorio montuoso, scorrendo all'interno di tutte le piante che vi crescono. Non appena il *mushishi* appoggia le mani al suolo e accetta che i *mushi* entrino in lui, può viaggiare con loro attraverso il mondo vegetale, scandagliando le percezioni di ogni pianta e ottenendo le informazioni di cui ha bisogno.

Ginko si presenta come un personaggio "altro": non solo il suo abbigliamento si differenzia notevolmente da quello delle persone che incontra nei suoi viaggi, ma anche il suo aspetto

---

8. In *Mushishi* le montagne sono elementi naturali importanti e formano nodi nella rete creata dal "flusso di luce". In questo vi è un chiaro rimando all'importanza e ai significati che le diverse tradizioni religiose giapponesi attribuiscono alle montagne.

fisico lo rende differente. Così come la sua maestra, Ginko ha un solo occhio e capelli bianchissimi nonostante la giovane età. Il suo ruolo di *mushishi* è quindi immediatamente riconoscibile: basta considerare le pagine in cui è rappresentato il suo arrivo in un nuovo villaggio per percepire la curiosità e la sottile diffidenza con cui viene osservato e accolto.

Il successo di *Mushishi* l'ha reso un ottimo esempio della strategia di *media mix*, termine con cui si indica l'utilizzo simultaneo di media diversi al fine di creare e diffondere un certo contenuto.<sup>9</sup>

Il manga ha infatti ispirato un anime omonimo, in due stagioni, diretto da Nagahama Hiroshi. La prima stagione è composta da ventisei episodi tratti da altrettanti capitoli dei primi sei volumi del manga. I primi venti episodi sono stati mandati in onda da varie emittenti televisive tra il 2005 e il 2006,<sup>10</sup> mentre gli ultimi sei sono stati pubblicati in dvd. Il consenso riscontrato è stato tale che nel 2006 anche gli ultimi sei episodi sono stati trasmessi all'interno di un programma speciale sul canale satellitare della Fuji Television. Il successo della serie si è accompagnato al successo della canzone di apertura: "The Sore Feet Song" del cantautore scozzese Ally Kerr.

Nel 2006, alla Tokyo International Anime Fair (*Tōkyō koku-sai animefea*), *Mushishi* è stato premiato come miglior anime all'interno della categoria "televisione". Nella stessa occasio-

---

9. Per un approfondimento sulla strategia di *media mix* si rimanda a Ōtsuka 2001; Steinberg 2012. Si veda anche Jenkins 2006.

10. Per un elenco degli episodi trasmessi da Fuji TV, con relativa data di messa in onda e breve riassunto, si veda [http://www.fujitv.co.jp/b\\_hp/mushishi/backnumber/list.html](http://www.fujitv.co.jp/b_hp/mushishi/backnumber/list.html)

ne il direttore artistico dell'anime Waki Takeshi ha ricevuto un premio come miglior direttore artistico.

Nel 2014 è stato trasposto in anime anche lo speciale *Mushishi Tokubetsu-ben. Hihamukage*. Nello stesso anno è andata in onda la seconda stagione (*Mushishi. Zokushō, Mushishi*. I capitoli successivi) con venti episodi tratti dagli ultimi quattro volumi del *manga* e con una nuova canzone di apertura: "Shiver" della cantautrice inglese Lucy Rose. L'ultimo episodio della seconda serie è stato proiettato in alcune sale cinematografiche del Paese il 16 maggio 2015.<sup>11</sup>

Alla trasposizione in anime è legata la vendita dei DVD della serie, dei CD con le colonne sonore e di *action figure* del protagonista.<sup>12</sup> Nagahama Hiroshi è inoltre il produttore, nel 2008, di un *videogame* per console, intitolato *Mushishi Amefurusato*.<sup>13</sup>

Lo stesso regista ha infine adattato sei episodi del *manga/anime* in altrettante performance di lettura teatrale (definite *yomibutai*), andate in scena a Tokyo tra il 19 e il 29 marzo 2015.

Un ulteriore nodo nella rete transmediale di *Mushishi* è rappresentato dalla trasposizione cinematografica del *manga*, diretta da Ōtomo Katsuhiro – regista noto per *Akira* (1988) – e presentata nel 2006 durante la 63° Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia.

---

11. All'episodio è dedicato il sito *web* <http://www.mushishi-anime.com/> dove si possono comunque trovare informazioni anche sugli altri episodi della seconda stagione e, fra le altre cose, scaricare immagini tratte dall'*anime* da usare come sfondo per pc, iPhone e smartphone con sistema operativo Android.

12. Il *merchandising* legato all'*anime* è presentato sulla pagina *web* creata per pubblicizzare la messa in onda degli ultimi sei episodi della prima stagione: <http://www.marv.jp/special/mushishi/www/product/index.html>

13. <http://www.marv.jp/special/game/ds/mushishi/>

### 3. Analisi: fra “tradizione” sciamanica e nuova spiritualità

Come si evince dalla breve presentazione, nel manga ci sono molti elementi che suggeriscono un rimaneggiamento e una narrazione della figura sciamanica e del suo ruolo.

Il primo rimando da considerare riguarda il ruolo dei *mushishi*, presentati come mediatori fra gli uomini ed entità molto vicine a quelle spirituali. Questa mediazione è portatrice di conoscenza e guarigione e mira alla costruzione di relazioni equilibrate fra tutte le entità che fanno parte della natura. I *mushishi*, “masters of *mushi*” come vengono identificati nella traduzione inglese del manga, appaiono quindi molto simili ai “master of spirits” (Lewis 2003: XVIII), ovvero gli sciamani secondo l’espressione che propone Ioan Lewis facendo affidamento all’etimologia del termine tunguso *šaman*.<sup>14</sup>

La ripresa del tema sciamanico è evidente nel percorso che porta ad assumere il ruolo di maestro dei *mushi*: una crisi iniziale fa sì che ci si affidi a un *mushishi* più anziano presso il quale venir formati e iniziati alla pratica. In seguito a questi eventi la figura del *mushishi* assume tratti di alterità che la rendono immediatamente riconoscibile sia agli uomini che ai *mushi*. In questo è emblematico il caso del protagonista del manga che inizia il suo addestramento come *mushishi* dopo l’incontro con un *mushi* nel corso del quale, per sopravvivere, si vede costretto a privarsi di un occhio. L’episodio provoca anche un secondo cambiamento fisico che lo rende ancor più riconoscibile come “altro”: i suoi capelli diventano completamente bianchi nonostante la giovane età.

---

14. Per un’analisi della storia degli studi e dei discorsi sugli sciamani si veda Botta 2018.



Come scrive Harvey,

[s]hamans are persons (human or otherwise perhaps) who learn to communicate across species boundaries within a richly animate world full of persons who deserve respect but who might be eaten and might aggress, and who might control and be controlled (Harvey 2010: 31).

Entità potenzialmente pericolose sono quelle con cui i *mushishi* si trovano a comunicare e a mediare al fine di guarire quanti ne sono affetti e, allo stesso tempo, mantenere l'equilibrio fra tutti gli esseri e la natura. In questo caso l'interazione e il collegamento con le entità non-umane sono finalizzati soprattutto alla guarigione dei pazienti umani. Nel caso di un particolare tipo di *mushi*, tuttavia, tale legame è volto all'ottenimento di informazioni da parte del *mushishi* che lascia alle "entità verdi" la possibilità di avvolgere letteralmente il suo corpo e di fondere le loro percezioni con le sue, riversando nella sua mente le conoscenze che hanno a disposizione. Nella narrazione di simili possessioni da parte dei *mushi*, il *mushishi* mantiene sempre il controllo, a differenza di quanto avviene invece durante le esperienze di possessione delle figure sciamaniche della tradizione giapponese (e non solo): *itako* e *yuta* non ricordano quanto avviene mentre lo spirito richiamato è in loro e parla attraverso la loro bocca.<sup>15</sup> La ripresa di elementi di un immaginario sciamanico "tradizionale" è evidente negli obiettivi della pratica del *mushishi*: il protagonista Ginko, infatti, cerca di guarire sia il paziente umano che l'entità naturale/spirituale. Liberando il corpo

---

15. Sulla figura delle *itako* si veda Hirayama 2005; Kawamura 2006 e Ōmichi 2017. Per quanto riguarda le *yuta*, e in generale le figure sciamaniche nell'arcipelago delle Ryūkyū, si veda Sered 1999 e Shiotsuki 2012.

del paziente dal *mushi* che sta causando sofferenze, presta attenzione anche alla liberazione del *mushi* stesso, evitando di ucciderlo. I suoi “rituali” di guarigione investono quindi la totalità degli esseri viventi e, per questo motivo, possono condurlo al raggiungimento del suo obiettivo principale: mantenere un equilibrio stabile fra uomini, *mushi* e natura. Vi sono poi elementi che non richiamano tanto le “tradizioni” sciamaniche dell’arcipelago giapponese, quanto movimenti ed espressioni più contemporanee. Il riferimento è alla categoria che Shimazono Susumu definisce “new spirituality movements and culture” (2004: 296-299): movimenti ed espressioni culturali sorti negli anni Settanta sotto l’influenza dei movimenti New Age di matrice statunitense e che si sviluppano raggiungendo un primo apice negli anni Novanta, per continuare poi a crescere fino al primo decennio del XXI secolo, quando gli studiosi descrivono un “boom della spiritualità” (Horie 2009; Prohl 2007; Shimazono e Graf 2012). È in questo contesto che l’autrice del manga analizzato cresce e si forma, venendo inevitabilmente influenzata dai numerosi programmi televisivi che trattano di temi legati all’occulto e alla spiritualità.

Sono principalmente tre gli elementi che legano il manga alla sfera della nuova spiritualità.

Il più evidente è la descrizione del *kōmyakusuji*, il “filone di luce” che scorre nella terra e le dà così nutrimento, rendendo la natura rigogliosa. Questo elemento si lega alla visione New Age della Terra come caratterizzata da flussi di energia che scorrono lungo determinate linee per manifestarsi in luoghi particolari, recentemente divenuti noti in Giappone come “power spot” (Carter 2018).

Un secondo elemento è riscontrabile nel ruolo dei *mushishi*: la guarigione di tipo olistico che offrono li accosta infatti alle figure dei terapisti spirituali, molto popolari nel periodo del cosiddetto boom spirituale (Yumiyama 1995; Gaitanidis 2012). L'ultimo punto si riallaccia a una particolare sfumatura della nuova spiritualità definibile con il concetto di "spiritualità sciamanica moderna" (Townsend 2004). Nel manga, come più volte ripetuto, è enfatizzata l'attenzione posta sulla creazione di un rapporto equilibrato con la natura e con tutte le entità (anche spirituali o simili) che ne fanno parte. La centralità della natura è uno degli elementi costitutivi del discorso contemporaneo sulla figura sciamanica, come osserva anche Kocku von Stuckrad (2002) con riferimento al contesto europeo e statunitense. Con riferimento a questo aspetto, è interessante notare che l'autrice del manga ambienta la sua opera nel periodo che precede la modernizzazione di epoca Meiji e, nell'immaginario comune, la fase di allentamento dei rapporti con la natura. La raffigurazione di questa specifica natura, e dello stretto rapporto che intercorre fra essa e gli uomini, si presenta quindi in netta opposizione alla realtà metropolitana in cui Urushibara e molti dei suoi lettori vivono, contribuendo a far sì che il desiderio di Ginko di ricostruire l'equilibrio fra la natura e tutti gli esseri umani e non-umani sia recepito e assuma valore anche nella realtà al di fuori di quella del manga.

#### **4. Conclusioni**

La ripresa del discorso sciamanico in *Mushishi* si muove quindi fra quella che è percepita come la "tradizione" sciamanica giapponese e le espressioni di una nuova spiritualità che investe

il nuovo millennio. Dalle due esperienze provengono diversi elementi, concetti, temi che l'autrice del manga intreccia fra loro per creare un'opera in grado di attrarre e intrattenere i suoi lettori. Questo esemplifica il concetto di *shūkyō asobi* e l'inscindibile relazione fra religione e intrattenimento.

Studiare i media diventa quindi importante per riuscire a comprendere quali elementi e temi religiosi sono re-immaginati e rappresentati nel Giappone contemporaneo e come questo processo di ripresa e narrazione avviene. Il necessario passo successivo è quello di comprendere e analizzare i motivi che sottendono tali scelte, prendendo in considerazione anche l'aspetto della ricezione dei testi.

Il caso di studio analizzato mostra anche come per comprendere il discorso contemporaneo sulle figure sciamaniche sia essenziale prendere in considerazione le diverse rappresentazioni delle stesse: come scrive Humphrey riferendosi all'area dell'Asia settentrionale, non esiste un immaginario univoco e universale legato alla figura sciamanica, ma si assiste a “a collection of representations, part of which appear here and there in the cultures of the region, and these pieces can be used by anyone in a variety of ways” (1996: 192). Solo raccogliendo e analizzando questi vari pezzi e gli usi che ne sono stati fatti è possibile ricostruire le caratteristiche del discorso contemporaneo sugli sciamani, in Giappone, ma non solo.

### **Riferimenti bibliografici**

Berndt, J. e Richter, S. eds. 2006. *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.

Botta, S. 2018. *Dagli sciamani allo sciamanesimo: Discorsi, credenze, pratiche*. Roma: Carocci.

- Carter, C. 2018. "Power Spots and the Charged Landscape of Shinto." *Japanese Journal of Religious Studies* 45/1: 145-173.
- Gaitanidis, I. 2012. "Spiritual Therapies in Japan." *Japanese Journal of Religious Studies* 39/2: 353-385.
- Harvey, G. 2010. "Animism Rather Than Shamanism. New Approaches to What Shamans Do (for Other Animists)." In Schmidt, B. e Huskinson, L. eds. *Spirit Possession and Trance. New Interdisciplinary Perspectives*. London-New York: Continuum. 14-34.
- Hirayama, S. 2005. *Fujo no jinruigaku. "Kamigatari" no kiroku to dentatsu*. Tōkyō: Nihon Tosho Sentā.
- Horie, N. 2009. "Spirituality and the Spiritual in Japan. Translation and Transformation." *Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies* 5.
- Humphrey, C. 1996. "Shamanic Practices and the State in Northern Asia: Views from the Center and Periphery." In Thomas, N. e Humphrey, C. eds. *Shamanism, History, and the State*. Ann Arbor: University of Michigan Press. 191-228.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kawamura, K. 2003. "A Female Shaman's Mind and Body, and Possession." *Asian Folklore Studies* 62/2: 257-289.
- Laurent, É. 2006. "Sacrés mushi! Des rites consacrés aux insectes." *Ateliers* 30: 166-19.
- Lewis, I.M. 2003. *Ecstatic Religion: A Study of Shamanism and Spirit Possession*. London-New York: Routledge.
- MacWilliams, M. ed. 2008. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk, NY: M.E. Sharpe.
- MacWilliams, M. 2012. "Religion and Manga." In Prohl, I. e Nelson, J.K. eds. *Handbook of Contemporary Japanese Religions*. Leiden: Brill. 595-628.

- Okabe, T., Saitō, H., Tsuda, H. e Takeda, H. 2001. *Shāmanizumu no bunkagaku. Nihonbunka no kakusareta suimyaku*. Tōkyō: Moriwasha.
- Ōmichi, H. 2017. *'Itako' no tanjō. Masuedia to shūkyō bunka*. Tōkyō: Kōbundō.
- Ōtsuka, E. 2001. *Tēihon Monogatari shōhiron*. Tōkyō: Kadogawa.
- Prohl, I. 2007. "The Spiritual World. Aspects of New Age in Japan." In Kemp, D. e Lewis, J. eds. *Handbook of New Age*. Leiden: Brill. 359-374.
- Raveri, M. 2014. *Il pensiero giapponese classico*. Torino: Einaudi.
- Rivadossi, S. 2020. *Sciamani urbani: Rintracciando un nuovo discorso nel Giappone contemporaneo*. Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Sered, S. 1999. *Women of the Sacred Groves. Divine Priestesses of Okinawa*. New York-Oxford: Oxford University Press.
- Shimazono, S. 2004. *From Salvation to Spirituality. Popular Religious Movements in Modern Japan*. Melbourne: Trans Pacific Press.
- Shimazono, S. e Graf, T. 2012. "The Rise of New Spirituality." In Prohl, I. e Nelson, J. eds. *Handbook of Contemporary Japanese Religions*. Leiden: Brill. 459-485.
- Shiotsuki, R. 2012. *Okinawa shāmanizumu no kindai*. Tōkyō: Shinwasha.
- Staemmler, B. 2011. "Imagining Spirit Possession. Mixing Traditions and Current Trends in the Japanese Manga Shaman King." In Dawson, A. ed. *Summoning the Spirits. Possession and Invocation in Contemporary Religion*. London-New York: I.B. Tauris. 162-178.
- Steinberg, M. 2012. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tanabe, G.J. 2007. "Playing with Religion." *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions* 10/3: 96-101.
- Thomas, J.B. 2007. "Shūkyō asobi and Miyazaki Hayao's Anime." *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions* 10/3: 73-95.

- Thomas, J.B. 2012. *Drawing on tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Townsend, J.B. 2004. "Core Shamanism and Neo-Shamanism." In Walter, M.N. e Neumann Fridman, E.J. eds. *Shamanism. An Encyclopedia of World Beliefs, Practices, and Culture*. Santa Barbara: ABC-CLIO. 49-57.
- Urushibara, Y. 2000-2008. *Mushishi*. 10 vols. Tōkyō: Kōdansha, Afutanūn KC.
- von Stuckrad, K. 2002. "Reenchanting Nature. Modern Western Shamanism and Nineteenth-Century Thought." *Journal of the American Academy of Religion* 70/4: 771-799.
- Yumiyama, T. 1995. "Varieties of Healing in Present-Day Japan." *Japanese Journal of Religious Studies* 22/3-4: 267-282.