

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Nel paese della yakuza: Miike Takashi e il ninkyo eiga

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/144766> since 2016-02-29T10:36:10Z

Publisher:

ARACNE

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

This is the author's final version of the contribution published as:

Dario Tomasi. Nel paese della yakuza: Miike Takashi e il ninkyo eiga.
ARACNE. 2013. pp: 409-434.

in

Japan pop. Parole, immagini, suoni dal Giappone contemporaneo

When citing, please refer to the published version.

Link to this full text:

<http://hdl.handle.net/2318/144766>

Nel paese della yakuza:
Miike Takashi e il *ninkyō eiga*

DARIO TOMASI

1. Gli anni d'oro del *ninkyō eiga*

Il cinema yakuza nasce e si afferma in quanto genere a sé stante, e non più come ambito appartenente di fatto al *jidaigeki* (dramma in costume di ambientazione storica), nella prima metà degli anni Sessanta, rimanendo per un decennio il genere di punta del cinema popolare giapponese. L'immagine che in quell'epoca esso costruì della yakuza, un'immagine certamente legata all'orizzonte del mito, giocava sulla contrapposizione di due realtà nettamente antitetiche: da una parte c'era lo yakuza benevolo, nel ruolo di protagonista, dall'altra quello malvagio, suo antagonista, entrambi circondati e coadiuvati dai loro rispettivi clan, o famiglia (*ikka*). Questa elementare e manichea distinzione di ruoli è già di per sé molto indicativa di come il genere puntasse alla costruzione di un'immagine dello yakuza – quello benevolo – che corrispondeva, sotto molti aspetti, a quella ideale che gli stessi yakuza davano di sé. Un'immagine in cui lo yakuza è visto – e si rappresenta – come un diretto discendente di quell'altra immagine, altrettanto ideale, che è quella del samurai, inteso come il luogo più alto ed emblematico dell'autentico spirito giapponese. I principi dell'etica samuraica elaborati nel *bushidō* (la via del samurai) – codificati in una serie di diversi testi appartenenti per lo più al Settecento, come il celebre *Hagakure* (lett. “Nascosto dietro una foglia”), che sin dal titolo enuncia un principio fondante dell'etica samuraica, quello della discrezione – sono in parte ripresi da quello che è stato chiamato il *ninkyōdō* (la via del cavaliere), o *jingi* (il codice d'onore), che prescrive idealmente le regole di condotta – più

immaginarie che mai – di un vero yakuza. La filiazione della morale yakuza da quella samuraica è in qualche modo attestata anche, su un piano strettamente cinematografico, dal fatto che la produzione di *jidaigeki* cala radicalmente nel corso degli anni Sessanta per riciclarsi proprio nel *ninkyō eiga* (il cinema dei “cavalieri”, o più chiaramente il cinema yakuza) soprattutto grazie alla Tōei, che diede vita in quegli anni ad alcune delle sue più note serie, lanciandone i registi di maggior prestigio e, soprattutto, le star di più grande successo.

Il legame fra il cinema di samurai e quello di yakuza è attestato in primo luogo dal modo in cui entrambi i generi si sono fondati sulla relazione di *giri* e *ninjō*. Senza entrare nel merito di una più generale definizione teorica di tale relazione, si può, in modo schematico, affermare che nel *jidaigeki* e nel *ninkyō eiga* il *giri* si dà nella forma del dovere nei confronti del proprio signore, o *oyabun*, e del proprio clan, mentre il *ninjō* appartiene alla sfera dei sentimenti personali, ad esempio quelli vissuti verso le persone care, i propri ideali morali e il proprio senso di giustizia, che, ahimé, possono non trovare corrispondenza nel clan di cui si è parte.

Nel *ninkyō eiga*, ma a volte anche nella realtà, un clan yakuza tende a proporsi come una grande famiglia che, di fatto, accoglie e ospita giovani spesso emarginati dalla società, lontani dalla loro casa, se non dalla loro patria. A questi la yakuza offre ospitalità, un modo con cui guadagnarsi da vivere, una collettività in cui riconoscersi e di cui sentirsi parte, rispondendo così al bisogno di appartenenza a un insieme in grado di definire la tua identità. Il clan yakuza è rigidamente strutturato in modo gerarchico intorno al suo leader, l'*oyabun*, e la relazione fra l'*oyabun* e un affiliato al clan (il *kobun*) è modellata sull'ideale confuciano del rapporto fra il padre e il figlio, in cui la “benevolenza” del primo – che ti dà una casa, da mangiare e ti aiuta a risolvere i tuoi problemi quotidiani – dovrebbe essere ricambiata da sentimenti di assoluta pietà filiale, fedeltà e dedizione. Allo stesso modo le relazioni fra i diversi *kobun* si danno all'insegna di un sentimento di fratellanza, come testimonia il fatto che un

kobun più giovane chiama quello più anziano col termine di *aniki* (fratello maggiore).

Il sentimento che un *kobun* matura verso il proprio *oyabun* è un sentimento di *giri*, di obbligo: lui ha fatto qualcosa per me e io devo essere disposto a fare per lui *qualsiasi* cosa questi mi chiedo. È proprio nell'aggettivo "qualsiasi" che si registra una certa differenza fra i codici di comportamento occidentali e quelli giapponesi, almeno così come questi sono traslati sul piano dell'immaginario. Che io mi senta in obbligo di rendere a qualcuno un favore che mi è stato fatto è cosa normale (quasi) sempre e ovunque. Ma che io per ripagare il mio debito sia disposto a fare *qualsiasi* cosa il creditore mi chieda – o addirittura io supponga che questi possa desiderare – è cosa che si vede raramente al di fuori di un racconto di samurai o di yakuza. Nasce così il mito dell'*isshoku ippan* (che vuole che in cambio di "un pasto e una notte d'ospitalità" io sia tenuto a esaudire qualunque richiesta del mio ospite, compresa quella di uccidere qualcuno), le cui origini vanno ricercate nelle diffuse tradizioni giapponesi di narrativa orale, come i *kōdan*, e nel teatro kabuki. Nel cinema, il *jidaigeki*, prima, e il *ninkyō eiga*, poi, hanno ripreso tale mito e ampiamente contribuito alla sua diffusione. In *Abashiri bangaichi: Bōkyōhen* (Abashiri Prison: Longing for Home, Ishii Teruo, 1965), il killer Joe si rivolge all'eroe Shin'ichi (Takakura Ken), prima di tentare di ucciderlo, con queste parole: «Ho mangiato il suo cibo e ho un obbligo nei suoi confronti». La frase, che si riferisce chiaramente all'*isshoku ippan* e al *giri* maturato nei confronti dell'*oyabun*, può davvero essere considerata come emblematica dell'intero genere. Così come quella che, in *Hibotan bakuto – Hanafuda shōbu* (Red Peony Gambler – The Hanafuda Game, Katō Tai, 1969), l'*oyabun* maligno di Hanaoka (ancora Takakura Ken) rivolge a questi dopo averlo ospitato e, poi, avergli richiesto di uccidere un rivale: «Sei uno yakuza. Non puoi dire di no».

Il "non puoi dire di no" bene rappresenta una delle caratteristiche narrative più peculiari al *ninkyō eiga*, una di quelle che, almeno in una certa misura, più differenziano il genere dai modelli dominanti il cinema popolare occidentale. Per gran parte

della storia di cui è protagonista, almeno sino al momento faticoso in cui il *ninjō* finirà col prevalere e la capacità di sopportazione raggiungerà il suo limite, l'eroe yakuza è un eroe privo di scelta. Contrariamente a quel che accade in una narrativa più convenzionale, quella del *ninkyō eiga* non si struttura intorno a una serie di biforcazioni di fronte alle quali l'eroe può scegliere se andare in una direzione o nell'altra. Il suo è un percorso obbligato che lo costringe a seguire la strada impostagli dal *giri*. Non importa se Hishakaku, il protagonista di *Jinsei gekijō: Hishakaku* (The Theater of Life: Hishakaku, Sawashima Tadashi, 1963), opera considerata fra le capostipiti del genere, metterà la propria storia d'amore e la propria vita a repentaglio unendosi nell'assalto al clan rivale dell'*oyabun* che lo ha ospitato: egli, di fatto, non ha possibilità di scelta. È questo quel che il codice yakuza gli impone.

Un'altra tipica situazione in cui l'eroe non può scegliere, è quella in cui, seguendo la volontà del proprio *oyabun* benevolo, che vuole evitare si sparga il sangue dei suoi uomini, egli accetta una serie di provocazioni da parte degli sgherri del clan rivale senza reagire, perché sa che il *giri* gli impone di farlo. Allo stesso modo egli deve frenare la voglia di vendetta di quegli altri membri del suo clan che vorrebbero comprensibilmente replicare ai soprusi subiti. L'insistenza con cui questa e simili situazioni accadono nel *ninkyō eiga*, ha fatto sì che il genere diventasse rappresentativo di una sorta di tendenza abbastanza diffusa nella narrativa giapponese, quella del *gaman monogatari* ("racconto di pazienza"). Lo yakuza ideale è, infatti, definito anche dalla sua capacità di sopportazione (*gaman dekiru*), che lo avvicina quasi a un martire cristiano, o con più pertinenza agli stoici 47 *rōnin* del *Chūshingura*, e che lo contrappone a coloro che, invece, questa capacità non posseggono (*gaman dekinai*). Anche il *gaman*, come il *giri* da cui di fatto deriva, è, da una certa prospettiva, una sorta di costrizione, che non lascia possibilità di scelta.

E non la lascia neanche nell'ambito del sentimento. Come ogni buon racconto popolare, anche il *ninkyō eiga* non è esente dalla logica del doppio intreccio, quella che vuole che alla vi-

ceda principale, qui di solito lo scontro fra clan, se ne affianchi una secondaria di tipo sentimentale. Ma in accordo con la dominante cultura della costrizione – propria della logica del *gaman* – anche la sfera del sentimento è tutto meno che libera. L'eroe del *ninkyō eiga* è un guerriero casto – come in buona misura lo era anche quello del *jidaigeki* – consapevole che il sentimento d'amore e il desiderio sessuale sono realtà in cui non può indulgere: la coscienza del *giri*, verso il proprio *oyabun* e il proprio clan, è un obbligo così forte da non lasciare spazio a ciò che potrebbe porsi come un freno al proprio dovere. “Mettere in gioco la propria vita” (quell’*“inochi o kakeru”* che rappresenta un altro dei *topoi* del *ninkyō eiga*, anch'esso di evidente discendenza samuraica) è cosa che può essere più agevolmente perseguita se per farlo si coinvolge solo se stessi (e non eventuali altre persone, come una compagna, una moglie o, addirittura, dei figli). Ciò però non significa che lo yakuza sia libero da legami sentimentali (anzi non lo è quasi mai). Si profilano allora tre principali possibilità relazionali: la prima è quella con una donna casta, spesso timida, giovane, e dimessa, che rappresenta la sua promessa sposa e che tutto può fare meno che tentarlo su un piano sessuale. La seconda è, invece, con una donna di più facili costumi, spesso una geisha o la proprietaria di un bar, che si pone come possibile oggetto di desiderio erotico, ma, vuoi perché ella stessa raramente esercita questo ruolo, vuoi perché comunque l'eroe si rifiuta di guardarla come tale, anche in questo caso la relazione si risolve su un piano eminentemente platonico, a volte senza che nemmeno i reciproci sentimenti siano di fatto dichiarati. Infine c'è la donna un tempo amata ma che per qualche ragione è ora di un altro – a volte un membro dello stesso clan yakuza di cui è parte l'eroe – e che proprio per questo si dà ormai come intoccabile e indesiderabile. Qualunque sia l'immagine femminile associata all'eroe – e a volte ce ne è più di una, in uno stesso film – il sentimento amoroso e il desiderio sessuale che questa può suscitare in lui è sempre attentamente controllato quando non esplicitamente represso.

È sempre nell'ambito di questo sottointreccio, in cui l'eroe yakuza è ancora una volta sostanzialmente privo di scelta, che

nel *ninkyō eiga* si ritrova la ricorrente scena dell'addio alla donna amata che precede il momento del *nagurikomi*, l'invasione finale della sede nemica, dove avviene l'ultima e decisiva battaglia. Si tratta di un *topos* narrativo ancora una volta ripreso dall'epica samuraica, come possiamo, ad esempio, vedere nel composto e ieratico addio di Oishi ai propri familiari prima di andare a vendicare il suo signore in *Genroku chūshingura* (La vendetta dei 47 *rōnin*, Mizoguchi Kenji, 1941-42). Fra l'addio alla donna amata e il *nagurikomi* c'è uno dei momenti più rilevanti – se non altro sul piano del pathos – del *ninkyō eiga*: il *michiyuki*. Il termine *michiyuki* è formato da due ideogrammi, che sono quelli di “strada” e di “andare” e significa quindi “andare per strada”. Ancora una volta il *michiyuki* non un'invenzione del *ninkyō eiga*, ma un tipo di evento, un *topos* narrativo, proprio, in particolare, a uno dei generi più diffusi del teatro kabuki, quello relativo allo *shinjū*, il congiunto suicidio dei due amanti che si tolgono la vita perché non possono vedere realizzato il loro sogno d'amore. Il *michiyuki* è il tratto di strada che i due percorrono per raggiungere il luogo in cui hanno deciso di uccidersi e nel corso del quale rievocano i momenti più felici e quelli più tragici della loro storia d'amore. Il *michiyuki* è così, innanzitutto, un “andare verso la morte”. Ed è proprio in questo senso che il cinema yakuza lo riprende attraverso le immagini dell'eroe che avanza verso il luogo in cui avverrà lo scontro conclusivo (immagini il cui pathos è sempre rafforzato dalla canzone che costituisce il *leit motiv* della serie a cui il film appartiene). A testimoniare ulteriormente il legame fra il *ninkyō eiga* e la tradizione teatrale dello *shinjū* c'è che il cammino dello yakuza è raramente un cammino solitario, ma di solito un cammino di coppia, quello che vede affiancarsi al protagonista il suo deuteragonista, colui che, a testimonianza del legame di fratellanza instaurato con l'eroe, si unirà a questi, mettendo anch'egli in gioco la propria vita, come vogliono il *bushidō* e il *ninkyōdō*, nella battaglia finale. Quasi allo stesso modo che nei drammi *shinjū*, anche nel cinema yakuza il *michiyuki* è un “andare verso la morte” e un “andare di coppia”, che, tuttavia, invece di unire il maschile al femminile, presenta una coppia tutta

al maschile, il cui gioco di sguardi può a volte esprimere anche una certa componente omoerotica, sottesa a quel legame di ammirazione reciproca a partire da evidenti affinità elettive che costituisce, nel genere, l'elemento base del rapporto fra l'eroe e il suo deuteragonista. La presenza del deuteragonista ha, inoltre, un notevole vantaggio narrativo: sarà infatti solitamente questi a perdere la sua vita nel *nagurikomi* (la battaglia finale), garantendo così sia il carattere mortuario del *michiyuki* (qualcuno muore davvero), sia la sopravvivenza dell'eroe (che potrà così continuare a essere protagonista nel film successivo della serie).

Al *michiyuki* segue il *nagurikomi*, in cui l'eroe e il suo adiuvante irrompono nella sede del clan nemico per vendicarsi dei torti subiti. Momento chiave del *nagurikomi* è quello in cui il protagonista, prima della decisiva battaglia, si scopre le spalle e il petto per mostrare ai rivali, e allo spettatore, il suo *irezumi* (tatuaggio). L'*irezumi* è un elemento centrale nell'iconografia dello yakuza: da una parte è un segno di virilità (o almeno lo era, dal momento che, sino a tempi recenti, l'operazione del tatuaggio era assai dolorosa, e più grande esso era più evidente era la capacità di sopportazione del dolore di chi lo aveva), dall'altra risponde al bisogno proprio dell'*homo nipponicus* di esibire la propria appartenenza a un gruppo, qui quello della yakuza. La battaglia decisiva può a questo punto iniziare davvero, secondo una struttura piramidale che porta al risolutivo scontro fra l'eroe e il suo principale antagonista, dopo che molti cadaveri sono stati lasciati sul campo. Alla vittoria finale dell'eroe, almeno nei film che fanno parte di una serie, e in cui la salvaguardia della vita del protagonista si pone come una necessità, segue il dolente epilogo, col protagonista che, uscito dalla sede nemica, trova, spesso insieme alla donna amata cui rivolge un ultimo parco saluto, gli uomini della polizia pronti ad arrestarlo. Mai l'eroe cerca di fuggire: egli è pronto a pagare il suo debito alla giustizia e ad assumersi le sue responsabilità, liberando così il clan da ogni possibile complicazione, e scontando una pena che non farà che, nel mondo del *ninkyō*, aumentare il suo prestigio.

2. Fukasaku Kinji e il *jitsuroku eiga*

L'implicito romanticismo del cinema yakuza classico e dei suoi dolenti eroi trova ben poco spazio nei film sul mondo del crimine giapponese realizzati da Fukasaku Kinji negli anni Settanta. All'inizio del decennio, il *ninkyō eiga* ha ormai intrapreso la sua fase calante, coinvolto nella più generale crisi dell'industria cinematografica del paese. La Tōei, che più di altre case di produzione aveva affidato le proprie sorti al genere, cerca di reagire con la serie *Jingi naki tatakai* (Battles Without Honor and Humanity, inaugurata dal film omonimo nel 1973) affidandone la regia proprio al giovane Fukasaku. Rispetto ai film precedenti, ambientati per lo più nel periodo fra le due guerre o in epoche immediatamente anteriori, questi di Fukasaku ripercorrono la storia del crimine giapponese dal secondo dopoguerra agli anni Settanta. Come il titolo stesso esplicita (la sua traduzione letterale potrebbe essere "Combattimenti senza codice d'onore") ciò che qui viene messo a fuoco è la fine del *jingi*. Anche se i nuovi boss hanno ormai l'apparenza di rispettabili uomini d'affari e siedono sulle scrivanie di importanti corporazioni, amministrando e controllando gli affari delle loro società, niente ormai rimane dei valori di un tempo, del senso del gruppo, del legame con la comunità.

Il protagonista della serie, Hirono (Sugawara Bunta), non ha più il fascino magnetico di Takakura e Tsuruta Kōji, l'altra grande star del *ninkyō eiga*, non è più un uomo in grado di sopportare l'insopportabile, né in lui si ritrova il romanticismo dei due divi. Anche se inizialmente sopravvive in lui qualcosa del *jingi*, si farà, nel corso della serie, travolgere da una spirale nichilista che lo porterà alla perdizione. Limitando le nostre osservazioni al primo film della serie, possiamo agevolmente individuare gli elementi di rottura rispetto ai modelli classici del genere, anche solo a partire da quattro elementi chiave. Il primo riguarda la dissoluzione della figura dell'*oyabun*, che nel film appare come un uomo pavido e meschino, che piange e si inchina davanti ai suoi uomini, delega loro le decisioni più importan-

ti, e si ritrova in più di un'occasione spalleggiato da una moglie invadente che sembra possedere più di lui la stoffa del capo – difficile pensare alla sopravvivenza del *giri* verso un uomo di siffatta natura. Il secondo concerne, invece, il mito della discendenza samuraica e si ritrova ben rappresentato nella scena in cui Watasugi, un uomo della yakuza, finge in cella di volersi suicidare per poter così essere ricoverato in infermeria. Coadiuvato dallo stesso Hirono, che dovrà nel caso le cose si mettessero male infierirgli il colpo di grazia – proprio come prevede il rituale del *seppuku* – l'uomo si scopre il petto e lo trafigge con una lama. La scena parrebbe così confermare la discendenza del *ninkyōdō* dal *bushidō*, peccato però che la sua dimensione fittizia (Watasugi non fa *seppuku*, finge di farlo), trasformi la ritualità del suicidio in qualcosa che ne è di fatto una semplice caricatura.

L'elemento parodistico qui già presente è ancora più esplicito, in una chiave decisamente grottesca, in un'altra scena del film, che mette in gioco il terzo degli aspetti che stiamo qui prendendo in esame. Colpevole di essersi azzuffato con uno yakuza di un potente clan alleato, Hirono deve in qualche modo spiare la propria colpa. La soluzione non può che essere quella dello *yubitsume* (l'amputazione della falange di un mignolo), uno dei rituali più consolidati della tradizione yakuza (che, volendo, è possibile leggere come una sorta di *seppuku* in tono minore). Pur senza mostrare particolare entusiasmo, Hirono si dichiara disposto a eseguire il rituale, cosa che rende felice Yamamori, l'*oyabun*, perché così potrà risparmiare il denaro che altrimenti avrebbe dovuto versare al boss del clan offeso (sin da subito si assiste così a uno svilimento dello *yubitsume*, ridotto a semplice mezzo venale). Essendo da poco diventato uno yakuza, Hirono non sa come eseguire il rituale, e, a spiegarglielo, interviene la moglie di Yamamori, la quale, prima di ogni cosa, si preoccupa che il sangue non sporchi la parte buona dei tatami. Hirono finalmente si taglia il dito, sotto lo sguardo perplessso dei suoi compagni che avevano cercato di dissuaderlo, sennonché, nella concitazione collettiva, la falange del mignolo vola via, costringendo tutti a un'affannosa e comica ricerca, sino a che

qualcuno non la ritrova in mezzo a un pollaio, poco prima che una gallina se la divori. In modo ancor più evidente di quel che accadeva per il *seppuku* nella scena prima esaminata, il rituale dello *yubitsume* è qui esplicitamente ridotto a una sua grottesca parodia.

Ancora un'altra scena del film può essere presa come indicativa della sua dimensione di alterità rispetto ai modelli classici. Il clan di Hirono è intenzionato a impartire una lezione al rivale Doi. La situazione impone che si agisca subito (decisione che è presa dai *kobun*, senza che il debole *oyabun* batta ciglio) ma quando Hirono chiede chi è disposto a offrirsi volontario, tutti tacciono impauriti (alla faccia di quel già citato “*inochi o kakeru*”, “mettere in gioco la propria vita”, che è una delle prerogative forti del *jingi*, come lo era dell'etica samuraica). Hirono si vede così costretto ad assumere lui l'iniziativa (“*Watashi ni makasete kudasai*”, ovvero: “Lasciate che me ne occupi io”, altra tipica espressione del genere), ma non lo fa con grande convinzione, come in parte testimoniano i suoi modi indolenti e le sue successive parole: «In fin dei conti, sono un membro della *yakuza*». Hirono, di fatto, sembra agire come un impiegato costretto a eseguire un incarico piuttosto contro voglia. A questo punto il boss Yamamori lo ringrazia, mettendosi a piangere e dicendogli che quando uscirà di prigione lascerà a lui la sua fortuna – cosa che ovviamente si guarderà poi ben dal fare. La moglie ci mette del suo, dicendo a Hirono che lei e il marito non hanno figli e che passano il tempo a parlare di lui. Poi, a dimostrazione della sua “buona fede”, gli dà dei soldi, perché possa andare un'ultima volta a divertirsi. La scena si chiude con un pianto collettivo che fa, di quanto è accaduto, e di quanto accadrà, una delle più grottesche parodie dell'idea del clan *yakuza* come famiglia che mai si siano viste sugli schermi.

La serie *Jingi naki tatataikai* introduce nel genere non solo nuovi e dissacranti contenuti ma anche diverse modalità di rappresentazione rispetto a quelle classiche. Innanzitutto c'è un maggior ancoraggio alla realtà (non a caso il sottogenere venne definito in patria *jitsuroku eiga*, “documenti dal vero”, “docudrama”), e di conseguenza una netta presa di distanza dalla di-

menzione del mito: titoli di giornali riempiono le inquadrature, i riferimenti ai fatti storici del periodo (come la guerra in Corea o quella in Vietnam) sono assai frequenti, gli eventi principali sono accompagnati da didascalie che informano sui tempi, i luoghi e i protagonisti dei diversi episodi, e la cinpresa, come in un film di reportage, è spesso a mano. Ma nello stesso tempo i film della serie si caratterizzano anche per un uso fortemente drammatico del linguaggio cinematografico come testimoniano – oltre alla stessa macchina a mano – il serrato montaggio, le angolazioni accentuate e talvolta oblique, i frame-stop che fissano sullo schermo i volti contratti dei protagonisti, esibendo così uno stile che a ben poco a che vedere con quei principi di trasparenza che invece governavano il *ninkyō eiga*.

3. Tre film di Miike Takashi

Dopo una certa eclissi negli anni Ottanta, il cinema yakuza torna a essere protagonista di quella rinascita del cinema giapponese che ha segnato l'ultimo decennio del vecchio secolo e il primo di quello nuovo. Fra gli autori che più hanno lavorato sul genere, insieme a Kitano Takeshi, Mochizuki Rokurō, Sabu, Kurosawa Kiyoshi e altri, c'è indubbiamente Miike Takashi, di cui prenderemo qui in esame tre fra i suoi più importanti lavori.

Anche se figure della yakuza, e situazioni ricorrenti del genere a essa dedicato, avevano già fatto la loro comparsa nei precedenti film di Miike (a partire dal boss perverso di *Toppū! Minipato tai – Aikyacchi jankushon* [Eyecatch Junction], 1991, opera d'esordio del regista), *Shinjuku autorō* (Shinjuku Outlaw, 1994) è il primo lavoro del cineasta definibile a tutti gli effetti come un vero e proprio film yakuza. In esso si ritrovano diversi aspetti che ritorneranno costantemente nei successivi film del regista dedicati al mondo del crimine organizzato giapponese. Di là dai riferimenti al *ninkyō eiga* e agli elementi invece di rottura rispetto a esso, che indicheremo fra poco, il primo e obbligato legame intertestuale del film è quello con *Yōjinbō* (La sfida del samurai), la celebre opera diretta nel 1961 da Kurosawa Akira.

Come il personaggio li interpretato da Mifune Toshirō – ma senza la sua ironia – anche lo Yomi di *Shinjuku Outlaw* si ritrova conteso fra due bande rivali, entrambe a cercare di schierarlo dalla loro parte, e per farlo non lesinano colpi vili e bassi (come quello di sequestrare, percuotere e tenere in ostaggio le persone a lui care). Yomi – come lo *yōjinbō* del film di Kurosawa – non sceglierà né gli uni, né gli altri, e alla fine colpirà entrambi. A ricordare *La sfida del samurai* c'è anche il rapporto fra Yomi e Tagami (il poliziotto corrotto al servizio degli Okumura), che riprende quello fra i personaggi di Mifune e Nakadai Tatsuya, in cui due uomini, pur schierati dalle parti opposte della barricata, non possono fare a meno di riconoscere l'un l'altro un valore che li eleva ben al di sopra di coloro che li circondano (motivo questo che lo stesso cinema yakuza ha più volte fatto proprio, sia all'epoca dei *ninkyō eiga*, sia in serie più o meno correlate a esso come quella di *Zatōichi*).

Cerchiamo, con un minimo di ordine, di vedere che cosa lega questo primo – e “fondativo” – film yakuza di Miike agli elementi della tradizione del genere e cosa invece in esso si afferma come più peculiare alla poetica del regista. L'aspetto per così dire più tradizionale di *Shinjuku Outlaw* è rappresentato dal suo protagonista. Yomi è, fra i “criminali” di Miike, uno di quelli che con più evidenza riprendono le tragiche figure cavalleresche della grande epopea del cinema di yakuza degli anni Sessanta e Settanta, in particolare dei film prodotti dalla Tōei e interpretati dallo stoico Takakura Ken. Sin dal prologo, in un tipico gesto di dedizione e lealtà al proprio *oyabun*, Yomi mette a repentaglio la propria vita (“*inochi o kakeru*”) per vendicare il proprio boss, ricoverato in ospedale, decidendo che sarà lui, da solo, a regolare i conti – come puntualmente farà subito dopo – con il clan rivale. Si registra qui quella logica di “incipit forti” propria a molto cinema popolare, nella consapevolezza della necessità di catturare sin da subito l'attenzione dello spettatore attraverso il ricorso a spettacolari scene d'azione ad alto tasso drammatico. Prima però di passare all'azione, Yomi telefona al suo rivale poliziotto, Tagami, per annunciargli i suoi propositi e dirgli che, una volta ultimato il suo “lavoro”, potrà arrestarlo.

Di nuovo si respira qui un clima da *ninkyō eiga* (si pensi ai citati finali delle serie più popolari, di cui abbiamo detto poco sopra), con l'eroe pronto ad assumersi le sue responsabilità di fronte alla legge, non per un senso di coscienza sociale, ma per evitare così agli altri membri del clan qualsiasi possibile accusa, e perché la detenzione è uno dei modi attraverso cui uno yakuza rafforza il proprio onore e prestigio all'interno della sua famiglia.

L'intrigo vero e proprio del film si avvia così con un altro topos del genere – l'uscita di prigione dell'eroe – cui subito se ne associa un secondo, quello relativo a quanto, nel lasso di tempo in cui è rimasto in carcere, sia cambiato il mondo della yakuza. Tale cambiamento è innanzitutto fatto proprio dal film su un piano spaziale, col protagonista costretto, come vedremo, a trasferirsi dalla sua Hiroshima – luogo dell'ideale codice d'onore della yakuza, il *jingi* – alla più moderna e corrotta Shinjuku. Ma, già nelle sequenze di carcere, il tema è esplicitato nel corso della visita che Yomi riceve da parte di un suo vecchio compagno di clan, che gli dice espressamente di “dimenticare Hiroshima” – e tutto quel che abbiamo visto essa significa. In una scena successiva del film, quando Yomi deve strappare dalle grinfie dello yakuza Katayama l'amico Eto, colpevole di aver sottratto a questi del denaro ricavato dal giro della prostituzione, il protagonista invita il compagno a tagliarsi la falange di un dito della mano in segno di scusa. Si tratta del ricorrente e celebrato rituale yakuza dello *yubitsume*. La reazione di Katayama, che dà del pazzo a Yomi e gli chiede ironicamente se è questo “l'onore di Hiroshima?”, è più che emblematica dello iato che separa la yakuza del passato da quella del presente, del contrasto tra la “cavalleresca” tradizione di Hiroshima e la brutalità della moderna yakuza di Shinjuku. Tutto ciò è ribadito anche nel momento in cui Yomi chiede a Katayama una spada per eseguire lo *yubitsume* e questi, prima di fargliela consegnare, gli mostra con aria di sfida una pistola, come a dire che non è più tempo di armi bianche. In una scena successiva del film, gli Okumura mostrano a Yomi, per costringerlo a collaborare con loro, il volto tumefatto di Ayumi, che hanno sequestrato e pic-

chiato. Il lapidario commento dell'uomo è tutto un programma: «Così è questo il modo in cui lavorano gli yakuza di Shinjuku?». Lo stesso Eto, incapace di comprendere il senso di fratellanza che anima Yomi, gli urla contro che non ha bisogno di lui, che sarebbe meglio fosse morto, e che «in questi dieci anni tutto è cambiato». Il fatto poi che gli anni trascorsi in carcere siano stati passati da Yomi in coma, a causa dei colpi subiti nella spartoria iniziale, fa del protagonista un vero e proprio *revenant* (con evidenti rimandi allo Iena Plinsky di *1997 – Fuga da New York*, 1981, di John Carpenter), costretto a confrontarsi con un mondo nuovo dove, come egli stesso afferma: «Ovunque scappiamo troviamo delle acque sporche dietro i neon».

Uscito di prigione, Yomi si reca a Shinjuku per rintracciare l'ex compagno di banda Eto, lì rifugiatosi insieme ad Ayumi, quella che un tempo era la donna dello stesso Yomi. L'intrigo del film sembra così intenzionato a muoversi lungo il tema della vendetta. Ma giunto a Shinjuku, Yomi dimostra subito la sua benevolenza – già evidente quando appena arrivato soccorre un uomo aggredito da alcuni “esattori” della mafia taiwanese –, accettando le accuse dei due e mettendo a repentaglio la propria vita per tirarli fuori dai guai in cui si sono cacciati. Lo yakuza che perdona la propria donna, che si è messa con un altro, è anch'esso un motivo che ricorre nel *ninkyō eiga* come, ad esempio, testimonia il già citato *Abashiri Prison: Longing for Home*, dove il protagonista Takakura Ken scopre, anche qui uscito di prigione, che la donna che amava ha sposato il figlio del suo *oyabun*. La disposizione di Yomi al perdono, la sua natura di yakuza benevolente, così come la capacità di comprendere le contraddizioni e le deficienze proprie di ogni essere umano, le ritroveremo anche nel finale, quando Yomi perdonerà la ragazza filippina, divenuta sua amante, dopo aver scoperto la complicità di questa col rivale Tagami.

Almeno un aspetto, però, del personaggio di Yomi, lo differenzia dal mondo del *ninkyō eiga* avvicinandolo maggiormente a quello del *jitsuroku eiga* di Fukasaku. Quest'aspetto si lega esplicitamente alla scelta individualista del protagonista, al suo agire indipendente, al suo non riconoscere come propria la logi-

ca di nessuna famiglia. Nella scena già citata dello scontro con Katayama e dello *yubitsume*, dopo aver invitato l'amico a tagliarsi il dito e a mostrare il suo "orgoglio di yakuza", Yomi d'improvviso punta la spada, che teneva fra le mani, contro Katayama e gli dice di non sentirsi legato a nessun clan e di non prendere più in considerazione la logica della yakuza. È un gesto di rottura forte in cui diventa evidente, da parte del protagonista, la convinzione che gli ideali del codice cavalleresco appartengono ormai a un passato lontano e che nulla, oggi, lo tiene più legato al mondo della nuova yakuza.

Se quindi nel personaggio di Yomi già si percepiscono degli elementi di novità, pur in un generale legame di continuità con il passato, l'aspetto che più introduce in *Shinjuku Outlaw* lo sguardo che Miike getterà, nei suoi film a venire, sul sottobosco criminale giapponese, è quello che riguarda la sua dimensione multietnica (attraverso cui si registra il mutamento del mondo criminale giapponese e con esso di tutta la società). Lo scontro fra bande (che è altro topos di un genere in cui il conflitto fra clan ha decisamente una spazio superiore a quello fra malavita e forze dell'ordine) è qui, infatti, quello fra il clan yakuza vero e proprio degli Okumura e la banda dei taiwanesi, guidata da Fang. Senza sconto alcuno, il film distribuisce a entrambe le parti le malefatte che, per così dire, queste meritano (fatto che attesta l'integrità morale e la statura di eroe di Yomi che, non a caso, non si schiera né con gli uni, né con gli altri). Di là dalla banda di Taiwan e delle sue nefandezze, la dimensione multietnica del mondo criminale di Shinjuku si estende sino all'inclusione di altre etnie asiatiche e no (filippini, coreani, iraniani, peruviani), coinvolte anche nell'esplicito ruolo di vittime del sistema malavitoso (come, ad esempio, accade per le prostitute filippine). Va anche notato come l'unico personaggio che si schieri apertamente dalla parte di Yomi, e mai lo tradisca, come invece fanno i giapponesi Eto e Ayumi e la ragazza filippina, che tuttavia sembra sinceramente pentirsene, è Tsuji, un giovane malvivente di origini peruviane. Quando Yomi chiede a Tsuji perché sia diventato uno yakuza, questi risponde: «C'è una ragione per diventare uno yakuza in questo paese?», quasi a in-

dicare l'ovvietà di un tragico percorso cui gli immigrati più deboli sono spesso ineluttabilmente destinati. È la stessa ovvietà cui rimanda la ragazza filippina, quando finisce col porsi da sola le domande che Yomi è sul punto di farle: «Perché sono in questo paese? Perché sono in questa città? Perché lavoro con la yakuza?», e poi ancora: «Non vuoi tornare nel tuo paese? Come può una cristiana vendere il proprio corpo?».

La multietnicità di *Shinjuku Outlaw* è anche specchio di sentimenti razzisti: sia dei giapponesi verso gli immigrati, sia dei secondi nei confronti dei primi. Rivolgendosi al poliziotto corrotto Tagami, un boss yakuza gli dice: «Se hai tempo per estorcere del denaro alla nostra banda, non potresti trovarne anche per arrestare quei fottuti stranieri». E più avanti Tagami farà sapere a Okumura che se dovessero uccidere Fang, la polizia non interverrebbe. Lo stesso Yomi non è del tutto esente da un certo razzismo di fondo: nella scena in cui, con l'aiuto di Tsuji, irrompe nel covo della banda di Taiwan, punta la pistola contro il volto di un cinese dicendogli, prima di sparargli, di tornarsene nel proprio paese. Poco dopo questi, gravemente ferito ma ancora in vita, punterà a sua volta la pistola contro Tsuji, e, scambiadolo per un nativo, gli griderà: “Muori giapponese!”.

Ma è sul piano espressivo che il regista, forte della sua personale concezione del cinema, impone al genere – pur proseguendo certe indicazioni che erano già di Fukasaku – una vera e propria svolta. Sebbene *Shinjuku Outlaw* sia ancora un'opera del primissimo Miike, è già evidente il suo gusto per una messinscena *flamboyant*, per quelle attrazioni visive (a volte al limite del buon gusto, o meglio un po' oltre) che inscrivono i suoi film in una dimensione squisitamente postmoderna, secondo quella logica di “fuochi d'artificio” propria a quello che è stato definito il “film concerto”. Si veda, ad esempio, la scena della vendetta iniziale, costruita sul montaggio alternato fra Yomi e la sua vittima, da una parte, e l'avanzare di una palla da bowling verso i birilli, dall'altra; e ancora, nella stessa scena, l'assassinio vero e proprio del boss, che passa attraverso l'immagine del volto della nipotina colpito dagli schizzi del sangue del nonno; nella sparatoria che si svolge nel covo dei taiwanesi, la cui di-

namica ricorda, in scala ridotta, la celebre sparatoria iniziale di *Hard Boiled* (John Woo, 1992), il climax della sequenza, l'uccisione del boss Fang, è mostrato attraverso l'inquadratura di un suo schizzo di sangue che finisce col raggrumarsi nell'olio bollente di un *wok*.

In questa prospettiva, il momento più appariscente del film è quello rappresentato dall'episodio della vendetta dei Fang che regolano i conti con gli Okumura. Sul piano strutturale il sintagma è un classico esempio di sequenza di montaggio (una successione di diverse brevi scene separate da altrettante brevi ellissi che mostrano una serie di eventi correlati fra loro), come si è visto centinaia di volte nel cinema gangsteristico americano (perlomeno a partire dallo *Scarface*, 1932, di Howard Hawks). Ciò che la rende, tuttavia, diversa, è sia la sua apertura, quasi astratta, con un uomo che spara alle spalle di un altro, per poi volgersi verso lo spettatore ed esibirsi in un vero e proprio passo di danza; e poi il suo stesso svolgimento, in cui si assiste, oltre all'intermittente ritorno del primo assassino con le sue movenze da ballo, ad altre vere e proprie attrazioni, come quella del cinese che riceve l'applauso di tutti i suoi compagni dopo aver eseguito una serie di piroette kung fu che avrebbero fatto impallidire Bruce Lee, o quella dell'altro cinese che, prima di sparare il definitivo colpo in testa al suo rivale, trova il tempo di pisciargli a lungo addosso (sì, Miike è anche questo).

Due anni dopo *Shinjuku Outlaw*, Miike realizza il primo lavoro che contribuirà alla sua fama internazionale: si tratta in questo caso di un film yakuza decisamente sui generis, *Gokudō sengo-kushi: Fudō* (Fudoh: The New Generation, 1996), che ha per protagonista un'anomala banda guidata da un ventenne e che conta fra i suoi "efferati" membri anche un gruppo di ragazzini delle scuole elementari. Il protagonista Riki, che ha assistito da bambino all'omicidio dell'amato fratello per opera del padre, uno yakuza che ha così ubbidito all'ordine ricevuto dal suo *oyabun*, decide, una volta cresciuto, di vendicarne la morte e di sterminare i suoi responsabili. Pur in tutte le sue anomalie, il film ripropone due *topoi* narrativi cari al genere: quello della vendetta e quello dello scontro fra gang (e all'interno di una

stessa gang, in una logica di cospirazione e risoluta lotta per il potere) che trascende, però, la classica dicotomia di bene e male, tipica del *ninkyō eiga*, per fare propria la spietata e invasiva corruzione morale del *jitsuroku eiga* (Fukasaku, del resto, è richiamato anche per l'uso insistito delle didascalie che identificano le vittime dei diversi attentati).

Su questo intreccio di fondo, Miike innesta due temi a lui assai cari. Il primo è quello del conflitto generazionale: la guerra che Riki e i suoi conducono contro le altre bande è innanzitutto una guerra di bambini e giovani contro adulti e vecchi. «Se non si cambia il sangue vecchio con uno nuovo – dice lo stesso Riki – il corpo muore». Quella che è in gioco è quindi una vera e propria rivolta generazionale, che contraddice uno dei principi fondanti del *ninkyōdō*, quello dell'assoluto rispetto e della totale dedizione verso il proprio padre-*oyabun*. La scena dell'assalto al tempio (a tutti gli effetti un *nagurikomi*, l'attacco alla sede nemica tipico del *ninkyō eiga*) in cui Riki e i suoi giovani compagni uccidono i due boss gemelli dei Niō, è già di fatto una sorta di parricidio, che prelude a quello effettivo del finale del film.

Questa lettura del conflitto fra bande come un conflitto generazionale si lega a un secondo e più forte tema che attraversa *Fudoh* e altri film di Miike, quello della famiglia come entità disfunzionale. Nella sua propensione per l'estremo, Miike fa dei Fudō – una famiglia in cui l'elemento femminile è del tutto assente – il luogo di un vero e proprio massacro in cui si esercitano il figlicidio, il fratricidio e il parricidio. In sostanza l'elemento di maggior novità di *Fudoh*, in rapporto al genere di cui è parte, è quello di coniugare i tipici intrecci di scontro fra clan e vendetta, ai temi del conflitto generazionale e della dissoluzione familiare.

L'intrecciarsi e la degenerazione del rapporto fra padre e figlio, da una parte, e *oyabun* e *kobun*, dall'altra, è anche evidente nell'ambigua relazione che il film mette in scena a riguardo di uno dei due Niō e del “figlio” ventenne di questi, designato come futuro *oyabun*. Quando Riki e i suoi irrompono nella stanza dove dormono i due Niō, uno di questi solleva la coperta del

suo futon, mostrando il figlio aggrappato al suo petto. L'impressione che se ne riceve è quella di un legame incestuoso, o perlomeno di un rapporto alquanto malsano, che ancora una volta getta una pesante ombra sulla sacralità del legame fra padre e figlio, da una parte, e fra *oyabun* e *kobun*, dall'altra.

Ancora altri elementi possono essere utili a collocare il film nell'ambito di un'ipotetica geografia del cinema yakuza. Innanzitutto in *Fudoh* è completamente assente quel conflitto fra *giri* e *ninjō* proprio alle tradizioni del genere. Quando il padre si trova davanti alla possibilità, per due volte, di uccidere i propri figli, tale situazione non genera un lacerante conflitto fra la necessità di ubbidire agli ordini del proprio clan (*giri*) e l'ipotetico sentimento vissuto verso i propri figli (*ninjō*). L'uomo decide di uccidere e basta, e lo fa neanche tanto per fedeltà al clan, ma perché così vuole il suo interesse personale, perché questo è l'unico modo per non perdere il potere sino a quel momento conquistato. Quella cui si assiste (parafrasando il titolo del film di Fukasaku) è una lotta senza *giri* e senza *ninjō*.

Un altro aspetto interessante di *Fudoh* sta nella rappresentazione del protagonista Riki. Questi non richiama certamente i tradizionali eroi del *ninkyō eiga*, quelli interpretati da Takakura Ken, perché privo della loro integrità morale e perché malsanamente ossessionato dalla sua volontà di vendetta. Tuttavia il film riecheggia, nella costruzione del suo personaggio principale, alcuni elementi che rimandano alla dimensione ideale dello yakuza e del suo *jingi* (codice d'onore). Nei diversi flashback che mostrano l'assassinio di Ryū e i momenti che ne seguono, vediamo Riki tatuarsi il corpo col sangue del fratello e mettersi nudo in posa con una spada. Riki è così associato a due elementi iconografici (il tatuaggio e la spada) che nella tradizione del genere hanno rappresentato l'ideale filiazione della yakuza (il tatuaggio) dalla classe samuraica (la spada).

Un'ultima considerazione riguarda il clan dei Nyō. Sin dalla loro prima riunione i due *oyabun*, con i loro lunghi capelli bianchi, le ambigue espressioni dei loro volti, le voci stridule, appaiono quasi come dei santoni invasati, più che dei veri e propri boss della yakuza. Non va del resto dimenticato che la loro sede

è un tempio e che spesso i due sono associati a immagini religiose. L'impressione che se ne ricava è quella di trovarsi di fronte a una setta, fatto che crea un'inedita associazione fra la yakuza e quelle religioni alternative sempre più diffuse nel Giappone del secondo dopoguerra. Un'associazione determinata dal fatto che entrambe si offrono come una sorta di famiglia putativa ai loro adepti e che si strutturano sulla base di un rituale che porta coloro che vi fanno parte a un'inevitabile alienazione nei confronti del resto della società. Non va, infine, dimenticato come quest'associazione sia stata presumibilmente favorita anche dal fatto che le riprese del film sono avvenute a non molti mesi di distanza dal terribile attacco al sarin nella metropolitana di Tōkyō (20 marzo 1995), per opera di alcuni fanatici della setta Aum shinrikyō, che provocò la morte di dodici persone.

Sul piano della struttura dell'intreccio, almeno del suo asse principale, *Koroshiya Ichi* (Ichi the Killer, 2001) sembrerebbe essere sotto molti aspetti una storia yakuza classica. L'*oyabun* di una famiglia, Anjō, è scomparso, il suo braccio destro, Kaki-hara, coadiuvato da una coppia di fedelissimi, Takayama e Kaneko, si mette alla sua ricerca, antepo-ponendo questo obiettivo a qualsiasi altra cosa e scontrandosi così con altri clan ritenuti responsabili dell'accaduto. Tuttavia, risalendo dalle strutture di profondità a quelle di superficie, il film si presenta agli antipodi del *ninkyō eiga*, pur preservandone alcuni elementi. Innanzitutto ciò accade per le motivazioni che spingono Kaki-hara ad agire: causa del suo operato non è, infatti, un senso di fedeltà e assoluta dedizione nei confronti del proprio *oyabun*, come vorrebbe il *ninkyōdō*, bensì un impulso legato al proprio desiderio sessuale. Kaki-hara, infatti, vuole ritrovare Anjō perché questi era l'unico a soddisfare il suo masochismo. È questo aspetto a motivare la sua ostinazione, e il fatto che, come gli dice la prostituta Karen, lui abbia dedicato tutta la sua vita al boss. Ancora più esplicite, a questo proposito, sono le parole che gli rivolge Kano, un tempo membro degli Anjō passato poi al gruppo del rivale Jijii: «Amavi semplicemente il dolore che ti infliggeva, era come una droga per te. Così, non riuscendo più a farne a meno, hai continuato disperatamente a sperare di rintracciarlo. Non è così?».

Kakihara tenta di trovare dei surrogati di Anjō, come testimonia la scena in cui, legato a delle catene, si fa battere ripetutamente da Karen senza però che questa riesca a infierire su di lui con la stessa “crudeltà” dell’*oyabun*. In modo simile quando Ryū, un altro uomo di Jijii, lo colpisce con dei pugni, Kakihara gli si rivolge, dicendogli: «Così non ci siamo. Quando fai male a qualcuno devi metterci l’anima. Non c’è nessun amore nella tua brutalità». L’unica speranza che gli rimane è Ichi, le cui folli esplosioni di violenza potrebbero finalmente colmare il suo desiderio. È quest’attesa che lo rende via via più eccitato, ma anche questa sarà, almeno in parte, delusa. Nello scontro finale, quando Ichi sembra prestare più attenzione a Kaneko, che Jijii gli ha fatto credere essere suo fratello, che non allo stesso Kakihara, questi si trova costretto a urlargli: «Non vorrai tradire le mie aspettative [...]. Non puoi fare così con tutto quello che ho aspettato [...]. Attaccami su. Forza combattiamo». Solo quando precipita dal tetto del grattacielo il suo urlo di piacere sembra finalmente esprimere la sua raggiunta soddisfazione. Nell’ambito del cinema di Miike, Kakihara è il personaggio che meglio rappresenta quella devianza sessuale che il regista spesso attribuisce ai suoi *yakuza*, evidenziando così la loro devianza sociale.

Il masochismo di Kakihara è però pari anche al sadismo che esercita nei confronti delle sue vittime, come testimonia, in particolare, la sequenza della tortura a Suzuki, sul cui corpo, appeso al soffitto mediante ganci infilati nella pelle, lo stesso Kakihara rovescia dell’olio bollente in cui ha appena fritto dei gamberetti. Due momenti di *Ichi the Killer* bene legano la devianza di Kakihara alla devianza del film rispetto ai modelli classici del genere, proprio a partire da situazioni tipiche del cinema *yakuza*. La prima è quella in cui Kakihara è messo sotto accusa dagli uomini dell’Alleanza dei Tre Raggi per aver torturato un almeno apparentemente incolpevole Suzuki. Ritrovatosi alle strette, Kakihara si dichiara disposto a farsi perdonare, ma subito Funaki, uno dei boss del clan dell’Alleanza, gli dice che non basterà tagliarsi un dito o due. Le intenzioni dell’uomo, tuttavia, sono altre, e, con generale sconcerto, eccolo amputarsi, invece della falange di un dito, la punta della lingua. Il topos dello *yubitsume*

è così esplicitamente evocato, solo per essere immediatamente deviato in una sua grottesca ed eccessiva parodia. Qualcosa di simile accade dopo che Kakihara è cacciato dal clan e, per strada, chiede ai suoi uomini se qualcuno di loro vuole andarsene. Anche qui siamo in una situazione tipica del genere, quella in cui un clan in un momento di avversità rischia di dissolversi e in cui ogni membro si trova a dover decidere se stare con la propria famiglia o con quella più ampia dell'alleanza di cui questa è parte. Quando uno del gruppo di Kakihara si fa avanti con l'intenzione di lasciarlo, l'uomo lo punisce infilandogli in un piede uno degli spilloni che porta sempre con sé. Nell'inquadratura successiva, l'uomo camminerà insieme agli altri membri della banda di Kakihara, trascinandosi sotto la scarpa alcuni assi di legno che sono stati casualmente infilzati dal chiodo. L'evidente effetto comico della situazione trasforma ancora una volta un topos narrativo del genere in sua grottesca parodia.

Masochista, sadico e violento, Kakihara non ha niente a che spartire con gli eroi tradizionali del *ninkyō eiga*, mentre a questi, almeno per qualche aspetto, si avvicinano di più, anche per una certa dolenza, i suoi due luogotenenti, Kaneko e Takayama. Kaneko è un ex poliziotto che ha perso il lavoro per aver smarrito la pistola. Abbandonato dalla moglie, con un figlio a carico e pieno di debiti, la yakuza è stata l'unica realtà a offrirgli una possibilità di sopravvivenza. Il *giri* che così l'uomo ha maturato verso il proprio *oyabun*, lo spinge, quasi come Kakihara, a volerne a tutti i costi la vendetta, come egli stesso esplicitamente afferma nel corso di un dialogo: «Sai è appena stato ucciso un uomo, gli dovevo molto. Mi aveva preso con sé quando ero disperato e non sapevo dove andare. Ora voglio solo trovare il suo assassino e vendicarlo». Le sue motivazioni sono così ben diverse da quelle di Kakihara, che ripetutamente lo umilia e maltratta, e lo stesso legame col figlio, Takeshi, contribuisce a "umanizzarlo". Tuttavia il suo "zelo" è tale che quando dovrà spingere una prostituta a parlare, finirà col prenderla a calci e ucciderla, macchiandosi così di una colpa che di fatto negherà nei suoi confronti ogni possibile empatia morale. Empatia che

invece riesce in qualche modo ad attirare su di sé Takayama. Più anziano degli altri due, e così in qualche modo più vicino all'epoca d'oro del *ninkyō eiga*, Takayama mostra, rispetto a questi, più buon senso, ragionevolezza e umanità. Differentemente da Kakihara dubita delle accuse di Jijii a Suzuki, e quando il suo boss si appresta a gettare dell'olio bollente sulla schiena dello stesso Suzuki tenta, anche senza dimostrarsene particolarmente convinto, di fermarlo. Durante l'incontro con gli affiliati all'Alleanza dei Tre Raggi, è lui a tentare una via di mediazione e sarà ancora lui a cercare di fermare Kaneko quando questi si scaglia contro la reticente prostituta. Nel corso della scena in cui Kakihara e i suoi accoliti decidono di evirare Ryū, non essendo in grado di assistere allo spettacolo, preferisce uscire dalla stanza e assentarsi. È soprattutto nel corso di un dialogo con Kaneko che la sua umanità emerge in modo distinto. Dopo aver ammesso di provare dei rimorsi, di essere diventato uno yakuza solo perché "era grande e grosso" – Kakihara lo definirà inappropriatamente "un gorilla senza cervello" –, concluderà la conversazione affermando: «A volte, quando vedo gente normale che fa lavori normali, mi dico che avrei preferito fare quella vita». Takayama introduce così nel film una dimensione crepuscolare, e si pone come l'unico personaggio della storia che presenta almeno alcuni di quei requisiti morali che caratterizzavano gli eroi del *ninkyō eiga*. Tuttavia, il film ne fa un personaggio debole, incapace di imporsi, e lo colloca in un ruolo da comprimario, alla periferia del racconto, esplicitando così ulteriormente la propria alterità dai modelli classici, di cui però in questo modo sembra anche voler tener conto.

Ambientato in una multietnica Shinjuku, in particolare nell'animata zona di Kabukichō, un luogo in cui, come afferma Karen, «viene chi non sa dove andare», *Ichi the Killer* si differenzia dai modelli di rappresentazione classica – come tutto il cinema di Miike – anche per il suo stile eccessivo e violento, quanto i suoi contenuti. Già il vertiginoso montaggio delle sequenze iniziali, senza arrivare agli estremi di *Hanzaisha: Dead or Alive* (Dead or Alive, 1999), proietta lo spettatore in un turbine di inquadrature il cui flusso è frequentemente interrotto da

trasformazioni digitali, uso di frame-stop e passaggi fra immagini dal vero e altre disegnate. Il lavoro sulla velocità di scorrimento delle inquadrature è ripreso, in direzione diversa, nel finale, attraverso continui effetti di *slow motion*, come quando Ichi si avvicina a Kakihara, o quando è preso a calci da Takeshi. La macchina da presa assume, con una certa frequenza, arditi punti di vista (a picco dall'alto, al di sotto di un tavolo di vetro, o al di qua di un acquario). L'uso ipertrofico dei dettagli dà vita a vere e proprie "attrazioni" dal carattere efferato: la lingua mozzata che Kakihara mostra a Karen, il capezzolo di una prostituta tirato da una pinzetta nel corso di una tortura, il foro dell'orecchio ancora di Kakihara in cui egli stesso, in un estremo atto di masochismo, infila uno spillone, e, su tutti, l'iniziale grumo di sperma su cui prende forma il titolo del film. Anche i *jump cut* intervengono a rendere più mossa e sconnessa la rappresentazione: lo testimoniano, fra le altre, le scene di Ryū legato a una sedia e col volto trafitto dagli spilloni di Kakihara, o quella in cui Ichi sta letteralmente per fare a pezzi una prostituta. Un analogo fine di spezzettamento e frantumazione perseguono anche le continue intrusioni di riprese video – esempio di quell'intertestualità tanto cara al cinema postmoderno – che vanno dai flashback dello stupro scolastico a quelle in cui Ryū e Kano spiano la tortura di Suzuki, dall'ordine di espulsione di Kakihara emanato dal boss dell'Alleanza dei Tre Raggi attraverso il monitor di un computer alle immagini estremamente pixelate di Ichi che si muove per le vie di Kabukichō.

Anche sul piano dell'organizzazione narrativa il film si caratterizza per una vivacità intellettuale squisitamente postmoderna, come testimoniano sia l'uso dei flashback (e la loro incertezza, vuoti di contenuto, vuoti di organizzazione formale) e la paradossalità di certe soluzioni comiche. Per il primo dei due aspetti è possibile ricordare ancora la frequente irruzione delle immagini video dello stupro scolastico (senza che mai davvero si risolva il dubbio se si tratta di un fatto realmente accaduto o solo immaginato) e, soprattutto, la sequenza in cui Kaneko, vedendo un uomo aggredito per strada, ricorda il suo incontro con Takayama, che avvenne in una simile situazione, e la conversa-

zione che ebbe col figlio dopo la separazione dalla madre di questi. Le tre situazioni, che si collocano in tempi e luoghi diversi, sono legate fra loro da un montaggio spiazzante, che a volte passa da un primo piano di Kaneko che si trova in una determinata situazione al controcampo del suo interlocutore che è invece in un'altra, dando così vita a un uso ambiguo del tempo filmico che costringe lo spettatore a ridefinire continuamente le coordinate spaziali e temporali delle diverse situazioni cui si trova di fronte. Un analogo spiazzamento è determinato anche dall'irruzione di gag e situazioni comiche, alla *splastic comedy*, in contesti che non lo sono affatto a partire dall'uomo di Jijii che scivola a terra nella stanza piena di viscere umane dopo il massacro operato da Ichi; attraverso il torturatore di Kakihara che prima di passare all'azione indossa un buffo copricapo con due orecchie pelose; sino alla telefonata che Kakihara riceve dopo essersi mozzato la punta della lingua, cosa che lo obbliga a parlare più che altro a versi.

Come già era accaduto con Fukasaku, anche nelle mani di Miike il cinema yakuza torna a vivere in una forma certamente eccessiva ma che sembra garantire a un genere, altrimenti troppo legato a modelli obsoleti, nuovi sviluppi e ragioni d'esistenza.

Il fascino poco discreto della yakuza

Dario Tomasi intervista Miike Takashi

— Il cinema yakuza ha sempre avuto una notevole importanza nella sua carriera. Negli anni dell'adolescenza e della prima gioventù era uno spettatore di questi film? E se no, quando ha cominciato a interessarsene?

Miike: Quand'ero ragazzo, la popolarità del cinema yakuza era in netta ascesa, mentre l'entusiasmo per il *ninkyō eiga* andava smorzandosi. In quegli anni fu prodotta una quantità esorbitante di film sulla yakuza, si trattava di una produzione eccessiva, indiscriminata. Certo, era qualcosa di nuovo, e le cose migliori spiccavano nel mucchio. Però non posso dire che il fenomeno mi interessasse in maniera particolare. Di quei film non ne vedevo chissà quanti... anche perché non avrebbe avuto senso, dal momento che si assomigliavano un po' tutti.

— Cosa pensa del *ninkyō eiga*? Lo ritiene un momento importante della storia del cinema giapponese?

Miike: Il *ninkyō eiga* è un genere nato più che altro per sopperire al calo di interesse del pubblico nei confronti dei film di cappa e spada giapponesi (*chanbara eiga*). Si potrebbe dire che si tratta dell'ultimo genere creato e imposto dalle compagnie di produzione cinematografica in Giappone. In un certo senso rappresenta un declino, no?

— Fra le principali serie del *ninkyō eiga* come *Nihon kyōkuden* (Chronicle of Japanese Outlaws), *Shōwa zankyōden* (Remnants of Chivalry in the Shōwa Era), *Abashiri bangaichi* (Abashiri Prison), *Bakuchiuchi* (The Gambler), *Hibotan bakuto* (Red Peony Gambler) e altre, ce n'è qualcuna che ritiene più importante?

Miike: Più che una delle serie che ha citato, più che un singolo film, ritengo importante un attore: Takakura Ken. È unico,

irripetibile, straordinario. Mah... se proprio dovessi scegliere una delle serie, credo che opterei per *Shōwa zankyōden*.

— Il *ninkyō eiga* fu anche un cinema di divi. Anche se so già cosa mi risponderà, quali sono le attrici e gli attori di quegli anni che più ha amato e con cui le sarebbe piaciuto fare un film?

Miike: Takakura Ken, è ovvio. È un eroe della sua epoca. Nonostante gli anni, è ancora molto attivo, e mi piacerebbe molto girare un film con lui... Ma mi sa che è impossibile, il mio resterà un sogno irrealizzato.

— Il *jitsuroku eiga* e i film di Fukasaku Kinji hanno spazzato via molte caratteristiche del *ninkyō eiga*. Qual è la sua opinione sulla serie *Jingi naki tatakai* (Battles without Honour and Humanity)?

Miike: Fukasaku Kinji... lo adoro. Lo paragonerei a un ragazzo difficile che crea non pochi problemi alla sua ditta, ma che poi finisce per essere la colonna portante di quella stessa ditta. Era una persona magnifica, ricca di carisma.

— Fra i principali registi di film yakuza degli anni Sessanta e Settanta ce n'è qualcuno che secondo lei non ha la considerazione che meriterebbe e perché?

Miike: Misumi Kenji, autore di molti film sul personaggio di Zatōichi... Io considero quei film parte integrante del genere yakuza. Era un regista dotato di una sensibilità estetica davvero formidabile e di grande talento.

— C'è qualcosa del *ninkyō eiga* o del *jitsuroku eiga* che si trova ancora nei suoi film (penso in particolare a quelli girati con la collaborazione di Takechi Shigenori)?

Miike: *Giri e ninjō*. Si tratta di concetti insiti nell'anima di ogni giapponese, il nucleo di ogni nostra storia ne è pregno, al di là del genere e dell'epoca. Vengono fuori spontaneamente, anche se non hai nessuna intenzione di metterli in evidenza.

— Ritieni che nel cinema giapponese, e nel suo lavoro, il mondo della yakuza sia stato usato come una metafora di certi aspetti della società giapponese?

Miike: Be', la yakuza rappresenta l'essenza di una parte del nostro Paese. Le sue origini si possono far risalire ai signori della guerra del periodo Sengoku (1467-1568). Oggi, invece, la

yakuza rappresenta il potere antisociale. Il suo codice comportamentale è ricco di elementi molto importanti, che i giapponesi di oggi hanno finito per dimenticare.

— In alcuni suoi film, penso ad esempio a *Oretachi wa tenshi janai* (*We're No Angels*, 1993) e a *Gokudō sengooshi: Fudō* (*Fudoh: The New Generation*, 1996), si crea una certa associazione fra la yakuza e le sette religiose. C'è in questo una ragione particolare?

Miike: Quelli erano gli anni dell'Aum Shinrikyō, dell'attentato nella metropolitana di Tōkyō. In quel periodo le sette religiose erano particolarmente popolari, se ne parlava quasi tutti i giorni. Sono stato influenzato da quella situazione, mi pare ovvio. Per me, che sono ateo, la religione rappresenta un grande mistero. È qualcosa che mi attrae proprio perché non la conosco, qualcosa che per questo suscita il mio interesse.

— Cosa la spinge a creare spesso dei personaggi yakuza segnati da evidenti perversioni di tipo sessuale?

Miike: Gli uomini della yakuza non hanno bisogno di nascondere la loro vera natura. Noialtri viviamo facendo le pecore, fingendo e dissimulando le nostre pulsioni, loro no. Loro sono liberi, franchi, diretti... e per questo li trovo affascinanti. Mi sbaglio, forse?

— Una caratteristica del suo cinema criminale è la frequente presenza di immigrati: cinesi, taiwanesi, coreani, filippini, o anche latinoamericani. È questo un aspetto che la interessa in modo particolare o è solo il riflesso sociologico di un dato esistente nel mondo del crimine giapponese?

Miike: Rispetto alle altre nazioni, il Giappone è stato a lungo un paese estremamente chiuso e perciò refrattario ai sogni di speranza delle minoranze. Quei sogni, adesso che gli stranieri in Giappone sono molti, sono arrivati anche da noi e spesso esplodono con una violenza inaudita, nel mondo del crimine, non trovando sbocco altrove in quanto continuiamo a essere poco sensibili nei confronti delle minoranze. Dal punto di vista cinematografico, si tratta di una presenza molto importante, in quanto essa costituisce un'eresia estrema, un'eresia che... come di-

re?, ha origine nel sangue. Per il cinema è una fonte inesauribile di ispirazione.

— Nei film dei suoi ultimi anni, la yakuza è meno presente di quanto lo era in passato. Nei suoi progetti futuri pensa ancora di realizzare dei film su questa realtà?

Miike: Certo che sì. Per adesso sto navigando in acque più chete... ma solo per affilare bene i denti!

(Traduzione di Gianluca Coci)