Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

Religione, folklore e spiritualità nell'arte del *manga* contemporaneo

Analisi della serie *Jujutsu kaisen*

Relatrice
Prof.ssa Silvia Vesco

Correlatore
Prof. Toshio Miyake

Laureanda
Cristina Raone
Matricola 868265

Anno Accademico
2024 / 2025

要旨

本論文の目的は、芥見下々の『呪術廻戦』という漫画・アニメシリーズにおける民話および宗教の視覚的表現を分析し、スピリチュアルで超常的要素がどのように活用されているかを明らかにすることである。特に、仏教や神道が頻繁に用いられているにもかかわらず、宗教を直接的に主題としない現代の少年向け作品において、宗教的要素がどのように表現されているのかを分析することを目的とする。

マンガ研究は未だ新たな研究分野であり、日本社会における「宗教」に関する世論も近年変化してきたと言える。宗教とマンガに関する研究は少なく、その多くは欧米のキリスト教の視覚的な表現を中心としている。本論文では、日本において広く見られる宗教的要素の用いられ方を強調し、読者の予備知識に基づく図像がいかに創作の中で再構成されているかを明らかにする。また、マンガ・アニメというメディアの独自の特質についても考察する。

第 1 章では、作者芥見下々と作品を紹介し、『呪術廻戦』に見られる主要なテーマを概観する。続いて作品の全体像を整理し、物語の概要や中心的なテーマを分析する。これらは本論の分析の前提となる。

第 2 章では、『呪術廻戦』におけるデザインを分析する。まずキャラクターデザインに着目し、人間の登場人物から妖怪に類似する「呪霊」に至るまで、民話や宗教的人物との共通点を検討する。次に、呪物・呪具などの道具類、背景設定、術式にも注目し、仏教や陰陽道との類似性を明らかにする。宗教的要素と類似する場合、それらのデザインが神道あるいは仏教の影響を受けている可能性を指摘する。民話との関連は比較的限定的であり、主に人外のキャラクターに見られることが分かる。これらの要素は読者の予備知識と結びつくことで、キャラクターや道具の意味内容をより豊かなものにしている。

第 3 章では、デザイン以外の視覚的特質を分析する。マンガにおいては構図やコマ割り、アニメにおいては画角・アングル・色彩などに注目する。その結果、重要な場面には既存の宗教美術や伝統的作品との共通点が見られることが明らかとなる。また、ペン入れや彩色といった描写技法によって、前近代的な絵画への参照が行われている点についても考察する。悟りなどの宗教的な概念は、キャラクター

の成長や内面の変化を象徴している。さらに、伝統的儀式は現代社会の枠組みの中で再解釈され、読者がキャラクターの行動に共感できるよう構成されている。描写方法は呪霊を人間世界から区別すると同時に、古代的要素と現代を融合させている。

第 4 章では、社会的・歴史的・地理的文脈を考察する。呪術が物語世界においてどのように位置づけられているのか、歴史とどのように結びついているのか、また儀式や新宗教がいかに描かれているのかを分析する。さらに、「再現」というテーマがストーリー構造、再登場するキャラクター、設定にどのように現れているかを考察する。最後に「怪物性」というテーマを取り上げ、人間と呪霊、呪術師と非術師、日本人と外国人の差異の描写を考察する。呪術は宗教そのものとは異なるものとして描かれつつも、使用者を「怪物」的存在へと変容させる。

結論として、本作品において宗教は中心的主題ではないものの重要な役割を担い、作品に多層的な意味を付与していると言える。視覚表現はマンガ・アニメの独自性を形成する重要な要素であり、文字あるいは描きのみでは達成できない効果を生み出している。美術的表現は物語の人間の感情やスピリチュアリティを示す有効な方法であることが明らかとなる。

Indice

要旨 1

Indice 3

Introduzione 8

Stato dei *manga studies* in ambito religioso 10

Jujutsu kaisen: informazioni generali e statistiche 13

Domanda di ricerca 15

Motivazioni 16

Metodologia 16

Suddivisione capitoli 18

Capitolo 1: Panoramica generale 19

1.1 Akutami Gege: Carriera e opere 19

1.2 *Jujutsu kaisen*: Sinossi 22

1.2.1 Jujutsu kaisen 0 22

1.2.2 Ryōmen Sukuna 24

1.2.3 Kōryūkai / Kusōzu 25

1.2.4 Kaigyoku / Gyokusetsu 懐玉・玉折 26

1.2.5 Shibuya jihen 渋谷事変 27

1.2.6 Shimetsu kaiyū 28

1.2.7 Shinjuku kessen 新宿決戦 29

1.3 *Jujutsu kaisen*: Temi e ispirazioni 30

Capitolo 2: Analisi dei *design* 34

2.1 Criteri per l'analisi 34

2.2 Personaggi umani 35

2.2.1 Itadori Yūji / trio principale 35

2.2.2 Ryōmen Sukuna 37

2.2.3 Gojō Satoru 40
2.2.4 Getō Suguru 42
2.2.5 Iori Utahime 45
2.2.6 Ogami baba 46
2.2.7 Miyo Rokujūshi 47
2.2.8 Sonoda Shigeru 48
2.2.9 Tengen 49
2.2.10 Muta Kōkichi /Mechamaru 51
2.2.11 Kurusu Hana 53
2.3 Mostri con sembianze umane 55
2.3.1 Orimoto Rika 55
2.3.2 Tamamo No Mae 58
2.3.3 Kuchi-sake Onna 60
2.3.4 Mahito 61
2.3.5 Jōgo, Hanami, Dagon 62
2.3.6 Makora 64
2.3.7 Kangiten 67
2.3.8 Kusōzu 68
2.4 Umani con sembianze mostruose 70
2.5 Maledizioni comuni dall'aspetto mostruoso 71
2.5.1 Maledizioni di livello due o più 71
2.5.2 Maledizioni di livello tre o inferiore 72
2.6 Oggetti e strumenti 73
2.6.1 Dita 74
2.6.2 Jufu 75
2.6.3 Gokumonkyō 76
2.6.4 Kamutoke 77

2.6.5 Jugai e tsukumosōjutsu 78
2.7 Tecniche 79
2.7.1 Ryōiki tenkai 81
2.7.2 Tobari 88
2.7.3 Mukagen 90
2.7.4 Jureisōjutsu 91
2.7.5 Shikigami 93
2.7.6 Sūreijuhō 97
2.7.7 Mui tenpen 99
2.7.8 Yakobu no hashigo 100
2.8 Luoghi 101
2.8.1 Istituto di Tōkyō 102
2.8.2 Kōseigū 104
2.8.3 Banseikyō 106
2.8.4 Fukuma mizushi 107
2.9 Conclusioni 110
Capitolo 3: Altre forme di riferimenti iconografici e simbolismo 113
3.1 Introduzione 113
3.2 Panoramica generale 114
3.3 Iconografia e simbolismo buddhista 121
3.3.1 Illuminazione: Ryōmen Sukuna 121
3.3.2 Illuminazione: Getō Suguru 124
3.3.3 Illuminazione: Gojō Satoru 129
3.3.4 Illuminazione: Itadori Yūji 136
3.4 Simbolismo shintō 138
3.4.1 Abluzione: Amanai Riko 138
3.4.2 Abluzione: Getō Suguru 142

3.4.3 Abluzione: Higuruma Hiromi 145
3.4.4 Abluzione: Ryōmen Sukuna 148
3.5 Iconografia e simbolismo cristiano 151
3.5.1 Cristianesimo: Gojō Satoru 151
3.5.2 Cristianesimo: Kusuru Hana 153
3.6 Riti e pratiche tradizionali popolari 154
3.6.1 Cimitero 155
3.6.2 Kotsuage 157
3.6.3 Sekihan 159
3.6.4 Kokkuri-san 161
3.6.5 Hyakkiyagyō 163
3.7 Stile grafico 164
3.7.1 Stile per ritrarre il mostruoso 165
3.8 Emulazione di opere d'arte giapponesi 169
3.8.1 Emulazione di opere d'arte: periodo Heian 169
3.8.2 Emulazione di opere d'arte: Utagawa Kuniyoshi 173
3.9 Conclusioni 177
Capitolo 4: Analisi di contesto sociologico e temi filosofici 179
4.1 Introduzione 179
4.2 Una premessa su modernizzazione e secolarizzazione 180
4.3 Religione e spiritualità dal punto di vista del jujutsu 182
4.3.1 Spiritualità individuale: dovere e chiamata 182
4.3.2 Riti e pratiche tradizionali 184
4.3.3 Razionale e irrazionale 187
4.3.4 Rapporto con la natura 191
4.3.5 Storia e jujutsu 192
4.4 Rappresentazione dei gruppi religiosi 194

4.4.1 Immagine del “culto”: Banseikyō e istituto di arti occulte 194
4.4.2 Riferimenti a ideologie delle Nuove Religioni 197
4.5 Tema della circolarità e del “ritorno” 200
4.5.1 “Ritorno” dei personaggi 200
4.5.2 “Ritorno” della narrazione 203
4.5.3 “Ritorno” dei luoghi e “migrazione” 204
4.6 Tema del “mostruoso” 205
4.6.1 Umano e maledizione 205
4.6.2 Jujutsushi e hijutsushi 208
4.6.3 Giapponese e non giapponese 209
4.7 Conclusioni 211
Capitolo 5: Conclusioni 213
Bibliografia 217
Fonti bibliografiche in lingue occidentali 217
Fonti bibliografiche in lingua giapponese 223
Sitografia in lingue occidentali 225
Sitografia in lingua giapponese 226
Filmografia 227
Indice delle figure 228
Glossario 243
Nomi comuni 243
Nomi propri (personaggi, luoghi, tecniche ecc.) 248
Termini tratti da o riferiti al buddhismo 253

Introduzione

Il *manga* 漫画 rappresenta una tipologia di opera sempre più diffusa sia in Giappone sia a livello globale. Nel 2020, durante la pandemia Covid, in Giappone si è registrato il più alto numero di vendite di *manga* (sia fisiche che elettroniche) a partire dal primo anno di raccolta dei dati da parte del Shuppan Kagaku Kenkyūjo 出版科学研究所, con un totale di più di 600 miliardi di yen.[1] Sebbene le copie fisiche siano acquistate in quantità minore negli ultimi anni, le vendite del formato elettronico sono raddoppiate rispetto ai dati precedenti la pandemia, continuando quindi a far crescere il mercato dei *manga* e permettendo di superare complessivamente i 700 miliardi di yen in fatturato nel 2024.[2] A consolidare il successo di questo mezzo e facilitare l'introduzione di nuovi lettori vi sono gli adattamenti cinematografici, ampiamente apprezzati dal pubblico giapponese: stando ai dati della Motion Pictures Producers Association of Japan, nel 2024 i primi quattro film che hanno visto maggior successo al botteghino a livello nazionale sono stati tutti adattamenti di *manga*, in versione *anime* アニメ o live-action.[3] Sul sito web ufficiale del quotidiano giapponese Asahi Shinbun è presente, all'interno della categoria "cultura", una sottocategoria interamente dedicata a tutte le notizie relative a *manga*, *anime* e videogiochi, aggiornata quasi giornalmente con nuovi articoli. Il fenomeno del "pellegrinaggio *anime*" è negli ultimi anni sempre più frequente, in parte per la maggior quantità di storie di finzione ambientate in luoghi realmente esistenti in Giappone[4], in parte come conseguenza prevedibile del crescente numero di lettori e spettatori. Sono evidenti, sulla base dei dati forniti, il ruolo del *manga* come mezzo artistico-letterario particolarmente rilevante all'interno della società giapponese contemporanea e l'impatto di esso, seppur su scala variabile e non in maniera universale, sulla vita quotidiana dei lettori al di fuori del solo scopo di intrattenere.

All'interno del mercato giapponese, i *manga* vengono pubblicati a cadenza regolare in capitoli, all'interno di riviste stampate su carta economica che raccolgono a ogni uscita diversi titoli appartenenti a uno specifico genere, con il fine di soddisfare le preferenze di quanti più

[1] TAKIZAWA Bunna, *Manga sales top 600 billion yen in 2020 for first time on record*, in "The Asahi Shinbun", 2021, https://www.asahi.com/ajw/articles/14282699 (ultimo accesso 12/02/2026).
[2] *Manga Sales Grow for Seventh Consecutive Year in Japan*, "Nippon.com", 2025, https://www.nippon.com/en/japan-data/h02328/ (ultimo accesso 12/02/2026).
[3] HIRAOKA Haruto, *Manga-based films claimed top 4 spots at box office in 2024*, in "The Asahi Shinbun", 2025, https://www.asahi.com/ajw/articles/15614934 (ultimo accesso 12/02/2026).
[4] MORI Hiroaki, "Tourism Destination Promotion and Interorganizational Relations in the *Anime* Pilgrimage Industry: A Resource Dependence Perspective", *Journal of Law and Political Science*, Vol. 45, No. 1, 2017, p.113.

lettori possibili. Una volta pubblicato un numero di capitoli ritenuto sufficiente, la serie comincia la sua pubblicazione in *tankōbon* 単行本, ossia una sorta di ristampa, dedicata però solamente a uno specifico titolo. I *tankōbon* danno inizio quindi a un nuovo ciclo di vendite sotto la stessa casa editrice;[5] in essi si nota solitamente l'aggiunta di un'illustrazione a colori in copertina, note addizionali da parte dell'autore fra un capitolo e l'altro, la rifinitura di alcuni disegni nel caso non siano stati completati in tempo per la pubblicazione settimanale, e un tipo di carta di qualità generalmente più alta. Le aggiunte invogliano i lettori ad acquistare nuovamente i volumi nonostante ne abbiano già letto i contenuti, che rimangono sostanzialmente invariati. È importante fare questa premessa in relazione alla pubblicazione dei *manga* poiché, come dimostrato da Omote Tomoyuki, le storie dei titoli pubblicati su una rivista settimanale sono vincolate dal resto del contenuto offerto nel numero: al fine di accontentare quanti più lettori possibili, il curatore può imporre dei cambi di rotta nell'atmosfera di una serie, che diviene quindi un prodotto non sempre puramente rappresentativo delle idee dell'autore, sviluppandosi bensì in una determinata direzione anche per motivazioni legate al marketing e alla sua esistenza proprio in quanto parte di una rivista.[6] La più influente e di successo nel mercato nazionale è *Shūkan Shōnen Jump* 週刊少年ジャンプ (conosciuta anche come *Weekly Shōnen Jump* o solo *Shōnen Jump*), pubblicata dalla casa editrice Shūeisha 集英社 e da vari anni al primo posto per copie fisiche vendute.[7] *Shūkan Shōnen Jump* si occupa della pubblicazione di serie appartenenti al genere *shōnen* 少年, ossia tutti quei *manga* destinati a un pubblico maschile di ragazzi in età che va da sotto i 10 anni al periodo adolescenziale. La suddivisione in generi dei *manga* non avviene, infatti, allo stesso modo del resto della letteratura, spesso separata in base all'argomento principale di cui tratta: viene bensì categorizzata in base al pubblico *target* dell'opera. Nonostante il pubblico per cui è intesa una serie sia ben preciso, però, sia il genere sia l'età dei lettori effettivi si rivelano essere in realtà molto più variegati: Omote segnala che statistiche recenti fornite da Shūeisha dimostrano una significativa quantità di donne e lettori oltre i 20 anni.[8] La vasta fruizione di questo genere di *manga* conferma quindi che, indipendentemente dal pubblico di riferimento, tali opere possano essere apprezzate anche da lettori al di fuori di quella specifica fascia di età,

[5] Jolyon Baraka THOMAS, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawaii Press, 2012, p.3.
[6] Jacqueline BERNDT, Bettina KÜMMERLING-MEIBAUER (a cura di), *Manga's Cultural Crossroads*, Routledge, 2013, p.163.
[7] BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER (a cura di), *Manga's Cultural…*, p.164.
[8] *Ibid.*

in base alla qualità e alle varie possibili interpretazioni del contenuto. La caratteristica che distingue gli *shōnen* da altri generi quali i *seinen* 青年 risiede nell'approccio e la prospettiva da cui uno stesso tema può essere trattato: gli *shōnen* prediligono in genere protagonisti somiglianti al pubblico ideale per facilitare l'immedesimazione da parte del lettore,[9] e permettono quindi di seguire le vicende dal punto di vista di ragazzi adolescenti che vivendole affrontano una sorta di rito di passaggio verso l'età adulta. Anche la serie *Jujutsu kaisen* 呪術廻戦, presa in esame nel dettaglio in questo elaborato, rientra in tale categoria. Proprio per la diffusione e il notevole impatto a livello sociale, gli *shōnen* sono spesso protagonisti di studi accademici nell'ambito dei *manga studies.* La presenza di elementi religiosi all'interno di *manga* e *anime* di autori laici è un ambito da poco considerato nella sfera accademica, ma la maggior parte delle ricerche si basa per ora (prevedibilmente) sui titoli di maggior successo a livello nazionale o globale, includendo quindi anche serie appartenenti al genere descritto finora.

Stato dei *manga studies* in ambito religioso

Per fornire una panoramica sullo stato dell'arte dei *manga* studies in ambito religioso, è necessario ripercorrere brevemente l'evoluzione del campo in generale: in quanto ambito molto nuovo nella macrocategoria degli studi della cultura *pop* giapponese, i cambiamenti nell'arco di pochi decenni sono stati numerosi e in molti casi di particolare importanza. È doveroso riassumere, seppur brevemente, anche il contesto storico-sociale dei *manga studies* a partire dalla loro nascita in modo da poter avere un'idea complessiva delle motivazioni che hanno portato, in seguito, a trattare dell'argomento della religione da prospettive specifiche.

La percezione dei *manga* come un mezzo artistico-letterario degno di studio accademico ha cominciato a consolidarsi solo a partire dagli anni Sessanta.[10] In particolare, la prima pubblicazione nel settore è attribuita a Tsurumi Shunsuke, che nel suo studio è stato il primo a prendere in esame i *manga* (in particolare i *gekiga* 劇画) come mezzo politico e progressista.[11] È da sottolineare che precedentemente a questo periodo storico, e in particolar modo prima delle guerre mondiali, i *manga* erano perlopiù limitati a brevi strisce comiche indipendenti fra loro, spesso senza un filo conduttore narrativo. Un fattore determinante nel rinnovamento della struttura e della finalità dei *manga* è rappresentato dal lavoro di Tezuka

[9] *Ivi*, p.166.
[10] Nissim OTMAZGIN, Rebecca SUTER (a cura di), *Rewriting History in Manga. Stories for the Nation*, Palgrave Macmillan, 2016, p.177.
[11] *Ibid.*

Osamu 手塚治虫, riconosciuto universalmente come il "dio dei *manga*" per aver conferito al mezzo la narrativa continuativa e articolata che lo caratterizza tutt'ora.[12] Al di là del lavoro di Tezuka, vi è stato uno spostamento verso temi più seri all'interno dei *manga* e degli *anime* a partire dal dopoguerra, soprattutto con la diffusione del genere post-apocalittico; come qualsiasi altro tipo di produzione artistica o letteraria del tempo, i *manga* sono diventati uno degli strumenti per esprimere le paure legate alla guerra e alla bomba atomica, alle conseguenze e alla possibilità di nuovi conflitti, rappresentando in un modo unico le inquietudini emotive della popolazione.[13] I *manga* come mezzo in senso più ampio senza limitazioni di generi non sono però oggetto di studi fino agli anni Ottanta; studiosi come Yonezawa Yoshihiro hanno ampliato il campo di ricerca focalizzandosi sul genere *shōjo* 少女, destinato al pubblico femminile e spesso sottovalutato a livello accademico. Yonezawa si è occupato, in particolare, di dimostrare come anche opere trattanti temi lontani dalla guerra e meno cupi possano essere utilizzate per esplorare e rappresentare l'emotività umana.[14] L'iniziativa denominata "Cool Japan" e attuata dal governo stesso ha contribuito a conferire agli occhi del resto del mondo un'immagine positiva del Giappone, anche tramite la diffusione intenzionale di *manga* e *anime*, che hanno cominciato così ad essere presi in considerazione in ambito accademico anche al di fuori del Paese di origine.[15] A partire dagli anni Ottanta ad oggi la percezione dei *manga* si è evoluta in maniera piuttosto drastica sul piano internazionale: da mezzo privo di attrattiva si è trasformato rapidamente in una categoria estremamente apprezzata, e la quantità di traduzioni in innumerevoli lingue attualmente disponibili sul mercato ne è la dimostrazione.[16]

Al giorno d'oggi, studiosi come Rebecca Suter dimostrano la rilevanza dei *manga* come emblema della storia del Giappone moderno, che modifica e viene modificato al tempo stesso dal contesto storico di cui fa parte.[17] Fra gli innumerevoli eventi dedicati ai *manga* ad oggi organizzati in tutto il mondo, alcuni spiccano per la loro presentazione delle opere come arte che va oltre il semplice intrattenimento. La mostra *Art of Manga*, tenuta fra settembre 2025 e gennaio 2026 al museo de Young di San Francisco a cura di Nicole Coolidge Rousmaniere, raccoglie materiale originale (*genga* 原画) di dieci artisti ritenuti pilastri nell'industria dei *manga*, e pone particolare attenzione sulla capacità delle opere di catturare lo *zeitgeist* del

[12] *Ibid.*
[13] Mark MACWILLIAMS (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Routledge, 2015, p.182
[14] OTMAZGIN, SUTER (a cura di), *Rewriting History…*, p.178
[15] BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER (a cura di), *Manga's Cultural…*, pp.20-21.
[16] *Ivi*, p.19.
[17] OTMAZGIN, SUTER (a cura di), *Rewriting History…*, p.181.

Giappone nei loro relativi periodi.[18] Il *manga* è ora affrontato in studi accademici internazionali, in campi che spaziano dai *media studies* fino all'antropologia e alla sociologia.[19]

Trattandosi di un ambito accademico particolarmente recente, tuttavia, ne consegue che la sottocategoria della religione all'interno dei *manga* (e degli *anime*) sia una sfaccettatura ancora poco approfondita. I primi segni di interesse da parte degli studiosi riguardo all'argomento si sono mostrati solo dagli anni Novanta, e sono dovuti agli avvenimenti che in quegli anni hanno segnato in modo critico la percezione della religione a livello sociale in Giappone. L'attacco terroristico a opera del gruppo religioso Aum Shinrikyō オウム真理教 del 20 marzo 1995 è stato infatti l'evento che ha scaturito l'inizio di molteplici storie di finzione caratterizzate dalla presenza di "culti" religiosi, spesso oggetto di considerazioni negative, realizzate da autori laici.[20] Prima dell'attentato, tuttavia, i *manga* erano uno dei tanti mezzi di cui le Nuove Religioni sviluppatesi a partire dall'Ottocento usufruivano per la loro propaganda e l'attrazione di nuovi fedeli; la contrapposizione fra la strumentalizzazione del *manga* come mezzo per indottrinare e l'utilizzo del *manga* per segnalare la sfiducia nei confronti della religione, insieme al sospetto che l'esistenza dei *manga* potesse aver influenzato Aum nelle sue azioni,[21] è stata spesso la motivazione alla base di ricerche svolte a posteriori nell'ambiente accademico. Fra i maggiori studiosi del campo vi è attualmente Jolyon Baraka Thomas, la cui opera è uno dei principali punti di riferimento per questo elaborato in quanto uno degli unici testi in lingua inglese focalizzati sulla rappresentazione delle religioni all'interno di *manga* e *anime* con una prospettiva generale, senza favorire una particolare dottrina nella sua analisi; Thomas propone l'espressione *shūkyō asobi* 宗教遊び in riferimento alla sfera religiosa utilizzata all'interno dei *manga* e degli *anime* a scopo ricreativo, in maniera particolare rispetto ad altri tipi di *media*.[22] Due dei maggiori limiti evidenti al momento nello stato dei *manga studies* in ambito religioso sono la ripetitività dei titoli presi in esame e della mancanza di varietà nelle religioni trattate. Thomas segnala una tendenza da parte degli studiosi a soffermarsi in questo caso principalmente sui *manga shōnen*, in quanto molto popolari e con una maggior distribuzione; tale propensione ignora però la gran parte delle serie meno popolari o appartenenti a generi differenti,[23] che potrebbero offrire prospettive diverse. I titoli

[18] JASA: Japanese Art Society of America, *Exploring the Art of Manga (Dr. Nicole Coolidge Rousmaniere)*, "YouTube", https://youtu.be/236m0JM9f64 (ultimo accesso 14/02/2026).
[19] THOMAS, *Drawing on Tradition…*, p.2.
[20] *Ivi*, p.83.
[21] *Ivi*, p.1.
[22] *Ivi*, p.16.
[23] *Ivi*, p.6.

protagonisti degli studi tendono inoltre ad essere sempre gli stessi, o realizzati dagli stessi autori: per quanto riguarda gli *anime*, i film di animazione diretti da Miyazaki Hayao 宮崎 駿 sono spesso oggetto di analisi per via dell'incredibile successo mondiale e dei temi filosofici evocativi di alcuni elementi dello shintō 神道, in particolare dell'animismo; tuttavia, oltre ad essere oggetto di una quantità di ricerche quasi sovrabbondante come fatto notare da Jaqueline Berndt,[24] sono spesso vittime di collegamenti forzati e basati su essenzialismi che non rendono loro giustizia e rendono le opere al contempo eccessivamente semplicistiche.[25] Al di là della produzione cinematografica di Miyazaki, osservando gli studi attualmente disponibili sulla religione rappresentata in *manga* e *anime*, si nota una mancanza di studi dedicati a religioni non cristiane. Quasi tutto lo spazio degli studi pubblicati in lingue europee è dedicato all'uso del cristianesimo nelle opere giapponesi, e per quanto riguarda le pubblicazioni in giapponese, la stragrande maggioranza degli articoli si occupa dei *manga* scritti da o commissionati da individui non laici, che mirano a indottrinare e convertire nuovi fedeli a una specifica religione. Sono trascurate quindi grandi quantità di opere laiche che fanno un uso più o meno evidente di elementi caratteristici di religioni già comuni in Giappone o nel resto dell'Asia.

***Jujutsu kaisen*: informazioni generali e statistiche**

La serie *manga Jujutsu kaisen* di Akutami Gege 芥見下々 si colloca all'interno del genere *shōnen* ed è spesso considerata parte del sottogenere *dark fantasy*, ma contiene al suo interno abbastanza elementi per poter essere definita un "*manga* dell'occulto", tra cui fenomeni paranormali, storie dell'orrore e poteri psichici.[26] Le vicissitudini all'interno dell'opera avvengono tutte in un Giappone contemporaneo in apparenza uguale a quello reale, ma reso diverso dalla presenza su tutto il territorio delle "maledizioni", manifestazioni fisiche dei sentimenti negativi umani che si presentano con un aspetto che fa spesso riferimento all'estetica degli *yōkai* 妖怪, e che sono impossibili da eliminare se non tramite esorcismo. In linea generale l'opera segue il punto di vista di Itadori Yūji 虎杖悠二, uno studente delle scuole superiori nella città di Sendai interessato al mondo dell'occulto per hobby; Itadori viene introdotto forzatamente al mondo della stregoneria in seguito all'ingerimento di un artefatto maledetto, e viene immediatamente condannato a morte per aver inconsapevolmente causato la reincarnazione di una maledizione particolarmente pericolosa. Per poter posticipare la sua condanna temporaneamente gli viene proposto di trovare e ingerire i restanti artefatti ad essa

[24] *Ivi*, p.103.
[25] *Ivi*, p.105.
[26] Cfr. *Ivi*, p.72.

collegati, in modo che al momento della sua esecuzione questa muoia con lui. La storia principale non si limita chiaramente al solo ritrovamento degli oggetti, ma si complica con la comparsa di nuovi personaggi e avversari in maniera via via più articolata con conseguenze di scala sempre maggiore, come tipicamente accade nelle trame dei *manga shōnen*.

La serie ha origine da una storia di quattro capitoli pubblicata da aprile 2017 sulla rivista trimestrale di Shūeisha *Jump Giga* ジャンプギガ, cominciando però con il nome di *Tōkyō toritsu jujutsu kōtō senmon gakkō* 東京都立呪術高等専門学校 e seguendo le vicende del personaggio di Okkotsu Yūta 乙骨憂太 (successivamente presente nell'opera serializzata, ma non come protagonista);[27] in seguito all'accoglienza positiva, viene proposto all'autore di iniziare un'opera seriale da pubblicare su *Shōnen Jump*, consigliandogli di partire dall'ambientazione dell'opera già conclusa.[28] Il nome viene quindi ridotto a *Jujutsu kaisen*, rinominando retroattivamente anche i capitoli già pubblicati che fungono da *prequel*, raccolti nel volume intitolato *Jujutsu kaisen 0*. La serie, a esclusione del *prequel*, si compone in totale di 271 capitoli, pubblicati con cadenza perlopiù settimanale da marzo 2018 fino al 30 settembre 2024. I capitoli sono raccolti in trenta *tankōbon* pubblicati da luglio 2018 al 25 dicembre 2024, con l'aggiunta di un ultimo capitolo di epilogo. È attualmente in corso un *sequel spin-off* denominato *Jujutsu kaisen: Mojuro* 呪術廻戦モジュロ, scritto da Akutami e illustrato da Iwasaki Yūji 岩崎優次, iniziato l'8 settembre 2025 e pubblicato settimanalmente sempre su *Shōnen Jump* con una durata prevista di circa sei mesi.[29] Lo studio incaricato dell'adattamento *anime* è Studio MAPPA, che a partire dal 2019 ha finora[30] prodotto per la serie un lungometraggio e 49 episodi divisi in tre stagioni, di cui le prime due accolte con riscontro estremamente positivo.[31] L'inizio della trasmissione della terza stagione è avvenuto a gennaio 2026 con 13 puntate previste per la prima parte. Anche grazie all'arrivo di un adattamento *anime* di qualità particolarmente elevata, che ha portato con sé molti nuovi lettori, *Jujutsu kaisen* ha visto un indiscusso successo a livello nazionale. A partire dal 2021 e fino al termine

[27] AKUTAMI Gege, "Akutami Gege 'Jujutsu kaisen' Ten Kōshiki Zuroku" (Libro illustrato della mostra "Jujutsu kaisen" di Akutami Gege), Shūeisha, 2024, p.186.
芥見下々、「芥見下々『呪術廻戦』展 公式図録」、集英社、2024 年、p.186.
[28] AKUTAMI Gege, "Jujutsu kaisen", Vol. 0, Shūeisha, 2020, p.196.
芥見下々、「呪術廻戦 」、 0 巻、集英社、2020 年、p.196.
[29] "Shūkan Shōnen Jump" (Weekly Shōnen Jump), No. 41, Shūeisha, 2025, p.6.
週刊少年ジャンプ、41 号、集英社、2025 年, p.6.
[30] Complessivamente fino ad ottobre 2025.
[31] "Jujutsu kaisen Dainiki Kaigyoku-Gyokusetsu / Shibuya Jihen no Jōhō/ Kansō/ Hyōka/ Dōga Haishin" 「呪術廻戦 第 2 期 懐玉・玉折／渋谷事変の情報・感想・評価・動画配信」 (Informazioni/ Impressioni/ Valutazioni/ Trasmissione video di "Jujutsu kaisen, seconda stagione, Dote Nascosta-Dote Sprecata/ Incidente di Shibuya", in "Filmarks", (https://filmarks.com/animes/1304/4502), 12 febbraio 2026.

della pubblicazione dei *tankōbon* la serie ha occupato ogni anno molteplici posizioni nella *top 10* di volumi più venduti in Giappone, ed è dallo stesso periodo complessivamente una delle serie con più copie fisiche vendute annualmente.[32] Oltre all'*anime*, *Jujutsu kaisen* è stato secondariamente adattato ufficialmente in due videogiochi, tre *light novel* (con un altro romanzo in lavorazione) e quattro rappresentazioni teatrali; è inoltre periodicamente riproposto nei cinema, segno evidente del successo della serie. Trattandosi di un'opera durata circa sei anni e mezzo, aver superato in vendite per più anni consecutivi altre serie di fama mondiale come *One piece* rende *Jujutsu kaisen* una serie sicuramente memorabile e degna di nota nel panorama dei *manga shōnen*.

Domanda di ricerca

Questo elaborato si propone di esaminare l'utilizzo di elementi religiosi e di folklore nell'opera *Jujutsu kaisen* e nei suoi adattamenti *anime* per cercare di rispondere alle seguenti domande: come vengono utilizzati i riferimenti religiosi all'interno del *manga*? Quali decisioni portano all'uso o alla reinvenzione delle figure legate alla sfera religiosa nell'opera, considerando che si tratta di un *manga* contemporaneo di successo? Secondo quali criteri l'autore si avvale del mezzo per separare la "razionalità" del mondo contemporaneo e la "superstizione" legata al lato sovrannaturale? Possono il *manga* e l'*anime* in quanto media costituiti da sequenze di immagini assistere nella resa di riferimenti religiosi? Se sì, come? Infine, gli elementi religiosi esistono a puro scopo estetico per intrattenere il lettore o contribuiscono in qualche modo ad elevare la narrativa e le ideologie filosofiche che caratterizzano il mondo in cui è ambientata l'opera? Con quali criteri sono inseriti all'interno del contesto giapponese contemporaneo a livello sociale e storico, per ottimizzare l'efficacia dei riferimenti? L'obiettivo di questo elaborato è di, complessivamente, verificare quale sia il rapporto di un *manga* inteso come mezzo artistico che fa un uso molto aperto di riferimenti religiosi già familiari al Giappone e il contesto storico-sociale in cui esso è stato realizzato. Con questo elaborato si vuole inoltre dimostrare il livello di profondità e complessità insito nel processo di scrittura e illustrazione di un *manga*, nella speranza di dare dignità al genere e mantenendolo per tutta la durata dell'elaborato oggetto degli stessi standard convenzionalmente considerati per gli altri *media* artistico-letterari.

[32] Cfr. *Yearly Best-Selling Manga*, in "*Manga*Codex", https://*manga*codex.com/oricon_yearly.php (ultimo accesso 14/02/2026).

Motivazioni

Le motivazioni che hanno spinto questa ricerca sono molteplici. In primo luogo, non vi sono al momento ricerche di tipo accademico che analizzino su *Jujutsu kaisen* in alcun modo, e di conseguenza l'approccio dal punto di vista religioso non è mai stato effettuato prima in questo specifico caso. In secondo luogo, la serie fa un uso centrale, ricorrente e molto diretto di riferimenti visivi a religione, folklore e leggende metropolitane giapponesi, senza nasconderli sotto altre spoglie agli occhi dei lettori (e anzi chiamandoli spesso con gli stessi nomi con cui sono conosciuti nei materiali originali da cui sono tratti o nella mitologia); inoltre, si tratta di un'opera di innegabile successo non solo all'estero, in cui il fattore "esotico" dato dalla presenza di elementi "tradizionalmente" giapponesi da un punto di vista orientalista potrebbe rendere la serie più accattivante per il pubblico,[33] ma soprattutto in Giappone: è probabile che vi siano degli elementi che rendano il lettore giapponese particolarmente interessato o capace di immedesimarsi. Come menzionato in precedenza, l'importanza del *manga* come mezzo di narrazione nel contesto giapponese contemporaneo è stata messa in evidenza da numerosi studi e statistiche, fatto che conferisce valore a nuove ricerche più approfondite nel campo dei *manga studies*. Una particolarità dell'opera presa in esame che ha contribuito a determinarne la scelta è che usufruisce principalmente di elementi di inequivocabile stampo buddhista o *shintō*, mentre l'uso di riferimenti a religioni non asiatiche quali il cristianesimo è saltuario e, quando presente, mirato. Ciò lo rende un ottimo *case study* per osservare una sottocategoria di questi studi ancora poco approfondita.

Metodologia

L'analisi verrà svolta prendendo in esame il contenuto del *manga* e dell'adattamento *anime*,[34] includendo eventuale materiale promozionale e illustrazioni aggiuntive realizzate da Akutami. La decisione di osservare il contenuto visuale che più si avvicina alla visione originale della serie implica che vengano trascurati altri adattamenti, quali i videogiochi e le *light novel*: si tratta di aggiunte che sono parzialmente o totalmente costituite da archi narrativi inediti e mai menzionati nell'opera originale, e che vengono solitamente affidate a terzi senza l'affiancamento assiduo da parte dell'autore. L'adattamento *anime* viene invece generalmente seguito con più cura, motivo per cui rappresenta un secondo approccio alla storia originale che può solamente apportare un valore aggiunto alla ricerca: grazie all'*anime* è possibile dare una

[33] BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER (a cura di), *Manga's Cultural…*, p.174.
[34] Saranno considerati anche I primi due episodi della terza stagione attualmente in onda (corrispondenti agli episodi 48 e 49).

resa diversa delle scene conferendo loro movimento, colori e spesso una composizione e inquadrature diverse per adattare la storia a un mezzo cinematografico. L'analisi si sofferma in primo luogo sull'aspetto visivo della serie, in sostegno della tesi di Ian Condry in relazione all'importanza del *character design*: con l'elaborato si vuole valorizzare il ruolo cruciale del processo dietro alla scelta dell'aspetto di personaggi e ambientazioni delle storie,[35] in quanto fattore essenziale per far sì che i messaggi trasmessi tramite la narrazione o le sensazioni che si vogliono far recepire al pubblico siano veicolati nella maniera più efficiente possibile. Non sarà preso in considerazione ogni personaggio e creatura presente nell'opera, in quanto non solo si tratta di un numero significativamente elevato, ma non comporta un processo necessariamente utile per poter trarre delle conclusioni; saranno presi in esame gli elementi principali della storia con aspetto o nomi relativi alla sfera religiosa, per fare confronti diretti dal punto di vista del *design* e verificare la presenza di eventuali somiglianze più o meno evidenti. Successivamente, verrà svolta un'analisi dal raggio leggermente più ampio, per soffermarsi sugli elementi stilistici generali ed individuare eventuali correlazioni con l'iconografia religiosa; saranno fatti confronti diretti laddove possibile e saranno utilizzati i criteri generali di composizione illustrati nel dettaglio dall'artista Marcos Mateu-Mestre, oltre che quelli relativi all'ottimizzazione dei pannelli per la narrazione secondo McCloud, quando opportuno. Infine, con le conclusioni raggiunte in seguito alle analisi, si cercherà di riconoscere, se possibile, i criteri più generali che hanno portato a tali scelte in relazione ai temi filosofici, religiosi e sociologici affrontati nel corso della serie, tramite una ricerca di tipo induttivo.

Questo elaborato presenta dei limiti di cui tenere nota. Per prima cosa, si tratta di un genere di *manga* che, nella scarsità di materiale disponibile relativo al tema su cui la ricerca si incentra, è già fra i più coperti nel settore. Il materiale utilizzabile come modello per analizzare queste religioni in particolare è in più molto scarno, in quanto focalizzato su una cerchia ristretta titoli con un pubblico target e una narrativa molto diversi da quelli dell'opera in questione: ciò rende difficile capire come impostare il lavoro e come osservare gli elementi più importanti senza affidarsi ai metodi di analisi tipici di altre opere artistico-letterarie e meno adatti al *manga*. Successivamente, è importante ricordare che l'adattamento *anime* ha al momento della stesura dell'elaborato coperto solamente la prima metà della serie: l'analisi relativa all'*anime* sarà quindi limitata alla porzione attualmente già trasmessa,[36] mentre la

[35] Cfr. Ian CONDRY, "*Anime* Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan", *Theory, Culture & Society*, Vol. 26, No. 2-3, 2009, p.147.

[36] Vengono presi in considerazione la serie *manga* principale, il lungometraggio, le prime due stagioni *anime* e i primi due episodi della terza stagione, rilasciati nei cinema a fine 2025 e trasmessi sulle piattaforme streaming a inizio gennaio 2026.

restante metà sarà presa in esame solo in quanto *manga*. Infine, è necessario sottolineare che attualmente è ancora in corso la pubblicazione settimanale di *Mojuro*: riprendendo l'ambientazione e gli elementi chiave che costituiscono l'universo di *Jujutsu kaisen*, il *sequel* potrebbe rivelare altre possibili interpretazioni che non coincidono con quelle esposte in questa analisi.

Suddivisione capitoli

Il capitolo 1 sarà dedicato alla presentazione generale di Akutami e dell'opera presa in esame. Viste le circostanze storico-sociali vissute dall'autore, verranno presentate brevemente anche le sue opere precedenti, per poi passare alla sezione focalizzata su *Jujutsu kaisen*. A partire da una sinossi più dettagliata, il discorso si estenderà in una panoramica generale della serie includendo i temi principali, l'estetica visuale, le opere che hanno ispirato Akutami nella creazione della serie e il target di lettori. Nel capitolo 2 si darà inizio all'analisi vera e propria, cominciando dalle rappresentazioni visive all'interno del campo del *design*. Saranno presi in considerazione personaggi umani, mostri, mostri con sembianze umane, luoghi in cui è ambientata la storia e posti rilevanti, attributi e oggetti menzionati e utilizzati dai personaggi nel corso della storia, e tecniche con particolare linguaggio non verbale. Nel capitolo 3 si sposterà il *focus* dal *design* all'analisi di riferimenti strettamente iconografici, come la composizione dei *koma* コマ, il simbolismo usato in scene di particolare importanza, l'uso dei colori nelle illustrazioni e all'interno dell'*anime*, e infine lo stile grafico inteso come l'insieme di tratto, proporzioni e anatomia usato rispettivamente nel *manga* e nell'*anime*. Infine, l'ultimo capitolo cercherà di verificare sulla base delle considerazioni tratte nelle sezioni precedenti la presenza di una correlazione fra l'utilizzo di determinati elementi visivi e l'approfondimento di particolari temi legati alla religione e filosofia del Giappone contemporaneo nel *manga*, prendendo in considerazione i seguenti tre aspetti chiave: la percezione delle cosiddette Nuove Religioni, contrapposta ai riti ritenuti "tradizionali" e attualmente praticati in Giappone; i temi di reincarnazione, possessione e "ritorno" tipici della serie in relazione ai principi delle religioni più diffuse in Giappone; la percezione del "mostruoso" presentata all'interno della storia, in particolare nel rapporto "umano – non umano" e "giapponese – non giapponese".

Capitolo 1: Panoramica generale

In questo capitolo si osserveranno in maniera complessiva l'autore e l'opera. La prima parte sarà dedicata ad una breve biografia di Akutami, con una sezione focalizzata sulle sue opere precedenti che hanno dato inizio alla sua carriera come *mangaka*, soffermandosi brevemente sui temi principali dei suoi lavori con cui è già possibile intravedere alcuni dei temi che sono stati riutilizzati per *Jujutsu kaisen*. Successivamente, si passerà a *Jujutsu kaisen* per farne una panoramica generale: sarà fatta una sinossi divisa in base agli archi narrativi principali della serie, per poi passare a una descrizione generale dei temi dell'opera, dell'ambientazione e dei vari titoli che hanno fatto da ispirazione ad Akutami nella stesura del *manga*.

1.1 Akutami Gege: Carriera e opere

Akutami Gege è una figura di cui si hanno tuttora poche informazioni. Come succede per una varietà di artisti giapponesi, la sua vita privata e la sua identità sono state mantenute completamente nascoste sin dall'inizio della sua carriera, e non essendosi mai mostrato in pubblico, anche il suo genere è ancora sconosciuto.[1] Nasce nel 1992 nella prefettura di Iwate, e a Sendai completa gli studi superiori. Durante il 2014 viene pubblicato per la prima volta sotto Shūeisha. Si tratta di un capitolo *one-shot* autoconclusivo intitolato *Kamishiro sōsa* 神代捜査, pubblicato su *Shōnen Jump NEXT!!*. L'anno successivo pubblica sulla stessa rivista una nuova *one-shot*, *No.9*, che prosegue poi con un altro capitolo autoconclusivo su *Shōnen Jump*. Nel 2016 vi è la pubblicazione della sua ultima opera autoconclusiva, *Nikai Bongai Barabarujura* 二界梵骸バラバルジュラ. Infine, nel 2017, con l'uscita di quello che è conosciuto oggi come *Jujutsu kaisen 0*, Akutami si sposta temporaneamente sulla rivista *Jump GIGA*, per poi passare nuovamente a *Shōnen Jump* nel 2018 con la serializzazione.[2] Da quanto trapelato dalle informazioni che Akutami ha condiviso di sé e del suo processo creativo durante la pubblicazione di *Jujutsu* e in occasione della mostra *Akutami Gege: Jujutsu kaisen ten* 芥見下々「呪術廻戦」展, l'autore si conferma grande appassionato di cinema, comicità (in particolare del *manzai* 漫才) e cita spesso vari lavori quando parla delle ispirazioni a cui attribuire innumerevoli idee utilizzate in *Jujutsu kaisen*: fra questi soprattutto *Bleach* ブリー

[1] Saranno usati per convenzione solo pronomi maschili per riferirsi ad Akutami, anche sulla base della traduzione italiana ufficiale di *Jujutsu kaisen*, unica opera dell'autore ad essere pubblicata nella lingua dell'elaborato.
[2] AKUTAMI, "Akutami Gege 'Jujutsu kaisen' Ten", cit., p.186.

チ di Kubo Tite 久保帯人, *Naruto* ナルト di Kishimoto Masashi 岸本斉史, *Boku no hīrō akademia* 僕のヒーローアカデミア di Horikoshi Kōhei 堀越耕平 e *Dragon ball* ドラゴンボール di Toriyama Akira 鳥山 明.[3] Mostrando grande interesse anche per i lavori cinematografici in generale, Akutami loda in particolare le opere di Anno Hideaki 庵野秀明, da cui ha tratto ispirazione per l'inserimento di riferimenti religiosi a livello estetico nella serie.[4] Akutami sembra non prendersi particolarmente sul serio, a partire dal suo nome d'arte[5] e dal modo autoironico di ritrarre sé stesso sotto forma di gatto con un solo occhio all'interno dei propri lavori. Dai suoi commenti riguardo alla propria serie emerge spesso uno sguardo particolarmente critico nei confronti delle proprie capacità artistiche e di *storytelling*.

Akutami non ha mai fatto dichiarazioni relative al suo orientamento religioso né espresso alcune opinioni a riguardo pubblicamente, rendendo quindi impossibile trarre delle conclusioni sulla sua posizione stando a quanto condiviso nelle interviste. Considerato lo scopo di questa ricerca, tuttavia, il luogo e il periodo in cui è nato e cresciuto sono particolarmente rilevanti. L'attacco terroristico di Aum Shinrikyō è avvenuto quando Akutami aveva tre anni, e il disastro che ha colpito la regione del Tohoku nel 2011 ha interessato anche la zona in cui l'autore ha trascorso la sua infanzia. Anche in questo caso, il *mangaka* non ha mai fatto menzione di questi eventi, e quindi non è possibile supporre l'effetto di tali avvenimenti sulla sua vita; tuttavia, è ragionevole pensare che delle simili tragedie abbiano quantomeno influenzato il contesto sociale in cui Akutami è cresciuto, considerazione rafforzata dalla presenza di alcuni temi (soprattutto in *Jujutsu kaisen*) che sembrano essere un chiaro rimando ai fatti che hanno segnato la società giapponese fra la fine del Novecento e l'inizio degli anni Duemila.

Sebbene non sia possibile verificare la sua prospettiva con informazioni ufficiali, già dalla prima opera di Akutami emergono degli elementi religiosi che ricoprono ruoli importanti all'interno della storia e alcuni conseguenti messaggi che, intenzionalmente o meno, vengono trasmessi riguardo alla sfera religiosa. In *Kamishiro sōsa*, la vicenda principale ruota intorno al disincanto per le istituzioni religiose, la sfiducia nei confronti dei culti, e la secolarizzazione di elementi tipicamente collegati alla spiritualità. L'antagonista è rappresentato da un anziano a capo di un gruppo religioso, che tramite la propria carica ha il totale controllo sugli abitanti

[3] Cfr. AKUTAMI, "Akutami Gege 'Jujutsu kaisen' Ten", cit..
[4] Cfr. AKUTAMI Gege, "Jujutsu kaisen Kōshiki Fanbukku" (Fanbook ufficiale di Jujutsu Kaisen), Shūeisha, 2021, p.227.
芥見下々、「呪術廻戦 公式ファンブック」、集英社、2021 年, p.227.
[5] Il primo kanji di "Akutami" (芥) significa "spazzatura".

dell'intera isola del Giappone in cui ha luogo la storia; i protagonisti sono invece *kami* 神, esseri che in questo universo non sono divinità, bensì individui umani con una capacità particolare che li rende unici da qualsiasi altra persona. Il mondo di *Kamishiro sōsa* viene razionalizzato tramite l'arrivo dei protagonisti sull'isola e il loro incontro con una ragazza della zona, che essendo già dubbiosa degli effetti e dell'utilità delle preghiere e offerte imposte alla popolazione, vede con i propri occhi la corruzione del capo del villaggio una volta che questo è sfidato dal duo principale: egli non ha in realtà alcuna correlazione con il sovrannaturale, ma sfrutta l'ingenuità degli abitanti per continuare a mantener il potere su di essi.[6] È chiaro quindi che con questo *manga* l'intenzione non era certamente di ritrarre la religione in luce positiva, e le conclusioni tratte dalla narrazione sono simili a quelle dei *manga* pubblicati nel periodo successivo all'attacco di Aum, in cui molti autori hanno analizzato e osservato in maniera critica i "culti" religiosi.[7]

Le opere di Akutami a partire dal 2015 si discostano dal tema della religione come istituzione e cominciano a prendere elementi del folklore come concetto principale intorno a cui far ruotare la vicenda. In *No.9*, in particolare, emergono delle creature molto simili alle maledizioni in *Jujutsu kaisen*, chiamate in questo caso *iri* イリ e descritte come il "retro" dell'uomo in un mondo in cui "ogni cosa ha due facce opposte fra loro". Gli esseri in questione hanno un *design* che ricorda molto gli *yōkai*, spesso con dei corpi mostruosi o animaleschi e dei volti antropomorfi. Le loro abilità sono particolarmente specifiche: ogni persona ha un *iri* fisicamente attaccato a sé, in apparenza uguale a quello di tutti gli altri, ma solo chi è in sintonia con esso è capace di vederlo nella sua vera forma e utilizzarne le abilità volontariamente.[8] Anche *Nikai bongai barabarujura* riprende esteticamente l'immaginario mostruoso giapponese, in particolare con la figura dei *kaijū* 怪獣, giganti creature organiche, che in questo universo sono però "pilotabili" dall'essere umano; in un Giappone contemporaneo che ha rinunciato totalmente alla guerra e alle armi, gli umani utilizzano segretamente i *fukujin* 副神 (ossia i *kaijū* operabili dall'uomo) per contrastare l'invasione inspiegabile dei *kijin* 偽神 (*kaijū* aggressivi).[9]

---

[6] Cfr. AKUTAMI Gege, "Kamishiro Sōsa", Shōnen Jump NEXT!!, Vol. 2, Shūeisha, 2014, pp.136-181.
芥見下々、「神代捜査」、少年ジャンプ NEXT!! 、2 号、集英社、2014 年、pp.136～181.
[7] THOMAS, *Drawing on tradition…*, p.127.
[8] Cfr. AKUTAMI Gege, No. 9, Shōnen Jump NEXT!!, Vol. 2, Shūeisha, 2015, pp.345-388.
芥見下々、「No. 9」、少年ジャンプ NEXT!!、2 号、集英社、2015 年、pp.345～388.
[9] Cfr. AKUTAMI Gege, "Nikai Bongai Barabarujura", Weekly Shōnen Jump, No.44, Shūeisha, 2016, pp.229-276.
芥見下々、「二界梵骸バラバルジュラ」, 週刊少年ジャンプ,44 号、集英社、2016 年、pp.229～276.

Da queste opere si intravedono molti concetti che sono stati poi rielaborati per *Jujutsu kaisen*: alcuni personaggi condividono il nome o la personalità di quelli della serie, sebbene ognuna sia ambientata in un universo a sé stante; le opere sono accomunate inoltre dalla presenza di culti religiosi guidati da un leader con intenzioni malvagie. I fenomeni sovrannaturali vengono sempre razionalizzati e resi una semplice conseguenza logica, mentre i vari protagonisti vantano delle tecniche dall'alta specificità, anch'esse riconducibili a formule matematiche o ragionamenti. La presenza di creature non umane non può mai essere percepita dalla popolazione generale, ma solo da pochi eletti, e molteplici elementi comici sono inseriti a intermittenza lungo tutta la durata delle storie per rendere più bilanciato il rapporto fra spensieratezza e serietà. Akutami dimostra sin dalle sue opere iniziali una fascinazione per l'occulto e un senso di distanza dalle istituzioni religiose, sentimenti che si estendono anche all'universo di *Jujutsu kaisen* donandogli le caratteristiche che lo rendono particolare nel modo in cui gestisce i temi legati alla spiritualità e al sovraumano.

1.2 *Jujutsu kaisen*: Sinossi

Per poter procedere con l'analisi della serie, è necessario prima di tutto riassumerne la trama principale in modo da poter contestualizzare i *design* e il simbolismo all'interno delle situazioni in cui essi appaiono. Trattandosi di una serie pubblicata nell'arco di svariati anni, i temi e le problematiche affrontate nella storia sono svariati, ed è particolarmente difficile enfatizzare l'importanza delle scelte attuate dall'autore e dagli editor senza scendere nel dettaglio nella presentazione della trama; maggiori approfondimenti saranno comunque aggiunti durante l'analisi vera e propria per valorizzare ulteriormente le decisioni prese nella sfera visiva. In questa sezione verrà fatto quindi un sunto della trama dal volume 0 fino al 30, dividendo la storia negli archi narrativi principali seguendo a grandi linee la suddivisione proposta alla mostra *Akutami Gege: Jujutsu kaisen ten*, tenutasi in varie città del Giappone a partire da luglio 2024 e attualmente la più completa esposizione relativa alla serie.

1.2.1 *Jujutsu kaisen 0*

Okkotsu Yūta è uno studente di 15 anni vittima di una maledizione: è costantemente seguito dallo spirito vendicativo di Orimoto Rika 祈本里香, amica d'infanzia con cui aveva stretto la promessa di sposarsi una volta che fossero cresciuti. Orimoto perde la vita in un incidente stradale, ma anche dopo la morte rimane fisicamente sempre "accanto" a Okkotsu come

presenza mostruosa e inquietante, in attesa del futuro matrimonio. Lo spirito vendicativo di Orimoto si rivela essere estremamente pericoloso e nel 2017, dopo l'ennesimo bullismo subito da Okkotsu, ferisce gravemente degli studenti per difenderlo; la notizia giunge ai membri della società esposta al *jujutsu*, e quando la risposta degli anziani a capo della comunità è di condannarlo a morte, l'insegnante Gojō Satoru 五条 悟 decide di prendere Okkotsu sotto la sua ala e introdurlo al mondo del *jujutsu*, in modo da insegnargli come usare le potenzialità dello spirito di Orimoto ed eventualmente sciogliere la maledizione che lo affligge. Okkotsu viene quindi inserito nella classe di Gojō, di cui fanno parte altri tre studenti. Viene spiegato in questa occasione che le sparizioni che avvengono ogni anno in Giappone (*jōhatsu* 蒸発) sono in realtà causate dalla presenza di maledizioni (*noroi* 呪い, *jurei* 呪霊), creature nate dai sentimenti negativi dell'uomo che lo tormentano fino in alcuni casi ad ucciderlo. Sono normalmente invisibili alle persone, se non in casi in cui la propria vita è in pericolo o in cui la costituzione neurologica dell'individuo gli permette di vederle e utilizzarle consapevolmente. Coloro che possono vedere le maledizioni sono anche in grado di utilizzare la propria energia negativa (*juryoku* 呪力) per esorcizzarle tramite tecniche particolari (*jutsushiki* 術式), che possono essere uniche per ogni individuo o tramandate fra generazioni di una famiglia; l'utilizzo del *juryoku* costituisce l'unico metodo per potersi liberare di una maledizione in maniera definitiva.[10] Dopo qualche mese dall'inizio dell'allenamento di Okkotsu, l'istituto riceve una visita inaspettata da Getō Suguru 夏油 傑, considerato il più pericoloso *jusoshi* 呪詛師[11] della storia. Getō cerca di assoldare Okkotsu per farsi aiutare nel proprio obiettivo, ossia eliminare tutti coloro che non sono in grado di utilizzare il *jujutsu* senza alcuna distinzione: naturalmente, la proposta viene immediatamente rifiutata. Getō dichiara così guerra all'istituto, annunciando che alla Vigilia di Natale rilascerà migliaia di maledizioni fra Tōkyō e Kyōto; il caos scaturito dal conflitto serve in realtà a Getō per tentare di rubare Orimoto a Okkotsu, e poter proseguire nella propria missione. Lo scontro culmina con la sconfitta di Getō, che si scopre essere un ex studente dell'istituto, nonché migliore amico di Gojō, *jujutsushi* 呪術師 incaricato di ucciderlo e che a malincuore mette fine alla sua vita dopo che i suoi piani hanno intaccato la sicurezza dei propri studenti. Una volta terminata la battaglia, Okkotsu si rende conto di essere colpevole di aver maledetto Orimoto, contrariamente a quanto creduto in

[10] Questi principi saranno reiterati e mantenuti anche nel volume 1, per introdurre il nuovo protagonista e i nuovi lettori alle regole che stabiliscono la base dell'universo di *Jujutsu kaisen*.
[11] *Jusoshi*: titolo dato a coloro che utilizzano il *jujutsu* per attaccare gli esseri umani, contrapposto a *jujutsushi* che si riferisce a coloro che utilizzano le proprie tecniche solamente per esorcizzare le maledizioni.

precedenza, avendola incatenata a sé nel momento della sua morte. La maledizione viene sciolta dopo la presa di coscienza di Okkotsu, ma lo studente decide di rimanere nell'istituto dopo aver trovato in esso dei compagni e un senso da dare alla propria vita.

1.2.2 Ryōmen Sukuna

Il volume 1 sposta la vicenda al 2018 nella città di Sendai, dove Fushiguro Megumi 伏黒 恵, studente del primo anno all'istituto di Tōkyō, è stato inviato per rintracciare e recuperare un artefatto maledetto (*jubutsu* 呪物), la cui posizione non coincide però con quanto indicatogli. La sua ricerca lo porta ad incontrare il nuovo protagonista della storia, Itadori Yūji, immediatamente dopo la perdita del nonno di quest'ultimo, l'unico parente che gli era rimasto. Itadori è uno studente regolare della scuola superiore della zona che non ha mai avuto l'abilità di vedere una maledizione, ma che ha un interesse amatoriale per il sovrannaturale. Facendo parte del club dell'occulto è a conoscenza dell'esistenza del *jubutsu* di cui Fushiguro è in cerca, ma non del suo valore: si tratta di un dito di Ryōmen Sukuna 両面宿儺, figura considerata il re delle maledizioni nel periodo Heian 平安 (794-1185) e così potente da impedirne il completo esorcismo; per questo motivo le dita si trovano tuttora sparse per il Giappone, e vengono utilizzate come repellente per le maledizioni. Quando i membri del club di Itadori decidono di rimuovere il *jubutsu* dal suo contenitore, questo mette in pericolo la loro vita e quella di Fushiguro: la situazione di crisi spinge Itadori a decidere di ingerire il dito, nella speranza di ottenere la forza necessaria per aiutare i suoi amici, mosso dalle ultime parole del nonno che lo raccomandano di aiutare il prossimo per non rimanere solo. L'ingerimento del dito ha però una conseguenza estremamente rara, ossia la reincarnazione di Sukuna nel corpo di Itadori, che sembra però inizialmente in grado di sopraffare Sukuna e mantenere il controllo del proprio corpo. Anche in questo caso, gli anziani a capo della comunità del *jujutsu* condannano Itadori per eliminare il pericolo, ma Gojō si intromette nuovamente aggiungendolo ai propri studenti di Tōkyō, come aveva fatto per Okkotsu. Il trio principale intorno a cui si sviluppa la storia è quindi quello dei nuovi studenti del primo anno, composto da Itadori, Fushiguro e Kugisaki Nobara 釘崎野薔薇, una ragazza con una tecnica ereditaria. Una delle missioni iniziali risulta di livello troppo alto e fatale per Itadori, che viene riportato in vita da Sukuna in seguito a un patto di cui però non ha memoria. Mentre il resto dell'istituto crede che sia morto, Itadori prosegue il suo allenamento sotto la guida di Gojō e Nanami Kento, *jujutsushi* di primo

livello.[12] In un breve lasso di tempo, varie maledizioni di livello speciale non registrate si manifestano e si scontrano con Gojō. Durante le missioni con Nanami, Itadori assiste al caso di omicidi ad opera della maledizione Mahito 直人, un altro *tokkyū* 特級 dalle sembianze umane che manipola un ragazzo coetaneo di Itadori, Yoshino Junpei 吉野順平, capace di vedere le maledizioni ma non di utilizzarle. Mahito insegna a Junpei come esercitare la propria tecnica, fingendosi suo amico e uccidendolo senza rimorso una volta che questo ha servito il suo scopo. Mahito riesce a fuggire e salvarsi dopo aver messo in difficoltà sia Itadori che Nanami, ma la spietata violenza della maledizione nei confronti di Junpei innesca per la prima volta in Itadori il desiderio di uccidere qualcuno.

1.2.3 Kōryūkai / Kusōzu

Gli studenti di Tōkyō prendono parte ad un incontro di scambio (*Kōryūkai* 交流会) con la scuola gemellata di Kyōto, occasione per presentare molti nuovi personaggi secondari che fanno parte dell'altra scuola e per far ricongiungere Itadori al resto del gruppo. Tōdō Aoi, un eccentrico studente di Kyōto, si scontra con Itadori facendogli scoprire il proprio potenziale, mentre le maledizioni non registrate in cui si era imbattuto Gojō fanno irruzione insieme a dei *jusoshi* nel territorio della scuola; vengono poi respinte con uno sforzo collettivo da parte di insegnanti e studenti, senza però che nessuna venga esorcizzata. La missione successiva assegnata al trio principale riguarda una serie di avvenimenti e omicidi collegati a una prova di coraggio effettuata da vari studenti presso il ponte Yasohachi, in prossimità di Saitama. Tra gli studenti presenti al momento della prova si rivela esserci stata anche Tsumiki 津美紀, sorellastra di Fushiguro, al momento in coma in seguito a una maledizione non ancora chiara: questo dettaglio costituisce un'ulteriore motivazione per portare i protagonisti ad indagare. Sulla gola sottostante si presentano però anche delle nuove maledizioni mai incontrate: si tratta di *kusōzu* 九想図, maledizioni nate da dei feti abortiti la cui creazione è avvenuta ad opera di Kamo Noritoshi 加茂憲紀, *jujutsushi* del periodo Meiji 明治 (1868-1912) considerato il peggiore della storia a seguito di tale progetto privo di principi morali. I *kusōzu* erano originariamente conservati presso l'istituto ma vengono rubati nell'invasione durante l'incontro di scambio, che ha funto da diversivo. Due dei tre *kusōzu* incarnati vengono sconfitti,

[12] La classificazione di *jujutsushi* e maledizioni è suddivisa in livelli in base alle loro capacità in modo da valutare i rischi e assegnare le missioni in corrispondenza del livello di pericolo. Il livello più alto è il livello speciale (*tokkyū*), di cui fanno parte al momento del volume 0 solamente quattro *jujutsushi* e sedici maledizioni.

mentre Chōsō 長想, l'unico che non si trovava presso la gola, percepisce la loro morte e giura di vendicarsi dando la caccia ad Itadori. Fushiguro riesce ad occuparsi del *tokkyū* solitario facendo uso per la prima volta della tecnica conosciuta come "espansione del dominio", quindi complessivamente la missione può essere considerata un successo soprattutto per il livello dei nemici affrontati dal trio. Itadori, tuttavia, si sente combattuto in seguito alla battaglia ripensando alla tristezza insolitamente umana espressa dalle due maledizioni *kusōzu* prima che fossero esorcizzate. In questo momento si rende inoltre conto che la reincarnazione di Sukuna è il fattore scatenante che ha portato alla nascita di così tante maledizioni pericolose in breve tempo; sommata all'incapacità di Itadori di salvare Junpei nella missione precedente, questa consapevolezza comincia a far accumulare in lui un senso di colpa di cui non sembra in grado di liberarsi.

1.2.4 Kaigyoku / Gyokusetsu 懐玉・玉折

La narrazione viene riavvolta temporaneamente al 2006, per illustrare più nel dettaglio il contesto dell'adolescenza di Gojō e Getō e delle vicende che conferiscono maggior importanza agli avvenimenti della *timeline* del 2018. Al momento del secondo anno come studenti, Gojō e Getō sono considerati i *jujutsushi* più forti del loro tempo, e fin da subito dimostrano di avere un rapporto molto stretto: Gojō si mostra in apparenza disinteressato ai problemi degli *hijutsushi* 非術師,[13] ma Getō funge per lui da bussola morale nei momenti di indecisione.[14] I due vengono incaricati di scortare una ragazza con il titolo di *seishōtai*[15] 星漿体 all'interno dei confini dell'istituto, per poi portarla da Tengen 天元, l'entità responsabile delle barriere che confinano le maledizioni al suolo giapponese e mantengono l'equilibrio del Paese. Tengen è un individuo "immortale" capace però di invecchiare, che necessita di sacrifici per rigenerare il proprio corpo e mantenere così le proprie facoltà mentali. Per via della rilevanza della figura di Tengen dal punto di vista spirituale, tutto ciò pone un bersaglio sulla schiena della ragazza prescelta per questo compito (Amanai Riko 天内理子), in particolare da un gruppo di *jujutsushi* chiamato "Q" e di una setta religiosa di *hijutsushi* dal nome di Banseikyō 盤星教.[16] Gojō e Getō si liberano velocemente di Q, scortando Amanai fino all'istituto e senza curarsi

[13] *Hijutsushi*: "non-*jutsushi*", ossia le persone comuni incapaci di vedere le maledizioni.
[14] AKUTAMI, "Jujutsu kaisen Kōshiki Fanbukku", cit., p.41.
[15] *Seishōtai*: tradotto in italiano come "fluido del ventre astrale".
[16] Banseikyō: tradotto in italiano come "Setta della Ruota Astrale".

particolarmente del gruppo religioso, ma quando pensano di aver completato la missione con successo scoprono di essere stati pedinati da Fushiguro Tōji 伏黒甚爾, un sicario assoldato da Banseikyō per assassinare Amanai prima della fusione. Tōji riesce nel suo obiettivo, uccidendo inoltre Gojō e ferendo gravemente Getō, e riporta il corpo di Amanai al leader del culto religioso che lo aveva ingaggiato. Tuttavia, l'assassinio di Gojō gli si ritorce contro: Gojō riesce a tornare in vita sbloccando il potenziale delle proprie tecniche, sconfiggendo Tōji e divenendo così "il più forte" da solo. L'anno successivo è trascorso dai due studenti in sempre maggior solitudine: nel caso di Gojō per affinare le sue tecniche, senza rendersi conto del suo distacco dal resto degli studenti, e nel caso di Getō per via del tormento e dei sensi di colpa che gli avvenimenti recenti hanno provocato in lui. Getō riconosce in sé un crescente disgusto nei confronti degli umani, causa primordiale di tutte le disgrazie di cui i *jujutsushi* sono vittime. L'anno è segnato oltretutto dalla morte di uno dei loro compagni di classe, e la tensione raggiunge l'apice quando Getō, durante una missione, viene incaricato dai membri di un villaggio di uccidere due bambine capaci di utilizzare il *jujutsu* in quanto considerate la causa dei loro problemi. La vicenda culmina nello sterminio dell'intero villaggio da parte di Getō, che portando con sé le bambine decide di abbandonare l'istituto e dedicarsi alla realizzazione del proprio nuovo obiettivo "irraggiungibile", cioè l'uccisione di tutti gli *hijutsushi* come già menzionato nel volume 0. In questo modo le strade di Gojō e Getō sono irrimediabilmente separate. Gojō decide nel frattempo di diventare insegnante per poter ricostruire la comunità del *jujutsu* dalle fondamenta, e diviene il guardiano di Megumi, figlio di Fushiguro Tōji, e della sorellastra Tsumiki. Getō convoca un'assemblea di tutti i membri di Banseikyō grazie all'aiuto dell'informatore di Tōji, e dopo averne ucciso il leader, si autoproclama il nuovo proprietario della setta e ne sfrutta i membri per aggiungere fondi e maledizioni al suo arsenale.

1.2.5 Shibuya jihen 渋谷事変

La storia torna nuovamente alla *timeline* del 2018. Gli insegnanti capiscono che uno dei propri studenti è in contatto con le maledizioni che hanno commesso il furto all'istituto di Tōkyō. Il colpevole si rivela essere Muta Kōkichi 与 幸吉, uno studente di Kyōto nato con una condizione che gli impedisce di muovere il proprio corpo ancora conservato nell'istituto all'insaputa degli studenti; Muta è costretto a vivere tramite una macchina antropomorfa conosciuta da tutti come "Mechamaru" メカ丸. Lo studente cospira con le maledizioni a patto che Mahito modifichi il suo corpo e lo renda sano, ma queste violano parte del patto irrompendo

nell'incontro di scambio e mettendo a rischio gli altri studenti: per questo motivo Muta si scontra con Mahito una volta guarito, ma viene sconfitto. Il piano delle maledizioni procede quindi come programmato, e il 31 ottobre 2018, Shibuya viene chiusa con un progetto dettagliato volto ad eliminare Gojō dalla scena sigillandolo in un artefatto. Si tratta di un piano che normalmente sarebbe impossibile attuare visto l'avversario, ma Gojō viene colto di sorpresa quando la persona che cerca di intrappolarlo si rivela essere, in apparenza, Getō: il tentativo di sigillarlo ha quindi successo. Il soggetto in questione è in realtà un individuo sconosciuto in grado di spostare il proprio cervello nel corpo di altre persone, riuscendone ad adottare anche le tecniche, che ha preso possesso del corpo di Getō dopo la sua morte e ha coordinato le maledizioni non registrate e l'attacco a Shibuya. Mentre il resto dei *jujutsushi* cerca di recuperare Gojō, Sukuna riesce a riprendere temporaneamente controllo del corpo di Itadori,[17] radendo al suolo Shibuya; lo scontro si chiude con l'esorcismo di tutte le maledizioni non registrate ma anche con grandi perdite per l'istituto, oltre che la distruzione della città. L'individuo nel corpo di Getō viene riconosciuto da Chōsō come Kamo Noritoshi, consapevolezza che contribuisce alla sua decisione di allearsi con gli studenti. "Kamo" annuncia di essere nel mezzo di un piano per riportare il Giappone alla cosiddetta "età dell'oro del *jujutsu*", e dopo aver rilasciato una grande quantità di maledizioni in tutta la zona, dà inizio allo *shimetsu kaiyū* 死滅回遊.[18] Le conseguenze devastanti di quanto accaduto a Shibuya segnano profondamente Itadori e marcano il momento in cui lo studente è completamente disincantato dal mondo e dalle potenzialità del *jujutsu*, considerandosi privo di libero arbitrio e costretto a proseguire in segno di rispetto nei confronti dei compagni caduti in battaglia.

1.2.6 Shimetsu kaiyū

Con l'inizio del girone, "Kamo" ha fatto sì che una grande quantità di esseri umani acquisisse improvvisamente la capacità di esercitare il *jujutsu* o che nel loro corpo si reincarnassero dei *jujutsushi* con cui aveva stretto dei patti nelle sue vite passate. Fra le persone vittime di questi cambiamenti è inclusa anche Tsumiki, che con l'inizio del girone si risveglia dal coma. Dato che il girone impone di uccidere altri giocatori entro un tempo limite per sopravvivere, i

[17] Jōgo, una delle maledizioni di livello speciale non registrate, si procura dall'istituto dieci delle dita di Sukuna e costringe Itadori a ingerirle in consecuzione, causando una risonanza troppo grande e improvvisa per permettergli di mantenere il controllo su Sukuna.
[18] *Shimetsu kaiyū*: tradotto in italiano come "girone mietitore". Un gioco a punteggi con una serie di regole molto specifiche secondo cui tutti i *jujutsushi* all'interno di zone geografiche designate ("colonie", spesso corrispondenti a città) sono costretti ad uccidersi fra loro per acquisire punti e sopravvivere. I punti accumulati possono essere ceduti ad altri giocatori o utilizzati per aggiungere delle regole al gioco.

protagonisti si muovono per riuscire a modificare le regole del gioco e permettere a Tsumiki di ritirarsi. Per fare ciò incontrano di persona Tengen, che rivela loro che l'obiettivo di Kenjaku 羂索 (pāśa) (nome effettivo dell'antagonista conosciuto come "Kamo") è di unire la popolazione giapponese con Tengen in una sola entità, abbattendo le barriere ed espandendo la situazione critica di Shibuya all'intero suolo nazionale; il girone rappresenta una fase preliminare volta ad acclimatare la popolazione alla percezione del *jujutsu* e prepararla per la fase successiva. Tengen rivela inoltre che è ancora possibile liberare Gojō dal sigillo, sebbene il metodo richieda la presenza di uno dei giocatori del girone dalla posizione sconosciuta, denominato "angelo" (*tenshi* 天使). Nel frattempo, un ulteriore fattore complica maggiormente la situazione in Giappone: Kenjaku ha reso nota l'esistenza del *jujutsu* ai governi internazionali, mossa inaspettata e motivo per cui apparentemente senza motivo fanno irruzione sulla scena anche i soldati americani, per cercare di sequestrare quanti più cittadini giapponesi possibili e portarli negli Stati Uniti per esaminarli. Non essendo preparati al tipo di pericolo che comportano le maledizioni, ovviamente l'invasione corrisponde a uno sterminio quasi istantaneo dei soldati, che però contribuiscono a rendere più difficoltosi gli obiettivi dei protagonisti. Dopo una serie di scontri che introducono nuove personalità sulla scena, i personaggi riescono finalmente ad entrare in contatto con Kurusu Hana 来栖 華, il cosiddetto "angelo", e a soddisfare i requisiti per permettere a Tsumiki di ritirarsi dal girone. Tuttavia, il piano non procede come previsto: Tsumiki si rivela essere Yorozu, un *jujutsushi* del periodo Heian reincarnato con l'inizio del girone; Sukuna, approfittando del caos, riesce a spostarsi dal corpo di Itadori a quello di Fushiguro, mossa programmata e assicurata in precedenza dal patto stretto con Itadori per poter entrare in possesso della tecnica ereditaria di Fushiguro. Con ancora meno alleati al loro fianco, i protagonisti restanti procedono a liberare Gojō dal sigillo con successo, riponendo tutte le speranze in lui per la vittoria contro Sukuna.

1.2.7 Shinjuku kessen 新宿決戦

La storia culmina in un lungo arco narrativo che ha luogo il 24 dicembre 2018, principalmente a Shinjuku. La tesa battaglia tra Gojō e Sukuna, che sembra a primo impatto essere quella finale, si conclude in maniera inaspettata con la vittoria di Sukuna. La sconfitta di Gojō costringe i personaggi principali a ricorrere a piani sempre più disperati, mentre in altre colonie del girone proseguono altre battaglie: nella prefettura di Iwate, Okkotsu riesce ad eliminare Kenjaku, e al suo ritorno contribuisce ad apportare danni significativi a Sukuna; questo ha però nel frattempo

riacquisito la sua forma originaria e lo riduce in fin di vita. Okkotsu ricorre così alla sua ultima risorsa, ossia impossessarsi temporaneamente del corpo di Gojō per utilizzare la sua tecnica e intralciare i tentativi di attacco di Sukuna;[19] ciò è sufficiente per permettere agli altri alleati di indebolirlo e a Itadori di dargli il colpo di grazia, che lo separa dal corpo di Fushiguro. Il "re delle maledizioni" e tutti i suoi alleati sono così definitivamente sconfitti. I protagonisti principali riacquisiscono i propri corpi e continuano la loro vita in un nuovo Giappone, per sempre alterato dalle azioni di Sukuna e Kenjaku. Proseguendo nel loro percorso come *jujutsushi*, gli studenti portano avanti l'aspirazione di Gojō di guidare la nuova generazione in una direzione diversa per garantirle un futuro. L'ultimo dito di Sukuna, ormai indebolito e non più pericoloso, viene riposto nel luogo dove era stato cercato all'inizio della storia.

1.3 *Jujutsu kaisen*: Temi e ispirazioni

Come la maggior parte delle storie narrate dagli *shōnen* con protagonisti adolescenti, il tema che si manifesta in maniera più ovvia è quello della crescita personale e del passaggio alla maturità.[20] Sebbene molta enfasi sia posta sull'accrescimento della forza fisica e delle capacità di lotta, il messaggio che traspare in *Jujutsu kaisen* non riguarda tanto l'aspetto fisico della crescita quanto quello psicologico. Le ferite subite in battaglia raramente sono irreversibili, per via della quantità e varietà di tecniche a disposizione dei personaggi, ma la storia è caratterizzata da una serie continua di lutti, tradimenti e disgrazie che segnano profondamente i protagonisti e li portano ad un graduale senso di disincanto dal mondo, caratterizzato dalla sindrome del sopravvissuto, da una continua messa in dubbio della validità dei propri obiettivi e dalla sensazione di non avere alcun potere decisionale sulla propria vita. *Jujutsu kaisen* riesce molto abilmente nel suo intento di osservare la situazione dell'universo in cui è ambientato tramite personaggi di generazioni e contesti diversi, offrendo più prospettive e permettendo al lettore di empatizzare con i protagonisti tanto quanto gli antagonisti. Il tentativo da parte di alcuni personaggi di effettuare un cambio generazionale scegliendo di agire seguendo la propria morale nei momenti più difficili è contrapposto alle azioni disperate e comprensibili (sebbene non giustificabili) di altri, rendendo le battaglie particolarmente "umane" malgrado il contesto

[19] La tecnica di Yūta consiste nel copiare le tecniche degli avversari, ma prevede delle limitazioni: per ottenere una tecnica è necessario che la maledizione di Rika, ancora presente ma priva dello "spirito" della ragazza, ingerisca una parte del corpo dell'avversario in questione. Sconfiggendo Kenjaku, Okkotsu ottiene la capacità di spostare il proprio cervello nel corpo di una persona deceduta per "pilotarla" temporaneamente.
[20] BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER (a cura di), *Manga's Cultural…*, p.168.

sovrannaturale. Pur essendo pensato per essere una storia cupa (*kurai hanashi* 暗い話),[21] il *manga* termina su una nota abbastanza positiva, o comunque con speranze per dei cambiamenti positivi nel futuro. La storia è ricca di elementi tipici del genere che possono essere presi come spunti educativi dal pubblico *target*, e cerca di ispirare il lettore con la determinazione dei protagonisti: questa può affievolirsi ma non svanisce mai completamente, a prescindere dalla gravità delle situazioni in cui si trovano. La caratteristica presenza di entità sovrannaturali nella serie funge quindi da sfondo per narrare il superamento degli ostacoli fisici e mentali posti lungo la vita dei personaggi.

Come menzionato in precedenza, l'intera serie ha luogo nel Giappone contemporaneo, nello specifico in un arco temporale che va dal 2006 al 2018 e solitamente in città e quartieri famosi, sicuramente riconosciuti dal lettore nazionale medio, alternati a luoghi di periferia immersi nella natura. Gran parte delle scene nel *manga* avviene in spazi aperti e luoghi pubblici, prediligendo territori ampi a stanze chiuse e ambienti stretti (anche per la natura del *manga* che, essendo caratterizzato da combattimenti frequenti, diviene più maneggevole in contesti all'aperto). I personaggi principali sono adolescenti che al di là del rapporto con il *jujutsu* si mostrano "normali" nel loro carattere a volte immaturo e nei loro interessi in cui è facile immedesimarsi. La scelta di un contesto apparentemente realistico e basato su un luogo e un periodo molto familiare ai lettori è supportata dallo stile di disegno che, malgrado le inevitabili variazioni nell'arco dei sei anni di serializzazione, si può considerare sempre "sobrio" in relazione agli stili adottati dai *manga* contemporanei per ragazzi. Si può parlare, più nello specifico, di semi-realismo: è presente della stilizzazione nell'anatomia umana, ma non a livello tale da ridurre i personaggi a delle forme o rendere difficile distinguerli tra loro; seppur entro i limiti delle convenzioni stilistiche dei *manga* per ragazzi, che tendenzialmente prevedono la semplificazione e l'esagerazione di alcune parti della figura umana,[22] Akutami dimostra grande abilità nell'accennare la parentela tra personaggi tramite le fattezze. L'autore riceve l'aiuto di una squadra di assistenti, verso cui si dimostra sempre riconoscente e che cita come coloro che hanno permesso la pubblicazione della serie dal principio.[23] In particolare, i sei che compongono la squadra principale e i loro ruoli vengono messi in evidenza: Hirose Katsuki (sfondi naturali e inorganici), Yoda Mizuki (sfondi con effetti di movimento), Wakabayashi Masato (paesaggi interni), Hori Gen'ya (paesaggi esterni), Ozaki En (edifici),

[21] AKUTAMI, "Akutami Gege: *'Jujutsu kaisen'* Ten", cit., p.96.
[22] Neil COHN, "Japanese Visual Language: The structure of *manga*", in Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum, 2010, p.197.
[23] AKUTAMI, "Akutami Gege: 'Jujutsu kaisen' Ten", cit., p.188.

Gakuji UFO (elementi extra e personaggi in stili diversi).[24] Gli assistenti ricoprono un ruolo fondamentale nelle illustrazioni, occupandosi per lo più di sfondi ed effetti realizzati con grande dettaglio che contribuiscono a rendere il senso di scala e impatto di ogni scena.

Nella guida stampata in occasione della mostra *Akutami Gege: Jujutsu kaisen ten*, Akutami va più nel dettaglio riguardo agli autori e alle serie su cui ha fatto riferimento per alcuni elementi di *Jujutsu kaisen*. Individua innanzitutto le serie *Naruto* e *Bleach* tra quelle che hanno ispirato il personaggio di Itadori: la prima per la presenza di una figura spirituale pericolosa che convive con il protagonista, che nel caso di *Naruto* è la volpe a nove code, mentre per *Jujutsu kaisen* si rivede nell'incarnazione di Ryōmen Sukuna; la seconda per le azioni impulsive dei protagonisti all'inizio della storia, che volontariamente prendono una scelta che li avvicina al mondo del sovrannaturale. Nel caso di *Bleach*, il protagonista decide di diventare uno *shinigami* 死神 in un momento in cui la sua vita e quella degli altri è a rischio, concetto ripreso da Akutami e riproposto in *Jujutsu kaisen* quando Itadori sceglie senza troppi ripensamenti di ingerire il dito di Sukuna per salvare Fushiguro.[25] Anche la presenza di un trio di personaggi principali, di cui due ragazzi e una ragazza, è da attribuire all'influenza di *Naruto*.[26] Come già accennato, Akutami ha sempre dimostrato ammirazione anche nei confronti di Horikoshi Kōhei, e l'ispirazione tratta dal suo *manga* è visibile in *Jujutsu kaisen* dal punto di vista dello stile di disegno: i volti dei personaggi ricordano quelli dell'opera di Horikoshi soprattutto durante i primi due archi narrativi della serie. Il *design* e la particolarità delle tecniche di alcuni personaggi ricordano invece lo stile più eccentrico di Araki Hirohiko 荒木飛呂彦 e in particolare della serie *JoJo no kimyō na bōken* ジョジョの奇妙な冒険; l'interesse di Akutami per la comicità è evidente nella varietà di battute e riferimenti presenti durante il corso della storia, oltre alla presenza di una pagina comica decontestualizzata alla fine di ogni volume, e raggiunge il suo apice nel volume 27 in cui un'intera battaglia si basa sulla capacità dei personaggi di far ridere un pubblico immaginario. Vi sono molti altri riferimenti e omaggi ad opere contemporanee, e Akutami si mostra molto dedito a ritrarre delle rappresentazioni accurate di ciò che rappresenta, consultandosi con avvocati, matematici, esperti di una varietà di settori e facendo affidamento su testi accademici per rendere le vicende più credibili. Per quanto riguarda l'utilizzo dell'immaginario religioso nella realizzazione del

[24] Cfr. AKUTAMI, "Akutami Gege: 'Jujutsu kaisen' Ten", cit., pp. 75, 106, 116, 150.
[25] *Ivi*, p.41.
[26] *Ibid*.

manga, nel prossimo capitolo saranno analizzati nel dettaglio i *design* all'interno di *Jujutsu kaisen* per verificare la valenza e i fini con cui viene fatto uso di tali riferimenti.

Capitolo 2: Analisi dei *design*

2.1 Criteri per l'analisi

All'interno di *Jujutsu kaisen* è presente una grande quantità di riferimenti visivi legati all'immaginario del folklore e della religione, fulcro dell'analisi di questo elaborato. In questo capitolo verranno presi in considerazione i *design* di tali elementi, ossia il loro aspetto e il pensiero creativo che ha portato alla creazione di essi. È importante tenere in considerazione la differenza fra il *design* e il lato artistico-narrativo del *manga* relativo alla scelta di pannelli, inquadrature e simbolismo creato tramite pose, colori e altre figure, che non sono realmente presenti nella scena o assistono la narrazione nella trasmissione di un determinato messaggio. Questi ultimi verranno presi in considerazione nel capitolo successivo, una volta contestualizzati in maniera più approfondita tramite l'analisi dei personaggi. In questa sezione verranno suddivisi i *design* in categorie, cominciando con i personaggi e ordinandoli dall'aspetto più "umano" al più "mostruoso"; successivamente si passerà all'analisi delle ambientazioni, in particolare prendendo come riferimento quelle con correlazioni più evidenti alla religione; un'altra parte sarà dedicata agli oggetti; infine, l'ultima sezione comprenderà una lista riduttiva ma rappresentativa delle tecniche con un aspetto visivo particolarmente evocativo utilizzate dai personaggi nel corso della serie. Il capitolo si pone l'obiettivo di individuare gli elementi chiave che permettono di associare i *design* a qualche concetto relativo al sovrannaturale o alla spiritualità, per comprendere le motivazioni dietro alle scelte e verificare la presenza di eventuali criteri che dettino quando e come riadattare una figura o un elemento religioso e di folklore per renderlo conforme all'estetica del *manga*.

Non saranno presi in esame tutti i *character design* della serie, in quanto oltre a finire per rendere questo elaborato una sorta di compendio senza direzione, fare ciò non aiuterebbe necessariamente a rispondere ai quesiti che esso si pone. Saranno ritenuti utili per la ricerca, infatti, solo quegli elementi ricorrenti che hanno una rilevanza particolare all'interno della storia, o che richiamano in maniera ovvia un determinato aspetto religioso nel nome o nel *design*. Saranno trascurati i piccoli riferimenti dati dalla vasta quantità di figure secondarie e terziarie che appaiono solo per pochi pannelli senza aggiungere particolare valore alla ricerca.

2.2 Personaggi umani

Gli esseri umani costituiscono tutti i protagonisti e i due antagonisti principali della storia. Sono anche quelli dal cui punto di vista vengono narrate le vicende, osservate dalla prospettiva di persone vittime degli effetti negativi delle maledizioni. In particolare, il focus su cui è posta la narrazione sono i *jujutsushi*, ossia coloro in grado di vedere ed esorcizzare gli spiriti maledetti. Chi non ha alcuna relazione con questi ultimi e non è in grado di percepirli è perlopiù ignorato o confinato a ruoli marginali all'interno della storia: nel caso dell'analisi proposta da questo elaborato, ciò significa che ognuno dei personaggi centrali è accomunato da un minimo grado di capacità sovrannaturali, che lo eleva in maniera intrinseca a qualcosa di più di un semplice individuo comune.

2.2.1 Itadori Yūji / trio principale

I tre protagonisti della serie sono fondamentali per lo sviluppo della trama, motivo per cui sono trattati brevemente in questa sezione, anche se contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare i dettagli più interessanti in relazione ai *character design* umani sono pressoché assenti nei personaggi primari. Itadori, Fushiguro e Kugisaki sono raffigurati in maniera molto sobria, seppur stilizzata (fig.1): anche rimanendo in linea con i tratti tipici dei personaggi dei *manga*, con proporzioni meno realistiche e *silhouette* che li distinguono dal resto del cast, il trio si presenta con delle uniformi a tinta unita quasi prive di dettagli oltre a dei bottoni con un *tomoe* 巴 rivisitato, simbolo dell'istituto (fig.2), e delle fattezze semplici con colori leggermente meno credibili, ma comunque realistici in relazione agli standard dei *manga* per ragazzi.

L'unico dei tre a risaltare per caratteristiche meno consuete è Itadori: i capelli chiari, che nella metà superiore sono di un colore che varia dal biondo al rosa a seconda dell'illustrazione, e i segni sul viso che indicano la possessione da parte di Sukuna sono i soli elementi che permettono ad uno spettatore che non ha familiarità con la serie di intuire la natura poco ordinaria del protagonista. Sin dai primi capitoli del *manga*, tuttavia, è presente un ulteriore elemento visivo che contribuisce a rendere Itadori meno umano in maniera molto evidente: nei momenti in cui mantiene il controllo del proprio corpo mentre interagisce con Sukuna, quest'ultimo si manifesta sotto forma di occhi o bocche in più sul corpo del protagonista. Tutto ciò è visibile a chiunque nella storia, non solo al lettore come supporto visivo; inoltre, va aggiunto che tutti i personaggi che sono vittima di possessione da parte di Sukuna mantengono questa caratteristica, ma se la possessione è ad opera di altri no. Si crea

così una "regola non scritta" secondo cui per impossessarsi di un corpo non è necessario lasciare delle tracce visibili, ma le caratteristiche fisiche insolite di Sukuna si trasportano sul corpo di qualsiasi vittima, permettendo al lettore di riconoscere sempre l'antagonista principale (fig.3). A differenza delle rappresentazioni visive tipiche dell'arte giapponese premoderna, quindi, i personaggi posseduti rimangono dall'aspetto prevalentemente umano e invariato rispetto all'originale, ma con delle caratteristiche fisiche anomale che permettono di intuire la loro condizione a prescindere dal loro comportamento. La presenza di parti del corpo in numero innaturale rispetto alla norma, soprattutto nel folklore, è spesso associata a capacità sovrannaturali di chi le porta;[1] questo aspetto viene mantenuto in *Jujutsu kaisen*, in cui le caratteristiche fisiche anomale hanno sempre un duplice significato.



Figura 1. (Da sinistra) Fushiguro, Itadori e Kugisaki. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 24.



Figura 2. Bottone con simbolo dell'Istituto di Arti Occulte (tomoe). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 11.



Figura 3. Bocca di Sukuna sul corpo di Itadori. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2.

[1] Michael Dylan FOSTER, *The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*, University of California Press, 2015, p. 350.

2.2.2 Ryōmen Sukuna

L'antagonista principale è il primo esempio evidente di prestiti dalla mitologia giapponese: l'idea generale intorno al personaggio è tratta dalla figura omonima conosciuta in Giappone per la sua prima comparsa nel Nihon Shōki 日本書紀.[2] Il Ryōmen Sukuna "originale" è stato ritratto nell'opera come un protettore del Buddhismo, e sebbene non fosse una figura particolarmente celebre prima del riadattamento del *manga*, esistono ad oggi luoghi in cui è ancora venerato, *in primis* il Senkōji 千光寺 di Hida, nella prefettura di Gifu; si dice che Sukuna sia stato attivo proprio in questa zona durante la sua vita,[3] e il tempio fa della sua figura una delle attrattive principali della destinazione (fig.4). In *Jujutsu kaisen*, la reputazione benevola intorno alla figura di Sukuna viene completamente eliminata, e il personaggio è trasformato in un'icona leggendaria conosciuta da tutta la comunità del *jujutsu* per le ragioni opposte, tanto da essere denominato "re delle maledizioni" (*noroi no ō* 呪いの王) pur essendo nato come essere umano.

L'aspetto di Sukuna varia nell'arco del *manga*, seppur secondo dei criteri coerenti: quando si manifesta tramite possessione, vi sono solo due cambiamenti nell'aspetto dei personaggi, ossia un secondo paio di occhi all'altezza degli zigomi e tatuaggi simmetrici visibili lungo tutto il corpo, oltre che in vari punti del viso (fig.5). Viene conservata quindi la caratteristica che dà l'appellativo "Ryōmen" al personaggio mitologico, ossia la presenza di due volti; confrontando il Sukuna riadattato con quello "originale", tuttavia, è chiaro che è solo il concetto alla base ad essere stato ripreso: mentre nella scultura del Senkōji i due volti sono due teste distinte, nel *manga* la seconda testa è riassunta con la presenza degli occhi. I tatuaggi in questione sono di forme molto semplici e non raffigurano qualcosa in particolare; richiamano però l'usanza del Giappone feudale di marchiare i criminali con tatuaggi sulle estremità degli arti o sul viso in base alla gravità degli atti commessi.[4]

[2] "Ryōmen Sukuna ni tsuite" 「両面宿儺について」 (Riguardo a Ryōmen Sukuna), in "Senkōji", (https://senkouji.com/Ryomensukuna/), 12 febbraio 2026.

[3] "Hidatakayama ni jitsuzai shita Ryōmen Sukuna" 「飛騨高山に実在した「両面宿儺（りょうめんすくな）」 (Ryōmen Sukuna, realmente esistito a Hida-Takayama), in "Hida Takayama", (https://www-hidatakayama-or-jp.translate.goog/special/detail_42.html?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=ja&_x_tr_pto=wapp), 12 febbraio 2026.

[4] Gian Maurizio FERCIONI, *Horiyoshi III. L'arte del tatuaggio giapponese*, Luni Editrice, 2014, p.11.



Figura 4. Ryōmen Sukuna seduto, XVII secolo, Senkōji, Gifu.



Figura 5. Occhi e tatuaggi di Sukuna durante e dopo la possessione. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Le versioni di Sukuna più interessanti per quest'analisi sono quella del dominio innato, ossia lo spazio immaginario nella mente di Itadori, e la forma originale del periodo Heian (visibile dal capitolo 237 in poi). Nel dominio innato, Sukuna è molto simile a Itadori nelle fattezze (fig.6), cambiando pressoché solo nell'altezza; indossa un kimono da donna[5] di colore bianco, un *obi* 帯 e una sciarpa scuri e dei *geta* 下駄. Nella sua forma originale, gli abiti rimanenti mantengono gli stessi colori, ma vi sono alcune importanti differenze: una seconda bocca si trova all'altezza dello stomaco, gli occhi sul lato destro del viso si trovano su una parte sfigurata con ossa che fuoriescono e si estendono in verticale, e un secondo paio di braccia (da cui derivano le venti dita totali alla base della storia) si aggiunge sotto gli arti umani (fig.7).

Paradossalmente, il ritorno al corpo originale rende il personaggio di Sukuna meno umano di quando era in vita tramite possessione: tutte le caratteristiche anomale sono tali in quanto "raddoppiate", deformandolo e avvicinandolo alle creature mostruose che popolano il mondo invisibile delle maledizioni. Allo stesso tempo, le molteplici braccia sono una caratteristica indice di natura divina, comune a molte raffigurazioni di divinità giapponesi come le sculture di Kannon 観音 (Avalokiteśvara), che in ognuna delle svariate mani impugna un diverso strumento divino. In maniera simile, le modifiche subite dal corpo di Sukuna sono

[5] Akutami spiega che il kimono da donna, avendo le maniche più ampie, è più adatto a un personaggio come Sukuna che nella sua forma originale aveva quattro braccia.

funzionali all'accrescimento le sue capacità di *jujutsu*: avere due paia di braccia permette di impugnare strumenti particolari o di eseguire i *mudra* (mudrā) necessari per le tecniche, mentre la seconda bocca può ripetere i *mantra* per rafforzare queste ultime. Si tratta di tecniche chiaramente ispirate al buddhismo, che saranno viste più nel dettaglio successivamente. La scelta degli abiti, invece, è da tenere in considerazione in quanto elemento aggiuntivo che contribuisce a posizionare Sukuna come figura storica di un'era passata. Il kimono, abito associato al Giappone premoderno e capo standard di qualsiasi classe sociale prima del periodo Meiji (ai tempi leggermente diverso e chiamato *kosode* 小袖),[6] colloca il personaggio di Sukuna a un'era "tradizionale" e lontana dal periodo in cui è ambientata la serie; la seconda particolarità del vestiario è la scelta del colore bianco, tonalità che viene spesso fraintesa come simbolo della morte ma che in realtà è associata alla purezza e alle figure sacre.[7] I morti vestono di bianco solo in seguito alla purificazione del corpo, mentre i vivi lo utilizzano per segnalare una connessione con il mondo spirituale.[8] La scelta del bianco per Sukuna non solo fa da elemento aggiuntivo per indicare la sua duplice lontananza dal mondo in cui si risveglia – un mondo "moderno", in cui il *jujutsu* è trattato come arte occulta da nascondere al pubblico generale, e a cui è tornato in maniera innaturale dopo la morte – ma anche come segno di mancanza di rispetto per ciò che è sacro, caratteristica che si ritrova anche in altri elementi di *design* associati a Sukuna che saranno analizzati nelle sezioni successive di questo capitolo.



Figura 6. (Da sinistra) Sukuna e Itadori nel dominio innato.
Jujutsu kaisen, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 6.

[6] Cynthia GREEN, *The Surprising History of the Kimono*, in "JSTOR Daily", 2017, https://daily.jstor.org/the-surprising-history-of-the-kimono/ (ultimo accesso 12/02/2026).
[7] Zack DAVISSON, *Yūrei: The Japanese Ghost*, Chin Music Pr, 2021, p.44.
[8] *Ibid.*



Figura 7. Forma originale di Ryōmen Sukuna. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.27.

2.2.3 Gojō Satoru

Gojō è sicuramente uno dei personaggi più rilevanti della serie, nonostante si tratti teoricamente di un personaggio secondario. Il suo *design* è facilmente riconoscibile, tanto da renderlo popolare anche al di fuori della comunità di spettatori e lettori della serie, e ciò ha sicuramente contribuito alla sua reputazione come miglior personaggio di supporto nelle serie *anime* degli ultimi anni.[9] Il *design* in sé è molto semplice e non presenta particolari riferimenti, ma è importante prenderne nota soprattutto come *design* complementare a quello di Getō (fig.8), analizzato successivamente, e per contestualizzare le tecniche e le tematiche associate al personaggio. Gojō è contraddistinto dal contrasto di bianco e nero, utilizzati rispettivamente per i capelli e i vestiti, dal corpo slanciato la cui *silhouette* è interrotta solo dalle pieghe spigolose degli abiti, dai capelli e dagli occhi azzurri quasi luminosi, che fanno da punto focale di una palette prevalentemente priva di saturazione.

Nessun personaggio della serie condivide la stessa colorazione, fattore che aiuta ad evidenziarlo e allontanarlo allo stesso tempo dal resto dei personaggi umani. La scelta dei colori

[9] *Anime Awards 2024 Winners: Anime of the Year and Full List*, "Crunchyroll", https://www.crunchyroll.com/news/latest/2024/3/2/*anime*-awards-2024-winners-*anime*-of-the-year (ultimo accesso 12/02/2026).

è inoltre pensata per sottolineare il lato sovrannaturale del personaggio: i capelli bianchi in una persona giovane raramente sono un tratto comune, e indicano implicitamente la presenza di altre qualità insolite. Gli occhi invece, oltre a estraniarlo ulteriormente dal *cast* giapponese con un colore associato negli *anime* a personaggi di provenienza perlopiù americana o europea,[10] sono l'elemento più correlato a tematiche spirituali: la tecnica ereditata da Gojō, detta *rikugan* 六眼 ("sei occhi"), ruota attorno al senso della vista e alla capacità di percepire come visibile ciò che è invisibile all'occhio umano. Porre più enfasi sugli occhi dal punto di vista del *design* è quindi un modo per mettere in risalto le sue capacità sovraumane, in particolar modo considerando che questi sono quasi sempre coperti da una benda o degli occhiali che permettono solo di intravederli; con questa scelta estetica, i momenti che richiedono al personaggio di scoprirli sono preceduti da un senso di anticipazione per il lettore e conferiscono al momento maggiore importanza, facendo intuire che si sta per assistere a qualcosa di straordinario (fig.9). Altri aspetti legati al buddhismo che hanno a che fare con questo personaggio, in particolare quelli relativi alla corrente del buddhismo zen 禅 (dhyāna), saranno osservati più avanti.



Figura 8. (Da sinistra) Getō e Gojō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.8.



Figura 9. Gojō mentre scopre gli occhi. *Jujutsu kaisen* 0, regia di Park Sunghoo, 2021.

[10] ITO Rika, *Blond hair, blue eyes, and "bad" Japanese: representing foreigner stereotypes in Japanese anime*, in "Taylor and Francis Online", 2021, https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09658416.2020.1786578#d1e492 (ultimo accesso 12/02/2026).

2.2.4 Getō Suguru

Come già anticipato, in termini di *shape design* e colori Getō è pensato per essere complementare a Gojō (fig.8). I capelli lunghi e scuri fanno da contrasto con quelli di Gojō, e lo stesso vale per la forma larga e rotonda dei pantaloni *bontan* ボンタン della divisa che indossa durante gli anni trascorsi all'istituto. Tuttavia, le scelte dietro all'aspetto di Getō sono mirate a rappresentare al meglio le due fasi principali della sua vita come studente e come *jusoshi*, e lo rendono uno dei personaggi più profondi dal lato del *character design*; fra i personaggi umani principali, è senza dubbio quello il cui aspetto è più fortemente influenzato dall'estetica buddhista.



Figura 10. Vista dell'installazione della mostra "Awakened Ones:Buddhas of Asia". Asian Art Museum, Seattle Art Museum.



Figura 11. Getō Suguru (studente). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 26.

Cominciando dall'aspetto fisico, si può notare immediatamente una somiglianza con le raffigurazioni più comuni del Buddha: i capelli sono raccolti a *chignon* e le orecchie hanno i lobi allungati, combinazione che fa subito pensare alle *silhouette* della figura religiosa (fig.10) oltre che essere simbolo di saggezza e divinità.[11] Grande attenzione viene in particolare data ai capelli, che riflettono la personalità di Getō in tutti i suoi stadi: si tratta di un personaggio calmo e razionale, raramente espressivo, che funge da bussola morale anche per gli altri e che non dubita mai dei propri principi. Ad impedire una pettinatura perfettamente rappresentativa del Buddha c'è un solo ciuffo fuori posto che cade lungo un lato del viso, a simboleggiare le tendenze più ribelli di Getō in contrasto con la sua condotta accademica impeccabile (fig.11).

Il graduale degrado del suo stato mentale nell'arco degli anni viene sempre catturato da Akutami anche visivamente, apportando nuove modifiche al *design*, e Getō è l'unico personaggio a variare in maniera sostanziale da questo punto di vista nell'arco della sua vita. I

[11] Carl B. BECKER, "Hands of the *Bodhisattva*: The Standardization of Mudrās in Japanese Buddhist Sculpture Prior to A.D. 1200", *East and West*, Vol. 43, No. 1/4, Istituto Italiano per l'Africa e l'Oriente (IsIAO), 1993, p.200.

capelli segnalano una crisi psicologica in corso nel modo in cui viene tolta gradualmente compostezza alla pettinatura, fino al punto di svolta in cui Getō lascia l'istituto permanentemente per dedicarsi ai propri nuovi obiettivi. La descrizione dello stato emotivo dei personaggi tramite i capelli è da tempo una pratica comune nelle opere giapponesi,[12] in particolare per quanto riguarda i capelli delle donne che a seconda delle condizioni potevano indicare compostezza, ribellione o il passaggio all'aldilà.[13] Getō è ovviamente un personaggio maschile, ma il suo taglio più lungo viene trattato in maniera molto simile nel corso della storia. Nel periodo della sua vita passato come *jusoshi* i capelli mantengono lo *chignon* caratteristico ma solo in parte, mentre la sezione inferiore rimane sciolta. Così facendo, i capelli assecondano l'abbandono della morale del personaggio e la ribellione nei confronti del sistema che lo ha educato, mantenendo però la caratteristica che lo avvicina all'icona religiosa. Questo punto è importante soprattutto in relazione agli abiti: dopo aver disertato, Getō riunisce nuovamente i membri del gruppo religioso che aveva ordinato l'assassinio di Amanai e ne crea una nuova setta da sfruttare per raccogliere fondi e maledizioni. Per "entrare nella parte" di leader di un culto, Getō prende l'abitudine di mostrarsi al pubblico solamente in abiti inequivocabilmente religiosi (fig.12), nello specifico dei monaci buddhisti, che lo portano ad essere comparato al Buddha da alcuni dei suoi fedeli: considerando il *design* complessivo, Getō diviene un personaggio dall'aspetto non laico a tutti gli effetti se non per i capelli lunghi, che contribuiscono a conferirgli quell'aria di ribellione precedentemente offerta solo dal singolo ciuffo fuori posto.[14] Il completo che indossa è molto complesso e composto da molteplici strati sovrapposti, principalmente di colori scuri e desaturati. L'abito è un *gojōgesa* 五条袈裟 (fig.13), una variante della stola chiamata *kesa* 袈裟 (saṃghātī) composta da cinque pannelli di stoffa uniti da un materiale dorato e tipica della tenuta dei monaci, appropriato considerando il legame del personaggio con Gojō. Il *gojōgesa* è spesso semplificato nei pannelli del *manga* e disegnato senza la divisione in pannelli, mentre nell'*anime* sembra trattarsi in realtà di un *shichijōgesa* 七条袈裟 (uttarâsaṅga), ossia dello stesso capo ma con sette pannelli anziché cinque.

Le intenzioni dell'autore sono chiare, ed analizzando più a fondo è possibile intravedere le ulteriori sfaccettature del simbolismo dietro al nuovo *design*. Sin da testi come il *Genji*

[12] Maria Roberta NOVIELLI, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio, 2015, p.158.
[13] Sarah CAMERON, "Japanese Horror Cinema — real and Imagined Folklore and Representations of Women in Ju-On: The Grudge and The Ring", *Contemporary Legend*, Vol. 8, 2005, p.71.
[14] I monaci buddhisti tendono a radersi completamente una volta intrapreso il percorso spirituale.

monogatari 源氏物語, indossare un *kesa* viene inteso come l'accettazione di Buddha dentro di sé, oltre che delle responsabilità che comporta,[15] e simboleggia l'abbandono del mondo secolare e l'avvio verso un percorso di liberazione spirituale.[16] Nel caso di Getō, quindi, gli abiti religiosi acquisiscono un triplice valore: a livello superficiale e visivo, l'abito da monaco è un elemento volto ad aumentare la sua credibilità come nuovo leader religioso ed attirare la fiducia dei fedeli che egli intende ingannare; più in profondità, il cambio dell'abito con un capo religioso coincide con l'allontanamento dai valori con cui è cresciuto presso l'istituto e la totale dedizione rivolta ai suoi nuovi ideali che lo portano ad abbandonare *in toto* la sua vita precedente; infine, l'utilizzo intenzionale del *gojōgesa*, scelto appositamente e mai indossato dal vecchio leader di Banseikyō, costituisce in maniera paradossale l'ultimo appiglio alla sua vita passata e alla persona più importante in essa.



Figura 12. Getō Suguru (jusoshi). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.



Figura 13. Abiti da monaco buddhista con gojōgesa. Immagine di Costume Museum.

[15] Hyosook KIM, "Buddhist Robes That Are and Are Not: Clothing, Desire and Ambivalent Renunciation in The Tale of Genji", *Religions*, Vol. 16, No. 6, in "MDPI", 2025, https://www.mdpi.com/2077-1444/16/6/735 (ultimo accesso 18/02/2026).

[16] *Ivi*, p.5.

2.2.5 Iori Utahime

Iori Utahime 庵 歌姫 è l'istruttrice principale presso l'istituto di Kyōto, e a prima vista pare essere un personaggio con un particolare legame con la religione per via degli abiti (fig.14). Per la sua tecnica, che consiste in una danza simile al *kagura* 神楽 tipico delle sacerdotesse *shintō*, utilizza una variante del *suzu* 鈴, ossia dei bracciali su cui sono legate le campanelle crotali dello strumento tradizionale anziché il bastone su cui sarebbero solitamente agganciate (fig.15). È vestita con l'abbigliamento standard delle *miko* 巫女, le donne che servono i santuari shintō (fig.16): indossa un *kosode* bianco e degli *hakama* 袴 rossi.

Iori ha una funzione di supporto all'interno della storia e appare saltuariamente, ma la sua tecnica non è legata al ruolo di mediatrice o sciamana associata alla figura della *miko* tradizionale,[17] e neppure alla funzione purificatrice svolta dalle *miko* con gli esorcismi, in quanto non viene mai mostrata durante l'atto nonostante sia parte dei *jujutsushi*. La scelta degli indumenti è utile per permettere al lettore di intuire la funzione del personaggio senza la necessità di spiegazioni verbali fino al momento dell'attivazione della sua tecnica, che avviene solamente nell'ultimo arco narrativo.



Figura 14. Iori Utahime. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.



Figura 15. Suzu, XVII secolo, The Metropolitan Museum of Art.



Figura 16. Miko con kosode e hakama. Immagine di Unsplash.

[17] Stefano BEGGIORA (a cura di), *Il cosmo sciamanico. Ontologie indigene fra Asia e Americhe*, Franco Angeli, 2019, p.21

2.2.6 Ogami baba

Una delle comparse più brevi ma significative per questa ricerca è Ogami baba オガミババ (fig.17), un'anziana *jusoshi* antagonista chiaramente ispirata alla figura delle *itako* イタコ (fig.18). [18] Ogami è cieca, indossa un kimono e uno *haori* 羽織 bianco, e ha i capelli acconciati secondo lo stile del *nihongami* 日本髪. Utilizza un rosario chiamato *iratakajuzu* イラタカ数珠 per le sue tecniche (fig.19): sfregandolo e recitando dei *sutra* (sūtra) è in grado di richiamare gli spiriti dei defunti e, se in possesso delle ceneri della persona in questione, di far sì che questo spirito si impossessi temporaneamente del corpo del nipote che la accompagna. Ogami utilizza in altre parole una forma di *kuchiyose* 口寄せ, ma ad essere posseduta è una seconda persona non direttamente coinvolta nel rito stesso. Per questo motivo non si può affermare che la pratica effettuata dal personaggio sia perfettamente accurata rispetto a quella reale, dato che l'oggetto della possessione dovrebbe essere la *itako* stessa.[19] Come nel caso di Iori, però, la somiglianza con la figura realmente esistente è utile per velocizzare la narrazione e aggiungere spessore a un personaggio la cui comparsa è ridotta al minimo.



Figura 17. Ogami baba. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.11.



Figura 18. Itako. Fotografia di Aya Watada.



Figura 19. Iratakajuzu. Fotografia di Aya Watada.

[18] *Ogamisama* オガミサマ è un altro termine per indicare le *itako*.

[19] BEGGIORA, *Il cosmo sciamanico*…, p.220.

2.2.7 Miyo Rokujūshi

Miyo Rokujūshi 三代六十四 è un esempio di personaggio umano ispirato apertamente al folklore giapponese, che però a differenza delle figure viste finora ha un ruolo essenzialmente comico all'interno della storia. Si tratta di un uomo senza vestiti eccetto un *fundoshi* ふんどし, con un taglio di capelli simile alla tonsura ecclesiastica (che ha però in questo caso delle ciocche appuntite), e che rende immediatamente chiara la sua ossessione innaturale per il *sumo* facendone di esso anche la sua tecnica (fig.20). Tutte queste caratteristiche riconducono Miyo alla figura del *kappa* カッパ (fig.21), che sia nell'aspetto sia nel comportamento condivide molti dei punti precedenti, sebbene abbia una corporatura meno umana e più simile a un anfibio. Miyo costituisce uno dei tanti avversari di importanza trascurabile nell'arco dello *shimetsu kaiyū*,[20] e funge solo da contorno senza nessuna reale valenza all'interno della storia oltre agli incontri di *sumo* a cui uno dei personaggi principali è costretto a prendere parte. La lotta viene presa come momento di riflessione per il personaggio che affronta Miyo ma quest'ultimo ha una personalità piuttosto monodimensionale, e il suo aspetto lo rende un avversario perlopiù ironico che contribuisce ad alleggerire l'atmosfera della storia dopo una sezione particolarmente tesa, facendo da intervallo nel mezzo di un'altra battaglia. In questo caso, l'ispirazione al folklore serve per rinforzare l'inappropriatezza di una persona che si atteggia da *yōkai* in un Giappone contemporaneo distrutto dalla guerra civile, chiaramente fuori luogo rispetto al periodo storico in cui si trova, ma non offre molte possibilità per una lettura più simbolica.

[20] Miyo fa parte dei *jujutsushi* incarnati all'inizio dello *shimetsu kaiyū*.



Figura 20. Miyo Rokujūshi. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.22.



Figura 21. Kappa. Gazu Hyakki Yagyo, Toriyama Sekien, 1776, Vol.1.

2.2.8 Sonoda Shigeru

Sonoda Shigeru 園田 茂 è il primo personaggio ad apparire ed essere associato in maniera esplicita a un gruppo religioso in quanto leader di Banseikyō, prima che il culto fosse preso in mano da Getō. Sonoda è un uomo di mezza età che indossa dei vestiti bianchi molto semplici, che condividono il colore con quelli portati dal resto dei membri del gruppo, e si distingue per la protuberanza in mezzo agli occhi all'altezza della fronte; questo attributo ricorda il segno spesso realizzato sula fronte del Buddha (fig.22). Il personaggio ricopre il ruolo di leader fanatico di una setta religiosa, disposto ad ordinare l'assassinio di un'adolescente pur di rimanere fedele al proprio credo. La grande protuberanza sulla sua testa fa pensare più che altro a una condizione fisica anormale, che emula un attributo relativo al buddhismo ma che in realtà non è indicazione di alcuna capacità sovrannaturale di Sonoda.

Il personaggio non dimostra nelle sue brevi comparse qualità particolari al di fuori della personalità estremista, che si può ipotizzare sia stata ripresa dall'antagonista dell'opera di Akutami *Kamishiro sōsa*, anch'egli capo religioso. Sonoda è un personaggio dallo spessore trascurabile, per cui viene riutilizzato il concetto alla base di un altro già scritto precedentemente dall'autore, rimarcando l'associazione fra i capi di religioni marginali con ruoli antagonistici e personalità spietate.



Figura 22. Sonoda Shigeru. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28.

2.2.9 Tengen

Tengen è la persona responsabile del mantenimento delle barriere che permettono il contenimento delle maledizioni in forza e numero all'interno del Giappone. Il nome non è necessariamente correlato all'epoca storica omonima, in quanto Tengen esiste almeno sin dal periodo Nara 奈良 (710-794), ma dà un primo suggerimento riguardo alla sua natura sovrumana.[21] Ha un ruolo cruciale all'interno della storia, sebbene non sia menzionata prima del volume 8 o mostrata ai lettori fino al volume 17. È in alcuni casi venerata come una divinità, e viene presentata come la figura principale che nel periodo Nara ha diffuso gli insegnamenti morali che hanno fatto da base al *jujutsu*, che uniti alla diffusione del buddhismo hanno portato alla nascita di gruppi come Banseikyō. Si tratta di un essere immortale che necessita ogni cinquecento anni di un sacrificio umano in modo da mantenere le proprie facoltà mentali oltre che la propria umanità fisica; in seguito al tentativo fallito di utilizzare Amanai come "recipiente" per il rituale nel 2006, Tengen comincia ad assumere sembianze meno umane e più simili alle maledizioni che dovrebbe respingere, in quanto costituita perlopiù della stessa energia da cui nascono queste ultime.

Lo stato fisico in cui viene mostrata per la prima volta è quello corrispondente al 2018, più di un decennio dopo, con un volto ormai irriconoscibile e dall'aspetto simmetrico quasi inorganico (fig.23): Tengen ha quattro occhi che ricordano vagamente le fattezze di Sukuna e indossa una tunica di un unico colore, che rende pressoché impossibile intuire il genere del personaggio, oltre ad essere semplice da riprodurre per l'autore e allo stesso tempo sensata visto il contesto religioso. Tengen ha dimora nell'albero al cuore dell'istituto e l'incontro faccia a faccia con i protagonisti è un caso più che raro, quindi un *design* elaborato non solo toglierebbe il mistero e l'ambiguità che avvolgono il personaggio, ma rischierebbe anche di

[21] I *kanji* che compongono il nome di Tengen sono 天 ("cieli") e 元 ("origine").

divenire uno spreco di tempo e risorse per l'autore; non c'è inoltre bisogno di segnalare l'importanza e la grandezza del personaggio tramite gli abiti, poiché il lettore è già al corrente del suo ruolo già da tempo. Nella sua forma umana, mostrata solamente come illustrazione extra al termine del volume 23, Tengen è una ragazza giovane con lunghi capelli chiari e un kimono bianco (fig.24). Nel momento in cui la sua vera forma corrente sta per essere assimilata da Kenjaku, tuttavia, Tengen si trova alla base dell'albero divenendo un tutt'uno con le sue radici, e non è altro che una sagoma umana quasi senza fattezze (fig.25).

La natura femminile del personaggio è particolarmente importante: sebbene le donne *jujutsushi* non abbiano spesso ruoli in primo piano all'interno della serie, e la percezione della donna in alcuni clan della storia sia ancora piuttosto arretrata,[22] il cuore del *jujutsu* stesso è donna, nello specifico una donna che è in grado di impossessarsi ed essere posseduta dallo spirito di altre donne contemporaneamente. I "recipienti" che effettuano il rituale con successo possono solo essere donne e rimangono nella mente di Tengen, continuando ad esistere e esercitando la loro influenza su di lei. In maniera contraddittoria, gruppi religiosi come Banseikyō considerano la fusione di Tengen con una donna fonte di "impurità" che comprometterebbe il monoteismo del loro credo. Tengen è quindi un personaggio che affonda le radici nella spiritualità: molti concetti dello shintō (soprattutto quelli che circondano la figura femminile)[23] vengono ripresi per creare una figura semi-astratta che fa da fondamento mitologico alle origini del *jujutsu* nel Paese, con riferimenti più sottili ma una grande responsabilità all'interno della vicenda.

[22] In particolar modo, il clan Zen'in rappresenta la parte conservatrice e "tradizionalista" della comunità del *jujutsu*, trattando le donne solamente come supporto in funzione degli uomini.
[23] Cfr. Massimo RAVERI, *Il pensiero giapponese classico,* p.56.



Figura 23. Tengen nel 2018. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.



Figura 24. Tengen (forma umana). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.



Figura 25. Tengen nell'albero. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

2.2.10 Muta Kōkichi /Mechamaru

Mechamaru è uno degli studenti della sede di Kyōto dell'istituto, e colui che fornisce informazioni a Mahito e Kenjaku dall'interno in seguito al patto stretto con loro. Il personaggio viene introdotto nel suo aspetto di "marionetta", ossia di involucro controllato da remoto (fig.26); la marionetta ha l'aspetto di un robot, dalle sembianze relativamente umane o quantomeno in grado di indossare la divisa dell'istituto. Questo aspetto non rappresenta però le vere fattezze di Muta, il quale è in realtà un umano nato con condizioni particolari che gli permettono di controllare dei robot dalla distanza tramite la propria tecnica, ma senza la possibilità di muovere il proprio corpo: questo è infatti inutilizzabile, relegato a una vasca da bagno in un magazzino in cui vive interamente coperto di bende, che lo rendono irriconoscibile (fig.27). Una volta ripristinato il suo corpo grazie all'aiuto offerto da Mahito, Muta procede a scontrarsi con lui liberando il robot più potente nel suo arsenale: questo ha l'aspetto di un *kaijū* (fig.28), animale distruttivo dalle dimensioni enormi, anche se le componenti meccaniche lo rendono molto più simile a quelli individuabili in serie di genere *mecha* o fantascientifico come *Neon genesis evangelion*. Il *kaijū* pilotabile è un *topos* abbastanza comune nei media giapponesi postbellici[24] ed è già stato utilizzato in precedenza da Akutami stesso in una delle

[24] NOVIELLI, *Animerama*…, p.149.

sue opere, *Nikai bongai barabarujura*, in cui allo stesso modo era utilizzato per combattere altri mostri. La creatura è principalmente una figura nata per motivi commerciali, e non frutto di cultura popolare; non può essere definita propriamente *yōkai*,[25] ma è comunque utile per addentrarsi nel tema di un corpo umano in stretta relazione con componenti mostruose, date in questo caso da una tecnica sovrannaturale.

Per Mechamaru la caratteristica mostruosa non è una componente che rende meno umani, ma ha anzi la funzione contraria: se la tecnica di Mahito gli permette, in un caso speciale, di tornare umano, la propria abilità di vivere come marionetta è umanizzante, ed è grazie ad essa che il personaggio è in grado di vedere il mondo seppur tramite gli occhi di un "mostro". Il tema del *gattai,* molto diffuso nei *media* giapponesi durante gli anni Settanta,[26] viene quindi riproposto in maniera inversa, e la fusione con un corpo non umano permette a Muta di vivere una vita normale al fianco dei propri compagni di classe, agli occhi dei quali è sempre visto come pari e mai come creatura da rigettare.



Figura 26. Mechamaru (marionetta). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 16.

[25] FOSTER, *The book of yōkai*…, cit., p.55.

[26] Noriko T. REIDER, "Oni in *Manga*, *Anime* and Film", *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, 2010, p.149.



Figura 27. Muta Kōkichi (forma umana). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.5.



Figura 28. Mechamaru (forma finale). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.10.

2.2.11 Kurusu Hana

Kurusu è l'ultimo personaggio trattato in questa sezione, in quanto l'unico con collegamenti visibili ad una religione non "tradizionalmente" giapponese, ossia il cristianesimo, già a partire dal nome.[27] Viene introdotta nella seconda metà della storia come uno dei tanti *jujutsushi* in cui una figura del periodo Heian si è incarnata; ciononostante, Kurusu e l'"Angelo" (*tenshi*) che si impossessa del suo corpo vivono in simbiosi, in maniera molto simile a Itadori e Sukuna, con l'unica differenza che l'Angelo non è interessato ad ottenere il controllo sul corpo della ragazza; Kurusu ha quindi dei "sintomi" simili a quelli di Itadori, e l'Angelo si manifesta sotto forma di bocca sul suo viso per comunicare con lei e chi le sta attorno (fig.29), ma la ragazza non è mai oggetto di possessione. Ha delle fattezze che la discostano dal resto dei personaggi, sebbene sia di nazionalità giapponese (fig.30): i suoi capelli sono biondi e relativamente corti, in un taglio a caschetto con una frangia e dei riccioli che curvano verso l'interno, e gli occhi sono chiari; il vestiario non richiama necessariamente il cristianesimo quanto uno stile molto popolare ai tempi dell'adolescenza di Akutami,[28] con un maglione sopra a dei pantaloncini corti

[27] "Kurusu" in giapponese indica il segno della croce delle pratiche cristiane.

[28] AKUTAMI Gege, "*Jujutsu kaisen*", Vol. 30, Shūeisha, 2024, p. 24.
芥見下々、「呪術廻戦」、30 巻、集英社、2024 年、p.24.

e delle calze scure. Ciò che la rende particolarmente affine all'immaginario cristiano sono le ali da angelo, sempre visibili da quando viene posseduta, e l'aureola dorata (fig.31). Rientra quindi perfettamente nei canoni dei tipici personaggi angelici raffigurati nei *manga* dal punto di vista del *design*.[29] Anche in questo caso il discorso della possessione della donna torna ad essere rilevante: nonostante le circostanze siano simili a quelle di Itadori, Kurusu è in grado di fare fisicamente da mediatrice fra l'entità che entra nel suo corpo e chi la circonda, senza subire alcun danno dall'Angelo che sembra anzi volerla proteggere. Il ruolo dei riferimenti all'iconografia cristiana si racchiude però nella funzione di Kurusu all'interno della storia: l'Angelo è un essere determinato ad eliminare Sukuna sin dal periodo Heian, e la tecnica di Kurusu è annullare delle tecniche altrui. L'unico personaggio che fa riferimento a una religione non radicata e più "estranea" alla società giapponese possiede le capacità per annullare il *jujutsu*, arte che ha il fulcro proprio in Giappone: il cristianesimo è utilizzato quindi come antitesi ai principi *shintō* e buddhisti alla base delle tecniche di stregoneria autoctone.



Figura 29. Bocca dell'Angelo sul corpo di Kurusu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.



Figura 30. Kurusu Hana. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.



Figura 31. Angelo musicante con tromba. Beato Angelico, Museo di San Marco, Firenze.

[29] Dunja SHARBAT DAR, "Japanese Concepts of Angels: Analyzing Depictions of Celestial Beings in the shōjo Manga Kamikaze Kaitō Jeanne", *Entangled Religions*, Vol. 12, No. 1, 2021, p.1.

2.3 Mostri con sembianze umane

Per la seconda parte dell'analisi dedicata ai personaggi sarà posto il focus sui *design* delle maledizioni che hanno sembianze più o meno umane ma che per la loro natura non si possono definire tali. L'obiettivo è verificare se ci sia una motivazione che determini in maniera coerente l'aspetto più umano di alcune entità mostruose che risaltano fra i *design* delle creature, prevalentemente non antropomorfe.

2.3.1 Orimoto Rika

Orimoto è la prima maledizione mai ritratta in *Jujutsu kaisen*: appare nel primo capitolo del volume 0 nella sua forma mostruosa, mentre il suo aspetto umano viene mostrato solo in seguito. Orimoto è l'*onryō* 怨霊 (*kajuonryō* 過呪怨霊 in questo caso) legato al protagonista Okkotsu Yūta, ossia la ragazzina undicenne che perde la vita in un incidente prima degli eventi della storia.

L'aspetto mostruoso e quello umano sono contrapposti tra loro nelle caratteristiche fisiche; la Orimoto "*onryō*" non è solo una versione più spettrale del suo aspetto da viva, ma cambia completamente (fig.32): si tratta di uno spirito dalle dimensioni immense, senza abiti e dal colore bianco nella metà superiore e nero nella metà inferiore. Il viso è privo di fattezze a esclusione di una grande bocca con denti aguzzi, e un singolo occhio centrale che si apre solo nei momenti in cui Orimoto raggiunge i propri limiti; lo spirito non ha gambe, e il suo corpo termina in una scia di fumo nero. Nel volume 0, la costituzione della maledizione è piuttosto scheletrica, e dalla testa sembrano fuoriuscire dei tentacoli quasi a simulare i capelli lunghi di Orimoto. Una volta sciolto la maledizione che legava Orimoto a Okkotsu, la Orimoto *jurei* rimane come manifestazione fisica dei sentimenti della ragazza nei confronti di Okkotsu per servirlo, ma la sua volontà e coscienza sono a quel punto inesistenti. L'aspetto cambia leggermente (fig.33), rendendola più robusta nella costituzione e sostituendo i tentacoli con dei capelli bianchi. Il *design* dello spirito vendicativo ricorda vagamente la *palette* desaturata degli *yūrei* 幽霊 comunemente ritratti nel Giappone premoderno tramite i toni pallidi, mantenendo anche la caratteristica dei capelli sciolti e spettinati iconici degli spiriti delle donne (fig.34);[30] il singolo occhio centrale invece rimanda al modo con cui venivano raffigurati in passato i *goryō* 御霊, spesso immaginati con un occhio solo.[31] Il ruolo di Orimoto una volta ridotta a

[30] DAVISSON, *Yūrei…*, p.70.
[31] FOSTER, *The Book of Yōkai*…, cit., p.349.

semplice maledizione è di assistere Okkotsu in battaglia tramite la sua tecnica o la capacità di immagazzinare strumenti e armi, che estrae dal proprio petto come se il suo corpo segnasse il confine con un'altra dimensione.

Come anticipato, l'aspetto umano di Orimoto è l'antitesi della maledizione da lei generata (fig.35): si tratta di una semplice bambina con lunghi capelli scuri, dello stesso colore degli occhi, e una personalità in apparenza docile. Tuttavia, la personalità di Orimoto è ciò che rende il personaggio nell'insieme così memorabile rispetto ad altre maledizioni: intorno alla sua infanzia vi è il mistero della scomparsa inspiegabile dei suoi genitori, che fa sospettare della sua indole, e i suoi tratti possessivi esclusivamente nei confronti di Okkotsu sono molto evidenti sin da quando è in vita. La possessività si incarna nella sua versione *onryō*, quando l'incidente violento che le toglie improvvisamente la vita le impedisce di mantenere la promessa fatta con Okkotsu di sposarsi. Orimoto corrisponde quindi perfettamente al concetto di *yūrei* femminile e grottesco tipico del folklore, tormentando il protagonista con la propria presenza fino al momento dello scioglimento del legame. Come gli *yūrei* più comuni, inoltre, Orimoto si sposta fluttando alle spalle di Okkotsu raggiungendolo ovunque, legandosi quindi a un individuo anziché un luogo o un oggetto particolare come può succedere per alcuni spiriti.[32] Seguendo il comportamento degli *onryō* del folklore, lo spirito segue ovunque il protagonista ma scatena la propria ira sull'ambiente circostante,[33] trasformandola in una minaccia soprattutto per la popolazione comune.

C'è però un risvolto inaspettato che rivisita la figura dell'*onryō* e dello *yūrei* racchiuse nel personaggio di Orimoto: il motivo alla base del suo attaccamento ad Okkotsu e della sua forza sorprendente che le conferisce l'appellativo di "regina delle maledizioni" è proprio Okkotsu stesso. Il rifiuto di fronte alla perdita di Orimoto lo porta inconsapevolmente a maledirla, ostacolando il suo passaggio all'*anoyo* あの世, ossia l'aldilà popolato dagli spiriti,[34] e la costringe a rimanere con lui sotto forma di maledizione. Sin dai principi dell'universo di *Jujutsu kaisen* viene conferita importanza alla figura femminile, gelosa ma anche vittima, contemporaneamente pericolosa e carnefice, che spesso è al cuore di leggende metropolitane e *kaidan* 怪談 legati agli spiriti vendicativi;[35] Orimoto è vittima di un incidente ma anche della maledizione di Okkotsu, che la costringe a sopravvivere in forma mostruosa. La pericolosità

[32] DAVISSON, *Yūrei…*, p.128.
[33] Massimo RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, Einaudi, 2014, p.56.
[34] DAVISSON, *Yūrei…*, p.70.
[35] Ngyuen Thanh TRUNG, N.D. QUYNH, "The Motif of Vengeful Spirits in Japanese Urban Legends", *Journal of Exceptional Multidisciplinary Research*, Vol. 2, No. 1, 2025, p.48.

del personaggio è aggravata dal fatto che si tratta di una bambina, ulteriore tratto che spesso rende gli spiriti ancora più temibili.[36] Va messo in evidenza che, in maniera simile alle storie popolari giapponesi appartenenti a questo genere, la trasformazione di Orimoto in spirito vendicativo comporta anche una trasformazione di *status*,[37] elevandola da semplice bambina a "regina". Come gli *yūrei*, inoltre, la sua forma fisica costituisce la rappresentazione del proprio scopo, che la lega al mondo terreno,[38] e la sua manifestazione è infatti innescata dall'utilizzo da parte di Okkotsu dell'anello che gli era stato regalato come promessa di matrimonio.

La reputazione e il "funzionamento" degli spiriti nella cultura popolare sono quindi mantenuti pressoché uguali per generare una delle creature più potenti all'interno della storia, mentre l'aspetto fisico dello *yūrei* viene aggiornato per essere più mostruoso e facilmente associabile all'estetica del resto delle maledizioni che popolano il Giappone. È importante tenere conto del fatto che Orimoto rappresenta un'eccezione, poiché si tratta dell'unico personaggio con abilità molto potenti che ha una correlazione diretta al folklore anziché alla religione; tuttavia, va considerato anche che l'aspetto e la funzione di Orimoto sono state stabilite nel volume 0, in cui il mondo di *Jujutsu kaisen* non era ancora stato delineato in maniera specifica in quanto non era prevista una serializzazione del titolo.



Figura 32. Orimoto Rika (jurei) e Okkotsu Yuta. *Jujutsu kaisen* 0, regia di Park Sunghoo, 2021.

[36] CAMERON, "Japanese Horror Cinema…", p.76.
[37] TRUNG, QUYNH, "The Motif of Vengeful Spirits…", p.50.
[38] DAVISSON, *Yūrei…*, p.82.



Figura 33. Orimoto Rika (dopo lo scioglimento della maledizione). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.20.



Figura 34. Yūrei. Yamada Shōka, 1918, Galleria Mingei.



Figura 35. Orimoto Rika (forma umana). *Jujutsu kaisen* 0, regia di Park Sunghoo, 2021.

2.3.2 Tamamo No Mae

Il nome di questa maledizione di livello speciale è il primo indizio che punta chiaramente all'omonimo *yōkai* della mitologia giapponese. Tamamo No Mae 玉藻前 rientra originariamente fra i "grandi cinque" *yōkai* in quanto *kitsune* 狐,[39] ma questo dettaglio cruciale non viene mai menzionato all'interno del *manga*. La maledizione ha una sola comparsa molto breve, in cui nemmeno la sua tecnica è resa nota, quindi l'unica parte del personaggio a

[39] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.200.

disposizione per l'analisi oltre al nome è l'aspetto fisico (fig.36). Non sono rintracciabili caratteristiche che permettano di associare Tamamo No Mae alla volpe, dato che anche il viso è "umanizzato" e al contempo mostruoso, senza il naso ma con due occhi sottili in più. I capelli lunghi e scuri della figura mitologica vengono mantenuti, ma la "mostruosità" della maledizione viene resa con un volto umano innaturale senza ricorrere a tratti animaleschi.

Gli abiti presentano però molte somiglianze con le rappresentazioni visive di Tamamo No Mae risalenti al periodo Edo 江戸 (1603-1868) (fig.37): la maledizione indossa vari strati di vestiti in un kimono color corallo e verde, seppur con dei pattern molto più semplici rispetto alle raffigurazioni originali. Una motivazione per queste modifiche potrebbe essere la necessità di bilanciare il livello di dettaglio del personaggio, in modo da non far distogliere l'attenzione da quelli principali dei pannelli in cui appare, oltre a banalmente rendere l'inchiostrazione meno tediosa per quanto riguarda la realizzazione del *manga*.[40]

La figura sembra essere quindi resa leggermente più antropomorfa rimuovendo le caratteristiche animalesche dello *yōkai*, ma mantenendo il *design* quasi uguale rendendola riconoscibile e quindi più temibile senza il bisogno di descrivere le sue capacità nel dettaglio.



Figura 36. Tamamo No Mae. *Jujutsu kaisen* 0, regia di Park Sunghoo, 2021.



Figura 37. Tamamo No Mae e l'arciere Miura Kuranosuke. Precedentemente attribuita a Yashima Gakutei, 1835, The Metropolitan Museum of Art.

[40] Cfr. BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER (a cura di), *Manga's Cultural…*, p.226.

2.3.3 Kuchi-sake Onna

Kuchi-sake Onna 口裂け女 nasce come *yūrei* moderno rispetto ad altri *yōkai* come Tamamo No Mae, e si diffonde in Giappone molto in fretta alla fine degli anni Settanta.[41] Esistono molte versioni della storia che narra la nascita di Kuchi-sake Onna come *yōkai*, ma tutte ruotano attorno al concetto principale di una donna con lunghi capelli scuri e tagli ai lati della bocca (*kuchi-sake*), che chiede a chiunque la incontri di rispondere alla domanda "Sono bella?" (*watashi kirei?* 私綺麗？) mentre impugna minacciosamente delle forbici o altri strumenti taglienti.[42] Qualsiasi risposta ha solitamente una conseguenza negativa, salvo alcune versioni della leggenda in cui è possibile scappare e salvarsi dall'incontro con lo *yōkai*.[43] Trattandosi di una leggenda metropolitana propagatasi lungo gran parte del Giappone nell'arco di breve tempo, è difficile rintracciare uno specifico aspetto "originale" di questo *yōkai*, anche se generalmente sembra essere ritratto con indosso un kimono bianco.[44]

Secondo alcune varianti della storia nasconde il suo volto con un ventaglio o con la manica, mentre in altre diffuse più recentemente indossa una mascherina.[45] In *Jujutsu kaisen*, Kuchi-sake Onna è una delle maledizioni più forti nell'arsenale di Getō (fig.38). Indossa un impermeabile beige, e tutte le parti scoperte del corpo (quindi viso e mani) sono nascoste da bende bianche; le forbici sono presenti, ma più simili a quelle fatte per tagliare fili e materiali spessi. I capelli lunghi sono ancora una volta conservati per richiamare immediatamente alla mente del lettore l'immagine dello *yūrei*, discostandosi però dalle rappresentazioni più classiche per via della presenza di occhi lungo i ciuffi che coprono il viso, gli unici effettivamente visibili al lettore (fig.39).

Anche in questo caso lo *yōkai* viene modernizzato tramite abiti contemporanei e, nonostante il fisico dalle caratteristiche completamente umane, viene reso più mostruoso nascondendo tramite le bende le parti del corpo con cui il lettore ha familiarità, e togliendo quindi gli unici elementi al di fuori della *silhouette* che lo avvicinano all'uomo. La sua presenza ha più impatto nella storia rispetto a Tamamo No Mae, ma trattandosi nuovamente di uno spirito che appare per pochi pannelli, il riferimento alla figura folklorica aiuta il lettore a capire immediatamente di che tipo di maledizione si tratta.

[41] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.33.
[42] *Ivi*, p.386.
[43] *Ivi*, p.388.
[44] TRUNG, QUYNH, "The Motif of Vengeful Spirits…", p.52.
[45] *Ivi*, p.52.

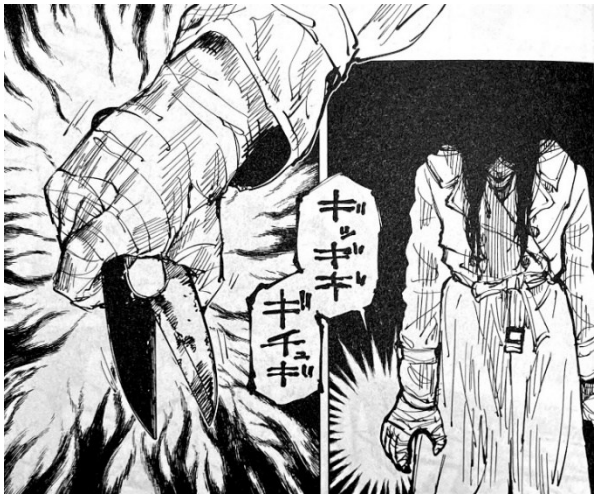


Figura 38. Kuchi-sake Onna. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.



Figura 39. Kuchi-sake Onna (volto). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28.

2.3.4 Mahito

Mahito è uno degli antagonisti principali della prima metà della serie. È una maledizione di livello speciale nata dal sentimento di odio delle persone nei confronti dei propri simili, e per riflettere ciò ha sembianze completamente umane (fig.40), tanto che viene inizialmente confuso per una persona comune. Nonostante le fattezze antropomorfe, ci sono dei dettagli nel suo *design* che fanno intuire facilmente che non si tratta in realtà di un essere umano. Oltre ai capelli e la pelle dal colore grigio pallido, il corpo di Mahito è segnato da cicatrici con punti ricuciti grossolanamente, che gli danno l'appellativo *tsugihagi* ツギハギ fra i *jujutsushi* occupati a dargli la caccia.

Il tema delle toppe viene richiamato nel resto del *design* con una maglia che le utilizza come pattern e dei pantaloni che a loro volta sembrano cuciti sulla pelle del personaggio lungo la vita. Il motivo è significativo per riprendere la tecnica del personaggio, che gli permette di vedere e modificare la forma della propria anima e di quella altrui, alterando quindi anche l'aspetto fisico in maniera grottesca. Mahito cambia continuamente forma durante i combattimenti (fig.41), in parte per utilità e in parte per prendersi gioco degli avversari, ricordando il ruolo dei *tanuki* nelle storie di folklore: come gli animali dei racconti mitologici, Mahito trasforma sé stesso per confondere, portare i protagonisti ad esitare e prendersi gioco di loro; colma la propria noia tormentando gli esseri umani per intrattenimento personale trattando ogni evento come una sfida e ogni persona come un "giocattolo", e come la creatura mitologica, il momento in cui viene colpito rappresenta una rottura nel processo di

trasformazione fisica, in cui tempo e spazio si riconciliano[46] per i personaggi. L'aspetto umano è quindi un mezzo per conferirgli a prima vista l'umanità di cui è, in realtà, totalmente privo.



Figura 40. Mahito (forma base). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 7.



Figura 41. Mahito durante una trasformazione. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 13.

2.3.5 Jōgo, Hanami, Dagon

Le altre tre maledizioni di livello speciale che insieme a Mahito costituiscono gli antagonisti della prima metà della serie sono tre spiriti dall'aspetto che richiama i disastri naturali principali di cui è vittima il Giappone.

Jōgo 漏瑚 è la maledizione associata alle eruzioni vulcaniche, come si può intuire chiaramente dalla forma della testa con un cratere in cima (fig.42). Il volto con un solo occhio e senza il naso ricorda lo *yōkai* conosciuto come Hitotsume-kozō 一つ目小僧 (fig.43),[47] anche se né l'età né le abilità delle due figure coincidono, mentre i denti neri sono una caratteristica che richiama il periodo medievale giapponese.

Hanami 花御 è invece lo spirito maledetto simbolo dei disastri legati al suolo e alla natura (fig.42); il collegamento con la vegetazione si nota immediatamente dalle radici in

[46] FOSTER, "Haunting Modernity: Tanuki, Trains, and Transformation in Japan", *Asian Ethnology*, Vol. 71, No. 1, 2012, p.9.

[47] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.347.

sostituzione degli occhi, e dal fiore sulla spalla sinistra che utilizza per alcune abilità, coperto per la maggior parte della serie. Sia Jōgo che Hanami sono creature antropomorfe e bipedi, senza alcun tratto animalesco e con arti e torso uguali a quelli umani; indossano inoltre degli abiti, che seppur insoliti aiutano a conferire loro un'aria ancora più umana.

Dagon 陀艮 è l'unico dei tre che presenta caratteristiche più vicine agli animali (fig.42): si tratta di una maledizione legata al mare, che ha inizialmente l'aspetto simile a un calamaro color corallo, senza arti, e il cui capo è coperto da una stoffa bianca. Gli occhi grandi e il corpo rotondo contribuiscono a rendere il suo aspetto più infantile rispetto agli altri *tokkyū*, soprattutto considerando che a differenza degli altri inizialmente non comunica mai verbalmente. Una volta sconfitti i suoi compagni, Dagon passa alla sua forma più potente, che lo rende molto più minaccioso e antropomorfo (fig.44) ma aggiungendo allo stesso tempo un insieme di caratteristiche di diversi animali: il volto di un mollusco, il corpo con una superficie simile a quella dei crostacei, delle ali da drago e braccia e gambe umane. Il passaggio di questa maledizione a una forma fisica più umana è quindi segno di una maggior forza e pericolosità, seppur con un aspetto più chimerico rispetto agli altri spiriti.

Una caratteristica che accomuna questi tre livelli speciali e li discosta da Mahito è la dedizione verso un obiettivo: mentre Jōgo prova disprezzo per gli umani e la loro falsità, contrapposta all'incapacità di mentire delle maledizioni, Hanami combatte per ridare spazio alla natura sfruttata dall'uomo, e Dagon cerca attivamente di arrecare danno agli umani solo per vendicare i compagni caduti. Questa parte "umana" fa da ulteriore filo conduttore, legando i tre personaggi fra loro e dimostrando un'empatia reciproca che Mahito invece non condivide in alcun modo.



Figura 42. (Da sinistra) Kenjaku, Hanami, Jōgo, Dagon. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 5.



Figura 43. Hitotsume-kozō. Shinonome Kijin, University of California Press.

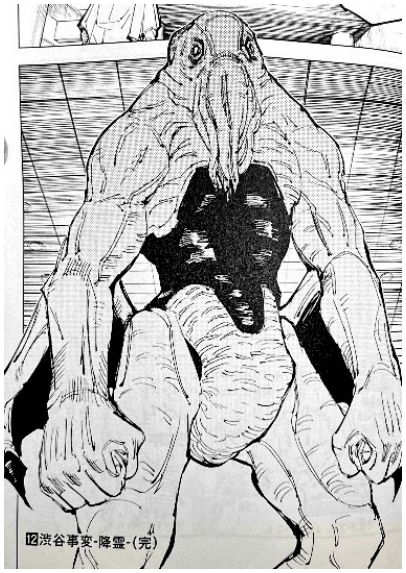


Figura 44. Dagon (forma finale). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.12.

2.3.6 Makora

Makora 摩虎羅 (Mahoraga) è un personaggio molto particolare che unisce varie correnti religiose e di divinazione giapponesi in maniera unica. Secondo il buddhismo, Makora è uno dei dodici generali celesti guardiani del Buddha Yakushi 薬師如来 (*yakushinyorai*, Bhaiṣajyaguru) (ossia la manifestazione della divinità Yamantaka).

Confrontando il personaggio del *manga* con le opere storiche che lo ritraggono, notiamo immediatamente la carenza di somiglianze con la figura religiosa (fig.45): il suo volto non è abbastanza umano, non porta le stesse armi, non indossa gli stessi abiti e non ha alcun animale da cavalcare. Nel *manga*, Makora mantiene il proprio titolo sovrannaturale di "generale guardiano" (*ikaishinshō* 異界神将), ma viene scollegato dalla relazione col Buddha e reso parte di una tecnica di *jujutsu* come *shikigami* 式神: viene quindi "declassato" a entità sovrannaturale destinata a seguire gli ordini di un essere umano. Si tratta infatti dell'ultimo *shikigami* soggiogabile tramite la tecnica delle dieci ombre (*tokusa no kage bōjutsu* 十種影法術), tramandata nel clan Zen'in 禪院 ed ereditata da Fushiguro (analizzata più nel dettaglio nelle prossime sezioni del capitolo). La sola collocazione di Makora all'interno di una tecnica di *jujutsu* lo rende oggetto di influenze buddhiste, *shintō* e dell'*onmyōdō* 陰陽道. Le sembianze quasi totalmente umane di Makora lo mettono in risalto rispetto agli altri *shikigami*, tutti completamente animali, e lo rendono simile alle maledizioni di livello speciale sebbene si tratti

di un essere che esiste come parte di una tecnica e quindi privo di volontà propria, intelletto o capacità di comunicazione.

Lo *shape design* di Makora punta a renderlo una creatura minacciosa nella sua grandezza e nella sua somiglianza ad un umano (fig.46): l'anatomia del personaggio è totalmente antropomorfa ad esclusione dell'area dal collo in su, che lo sfigura tramite i muscoli nella zona del trapezio tanto definiti da far sparire il collo stesso, una parte simile a una coda di rettile che parte dalla nuca e si allunga per svariati metri, e un volto privo del naso in cui due paia di ali sostituiscono gli occhi (e ne aggiungono due). Le ali sono parte del *design* sin dal momento dell'evocazione, in cui nell'*anime* il mostro si presenta in un enorme bozzolo il cui involucro è costituito da bende (fig.47). Dal dorso dell'avambraccio destro, avvolto anch'esso in bende bianche, emerge una lama con cui infligge i propri attacchi. I polsi e le caviglie sono circondati da bracciali, e sul petto indossa delle decorazioni di stoffa con delle nappe scure, esteticamente simili alle decorazioni degli abiti nell'iconografia buddhista.

Il *design* presenta una *palette* spenta, in contrasto con la ruota a otto raggi dorata sopra alla testa che funge da unico dettaglio con del colore. La lama è l'elemento che lo collega in maniera più evidente allo shintō, e che gli conferisce l'appellativo "lama a otto else" (*yatsuka no tsurugi* 八束の剣). Si tratta di un concetto tratto dai dieci tesori sacri dello shintō (*tokusa no kandakara* 十種神宝) che funge da filo conduttore per la tecnica di Fushiguro, per cui Akutami stesso ha espresso interesse nel provare a riadattare l'idea in un modo che potesse essere funzionale alle meccaniche di un avversario appropriato per un *manga shōnen*.[48] La ruota è fondamentale per Makora non solo come punto focale del *design*, ma anche per il "funzionamento" dello *shikigami* in battaglia. Si tratta chiaramente di un riferimento alla ruota del Dharma (fig.48), raffigurata spesso nelle opere buddhiste per suggerire la presenza del Buddha,[49] e ricollega quindi le sembianze della creatura alla religione da cui è tratto il suo nome (fig.49).

Analizzando il personaggio più in profondità, la ruota funge anche da simbolo per il *karma*:[50] la tecnica di Makora è l'adattamento, che permette allo *shikigami* di imparare a contrastare qualsiasi tecnica dopo un giro completo della ruota. L'elemento visivo religioso e il comportamento del personaggio sono quindi interconnessi; Makora è sintesi di innumerevoli

[48] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.96.
[49] Dietrich SECKEL, Andreas LEISINGER, "Before and beyond the Image: Aniconic Symbolism in Buddhist Art", *Artibus Asiae*, Vol. 45, p.41.
[50] Penelope MASON, *History of Japanese Art*, Pearson College Div, 2004, p.57.

elementi provenienti da più religioni, riadattati e resi però abbastanza ambigui da poter essere accostati tra loro senza creare un personaggio dall'aspetto o dal "funzionamento" caotico e contraddittorio. Allo stesso modo è sintesi fisicamente di uomo e mostro, con un corpo umano dalle caratteristiche quasi chimeriche e anche in questo caso privo di un volto.



Figura 45. Yamantaka. Art Institute of Chicago.



Figura 46. Makora. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.14.



Figura 47. Evocazione di Makora. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 41.



Figura 48. Chakra (ruota del Dharma) con coppia di cervi. Tardo XIX secolo, Smithsonian National Museum of Asian Art.



Figura 49. Makora con ruota dorata. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 41.

2.3.7 Kangiten

Questa maledizione viene mostrata solamente in due occasioni e in entrambi i casi per pochi pannelli; si tratta di uno degli spiriti utilizzati da Kenjaku, evocato durante lo scontro con Tsukumo Yuki 九十九 由基,[51] motivo per cui si può dedurre che si tratti di uno spirito di alto livello. Il nome della creatura è la lettura giapponese di Ganesh, divinità indiana dalla testa di elefante e corpo umano (fig.50); l'elefante è una figura spesso utilizzata anche nel buddhismo, portatore di vita se bianco[52] e spesso raffigurato mentre venera il Buddha.[53] Kangiten 歓喜天 (Ganesha) condivide le caratteristiche fisiche della divinità omonima, presentando un volto animale e arti umani (fig.51); il viso è reso in maniera più spettrale, con una proboscide che sembra girarsi su se stessa, ma il resto del corpo è perlopiù antropomorfo, fattore rinforzato dai vestiti che indossa ma bilanciato della presenza di due paia di braccia. Condivide con la figura mitologica lo stomaco gonfio.[54]

La particolarità di Kangiten è l'esplicito riferimento a una provenienza non giapponese: durante lo scontro, Kenjaku conferma che si tratta di una "divinità importata" da un altro Paese dell'Asia, definendolo uno spirito con l'abilità di "rimuovere ogni ostacolo". Questa qualità è corrispettiva al Ganesh venerato nell'induismo, soprannominato anche "distruttore di ostacoli".[55] La tecnica riflette questa capacità in maniera letterale, e Kangiten è in grado di spostare chiunque desideri senza il bisogno di alcun contatto fisico. Questo è più evidente caso di spirito maledetto non autoctono, che però è comunque vicino al Giappone sia geograficamente sia nell'ideologia che lo ispira; l'aspetto e il nome contribuiscono ad aggiungere profondità e contesto allo spirito, che necessita di apparire temibile al primo incontro, pur senza alcuna spiegazione precedente.

Yanagita, fra i più importanti esponenti dello *yōkaigaku* 妖怪学, afferma nel suo studio che gli *yōkai* sarebbero in realtà delle "divinità declassate" (*degraded deities*)[56], ridotte a creature mostruose una volta che le vecchie credenze vengono soppiantate per essere sostituite da altre più recenti. Questa teoria sembrerebbe applicarsi ad alcuni spiriti in *Jujutsu kaisen*,

[51] Si tratta di uno dei quattro *jujutsushi* di livello speciale, oltre che di un potenziale *seishoutai* che ha però rifiutato la fusione con Tengen.

[52] SECKEL, LEISINGER, "Before and beyond the Image…", p.17.

[53] *Ivi*, p.32.

[54] Ruchi AGARWAL, "Ganesa", in *Hinduism and Tribal Religions. Encyclopedia of Indian Religions*, Springer, Dordrecht, 2018, p.1.

[55] *Ivi*, p.2.

[56] Yanagita in FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.118.

soprattutto considerando che in casi come Kangiten le maledizioni sono proprio delle figure divine reimmaginate.



Figura 50. Kangiten. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.



Figura 51. Scultura in pietra di Shakti-Ganesha. XIII secolo, The British Museum.

2.3.8 Kusōzu

I tre *kusōzu* presentati nel *manga* sono degli esseri a metà strada fra umano e maledizione, spesso più tendenti a queste ultime nell'aspetto. Nell'arte giapponese, i *kusōzu* corrispondono a un genere di dipinto che raffigura gli stati del decadimento del corpo umano dopo la morte;[57] Akutami afferma di aver basato i propri personaggi su una rivisitazione di questa tipologia di arte, che secondo alcune leggende metropolitane sarebbe invece relativa ai feti.[58] L'arte che raffigura la decomposizione del corpo è correlata a una pratica di meditazione Buddhista, ossia la contemplazione dei "nove stadi del decadimento", da cui i dipinti traggono il nome.[59]

All'interno del *manga* non vi è alcun discorso relativo all'arte, e il nome è direttamente associato a nove creature nate dall'unione di umano e spirito maledetto; il primo mai creato, Chōsō, è quello dall'aspetto più umano, che dal punto di vista dell'anatomia è totalmente indistinguibile da un essere umano comune (fig.52).

Gli altri due *kusōzu* di cui viene mostrata l'incarnazione, Esō 壊相 e Kechizu 血塗, sono il collegamento visivo che riconduce queste creature alle maledizioni. Esō conserva un corpo perlopiù umano, o almeno umano quando osservato di fronte, ma sulla sua schiena si trova un

[57] Gail CHIN, "The Gender of Buddhist Truth: The Female Corpse in a Group of Japanese Paintings", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 25, No. 3/4, 1998, p.279.
[58] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.94.
[59] *Kusozu* significa letteralmente "immagini dei nove stadi".

secondo volto con una bocca grottesca che emana un odore ripugnante (fig.53). L'aspetto del personaggio è particolarmente eccentrico, e la sua necessità di tenere la schiena scoperta è un pretesto per vestirlo in abiti succinti e ridotti al minimo indispensabile. Kechizu è in apparenza una maledizione come le altre, completamente deformato e dotato di due bocche, di cui una molto più grande che occupa gran parte del torso; tuttavia ha una caratteristica non condivisa da alcuna maledizione comune, ossia la presenza di sangue che cola da occhi, naso e bocca (fig.54). Gli spiriti maledetti non soffrono generalmente della loro condizione fisica, poiché nascono come tali e non sono frutto di deformazioni o condizioni fisiche anormali, fattore che decisamente non si può applicare ai *kusōzu*. Le tecniche dei tre fratelli condividono l'utilizzo del sangue come base, elemento considerato impuro e causa di contaminazione spirituale per l'uomo.

A questo punto è possibile effettuare un collegamento coerente e diretto con i *kusōzu* da cui Akutami ha tratto ispirazione per la creazione dei personaggi: non si tratta solamente di un prestito per rendere il concetto orrorifico fulcro dei fratelli, bensì di personificazioni dei vari stadi di decomposizione secondo l'ideologia buddhista (fig.55), rispettivamente la distensione del corpo, l'inizio del decadimento della carne in superficie e l'espulsione del sangue dal corpo. Chōsō rappresenta fra i tre lo stadio più vicino alla persona in vita, anche dal punto di vista visivo, motivo per cui è il "fratello maggiore" e il più simile a una persona ordinaria, mentre Esō e Kechizu simboleggiano gli stadi successivi in cui il corpo è ormai compromesso.

L'immaginario buddhista è quindi abilmente reimmaginato per fare da spunto per dei personaggi grotteschi, dal corpo decaduto e nati dall'ingerimento di un feto abortito, comparabile al corpo di un defunto; l'essere umano che li ingerisce perde la vita a sua volta per lasciare spazio all'incarnazione delle creature. Si crea un insieme di elementi tetri incatenati fra loro, che danno vita a creature duali, abominevoli ma capaci di sentimenti umani.



Figura 52. Chōsō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.12.



Figura 53. Esō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.7.



Figura 54. Kechizu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.7.



Figura 55. Kusōzu: La morte di una giovane donna e la decomposizione del suo corpo (Stadi 2-3-4). Acquerello, XVIII secolo, Immagine di Wellcome Collection.

2.4 Umani con sembianze mostruose

Ciò che distingue le creature che sembrano maledizioni ma sono in realtà umani sfigurati è la presenza di un corpo fisico: tutti gli spiriti sono normalmente invisibili all'occhio di uno *hijutsushi*, mentre gli umani con sembianze mostruose oltrepassano quella soglia, entrando fisicamente nel mondo umano e risultando visibili da tutti. Alla base della loro creazione vi è la necessità di un individuo di partenza; per questo motivo, la permanenza fisica si mantiene anche dopo la morte-esorcismo, che normalmente causa la disintegrazione del corpo per gli spiriti maledetti. Questa categoria di esseri comprende due tipologie: la prima è quella delle incarnazioni (*juniku* 受肉), con cui tramite l'ingerimento di un oggetto con valore occulto lo spirito al suo interno prende totale controllo sul corpo. Oltre al caso particolare di Sukuna, che si impossessa di Itadori fallendo però nella cancellazione della persona che utilizza come "recipiente", le incarnazioni rendono il corpo umano uno *yorishiro* 依代, termine di impronta

shintō utilizzato per indicare i contenitori volti ad attirare i *kami* al loro interno; la persona perde permanentemente la propria coscienza, per lasciare spazio allo spirito contenuto nel *jubutsu* e scambiandosi di ruolo con esso, diventando essa stessa niente di più che un recipiente funzionale all'incarnazione. Il secondo caso è quello degli umani vittime di mutazioni: quest'ultimo si verifica esclusivamente ad opera della tecnica di Mahito (fig.56). Non è possibile ripristinare le sembianze originali una volta affetti da essa, e sebbene la serie mantenga una dose di mistero riguardo a quanto della consapevolezza della persona rimanga intatto, è chiaro che questa non sparisce completamente a differenza delle incarnazioni: si tratta quindi di una trasformazione da umano a mostro particolarmente grottesca, che riduce le persone a *jurei* del livello più basso, disumanizzandole ma mantenendole parzialmente consapevoli dell'accaduto. L'aspetto è a prima vista animalesco, ma osservandolo attentamente è evidente che non è altro che una deformazione del corpo umano: a distinguere questi esseri dalle maledizioni comuni vi sono dei piccoli indizi, come un orologio al polso, che rimangono per alludere in maniera inquietante alla loro natura umana.



Figura 56. Umano dal corpo deformato. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.3.

2.5 Maledizioni comuni dall'aspetto mostruoso

2.5.1 Maledizioni di livello due o più

Gli spiriti di livello uguale o superiore al secondo rientrano in questa fascia sulla base della forza e dell'intelletto, decisamente maggiori rispetto alle maledizioni più deboli ma comunque non pericolosi quanto i livelli speciali. In questa fetta sono incluse anche le maledizioni che hanno delle proprie tecniche uniche e delle capacità di comunicazione rudimentali, oltre che le divinità locali (di cui però viene solo fatta la menzione, e non viene mai mostrato l'aspetto). Le

maledizioni di questi livelli tendono generalmente a non allontanarsi dal luogo in cui è stata data loro vita, tratto che le rende nella pratica dei *jibakurei* 地縛霊.[60] Hanno caratteristiche principalmente animalesche e mostruose, con alcuni elementi antropomorfi, ma generalmente si distinguono per le dimensioni, molto maggiori rispetto alla persona media. Fra le maledizioni di questa categoria una delle più degne di nota è quella che appare da sola nel volume 0 (fig.57). Il corpo sembra essere un tutt'uno con la testa e interamente coperto di pelo, mentre il volto si distingue per gli occhi grandi e mostruosi e il naso somigliante ad una proboscide. È dotato di arti come gli umani, che uniti al pelo lo rendono più simile ad una scimmia. La sua posa è la caratteristica più interessante: lo spirito si muove fluttuando in una posizione meditativa buddhista, quella del loto, totalmente inusuale per degli spiriti maledetti comuni e utilizzata per implicare le sue capacità superiori alla media.

Anche in questo caso si nota una somiglianza con l'estetica degli *yōkai*, senza però poter ricondurre l'aspetto a una creatura particolare del folklore. La componente *horror* degli spiriti di questa categoria è la grandezza anormale, unita all'intelletto e le capacità che li avvicinano all'uomo; lo *shape design* li allontana fisicamente dalle persone, e li rende più simili a delle chimere.



Figura 57. Maledizione di livello uno. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.0.

2.5.2 Maledizioni di livello tre o inferiore

Le maledizioni di livello uguale o inferiore al terzo sono quelle che costituiscono il pericolo minore, dotate di un intelletto minimo o inesistente e capaci di "comunicare" solamente in maniera incoerente o ripetitiva. Come si può notare dal compendio fornito dal *fanbook* ufficiale,

[60] DAVISSON, *Yūrei…*, p.128.

hanno generalmente l'aspetto di animali con alcune caratteristiche antropomorfe, e non il contrario (fig.58). In molti casi, gli spiriti di basso livello conservano i volti dall'aria più umana, con occhi frontali e la bocca che funge sempre da punto focale. Gli animali a cui si ispirano i *design* sono molteplici, e spaziano da pesci a insetti; si tratta solitamente di esseri dalle piccole dimensioni che si muovono in gruppo o che comunque non superano l'altezza della persona media. C'è una chiara influenza dell'aspetto "asimmetrico" e irregolare degli *yōkai*,[61] individuabile in particolare nei volti inquietanti caratterizzati da parti sproporzionate e un numero eccessivo di occhi; tuttavia, è difficile ricondurre il loro aspetto a delle figure già esistenti, in parte anche per via della mancanza di nomi che non vengono mai assegnati alle creature di livelli bassi e del poco spazio che viene loro lasciato per agire in quanto sono spesso esorcizzate in brevissimo tempo.



Figura 58. Maledizioni di basso livello. *Jujutsu kaisen* Official Fanbook, Shūeisha, p.136.

2.6 Oggetti e strumenti

All'interno della serie vengono menzionati e utilizzati svariati oggetti a cui è associato un particolare potere occulto. Gli attributi in questione possono essere amuleti (*jufu* 呪符), armi (*jugu* 呪具), artefatti maledetti (*jubutsu*) oppure oggetti posseduti da uno spirito (*jugai* 呪骸). Come afferma Rambelli, gli oggetti hanno un ruolo fondamentale all'interno di religioni come shintō e buddhismo,[62] e studiare queste ultime deve necessariamente includerne il lato

[61] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.163.

[62] Jørn BORUP and Fabio RAMBELLI, "Introduction: The Materiality of Japanese Religions", *Japanese Religions*, Vol. 43, No. 1-2, p.1.

materiale; per questo motivo verranno presi in considerazione alcuni degli strumenti con valenza religiosa più importanti o più frequentemente utilizzati nell'arco della serie, oltre a quelli che pur non somigliando ad oggetti reali svolgono comunque un ruolo particolare dal punto di vista spirituale o folklorico.

2.6.1 Dita

Le dita di Sukuna sono il primo *jubutsu* che appare nella serie. L'idea condivide molte somiglianze con lo stile delle leggende metropolitane, in particolare con il contenuto dei brevi racconti inquietanti condivisi sulla sezione dell'occulto del forum online "2channel" (oggi chiamato "5channel"), che dal 2005 hanno cominciato a far circolare una storia sul ritrovamento delle dita, nascoste in delle scatole e portatrici di sventura per chi le raccogliesse.[63] Gran parte della leggenda metropolitana è riutilizzata nella serie, mentre sono stati aggiunti secondariamente i collegamenti al *jujutsu* per adattarla al mondo precedentemente ideato da Akutami con il volume 0.

Trattandosi di una leggenda diffusa online tramite forum non esiste una specifica immagine che ritragga le dita originali in questione, motivo per cui l'autore ha avuto modo di prendersi varie libertà creative per quanto riguarda i dettagli (fig.59): le dita sono color vino, più grandi di quelle di una persona normale (dato che si tratta di quelle della forma originale di Sukuna), con unghie scure e appuntite riprese anche per il *design* di Sukuna stesso; in alcune inquadrature presentano sulla pelle delle piccole protuberanze a forma di teschio. La base delle dita ha una forma organica simile a delle radici, scelta che oltre a conferire ai *jubutsu* un aspetto antico aiuta a non rendere l'oggetto eccessivamente crudo, nascondendo la parte dov'è avvenuto il taglio. Le dita hanno la funzione di repellente finché non sono esposte: sono avvolte in dei *jufu* e riposte in luoghi diversi e lontani fra loro per respingere le maledizioni circostanti. La scatola in cui i protagonisti trovano il primo dito ha un'etichetta che recita "*saimaonteki*" 摧魔怨敵, tradotto in italiano con "scaccia il demonio": si tratta di un'espressione risalente al periodo Heian e relativa alle pratiche del buddhismo *shingon* 真言 per scacciare nemici e spiriti o portare buon auspicio.[64] Si può dire quindi che il *design* delle dita richiami in maniera molto

[63] "Shinu hodo share ni naranai kowai hanashi atsumeteminai? 109" 死ぬほど洒落にならない怖い話集めてみない？109 (Perché non raccogliamo storie così spaventose che non fanno ridere? 109), in "kako.5ch.net", 2005, https://kako.5ch.net/test/read.cgi/occult/1126696345/ (dal post 0452), 18 febbraio 2026.
[64] Cfr. "Nara Kokuritsu Hakubutsukan Dayori" (Novità del Museo Nazionale di Nara), No. 104, 2018, p.6. 奈良国立博物館だより、104 号、2018 年、p.6.

efficace sia elementi grotteschi che amplificano il sottotono horror della serie, sia altri tratti dalla religione, ma mantenendo grande attenzione al dettaglio e riprendendo una pratica risalente, effettivamente, al periodo in cui Sukuna sarebbe stato esorcizzato.



Figura 59. Dito di Sukuna. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

2.6.2 Jufu

Sin dalle prime scene del volume 0 la serie introduce il lettore alla presenza frequente degli *ofuda* お札 (chiamati in questo caso *jufu*), degli amuleti scritti a mano su carta che hanno funzioni protettive (fig.60).[65] Come mostrato anche nelle prime pagine del *manga*, i *jufu* possono essere utilizzati in vari modi: sono appesi al soffitto della stanza dell'istituto *design*ata a contenere i *jujutsushi* condannati a morte per impedire loro di utilizzare tecniche; sono usati poi come inibitori nel caso delle dita e del *jubutsu* chiamato *gokumonkyō* 獄門疆; infine, possono essere utilizzati per evocare degli *shikigami*, rifacendosi all'uso che avevano storicamente nell'*onmyōdō*.[66] La funzione dei *jufu* è quindi mantenuta complessivamente uguale a quella che ha nei contesti religiosi e spirituali in Giappone.

[65] Alice KRAEMEROVÁ, "Talismans and Amulets in the Japanese Collection", *Annals of the Náprstek Museum*, Vol. 35, No. 1, 2014, p.40.
[66] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.82.



Figura 60. Dito avvolto in jufu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

2.6.3 Gokumonkyō

Il *gokumonkyō* (letteralmente "soglia delle porte dell'inferno") è un contenitore della grandezza di una mano, in grado di sigillare permanentemente al suo interno un qualsiasi *jujutsushi* per volta. Nel *manga* il *jubutsu* viene descritto come ciò che resta delle spoglie del monaco Genshin 原神, attivo durante il periodo Heian; Genshin è storicamente conosciuto per essere l'autore dell'*Ōjōyōshū* 往生要集, in cui descrive nel dettaglio l'aspetto dell'inferno buddhista, e al suo contributo si deve in parte la diffusione del concetto di paradiso "ricco", riprodotto fra l'aristocrazia nella speranza che facendo ciò si sarebbe avuto accesso ad esso nell'aldilà.[67] La correlazione con il *jubutsu* è piuttosto diretta, dato che l'interno del *gokumonkyō* è uno spazio infinito in cui il tempo non scorre e gli scheletri di chi si è tolto la vita al suo interno tormentano la persona imprigionata, fino a farle perdere la ragione: si tratta quindi di un luogo spettrale in cui, potenzialmente, l'individuo può passare un'eternità (fig.61).

L'oggetto in sé non richiama nell'estetica elementi religiosi particolari (fig.62): è a forma di cubo, con degli occhi che sporgono su ogni faccia come dei numeri su un dado e che cambiano colore una volta sigillato qualcuno all'interno. All'attivazione della tecnica, i lati del *jubutsu* si aprono per rivelare una superficie di materiale simile alla carne viva, con un grottesco occhio centrale (fig.63). L'occhio è tenuto aperto da dei ganci, e fissa inquietantemente la persona vittima della tecnica per poi rinchiuderla. Si nota nuovamente l'enfasi posta sugli occhi, elemento centrale sia dell'oggetto chiuso sia della tecnica in atto, prima in quantità eccessive e poi ridotti a uno solo, ma sempre in numero irregolare.

[67] MASON, *History of Japanese Art*, p.142.

Il *gokumonkyō* trae quindi ispirazione dal monaco realmente esistito nel periodo a cui il *jubutsu* risale, oltre che dai suoi scritti, ma non presenta visivamente molti riferimenti all'estetica buddhista per lasciare spazio alle caratteristiche più orrorifiche.



Figura 61. Interno del gokumonkyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 33.

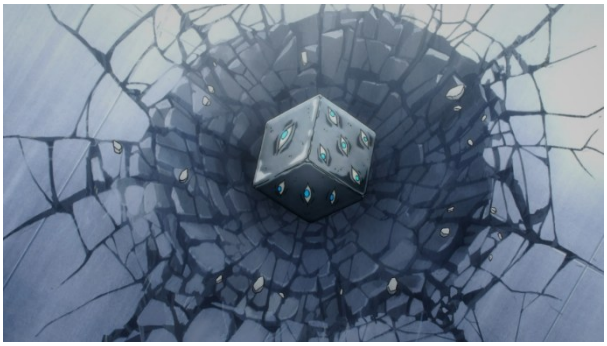


Figura 62. Gokumonkyō dopo il sigillo. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 34.



Figura 63. Gokumonkyō aperto. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 33.

2.6.4 Kamutoke

Tradotto in italiano con "Liberazione della potenza divina", il *kamutoke* 神武解 è un'arma utilizzata da Sukuna nel periodo Heian per combattere, riprodotta poi da Yorozu nell'epoca contemporanea e raffigurata per la prima volta solo nell'ultimo arco narrativo del *manga*.

Il *kamutoke* ha l'aspetto molto simile a una spada *vajra* (金剛 *kongō*) buddhista, dotata di una lama su una delle due estremità (fig.64), anche se le parti sui lati sono più sferiche e non presentano punte; è possibile emettere con questo *jugu* delle scariche elettriche, che Sukuna utilizza nella battaglia successiva. Il tempismo con cui l'oggetto viene introdotto nella serie e le tecniche possibili tramite il suo utilizzo sono mirate a riflettere il ruolo dell'attributo religioso nel buddhismo. Il *vajra* è uno degli strumenti più frequentemente riprodotti nell'iconografia buddhista (fig.65) ed è simbolo della divinità indiana del fulmine, Indra (帝釈天

Taishakuten);[68] rappresenta la natura imbattibile della verità, e nei rituali del buddhismo Shingon viene tenuto nella mano destra.[69]

Tutte queste qualità si applicano al modo in cui viene utilizzato nel *manga*, considerando che viene mostrato nel momento in cui Sukuna torna alla sua forma originale e viene impugnato nella mano corretta. Lo strumento ha nella serie due significati: è un attributo buddhista che funge da arma, e contemporaneamente simboleggia la trasformazione di Sukuna in un essere superiore da un lato, rendendolo meno umano dall'altro.



Figura 64. Sukuna impugna il kamutoke. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.27.


Figura 65. Vajra a cinque punte. XII-XIV secolo, Brooklyn Museum.

2.6.5 Jugai e tsukumosōjutsu

I *jugai* sono dei "gusci" abitati da energia che li trasforma in esseri viventi simili alle maledizioni, che agiscono secondo il volere di chi li ha creati. Costituiscono la tecnica del preside dell'istituto, Yaga Masamichi, che crea i propri *jugai* da zero cucendoli e "dando vita" ai propri pupazzi. In casi molto rari, i *jugai* possono diventare indipendenti, in base al metodo con cui viene inserita l'informazione della loro anima durante la creazione. Yaga non fa mai uso della propria tecnica per combattere, e conserva le proprie creazioni unicamente per scopi non distruttivi; alcune vengono conservate all'istituto per assistere gli studenti negli allenamenti, mentre altre vivono da sole in una foresta protetta da Tengen.

L'aspetto dei pupazzi può essere descritto come *kimokawaii* キモ可愛い, con volti non necessariamente amichevoli ma corpi rotondi e inoffensivi (fig.66). La "famiglia" di *jugai* di

[68] SECKEL, LEISINGER, "Before and beyond the Image…", p.69.
[69] MASON, *History of Japanese Art*, p.123.

Yaga, vista complessivamente, ricorda molto una versione edulcorata dell'immaginario degli *yōkai* e include alcune delle figure che lo compongono, tra cui il *kappa*. Oltre alle creature più mostruose sono presenti anche animali, e si può notare una tendenza a prediligere esseri non umani iconici per il timore che incutono normalmente, ma resi amichevoli come avviene per le *mascotte* giapponesi contemporanee.[70]

I *jugai* e gli *tsukumogami* 九十九神, entrambi presenti nella serie, si distinguono in base alla capacità di avere vita propria. Lo *tsukumosōjutsu* 九十九操術 opera solamente su oggetti inanimati comandati tramite *juryoku* dall'utilizzatore, che non possiedono abilità proprie; sono un riferimento agli *tsukumogami* del folklore giapponese, ma senza fattezze umane né la facoltà di muoversi indipendentemente, e vengono solo menzionati brevemente in relazione alla tecnica di Nishimiya Momo 西宮 桃, una delle studentesse dell'istituto di Kyōto parte del cast secondario.



Figura 66. Jugai di Yaga a forma di kappa. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

2.7 Tecniche

Finora sono stati presentati solamente elementi con forma fisica all'interno della serie. Un aspetto centrale su cui è opportuno indagare, però, è costituito dalle tecniche di *jujutsu* adottate dai vari personaggi, di cui è utile presentare brevemente il contesto storico e ideologico. Si tratta prevedibilmente del fulcro della storia, e in quanto tale anche questa sfera è stata infusa di vari spunti tratti da folklore, buddhismo, shintō e *onmyōdō*. Lo stesso termine "*jujutsu*" risale alle arti simili alla stregoneria praticate dagli *onmyōji* 陰陽師 del primo periodo Heian,[71] epoca in cui le maledizioni erano un problema frequente per la popolazione e il bisogno di cure ed

[70] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.173.

[71] SHIGETA Shin'ichi, "Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan", *Cahiers d'Extrême-Asie*, Vol. 21, 2012, p.67.

esorcismi era particolarmente sentito; era comune per gli aristocratici rivolgersi agli *onmyōji* alla luce di qualsiasi occorrenza inspiegabile o in prossimità di persone malate.[72]

Il *jujutsu* ritratto nel *manga* e l'*onmyōdō* storicamente praticato condividono molteplici aspetti, tra cui l'assimilazione di concetti da svariate correnti di pensiero.[73] Non è veramente possibile ricondurre il *jujutsu* a una religione o un movimento specifico, ma alcune delle sue caratteristiche sono state poi assimilate dal folklore e hanno continuato a circolare con esso;[74] anche l'organizzazione del sistema storicamente esistito e quello fittizio è simile, poiché in entrambi i casi tali arti sono al servizio dello Stato e rappresentate da sei figure che ne dettano regolamento e provvedimenti (fig.66).[75]

La struttura di una serie *shōnen* prevede solitamente una grande varietà di personaggi, ognuno con abilità e punti di forza diversi, motivo per cui nel caso di *Jujutsu kaisen* le arti occulte condividono delle regole alla base ma sono uniche nelle loro disparate caratteristiche a seconda dell'individuo. Una tecnica può essere ereditaria, oppure può essere assimilata spontaneamente per via di una possessione; in altri casi più rari, invece, l'acquisizione può avvenire in maniera casuale alla nascita, in un individuo senza alcun legame pregresso con il *jujutsu*. Parte dell'anticipazione che il lettore prova nel corso della serie è data proprio da questo fattore: quasi ogni personaggio ha una propria tecnica diversa dagli altri, a esclusione di quelli con legami di parentela, e grande attenzione è posta nel rendere la tecnica adatta al chi la adopera non solo visivamente ma anche concettualmente.

In questa sezione del capitolo saranno quindi prese in esame le tecniche che condividono degli elementi con la sfera religiosa, spirituale o del folklore, con maggior enfasi posta su quelle che contribuiscono allo scopo della ricerca tramite un *design* visivo più evocativo, ma con parte dello spazio dedicata anche a quelle che si basano su concetti religiosi e li richiamano nel nome o nel funzionamento.

[72] *Ibid.*

[73] *Ivi*, p.68.

[74] KOIKE Jun'ichi, Carolyn PANG, "Onmyōdō and Folkloric Culture: Three Perspectives for the Development of Research", *Cahiers d'Extrême-Asie*, Vol. 21, 2012, p.251.

[75] SHIGETA Shin'ichi, "Onmyōdō and the Aristocratic Culture…", p.67.

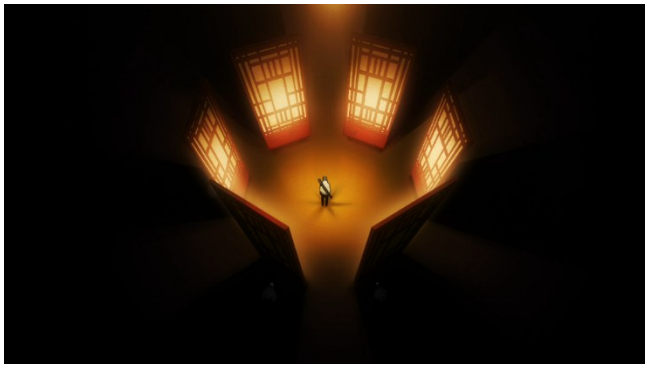


Figura 67. Okkotsu si incontra con i "piani alti" della comunità del jujutsu. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 47.

2.7.1 Ryōiki tenkai

L'espansione del dominio (*ryōiki tenkai* 領域展開) è il tipo di tecnica più importante in *Jujutsu kaisen* e rappresenta il più alto livello di abilità di un *jujutsushi*. È un elemento che spesso determina la vittoria di un personaggio in uno scontro, e viene introdotto al termine del volume 2 della serie. Tramite l'espansione del dominio, un personaggio può manifestare intorno a sé un elemento o uno spazio che prende forma fisica, e che lo avvantaggia in battaglia in base alle caratteristiche delle tecniche che egli utilizza oltre a garantirgli di colpire il bersaglio. Per attivare la tecnica sono indispensabili due componenti, il gesto e la parola: il gesto è costituito da una posizione specifica delle mani, che generalmente varia a seconda della tecnica, mentre la parola consiste nell'enunciazione del nome della tecnica. Nessuno di questi due requisiti è scelto in maniera casuale, dato che tutti i gesti raffigurati nel *manga* sono dei *mudra* tratti da varie correnti di Buddhismo; anche l'importanza della parola ha di conseguenza un sottotono religioso, e funge da *mantra* per attivare il dominio o in altri casi per potenziare una tecnica.

Verranno di seguito esposti i principali domini associati ai personaggi che li utilizzano nell'arco della serie.

Gojō Satoru

Non esiste un *mudra* a una mano che corrisponda perfettamente a quello utilizzato da Gojō, ma per fare una potenziale ipotesi è utile ricordare che in *Jujutsu kaisen* viene spesso ribadito come la minimizzazione dei gesti sia segno di maggior competenza. Tenendo conto di questo dettaglio, un possibile *mudra* a cui si riferisce è una versione semplificata (fig.68) di quello dedicato a Marishiten 摩利支天 (mārīcī), divinità della luce: esso si compone di due mani congiunte, ognuna con il medio che si incrocia sopra all'indice (fig.69). Se fatto con una sola mano, esso corrisponde al segno utilizzato da Gojō, personaggio conosciuto come il più forte

jujutsushi della storia e che dimostra durante la serie di aver ridotto al minimo i gesti necessari per le sue tecniche, in alcuni casi omettendoli completamente. Quanto a Marishiten, la divinità è descritta come capace di diventare invisibile, e conseguentemente impossibile da colpire, oltre che come oggetto di venerazione dei comandanti militari.[76] Le sue qualità sono moderatamente applicabili a Gojō, avversario intoccabile e guardiano di una nuova generazione di studenti *jujutsushi*.

Il fatto che il gesto sia effettuato con una mano sola è anche una caratteristica unica che differenzia Gojō da tutti gli altri personaggi della serie, a simboleggiare un livello di padronanza delle sue tecniche tale da non aver bisogno di seguire la procedura "standard" per quella che richiede più sforzo.

Il dominio in sé ha invece connotazioni buddhiste: denominato *muryō kūsho* 無量空所 (tradotto in italiano con "vuoto incommensurabile"), si tratta di uno spazio in cui la mente dell'avversario viene sopraffatta da informazioni, costringendolo a percepire "tutto" ma senza essere in grado di processare nulla, e lasciandolo paralizzato. La tecnica è estremamente dannosa per le maledizioni di livello più alto, e pochi istanti per una persona possono risultare in un coma di vari mesi. Chi utilizza la tecnica è l'unico ad essere in grado di sopravvivere allo spazio in cui essa li trasporta, simile al cosmo e con un grande occhio che osserva immobile l'avversario (fig.70).

Un particolare degno di nota è l'utilizzo del *kanji* "*mu*" 無 per il nome della tecnica: si tratta di un ideogramma di uso frequente nelle pratiche meditative della corrente zen e rappresenta il vuoto del nulla, la cui "vera" comprensione costituisce il massimo stadio di conoscenza buddhista.[77] Gojō, immune alla propria tecnica, è quindi capace di comprendere ogni stimolo, raggiungendo il massimo stadio della conoscenza spirituale buddhista; un individuo o uno spirito con un forte legame con la sfera del *jujutsu* può sopravvivere alla tecnica, in quanto più vicino allo stato spirituale necessario per comprenderla, ma l'effetto è devastante per l'uomo ordinario. Il motivo dell'occhio è un elemento in supporto allo stadio di "illuminazione" del personaggio ed è coordinato con il resto del *design*.

[76] YOSHIDA Noriyo, 2019, "Marishiten wo meguru gensetsu to bijutsu: Nitten to no kakawari" (Discorsi e arte relative a Marishiten: correlazione con Nitten), The annual collection of essays and studies, Faculty of Letters, Gakushuin University, Vol. 65, 2019, p.25. (segue nota)
吉田典代、「摩利支天をめぐる言説と美術: 日天との関わり」、学習院大学文学部研究年報、65 号、p.25.
[77] SECKEL, LEISINGER, "Before and beyond the Image…", p.92.

In conclusione, l'uso del *mudra* è in questo caso poco diretto e tuttora la motivazione circa la scelta rimane ipotetica; il *focus* principale è sicuramente l'atto di minimizzare un gesto che per chiunque altro è sempre associato a un *mudra* a due mani, abilità mai raggiunta da nessuno finché Gojō è in vita e che fa risaltare ulteriormente il personaggio elevandolo rispetto agli altri.



Figura 68. Gojō durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.

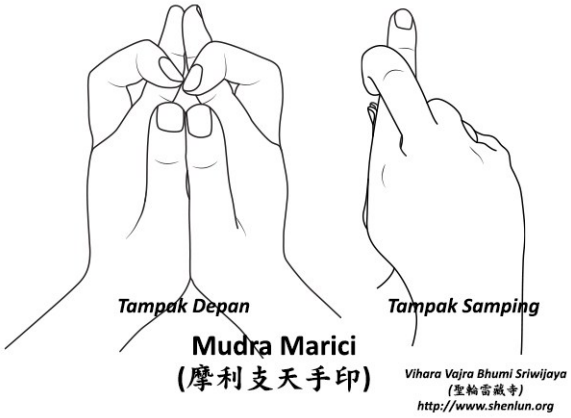


Figura 69. Mudra Marishiten-in. Immagine di www.shenlun.org.

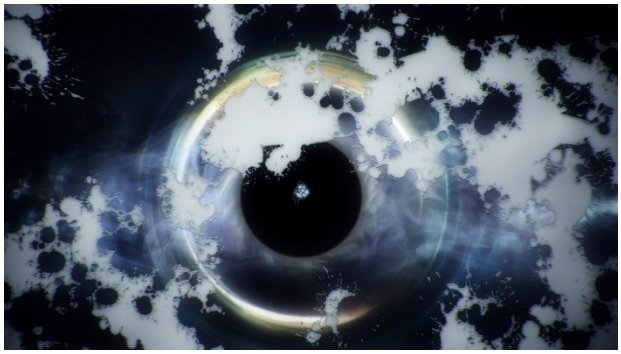


Figura 70. Muryō kūsho. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 7.

Ryōmen Sukuna

Il *mudra* utilizzato da Sukuna per attivare il proprio dominio durante quasi tutta la serie è *enmaten-in* 閻魔天印, associato tipicamente a Enmaten 閻魔天 (yamântika) (conosciuto anche come Yama) (fig.71), divinità dell'inferno buddhista. Le mani congiunte sono rivolte verso l'alto e unite alla punta di pollice, medio e anulare, mentre indice e mignolo sono chiusi verso il palmo (fig.72). Si tratta inoltre dell'unico *mudra* la cui origine è chiaramente spiegata all'interno del *manga*, mentre per tutti gli altri è necessario effettuare comparazioni e congetture; il gesto è particolarmente appropriato per un antagonista come Sukuna, portatore di distruzione e spesso associato a iconografia infernale. La tecnica associata al *mudra* è *fukuma*

mizushi 伏魔御厨子, il cui aspetto è analizzato più nel dettaglio nella sezione di questo capitolo dedicata ai luoghi.

Ciò che distingue *fukuma mizushi* e Sukuna dal resto delle tecniche di dominio è l'adozione di due *mudra* diversi. Una volta terminata la battaglia tra Gojō e Sukuna con la vittoria di quest'ultimo, i successivi domini sono attivati con il gesto precedentemente associato a *muryō kūsho* (fig.73): il nuovo segno ha una motivazione a livello logico, frutto di un riadattamento in seguito alle ferite subite durante lo scontro, ma è anche simbolo dell'acquisizione da parte di Sukuna dello *status* di "più forte", come se il gesto fosse utilizzato in base alle capacità e non alla tecnica a cui si applica. Ciò rende Sukuna il nuovo unico *jujutsushi* in grado di attivare un dominio senza dover comporre il gesto con due mani.

L'adozione di quello nuovo avviene solo dopo che Sukuna completa il ritorno alla sua forma originale, e contribuisce a dare l'impressione di un nemico formidabile e adattabile, capace di ottenere nuove abilità in seguito alla trasformazione fisica anche dopo innumerevoli battaglie consecutive.

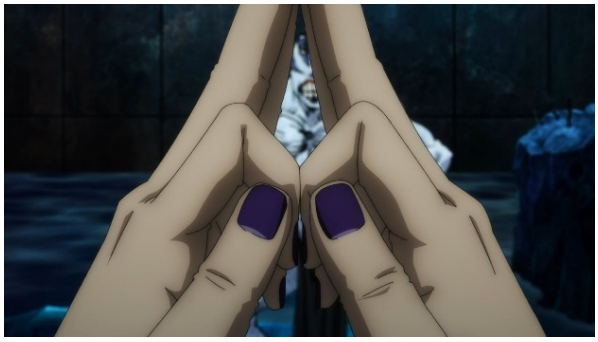


Figura 71. Sukuna durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 4.



Figura 72. Mudra Enmaten-in. Immagine di www.shenlun.org.



Figura 73. Sukuna con il gesto di muryō kūsho. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

Hakari Kinji

Hakari Kinji 秤 金次 è uno dei personaggi secondari introdotti con lo *shimetsu kaiyū*, e fa parte degli ex studenti che hanno abbandonato l'istituto in seguito al sigillo di Gojō nel *gokumonkyō*. Hakari gestisce un torneo in una delle colonie, è ossessionato dal gioco d'azzardo e in particolare dal senso di anticipazione e di dipendenza che esso porta con sé. Il *mudra* con cui il suo dominio viene attivato è quello associato a Benzaiten 弁財天 (Sarasvatī) (fig.74), divinità della fortuna conosciuta come "dea immortale". Le mani sono poste in orizzontale, con la destra sopra che forma un cerchio con pollice e indice, mentre quella sinistra rimane aperta col palmo rivolto verso l'alto (fig.75).

La sua tecnica e il dominio corrispondente rispecchiano la sua personalità: *zasatsu bakuto* 坐殺博徒 trasforma l'area circostante in un gioco basato sui *pachinko*[78] パチンコ che non può essere manomesso né dagli avversari, né da Hakari stesso, simulando la tensione che si crea durante il gioco d'azzardo reale. Un altro aspetto della tecnica di Hakari è che essa gli garantisce dei momenti di immortalità che può utilizzare in maniera strategica.

Anche in questo caso la scelta del *mudra* è ricercata e mirata ad assecondare il personaggio a livello concettuale.



Figura 74. Hakari durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.21

[78] *Slot machine* giapponesi caratterizzate da un complesso sistema che permette di includere al loro interno anche scene di *franchise* e serie televisive.



Figura 75. (In basso a destra) Mudra Benzaiten-in. Copyright Mark Schumacher.

Kenjaku

Il dominio di Kenjaku è chiamato *taizō hen'ya* 胎蔵遍野, preannunciandone la correlazione con il buddhismo. Le mani sono aperte e rivolte verso l'alto con le dita intrecciate (fig.76), in uno dei gesti del buddhismo esoterico (*gasshō* 合掌) (fig.77), e il nome riprende un *mandala* (曼荼羅 *mandara*) ricorrente nella stessa corrente di pensiero. La preghiera secondo i *mandala*, immagini che raffigurano il cosmo in maniera astratta e complessa, è infatti una delle pratiche più conosciute diffuse con il buddhismo *mahayana*.[79] Il *taizōkai* 胎蔵界 (garbhakoṣadhātu) in particolare costituisce uno dei due *mandala* principali del buddhismo *shingon*: a quello della Matrice (*taizōkai*), che rappresenta l'universo materiale, si contrappone quello del Diamante, che indica gli aspetti spirituali la cui incrollabilità è paragonabile a quella della pietra preziosa da cui prende il nome.[80] Essendo i *mandala* considerati fondamentali per allenarsi alla meditazione,[81] il nome del dominio accenna quindi a una tecnica che potrebbe avere come obiettivo la contemplazione o il raggiungimento dell'illuminazione. L'effetto della tecnica non è purtroppo mai rivelato nel *manga* e non esistono al momento fonti che ne spieghino il funzionamento, ma l'aspetto di esso è comunque utile per effettuarne l'analisi in ottica religiosa.

[79] MASON, *History of Japanese Art*, p.69.
[80] SAWA Takaaki, *Art in Japanese Esoteric Buddhism*, Weatherhill/Heibonsha, 1972, p.137.
[81] *Ivi*, p.14.

In maniera simile al dominio di Sukuna, *taizō hen'ya* manifesta un singolo elemento nello spazio circostante anziché chiudere l'utilizzatore e l'avversario in uno spazio delineato e modificato (fig.78); alle spalle di Kenjaku la tecnica si mostra fisicamente sotto forma di un enorme albero rivisitato in chiave *horror*, in cui i rami sono visibili solo alle estremità, mentre il tronco è costituito da sagome umane, volti con espressioni di dolore e corpi di donna senza testa dalla pancia gonfia. La componente del "ventre" (o "matrice"), vista quest'ultima componente, si addice all'aspetto della tecnica.

Il valore dei riferimenti in questo dominio è reso interessante dal personaggio che lo utilizza: Kenjaku è un *jujutsushi* del periodo Heian, il cui nome indica uno degli attributi più comuni nell'iconografia di Kannon e dei *bodhisattva* (菩薩 *bōsatsu*). La corda di Kannon (*kenjaku* o *kensaku*) è lo strumento con cui, simbolicamente, gli uomini vengono portati verso l'illuminazione;[82] questa caratteristica può sembrare un controsenso in relazione a un antagonista come Kenjaku, ma non è in realtà contraddittoria al personaggio e ai suoi obiettivi. Sebbene non vi sia una motivazione a spingere Kenjaku a ideare un piano tanto dettagliato e trascinato nei secoli per rovesciare lo Stato del Giappone al di là del proprio intrattenimento, l'intenzione alla base delle sue azioni è di ritornare al "periodo d'oro" delle maledizioni costringendo Tengen e la popolazione ad unirsi. Tale assimilazione ha però anche la funzione di rendere il Giappone molto più in sintonia con il *jujutsu*, come si evince dalle conseguenze dello *shimetsu kaiyū*, e come già osservato con altri esempi, la sintonia con il *juryoku* è spesso simbolo di elevazione spirituale a cui però non tutti hanno accesso liberamente: in questo modo, l'adozione di un *mandala* del buddhismo esoterico è perfettamente in linea con le azioni di Kenjaku e il periodo storico a cui appartiene, in quanto l'obiettivo finale del personaggio si avvicina al raggiungimento collettivo dell'"illuminazione" che normalmente sarebbe concessa a pochi individui particolari.[83] Sebbene il dominio non aggiunga particolare valore alla narrativa (soprattutto vista l'assenza di informazioni a riguardo) viene posta particolare attenzione al lato visivo per far sì che vi sia comunque coerenza fra i riferimenti religiosi della tecnica e la persona che la utilizza.

[82] MASON, *History of Japanese Art*, p.88.
[83] SAWA, *Art in Japanese Esoteric Buddhism*, p.14.



Figura 76. Kenjaku durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

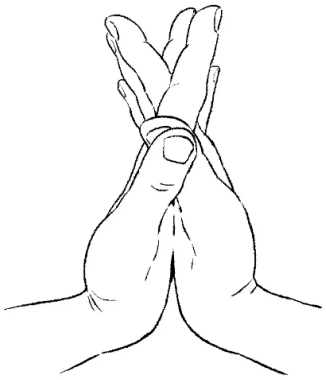


Figura 77. Hanshagasshō. Fumino Hisanaga, Immagine di DiscoverJapan.



Figura 78. Taizō hen'ya. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

2.7.2 Tobari

Tradotta in italiano come “velo”, *tobari* 帳 è una tecnica conosciuta anche dai *jujutsushi* di più basso livello, in quanto costituisce la base e l’inizio di qualsiasi processo di esorcismo. Essa ha due funzioni fondamentali: la prima è quella di indurre le maledizioni ad uscire allo scoperto, mentre la seconda è quella di mantenere le persone comuni all’oscuro dell’esistenza di esse. Tramite il *tobari*, viene delineata una zona all’interno della quale solo i *jujutsushi* possono

addentrarsi, mentre chi rimane al di fuori di essa non vede ciò che succede oltre la soglia, e rimane inconsapevole; questa procedura è necessaria per evitare di scatenare il panico nel caso in cui gli scontri con gli spiriti maledetti in zone urbane fossero avvistati, fattore che porterebbe alla nascita di ulteriori maledizioni.

La tecnica si presenta visivamente come una sostanza liquida che sembra ricoprire dall'alto l'area come una cupola (fig.79); questo processo nasconde quello spazio anche dalla luce del sole e rende buia tutto il territorio circoscritto, creando una zona delimitata nel mezzo fra notte e giorno e attirando le creature mostruose in quanto area liminale.[84]

L'aspetto della tecnica e le parole necessarie per attivarla sono un riferimento diretto alla sfera religiosa. Per poter "calare il velo", l'ultima frase da recitare è tradotta in italiano con "purifica questa profanazione". Considerando il verso in lingua originale (*sono kegare wo misogiharae* その汚れを禊ぎ祓え), tuttavia, l'atto di "purificare" ha un significato più diretto: *kegare* 汚れ è il termine associato nello shintō alle impurità e alle caratteristiche che contaminano e "sporcano" l'individuo;[85] una delle pratiche rituali più conosciute per rimuovere gli elementi contaminanti è il *misogi* 禊, ossia l'abluzione,[86] conosciuta anche come *misogiharai* 禊祓い (abluzione e purificazione).[87] L'aspetto "liquido" del *tobari* è a questo punto non più casuale, ma costituisce l'acqua alla base delle pratiche di purificazione[88] che permette ai *jujutsushi* di esorcizzare gli spiriti la zona senza provocare contaminazioni esterne.

[84] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.27.

[85] Benedetta LOMI, "Dharanis, Talismans, and Straw-Dolls: Ritual Choreographies and Healing Strategies of the "Rokujikyōhō" in Medieval Japan", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 41, No. 2, 2014, p.256.

[86] DAVISSON, *Yūrei…*, p.45.

[87] James BOYD, Ron WILLIAMS, "Artful Means: An Aesthetic View of Shinto Purification Rituals", *Journal of Ritual Studies*, Vol. 13, No. 1, 1999, p.39-40.

[88] NOVIELLI, *Animerama…*, p.134.



Figura 79. Tobari. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.0.

2.7.3 Mukagen

Mukagen 無下限 è la tecnica ereditaria appartenente al clan Gojō, particolarmente difficile da padroneggiare in quanto richiede un livello di attenzione al dettaglio fino ai minimi particolari. Chi con essa è abbastanza fortunato da ereditare anche il *rikugan* è in grado di sfruttarla al massimo potenziale, caso in cui rientra Gojō Satoru. Il *mukagen* si fonda su concetti matematici e fisici, e la sua funzione alla base è di rallentare un elemento *design*ato man mano che questo si avvicina all'utilizzatore, fino a quando la velocità è così minima da non permettergli di arrivare a destinazione. Fra l'utilizzatore e chi attacca vi è uno spazio infinito, che può sempre essere diviso ma mai raggiungere lo zero assoluto: il "minimo infinito" è il principio che dà il nome alla tecnica.

L'idea alla base del *mukagen* rimanda all'impossibilità del resto dei personaggi di raggiungere Gojō, non solo nella forza come *jujutsushi* ma anche in senso figurato: egli è in grado grazie ai propri occhi di vedere il *juryoku* e il mondo in maniera "vera", al di fuori della portata delle persone comuni e tantomeno delle maledizioni con cui si scontra. Il *mukagen* può essere utilizzato in tre modi, ossia attirando a sé gli elementi circostanti, respingendoli o unendo le due cose per creare massa immaginaria e attaccare in maniera estremamente precisa.

Spiegare nel dettaglio la tecnica non avrebbe particolare utilità per questa ricerca, ma è importante sapere che queste tre funzioni del *mukagen* sono contrassegnate ognuna da un colore, rispettivamente blu, rosso e viola, che richiamano la tonalità della tecnica in atto. I

colori scelti corrispondono anche ai colori considerati più nobili nel primo periodo Heian,[89] soprattutto il viola;[90] anche da un punto di vista scientifico le lunghezze d'onda dei vari colori corrispondono alla loro funzione nella tecnica, con il rosso come distanza massima, il blu come distanza ravvicinata e il viola come frequenza minima.[91] La forma con cui sono rappresentate le tecniche è utile ad approfondirne il simbolismo: tutte e tre le varianti del *mukagen* sono raffigurate con dei cerchi (fig.80), forma dal valore chiave nel buddhismo e in particolare nella corrente zen, in cui viene utilizzato per simboleggiare l'illuminazione ed è considerato la forma "perfetta" che rappresenta il vuoto racchiudendo al tempo stesso la totalità dell'universo.[92]

Considerando l'analisi svolta sulla valenza del dominio *muryō kūsho*, il *mukagen* offre una lettura aggiuntiva che avvicina maggiormente il personaggio di Gojō a concetti dal profondo significato spirituale pur presentandosi come tecnica di impronta fortemente matematica e scientifica.

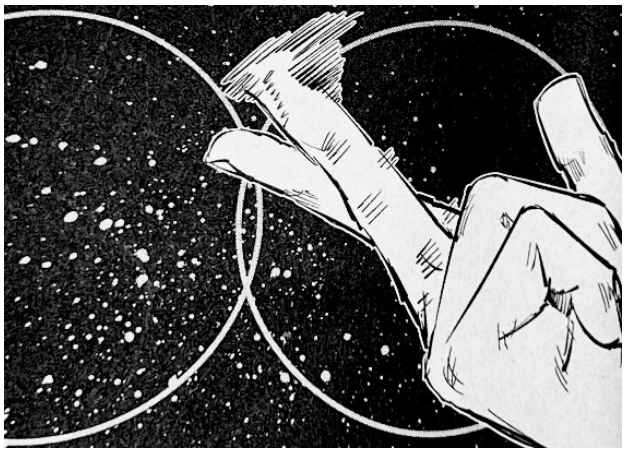


Figura 80. Attivazione di "Murasaki". *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.6.

2.7.4 Jureisōjutsu

La tecnica di manipolazione degli spiriti maledetti di Getō, detta *jureisōjutsu* 呪霊操術, è considerata una delle più potenti e con il potenziale di raggiungere il livello di quella di Gojō, in quanto in grado di fare di una singola persona un esercito, in questo caso non per la forza in sé ma per la quantità di maledizioni che si possono raggruppare con essa. Fanno parte di questa

[89] Mary M. DUSENBURY, *Colors in Ancient and Medieval East Asia*, Yale University Press, 2015, pp.163-165.
[90] *Ivi*, p.176.
[91] *Visible Light*, NASA, https://science.nasa.gov/ems/09_visiblelight/ (ultimo accesso 14/02/2026).
[92] SECKEL, LEISINGER, "Before and beyond the Image…", p.71.

tecnica anche gli spiriti maledetti analizzati in precedenza, e di conseguenza l'estetica associata ai vari *jurei* presenti nella storia viene nuovamente proposta.

La tecnica consiste nell'assimilazione di uno spirito dopo che questo è stato soggiogato, azione che rende l'utilizzatore in grado di evocare quella creatura a proprio piacimento e utilizzarla in battaglia; non vi è un limite al numero di maledizioni che un utilizzatore può assimilare, ma il metodo con cui ciò avviene è solo tramite ingerimento. Gli spiriti si trasformano in oggetti dalla forma sferica, illuminati dall'interno e con consistenza viscida, ma con densità che li rende poco malleabili: la loro forma e il metodo per ottenerli rendono la base della tecnica un'esperienza piuttosto orrida ma inevitabile per chi ha la "fortuna" di poterla utilizzare. Come nel caso delle dita di Sukuna e dei *kusōzu*, viene nuovamente proposto l'ingerimento come metodo per introdurre nell'individuo un corpo estraneo che lo "contamina" (fig.81), dettaglio particolarmente ironico per Getō. La data di nascita del personaggio è il 3 febbraio, giorno *design*ato in Giappone per i festeggiamenti del *setsubun*, durante cui il rito del lancio dei fagioli è accompagnato dalla frase *oni wa soto, fuku wa uchi* 鬼は外、福はウチ; Getō rappresenta un caso speciale in positivo e in negativo, poiché possiede una tecnica molto rara e non ereditaria ma che allo stesso tempo lo costringe a invitare gli "*oni*" 鬼 dentro di sé, contaminando il suo stesso corpo con gli spiriti maledetti.



Figura 81. Jureisōjutsu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

2.7.5 Shikigami

Gli *shikigami* sono utilizzati da più personaggi all'interno della serie, e la loro esistenza non è particolarmente insolita. A differenza delle maledizioni, esistono solamente in quanto famigli dei *jujutsushi* in grado di padroneggiarli tramite *jufu* o la propria tecnica, caratteristica comune all'*onmyōdō*.[93] Quelli più interessanti sono sicuramente i dieci *shikigami* appartenenti alla tecnica di Fushiguro, ereditata dal clan Zen'in e in grado di rivaleggiare e vincere su quelle del clan Gojō. Al cuore del *tokusa no kage bōjutsu* vi sono dieci *shikigami* che l'utilizzatore deve soggiogare da solo prima di poterli utilizzare in combattimento. A differenza del *jureisōjutsu*, il numero di *shikigami* che si possono ottenere è limitato, non è possibile soggiogarli con aiuti esterni, e se abbattuti dopo l'utilizzo in battaglia non possono essere recuperati; quando uno di loro cade, però, le sue capacità e parte della conformazione fisica sono adottate da un altro di quelli ancora a disposizione.

Non c'è un processo di assimilazione all'interno del corpo fisico dell'utilizzatore, e le creature vengono evocate tramite l'enunciazione del loro nome o di un canto uniti al gesto corrispondente; Makora viene evocato recitando il canto dei dieci tesori sacri tratto dallo shintō, che si ritiene in grado di riportare in vita i morti[94] ed è accompagnato da un *mudra* (fig.82) mentre tutti gli altri gesti sono tratti dall'arte del *kage-e* 影絵, una pratica del mondo dell'intrattenimento a mezza via fra l'animazione e la cinematografia, adottata nel periodo Edo per riprodurre sagome simili a persone e animali tramite la proiezione delle ombre (fig.83).[95]

Gli animali sono considerati entità con capacità sovrannaturali nella mitologia giapponese, e sono spesso associati a divinità e spiriti demoniaci;[96] quelli che costituiscono il repertorio degli *shikigami* di Fushiguro sono in parte tratti dal calendario cinese, in parte dal buddhismo e in parte dalla mitologia. Ogni persona che eredita la tecnica comincia con due cani (*Gyokuken* 玉犬), uno bianco e uno nero. I cani di questi rispettivi colori sono raffigurati anche in opere d'arte premoderne, come ad esempio quella che ritrae il monaco Kūkai 空海[97] in viaggio verso il monte Kōya (fig.84), in qualità di accompagnatori in viaggi di carattere spirituale; hanno infatti storicamente valore di guida in quanto ritenuti in grado di esistere fra il mondo dei vivi

[93] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.82.

[94] AKUTAMI Gege, "*Jujutsu kaisen*", Vol. 2, Shūeisha, 2022.
芥見下々、「呪術廻戦」、2 巻、集英社、2022 年, Vol. 2, 2022.

[95] NOVIELLI, *Animerama*…, p.18.

[96] Barbara R. AMBROS, *Bones of Contention. Animals and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawaii Press, 2012, p.27.

[97] Kūkai viene considerato il monaco all'origine del buddhismo esoterico, corrente che spesso viene presa come spunto per le tecniche all'interno del *manga*.

e il mondo degli spiriti,[98] e di percepire la presenza di questi ultimi. Successivamente, facendo uso dei *Gyokuken*, l'utilizzatore ha la possibilità di ottenere *Nue* 鵺, *Orochi* 大蛇 (serpente mitologico), *Gama* 蝦蟇 (rospo benevolo in grado di trasformarsi nella mitologia,[99] ripreso con caratteristiche chimeriche), *Datto* 脱兎 (conigli), *Banshō* 満象 (elefante), *Madoka* 円鹿 (cervo, che nel buddhismo è associato al primo sermone del buddha),[100] *Kangyū* 貫牛 (bue), *Kosō* 虎葬 (tigre) e infine Makora.

Un dettaglio facile da perdere di vista è il filo conduttore che collega tutti gli *shikigami* e riprende il nome della tecnica: ogni creatura ha da qualche parte sul corpo il simbolo di uno dei dieci tesori sacri dello shintō (fig.85), ad esclusione di Makora che con la ruota rappresenta fisicamente il "generale divino" e la "lama a otto else" contemporaneamente. Non è chiaro se sia possibile ricondurre le motivazioni che hanno portato degli specifici simboli ad essere associati ad un animale piuttosto che a un altro, ma è evidente la presenza di quantomeno un tentativo per allacciare gli *shikigami* alla rivisitazione di Makora, effettuando una fusione curiosa di *onmyōdō*, shintō e buddhismo che rende la tecnica complessa ma aggiunge molti punti di interesse.

Nue ha un aspetto simile a quello di una chimera, corrispondente all'animale mitologico (fig.86) nel concetto,[101] ma visivamente molto diverso. Somiglia infatti molto di più a un volatile ed è privo di un corpo da quadrupede, facendo delle ali il punto focale; le dimensioni e l'aspetto cambiano una volta che la tecnica è adottata da Sukuna, rendendolo più imponente nelle dimensioni e mostruoso nell'aspetto (fig.87). È interessante la scelta specifica di includere Nue, oggetto frequente di un genere letterario di leggende che narrano dell'abbattimento dei mostri (*kaibutsu taiji* 怪物退治) ad opera di grandi guerrieri,[102] poiché esse sono facilmente riconducibili al funzionamento della tecnica; questa è contemporaneamente anche un esempio di *yōkai taiji* 妖怪退治 ("eliminazione di *yōkai*"), narrativa molto comune nei racconti sugli *yōkai* in cui questi vengono sottomessi dal protagonista.[103] Nel *manga*, la "conquista" dello *yōkai* rende il personaggio in grado di utilizzare i mostri su cui ha avuto la meglio.

---

[98] REIDER, "Oni in *Manga*…", p.164.
[99] Fanny HAGIN MAYER, "Fauna and Flora in Japanese Folktales", *Asian Folklore Studies*, Vol. 40, No. 1, 1981, p.28.
[100] MASON, *History of Japanese Art*, p.57.
[101] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.336.
[102] Elizabeth OYLER, "The Nue and Other Monsters in Heike Monogatari" *Harvard Journal of Asiatic Studies*, Vol. 68, No. 2, 2008, p.6.
[103] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.76.

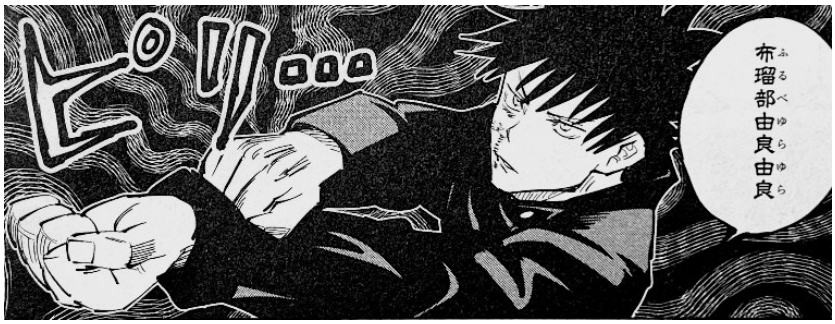


Figura 82. Canto per l'evocazione di Makora. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.2.



Figura 83. Gyokuken. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.



Figura 84. Kōbo Daishi in viaggio verso il monte Kōya. Immagine di koyasan.or.jp.

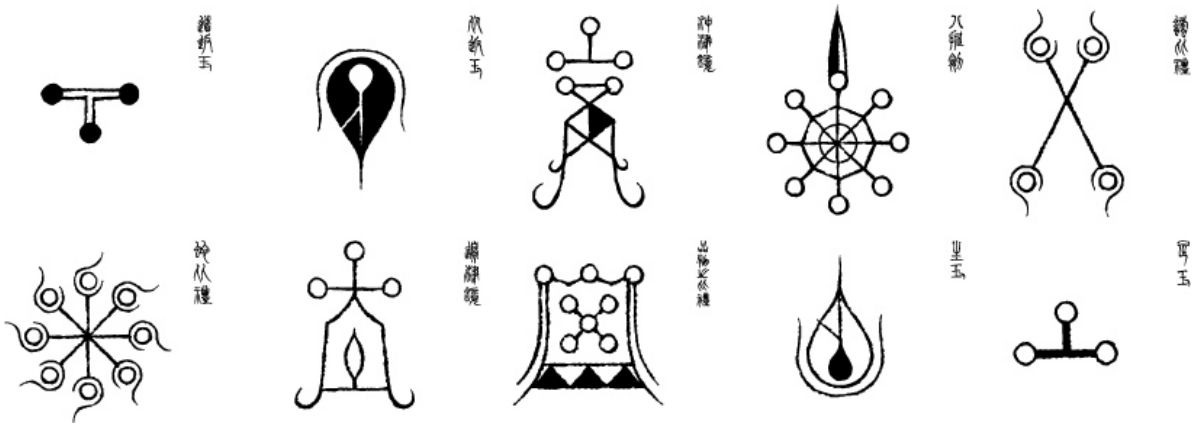


Figura 85. Simboli dei dieci tesori sacri. Immagine di tawakihiyoshi.com.



Figura 86. Taiba (La fine). Utagawa Kuniyoshi, XVII secolo, immagine di Wikimedia Commons.



Figura 87. Nue. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

L'ultimo *shikigami* degno di nota al di fuori della tecnica di Fushiguro è Garuda 迦楼羅 (*Karura,* Garuḍa) (fig.88), la creatura utilizzata da Tsukumo. Garuda è un volatile mitologico come Nue, conosciuto nell'induismo con l'aspetto di un uccello (in particolare una fenice, di cui condivide i kanji per la scrittura del nome nel *manga*), mentre in Giappone è raffigurato a metà fra uomo e volatile (fig.89). Il Garuda di Tsukumo è oggetto di pesante rivisitazione, somigliando più che altro allo scheletro di un serpente che fluttua nell'aria e dal teschio di uccello. In questo caso, non vi sono molti criteri individuabili alla base del *redesign* che semplicemente è in linea con l'estetica delle creature presentate finora, ma viene solamente preso in prestito il nome per suggerire la forza della creatura e conferirle una "reputazione" più elevata in previsione della battaglia fra Tsukumo e Kenjaku.

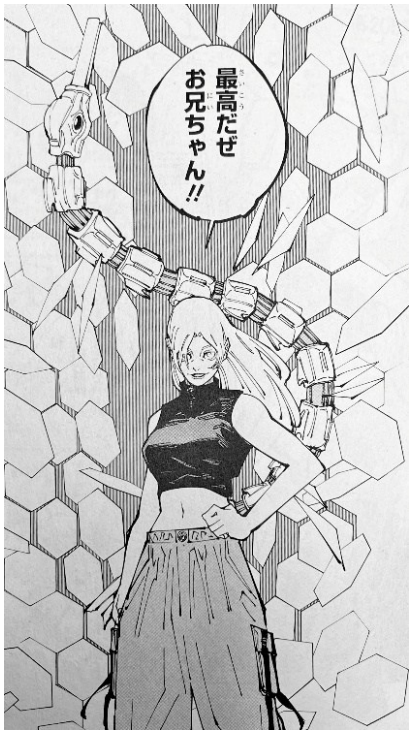


Figura 88. Tsukumo Yuki con Garuda. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.


Figura 89. Replica di Karura (Garuda), 1871, Museum for East Asian Art, Köln.

2.7.6 Sūreijuhō

La tecnica di Kugisaki (*sūreijuhō* 藁霊呪法) è un altro metodo di esorcismo ripreso dal folklore del Giappone premoderno. Come si può intendere dal nome,[104] questa consiste nell'uso di una bambola di paglia, una piccola parte del corpo dell'essere umano (o non) che si vuole colpire (che può essere un arto come anche solamente dei capelli), e dei chiodi e un martello per infliggere i danni (fig.90). Appoggiando la parte associata alla vittima sulla bambola, si crea il legame necessario per far sì che colpendo la bambola i danni siano trasferiti alla persona *target*. La tecnica è chiaramente ispirata al rituale dell'*ushi no koku mairi* 丑の刻参り, risalente all'*onmyōdō* del periodo Heian.[105]

Nell'*ushi no koku mairi* vi sono più limitazioni rispetto alla tecnica mostrata nel *manga*, tra cui la necessità di ulteriori strumenti, abiti specifici,[106] e l'esecuzione del rito fra l'una e le tre del mattino,[107] orario in cui gli spiriti sono soliti vagare liberamente.[108] Nella serie, Kugisaki

[104] *Sūrei* contiene i kanji di "fieno" e "spirito".
[105] Salvador Jimenez MURGUIA, "The Cursing Kit of Ushi no Koku Mairi", *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural,* Vol. 2, No. 1, 2013, p.88.
[106] William Elliot GRIFFIS, *The Mikado's Empire*, Harper & Brothers Publishing, 1876, p.474.
[107] *Ushi no koku/toki*: "orario del bue", che secondo la cosmologia onmyōdō corrispondono alle 1-3 di mattina.
[108] MURGUIA, "The Cursing Kit…", p.76.

è libera di eseguire la tecnica in qualsiasi momento purché equipaggiata di *wara ningyō*, chiodi e martello, e la bambola in particolare è necessaria solamente per una delle tecniche con cui è in grado di manipolare l'energia contenuta nei chiodi. Questo pezzo del "kit" necessario per il *sūreijuhō* risulta però visivamente identico a quello realmente utilizzato (fig.91): la bambola non ha tratti riconducibili a un individuo specifico, ed è costruita legando della paglia di lunghezze diverse con uno spago per formare un manichino rudimentale dalla sagoma antropomorfa (fig.92).

La tecnica di Kugisaki ricopre un ruolo cruciale in molte delle battaglie principali della serie, tra cui l'ultima sezione dello scontro con Sukuna, durante cui colpisce l'ultimo dito conservato nell'istituto per infliggere danni ingenti a Sukuna nonostante la grande distanza. Il rito dell'*ushi no koku mairi* è ancora praticato nel Giappone contemporaneo: esistono vari siti web su cui è possibile acquistare dei "kit" con l'occorrente e i manuali necessari ad eseguire la pratica; al giorno d'oggi l'atto di maledire qualcuno tramite un oggetto è considerato una pratica dissociata dalla sfera religiosa, più che altro associata alle tecniche *voodoo*.[109]

Complessivamente, le caratteristiche del rituale attinto dalla cultura del periodo Heian rimangono invariate nel *manga*, concedendo più flessibilità per quanto riguarda le circostanze in cui eseguire la tecnica in modo da non rendere i requisiti troppo limitativi, vista la narrativa ricca di ambientazioni diverse fra loro e spesso urbane. La tecnica viene quindi utilizzata con lo stesso scopo della pratica storica su cui si basa.



Figura 90. Ushi no toki mairi. Konjaku Gazu Zoku Hyakki, Toriyama Sekien, 1779.

[109] *Ivi*, p.90.



Figura 91. Kit per maledizione. Immagine di noroi-wara.com.



Figura 92. Sūreijuhō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

2.7.7 Mui tenpen

La tecnica di Mahito che permette di deformare gli esseri umani ha il nome di *mui tenpen* 無為転変, tradotto nel *manga* italiano con “mutazione oziosa”. La denominazione tradotta è utile per inquadrare il funzionamento generale della tecnica, oltre che il fare disinteressato di Mahito, ma quella in lingua originale suggerisce un’ulteriore lettura che è utile per approfondire il valore del personaggio. *Mui tenpen* (無為転変) è un gioco di parole su *ui tenpen* 有為転変, espressione di origine buddhista relativa al costante mutamento dell’esistenza e all’impermanenza delle cose. Solamente Mahito è in grado di cambiare la propria forma senza subire danni dalla trasformazione, e può regredire alla sua forma base in qualsiasi momento; chi ne è vittima rischia la vita in base al grado di deformazione e non potrà mai tornare al suo stato originale, rimanendo per sempre una variante mostruosa di un essere umano (fig.93), indipendentemente da quante volte la sua forma viene modificata. Il mutamento “ozioso” è quindi un paradosso quando contrapposto all’espressione buddhista originale: indica il ritorno della maledizione Mahito all’aspetto fisico umano di partenza da un lato, e la costrizione in un corpo permanentemente mostruoso per gli esseri umani dall’altro.



Figura 93. Itadori assiste alla tecnica "mui tenpen". *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 33.

2.7.8 Yakobu no hashigo

"Scala di Giacobbe" (*Yakobu no hashigo* 邪去悔の梯子) è il nome della tecnica di Kurusu, presentata solo nell'ultimo arco narrativo ed utilizzata contro Sukuna prima e durante l'ultima battaglia. L'attivazione della tecnica provoca la manifestazione di un sigillo nel cielo (fig.94), dal cui centro discende poi un raggio di luce chiara[110] che colpisce il bersaglio. Il nome "scala di Giacobbe" collega inequivocabilmente il personaggio di Kurusu e la sua tecnica al cristianesimo. In particolare, con questa espressione ci si riferisce alla scala menzionata nell'antico testamento della Bibbia, che parte dalla Terra e raggiunge il Paradiso, mostrata in sogno da Dio a Giacobbe.[111]

Il sigillo in cima al raggio è costituito da più cerchi concentrici tra cui sono disposte delle croci greche, mentre il centro è occupato da un eptagramma. Le croci greche sono un motivo ricorrente nel cristianesimo, utilizzate spesso come forma alla base della pianta delle chiese risalenti all'arte bizantina, mentre l'eptagramma è un simbolo molto meno comune e quasi mai utilizzato nell'iconografia, riconducibile però al valore del numero sette nel cristianesimo come simbolo di perfezione.[112]

Il raggio, in questo caso, è una chiara sostituzione della scala omonima. Vi è quindi una continuità con il *design* del personaggio di Kurusu e l'aspetto della sua tecnica, ma tale continuità viene riproposta anche nel ruolo di essi: il raggio della "scala di Giacobbe" ha il potere di annullare le tecniche altrui, e qualsiasi maledizione ne varca la soglia viene bruciata viva; non solo permette di annullare l'effetto del *gokumonkyō*, ma si tratta anche di una delle tecniche più efficaci contro Sukuna. Le tecniche di *jujutsu* non hanno normalmente questo

[110] È verosimile che si tratti di una luce bianca o dorata, visto il contesto e il personaggio che la utilizza, ma non si può ancora affermare con certezza non avendo ancora visto una versione a colori nell'*anime*.
[111] Cfr *La Sacra Bibbia*, in "BibbiaEDU", Pentateuco, Antico Testamento, 2008, Genesi 28:12, https://www.bibbiaedu.it/CEI2008/at/Gen/28/?sel=28,12&vs=Gen%2028,12 (ultimo accesso 18/02/2026).
[112] Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, *Dizionario dei Simboli. Volume Secondo L-Z*, Rizzoli, 1989, p.427.

effetto, a meno che non abbiano un collegamento diretto con fiamme o altro tipo di combustione: è proprio la tecnica ispirata al cristianesimo ad esorcizzare e purificare le maledizioni con il fuoco, allo stesso modo in cui il fuoco dello spirito santo ha un valore purificatore nella Bibbia.[113]

La tecnica è, oltretutto, innescata da Kurusu suonando una tromba angelica dalle sembianze uguali a quelle dell'immaginario cristiano. Tutta la sequenza diviene quindi un atto simbolico con cui Dio verrebbe richiamato dal "Cielo" per discendere e annientare il male. La valenza della tecnica su impronta religiosa cristiana è, in conclusione, di fare da antitesi alla maledizione che costituisce l'avversario principale della storia, allo stesso modo del *design* del personaggio utilizzatore.

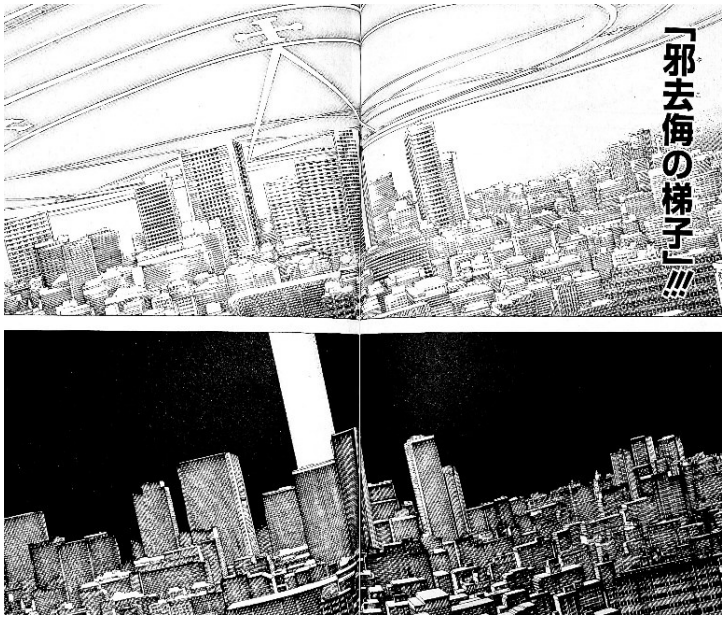


Figura 94. "Scala di Giacobbe" in atto. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

2.8 Luoghi

Come anticipato nel capitolo precedente, la storia di *Jujutsu kaisen* si svolge all'interno del Giappone contemporaneo, e sebbene le aree più frequentemente raffigurate siano quelle della città urbana di Tōkyō, non mancano *environment design* più concentrati su elementi naturali o religiosi. In questa sezione verranno presi in esame i luoghi che più richiamano elementi relativi alla religione, e che in particolare si rifanno a shintō, buddhismo e Nuove Religioni, per osservare il diverso uso che ne viene fatto.

[113] Cfr. *La Sacra Bibbia*, in "BibbiaEDU", Nuovo Testamento, Vangeli, 2008, Matteo 3:11, https://www.bibbiaedu.it/CEI2008/nt/Mt/3/?sel=3,11&vs=Mt%203,11 (ultimo accesso 18/02/2026).

2.8.1 Istituto di Tōkyō

L'istituto di Tōkyō è un esempio che rappresenta perfettamente l'uso dell'estetica religiosa nell'ambientazione di *Jujutsu kaisen*. La scuola si trova completamente immersa nella natura, nella periferia di Tōkyō, e il percorso che porta all'ingresso consiste in una lunga scalinata in salita scandita da innumerevoli *torii* 鳥居 rossi in stile *myōjin* 明神 (fig.95). L'aspetto dei vari elementi tende a variare fra il lungometraggio, il *manga* e le varie stagioni *anime*; verranno analizzate le parti che sono più coerenti fra le varie versioni. Non viene mai fornita una piantina o una visuale esauriente dell'istituto, dato che Tengen modifica la dislocazione delle strutture regolarmente e non esiste una mappa precisa, ma a prima vista si tratta della disposizione asimmetrica di un tempio (fig.96); l'entrata è segnata da uno *shikyakumon* 四脚門, ai cui lati si erge un muro che delinea l'area, e sono presenti tutti i tipici elementi di un luogo sacro tra cui pagoda (dhātugarbha), *hondō* 本堂 e giardino interno. Parte del territorio è stata chiaramente ristrutturata, come ad esempio la zona adibita a campo di atletica. A differenza dei tipici cortili interni, si può notare come siano presenti alberi e altra flora a cui è stata adattata la configurazione della scuola; tutti gli edifici sono in qualche modo sopraelevati, tramite scale o strutture di legno, materiale utilizzato nell'edificazione dei templi quasi esclusivamente.[114]

La costruzione che immediatamente risalta rispetto alle altre è quella centrale: si tratta di una riproduzione dello *hondō* del Kiyomizudera 清水寺, uno dei santuari più famosi di Kyōto, compreso di struttura *kakezukuri* 懸造 alla base (fig.97). Pur trattandosi della sede di Tōkyō, viene ripresa questa parte importante della vecchia capitale per aggiungere un elemento religioso iconico e riconoscibile al paesaggio. Entro i confini della scuola sono presenti anche vari edifici la cui funzione non è resa chiara, e una pagoda di tre piani. Gli edifici hanno tutti un tetto *irimoya* 入母屋, realizzato in tegole con piastrelle *noki-maru-gawara* 軒丸瓦 e decorazioni *oni-gawara* 鬼瓦 in alcune inquadrature (fig.98), mentre la decorazione del timpano è *mitsubana-gegyo* 三花懸魚, più comune nell'architettura Zen;[115] i colori dei materiali per i muri rimangono lasciati naturali e privi di pittura, tendenza tipica del periodo Heian.

[114] Walter Dodd RAMBERG, "Some Aspects of Japanese Architecture", *Perspecta*, Vol. 6, 1960, p.34.
[115] ŌTA Hirotarō (a cura di), *Traditional Japanese Architecture and Gardens*, Kokusai Bunka Shinkokai, 1972, p.79.



Figura 95. Torii all'entrata dell'istituto. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 27.



Figura 96. Istituto di Tōkyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2.



Figura 97. Kiyomizudera (hondō). Immagine di kiyomizudera.or.jp.



Figura 98. Decorazione oni-gawara. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 25.

Vi sono vari elementi che non combaciano col periodo Heian in cui questi istituti avrebbero avuto origine: si possono notare dei supporti per le grondaie molto vicini fra loro, tipici dei periodi dal Kamakura in poi;[116] le lanterne di pietra che anticipano l'ultimo *torii* in stile *myōjin* nel lungometraggio (fig.99) sono un elemento giunto in Giappone dopo l'arrivo del buddhismo, mentre i giardini interni sono sia compresi di acqua, per racchiudere nel giardino tutti gli elementi al di fuori dei confini della zona, sia in stile *karesansui* 枯山水 tipico del buddhismo Zen (fig.100), volti a richiamare il mare e gli ambienti ritratti nello *yamato-e* 大和絵.[117]

Akutami spiega che l'aspetto religioso è solamente una facciata in quanto l'istituto è conosciuto dal pubblico come una scuola religiosa, e che quindi la scelta di farlo somigliare a un'area sacra sarebbe solo funzionale a celare la natura dell'istituto. Forse anche per questo motivo non è posta particolare cura nella disposizione delle varie strutture o dell'estetica, che include vari periodi e movimenti religiosi diversi fra loro.

[116] *Ivi*, p.71
[117] MASON, *History of Japanese Art*, p.216



Figura 99. Paesaggio con lanterne in pietra e torii. *Jujutsu kaisen* 0, regia di Park Sunghoo, 2021.



Figura 100. Giardino in stile karesansui nell'istituto. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 25.

2.8.2 Kōseigū

La zona dove risiede Tengen (*Kōseigū* 薨星宮, tradotta in italiano come "Tomba astrale", la cui sezione centrale è chiamata *honden* 本殿 come l'area principale di un santuario) è molto difficile da raggiungere a meno che non siano date esatte indicazioni sul percorso da seguire, pensato appositamente per disorientare ed essere meno accessibile. Per arrivare all'area principale, l'ultimo passo che il lettore vede fare ai personaggi è prendere un ascensore che li porta verso il basso; la zona stessa porta a scendere ancora più in profondità con la sua insolita conformazione che vede al centro un enorme albero, circondato da file di edifici disposti in maniera simile alla struttura di un teatro, facendo quasi da gradini (fig.101).

Partendo dall'esterno, il soffitto sembra essere coperto da una cupola in pietra; il piano più alto è costituito interamente da un porticato con archi; successivamente, i piani inferiori sembrano avere la stessa struttura dei corridoi coperti dei templi, e sono composti in forma circolare con tetti *kirizuma-zukuri* 切妻造 e *irimoya* che si alternano. I corridoi sono chiusi in alcune zone, contribuendo a conferire al complesso un ulteriore aspetto labirintico. Infine, al centro della struttura si erge un immenso albero avvolto da *shimenawa* しめ縄, a simboleggiare la soglia di un'area sacra.[118]

La forma complessiva dell'area al cuore della barriera è molto anomala, in quanto la disposizione circolare non è solitamente utilizzata per le piantine dei templi o dei santuari; il secondo aspetto che differenzia l'area dalle tipiche strutture religiose è lo sviluppo verso il basso anziché verso l'alto: normalmente è frequente l'uso di scale o strutture per rialzare le parti che sono oggetto di venerazione, in quanto l'innalzamento è simbolo di ravvicinamento

[118] David YOUNG, Michiko YOUNG, *The Art of Japanese Architecture. History, Culture, Design*, Tuttle Publishing, 2019, p.88.

alle divinità che discendono ai templi. Tuttavia, è possibile interpretare questo luogo sacro in un altro modo, ossia come l'interno di una *stupa* (stūpa) di un tempio buddhista. La sezione in cima alla pagoda è infatti considerata il luogo dove vengono conservati i resti del Buddha, e la forma di essa è richiamata nel *manga* tramite il soffitto curvo; al suo interno l'albero è quindi il seme[119] alla base di cui risiede la forma fisica di Tengen. L'albero bodhi è un motivo spesso utilizzato nel buddhismo e associato al Buddha stesso, ed è ritenuto un rifugio per divinità[120] oltre che il luogo dove il Buddha ha raggiunto l'illuminazione.[121]

Con questa interpretazione, la struttura ha più senso a livello religioso e si ricollega in maniera coerente all'associazione di Tengen con la sfera religiosa, menzionata precedentemente. La struttura verso il basso pone inoltre Tengen alle radici del suolo giapponese a livello letterale, rendendo il suo albero l'*axis mundi*[122] di *Jujutsu kaisen*, in conformità alla funzione del personaggio di mantenere le barriere del territorio nazionale.



Figura 101. Tomba astrale. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

[119] SECKEL, LEISINGER, "Before and beyond the Image…", p.30.
[120] *Ivi*, p.44.
[121] *Ivi*, p.21.
[122] *Ivi*, p.41.

2.8.3 Banseikyō

La sede principale del gruppo religioso Banseikyō, la setta di cui Getō si appropria dopo la diserzione, ha un aspetto molto insolito che non corrisponde a nessun movimento *shintō* o buddhista giapponese. Come menzionato nel *manga*, si tratterebbe infatti di una religione monoteista con antiche origini, che venera Tengen cercando una mezza via fra i principi del *jujutsu* e quelli del buddhismo; tuttavia, non sembra essere un movimento conosciuto: una spiegazione generale sulla natura di Banseikyō è dovuta anche a coloro che fanno parte della comunità del *jujutsu*, ad indicare che si tratta in realtà di un gruppo religioso di cui tendenzialmente il pubblico generale non si interessa.

La sede (fig.102) si erge in una zona immersa nella natura, dettaglio specificatamente richiesto da Akutami durante la realizzazione degli sfondi,[123] ed è preceduta da una grande scalinata in gradini dall'estetica molto moderna rispetto ai templi premoderni incontrati finora. Curiosamente, la struttura mostra una peculiare somiglianza alla sede di Sūkyō Mahikari 崇教真光, una delle Nuove Religioni realmente esistenti in Giappone, il cui quartier generale si trova a Takayama (fig.103). I due templi hanno in comune gran parte della forma generale e soprattutto del colore. La sede centrale di Mahikari fa un uso estensivo del bronzo per gli esterni, soprattutto per il tetto, che le permette di brillare di color oro dalla distanza; ciò avviene anche per Banseikyō, il cui tetto è insolitamente dorato nella quasi totalità della sua superficie, caratteristica che lo discosta immediatamente da templi e santuari tipici nel panorama shintō e buddhista giapponese. Anche parte delle decorazioni interne di Mahikari, come la particolare grata sulla parete della zona dell'altare (fig.104), è ripresa sommariamente nell'*anime* (fig.105). Le somiglianze nel complesso non sono tanto vicine da poter dire che si tratti dello stesso edificio, a differenza del caso del Kiyomizudera visto in precedenza, ma sicuramente si può affermare che sia stata tratta ispirazione dalla sede di Mahikari nella realizzazione della struttura fittizia.

L'aspetto opposto esteticamente a tutte le altre strutture religiose presenti nel *manga* contribuisce a separare concettualmente anche Banseikyō come gruppo, non a caso selezionando una Nuova Religione per la base del suo aspetto: il *design* riflette le differenze che rendono inconciliabili le religioni associate al *jujutsu* e la setta che rappresenta.

[123] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.77.



Figura 102. Sede di Banseikyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.



Figura 103. Sede principale di Sūkyō Mahikari. Immagine di kikukawa.com.



Figura 104. Interno della sede principale di Sūkyō Mahikari. Immagine di kikukawa.com.



Figura 105. Interno della sede centrale di Banseikyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.

2.8.4 Fukuma mizushi

Fukuma mizushi è il nome della tecnica di dominio di Sukuna. La decisione di inserire una tecnica nella sezione dedicata ai luoghi deriva dal fatto che in questo caso essa prende forma fisica, manifestandosi sotto forma di un vero e proprio edificio. La traduzione italiana in "reliquiario demoniaco" è appropriata e indica esattamente l'aspetto del dominio in questione: Akutami ha scelto di optare per un *design* che ricordasse un *mizushi* 御厨子 (fig.106),[124] conosciuto anche solo come *zushi* 厨子, ossia una struttura sacra "portatile" da interni e di dimensioni ridotte in cui sono riposte le statue delle divinità buddhiste. I *zushi* possono avere molti stili differenti, e quello ritratto nel *manga* richiama molto l'aspetto di un tempio in miniatura (fig.107). Il reliquiario è costituito da una struttura in legno dipinto di rosso, e un tetto in tegole in stile *irimoya*. Anche in questo caso i supporti per le grondaie sono molto stretti e ravvicinati; anziché essere dotata di "pareti" e delle ante centrali di un *zushi* regolare, la

[124] *Ivi*, p.43.

struttura si regge solo su quattro pali in legno per lasciare spazio alle caratteristiche "demoniache" a cui il reliquiario deve il suo nome. La zona delle pareti è sostituita su ogni lato da delle enormi bocche aperte, di cui si vedono solamente denti e palato, e il cui motivo viene ripreso come decorazione anche per la zona del timpano. Agli angoli del tetto sono appesi dei teschi umani, tramite una corda che passa attraverso il cranio. Al di sotto della struttura il terreno è coperto da teschi e ossa di bufalo, animale scelto da Akutami per il suo valore religioso come messaggero:[125] il bufalo d'acqua (*suigyū* 水牛) è inoltre l'animale cavalcato da Enmaten, divinità dell'inferno buddhista,[126] a cui fa riferimento anche il *mudra* utilizzato da Sukuna per la sua tecnica (analizzato precedentemente).

I teschi del bufalo sono ripresi anche per il dominio innato di Sukuna (fig.108), ossia la zona immaginaria in cui risiede quando non ha controllo sul corpo di Itadori, in cui una montagna di resti dell'animale fa da "trono" all'antagonista. Raffigurato come l'interno di un corpo animale, il dominio innato è un immenso spazio in cui sono presenti solamente ossa e una pozza di sangue sconfinata che lo allaga. Si tratta anche in questo caso di un altro riferimento religioso, in particolare ai laghi di sangue di alcuni livelli[127] dell'inferno buddhista.[128]



Figura 106. Fukuma mizushi. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.



Figura 107. Zushi. Periodo Muromachi, imagine di i-treasury.net.

[125] *Ivi*, p.43.
[126] James HALL, *Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western Art*, IconEditions, 1996, p.12.
[127] DAVISSON, *Yūrei…*, p.69.
[128] REIDER, "Oni in *Manga*…", p.154.



Figura 108. Dominio innato di Sukuna. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 6.

Ritornando all'analisi del *mizushi*, le bocche presenti su tutta la struttura sono una riproduzione dell'aspetto originale di Sukuna, e contribuiscono a rendere l'immagine generale più grottesca grazie alla loro associazione con contaminazione e impurità; l'architettura generale, invece, insieme al colore suggerisce in realtà una tendenza di influenza cinese tipica dei periodi Kamakura e Muromachi, e meno del periodo Heian a cui la tecnica e il personaggio dovrebbero risalire. Nell'ultimo utilizzo di questa tecnica, l'aspetto del *mizushi* diviene molto più orrorifico, con occhi, mani, ossa, e altra materia organica che si aggiungono alla costruzione rendendola una massa quasi indistinguibile (fig.109).

Malgrado l'incongruenza a livello storico, l'aspetto del reliquiario è funzionale all'estetica del resto del dominio e fornisce continuità con i colori che caratterizzano anche il dominio innato. La presenza di elementi religiosi rinforza inoltre il ruolo del bufalo, utilizzato da Akutami per indicare il carattere arrogante di Sukuna[129] e la sua noncuranza per il sacro.



Figura 109. Fukuma mizushi (ultima forma). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.29.

[129] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.43

2.9 Conclusioni

In questo capitolo sono stati presi in esame solo alcuni degli innumerevoli elementi di *design* presenti all'interno della serie, ma come si è potuto constatare, gli utilizzi dei riferimenti religiosi nel *design* sono i più disparati, e non è possibile tracciare una singola motivazione comune a ogni caso anche suddividendoli in categorie sulla base della somiglianza. È possibile però individuare delle tendenze che generalmente sembrano applicarsi ai criteri con cui i riferimenti vengono scelti.

Innanzitutto, le caratteristiche fisiche dei personaggi umani tendono a non discostarsi troppo da quelle reali, riservando tratti e colori inusuali all'allusione a una natura sovrannaturale o a un retaggio non giapponese, a differenza di come solitamente avviene per i personaggi dei *manga* la cui nazionalità viene "cancellata" tramite l'aspetto fisico più ambiguo.[130] È stato inoltre possibile verificare come gli abiti assegnati ai personaggi, soprattutto a quelli umani, siano "leggibili" secondo il contesto in cui sono inseriti,[131] ed è stato analizzato il modo in cui conferiscono maggior profondità alle scelte di *character design* in base al personaggio a cui sono assegnati. I riferimenti religiosi sui personaggi più importanti sono selezionati con cura, per approfondirne e assecondarne la personalità.

Gli elementi soprannaturali non sono mai decisi in maniera arbitraria e priva di senso, ma giocano sempre un ruolo che permette di aggiungere dettaglio, profondità e contesto al *design*. Sembra esserci maggior coerenza nel caso delle maledizioni di basso livello, che tendono a richiamare tutte l'immaginario *yōkai*, negli oggetti, che sono sempre utilizzati in maniera simile alla funzione che hanno realmente, e nei luoghi, che mandano sempre un messaggio preciso e si distinguono dai paesaggi urbani comuni in collocazione e funzionamento. Un aspetto importante di cui prendere nota è che non vengono mai utilizzati elementi buddhisti per il *design* di personaggi, creature, o elementi inanimati di "basso livello": gli *yōkai* e il folklore, e quindi la cultura popolare, sono la sfera dedicata agli spiriti più frequenti e meno pericolosi, che condividono molte delle caratteristiche fisiche e comportamentali di *yūrei* e altre creature mostruose popolari. Viene conservata inoltre la "gerarchia" che mantiene ai livelli spiritualmente più bassi tutte le creature con aspetto più distante da quello umano, mentre le caratteristiche più antropomorfe sono segno di elevazione spirituale.[132]

---

[130] SHARBAT DAR, "Japanese Concepts of Angels…", p.13.
[131] Patrick Felix KRÜGER & Knut Martin STÜNKEL, "Works of Art as Model Forms in the Contact of Religions. Glimpses from Japan, China and India", *Art of the Orient*, Vol. 12, 2025, p.97.
[132] AMBROS, *Bones of Contention…*, p.26.

Come afferma Shamoon, gli *yōkai* forniscono una ricca fonte di materiali spesso utilizzati nel contesto di narrative di cultura pop in ambito *horror* o fantasy;[133] la flessibilità di queste figure è data proprio dal mancato collegamento a una specifica storia, e la loro natura enciclopedica li rende facili da riutilizzare:[134] questo tratto si nota in maniera evidente in *Jujutsu kaisen* e nella varietà delle tipologie di spirito e rivisitazioni ad opera di Akutami per mantenere un'estetica unica e riconoscibile, ma al tempo stesso già familiare a gran parte dei lettori. I *design* delle varie maledizioni richiamano spesso le emozioni a cui sono associate, e ciò è particolarmente valido per quelle nate dalla paura per determinate leggende e disastri naturali, come nel caso di Kuchi-sake Onna o Jōgo. Questa qualità visiva costituisce un valore aggiunto e affianca la funzione degli spiriti nelle storie *horror* giapponesi moderne, in cui spesso i mostri costituiscono la manifestazione fisica di ansie sociali condivise.[135]

I riferimenti al buddhismo sono sempre conservati per "elevare" spiritualmente, per gli umani più temibili, le maledizioni più rare, gli oggetti più sacri e le tecniche più ricercate. Gli elementi religiosi che si discostano dalla teologia più comune in Giappone sono invece degli elementi di "disturbo", che vanno contro il *jujutsu* o appaiono sospetti e inaffidabili. Inoltre, sembra esserci un rapporto inversamente proporzionale fra la profondità della scrittura di un personaggio e l'ovvietà dei riferimenti religiosi visivamente riconoscibili nel suo *design*. Gli individui e le creature che in maniera più evidente vengono ritratti con delle sembianze religiose sin dalla prima comparsa sono generalmente poco approfonditi, o hanno uno spazio molto ristretto e marginale all'interno della storia. Nel momento in cui un elemento è destinato ad occupare più spazio all'interno della narrativa, invece, la creatività di Akutami nel mescolare di diverse religioni e credenze per ottenere un *design* originale viene utilizzata al massimo, creando esseri e tecniche unici nel loro aspetto e dal funzionamento particolarmente complesso.

La religione è quindi utilizzata anche come elemento che fornisce contesto in maniera molto semplice, e che "non richiede sforzo": riproporre una figura mitologica o divina permette di aggiungere informazioni immediatamente fruibili dal lettore, senza il bisogno di utilizzare tempo e tavole al di là del necessario; ciò è particolarmente vero nei vari casi di spiriti maledetti di alto livello che hanno un ruolo temporaneo e sono mostrati solo per pochi pannelli. Il solo *design* basta quindi a fornire le informazioni indispensabili per farsi un'idea della natura del

[133] Deborah SHAMOON, "The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in *Manga* and *Anime*", *Marvels & Tales*, Vol. 27, No. 2, 2013, p.276.
[134] *Ivi*, p.286.
[135] Anik SARKAR, "Modern Anxieties and Traditional Influence in Horror *Anime*", *Humanities*, Vol.12, No.5, 2023, p.3.

personaggio e delle sue origini, che possono essere intese "collegando i puntini" e senza bisogno di spiegarne il ruolo a parole.

La storia e il contesto del mondo in cui sono collocati i personaggi sono quindi fondamentali per la creazione di questi ultimi: il *design* non è che uno dei vari metodi con cui la personalità di un personaggio è espressa,[136] e soprattutto nel caso degli elementi religiosi nei *design* di *Jujutsu kaisen*, si può facilmente comprendere come dei dettagli presi in prestito dall'iconografia religiosa riescano nell'approfondimento di un personaggio solamente sulla base di ciò che lo circonda. Il linguaggio visivo con cui il *manga* "parla" non è però facilmente fruibile a qualsiasi lettore: si tratta di un tipo di linguaggio ad alto contesto, difficilmente compreso da chi non possiede già le conoscenze necessarie per effettuare tali collegamenti. Molti dei riferimenti visivi, sebbene spesso molto diretti, possono sfuggire al lettore o apparire senza senso se questo non ha alcuna familiarità con l'immaginario degli *yōkai* o delle religioni prevalenti in Giappone. La presenza di questi elementi porta quindi a dedurre che questa serie non sia stata progettata per essere esportata all'estero, bensì per essere più che altro apprezzata nella sua profondità visuale e narrativa da coloro che possono immedesimarsi maggiormente con i protagonisti, non solo per la loro età e i drammi emotivi che possono affrontare, ma anche sulla base del contesto culturale in cui vivono.

[136] Ian CONDRY, "*Anime* Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan", *Theory, Culture & Society*, Vol. 26, No. 2/3, 2009, p.148.

Capitolo 3: Altre forme di riferimenti iconografici e simbolismo

3.1 Introduzione

Per poter formulare un quadro più completo riguardo all'uso dell'iconografia e del simbolismo nella serie, è importante considerare non soltanto i *design* che costituiscono l'aspetto fisico direttamente visibile dei personaggi, ma anche la struttura del *manga* – simile al fumetto, definito dal fumettista Wil Eisner un'"arte sequenziale" –[1] e dell'adattamento *anime* in quanto media costituiti da serie di immagini. Trattandosi di forme di intrattenimento in cui l'aspetto visivo ha una parte predominante, soprattutto nel caso del *manga* in cui non si ha il supporto né del movimento dell'immagine né del suono, vi sono una gran varietà di metodi con cui possono essere narrate le scene, in base alle scelte stilistiche, ai cambi di immagine, ai pannelli (*koma*) fino al modo in cui viene sfruttato l'aspetto testuale. La presenza nel caso di *Jujutsu kaisen* di più adattamenti *anime* permette di osservare le scene in movimento e con l'aggiunta di colori (mai visibili durante la lettura in quanto il *manga* in formato *tankōbon* è interamente in bianco e nero), secondo la visione dei registi che seppur vicina a quella del *manga* fornisce un nuovo punto di vista sulla resa di determinati momenti e atmosfere nella serie, dovendo gestire soprattutto la questione del tempo in fotogrammi che nei pannelli inchiostrati raramente è ridotto a un solo istante.[2] È importante segnalare la differenza fra il *character design* e questi elementi: se nel primo caso si tratta di riferimenti presenti fisicamente nell'aspetto dei personaggi, direttamente riconducibili a delle caratteristiche fisiche o comportamentali di figure folkloriche e religiose e "presenti" nel mondo fisico in cui la storia ha luogo, nel secondo si tratta di decisioni che modificano l'atmosfera e il tipo di importanza che si conferisce a una scena o un'azione; sono costituiti da elementi perlopiù astratti o di contorno, talvolta raffigurazioni di oggetti o figure non realmente presenti nella scena, ma che fungono da simboli per trasmettere un messaggio o assistere nella resa di un'emozione specifica che si vuole evocare nel lettore-spettatore. Se il *character design* mira a indicare aspetti non detti relativi ai personaggi, quindi, il resto delle decisioni legate a inquadrature, composizione, pose e regia aiuta a trasmettere *come* quei personaggi agiscono e reagiscono all'interno di una storia narrata tramite immagini, e permette a chi la osserva di sentirsi partecipe di ciò che avviene,[3] fattore

[1] Scott MCCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Mark Martin, 1993, p.5.
[2] *Ivi*, p.95.
[3] *Ivi*, p.69.

importante per poter condividere le sensazioni provate dai personaggi. L'immagine non è quindi il fine vero e proprio, quanto un veicolo[4] per trasmettere ciò che non può essere reso solamente a parole e per visualizzare concetti astratti;[5] come afferma Mateu-Mestre, non esiste una "realtà" vera e propria, ma solo delle rappresentazioni di essa,[6] e le strategie per rendere l'atmosfera di essa e i punti di vista dei personaggi ne modificano la percezione anche per il lettore-spettatore. I *manga* giapponesi tendono a dipendere meno dal testo rispetto ai fumetti americani, facendo leva più che altro sulla componente visiva;[7] *Jujutsu kaisen* fa un uso esteso del testo in situazioni specifiche per introdurre il lettore a nuove situazioni, o spiegare nuove tecniche per permettergli di rimanere al passo con i combattimenti, ma come sarà possibile constatare con gli esempi citati in questo capitolo, l'uso delle immagini e del simbolismo visivo è una componente indispensabile per la serie.

Questo capitolo sarà dedicato all'analisi dei suddetti elementi, per individuare i motivi che portano all'uso simbolico della sfera religiosa per la narrazione visiva. Innanzitutto, sarà fatta una panoramica generale sull'uso di realismo e stilizzazione, e sarà fornita un'idea complessiva dei diversi usi dei cambi immagine nella versione cartacea e quella cinematografica. Successivamente, si passerà a un'analisi di varie scene e illustrazioni che in diversi modi sono evocative di specifiche religioni o credenze popolari, effettuando un confronto con lo stile iconografico religioso di esse quando opportuno. In seguito, saranno menzionate brevemente le pratiche rituali e "tradizionali" raffigurate all'interno del *manga*. Infine, verrà preso in esame lo stile dell'inchiostrazione (*pen'ire* ペン入れ) e delle linee nell'animazione, per poi analizzare alcuni casi più evocativi di stili e opere d'arte già esistenti.

3.2 Panoramica generale

Come già menzionato nel capitolo precedente, *Jujutsu kaisen* si avvale di uno stile dall'anatomia semi realistica, nella media con i vari titoli proposti nel genere *shōnen*. Le parti maggiormente semplificate sono quelle del viso, mentre il resto delle proporzioni rimane prevalentemente fedele alla realtà, a esclusione di pochi personaggi. Le *silhouette* sono facilmente riconoscibili grazie soprattutto alle forme date dai capelli, meno realistici insieme

[4] Marcos MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, Design Studio Pr, 2010, p.14.
[5] Marcos MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers (2)*, Design Studio Pr, 2021, p.20.
[6] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., p.15.
[7] COHN, "Japanese Visual Language…", p.199.

ai volti, ma di solito senza sfociare in tagli esageratamente lunghi o che ignorano completamente la gravità. Sebbene i volti abbiano all'inizio della serie dei tratti più infantili e stilizzati (fig.110), più simili allo stile di disegno di altri *mangaka* come Horikoshi Kouhei, col passare del tempo il tratto di Akutami si è ridotto in maniera molto evidente, divenendo più nitido e diminuendo oltre alla quantità di linee anche la stilizzazione dell'anatomia del viso (fig.111); le motivazioni possono essere molteplici, a partire dalla necessità dell'autore di minimizzare gli sforzi durante un periodo di salute precaria, ma si può anche immaginare che lo stile sia maturato in maniera naturale riflettendo l'esperienza accumulata da Akutami, la maggior serietà dei temi trattati e la crescita del pubblico di lettori, fattori che spesso sono interconnessi. Lo stile semi realistico permette di adattarsi a dei momenti di forte stilizzazione o forte realismo, sempre ben riconoscibili e utilizzati per rimarcare un particolare avvenimento nella narrazione; se questo cambiamento avviene durante dei dialoghi fra personaggi che non sono solitamente ritratti in quel modo, la motivazione alla base è spesso di rafforzare il senso di ironia o comicità di una scena. L'esagerazione verso il realismo è resa con molte linee e ombreggiature più definite ed è utilizzata ad esempio per rendere ironico un momento in cui un personaggio sembra prendersi eccessivamente sul serio (fig.112), mentre l'opposto avviene per la stilizzazione con cui i personaggi sono ridotti quasi a delle forme primarie dai contorni instabili, per esprimere un livello comico di disappunto o sorpresa (fig.113).

I personaggi "senza nome" che fanno da sfondo alle scene e non hanno alcun ruolo nella storia, tuttavia, mantengono sempre un alto livello di realismo sebbene siano poveri nei dettagli, per permettere al lettore-spettatore di non distogliere l'attenzione dai protagonisti della scena. Questa separazione permette di distinguere sempre i personaggi che invece hanno una valenza particolare, anche e soprattutto in scene in cui sono ritratti in mezzo a una folla o in zone pubbliche. (fig.114) A questo proposito, è utile menzionare il pensiero del fumettista Scott McCloud in merito al dualismo realismo/semplificazione. McCloud afferma che tramite la semplificazione, che permette alla mente umana di "collegare i puntini" indipendentemente, è possibile ridurre la figura umana a un'icona e creare dei personaggi con cui il pubblico ha maggior facilità ad immedesimarsi ("universalità del *cartooning*"):[8] questo perché la mancanza di dettagli ha l'effetto opposto del realismo e non vincola il lettore a identificare un volto o una figura in tutte le sue fattezze dettagliate, evitando il discostamento emotivo che ne consegue;[9] per queste motivazioni si tende a semplificare l'aspetto dei personaggi con cui si vuole far

[8] MCCLOUD, *Understanding Comics…*, cit., p.31.
[9] *Ivi*, p.36.

empatizzare il lettore, e rendere più realistici quelli meno “utili” per enfatizzarne l’alterità.[10] Questa strategia è accostata al tratto e alle linee utilizzate nel disegno, grazie a cui è possibile trasmettere emotività in cui il lettore può facilmente rivedersi. L’espressività dei personaggi viene amplificata quando i tratti sono meno chiari, mantenendo le caratteristiche principali ma rendendo la sfera emotiva “alla portata” di chi legge.



Figura 110. Itadori. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.



Figura 111. Itadori. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.



Figura 112. Esempio di realismo a fini comici. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 6.



Figura 113. Esempio di stilizzazione a fini comici. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 14.

[10] *Ivi*, p.44



Figura 114. Contrasto fra stilizzazione dei protagonisti e realismo dei personaggi di contorno. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

McCloud ha inoltre svolto un lavoro dettagliato nel delineamento di varie tipologie di "cambio immagine" all'interno dei fumetti e degli obiettivi con cui ognuna di esse viene sfruttata nell'arte. Come fa notare, i fumetti di origine giapponese sono caratterizzati da molte sequenze "action-to-action", in cui l'attenzione è posta sugli avvenimenti che si susseguono, "subject-to-subject", in cui le inquadrature si soffermano su vari personaggi, e "aspect-to-aspect",[11] tramite cui viene stabilita l'atmosfera della scena senza però far proseguire la storia.[12] Il fumettista segnala una marcata differenza fra gli autori di fumetti giapponesi e quelli europei o americani, mostrando come la percentuale di sequenze "aspect-to-aspect" in particolare nei primi sia molto maggiore rispetto agli ultimi,[13] che spesso non ne fanno affatto uso. *Jujutsu kaisen* non è un'eccezione a questa tendenza: pur trattandosi di un *manga* d'azione per ragazzi, in cui le battaglie fra i personaggi sono al cuore della progressione della trama, la storia è ricca di momenti più lenti, introspettivi o tesi, in cui molta importanza viene conferita al contesto dell'ambientazione per costruire la scena. La struttura dei *manga* deve inoltre essere pensata per la lettura di due pagine alla volta, allo stesso modo delle *graphic novel*:[14] la forma dei volumi cartacei apre molte possibilità agli autori per pensare a composizioni con pannelli che occupano più di una singola pagina, in alcuni casi prendendo lo spazio di due pagine intere per scene significativamente importanti, lasciando spazio al lettore per ammirarne l'arte e l'impatto visivo; la ristampa in formato *tankōbon* dei vari capitoli deve quindi essere pianificata per non modificarne mai l'ordine, in modo che l'esperienza della lettura ri*manga* la stessa.

[11] Scott MCCLOUD, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*, William Morrow Paperbacks, 2006, p.15.
[12] MCCLOUD, *Understanding Comics…*, cit., p.77.
[13] *Ivi*, p.79.
[14] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Frame Format...*, cit., p.106.

In materia di costruzione delle scene, prima di proseguire con l'analisi è opportuno osservare in maniera generale le caratteristiche uniche dell'adattamento *anime*, in particolare la trasformazione dello stile e della direzione nell'arco delle varie stagioni. La prima stagione e il lungometraggio, diretti interamente da Park Sunghoo, rappresentano in maniera molto fedele e appropriata il contenuto del *manga*, con l'uso di linee prevalentemente curve e lineamenti del viso snelli su tutti i personaggi, che rappresentano una versione più "pulita" dell'anatomia utilizzata nel *manga* originale. Le ombre sui personaggi sono disegnate in maniera molto basilare, nella media delle animazioni in *cel shading*,[15] con confini precisi soprattutto nelle zone di occlusione o su abiti scuri che necessitano di più contrasto per chiarire i dettagli, e molto affidamento sulla *palette* determinata dall'ambiente circostante e il momento della giornata raffigurati, senza particolare attenzione alla direzione stessa delle ombre (fig.115). I colori rispecchiano tendenzialmente quelli del mondo reale, senza mai discostarsi in maniera eccessiva ad esclusione di poche scene in cui l'uso di una colorazione diversa è limitato alle immagini che raffigurano i pensieri dei personaggi. Molta attenzione viene data a seguire passo passo le scene del *manga*, perlopiù nello stesso modo in cui sono ritratte nel materiale originale, assistendo le scene d'azione con maggiori movimenti della telecamera o aggiungendo dei fotogrammi con inquadrature aggiuntive, ma senza stravolgere in alcun modo il contenuto della fonte. Il trasferimento della direzione a Goshozono Shōta 御所園 翔太 a partire dalla seconda stagione è molto evidente: dall'episodio 25 in poi si nota un drastico cambio nella gestione delle varie scene, per cui la direzione comincia ad avere molte più libertà creative. Il contenuto della serie viene mantenuto uguale, ma le inquadrature delle scene e le sequenze utilizzate risultano spesso diverse rispetto al *manga*, soprattutto in momenti di maggior impatto emotivo. Viene fatto un uso molto più frequente di simbolismo tramite i colori e aggiungendo sequenze del tutto assenti nel *manga*, riadattando il prodotto in maniera molto creativa e ottenendo un'esperienza completamente nuova anche per lo spettatore che ha già familiarità con l'opera (fig.116). Per quanto riguarda lo stile di disegno, anche questo aspetto subisce dei cambiamenti molto visibili: le linee utilizzate risultano più squadrate, per imitare l'evoluzione dello stile del *manga*ka, e i tratti dell'anatomia sono più realistici. Un grande miglioramento si nota nell'utilizzo delle ombre, che pur essendo sempre in *cel shading* vengono sfruttate in maniera molto più realistica e intenzionale, contribuendo in maniera significativa a stabilire il *mood* di una scena e conferendo maggior tridimensionalità ai disegni (fig.117).

[15] Stile di colorazione usato frequentemente nelle serie animate, con colori piatti e ombre dai confini netti.

Anche il comparto sonoro varia in maniera particolarmente chiara fra una stagione e l'altra, passando da canzoni dai toni più *pop* cantate nella prima a pezzi solamente strumentali tendenti al *jazz* o volti unicamente ad amplificare la tensione delle scene, accompagnandole ma facendo attenzione a non distrarre mai lo spettatore.

Questo andamento rimane coerente nell'arco delle stagioni, nonostante la realizzazione particolarmente tumultuosa soprattutto nel caso della seconda,[16] e ha finora raggiunto il suo apice con gli episodi di apertura della terza, che denotano una certa competenza nella gestione della tendenza della trama verso temi più maturi e cupi. Ciò avviene tramite l'aggiunta di colori accesi estremamente mirati, soprattutto tonalità rosse in contrasto con ambienti bui, e la creazione di nuove scene dal carattere surreale per lasciare spazio allo spettatore di comprendere lo stato mentale dei personaggi. Viene ridotto notevolmente il costante stimolo tramite audio o movimenti, e i momenti più carichi sono resi tali grazie a un uso molto appropriato di silenzi e staticità.



Figura 115. Scena ambientata di notte durante la prima stagione. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 13.



Figura 116. Utilizzo di colori e angolazioni inedite. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28.



Figura 117. Scena ambientata di notte con linee e colorazione aggiornate. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2025, episodio 49.

[16] Joshua FOX, *Studio MAPPA's Long Story of Controversies Overshadows Its Success*, in "Screen Rant", https://screenrant.com/studio-mappa-why-controversial-anime-animators-overworked-jujutsu-kaisen/ (ultimo accesso 15/01/2026).

La serie fa sin dall'inizio grande uso di simbolismo, a partire dai titoli dei capitoli fino alla raffigurazione di flora e fauna in maniera molto specifica, spesso difficile da cogliere durante la prima lettura (fig.118,119). L'arco narrativo dello stesso *shimetsu kaiyū*, ad esempio, presenta significati simbolici sin dalla scelta del nome, in quanto oltre alla sua traduzione letterale l'espressione si utilizza anche per indicare la migrazione stagionale degli animali; il tema della migrazione viene riproposto spesso per riflettere il viaggio fisico e interiore dei personaggi, che nella maggior parte dei casi si ritrovano da soli a dover attraversare pericoli e sfide particolarmente ardue per sopravvivere, divenendo adulti da un punto di vista emotivo e dovendo abbandonare l'innocenza dell'adolescenza precocemente. Le scene che raffigurano una "dipartita", sia in senso letterale che figurato, sono spesso affiancate da immagini di aerei o volatili come oche, e grande importanza viene conferita alla scelta dei fiori e delle piante che fanno apparentemente solo da contorno per i personaggi. La sigla iniziale (*opening*) della terza stagione ha portato il simbolismo all'interno dell'*anime* ad un nuovo livello, emulando una grande quantità di opere realmente esistenti di artisti giapponesi e stranieri e applicandole ai personaggi specificatamente sulla base della loro sorte all'interno degli episodi coperti dall'adattamento. La quantità di riferimenti più sottili porta quindi a ipotizzare che anche quelli con un aspetto che ricorda in qualche modo la sfera religiosa siano degni di un'analisi più approfondita.



Figura 118. Uso di simbolismo con piante e animali. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.



Figura 119. Uso di simbolismo con piante e animali. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.

Gli esempi utilizzati per l'analisi di questo capitolo provengono principalmente dal *manga* o dagli episodi diretti da Goshozono, ma le aggiunte offerte dal lavoro di Park nella prima stagione sono comunque interessanti e rilevanti per la ricerca. Non è purtroppo attualmente disponibile un adattamento della seconda metà della serie, che sicuramente avrebbe offerto nuove prospettive su altri momenti significativi nella storia; può essere però uno spunto per future ricerche e analisi da considerare quando si avrà a disposizione la totalità della serie sia in versione inchiostrata che animata.

3.3 Iconografia e simbolismo buddhista

La studiosa Hu Tze-Yue sostiene che i personaggi degli *anime* e i monaci zen condividono lo stesso approccio nel modo in cui vengono ritratti, soprattutto per i dettagli che rendono uniche quelle figure:[17] nel caso dei riferimenti buddhisti e alle stampe giapponesi nelle serie, quest'affermazione può essere interpretata in modo ancora più letterale, con ritratti di personaggi fittizi che mantengono le loro caratteristiche ma sono raffigurati allo stesso modo in cui i maestri zen venivano ritratti per l'arte a scopo contemplativo. In maniera simile a quanto osservato finora con i *design*, grande ispirazione viene tratta dal buddhismo e dalla sua iconografia per la realizzazione dei pannelli e delle scene più significative nella storia di *Jujutsu kaisen*. I riferimenti a questa religione sono i più frequenti, e avvengono in varie modalità. Per questa sezione del capitolo saranno presi in esame casi in cui l'iconografia buddhista viene utilizzata per raffigurare il concetto di illuminazione, con funzioni molto diverse in base al personaggio a cui si applica. In alcuni casi l'iconografia viene copiata e raffigurata così com'è senza riadattarla in alcun modo, mentre a volte viene utilizzata in maniera più libera traendo *palette* e atmosfera come spunto per rielaborarli in maniera più consistente conservando lo stile del *manga*.

3.3.1 Illuminazione: Ryōmen Sukuna

Il primo esempio utile per mostrare l'utilizzo dell'iconografia religiosa direttamente sui personaggi è quello della primissima illustrazione allegata ai capitoli della serie, realizzata in occasione della pubblicazione del primo capitolo della versione serializzata. (fig.120) La correlazione con la sfera religiosa non è immediata, soprattutto considerando che all'uscita del disegno realizzato da Akutami nessun lettore aveva ancora familiarità con la maggior parte dei

[17] HU Tze-Yue G., *Frames of Anime: Culture and Image-building*, Hong Kong University Press, 2010, p.30.

personaggi della storia; la figura nello sfondo, che costituisce il riferimento diretto all'iconografia sacra, è facilmente persa di vista o non viene associata ad alcun personaggio a prima vista. Si tratta però dell'antagonista principale, Ryōmen Sukuna, con sembianze molto particolari: le spoglie si possono attribuire a lui per via della presenza del doppio paio di occhi, in orizzontale sulla parte sinistra del volto e in verticale sul destro, unici indicatori di quale personaggio si tratta. L'aspetto di Sukuna in questa specifica immagine è quello di un *sokushinbutsu* 即身仏, ossia di un monaco buddhista auto-mummificato: si tratta di una pratica risalente alla corrente del buddhismo esoterico shingon, in cui i monaci raggiungevano uno stato di meditazione tanto profondo da risultare nell'animazione sospesa e, in seguito, alla decomposizione.[18] L'associazione è stata confermata da Akutami stesso,[19] ma gli abiti e il copricapo tradizionalmente associati a coloro che praticavano questo massimo livello di meditazione alludono in maniera evidente ai riferimenti buddhisti (fig.121). I monaci *sokushinbutsu* venivano considerati nel buddhismo ancora in vita, in grado di proteggere da malattie e di alleviare la sofferenza altrui.[20] I colori della figura, rispetto al resto dell'immagine, la rendono difficile da distinguere e quasi un elemento puramente di sottofondo: l'oro degli abiti permette all'occhio di rendersi conto della presenza di un ulteriore personaggio, che senza essi passerebbe inosservato tramite la tonalità della pelle rossa uguale a quella dello sfondo. Oltre a simulare il colore della carne, il rosso aumenta la tensione all'interno dell'illustrazione, che al di fuori di esso risulta statica e priva di carica emotiva: il colore è appropriato per indicare una presenza pericolosa alle spalle dei personaggi, che minaccia la loro esistenza e costituisce una preoccupazione costante sin dall'inizio della storia. L'oro ha invece la funzione di indicare una figura religiosa, mostrando la natura sovrannaturale di Sukuna e facendo allo stesso tempo da antitesi con la sua personalità, in conformità con gli elementi sacri utilizzati per rappresentarlo già osservati nel capitolo precedente.

La presenza di Sukuna è indicata anche dalle quattro braccia alle spalle di Itadori, all'estremità destra dell'immagine, che si confondono però facilmente con lo sfondo (soprattutto nella versione monocromatica inclusa nei *tankōbon*) e bilanciano i toni più scuri prevalenti nel lato opposto. Anche la composizione simmetrica dell'immagine, con protagonisti dalle uniformi simili sui lati e antagonista al centro, contribuisce a dare un'aria

[18] Filippo PEDRETTI, "The Buddha Mummies of North Japan (Review)", *Canadian Journal of Buddhist Studies*, No. 16, 2021, p.232.
[19] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.172.
[20] PEDRETTI, "The Buddha Mummies…", p.233.

sacra e innaturale[21] al personaggio e alla scena. Per quanto riguarda i motivi che possono aver spinto Akutami a rappresentare Sukuna in questo modo, le possibilità sono molteplici: innanzitutto, Sukuna in quanto personaggio è presentato nella storia come entità teoricamente non più viva o attiva, conservata tramite le dita di cui non è stato possibile disfarsi e che sono rimaste integre nell'arco di un millennio; vi è quindi in comune la caratteristica della mummificazione, soprattutto vista la conservazione delle dita in *jufu* riposti nelle scatole. In secondo luogo, le dita di Sukuna hanno inizialmente una funzione di "repellente", come già menzionato, e vengono utilizzate dalla comunità del *jujutsu* per allontanare le maledizioni da specifici luoghi pubblici, in maniera simile a come i *sokushinbutsu* potevano proteggere le persone: la funzione del corpo mummificato rimane quindi invariata, oltre che rendere l'intero corpo di Sukuna una vera e propria reliquia buddhista.[22]

Infine, viene spiegato all'apertura della vicenda come Sukuna sia l'unico *jujutsushi* umano ad essere stato in grado di distribuire la propria essenza nelle estremità delle mani, in modo da non perdere la vita definitivamente una volta esorcizzato, ma il metodo con cui ottiene le conoscenze per farlo è sconosciuto. Ciò lo rende una vetta irraggiungibile per qualsiasi altro praticante di arti occulte, oltre che un individuo che più di chiunque altro ha padroneggiato e perfezionato la propria tecnica fino a essere qualcosa di più che umano: le sembianze dal carattere religioso riflettono le qualità spiritualmente elevate del personaggio, riassumendone le capacità e le azioni passate in una sola immagine. Un dettaglio interessante è che questa rappresentazione di Sukuna sembrava inizialmente essere puramente simbolica, ma viene sorprendentemente riproposta nel lontano capitolo 220 (fig.122), in cui il suo corpo mummificato viene ritrovato da Kenjaku a Hida, proprio dove Sukuna viene storicamente venerato e di cui vengono attualmente conservate opere d'arte che lo ritraggono. L'immagine non viene in seguito riproposta né menzionata, fungendo solamente da ricordo dell'importanza del personaggio di Sukuna e della grandezza della sua vita passata.

[21] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., p.25.
[22] BORUP, RAMBELLI, "Introduction: Materiality of Japanese…", p.9.



Figura 120. Illustrazione a colori pubblicata con il capitolo 1. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha.



Figura 121. Sokushinbutsu. Immagine di dainichibou.or.jp.



Figura 122. Spoglie di Sukuna in forma di sokushinbutsu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.

3.3.2 Illuminazione: Getō Suguru

Il secondo esempio particolarmente rappresentativo è un riferimento diretto all'iconografia che ritrae il Buddha, tratto dal capitolo 70 (volume 8) (fig.123). Si tratta di un'altra illustrazione extra realizzata per l'apertura del capitolo, originariamente stampata a colori e lasciata in bianco e nero per i *tankōbon*. In essa viene raffigurato Getō, ancora studente, insieme a degli

spiriti maledetti, e i rimandi alla religione sono immediatamente visibili ancora prima di analizzare a fondo tutti i vari elementi che compongono l'immagine: Getō veste i panni di una figura religiosa, mentre le maledizioni corrispondono ai credenti.

Più nel dettaglio, il personaggio principale viene ritratto con le sue tipiche fattezze e il suo taglio di capelli, che come già menzionato sono ripresi dalla sagoma del Buddha, e degli abiti diversi da quelli da monaco che indossa durante la serie ma che nella loro uniformità e mancanza di colore appaiono comunque somiglianti al *kesa* più morbido indossato dal Buddha nell'iconografia tipica; è posizionato in piedi mentre guarda in basso verso le maledizioni, componendo con le mani un *mudra*. Il segno in questione sembra essere una delle varianti dello *an-i-in* (vitarka mudrā), gesto comunemente associato al Buddha Amida 阿弥陀如来 (*amidanyorai*, Amitābha)[23] e simbolo di pacificazione;[24] è possibile distinguerlo con certezza dai simili *segan-in* 施願印 (varada mudrā) e *semui-in* 施無畏印 (abhaya mudrā) per via del pollice che non è solamente avvicinato all'indice, ma si piega per formare un cerchio.[25] Si nota però che il braccio alzato è quello sinistro, mentre nell'iconografia buddhista questo tende ad essere il destro;[26] seppur si tratti di un caso più raro, l'inversione delle braccia che compongono il segno è un evento già registrato storicamente, anche se la motivazione non è chiara. L'aspetto cruciale dei *mudra* è però l'impatto psicologico sulla persona che li utilizza per meditare, come i monaci, o li replica durante i riti, come i credenti del buddhismo shingon;[27] quest'effetto su chi osserva viene senza dubbio mantenuto, e le mani sono uno dei punti individuati con maggior velocità dallo spettatore in quanto importantissimo elemento nelle immagini per rinforzare qualsiasi messaggio.[28]

Lo sfondo e la composizione generale dell'immagine sono particolarmente interessanti: nell'angolo in alto a sinistra vi è un'aureola che parte dalla testa di Getō e che con i suoi lunghi raggi si estende a tutto il resto della superficie. Getō è sospeso su una nuvola, mentre ai suoi piedi, nell'angolo in basso a destra dell'immagine, quattro spiriti pregano in ginocchio in segno di venerazione, senza osare alzare lo sguardo e tenendo gli occhi chiusi. Infine, una finta cornice è disegnata intorno all'illustrazione, utilizzando il motivo del *tomoe* simbolo dell'istituto per arricchire gli angoli. Innanzitutto, per analizzare l'immagine è importante

[23] BECKER, "Hands of the *Bodhisattva*…", p.216-218.
[24] Ernest Dale SAUNDERS, *Mudra: A study of symbolic gestures in Japanese Buddhist sculpture*, Princeton University Press, 1985, p.66.
[25] BECKER, "Hands of the *Bodhisattva*…", p.216.
[26] *Ivi*, p.216.
[27] *Ivi*, p.200.
[28] MCCLOUD, *Making Comics…*, cit., p.112.

individuare la valenza della posa di Getō: il Buddha Amida, a cui fa riferimento, viene spesso raffigurato come portatore di salvezza per uomini e spiriti proprio utilizzando il segno *an-i-in*.[29] L'aureola dietro di lui aiuta a portare l'attenzione dello spettatore sul suo volto, dando al contempo un'aria soprannaturale al personaggio; i raggi guidano l'occhio verso gli spiriti, portandolo naturalmente a seguire lo sguardo di Getō verso le teste abbassate delle creature. Nell'immagine i raggi visibili sono otto, numero tramite cui si può associare l'elemento composto da aureola e raggi alla ruota del Dharma già individuata nel *design* di Makora; potrebbe trattarsi di un numero casuale, ma la presenza di due raggi più vicini tra loro nel centro dell'immagine, fatto che non si ripete in nessun'altra area dell'illustrazione, porta a ipotizzare che il numero sia in realtà intenzionale. Anche la nuvola ai piedi del personaggio è un elemento fortemente associato all'iconografia buddhista, riprodotto soprattutto nelle opere d'arte bidimensionali come rotoli e dipinti; nel buddhismo zen, quest'icona viene conservata per simboleggiare l'illuminazione.[30]

I colori sono anch'essi scelti in maniera precisa: Getō e gli spiriti restano di un unico ocra poco saturo anche nella parte degli abiti, che permette di unificare l'illustrazione rimanendo coerente con la tinta tendente al rosa nella nuvola, l'oro e il marrone, uniche altre tonalità utilizzate. Lo sfondo è completamente nero, scelta inusuale che però permette di far risaltare le figure e facilitare la "lettura" dell'immagine per la stampa monocromatica, creando preventivamente un contrasto che permette di distinguere gli elementi con facilità; la parte più luminosa è sicuramente costituita dall'aureola e dai raggi.

L'angolazione del personaggio, la presenza della nuvola stilizzata su cui è collocato e dell'aureola con raggi alle sue spalle, l'aspetto degli abiti e la colorazione rendono quest'illustrazione un chiaro rimando alle innumerevoli rappresentazioni pittoriche della "rapida discesa del Buddha Amida con i venticinque *bodhisattva*" (fig.124), scena proposta da una varietà di artisti dal periodo Kamakura 鎌倉 (1185-1336) fino al periodo Edo. Mettendo un qualsiasi dipinto storico a confronto con l'immagine di Akutami, si può notare come questa rivisitazione sia un ingrandimento che tralascia il contesto della scena per focalizzarsi sulla figura principale, sostituendola con il personaggio fittizio e rimuovendo i *bodhisattva* per lasciare spazio a degli spiriti maledetti in cerca di salvezza, che rappresentano la persona solitamente raffigurata nell'angolo inferiore di questo genere di opere, raffigurata nei suoi ultimi momenti di vita durante una preghiera.

[29] BECKER, "Hands of the *Bodhisattva*…", p.216.
[30] SECKEL, LEISINGER, "Before and beyond the Image…", pp.84-85.

Il raggiungimento del massimo livello di conoscenza spirituale sembra essere il fulcro dell'immagine: questo non tanto per Getō, che sembra aver raggiunto già tale stadio, ma per gli spiriti che gli si avvicinano. È utile ricordare in questo contesto che la tecnica di Getō, vista nel dettaglio nel capitolo precedente, consiste nell'assimilare gli spiriti maledetti per farli propri: il funzionamento di essa viene quindi rivisitato in chiave buddhista, implicando che le capacità di Getō possano portare le maledizioni a uno stato spirituale più elevato tramite l'assimilazione; il messaggio è ancora più appropriato se considerata l'ideologia espressa da Kenjaku, personaggio che in seguito si appropria del corpo di Getō, che sostiene che l'unificazione di umano e maledizione porti a uno stadio superiore di essere vivente. La composizione triangolare assistita dai raggi contribuisce a trasmettere quest'atmosfera, conferendo al personaggio un'aria religiosa in quanto struttura spesso usata e molto efficace nell'iconografia sacra di varie religioni. Lo sguardo dall'alto in basso aggiunge un senso di elevazione interiore del personaggio, assistito dal posizionamento fisico effettivamente più in alto rispetto agli spiriti. I rimandi alla sfera religiosa sono complessivamente ovvi e facilmente riconoscibili, ma va sottolineato che l'intenzione di rendere l'illustrazione "religiosa" è stata anche espressa da Akutami stesso, che ha anzi affermato di non essere totalmente soddisfatto poiché l'avrebbe preferita con maggior "*design* buddhista" (*bukkyō egara* 仏教絵柄).[31]

Un ultimo aspetto che è interessante considerare è il valore di quest'illustrazione in rapporto al tema di complementarità fra Getō e Gojō menzionato ed esposto in precedenza. Come già accennato, il Getō raffigurato in quest'immagine non sembra raggiungere l'illuminazione in questo specifico momento, ma sembra anzi averla già ottenuta in precedenza; l'opposto avviene invece per Gojō, come sarà mostrato in seguito; l'illustrazione riflette quindi la "caduta" di Getō da individuo illuminato dai solidi principi a falso leader religioso, contrapponendosi all'"ascesa" di Gojō che nello stesso periodo sostituisce il ruolo dell'altro studente, raggiungendo l'illuminazione e affermandosi come *jujutsushi* più forte da solo.

[31] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.175.



Figura 123. Illustrazione a colori pubblicata con il capitolo 70. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha



Figura 124. Discesa del Buddha Amida e venticinque bodhisattva, inchiostro, colore e foglia oro su seta, XVII secolo, The Metropolitan Museum of Art

3.3.3 Illuminazione: Gojō Satoru

L'esempio più emblematico di influenze buddhiste all'interno della storia, nella direzione e composizione, è sicuramente la scena dell'episodio 28 (volume 9) in cui Gojō utilizza per la prima volta la tecnica *murasaki*. A differenza delle due immagini precedentemente prese in considerazione, si tratta di una scena che ritrae un momento effettivamente accaduto nell'arco della storia. Sarà innanzitutto fatta una premessa sul contesto e gli avvenimenti della scena, per poi osservarne la resa all'interno del *manga* originale e confrontarla infine con la versione animata.

La scena ha luogo immediatamente dopo l'apparente sconfitta di Gojō e Getō durante i rispettivi scontri con Zen'in (successivamente Fushiguro) Tōji, il primo dei quali è terminato proprio con la morte di Gojō. Una volta riportata la salma di Amanai al leader religioso che ne aveva ordinato l'assassinio, Tōji esce dal tempio e si ritrova nuovamente faccia a faccia con Gojō, che ha guarito le proprie ferite e in un momento di euforia gli spiega di aver finalmente appreso come invertire la propria tecnica per curarsi proprio grazie ai colpi fatali inflitti da Tōji. La battaglia che segue questa conversazione è molto breve, e Gojō è improvvisamente e totalmente fuori dalla portata di Tōji, utilizzando nuove tecniche che fino a pochi momenti prima non era in grado di eseguire e ponendo fine allo scontro senza alcuna difficoltà. L'ultima delle abilità sferrate è *murasaki*, preceduta da un monologo interiore di Gojō volto ad accrescere l'anticipazione del lettore-spettatore.

L'aspetto interessante di questa sezione è il cambio di tono che si contrappone completamente al contesto della battaglia: dopo il dialogo frenetico che anticipa lo scontro, l'atteggiamento di Gojō è privo di ansia, agitazione o emotività in generale; i suoi movimenti sono controllati e l'espressione del viso è calma. Nel momento introspettivo, Gojō considera come in quel momento non stia effettivamente provando nulla, al di là della piacevolezza di esistere nel mondo (*kono sekai ga kokochi yoi* この世界が心地良い); nonostante si tratti di un personaggio solitamente impulsivo e rumoroso, questa scena lo ritrae nella maniera opposta, ed egli stesso afferma di non provare nemmeno rabbia nei confronti di Tōji per aver ucciso Amanai. A interrompere il monologo interno vi è una sola espressione di però considerevole impatto per la scena, ossia "*tenjōtenge yuigadokuson*" 天上天下唯我独尊 (tradotto in italiano con "in Cielo e in Terra, sono l'unico che è prezioso"). Si tratta di una citazione molto celebre

nella sfera religiosa buddhista, in quanto si ritiene nel buddhismo shingon essere la prima frase pronunciata dal Buddha dopo la sua nascita.[32]

La scena a partire dal monologo viene complessivamente resa nel *manga* in otto pagine (fig.125, 126). Il monologo si apre con due inquadrature che si avvicinano gradualmente a Gojō, per permettere al lettore di "entrare" nella scena e quindi nella mente del personaggio.[33] Nella seconda pagina sono inclusi sia il monologo interno sia la frase appena citata, il primo sovrapposto al disegno senza bordi, mentre la parte parlata è inserita in due *balloon* dalla forma ellittica e regolare. Gojō si trova nel centro della pagina, sospeso nell'aria mentre guarda l'avversario dall'alto in basso. Alle sue spalle si trovano delle nuvole disegnate intenzionalmente a spirale, anziché nella maniera più realistica preferita dall'autore, per imitare anche in questo caso quelle ritratte nell'arte giapponese premoderna.

Dal punto di vista tipografico Akutami opta per un *font* stampato, allineato con la pagina e dalle dimensioni più grandi del solito, ma non tanto da risultare prevalente sull'immagine. I pensieri del personaggio e il dialogo sono resi in due modalità diverse, rispettivamente con un testo che si sovrappone semplicemente all'immagine e uno racchiuso in dei *balloon*. La pagina è un ottimo esempio di come l'aspetto visuale e verbale delle scene nei *manga* siano interconnessi sotto diversi punti di vista: vi è continuità fra l'uno e l'altro, che diventano un insieme sintetico rendendo il testo una parte integrante dell'immagine (*imagetext*); le informazioni nel testo e nell'immagine si completano a vicenda, e omettere una delle due cose comporterebbe una perdita significativa di informazioni (*image-text*); infine, i *balloon* e il testo sono strategicamente posizionati per non ostruire la visibilità della scena, costringendo il lettore a considerare il piano bidimensionale del testo in coesistenza con il piano tridimensionale del pannello (*image/text*).[34] La forma dei *balloon*, importante per conferire insieme all'aspetto del testo emotività ai dialoghi e qualità vocali,[35] trasmette un tono calmo e contribuisce quindi a mantenere stabile l'atmosfera della pagina. Il testo è collocato nelle estremità della pagina in composizione triangolare, per incorniciare il personaggio, e il dialogo affianca le mani per assistere l'occhio del lettore ad osservare nella sua interezza tutta la pagina.

[32] IZUMI Shigeki 泉　惠機, "Tenjōtenge yuigadokuson" 「天下唯我独尊」, in "Otani University", (https://www.otani.ac.jp/yomu_page/b_yougo/nab3mq0000000qsb.html), 15 gennaio 2026.
[33] MCCLOUD, *Making Comics…*, cit., p.19.
[34] Lesley-Anne GALLACHER, "(Fullmetal) alchemy: the monstrosity of reading words and pictures in shonen *manga*", *Cultural Geographies*, Vol.18, No.4, Sage Publications, 2011, p. 465.
[35] MCCLOUD, *Making Comics…*, cit., p.144

La pagina è inoltre costituita da una sola immagine, che fuoriesce dai limiti imposti dai pannelli in un *bleed* che include tutti e quattro i lati aumentando l'impatto della scena. La scelta di una sola pagina invece di uno *spread* di due pagine aiuta a mantenere il senso di verticalità del disegno, che nonostante la posizione obliqua e quasi orizzontale del personaggio ha una composizione che impone il lettore a guardarla dall'alto verso il basso, seguendo i gesti e lo sguardo di Gojō. Lo sguardo non è frontale né rivolto al lettore ma la sua direzione fa per il lettore da guida,[36] osservando l'avversario che si trova da qualche parte in basso a sinistra rispetto all'inquadratura; trattandosi della pagina sul lato sinistro, la direzione guida anche il lettore al punto in cui si trova la propria mano durante la lettura, per proseguire alla pagina successiva in cui in alto appare immediatamente Tōji, oggetto dello sguardo di Gojō, fornendo maggior continuità nella lettura. La divisione in pannelli è utile per dividere lo spazio e il tempo, e ne modifica la percezione in base alla forma:[37] nel resto della scena, l'aggressività di Tōji è sempre contrapposta alla calma di Gojō tramite l'alternanza di pannelli dinamici e obliqui con altri regolari e meno occupati; le linee di movimento che rendono sfocate le armi aumentano il senso di velocità[38] delle azioni di Tōji, contrapponendosi alla staticità di quelle di Gojō. Il monologo interno prosegue ininterrotto, fino a una pagina completamente priva di immagini e costituita da solo testo, in contrasto con lo *spread* successivo in cui viene raggiunto il culmine dell'azione con l'attivazione di *murasaki*.

L'adattamento *anime* rivisita questa scena in maniera molto particolare, aggiungendo molti elementi. Lo scorrere del tempo ha nell'animazione lo stesso ruolo dello spazio di e fra i pannelli nel fumetto,[39] e molti fotogrammi sono aggiunti per sostituire la mancanza di immagini all'interno del *manga*, ma mantenendo perfettamente e anzi rafforzando il tono originale (fig.127, 128, 129, 130).

L'animazione è prevalentemente statica, e fa un grande uso delle sequenze *aspect-to-aspect* per consolidare l'atmosfera calma e mantenere le pause durante il monologo, che nel *manga* sono rese con la suddivisione in *koma*. Le inquadrature che ritraggono Gojō si alternano fra ingrandimenti sul viso e fotogrammi da molto lontano, con due scopi ben precisi: nei ritratti ravvicinati gli occhi del personaggio sono nuovamente il punto focale, che con l'assistenza dei colori viene reso azzurro come un cielo limpido, e in esso si riflette l'ombra di un uccello che vola più in alto. Il colore del cielo in quel momento non è però azzurro: la scena viene abilmente

[36] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Frame Format…*, cit., p.31.
[37] MCCLOUD, *Understanding Comics…*, cit., p.99.
[38] *Ivi*, p.113.
[39] *Ivi*, p.7.

resa al tramonto, più nello specifico durante la *golden hour* che rende ogni parte dello sfondo dorata; il colore degli occhi innaturale e incoerente con il paesaggio, assistito dalla vicinanza dell'inquadratura, permette allo spettatore di comprendere la trasformazione del personaggio in qualcosa che supera i limiti umani, quasi vedendo un paesaggio diverso tramite i suoi occhi. La scelta dell'oro per lo sfondo è senza dubbio intenzionale, e aggiunge un'aria di sacralità al momento. Nell'ambiente dipinto di oro, le inquadrature da lontano pongono il personaggio al centro di un mondo in cui egli non è che una minuscola parte, sia letteralmente nei fotogrammi, sia in senso figurato: il rapporto fra grande e piccolo viene utilizzato in questo modo per rendere l'idea di un personaggio in balia del mondo circostante,[40] in questo caso rendendo visibile l'improvvisa consapevolezza di Gojō del "vero" mondo in cui egli esiste. Le inquadrature che ritraggono Gojō si alternano ad altre che invece introducono nella scena un elemento inedito, ossia la natura: si aggiungono altri aspetti come piante, animali e acqua, non presenti in alcun modo nella scena fisicamente ma utili a trasmettere il messaggio di connessione con il mondo introdotto con l'immagine del cielo. Il momento descritto da queste immagini rappresenta la nuova prospettiva di Gojō, che lo rende in grado di "vedere" il mondo nel suo reale aspetto e in tutte le sue qualità più minime, fino alle singole gocce d'acqua. La scena è interrotta da Tōji in maniera simile al *manga*, fino al momento di *murasaki* in cui il tempo viene forzatamente fermato dall'animazione, ridotta a singole immagini statiche, e l'acqua viene nuovamente usata in maniera figurativa per indicare la tecnica di Gojō. Particolare attenzione è posta nel mantenere i punti focali al centro dell'immagine, in modo che nonostante i cambi delle inquadrature la "lettura" ri*manga* chiara per lo spettatore.[41]

Le connotazioni buddhiste di questa sequenza sono rese in maniera perfettamente rappresentativa sia nel *manga* sia nell'*anime*, facendo leva sulle caratteristiche uniche di ognuno dei due *media* (l'unione di testo e immagini per i *manga*, l'animazione e i colori per l'*anime*) e assistendo l'aspetto visivo con un dialogo inequivocabile. Gojō attraversa fra la morte e la "rinascita" un momento di illuminazione (*satori* 悟り) che ben si addice alla natura del personaggio, come ampiamente osservato nel capitolo precedente,[42] e che viene scandito con una citazione diretta del Buddha stesso. Questa scena delinea la cosiddetta "ascesa" del personaggio, che da questo momento in poi è in possesso di nuove abilità e conoscenze lontane da qualsiasi altro essere umano, e contrasta la "caduta" della controparte di Gojō, ossia Getō,

[40] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., p.46.
[41] *Ivi*, p.55.
[42] Il nome proprio del personaggio è scritto con lo stesso *kanji* di *satori* (悟).

per cui gli eventi di questo capitolo segnano l'inizio del crollo psicologico che culmina con la diserzione. Il momento di "illuminazione" di Gojō è visibilmente causa di allontanamento fra lui, la persona a lui più vicina e il resto del genere umano, sotto il punto di vista della competenza in *jujutsu* che ancora una volta può essere interpretata come elevazione spirituale.



Figura 125. (Da destra verso sinistra, dall'alto verso il basso) Pannelli dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 1). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.



Figura 126. (Da destra verso sinistra, dall'alto verso il basso) Pannelli dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 2). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.



Figura 127. (Dall'alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28.



Figura 128. (Dall'alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28.



Figura 129. (Dall'alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 3). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28.

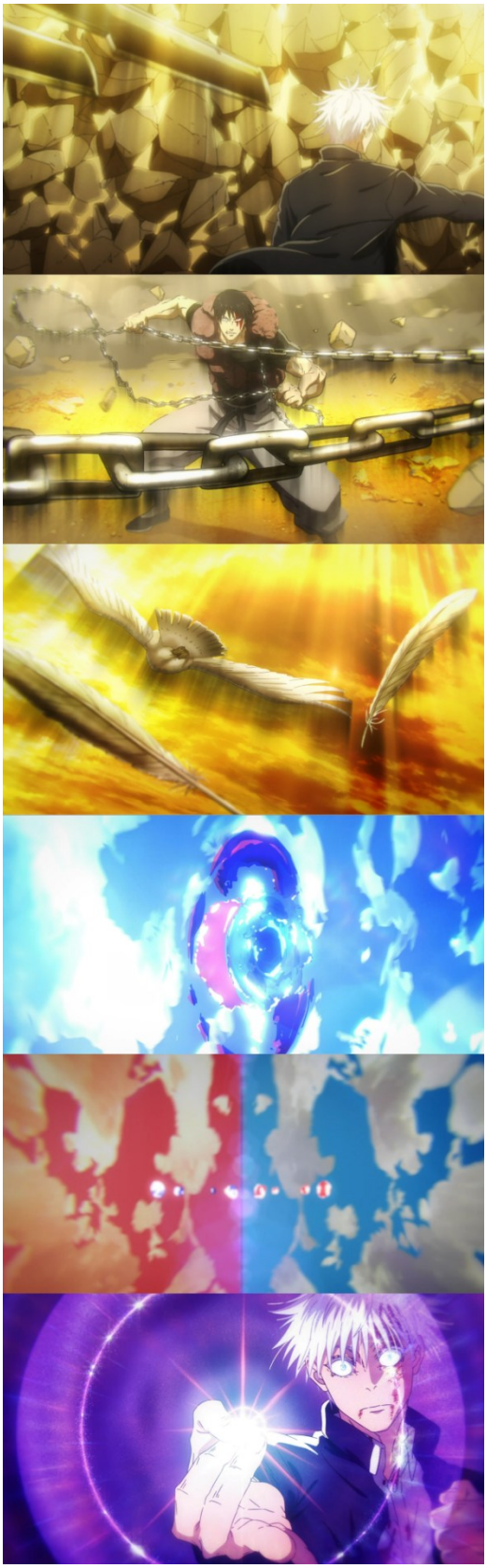


Figura 130. (Dall'alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 4). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28.

3.3.4 Illuminazione: Itadori Yūji

In un caso particolare, un'immagine tratta direttamente dal buddhismo e inserita nel *manga* senza modifiche viene utilizzata durante un dialogo. Il significato è piuttosto diretto, ma è utile considerare anche il contesto della conversazione. Durante il volume 30, Itadori utilizza per la prima volta il proprio dominio, nel quale ha una lunga conversazione con Sukuna. La scena sembra inizialmente non avere un senso logico, e Itadori trascorre la maggior parte del tempo a mostrare all'avversario i luoghi importanti della sua infanzia trascorsa a Sendai, replicando nel dominio la città fino ai minimi dettagli e descrivendo i ricordi ad essi legati; i due personaggi terminano il "viaggio" nel dominio di Itadori in un campo desolato vicino a una fattoria di campagna. In questo momento, Itadori propone a Sukuna una nuova risoluzione al conflitto, sostenendo di essere in grado di ucciderlo ma di astenersi dal farlo se questo abbandonerà il corpo di Fushiguro per tornare a condividere il suo. L'offerta di Itadori risulta un affronto per Sukuna, che non si è mai "abbassato" a chiedere il perdono di qualcuno né nella vita corrente né in quella passata; a questo punto diventa chiaro che l'obiettivo della conversazione è di offrire una seconda occasione a Sukuna per arrendersi.

Nell'ultimo *koma* in cui la conversazione è ancora pacifica appare improvvisamente il volto di un *bodhisattva*, accompagnato dal dialogo (fig.131). Si tratta di una scultura, e non di una vera figura umana, potenzialmente riconducibile a Kannon a giudicare dal copricapo: la statua condivide varie caratteristiche con il Daikannon 大観音 di Sendai, una costruzione enorme che costituisce una delle principali mete turistiche della città (fig.132), e il cielo che si intravede nel pannello fa intuire la collocazione ad altezze elevate, quasi ad emulare l'altezza impressionante della statua celebre. L'ombreggiatura realistica separa la scultura nettamente dal resto dei disegni del capitolo a livello stilistico, e la fa risaltare in maniera ancora più chiara soprattutto rispetto al resto della pagina, vista la presenza di una sola altra immagine. Il *bodhisattva* è simbolo della pietà di Itadori, ma l'accostamento al dialogo di Sukuna fa ipotizzare che si tratti in realtà del suo punto di vista: per il "re delle maledizioni" l'idea di ricevere perdono da parte di un adolescente qualunque è oltraggiosa e improponibile, soprattutto dopo la sofferenza che ha volontariamente causato a quella stessa persona oltre a tutte quelle che la circondano; Sukuna rigetta qualsiasi tipo di proposta per redimersi fino all'ultimo, anche se durante gli ultimi volumi viene reso chiaro al lettore ciò che non è ancora chiaro a Sukuna stesso, ossia la volontà di avere effettivamente l'opportunità di, prima o poi, vivere diversamente. La presenza del *bodhisattva* rende visibile al lettore ciò che ancora viene negato sia dai dialoghi di Sukuna, sia dai suoi pensieri, e il dominio diventa quindi la

rappresentazione del mondo mentale dei due personaggi: in un'opera in cui sia le parole sia la "voce mentale" possono essere inaffidabili, il paesaggio interiore non mente.[43]

La pietà costituisce un concetto che l'antagonista rifiuta ciecamente per molto tempo, motivo per cui l'invito di Itadori viene incontrato con sdegno credendo che il personaggio si stia atteggiando da essere superiore e, in un certo modo, lo stia guardando dall'alto in basso; questa è però l'interpretazione di Sukuna, anche se si tratta in realtà solo di un ultimo tentativo molto umano da parte del protagonista di liberare le persone a lui care dalla sofferenza, sentendosi responsabile e offrendosi di continuare a sopportarla da solo. L'immagine del *bodhisattva* è quindi simbolo di un'offerta di reindirizzare Sukuna verso l'illuminazione, per poterlo salvare, resa particolarmente realistica per distaccare la proposta fuori dalla portata del personaggio dalla reazione negativa ed emotiva di quest'ultimo.



Figura 131. Dialogo tra Itadori e Sukuna nel dominio di Itadori. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.



Figura 132. Daikannon di Sendai. Immagine di daikannon.com.

[43] ITŌ Gō, "Particularities of Boys' *Manga* in the Early Twenty-First Century. How Naruto Differs from Dragon Ball", *Mechademia: Second Arc*, Vol.11, No.1, University of Minnesota Press, 2018, p.121.

3.4 Simbolismo shintō

Una tematica utilizzata spesso in *Jujutsu kaisen* per descrivere lo stato mentale dei personaggi è quella dell'abluzione. Le caratteristiche simboliche dell'acqua, col potere di portare all'*anoyo*,[44] sono spesso sfruttate nell'arco della serie, come è già stato possibile intuire tramite l'analisi di elementi come il *tobari* del capitolo precedente; il tema dell'abluzione, mostrato visivamente in molteplici modi, viene sempre associato alla proprietà dell'acqua di pulizia e purificazione come per il *misogi*.[45] Se il *tobari* viene utilizzato per purificare un'area geografica dalla presenza di spiriti maledetti, l'immersione nell'acqua è l'equivalente per gli esseri umani, simbolo di una tentata – e spesso non riuscita – "pulizia" dal punto di vista psicologico o spirituale. In questa sezione verranno presi in considerazione vari casi tratti sia dal *manga* che dall'adattamento *anime*, per osservare i diversi approcci con cui lo stesso tema viene presentato in atmosfere completamente diverse fra loro.

3.4.1 Abluzione: Amanai Riko

Il primo esempio utile per la ricerca è quello di Amanai Riko, presentata brevemente nei capitoli precedenti ma finora mai oggetto di analisi. La primissima comparsa di Amanai avviene in una sequenza di tipo *scene-to-scene*, in cui durante la spiegazione della missione che prevede la scorta e "cancellazione" della ragazza viene mostrato il suo aspetto per la prima volta per introdurre al lettore il tipo di personaggio con cui i protagonisti avranno a che fare (fig.133, 134). Sia nel *manga* che nell'*anime* Amanai è ritratta in primo piano, assorta nei suoi pensieri mentre è immersa in una vasca da bagno; si tratta di una scelta a prima vista insolita per una ragazza con cui il lettore non ha alcuna familiarità, soprattutto considerando che l'inquadratura manca di contesto. Lo sguardo rivolto altrove, visto più da vicino nel secondo pannello, fa sentire il lettore come se fosse accidentalmente spettatore della scena, allo stesso tempo mantenendo un distacco che permette di tornare immediatamente alle sequenze che ritraggono gli studenti nell'istituto nelle inquadrature successive.

La vasca da bagno è però indirettamente correlata al discorso del professore riguardante la missione e la futura assimilazione della ragazza da parte di Tengen. Come anticipato precedentemente, la fusione di Tengen con degli esseri umani (in particolare donne) è considerata da alcuni gruppi religiosi una contaminazione, motivo per cui l'associazione di

[44] DAVISSON, *Yūrei…*, p.131.

[45] Carmen SAPUNARU TAMAS, "The Ritual Significance of Purification Practices in Japan", *Humanities Review*, Vol.19, Kwansei Gakuin University, 2014, pp. 1-2.

Amanai con l'immaginario dell'acqua è perfettamente appropriato: nella stessa conversazione in cui viene menzionata l'impurità intrinseca di Amanai, la ragazza è raffigurata nel mezzo dell'abluzione, anche se sotto sembianze di quotidianità. Il tema dell'acqua viene riutilizzato più volte con Amanai nella maggior parte delle sue comparse (soprattutto considerando che parte del suo arco narrativo è ambientato a Okinawa), ma include anche varie scene di grande impatto: tra queste una delle inquadrature all'interno della sigla di apertura degli episodi (fig.135), la sua visita presso l'acquario (fig.136), e i momenti introspettivi in cui riflette sulla propria vita in quanto *seishōtai* (fig.137). Amanai costituisce un elemento destinato ad essere "purificato" tramite l'unione con un'entità superiore sin dalla nascita, e contro la sua volontà. La componente involontaria dell'abluzione è rafforzata dal modo in cui Amanai è rappresentata in relazione all'acqua circostante, sempre come una piccola parte dell'intera immagine o mostrata più da vicino mentre ne viene sopraffatta.

Come nel caso di Gojō, la raffigurazione dell'individuo più piccola in una composizione aiuta a indicare un senso di piccolezza in termini metaforici; ciò è particolarmente visibile nella scena dell'acquario, realizzata nel *manga* in uno *spread* di due pagine in cui la metà superiore mostra l'ambiente, e la metà inferiore ingrandisce sulla ragazza per avvicinare il lettore al suo stato mentale. La meraviglia che prova nelle attività passate a Okinawa è continuamente contrapposta alla sua consapevolezza che il proprio tempo è limitato, e che la sua esistenza è destinata ad essere cancellata da quella di Tengen a prescindere dalle sue volontà; queste inizialmente si allineano con il proprio "destino", ma gradualmente se ne discostano mentre si rende conto di voler vivere come una persona comune. I pesci che nuotano in gruppo da un lato le ricordano la libertà di poter passare la propria vita con altre persone che vorrebbe, mentre dall'altro l'ambientazione elle scene introspettive nell'acqua indica l'inevitabilità del proprio futuro. L'abluzione è in questo caso raffigurata per simboleggiare l'imminente unione della ragazza con il massimo essere spirituale nel mondo costruito nella serie, in cui il suo corpo di umana è un elemento contaminante, da purificare tramite la sua cancellazione.



Figura 133. Prima inquadratura di Amanai (manga). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.8.



Figura 134. (Dall'alto in basso) Prime inquadrature di Amanai (anime). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 25.

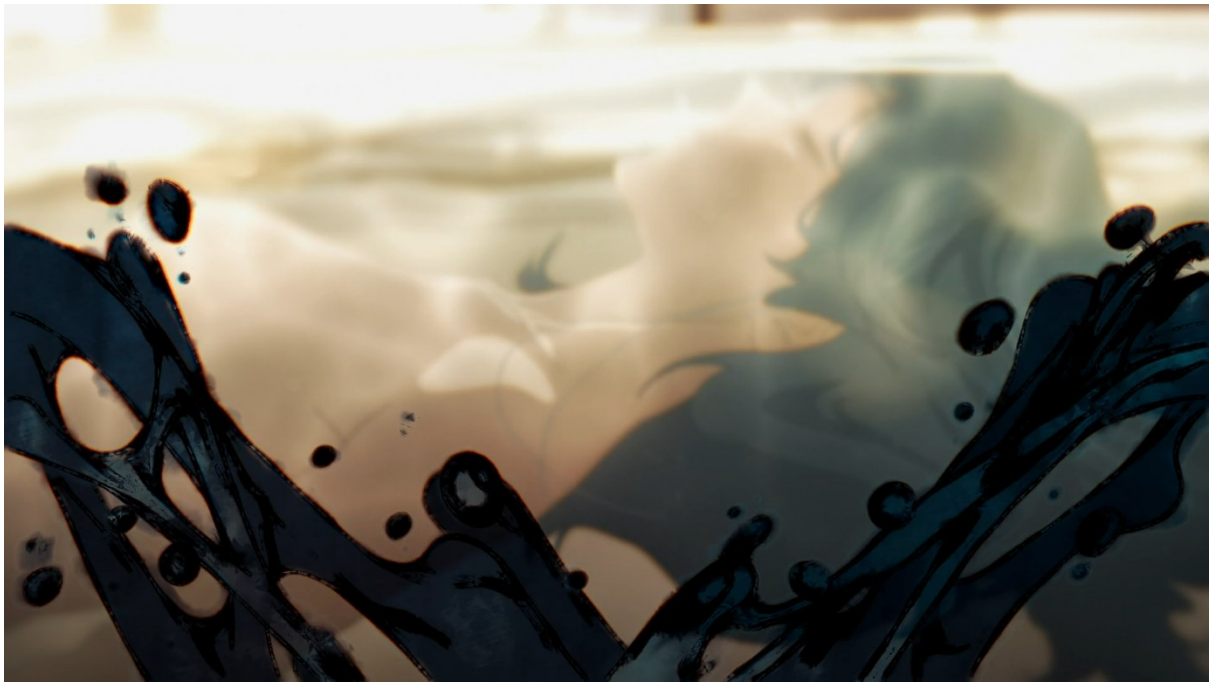


Figura 135. Scena con Amanai nella sigla iniziale (opening) degli episodi 25-29. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023.



Figura 136. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Spread della scena all'acquario di Okinawa. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.8.



Figura 137. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali durante il monologo di Amanai riguardo alla propria esistenza. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 27.

3.4.2 Abluzione: Getō Suguru

Un altro metodo meno diretto con cui viene trasmesso un messaggio attraverso l'abluzione è rappresentato dalle scene introspettive concentrate su Getō dopo la missione fallita del 2006. In particolare, i primi segni che giungono al lettore sullo stato mentale del personaggio sono mostrati solamente sotto forma di testo, come monologo interiore che distoglie l'attenzione dalla vita giornaliera del personaggio, e si manifestano in forma visiva nella scena che lo ritrae sotto la doccia mentre la ruminazione dei pensieri peggiora gradualmente. Getō viene ritratto solamente mentre dà le spalle alla "telecamera" fino all'ultimo momento, in cui il suo tentativo di ricordare a sé la propria morale si contraddice totalmente con la sua espressione facciale all'orlo della follia (fig.138).

Sia nel *manga* che nell'*anime* il volto viene ritratto da vicino e prendendo gran parte dello spazio a disposizione (nel caso del *manga* più di metà pagina con *bleed* su tutti i bordi, rendendola una scena che rompe i limiti dello scorrere del tempo imposti dagli spazi vuoti del *gutter* e della pagina),[46] ma nell'*anime* viene aggiunto un dettaglio molto significativo che arricchisce significativamente la scena (fig.139, 140): il rumore dell'acqua viene gradualmente sostituito con il suono di un applauso, facendo collegare allo spettatore lo scorrere dell'acqua con il tetro ricordo della folla di credenti dell'episodio precedente che, nel vedere la salma di Amanai, avevano cominciato ad applaudire in segno di festeggiamento per il suo assassinio. L'acqua della doccia durante tutta la scena ha un ruolo di tentata "purificazione" dai pensieri ossessivi di Getō riguardo all'avvenimento e all'esistenza degli *hijutsushi* in generale, anche se la qualità del suono rende impossibile "pulire" la mente del personaggio dal suo intento. Lo stesso suono viene riproposto in una scena successiva in cui Getō e Tsukumo discutono sulla natura del *jurokyu* e degli *hijutsushi* (fig.141, 142). Le inquadrature statiche variano gradualmente nell'illuminazione, che gradualmente si priva di luce diretta, e una pioggia improvvisa invece che purificare si fa spazio "contaminando" il momento precedentemente pacifico con il suo suono, costante e impossibile da ignorare, in un ovvio parallelismo con i pensieri intrusivi del personaggio.

[46] MCCLOUD, *Understanding Comics…*, cit., p.103.



Figura 138. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Pannelli del monologo interiore di Geto. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.



Figura 139. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali della scena del monologo interiore di Geto (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.



Figura 140. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali della scena del monologo interiore di Geto (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.



Figura 141. (Dall'alto in basso) Scena della conversazione tra Geto e Tsukumo (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.



Figura 142. (Dall'alto in basso) Scena della conversazione tra Geto e Tsukumo (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.

3.4.3 Abluzione: Higuruma Hiromi

In maniera simile, seppur visivamente resa in modo diverso, l'abluzione è anche utilizzata per manifestare fisicamente lo stato d'animo di uno dei personaggi introdotti durante l'arco dello

shimetsu kaiyū, ossia l'avvocato Higuruma Hiromi 日車寛見. Higuruma è uno degli individui che si trovano improvvisamente in possesso di una tecnica con l'inizio del girone, e che hanno però immediatamente deciso di abbracciare le proprie nuove capacità, studiandole ed utilizzandole sin da subito per maledire gli altri; la frustrazione generata dall'ingiustizia a cui assiste regolarmente sul posto di lavoro lo porta a vendicarsi in maniera violenta durante un processo, mandandolo in conflitto con i propri principi su cui faceva precedentemente affidamento per amministrare la giustizia e rendendolo consapevole in maniera insormontabile del peso delle proprie azioni.

La prima volta che il protagonista incontra Higuruma, il personaggio si trova da solo sul palco di un teatro, immerso in una vasca da bagno ma completamente vestito (fig.143). Il lettore entra in contatto con il personaggio con uno spread che occupa la metà superiore di due pagine, mentre il resto raffigura l'espressione interdetta di Itadori e due inquadrature più lontane con cui i due personaggi vengono avvicinati. Successivamente, vi è nuovamente un confronto visivo fra Higuruma e Itadori (fig.144), il primo inquadrato dall'altro e sottosopra, l'altro in un ritratto in cui la sua espressione continua a trasmettere la stessa reazione confusa dello spettatore. L'inquadratura dall'alto e sottosopra costituisce una buona strategia per mettere il personaggio "in un angolo" in senso figurato,[47] facendo percepire al lettore che questo si sente alle strette, oltre che confuso; in questo caso, Higuruma si trova in uno stato mentale molto complesso, in cui la rassegnazione sta prevalendo sul suo senso di giustizia. Higuruma mostra difficoltà nel metabolizzare l'impurità intrinseca dell'animo umano, mentre dall'altro lato è in conflitto con il sé che fino a poco prima aveva combattuto duramente dal lato delle vittime di accuse ingiuste.

Durante la sezione che segue questa scena, il personaggio fa espressamente riferimento all'impurità umana chiamandola *kegare*, applicandola anche a sé e dubitando delle proprie possibilità di redenzione. L'abluzione viene presentata come un'azione casuale e quasi comica di un uomo per cui ormai il concetto di "normalità" ha perso importanza, ma ha in questo caso nuovamente il ruolo di purificazione dal punto di vista psicologico e spirituale; stavolta la purificazione è inconsciamente attesa da un individuo che ha effettivamente commesso atti "contaminanti", a differenza di Amanai e Getō che sono vittime di una situazione non dettata da loro. Terminato lo scontro con Itadori, che gli apre gli occhi su quanto egli sia caduto in basso con l'inizio del girone, Higuruma si mostra inizialmente rassegnato e intenzionato a costituirsi, offrendosi intanto di aiutare il protagonista nella sua missione; la vasca simboleggia

[47] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., p.40.

in questo contesto la volontà ancora presente, seppur nascosta dall'atteggiamento iniziale del personaggio, di purificarsi dai propri peccati.



Figura 143. Primo incontro di Itadori con Higuruma. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.19.



Figura 144. Primo incontro di Itadori con Higuruma (pagina successiva). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.19.

3.4.4 Abluzione: Ryōmen Sukuna

L'ultimo esempio di simbolismo dell'abluzione incluso nell'analisi è quello riferito al personaggio di Sukuna. La presenza di una scena di abluzione di cui è protagonista è velatamente anticipata durante la sequenza di apertura degli episodi della prima stagione dell'*anime*, in cui viene mostrato un dito sommerso per metà nell'acqua (fig.145), senza però dare ulteriori indizi circa il luogo o il contesto. La spiegazione per questo dettaglio viene indirettamente offerta all'interno del volume 25, in cui Sukuna ha appena preso possesso del corpo di Fushiguro: poco dopo essersi allontanato dagli studenti e nel mezzo dei preparativi per l'inizio della grande battaglia finale, Sukuna si sottopone a un rituale che consiste nella preparazione di un "bagno" (*yoku* 浴) (fig.146) costruito artificialmente in cui immergersi in maniera meditativa, pratica sopravvissuta tutt'oggi nei riti *shintō*.[48] Il processo viene descritto come normalmente utilizzato per trasformare in *jubutsu* i cimeli di famiglia, ma viene replicato per farci sommergere Sukuna: il bagno non è volto a purificare, bensì a soggiogare in maniera definitiva l'anima della persona che abitava il corpo di cui si è impossessato, per assicurarsi che questa non abbia possibilità di riemergere. Per far sì che il processo abbia questo effetto la fonte utilizzata per raccogliere il liquido sono gli stessi spiriti maledetti, conservati o fatti a pezzi per essere poi raccolti in un telo da cui far filtrare i fluidi nel luogo *design*ato per il rituale. La stanza è in questo caso una parte del magazzino alla sede principale del clan Zen'in, ormai in disuso, la cui soglia è segnata dalla presenza di *shimenawa* sugli stipiti. Il discorso sull'abluzione si apre con uno *spread* di una pagina dedicato interamente a mostrare il contenuto grottesco del telo sorretto sul soffitto; gran parte dei *koma* successivi è dedicata interamente all'ambiente, contrassegnato dal contrasto fra i muri bianchi e freddi e il liquido inchiostrato completamente in nero.

L'illustrazione in apertura del capitolo (fig.147), invece, raffigura già il personaggio immerso nel liquido, per anticipare il contenuto delle pagine successive. L'immagine è verticale, occupata per due terzi da uno sfondo completamente nero e per il terzo rimanente da un'inquadratura del profilo del personaggio, dalla cui espressione assente si può intuire si tratti di quello che resta di Fushiguro. La composizione assiste anche in questo caso nel messaggio, trasmettendo l'effetto del personaggio che sprofonda nell'oscurità senza via di uscita.

L'abluzione rimuove quindi quasi ogni traccia di Fushiguro dal proprio corpo, avendo esattamente l'effetto contrario rispetto a quella religiosa: anziché purificare l'essere umano dal

[48] Monika DIX, "Water, Tradition, and Innovation: Flowing through Japan's Cultural History", *Education about Asia*, Vol. 22, No. 2, 2017, p.50.

male, “purifica” il male rimuovendo l’animo umano del corpo in cui risiede. Questo contrasto è particolarmente appropriato per il personaggio di Sukuna, che immediatamente dopo il bagno procede a indossare degli abiti bianchi in segno di purificazione totale (fig.148),[49] rimanendo coerente con l’uso dei riferimenti religiosi a lui collegati, e rendendo blasfemo ogni elemento sacro di cui fa uso.



Figura 145. Fotogramma del dito di Sukuna nella sigla iniziale (opening) degli episodi 1-12. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021.



Figura 146. (Da destra verso sinistra, dall’alto in basso) Preparazione del "bagno". *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

[49] DAVISSON, *Yūrei…*, p.45.



Figura 147. Sukuna/Fushiguro nel “bagno”, nell'immagine di apertura del capitolo. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.



Figura 148. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Sukuna termina il bagno e si veste di bianco. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

3.5 Iconografia e simbolismo cristiano

Sono presenti saltuariamente anche dei riferimenti visivi al cristianesimo durante l'arco della storia che, come nel caso dei *design*, sono molto limitati nella frequenza per lasciare spazio ai riferimenti più adatti al tema delle arti occulte. Per quest'analisi saranno presi in considerazione i due casi più evidenti, che riadattano specifiche raffigurazioni nell'iconografia cristiana con scopi precisi.

3.5.1 Cristianesimo: Gojō Satoru

Il primo di questi si riferisce a Gojō, nell'episodio 35 (volume 11) in cui viene brevemente contestualizzato il periodo storico-sociale intorno alla nascita del personaggio. Il capitolo si apre con l'immagine di un neonato dagli occhi chiusi avvolto in degli abiti semplici, con capelli chiari, in un *koma* che occupa la maggior parte della pagina (fig.149). La seconda immagine nella pagina è un pannello più corto, in cui l'inquadratura viene avvicinata a un occhio che si apre. Lo stile dei disegni è particolarmente realistico rispetto alla media dei personaggi del *manga*, soprattutto nei dettagli del viso come naso e bocca; è chiara quindi l'intenzionalità di fare riferimento ad un tipo di iconografia diversa da quella solitamente utilizzata. Gli abiti simili ad un panno richiamano, insieme alla posa e all'aspetto del viso, l'iconografia relativa a Gesù bambino; l'anatomia più realistica e l'ingrandimento sull'occhio con un livello superiore di dettaglio sono invece, come menzionato in precedenza, una strategia efficace per "estraniare" un personaggio dagli altri, e aggiungere della distanza emotiva fra lui e il lettore.[50]

La calma che si denota dai pannelli del *manga* è resa allo stesso modo nell'adattamento (fig.150), in cui bastano pochi fotogrammi accompagnati dal silenzio per rendere l'importanza del personaggio e della sua nascita. Ad aumentare le somiglianze con l'iconografia cristiana si aggiunge anche l'aspetto del colore, che dà alla scena un'illuminazione dai toni caldi che non può che essere associata alla luce dorata divina. Il momento della Natività viene quindi riprodotto in tutti i suoi aspetti estetici principali (fig.151): Gesù bambino avvolto in dei panni chiari, spesso raffigurato a tre quarti; la presenza implicita di qualcuno che lo sorregge o assiste alla sua nascita; la luce che lui stesso emana o che lo raggiunge dall'alto, che denota insieme alle sue caratteristiche fisiche la sua natura non umana. Viene così raffigurata la nascita di uno dei personaggi umani più importanti della serie, conosciuto da chiunque nella comunità del *jujutsu* per aver cambiato le sorti del mondo solo con la propria esistenza unica e irripetibile.

[50] MCCLOUD, *Understanding Comics…*, cit., p.44.



Figura 149. (Dall'alto in basso) Pannelli della nascita di Gojo. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.11.



Figura 150. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali della nascita di Gojo. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 35.



Figura 151. La luce del mondo (La Lumière du monde), François Boucher, olio su tela, 1750, Musée des Beaux-Arts, Lione.

3.5.2 Cristianesimo: Kusuru Hana

Il secondo riferimento preso in esame è quello che ritrae Kurusu mentre soccorre uno dei soldati americani inviati in Giappone, in seguito all'incontro di Kenjaku con i membri del governo di Cina e Stati Uniti. Il soldato, spaesato e preso alla sprovvista dall'orrore degli spiriti maledetti che stanno per ucciderlo, vede discendere davanti ai suoi occhi Kurusu. La scena si svolge all'interno di una sola pagina (fig.152): nel terzo superiore, due *koma* di uguali dimensioni mostrano l'aspetto di Kurusu nella sua infanzia confrontato con quello attuale; nel pannello centrale, l'ingrandimento sul volto del soldato lo mostra mentre si copre gli occhi guardando in alto, come se abbagliato; nell'ultimo terzo, l'inquadratura viene ruotata per mostrare al lettore ciò che il personaggio sta vedendo,[51] in una composizione con delle pose che inequivocabilmente costituiscono un rimando all'opera "La creazione di Adamo" di Michelangelo (fig.153), affresco celebre in tutto il mondo che si trova sulla volta della Cappella Sistina. Kurusu discende volando, assumendo i panni di Dio, ed estende il braccio verso il soldato, che seduto nella posizione di Adamo ricambia il gesto per avvicinarsi a sua volta. L'inchiostrazione implica la presenza di una luce alle spalle di Kurusu, che crea delle ombre in direzione del soldato. Alcune piume fluttuano nell'aria, facendo da cornice per i personaggi ed enfatizzando le caratteristiche angeliche di Kurusu. L'immediata reazione del lettore alla vista di questa scena è probabilmente divertimento, rivolto al soldato che chiama Kurusu "Gesù" (*jiizasu* ジーザス) scambiandola per un essere divino, e al tono esageratamente sacro dell'ultima inquadratura, che rappresenta un cambio improvviso rispetto alle pagine precedenti.

Un dettaglio rilevante è la nazionalità straniera del soldato: la scena non avrebbe ottenuto la stessa resa se ad essere salvata fosse stata una persona giapponese qualunque, poiché il riferimento sarebbe apparso fuori luogo, ma la scelta di una persona straniera garantisce entro certi limiti la credibilità del dialogo. La scena serve inoltre a rendere eccessivo l'atteggiamento di Kurusu che, infatuata di Fushiguro, dedica la propria esistenza ad aiutare il prossimo nella speranza che il ragazzo si interessi a lei. L'uso dell'iconografia cristiana è in questo caso perlopiù ironico, e serve ad esagerare la personalità di un personaggio in maniera che solitamente non si nota nell'uso dell'iconografia buddhista o shintō all'interno dell'opera, molto più introversa e umile.

Anche in questo caso l'iconografia contribuisce sicuramente ad estraniare Kurusu dal resto dei personaggi, amplificandone l'alterità. Non esiste attualmente una versione a colori di

[51] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., p.66.

questa scena, che sarà sicuramente fornita in futuro dall'adattamento animato proponendo nuovi punti di vista per future analisi.



Figura 152. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Pannelli di Kurusu che salva il soldato. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.



Figura 153. La creazione di Adamo, Michelangelo Buonarroti, 1511, affresco, Cappella Sistina, Musei Vaticani.

3.6 Riti e pratiche tradizionali popolari

L'universo di *Jujutsu kaisen*, malgrado la vasta quantità di elementi fantastici, è ambientato nel Giappone contemporaneo senza alcuna modifica apportata dal punto di vista geografico,

politico o culturale. Ciò significa che la vita quotidiana dei personaggi, a esclusione della componente sovrannaturale, è completamente radicata nel Giappone moderno e non dovrebbe mostrare differenze rispetto a ciò che viene considerato "comune" nella società reale. I personaggi sono spesso oggetto di *redesign* dal punto di vista degli abiti nei vari progetti di *merchandise* collegati alla serie, e riadattati per essere in tema con le varie festività nazionali, per offrire prodotti stagionali e "avvicinare" i personaggi alle pratiche che per i lettori probabilmente sono già familiari e abituali nella vita privata. In questo contesto, durante la storia sono mostrati alcuni riti e pratiche considerate tradizionali, ma con origini o significato intrinsecamente religioso o folklorico. In questa sezione saranno presi in esame questi casi per verificarne l'accuratezza rispetto alle pratiche attualmente comuni in Giappone, e analizzare la valenza che tali elementi hanno in una storia basata sull'occulto.

3.6.1 Cimitero

Fra i riti tradizionali quello che spicca di più è sicuramente la visita al cimitero. Non si tratta di un evento frequente, ma il modo con cui è raffigurato indica che vi è l'intenzione di conferire importanza alla scena che, per quanto di contorno, non viene screditata o trascurata in favore di altri eventi contemporanei più importanti. Nel *manga* vi sono due casi in cui questa pratica viene mostrata, uno nel primo volume e uno nell'ultimo. Nel primo volume, si tratta di Itadori (fig.154) che fa visita al nonno appena venuto a mancare nel capitolo precedente; nell'ultimo volume, invece, è Fushiguro a fare visita alla tomba in onore della sorella Tsumiki (fig.155). In entrambi i casi viene mostrata la stessa tipologia di monumento funebre, decorato con fiori e dedicato all'intera famiglia, caratteristiche che lo rendono conforme a quelli tipicamente avvistati nel Giappone contemporaneo (fig.156).

La visita di Itadori e Fushiguro implica un rispetto nei confronti delle pratiche funebri comuni indipendentemente dall'influenza del *jujutsu*. Nella comunità dell'occulto, è imposta la cremazione di tutti i corpi dei *jujutsushi*, per evitare che questi possano trasformarsi in spiriti vendicativi o essere vittime di tecniche quali quella di Kenjaku; la cremazione è comunque il rito funebre più comune nel Giappone contemporaneo,[52] divenuto più frequente dopo l'arrivo del buddhismo in seguito alla diffusione della credenza secondo cui la pratica permetterebbe al corpo di viaggiare verso l'*anoyo* insieme allo spirito.[53] Le motivazioni sono diverse, ma

[52] Mary PICONE, "Cremation in Japan: Bone Buddhas and surrogate bodies", *L'Esprit du temps*, No. 132, 2007, p.131.
[53] DAVISSON, *Yūrei…*, p.66.

portano allo stesso risultato; la familiarità con il *jujutsu* non ha inoltre alcun impatto sul modo in cui la pratica è vista agli occhi dei due personaggi, identica sia per Itadori che non ha ancora familiarità con il mondo del *jujutsu*, sia per Fushiguro che invece vive con questa consapevolezza sin dall'infanzia. In nessuno dei casi, però, la visita viene presentata in chiave espressamente religiosa: l'illustrazione che ritrae Itadori costituisce l'immagine di inizio capitolo, occupando l'intera pagina e raffigurando il personaggio di spalle per nascondere e lasciar intuire al lettore il suo stato emotivo; la scena che ritrae Fushiguro lo mostra invece di fronte, con un'espressione calma e in compagnia della dottoressa addetta alle cure nell'istituto. Entrambe le scene mostrano i personaggi inginocchiati in segno di rispetto, permettendo loro di "chiudersi" anche a livello emotivo,[54] ma non indicano alcun elemento sovrannaturale in relazione alle lapidi e al contesto funebre.

Le scene simboleggiano il prima e il dopo dei grandi eventi che ribaltano la vita dei personaggi, e in entrambi i casi trasmettono un sentimento di accettazione malgrado l'inevitabile tristezza; ciò mostra l'umanità dei personaggi e la loro vicinanza alle usanze comunemente praticate in Giappone, rendendoli più credibili e più adatti all'immedesimazione da parte del lettore.



Figura 154. Itadori fa visita al cimitero. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.



Figura 155. Fushiguro fa visita al cimitero. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

[54] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., pp.104-105.



Figura 156. Cimitero giapponese contemporaneo. Immagine di Wikimedia Commons.

3.6.2 Kotsuage

Un'aggiunta inaspettata che però contribuisce a dare contesto sui riti funebri praticati dai personaggi è da attribuire al direttore Park, poiché parte dei cambiamenti applicati per adattare la prima stagione dell'*anime*. La scena che segue il discorso sulla posticipazione della condanna di Itadori, ossia quella in egli cui ingerisce il secondo dito, viene ambientata in un luogo diverso rispetto al *manga*. Mentre nell'opera originale la conversazione si svolge su una panchina in un luogo pubblico, l'adattamento sposta l'avvenimento nella stanza in cui viene normalmente effettuato il rito del *kotsuage* 骨上げ, procedimento con cui le ossa rimanenti dopo la cremazione di un defunto vengono raccolte dai suoi cari e riposte nell'urna.[55] Il rito è svolto solamente da Itadori (fig.157, 158), in quanto unico parente rimasto del nonno, e la scena malgrado la conversazione non particolarmente cupa denota una solitudine impossibile da ignorare: si tratta di un rito pensato per essere svolto in comunità (fig.159), in cui i parenti passano da un paio di bacchette all'altro i resti, e aggiungerlo in una scena in cui il protagonista si ritrova ad essere l'unico ancora in vita è una scelta emblematica; è da questo momento in poi che Itadori si impone di seguire il consiglio del nonno di aiutare gli altri, cercando in tutti i modi di legare con altre persone per non rimanere solo e accettando quindi di trasferirsi all'istituto di Tōkyō.

Il rito in sé può essere sconosciuto a molti lettori non autoctoni, ma rispecchia una pratica di grande importanza in maniera accurata, dando più importanza al lutto mostrandone un altro aspetto e accompagnandolo in maniera non invadente con una conversazione dalle inquadrature statiche e senza una colonna sonora.

[55] PICONE, "Cremation in Japan…", p.137.



Figura 157. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali di Itadori che effettua il kotsuage (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2.



Figura 158. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali di Itadori che effettua il kotsuage (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2.



Figura 159. Raffigurazione del rito del kotsuage. Immagine di osohshiki.jp.

3.6.3 Sekihan

Nell'episodio 43 (volume 15), poco prima di un attacco che debilita Kugisaki per la maggior parte della storia, viene mostrata una sezione *flashback* in cui l'infanzia di Kugisaki viene riassunta tramite gli occhi dell'amica *hijutsushi* Fumi. Fumi si trasferisce da piccola nel villaggio di campagna in cui Kugisaki vive fino al trasferimento all'istituto di Tōkyō, e dopo aver legato con la bambina alle uniche scuole elementari della zona, scopre che Kugisaki detesta totalmente il villaggio; durante una conversazione, Kugisaki ammette che uno degli aspetti più fastidiosi del vivere in campagna è che tutti si conoscano eccessivamente bene, facendo intendere che il concetto di *privacy* è pressoché inesistente. Fumi inizialmente non capisce il motivo per cui ciò sia un aspetto negativo, ma narra di aver finalmente compreso il disagio che ciò comporta quando, in occasione del suo menarca, una signora anziana del vicinato giunge a casa sua con un piatto di riso e fagioli *azuki* 小豆 per festeggiare (fig.160): si tratta del *sekihan* 赤飯, un piatto tradizionale non più molto frequente, ma preparato in passato per celebrare eventi importanti come un diploma, un matrimonio o l'arrivo del primo ciclo. La motivazione non era sempre condivisa con tutti i membri della famiglia, tenuta "segreta" soprattutto nel caso delle mestruazioni agli uomini della casa,[56] ma come evidenziato dalla vicenda, nel villaggio di campagna tenere nascosta una notizia del genere si rivela impossibile, provocando disagio per la ragazza.

Come nel caso del *setsubun* 節分, i fagioli sono considerati avere proprietà magiche e sovrannaturali nel folklore,[57] motivo per cui sono scelti per questo tipo di festeggiamenti. La scena viene descritta sia nell'opera originale, sia nell'adattamento *anime*, anche se solo in quest'ultimo viene effettivamente ritratta la signora con il cibo in un'immagine statica e senza un volto preciso, mentre nel *manga* la scena è descritta testualmente ed accompagnata da un *koma* totalmente nero per fare spazio all'aspetto introspettivo del momento (fig.161). La vicenda è utile a contestualizzare il luogo in cui la scena si svolge, per rendere chiaro che si tratta di un evento raro e antiquato, lontano dall'esperienza media di un bambino che trascorre l'infanzia in città; allo stesso tempo, radica la serie e la società in essa ritratta in credenze folkloriche tipiche del Giappone, che per quanto rare costituiscono sempre un aspetto reale della società contemporanea (fig.162).

[56] SUGIYAMA LEBRA Takie, *Japanese Women: Constraint and Fulfillment*, University of Hawaii Press, 1985, p.72.
[57] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.295.



Figura 160. (Dall'alto in basso) Vicina di Fumi consegna il sekihan. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 43.



Figura 161. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Narrazione di Fumi riguardo al sekihan. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.15.



Figura 162. Piatto di sekihan. Immagine di kikkoman.co.jp.

3.6.4 Kokkuri-san

Il primo capitolo del volume 1 si apre con un'attività del club extracurricolare dell'occulto di cui Itadori fa parte alle scuole superiori; il protagonista e due compagni si cimentano nell'utilizzo di un "gioco" conosciuto *kokkuri-san* コックリさん, simile alle tavole ouija dall'alfabeto latino, per fare una domanda ironica sul preside del consiglio degli studenti. La scena comincia con un'atmosfera molto tesa (fig.163), con *koma* che si alternano tra gli sguardi preoccupati dei personaggi, per poi sfociare in un pannello il cui bordo inferiore supera i limiti della pagina. Questo momento spezza la tensione, rivelando al lettore la poca serietà della domanda, e i *balloon* del dialogo riflettono questa leggerezza: anziché essere rotondi (come per i dialoghi neutri) o dagli angoli più appuntiti (per le esclamazioni più forti) sono arrotondati e a forma di nuvola, accompagnati da un *font* più spesso e curvo per conferire un'aria poco seria e quasi infantile al momento. Nella pagina successiva (fig.164), per tre brevi *koma* vicini fra loro vengono mostrati i movimenti delle mani dei personaggi sulla tavola. Lo *screentone* scuro non ha un senso logico considerando che i personaggi si trovano a scuola in pieno giorno, ma l'ombra aumenta la tensione[58] aiutando il lettore a immergersi nella scena ed estraniarsi dal resto del contesto. Al momento della risposta tanto attesa, la parola ottenuta si rivela essere un termine divertente a cui i personaggi associano la persona in questione, rompendo la tensione completamente per la seconda volta e "tornando" nel mondo normale anche a livello visivo.

Analizzando i *koma* secondo la divisione proposta da Neil Cohn, che tiene conto non solo dei singoli pannelli ma soprattutto della loro relazione in quanto parte di una pagina,[59] il primo fa da *establisher* per impostare un'atmosfera seria, mentre l'inizio del "rito" ha il ruolo di *initial* che indica il primo passo di un'azione; il *peak* in cui la tensione raggiunge l'apice è costituito dagli ingrandimenti sulle mani, mentre il momento di *release* in cui l'evento perde la tensione accumulata si può individuare nella reazione dei personaggi. Il lettore percepisce un'alternanza fra serietà e comicità, che continua nella scena successiva in cui una delle partecipanti prosegue a spiegare delle vicende paranormali avvenute nel campo di atletica della scuola attribuite alla presenza di uno spirito.

Il "gioco" viene interpretato dai personaggi come tale, in maniera simile alla leggerezza con cui viene trattato al giorno d'oggi (fig.165). Nessuno dei personaggi, incluso Itadori, ha ancora avuto una reale esperienza con il sovrannaturale, ma tutti sembrano essere affascinati dal tipo di paranormale associato solitamente alle leggende metropolitane, prendendolo sul

[58] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., p.75.
[59] COHN, "Japanese Visual Language…", p.196.

serio ma allo stesso tempo senza privarsi di commenti spiritosi. La scena sembra quasi alludere al fatto che ciò che va oltre il mondo terreno visibile agli occhi non risiede in quel tipo di leggende metropolitane, ritratte come se esistessero solamente a scopo di intrattenimento, ma nel mondo del *jujutsu* a cui i personaggi saranno presto esposti, in cui ogni elemento sovrumano è pericoloso e mette a rischio la vita di chi lo vede.



Figura 163. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Itadori e il club dell'occulto con il gioco del kokkuri (parte 1). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.



Figura 164. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Itadori e il club dell'occulto con il gioco del kokkuri (parte 2). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

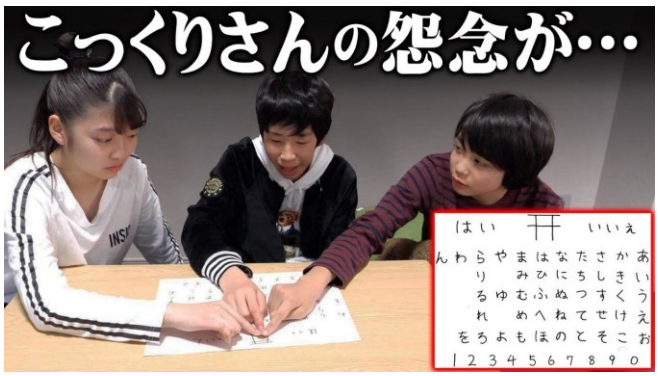


Figura 165. Ragazzi giapponesi con il gioco del kokkuri. Immagine di YouTube.

3.6.5 Hyakkiyagyō

Un altro esempio interessante che riprende i temi del folklore è al fulcro della battaglia che si apre e chiude nel volume 0. La tensione nella storia del volume autoconclusivo raggiunge l'apice nel momento in cui Getō fa ritorno temporaneamente all'istituto dopo dieci anni di assenza, per dichiarare guerra ai *jujutsushi* apparentemente senza un motivo specifico al di là della propria morale. All'inizio della dichiarazione di guerra, Getō afferma che terrà uno *hyakkiyagyō* 百鬼夜行 (tradotto in italiano con "processione demoniaca"): si tratta di un termine molto specifico, che non indica una processione qualsiasi ma quella che, secondo il folklore del periodo Heian, prevede la discesa per le strade di Kyōto di innumerevoli demoni nel cuore della notte;[60] la "processione" non va combattuta ma evitata a tutti i costi rimanendo in casa, poiché vedere e farsi vedere dai demoni mette a rischio la vita della persona. È quindi importante la previsione del giorno in cui l'evento avverrà, storicamente indicata dagli *onmyōji*.[61]

Il termine viene reinterpretato e utilizzato per riferirsi al rilascio da parte di Getō di migliaia di spiriti maledetti parte della propria tecnica (fig.166); l'idea dello *hyakkiyagyō* di Getō è simile nel concetto, includendo Kyōto nei luoghi in cui rilasciare i mostri, e anche in questo caso qualsiasi persona, *jujutsushi* o meno, mette a rischio la propria incolumità affrontando faccia a faccia le creature. L'equivalente moderno degli *onmyōji*, ossia i *jujutsushi*, sono gli unici in grado di potersi confrontare con gli spiriti. Lo *hyakkiyagyō* è un tema molto frequente nelle opere risalenti al periodo Heian[62] e premoderno, e visivamente, la processione raffigurata nel *manga* e nell'*anime* non differisce eccessivamente da quelle dell'arte giapponese storica (fig.167); non vi è tuttavia nessun riferimento diretto oltre all'aggregazione di varie creature mostruose, e quelle delle opere d'arte tendono a differire nelle loro caratteristiche per via della presenza di spiriti dalle sembianze umane e *tsukumogami*, assenti nel caso della serie.

Il concetto rimane quindi lo stesso, e anche se l'aspetto degli spiriti varia, il solo termine è abbastanza per far anticipare al resto dei personaggi così come al lettore di che cosa si tratta l'attacco, utilizzando un termine comune a cui il lettore *target* associa immediatamente un rito radicato nel folklore e ormai in disuso nelle zone urbane.

[60] FOSTER, *The Book of Yōkai…*, cit., p.44.
[61] *Ivi*, p.44.
[62] *Ivi*, p.46.

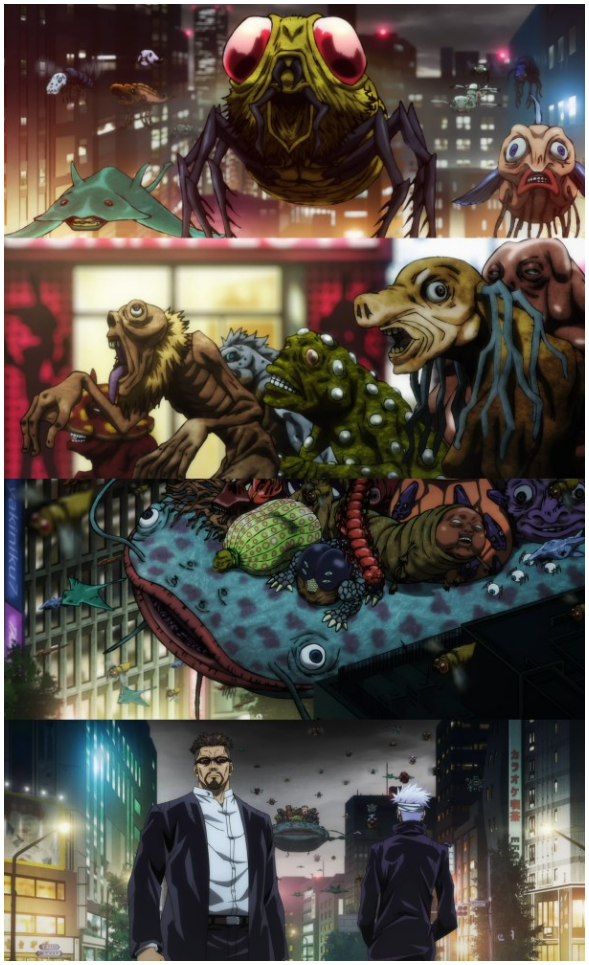


Figura 166. Fotogrammi della scena dello Hyakkiyagyō nelle strade di Tōkyō. *Jujutsu kaisen* 0, regia di Park Sunghoo, 2021.



Figura 167. Parte di raffigurazione di hyakkiyagyō, Itaya Keii Hironaga, inchiostro su rotolo di seta, XIX secolo, The British Museum.

3.7 Stile grafico

All'inizio del capitolo sono state presentate brevemente le caratteristiche stilistiche della serie, soprattutto dal punto di vista anatomico e del rapporto con il realismo. Un altro aspetto cruciale da considerare è però lo stile inteso come tratto, in senso puramente estetico: anche il livello

stesso di pulizia delle linee e la scelta degli strumenti per l'inchiostrazione sono determinanti nello stabilire l'aspetto di uno specifico stile di disegno.

Jujutsu kaisen è disegnato interamente in digitale, con inchiostrazione e *screentone* realizzati nel programma di disegno 2D "Clip Studio Paint";[63] Akutami è molto abile nel dare un aspetto "tradizionale" all'opera, rendendo l'inchiostrazione indistinguibile da quella fatta su carta. L'unico dettaglio che rende chiaro l'utilizzo di un software per inchiostrare è la presenza, a partire da circa due terzi della serie, di pannelli riutilizzati esattamente identici ma con un filtro per sfocare l'immagine, dedicati ai momenti di *flashback* che spesso fanno solamente da sfondo a ragionamenti o dialoghi fra i personaggi. Al di fuori di questo aspetto, il tratto dell'autore è generalmente abbastanza grezzo, e nei primi capitoli si può notare la tendenza di Akutami di optare per linee meno pulite e molto più tratteggiate rispetto alla media dei *manga shōnen*, indipendentemente dal grado di azione della scena. L'utilizzo di linee ancora più "sporche" e approssimative nei momenti di maggior emotività dei personaggi è una strategia utile per lasciare più spazio all'immaginazione del lettore e garantire maggior immedesimazione o empatia; nei casi di scene in movimento, come menzionato precedentemente, aiuta a simulare l'effetto della sfocatura della ripresa di una telecamera, dando un effetto più cinematografico alla scena. Lo stile di disegno può essere però sfruttato per enfatizzare la differenza fra le varie tipologie di personaggi; in questa sezione saranno analizzati vari casi, per prendere nota dei criteri con cui lo stile di disegno stesso viene modificato per assistere il contenuto delle immagini.

3.7.1 Stile per ritrarre il mostruoso

Per quanto riguarda il primo dei due utilizzi elencati, la differenza negli stili è enfatizzata in modo molto più chiaro nell'adattamento *anime*, in quanto il processo di animazione minimizza e pulisce le linee per i personaggi aprendo più possibilità per la resa di determinate figure e scene che richiedono un'altra atmosfera. Si può notare come tutti gli spiriti maledetti abbiano delle linee più spesse e irregolari, per differenziarli dall'ambiente circostante oltre che dai personaggi e dare loro maggior personalità (fig.168). Le linee sembrano spesso ricordare il tratto tipico dei pennelli per *shodō* 書道, e hanno una funzione molto utile a livello tematico: questo tipo di tratto è comune anche alle raffigurazioni degli *yōkai* dell'arte premoderna, e rappresentarli in questo modo aiuta a collocarli storicamente in una categoria separata rispetto

[63] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.20.

al resto del mondo visibile al lettore durante la serie. La scelta stilistica rende le creature mostruose ancora più distaccate e fuori posto nell'ambiente contemporaneo, ma anche in rapporto agli esseri umani. Lo stile delle linee più grezzo dà naturalmente una qualità instabile alle figure, anche a livello emotivo, appropriata per gli spiriti maledetti la cui esistenza deriva direttamente dai sentimenti negativi e incontrollati delle persone.

Un dettaglio interessante che approfondisce l'aspetto grafico è il mantenimento di questo stile di disegno anche per la resa del *juryoku*, che nell'*anime* si manifesta sotto forma di fiamme blu dai movimenti molto irregolari (fig.169), che sembrano avere vita propria rispetto al resto dell'animazione. Le fiamme blu sono una caratteristica di molte tecniche dei personaggi principali, e poiché il *juryoku* viene generato tramite la componente emotiva umana, la correlazione fra la resa dell'energia pura e degli spiriti maledetti rimane coerente fornendo una chiara idea del criterio con cui lo stile viene modificato. Analizzando questo aspetto ancora più in profondità, è possibile notare dei momenti all'interno della serie in cui anche i personaggi umani sono raffigurati graficamente in modo diverso in base alle situazioni. In scene di pesante angoscia e sofferenza, le linee che ritraggono i personaggi si fanno più stratificate e irregolari, rendendo il disegno stesso meno stabile con due finalità: oltre a riflettere lo stato emotivo precario del personaggio, la quantità di linee vicine tra loro costringe la mente del lettore a "scegliere" quali linee utilizzare per la propria interpretazione, avvicinandolo emotivamente al personaggio che osserva (fig.170).

L'esempio più diretto di stile grafico condiviso fra spiriti maledetti ed esseri umani è la scena dell'episodio 28 in cui Getō decide di disertare e stermina l'intero villaggio in cui era stato inviato in missione (fig.171, 172). Vi è un cambio drastico nello stile fra i momenti prima del massacro, in cui il personaggio non ha ancora preso la decisione finale e le linee sono ancora realizzate in maniera chiara e sottile, e il momento cruento che lo segue. In quest'ultimo, la violenza della scena è resa soltanto con dei fotogrammi che ritraggono il villaggio avvolto in fiamme blu, con il comparto sonoro che fa intendere in maniera inequivocabile ciò che sta accadendo, alternati a ingrandimenti che gradualmente rivelano il volto di Getō, completamente privo di emozione mentre osserva le conseguenze delle proprie azioni. Durante la scena, il tempo dedicato alla raffigurazione dello sfondo e di Getō si inverte gradualmente, dando sempre meno spazio all'ambiente circostante, man mano che viene sopraffatto dalla violenza di Getō e lo spettatore comprende interamente gli avvenimenti nella scena. Diversamente da quanto si potrebbe immaginare leggendo la versione in bianco e nero del *manga*, la scena è caratterizzata da una palette blu quasi monocromatica, per indicare l'utilizzo

del *juryoku* da parte del protagonista. Lo stile grafico dalle linee molto più spontanee e organiche ha quindi vari significati: *in primis*, riflette l'utilizzo del *juryoku* la cui resa è sin dall'inizio della serie realizzata nello stesso modo; il suo utilizzo implica però anche un momento di instabilità emotiva da parte del personaggio, trattandosi infatti della scelta che determina il corso del resto della sua vita; il tratto dinamico fa inoltre da contrasto con i fotogrammi statici che mostrano l'espressione del personaggio completamente vuota, per rendere graficamente il contrasto fra la rabbia e frustrazione e l'apatia che le sussegue nonappena Getō smette di vedere gli *hijutsushi* come esseri umani.



Figura 168. Spirito maledetto durante l'incidente di Shibuya. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 36.

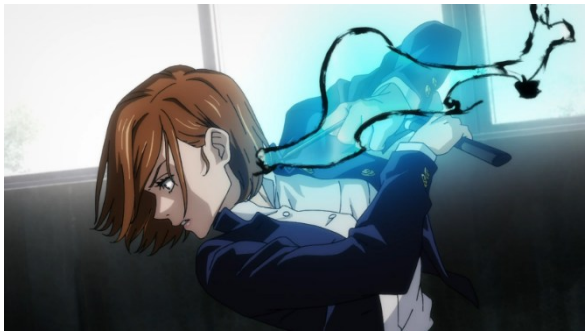


Figura 169. Juryoku rappresentato graficamente durante una tecnica. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 3.



Figura 170. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Cambio dello stile per rappresentare stati emotivi instabili. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.15.

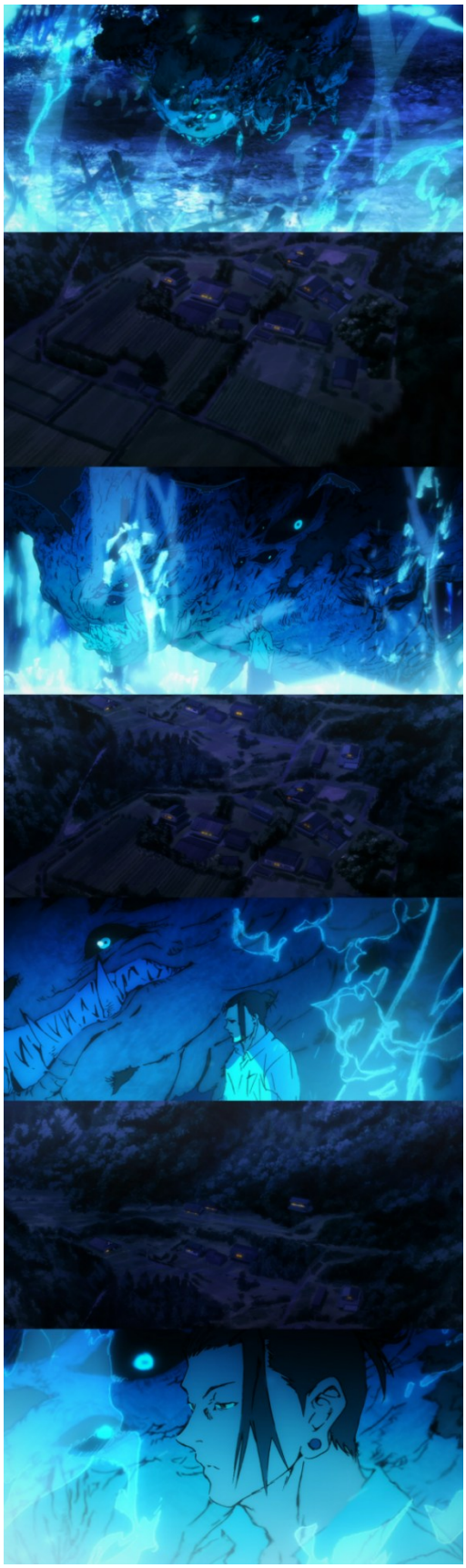


Figura 171. (Dall'alto in basso) Scena del villaggio (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.



Figura 172. (Dall'alto in basso) Scena del villaggio (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29.

3.8 Emulazione di opere d'arte giapponesi

Vi sono anche casi in cui lo stile e le pose dei personaggi sono scelti in modo tale da replicare dei movimenti artistici o delle opere d'arte realmente esistenti realizzate in Giappone prevalentemente a tema folklore. Come per le rappresentazioni religiose, queste raffigurazioni tendono a limitarsi a scene al di fuori della storia vera e propria, come materiale promozionale e altre illustrazioni realizzate separatamente. Una differenza importante è che mentre i rimandi religiosi conservano lo stile artistico di Akutami, in questo caso gran parte delle somiglianze risiede proprio nello stile grafico imitato appositamente per rendere chiari i riferimenti.

3.8.1 Emulazione di opere d'arte: periodo Heian

Per quanto riguarda l'emulazione di uno stile già esistente, un buon esempio è l'illustrazione presente nel video promozionale del volume 25. Quest'immagine non viene mai allegata in alcun modo ai capitoli del *manga* e non appare in nessun altro contesto, ma rappresenta comunque una scelta molto interessante e sicuramente intenzionale nelle sue qualità estetiche. Il volume 25 include la liberazione di Gojō dal sigillo e segna l'inizio del suo scontro con Sukuna, aprendo la battaglia più attesa e prolungata nella serie; viene pubblicizzata come la battaglia fra i *jujutsushi* "più forti": quello più forte della storia e quello più forte del presente. I video promozionali sono solitamente pubblicati esclusivamente in uscita dei *tankōbon* con montaggi di pannelli presenti nel *manga* uniti a fotografie o altre immagini di sfondo, ma in questo caso viene aggiunta un'illustrazione inedita che ritrae Sukuna in uno stile che non era stato utilizzato prima nell'opera originale (fig.173).

L'immagine richiama nell'estetica senza alcun dubbio le opere artistiche giapponesi storiche, e mostra la forma originale di Sukuna dalle dimensioni enormi, che impugna oltre al *kamutoke* già osservato il tridente, chiamato *hiten* 飛天; il periodo storico è intuibile prendendo nota degli abiti dei soldati, che ricordano quelli del periodo Heian. Sukuna viene raffigurato nel lato destro, mentre si avvicina minacciosamente verso i soldati che cercano di respingerlo, e l'esito della battaglia impari è già prevedibile dallo spettatore. Anche la prospettiva contribuisce a inquadrare l'immagine in un altro periodo storico, con una visuale dall'alto, quasi isometrica, tipica degli *emakimono* 絵巻物 prevalenti in Giappone a partire dal periodo Nara.[64] Sebbene l'illustrazione rappresenti l'antagonista durante il periodo medievale in cui era in vita, lo stile è più vicino a quello delle stampe del periodo Edo, soprattutto nell'espressione

[64] HU, *Frames of Anime…*, p.28.

facciale e nella resa dell'anatomia del personaggio. L'immagine è quasi priva di colori, ad esclusione delle fiamme rosse che si intravedono in basso a destra. Complessivamente, l'intento di quest'illustrazione è sicuramente di far immaginare allo spettatore la pericolosità del personaggio di Sukuna ai suoi tempi d'oro, e lo stile di disegno è funzionale all'obiettivo di richiamare alla mente dello spettatore un evento radicato nella storia antica. Il tratto simile alle stampe medievali riflette il periodo a cui la scena risale, ad eccezione dei dettagli nel viso di Sukuna più simili a quelli dell'arte premoderna, ed è utile a separare gli eventi della storia corrente con quelli passati segnandone il distacco anche a livello grafico. Il concetto di Sukuna come personaggio "più forte" storicamente, mostruoso e millenario, è quindi rinforzato dallo stile che viene contrapposto a quello moderno utilizzato per raffigurare l'avversario, il "più forte" dell'epoca moderna.



Figura 173. Illustrazione per il video promozionale del volume 25. Immagine di YouTube.

Durante la sequenza di apertura della seconda stagione incentrata sugli eventi dell'incidente di Shibuya, viene fatto nuovamente uso di stili grafici diversi dal solito per due momenti consecutivi in particolare (fig.174). La sequenza è prevalentemente scura con accenti di rosso e arancione, e per pochi momenti viene inquadrata una candela che fa luce su una superficie verticale con dei disegni; non è chiaro se si tratti di un muro o di qualche tipo di rotolo, ma i disegni stessi sono sicuramente la parte più interessante. Le immagini raffigurano chiaramente gli antagonisti prevalenti durante l'arco narrativo, a partire da Dagon e Jōgo con effetti di onde e fiamme per richiamare le loro abilità, per finire con Hanami e Mahito, il primo seduto su un loto in posizione meditativa, il secondo con due paia di braccia mentre si accinge a comporre

un *mudra*. Intorno a loro si intravedono vari piccoli spiriti maledetti che si muovono nella stessa direzione.

La posizione di Hanami sembra essere stata particolarmente influenzata dalle opere d'arte buddhiste, così come le molteplici braccia in posa di Mahito, ma il lato più rilevante nella sequenza è la scelta stilistica per la scena e le figure. La differenza fra il realismo della candela e la stilizzazione dei personaggi crea una situazione in cui lo spettatore può immedesimarsi nella persona che sta tenendo in mano l'oggetto, mantenendo una distanza con l'immagine e comprendendo che si tratta di un disegno "nel disegno", sebbene nella scena non vi siano figure umane o sfondi che permettano di capirne il contesto. Lo stile delle figure è molto diverso da quello con cui vengono realizzate nel resto della serie, molto più simile a quello dell'arte premoderna nelle curve, nella semplicità delle linee e nei tratti molto economici del viso, tipici delle opere sugli *yōkai*; anche le forme di cui si compongono onde e fiamme sono reminiscenti di opere di periodi passati. Una nota particolare è che proprio queste maledizioni di livello speciale, più simili nell'aspetto agli esseri umani, sono esenti dal trattamento grafico riservato agli spiriti maledetti, e vengono ritratte nell'*anime* con lo stesso tratto utilizzato per le persone; ciò aggiunge contrasto e distacco nel vederle in uno stile così graficamente diverso nell'*opening.* L'assenza di pannelli e divisioni fra le immagini ricorda le sequenze dipinte negli *emakimono* (fig.175), srotolati man mano che la storia veniva narrata per permettere di seguire l'ordine degli eventi;[65] la mancanza di luce nella scena contribuisce inoltre ad aumentare la tensione, portando lo spettatore a immaginare la presenza di altre parti mancanti.[66]

Oltre a dare un'aria inquietante agli spiriti maledetti raffigurati, lo stile di disegno è pensato per separarli completamente dal mondo a cui lo spettatore appartiene e dal mondo con cui si identifica all'interno della storia, ovvero quello degli esseri umani: l'universo della superstizione e degli spiriti è associato a un periodo storico lontano e ad un'estetica completamente diversa, che li raffigura in maniera ancora più mostruosa in confronto alla loro reale apparenza. Se nell'immagine che raffigura Sukuna l'anatomia rimane perlopiù umana ed è il contesto dei personaggi nello sfondo a costituire il fattore determinante per distinguere l'epoca storica ritratta (fig.176), l'aspetto estetico tipico delle raffigurazioni dei mostri è ciò che separa immediatamente lo spettatore dalle creature ritratte nel secondo caso.

[65] NOVIELLI, *Animerama…*, p.17.
[66] MATEU-MESTRE, *Framed Ink: Drawing…*, cit., p.19.



Figura 174. Fotogrammi della sigla iniziale (opening) degli episodi 30-47. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023.



Figura 175. Kitano Tenjin engi emaki, rotolo, tardo XIII secolo, The Metropolitan Museum of Art.



Figura 176. Komakurabe gyōkō ekotoba, rotolo, XIV secolo, Harvard Art Museums.

3.8.2 Emulazione di opere d'arte: Utagawa Kuniyoshi

Gli ultimi due casi presi in esame per quest'analisi sono tratti dalla sequenza di apertura negli episodi della recente terza stagione, tuttora in corso. La sequenza si distingue dalle precedenti stagioni per l'incredibile quantità di riferimenti ad opere d'arte celebri al suo interno, e fra queste ne spiccano due consecutive di particolare rilevanza per la ricerca. Le immagini sembrano essere leggermente tagliate e appaiono per pochi fotogrammi, motivo per cui non vi è certezza che si tratti delle illustrazioni intere; al termine della terza stagione saranno probabilmente rilasciati materiali aggiuntivi che permetteranno di confermare il contenuto delle immagini in tutti i loro dettagli. Nonostante la comparsa brevissima nella sequenza di apertura, è possibile affermare senza alcun dubbio si tratti delle rivisitazioni di due opere di Utagawa Kuniyoshi 歌川国芳, uno dei maggiori esponenti della scuola Utagawa del periodo Edo; egli trae ispirazione da Toyokuni 豊国 per le illustrazioni dinamiche a figura intera, e malgrado la sua abilità di destreggiarsi in una grande varietà di temi e generi, è particolarmente celebre per i suoi *musha-e* 武者絵, ossia le stampe che ritraggono figure eroiche.[67]

La prima rivisitazione (fig.177) è un chiaro rimando all'opera "Kashiwade no Hanoshi" 膳臣巴提使 (fig.178), parte della serie dedicata ai romanzi cinesi conosciuti in Giappone come *Suikoden* 水滸伝. La serie ritrae vari personaggi dediti all'autosacrificio e alla lotta contro il male, e l'opera originale raffigura il personaggio mentre attacca con la spada una tigre. Nella rivisitazione, si notano immediatamente tutti i tratti comuni all'originale, inclusa la composizione quasi identica, la presenza di una tigre nella stessa posizione, e l'eroe al centro munito di spada e dall'espressione concentrata realizzata con la minima quantità di tratti. L'immagine sostituisce il protagonista con Zen'in Maki 禪院真希, che durante l'arco coperto dalla terza stagione attraversa un periodo di crescita psicologica e caratteriale, in seguito alla perdita della sorella e al conseguente scontro con l'intero clan Zen'in per vendicarsi della tragedia. Il mostro che abbatte nel disegno non ricorda nessuna delle creature apparse nell'arco narrativo, ma visto il contesto si può dedurre che si tratti di una creatura mostruosa simbolica in sostituzione dello scontro con gli innumerevoli nemici da cui Maki esce vittoriosa.

[67] MASON, *History of Japanese Art*, p.288.



Figura 177. Zen'in Maki nella sigla iniziale (opening) degli episodi 48-49. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2025-2026.



Figura 178. Kashiwade no Hanoshi, Utagawa Kuniyoshi, stampa a matrice di legno, circa 1830, Museum of Fine Arts, Boston.

La seconda immagine (fig.179) è invece un riadattamento dell'opera "Il suicidio di Morozumi Masakiyo" 討ち死にする諸角豊後守昌清 (fig.180), che originariamente raffigura il personaggio mentre si accinge a posizionare la spada contro la propria bocca, vista l'imminente sconfitta annunciata dall'esplosione nel lato inferiore, che colpisce i suoi seguaci. Come per il primo caso, la stampa mostra l'uomo a figura intera in una scena molto dinamica, con raggi che simulano l'esplosione ai suoi piedi e una spada sospesa in aria dopo l'attacco. Tutti questi elementi vengono mantenuti nella riproduzione, in cui il protagonista è sostituito da Okkotsu, che però invece che puntare la spada contro sé stesso la conficca nella bestia sottostante che rimpiazza i caduti; le sembianze di quest'ultima non sono chiare, ma dalla forma della bocca e dei denti sembra trattarsi di qualche tipo di rettile mostruoso. Lo sfondo dell'illustrazione viene riempito dalla presenza del volto e delle mani dello spirito di Orimoto, che incorniciano il protagonista e bloccano la spada originariamente sospesa nell'aria. L'angolazione del volto di Orimoto e la posizione della sua mano ricordano una terza opera di Kuniyoshi, il famoso trittico "Takiyasha la strega e lo spettro scheletro" 善知安方忠義伝 (fig.181) e in particolare la sezione centrale: oltre a incorniciare il personaggio in primo piano, Orimoto emula nella storia

la funzione dello scheletro, apparendo improvvisamente e spaventando gli avversari con la propria grandezza e forza fisica. Come Maki, anche Okkotsu è protagonista di alcuni degli scontri più importanti dell'arco narrativo trattato durante la stagione, guadagnandosi una delle illustrazioni particolari della sequenza di apertura. È sicuramente curiosa la decisione di riprodurre questa stampa ma invertendo la direzione della spada: Okkotsu prova effettivamente a togliersi la vita nelle prime scene della storia, ma una volta entrato nell'istituto il suo carattere e il suo approccio alla vita cambiano drasticamente, fino a divenire opposti e portarlo all'autosacrificio nel momento più critico dell'ultima battaglia; la motivazione dietro alla selezione di questa specifica immagine anziché un'altra delle varie proposte di Kuniyoshi non è quindi molto chiara, ma un'ipotesi è che rifletta il carattere estremamente altruista e devoto alla causa del personaggio. Okkotsu si mostra più volte pronto all'autosacrificio se necessario a salvare le persone a lui care, prendendosi l'enorme rischio di replicare la tecnica di Kenjaku nell'ultimo arco della storia.

Anche per questa immagine vale la stessa analisi effettuata nel caso precedente in relazione alla presenza del mostro, non corrispondente ad alcuna creatura nella storia ma rappresentativo delle varie battaglie vinte dal personaggio. In entrambi i casi, si può notare una notevole desaturazione dei disegni rivisitati rispetto alle stampe originali; si tratta di una scelta insolita, ma allo stesso tempo la modifica mantiene le due illustrazioni in linea con il resto delle riproduzioni ritratte nella sequenza di apertura, tutte prevalentemente su toni grigi. La tematica dei personaggi eroici rimane intatta, e ad essa può essere aggiunta anche quella menzionata nel capitolo precedente relativa alla conquista del mostro, ossia lo *yōkai taiji*. Le immagini complessivamente ritraggono in maniera particolarmente eroica i due personaggi che nell'arco narrativo dello *shimetsu kaiyū* sono vincitori degli scontri più importanti e su più grande scala, e lo stile grafico contribuisce a rendere l'idea in maniera difficile da fraintendere.



Figura 179. Okkotsu Yūta nella sigla iniziale (opening) degli episodi 48-49. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2025-2026.



Figura 180. Il suicidio di Morozumi Masakiyo, Utagawa Kuniyoshi, stampa a matrice di legno, 1848-1849. Immagine di Wikimedia Commons.



Figura 181. Takiyasha la strega e lo spettro scheletro, Utagawa Kuniyoshi, trittico di stampe a matrice di legno, circa 1844, Victoria and Albert Museum.

3.9 Conclusioni

In questo capitolo sono stati analizzati i riferimenti a religione e folklore al di fuori del *character design*, per individuare le similitudini a livello di pose, colorazione e composizione, oltre che le raffigurazioni di elementi religiosi a scopo rituale o simbolico, e le decisioni che portano a cambi stilistici di tipo grafico. È stata presentata l'analisi di varie scene che dimostra come uno stesso motivo simbolico possa essere utilizzato in una gran varietà di modi, per offrire atmosfere e significati molto diversi fra loro grazie al contributo degli altri aspetti visuali e testuali che compongono il *manga*. È stato possibile confermare che i criteri per l'utilizzo di elementi sovrannaturali tendono ad essere gli stessi secondo cui vengono scelti per i *design* di personaggi e creature: i riferimenti al buddhismo e allo shintō sono spesso simbolo di elevazione spirituale dei personaggi, e marcano gli avvenimenti più significativi nella storia; i riferimenti al cristianesimo sono nuovamente utilizzati per estraniare i personaggi protagonisti delle scene, o creare una separazione netta con il resto dell'ambientazione; il folklore viene ancora una volta conservato per raffigurare degli elementi minacciosi, ma di basso livello in comparazione al resto dei pericoli del mondo invisibile del *jujutsu*; anche in questo caso Orimoto rappresenta l'unica eccezione, rimanendo coerente nella sua diversità rispetto alle raffigurazioni degli altri personaggi principali.

I riti raffigurati nella serie sono accurati considerando i corrispettivi attualmente praticati in Giappone, e aiutano il lettore ad immedesimarsi maggiormente nell'ambientazione, come se la vicenda trattasse del mondo reale ma con un lato visibile solo tramite gli occhi dei personaggi. I riti non associati alla religione sono interpretati più come un gioco, una fonte di intrattenimento per i personaggi da cui il lettore può trarre dei momenti che lo divertono. Lo stile grafico viene modificato e reso più instabile per rappresentare dei concetti legati all'aspetto umano dell'emotività, oppure nei casi delle illustrazioni realizzate separatamente, per emulare immagini che conferiscono potenza e grandezza ai personaggi in esse ritratti. In altri casi, lo stile estetico diviene uno strumento per avvicinare il lettore-spettatore ai personaggi protagonisti e distanziarlo dalle creature antagoniste sia a livello concettuale che visivo, collegando emotività e superstizione al mondo degli spiriti maledetti da contrapporre alla razionalità del tratto pulito riservato agli esseri umani.

Come per il *character design*, il simbolismo religioso utilizzato nella serie è pensato per essere compreso ed elaborato dal lettore per poter essere efficace; soprattutto nel caso di simbolismo tramite pose e azioni, la mancanza di familiarità con gli elementi da cui prende spunto può rendere la lettura e la visione più superficiali; si tratta tuttavia di utilizzi molto

difficili da trascurare per il lettore autoctono, in quanto elementi immediatamente riconoscibili che ha quasi sicuramente già incontrato nella propria vita quotidiana. I rimandi sono quindi generalmente più diretti e non vi è una specifica distinzione fra riferimenti ovvi e più velati come nel caso dei *character design*, in quanto l'impostazione dell'atmosfera è fondamentale per la buona riuscita di una scena. La libertà creativa che un autore può prendere per composizione e stile non ha limiti, ma affinché il messaggio degli avvenimenti sia correttamente trasmesso, è ideale evitare di rendere il simbolismo eccessivamente difficile da comprendere in modo che la componente emotiva sia percepibile nella sua interezza.

I pannelli sono quindi nient'altro che un altro tipo di "parole", insieme al testo, che compongono la "grammatica" del "linguaggio" del *manga*,[68] e possiedono la stessa importanza di tutti gli altri aspetti che una volta uniti permettono la creazione di una storia con questo mezzo. Vi è inoltre una prevalenza di pannelli di tipo *mono* e *micro* nelle scene con riferimenti religiosi che cercano di elevare il personaggio o approfondirne la psiche: le inquadrature si concentrano sul singolo personaggio o su un suo particolare[69] senza curarsi particolarmente della reazione di chi sta assistendo alla scena, distaccandolo completamente dal resto del mondo e fermando il tempo anche agli occhi del lettore-spettatore. Dal punto di vista testuale, le onomatopee sembrano non avere un ruolo prevalente in questo tipo di scene, poiché queste tendono ad essere accompagnate da un andamento lento e silenzioso; le onomatopee rimangono però graficamente molto importanti nelle scene d'azione (non analizzate in questo elaborato) per aiutare a simulare anche il resto dei sensi con l'aiuto delle linee di movimento.[70]

L'utilizzo di immagini è alla base della pratica buddhista[71] e Akutami si dimostra molto abile nel maneggiarle, conservando i riferimenti per alcuni specifici momenti che li richiedono o per illustrazioni particolarmente rappresentative, così come i direttori degli adattamenti riescono a contribuire da questo punto di vista senza abusare di queste tecniche, in modo da poter sempre valorizzare le scene che più ne giovano senza che queste perdano di valore.

[68] COHN, "Japanese Visual Language…", p.187.
[69] *Ivi*, p.13.
[70] MCCLOUD, *Understanding Comics…*, cit., p.89.
[71] DUSENBURY (a cura di), *Color in Ancient…*, p.193.

Capitolo 4: Analisi di contesto sociologico e temi filosofici

4.1 Introduzione

Nei capitoli precedenti sono stati presi in esame tutti gli aspetti principali correlati all'arte di *Jujutsu kaisen* che ricordano in maniera più o meno evidente la sfera religiosa e il folklore. Sebbene sia interessante effettuare un'analisi dell'opera dal punto di vista puramente visivo, è indispensabile contestualizzarla all'interno dell'aspetto storico-sociale in cui essa è inserita, oltre che al periodo storico in cui la serie è stata scritta dall'autore. Come menzionato anche nella sezione introduttiva dell'elaborato, anche se le intenzioni dell'autore non sono mai state apertamente condivise, scrivere un'opera senza che questa sia influenzata anche solo in minima parte dal contesto culturale, sociale e storico che determina i valori dell'autore è particolarmente difficile, quasi impossibile. Una particolarità di *Jujutsu kaisen* è la scelta di ambientare la storia nel Giappone realmente esistito, senza variarne in alcun modo la situazione politica o gli avvenimenti storici principali, e mantenerla dall'inizio alla fine all'interno dei confini del Giappone contemporaneo. Le informazioni storiche che variano rispetto alla realtà sono incluse solo come aggiunte e *flashback*, ma non portano alcune modifiche al mondo "normale", permettendo all'autore di raffigurare senza problemi luoghi celebri e città conosciute da qualsiasi lettore. I personaggi, ad esclusione di pochi, sono adolescenti la cui crescita è avvenuta in contesti simili a quelli dei lettori, che possono quindi immedesimarsi in essi aggiungendo al contempo la componente fantastica del *jujutsu*. Sebbene le arti occulte e gli spiriti maledetti siano ovviamente degli elementi di finzione con cui il lettore medio non ha esperienza, è interessante osservare proprio il collocamento di queste arti all'interno di un contesto in apparenza identico a quello reale. Secondo Sarkar, gli *anime* come mezzo di espressione culturale usano da tempo influenze stilistiche originarie della spettralità medievale e del folklore,[1] e come è stato potuto confermare nel capitolo dedicato all'analisi dei *design*, anche questa serie ne fa uso per rendere la propria estetica unica e riconoscibile, ma è utile osservare l'unificazione di questo aspetto con lo stile e i temi più "maturi" e realistici che caratterizzano la serie.

In questo ultimo capitolo verranno presi in esame vari aspetti del pensiero filosofico e spirituale all'interno della serie per osservare in maniera più completa il modo in cui questa

[1] SARKAR, "Modern Anxieties…", p.3.

caratteristica fantastica viene assimilata in una cultura che è uguale in ogni altro aspetto. Sarà innanzitutto preso in considerazione l'approccio dei personaggi alla spiritualità, prima a livello individuale nelle loro pratiche di riti tradizionali e nel modo in cui interpretano la propria natura di *jujutsushi*, e successivamente in senso più ampio relativo all'interpretazione del *jujutsu* stesso e della sua correlazione con la natura oltre che la sua collocazione nella storia del Giappone; una seconda sezione sarà dedicata alla rappresentazione delle religioni e dei culti, prendendo in considerazione i modi in cui sono presentati diverse istituzioni "religiose" come Banseikyō, il culto gestito da Getō e l'istituto di Tōkyō; in seguito, verrà preso in esame il tema della circolarità e del "ritorno", per osservare come questa dinamica tipica delle religioni dell'Asia si rifletta sull'andamento della storia; infine, l'ultima sezione sarà dedicata alla tematica del "mostro", inteso come elemento altro e innaturale, per osservare come i vari personaggi presenti della storia si relazionano con il sovrannaturale, oltre che fra di loro e con le altre nazioni.

4.2 Una premessa su modernizzazione e secolarizzazione

È necessario, prima delle analisi, fare una premessa: non è possibile sintetizzare in brevi paragrafi la situazione sociale del Giappone riguardo alla concezione della religione e della spiritualità, né tantomeno fare affermazioni nitide e universali riguardo alla "secolarizzazione" del Giappone: in un contesto tanto riduttivo, vi è il rischio di applicare il termine di origini europee come se si trattasse di un concetto universalmente applicabile, che implica che la cosiddetta "occidentalizzazione" del Giappone lo renda adatto ad essere descritto con tali termini, oppure dall'altro lato di enfatizzare eccessivamente l'unicità del caso giapponese sfociando nell'estremo opposto.[2] Se a livello visivo era possibile fare una distinzione fra "antico" e "moderno" intesi come stili grafici opposti appartenenti a due periodi storici totalmente separati, il discorso relativo a "tradizione" e "modernizzazione" a livello sociale per analizzare la situazione contemporanea si fa più complicato ed è necessario utilizzare la terminologia con maggior criterio.

Lo stesso termine "modernizzazione" è stato creato sulla base dell'opinione di poter dare una definizione universale di "moderno", in un tentativo di etichettare tutto ciò che viene

[2] Jan SWYNGEDOUW, "Secularization in a Japanese Context", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol.3, No.4, 1976, p.285.

considerato tale,[3] ma i continui dibattiti sull'argomento rendono chiaro che per ogni caso è necessario pensare al termine con sfumature di significato diverse.
L'idea di "secolarizzazione", invece, nasce per indicare il progressivo allontanamento dall'istituzione della chiesa nell'Europa rinascimentale rispetto al cristianesimo,[4] evento che ovviamente non è applicabile allo stesso modo nel panorama giapponese, nemmeno sostituendo il cristianesimo con le religioni più diffuse sul territorio. Alcuni studiosi come (?) affermano che anche il concetto di "secolare" non è universale, bensì plasmato dallo Stato e dalla cultura in questione:[5] i concetti di "religioso" e "secolare" introdotti in Giappone nel periodo Meiji non sono solamente termini imposti dall'"Occidente", ma una reinterpretazione di concetti premoderni che li rende adatti alle nuove categorie.[6] La pratica e la diffusione su vasta scala dello shintō non sono mai andate perse in seguito alla "modernizzazione" del Giappone, e va inoltre ricordato che successivamente al periodo Meiji lo shintō non viene nemmeno considerato una religione vera e propria, quanto uno stile di vita, e quindi una tradizione.[7] Il dibattito sullo stato più o meno secolare del Giappone è da vari decenni ancora aperto, e sebbene studiosi come Reischauer e Jansen avessero affermato ancora negli anni Settanta che il Giappone fosse in uno stadio di secolarizzazione avanzato, sostenendo che la religione svolgesse ormai solo un ruolo marginale, sono state varie le critiche[8] e ad oggi non è stato possibile raggiungere un consenso su questo tema.

La differenza fra i termini "modernizzazione" e "secolarizzazione", che sembrano condividere molte caratteristiche nella loro applicazione, risiede nella risposta emotiva che essi forniscono: mentre la modernizzazione ha connotazioni positive, la secolarizzazione tende ad essere vista negativamente,[9] come un abbandono di valori più che l'acquisizione di qualcosa di nuovo e "migliore". Le analisi in questo capitolo si limiteranno ad osservare il pensiero filosofico e religioso insieme alla componente di folklore della serie per valutare il modo in cui esse sono integrate nel *manga* e quale interpretazione viene fatta di esse nel contesto fittizio contemporaneo. Saranno fatte associazioni con alcune tendenze particolarmente diffuse in

[3] Max EGER, "'Modernization' and 'Secularization' in Japan: A Polemical Essay", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 7, No. 1, 1980, p.7.
[4] SWYNGEDOUW, "Secularization in a Japanese Context", p.8.
[5] Aike P. ROTS, Mark TEEUWEN, "Introduction: Formations of the Secular in Japan", *Japan Review*, No. 30, 2017, p.4.
[6] ROTS, TEEUWEN, "Introduction: Formations of…", p.15.
[7] SWYNGEDOUW, "Secularization in a Japanese Context", p.13-14.
[8] ROTS, TEEUWEN, "Introduction: Formations of…", p.9.
[9] SWYNGEDOUW, "Secularization in a Japanese Context", p.9.

Giappone, ma non sarà presa una posizione riguardo allo stato del Paese in quanto "moderno" o "secolare" nel mondo reale.

4.3 Religione e spiritualità dal punto di vista del jujutsu

Viste le somiglianze con le religioni a livello visivo, saranno innanzitutto osservati più nel dettaglio i punti di vista all'interno del mondo del *jujutsu* relativi a religione e spiritualità. Questa sezione sarà costituita da una prima parte focalizzata sul modo in cui i personaggi interiorizzano il *jujutsu* e la loro attività come parte dell'istituto, seguita dagli atteggiamenti riguardanti riti e pratiche tradizionali, per osservare eventuali differenze fra la percezione delle arti occulte e dei rituali religiosi comunemente svolti. Successivamente, sarà visto più nel dettaglio il modo in cui il *jujutsu* viene interpretato all'interno della sfera scientifica e quella religiosa, per osservare l'atteggiamento nei personaggi nei confronti degli elementi sovrannaturali in contrapposizione a scienza e religione. Sarà considerato nuovamente anche l'aspetto fisico e geografico delle aree in cui si svolgono le vicende della storia, osservando il valore della natura in relazione al *jujutsu* e ai principi religiosi a cui esso fa riferimento nelle proprie basi. Infine, sarà aperta una parentesi anche circa il metodo con cui le arti occulte sono integrate nella storia giapponese per giustificare la loro esistenza all'interno del mondo della serie.

4.3.1 Spiritualità individuale: dovere e chiamata

Una caratteristica che risalta nel protagonista ma è rintracciabile anche nel resto dei personaggi principali è il senso di dovere che li spinge a continuare il loro percorso come *jujutsushi* nonostante le sempre più gravi tragedie che colpiscono loro e le persone che li circondano. Uno dei conflitti interiori che ostacolano la strada del protagonista è la percezione delle proprie azioni e delle conseguenze che queste hanno in modo tangibile sul mondo, che lo portano ad interrogarsi più volte sul senso dei suoi sforzi quando ogni tentativo di risolvere dei problemi sembra portarne solo altri più insormontabili. Il dilemma è causato dal fatto che i *jujutsushi* nascono naturalmente con la capacità di entrare in contatto con il mondo dell'occulto, rendendosene conto durante l'infanzia e non potendo in alcun modo "rifiutare" la propria abilità se non ignorandola. La consapevolezza di essere diversi dagli altri li spinge a sentirsi

responsabili per l'esistenza degli spiriti maledetti che popolano il Giappone, portandoli in vari casi a perseguire la carriera di *jujutsushi* in preda al senso di colpa, anche contro le proprie volontà. La chiamata a cui sono soggetti i personaggi è somigliante sotto questi aspetti alla tipica "chiamata sciamanica", simile a quella delle *miko* che consiste in sensazioni improvvise come sogni o possessione, che la rendono consapevole di essere stata scelta,[10] anche se manca la componente fondamentale della possessione; la persona in grado di vedere gli spiriti non può infatti entrare in contatto con un'entità superiore, né fare da mediatore per essa, ma l'improvvisa capacità di non solo interagire con gli spiriti maledetti ma anche utilizzare la propria energia in maniera simile a loro rende l'individuo intrinsecamente diverso da chiunque altro, costringendolo a scegliere se dedicare la propria vita alla causa degli esorcismi o se ignorare consapevolmente un male che affligge tutta la popolazione del luogo in cui vive, per cui pochi altri sono in grado di battersi.

La scelta di apprendere le arti occulte obbliga inoltre la persona a staccarsi fisicamente dalla vita quotidiana vissuta fino a quel momento, per trasferirsi per la durata della propria adolescenza (e probabilmente a lungo termine) in una zona desolata nella periferia della capitale. Il protagonista sembra inizialmente inserirsi in questo contesto in via eccezionale e volontaria, tramite l'ingerimento del dito di Sukuna, ma più la storia avanza, più Itadori si rende conto di non essere altro che un "ingranaggio" all'interno del sistema, con un ruolo a lui già assegnato; il lettore raggiunge invece questa consapevolezza quando durante un momento di perdita di conoscenza, un *flashback* rivela che la madre è in realtà Kenjaku stesso, entrato in possesso del suo corpo proprio per generare una persona in grado di fare da "contenitore" per un'entità come Sukuna nella sua missione per creare un nuovo essere superiore. La scelta apparentemente conscia di Itadori in apertura della storia si riduce quindi a una piccola variabile, che non modifica in realtà il corso degli eventi in maniera sostanziale: la natura di Itadori è già decisa sin da prima della sua nascita, e le sue scelte nella battaglia contro gli avversari non sono altro che delle conseguenze del suo essere naturalmente "speciale". I *manga shōnen*, sebbene focalizzati sugli scontri fisici, affrontano a volte anche questo genere di tematiche. Itou Gou prende in uno studio Dragon Ball e Naruto come esempi contrastanti, in cui il primo pone l'attenzione sugli scontri ed è scarno a livello di contenuti relativi a morale interna o crucci del protagonista, mentre il secondo ha molti più casi di dilemmi interiori,

[10] RAVERI, *Il pensiero giapponese classico*, p.39.

autoriflessione, o problemi legati all'identità.[11] *Jujutsu kaisen* somiglia in questo aspetto sicuramente di più al secondo caso.

La struttura della crescita emotiva dei personaggi in rapporto alla crescente scala degli ostacoli che si presentano nella trama è un tratto tipico del genere *sekai-kei* 世界系, in cui le difficoltà che i protagonisti affrontano a livello emotivo e fra loro si sincronizzano al destino del resto del mondo:[12] quello che comincia come un dilemma interiore del protagonista si ingrandisce fino a determinare il destino dell'intero Giappone e, di conseguenza, del mondo di cui fa parte. Le lotte interiori di cui il *jujutsu* è al fulcro, con cui i personaggi forgiano la propria identità, non sono quindi fini a loro stesse ma rappresentano anche un cambio di rotta nell'andamento del mondo, che per la prima volta grazie al cambio generazionale guidato in una nuova direzione porta a delle nuove risoluzioni che modificano per sempre lo stato del mondo.

4.3.2 Riti e pratiche tradizionali

Come dimostrato nel capitolo precedente, i personaggi all'interno della serie non sono affatto estranei ai riti tradizionali e di origine religiosa attualmente ancora comuni in Giappone, ma anzi vi partecipano attivamente. Una scena particolarmente significativa è quella già presentata nel capitolo precedente (fig.155), ossia la pagina che ritrae Fushiguro in visita alla tomba della propria famiglia. Fushiguro è accompagnato da Ieiri Shōko 家入硝子, la "dottoressa" dell'istituto che si occupa di curare gli studenti feriti oltre a effettuare visite, autopsie e procedure *post-mortem*. Il dialogo nella scena è sostenuto principalmente da Ieiri, per rompere il silenzio pesante del momento, ed è interessante per individuare la percezione che i *jujutsushi* hanno riguardo all'aldilà: Ieiri afferma che occuparsi della sorella di Fushiguro per prepararla alla cremazione è stata un'azione che, se non altro, permetterà a Tsumiki di essere "bella e in ordine" (*kirei ni* 綺麗に) nell'*anoyo*; il personaggio continua dicendo che lo sarebbe stato meglio affidarle anche il corpo di Getō, commento che nasce dal fatto che la mancata cremazione di Getō costituisce l'elemento scatenante di tutto il resto degli intrecci della trama, in quanto la capacità di Kenjaku di impossessarsi del corpo altrui è la causa diretta del sigillo

[11] ITOU, "Particularities of Boys' *Manga*…", p.118.
[12] Paul ROQUET, "A Blue Cat on the Galactic Railroad: *Anime* and Cosmic Subjectivity", *Representations*, Vol. 128, No. 1, 2014, p.128.

di Gojō, oltre che dell'inizio dello *shimetsu kaiyū* e della scomparsa di Tengen. Una volta che Ieiri si rende conto di aver parlato con sé stessa ad alta voce, chiude bruscamente l'argomento dicendo "Beh, non che io creda nell'aldilà o cose del genere" (*Maa betsu ni anoyo nante shinjitenai kedo* まあ別に彼の世なんて信じてないけど). Il pensiero del personaggio fa una totale inversione, che a livello logico contraddice ogni sua preoccupazione riguardo alla gestione di una salma e al "viaggio" di quella persona nell'aldilà: vi è una dualità all'interno del personaggio, che da un lato ritiene importante trattare un corpo in maniera "appropriata" per permettere all'anima di effettuare il viaggio in maniera pacifica, ma questa convinzione dall'altro lato non ha alcun fondamento religioso, in quanto le parole di Ieri fanno intendere che non è credente.

La prospettiva di Ieiri è in generale condivisa da tutti i personaggi della storia, e rispecchia il loro approccio a queste tematiche. Il dovere morale di cremare un corpo per assicurarsi la pacificazione dell'anima non è quindi associato ad una religione in particolare, ma a un sentimento individuale forse più affine all'importanza del rispetto nei confronti dei defunti visibile già nel folklore in relazione agli spiriti, oltre che all'utilità della pratica. È a questo proposito opportuno sottolineare che il buddhismo, che durante il periodo Tokugawa ha affrontato un periodo di decadimento significativo, ha ricevuto al tempo le critiche di confuciani, protestanti e in generale il panorama religioso del periodo;[13] il suo ritorno è dovuto alla spinta per evidenziare la sua "utilità", più che l'aspetto spirituale o i diritti civili dei credenti.[14] Si può affermare che nel caso del *jujutsu* la sua rilevanza ha le stesse motivazioni: anche se viene fatta qualche considerazione in merito all'aspetto spirituale, la pratica della cremazione viene implementata per i benefici che ne vengono tratti a livello pratico, più che per un accostamento al valore spirituale del rito. Nessuno dei personaggi all'interno della storia si mostra in alcun modo interessato alle pratiche religiose per l'origine di esse, e sebbene la cremazione sia una pratica diffusa in Giappone soprattutto grazie al buddhismo, viene stabilito già nella parte iniziale della storia che essa costituisce l'unico modo per disfarsi del corpo di un *jujutsushi*: ciò non è diverso dal trattamento riservato agli spiriti maledetti, che una volta esorcizzati svaniscono polverizzandosi. Nonostante la mancanza di religiosità nelle azioni dei personaggi, quindi, la componente fisica è direttamente correlata all'aspetto spirituale e la gestione del corpo ha effetti diretti sullo spirito della persona dopo la morte.

[13] EGER, "'Modernization' and 'Secularization'…", p.310.
[14] *Ivi*, p.315.

Il rapporto fra anima e corpo anche al di fuori del tema della cremazione è spesso analizzato all'interno del *manga*, soprattutto in relazione alle tecniche di Mahito e Kenjaku, che alterano in maniera irreversibile lo stato fisico di un essere umano e li portano a interrogarsi sulla natura dell'anima in relazione alla componente fisica: durante la serie viene esposta la teoria di Mahito, personaggio la cui tecnica si concentra proprio sulla "forma dell'anima", che sostiene che non sarebbe il corpo a contenere l'anima, quanto quest'ultima a conferire al corpo la forma che possiede. La possibilità di maneggiare fisicamente un concetto come l'anima e renderlo quindi un elemento tangibile come tutti gli altri porta Mahito ad avere una visione particolarmente nichilista della natura dell'uomo, considerando questo privo di un cuore dal punto di vista spirituale e privando di significato qualsiasi azione da egli compiuta. Questa teoria è spesso dibattuta con i *jujutsushi* con cui combatte e i pochi esseri umani con cui interagisce, che si mostrano solitamente in disaccordo e danno invece un peso molto diverso al valore della propria anima così come quella altrui.

La presenza dell'anima non limitata al cervello ma estesa a tutto il corpo è tipica del pensiero giapponese relativo all'aldilà, opposta alla convinzione di Paesi europei ed egemoni secondo cui questa si troverebbe solamente nel cervello, lasciando il resto del corpo "vuoto" dopo la morte; questa credenza è data per scontata nell'universo della serie, ed è proprio grazie ad essa che possono essere integrate nella storia tecniche come quella di Kenjaku. Il trapianto di cervello ad opera del personaggio, in questo contesto, non solo risulta ancora più grottesco e socialmente inaccettabile, ma rende credibili dei rari momenti in cui il corpo umano si ribella allo spirito o alla tecnica che lo possiede. Il cervello rappresenta però allo stesso tempo un'altra parte importante tramite cui si cerca di "razionalizzare" il *jujutsu*: la capacità di vedere maledizioni ed esercitare tecniche viene confermata essere totalmente dipendente dalla componente neurologica della persona, e non spirituale. Così come Junpei riceve l'abilità di utilizzare una tecnica dopo che il proprio cervello viene modificato da Mahito, la popolazione giapponese che si trova improvvisamente in grado di utilizzare il *jujutsu* subisce lo stesso processo ad opera di Kenjaku all'inizio dello *shimetsu kaiyū*. Vi è quindi una serie di contraddizioni a livello filosofico, che risultano coerenti fra loro all'interno della storia ma fanno comunque sorgere il dubbio su dove sia possibile tracciare una linea fra *jujutsu* e religione, non del tutto chiara.

4.3.3 Razionale e irrazionale

È interessante anche l'interpretazione delle stesse tecniche da parte dei personaggi che le utilizzano. La serie ha la fama di essere particolarmente difficile da seguire per via delle innumerevoli spiegazioni di tecniche e regole, che diventano più complesse man mano che la storia prosegue; la particolarità di esse è la loro qualità spesso matematica o pseudo-scientifica, che le rende particolarmente poco accessibili al lettore che segue la serie a livello superficiale o senza particolare interesse a tenere traccia di tutti i loro funzionamenti. I fondamenti stessi del *jujutsu* sono sin da subito esemplificati tramite concetti matematici, per i quali l'autore stesso ha consultato degli specialisti in modo da poter esporre i principi in maniera appropriata;[15] gran parte degli scontri è inoltre caratterizzata dai calcoli dei personaggi per prevedere le mosse dell'avversario o anticipare l'efficacia delle proprie. Ciò è evidentemente in antitesi con la componente folklorica delle arti occulte, basata su arti invisibili, sull'immaginario popolare degli spiriti e sulle creature mostruose collegate a mitologia e immaginazione. Le regole del *jujutsu* sono rigide e il funzionamento del *juryoku* è un concetto a cui non è possibile transigere, ma la componente visiva di quest'arte e degli spiriti maledetti si fonda su principi nati prima che la "ragione" dell'uomo potesse spiegare i fenomeni del mondo in maniera meno soggettiva. Il *jujutsu* è quindi un insieme di tecniche ed entità "irrazionali", visto in maniera totalmente "razionale" da chi ne ha familiarità. Nessuno dei personaggi *jujutsushi* descrive la propria tecnica come qualcosa di spirituale o sovrannaturale, e anzi viene menzionato come, nel periodo in cui il *jujutsu* veniva diffuso da Tengen, il buddhismo fosse una corrente ad esso opposta. Tuttavia, come è stato possibile dedurre a seguito delle analisi svolte nei capitoli precedenti, molti aspetti del *jujutsu* sono direttamente tratti proprio da correnti buddhiste, tra cui in particolare il buddhismo esoterico shingon e quello zen; malgrado il controsenso, la serie cerca comunque di contrapporre le arti occulte alle religioni come se le due cose fossero totalmente inconciliabili, cercando di evidenziare le proprietà "razionali" del *jujutsu* malgrado le ovvie somiglianze.

Un aspetto su cui vale la pena indagare è anche la terminologia utilizzata per riferirsi al mondo delle arti occulte. Gli spiriti maledetti che popolano il mondo invisibile sono curiosamente chiamati col termine *noroi* o più curiosamente *jurei*, composto dai *kanji* di "maledizione" 呪 e "spirito" 霊. La scelta di una parola contenente il termine *rei* 霊 è utile per

[15] *Cfr.* AKUTAMI Gege, "*Jujutsu kaisen*", Vol. 14, Shūeisha, 2024, p.106.
芥見下々、「呪術廻戦」、14 巻、集英社、2024 年、p.106.

contestualizzare il punto di vista da cui questi spiriti sono presentati: i termini giapponesi non in *katakana* カタカナ per riferirsi a concetti relativi alla spiritualità sono diminuiti nell'uso in maniera drastica successivamente all'attacco terroristico ad opera del gruppo religioso Aum Shinrikyō, avvenuto il 20 marzo 1995.[16] L'opinione pubblica riguardo alla religione è crollata in seguito al tragico avvenimento, portando molti fra coloro che erano ancora interessati ad aspetti religiosi a distaccarsene tramite la terminologia utilizzata: l'uso di termini stranieri "occidentali" come *supirichuariti* スピリチュアリティ è stato adottato in particolar modo dagli studiosi, per sostituire termini contenenti *rei*, in modo da presentare in maniera più "razionale" e laicizzata dei concetti appartenenti alla terminologia autoctona, contrapponendoli ai termini giapponesi che invece evocavano l'immaginario legato agli spiriti in modo più immediato per la mancanza di barriera linguistica.[17] Le maledizioni mantengono quindi il nome con cui erano identificate in passato, e nonostante il cambio di prospettiva in materia religiosa, il termine non viene aggiornato lasciando agli spiriti un'aria antica e di mistero. In modo ancora più interessante, nonostante sia mostrata in maniera evidente la correlazione tra maledizioni e *yōkai*, quest'ultimo termine non viene mai utilizzato da alcuno dei personaggi *jujutsushi* per riferirsi agli spiriti: l'unico caso in cui ciò avviene è quello in cui Kenjaku entra in contatto col governo americano per renderlo consapevole della presenza delle maledizioni. *Yōkai* è quindi un termine generalmente considerato incorretto, utilizzato esclusivamente per rendere più "digeribile" il concetto a persone straniere che non hanno alcuna familiarità con gli spiriti.

Per contestualizzare l'interpretazione degli spiriti nella serie è utile ricordare alcune caratteristiche delle storie di folklore da cui traggono ispirazione. Pur trattandosi di racconti ancora oggi conosciuti a livello nazionale, queste sono molto meno diffuse anche per motivi legati all'avanzamento tecnologico e all'urbanizzazione delle città. Successivamente agli elementi principali della cosiddetta "modernizzazione", che includono l'educazione obbligatoria e lo spostamento graduale verso le città lontano dalle zone di periferia, è stato creato un contesto in cui la tradizione orale di leggende e miti è drasticamente venuta meno; gli anziani delle generazioni successive sono meno tendenti a raccontare questo genere di storie, soprattutto perché a loro stessi è mancato il rinforzo regolare di quest'esperienza[18] data l'infanzia trascorsa in modo radicalmente diverso. L'associazione delle maledizioni a racconti

[16] NORICHIKA Horie, "Spirituality and the spiritual in Japan: Translation and transformation", *Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies,* Vol.5, No.11, 2009, p.3.
[17] *Ivi*, p.5.
[18] Robert J. ADAMS, "Folktale Telling and Storytellers in Japan", *Asian Folklore Studies*, Vol. 26, No. 1, 1967, p.109.

di generazioni precedenti contribuisce, nel contesto della serie fittizia, a rendere il mondo degli spiriti qualcosa con cui, nella vasta maggioranza dei casi, gli adolescenti odierni non hanno quel tipo di familiarità: gli unici giovani esperti in materia sono infatti coloro che provengono dai tre clan principali, che tramandano assiduamente le proprie conoscenze alle nuove generazioni. Traendo esteticamente molti elementi dalla sfera del folklore, l'autore riesce così a inserire in modo più naturale gli elementi fittizi, rendendoli parte di un panorama che non appartiene ormai a personaggi dell'età dei protagonisti. La natura stessa dei *jurei* riprende le credenze popolari e religiose premoderne secondo cui l'interazione degli spiriti con il mondo dei vivi poteva portare a maledizioni sotto forma di disastri[19], ma è rimosso l'elemento della pacificazione "tradizionale" che viene sostituito con l'esorcismo.

Noriko T. Reider individua nel genere letterario del *kaidan*, incentrato sulle apparizioni di spiriti e creature mostruose, quattro principali punti di interesse per il lettore: il fascino del grottesco, le occorrenze inspiegabili a cui il genere dà delle risposte, l'attrazione a ciò che è considerato "esotico" e il commento sociale.[20] La struttura di *Jujutsu kaisen* conferma la presenza di tutti e quattro i fattori in maniera molto chiara. Il fascino per il grottesco è immediatamente individuabile nella prima scena introduttiva con il gioco del *kokkuri*, e i *design* fantasiosi e orrorifici costituiscono uno degli elementi con cui visivamente la serie si distingue più facilmente, fungendo da punto di interesse necessario e fondamentale affinché un lettore possa trarre intrattenimento dalla storia. I *jurei* nella serie, invisibili all'occhio umano, sono la spiegazione a una gran quantità di fenomeni apparentemente privi di cause specifiche, a partire dalle sparizioni che coinvolgono migliaia di persone in Giappone ogni anno, giustificate nella serie con gli attacchi delle maledizioni. La componente "esotica" può essere individuata in tutti gli elementi originariamente estranei al Giappone, come le influenze induiste, cristiane e della cultura popolare cinese sparse all'interno del *cast* di creature e personaggi. Il commento sociale è sempre presente all'interno della serie, in cui ogni battaglia significativa non è mai fine a sé stessa ma costituisce sempre un elemento simbolico, e permette di trattare argomenti esterni alle singole vicende dei personaggi scendendo più in profondità su varie tematiche. La mancanza di regole scritte nel folklore lo rende, oltre che più malleabile all'interno di una storia di finzione, più facile da seguire per la persona comune, a differenza di dottrine come il

[19] KOBAYASHI Norihiko, "Spirits of the Dead and Curses/Disasters in Ancient Japan: The Background Leading to the Jōgan Goryōe", *Kokugakuin Japan Studies*, Vol. 5, 2024, p.22.
[20] Noriko T. REIDER, "The Appeal of Kaidan, Tales of the Strange", *Asian Folklore Studies*, Vol. 59, No. 2, 2000, p.269.

buddhismo che necessitano di uno sforzo in senso accademico per essere comprese nelle loro influenze straniere.[21]

Anche la gestione dell'intero sistema da parte dei "piani alti" è significativa per l'analisi. L'istituto effettua attivamente un "reclutamento" indirizzato a tutti coloro che sono consapevoli di avere capacità fuori dalla norma in ambito occulto; ciò lo rende simile, più che a una religione vera e propria, a pratiche come l'*onmyōdō*, già individuato fra le ispirazioni per i principi del *jujutsu*. Nel caso dell'*onmyōdō*, infatti, nel XVIII si è assistito al reclutamento tramite cui si invitavano tutti i praticanti di arti divinatorie ad unirsi all'organizzazione, acquisendo il titolo di *onmyōji*;[22] allo stesso modo, la comunità del *jujutsu* non prevede alcuna fede nei confronti di elementi ed entità sovrannaturali, ma si limita a raggruppare tutti coloro che sono in grado di utilizzare una tecnica a livello pratico, discostandone l'attività dalla sfera religiosa in modo più marcato. Come per il caso dell'*onmyōdō*, di conseguenza, se la definizione si estende ad ogni forma di divinazione o di tecnica occulta, il termine per chi ne fa parte diventa estremamente vago e indefinito,[23] e non è riconducibile ad una dottrina ma più che altro ad un'occupazione.

Contemporaneamente, l'inserimento nella serie di elementi definiti da alcuni studiosi come "*spiritual fantasy*" può rappresentare una volontà di rifiutare la "modernizzazione".[24] È sicuramente il messaggio trasmesso dalla collettività delle maledizioni dotate di capacità intellettuali, le quali si dimostrano sin da subito intenzionate a riportare il mondo ad un'era in cui gli spiriti maledetti erano molto più rilevanti oltre che presenti nel Giappone in generale. L'ambiente in cui le maledizioni si sentono nel proprio elemento è il passato nostalgico tipico di questo genere di narrative:[25] la modernità del mondo contemporaneo è quindi uno degli elementi da cui scappare e da eliminare, in quanto il rapporto più stretto con folklore e figure spettrali si può considerare spezzato con i vari fattori "razionalizzanti" che hanno portato la società giapponese a discostarsene e a vederli unicamente come fonte di intrattenimento.

[21] IENAGA Saburō, "Japan's Modernization and Buddhism", *Contemporary Religions in Japan*, Vol. 6, No.1, p.27.
[22] Matthias HAYEK, "Divinatory Practices and Knowledge in Early Modern Japan: Redefining Onmyōdō from the Inside", *Cahiers d'Extrême-Asie*, Vol. 21, 2012, p.261.
[23] *Ivi*, p.271.
[24] David John BOYD, "Hollowed Out: Exhuming an Ethics of Hollowing in Tite Kubo's Bleach", Pacific Coast Philology, Vol. 50, No. 2, 2015, p.244.
[25] *Ivi*, p.244.

Come fa notare Ian Reader, è innegabile che a livello pubblico vi sia negli ultimi anni un tentativo di evitare quando possibile termini religiosi, anche nei casi di tematiche come i pellegrinaggi:[26] con questo approccio (o forse "*non* approccio") alla sfera religiosa, è naturale che la conseguenza sia quella di una graduale unificazione di ciò che viene considerato religione e ciò che viene considerato cultura. Tanabe propone, a questo proposito, di considerare che la religione si stia effettivamente dissolvendo nei media,[27] in quanto il distanziamento da termini e interpretazioni religiose per trattare di elementi originari di una dottrina non può che portarla gradualmente ad essere associata solamente a media e cultura in maniera più secolare. Questo fenomeno può essere rintracciato anche nella serie, e più specificatamente nel modo in cui essa gestisce la natura straordinaria del *jujutsu* facendo il possibile per definirlo sempre in termini profani.

4.3.4 Rapporto con la natura

La figura stessa di Tengen non può che essere vista come qualcosa di divino malgrado, anche in questo caso, l'essere sia presentato come un'entità a metà strada fra l'uomo e lo spirito maledetto. Si tratta di una figura strettamente legata al territorio del Giappone che mantiene in equilibrio la vita di umani e maledizioni al suo interno, e non dedicarle delle "offerte" (in questo caso le ragazze destinate alla fusione) per un giusto trattamento comporta una perdita di controllo da parte di Tengen che potrebbe compromettere qualsiasi persona sul suolo giapponese. Il "funzionamento" di Tengen non è quindi lontano dall'interpretazione dei *kami* secondo lo shintō, non necessariamente benevoli se non pacificati, e presenti non solo come entità fisiche indipendenti ma integrati agli elementi naturali che circondano l'uomo. La "vera" forma fisica di Tengen, a differenza di quella con cui si mostra ai pochi eletti che hanno il privilegio di vederla di persona, si trova come già menzionato all'interno di un albero, segnando la connessione che il personaggio ha con la natura e col territorio geografico in generale. L'albero è avvolto da *shimenawa*, così come le altre aree nella serie alla cui soglia si vuole delineare una particolare presenza sovrannaturale, e allo stesso modo con cui le zone spiritualmente cariche nel Giappone contemporaneo sono ancora delimitate. L'importanza della natura e del concetto di "varcare una soglia" sono rimarcati sin dai primi casi di esorcismo

[26] George J. TANABE Jr., "Playing with Religion", *The Journal of Alternative and Emergent Religions*, Vol. 10, No.3, 2007, p.97-98.
[27] *Ivi*, p.96.

narrati nella serie: l'atto di oltrepassare un fiume, o di camminare sotto ad un ponte viene considerato fondamentale nel *jujutsu* in quanto simbolo di passaggio dal mondo "normale" degli esseri umani a quello "anormale" delle maledizioni. L'idea viene ribadita e rinforzata con l'introduzione dell'arco dello *shimetsu kaiyū*, in cui l'attraversamento del confine di una delle colonie comporta l'ingresso in un'area che modifica la persona a livello fisico e la rende più vicina al mondo dei *jurei*. Le colonie e le zone degli istituti rappresentano quindi dei *power spot*, ossia luoghi in cui la presenza spirituale è particolarmente forte,[28] e nel Giappone contemporaneo la permanenza in essi si crede risulti in benefici a livello spirituale o miglioramenti nella vita delle persone che vi permangono. L'istituto racchiude inoltre alcuni dei fattori principali rintracciabili solitamente nei luoghi che fanno parte di questo fenomeno, in particolare un collocamento nelle aree rurali, vicinanza ad ambienti naturali e un grado di risonanza con gli elementi dello shintō.[29] Durante la spiegazione iniziale delle regole dello *shimetsu kaiyū*, Tengen utilizza il termine *higan* 彼岸 per riferirsi alla destinazione delle persone che sopravviveranno al girone. Si tratta di un termine buddhista utilizzato per riferirsi al nirvana, e quindi al raggiungimento della massima illuminazione che esenta la persona dal circolo di rinascita del samsara. L'attraversamento fisico della soglia per partecipare al girone, e quindi l'avvicinamento alla natura degli spiriti maledetti, è il nuovo mezzo con cui Kenjaku intende dare vita a una forma superiore di essere umano, ossia quella che ha raggiunto lo *higan*.

È chiaro quindi che, nonostante i tentativi di presentare il *jujutsu* come razionale agli occhi di chi lo vive in prima persona, i concetti alla base utilizzati per spiegarne la natura e le finalità sono impossibili da scindere nettamente dalla religione.

4.3.5 Storia e jujutsu

L'autore, scegliendo di ambientare la storia nel Giappone contemporaneo, si trova di fronte a conseguenze vantaggiose per la narrazione, ma anche svantaggi: da un lato, la fase di *worldbuilding* in cui vengono stabilite regole, ordine sociale, aspetto visivo degli ambienti e periodo storico necessita di molto meno tempo per essere rifinito, poiché è sufficiente prendere come riferimento il contesto già molto familiare all'autore e replicarlo quanto più

[28] Caleb CARTER, "Power Spots and the Charged Landscape of Shinto", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 45, No. 1, 2018, p.147.
[29] *Ivi*, p.154.

accuratamente possibile. Dall'altro lato, però, è necessario trovare delle strategie per implementare degli elementi fittizi nel mondo reale in maniera organica, in modo che il risultato sia un "nuovo" mondo in cui i valori e i costumi già consolidati non vadano in conflitto con quelli da aggiungere, per mantenere l'ambientazione credibile per il lettore. Per fare ciò, Akutami adotta due metodi principali: l'implementazione dell'elemento fittizio a livello storico e la separazione degli elementi aggiunti dal contesto sociale in cui è ambientata la storia. Nel primo caso, le origini e la storia del *jujutsu* vengono inserite in maniera molto fluida all'interno della storia del Giappone: Akutami utilizza le qualità di esorcisti dei monaci, tramite le cui attività nel periodo medievale veniva resa nota al pubblico la presenza di spiriti,[30] e gli elementi legati a *onmyōdō*, shintō e buddhismo presentati nei capitoli precedenti rielaborandoli in chiave sovrannaturale; il *jujutsu* ritratto nella serie diventa quindi una pratica con dei trascorsi significativi a livello storico, anziché un elemento di fantasia inserito forzatamente in un contesto moderno. Viene fatto uso anche di personaggi storici e celebri nel periodo premoderno per giustificare gli avvenimenti descritti all'interno della serie: il clan Fujiwara 藤原 viene fatto scontrare con Sukuna, mentre Sugawara no Michizane 菅原道真 viene collegato ad alcuni dei personaggi principali (Gojō e Okkotsu) tramite legami di parentela, sotto continuo consiglio di un editor iniziale[31] che inizialmente aveva proposto l'inserimento di una figura storica per rendere la storia più comprensibile ai lettori.[32] Le componenti fittizie alla base della trama sono quindi unite alla storia, che viene arricchita con nuovi fatti e relazioni, ma senza subire variazioni sostanziali che comportano una modifica nell'ordine sociale o nello stato generale del Paese. Diviene quindi più facile per il lettore credere al contesto fantastico una volta che questo, oltre a fare affidamento su immaginari già conosciuti, viene contestualizzato grazie a eventi e personaggi storici conosciuti su tutto il suolo nazionale. La volontà degli autori di intrattenere i propri lettori porta spesso a tendenze etnocentriche, oltre che a un desiderio di creare miti sull'origine[33] nelle proprie storie, tratto che si nota da questo punto di vista nel collocamento del *jujutsu* all'interno del contesto giapponese; l'aggiunta di tale contesto non preclude però la possibilità di esplorare a fondo altre tematiche sociali, cosa che Akutami non dimentica di fare dedicando innumerevoli vicende all'approfondimento dei personaggi e del commento sociale che deriva dalle loro esperienze.

[30] IYANAGA Nobumi, "Healing by Spiritual Possession in Medieval Japan, with a Translation of the Genja saho", *Religions*, Vol. 13, No. 522, 2022, p.1.
[31] AKUTAMI, "*Jujutsu kaisen* Kōshiki Fanbukku", cit., p.180.
[32] *Ivi*, p.177.
[33] BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER (a cura di), *Manga's Cultural…*, p.29.

Nel secondo caso, invece, l'implementazione del *jujutsu* viene resa più semplice collocandola fuori dalla vista e dalla percezione della popolazione comune. Gli istituti vengono posizionati in periferia in modo da mantenere le attività geograficamente lontane dai luoghi pubblici più frequentati, e l'intera sfera relativa alle maledizioni viene nascosta sia rendendola invisibile, sia rendendo il lavoro dei *jujutsushi* impercettibile facendoli agire in zone disabitate, sia adottando delle precauzioni come il *tobari* menzionato precedentemente. Questa decisione permette di limitare le interazioni fra arti occulte e il pubblico che rappresenta la "reale" popolazione contemporanea, facilitando l'inserimento degli elementi occulti senza dover continuamente ricorrere a spiegazioni per giustificarne l'esistenza e gli effetti a coloro che non ne sono a conoscenza. L'isolamento della sfera sovrannaturale è utile anche per aumentare l'anticipazione nel lettore nel momento in cui le interazioni si verificano effettivamente, solitamente in eventi su grande scala come il caso di Shibuya. In questo modo, Akutami riesce ad implementare un elemento totalmente non reale a livello storico e sociale senza conflitti, facendo da "decorazione" aggiuntiva alla storia e offrendo un lato ignoto e misterioso della società che il lettore conosce già.

4.4 Rappresentazione dei gruppi religiosi

L'approccio della serie alle religioni più comunemente praticate in Giappone è stato presentato nella sezione precedente, ma essendo presenti anche rappresentazioni di gruppi religiosi più marginali, le cui caratteristiche dal punto di vista visivo e del *design* sono state analizzate nei capitoli precedenti, è importante non tralasciare questo aspetto a livello filosofico. In questa sezione verranno presi nuovamente in esame tali gruppi religiosi, osservandoli da un punto di vista più ampio per evidenziarne gli aspetti comportamentali e ideologici. Saranno presi in considerazione il gruppo religioso Banseikyō, successivamente preso in mano da Getō, l'istituto di arti occulte nel suo insieme, e i riferimenti nel *manga* ad eventi correlati a gruppi religiosi estremisti avvenuti in Giappone.

4.4.1 Immagine del "culto": Banseikyō e istituto di arti occulte

Il gruppo religioso Banseikyō viene immediatamente identificato come un gruppo religioso antagonista rispetto agli obiettivi e ai valori difesi dall'istituto di arti occulte. L'utilizzo di un

nome inedito per il gruppo conferisce libertà creative per costruire una dottrina che si adatti al ruolo del culto all'interno della storia, e allo stesso tempo permette di collocarla storicamente senza preoccuparsi di incongruenze storiche. Banseikyō si presenta infatti come comunità religiosa marginale, poco conosciuta o totalmente ignota al pubblico, ma le sue origini vengono stabilite a poco dopo la diffusione del buddhismo. Il gruppo nasce infatti come corrente di pensiero che cerca di conciliare il buddhismo con la predicazione delle basi del *jujutsu* nel Paese ad opera di Tengen nel periodo Nara, unendo principi religiosi ad altri "profani" per implementare l'esistenza sovrannaturale di Tengen all'interno di una dottrina. Il gruppo si rivela in realtà ostacolare il benessere dell'entità stessa che venera, introducendo il principio del monoteismo all'interno della religione e imponendo che la figura oggetto di venerazione non venga contaminata con alcun altro essere, indipendentemente dalle sue necessità. Per quanto riguarda le personalità all'interno del gruppo, Banseikyō è guidato da un solo leader, prima Sonoda e successivamente Getō; ma l'aspetto e l'atmosfera generale della comunità fanno intuire che si tratta di un gruppo in cui il leader impone la dottrina e prende decisioni per ogni altro membro; Sonoda non è la divinità stessa adorata dai credenti, in quanto l'oggetto di culto principale rimane Tengen, ma i credenti si mostrano ciecamente disposti a seguire ogni sua indicazione.

Una volta che Banseikyō passa in mano a Getō, questo elemento diventa molto più forte, e il capo diviene per la prima volta la divinità vera e propria: in maniera simile ai "*living kami*", ossia i leader delle Nuove Religioni caratterizzati dalla loro natura contemporaneamente umana e divina,[34] Getō è non solo la persona responsabile per la gestione del tempio e per l'amministrazione delle decisioni ad esso correlate, ma viene considerato dai membri un "buddha" (*hotoke-sama* 仏様) per le sue opere di esorcismo, e non vi è alcuna entità a lui superiore nella dottrina. Getō rappresenta lo stereotipo di leader religioso estremista, diffuso negli ultimi anni nella società giapponese in seguito ai casi di attività criminali che hanno rinforzato il sospetto nei confronti dei nuovi movimenti. Il dubbio nei confronti delle abilità di Getō da parte dei nuovi arrivati rappresenta la paura nei confronti delle Nuove Religioni e l'insieme di nuovi movimenti "spirituali", temuti per la possibilità di rivelarsi delle truffe,[35] cosa che effettivamente succede e si conferma per il caso del culto di Getō. Per quanto riguarda le abitudini e l'atmosfera all'interno della comunità, Banseikyō è composto di membri

[34] SHIMAZONO Susumu, "The Living Kami in the New Religions of Japan", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 6, No. 3, 1979, p.396.
[35] NORICHIKA, "Spirituality and the spiritual…", p.2.

totalmente devoti che sembrano, a giudicare dagli abiti che indossano durante i riti, abitare nei pressi della sede del gruppo. Tutti i credenti sono vestiti con le stesse uniformi, bianche per la gestione iniziale e più scure per il periodo sotto il controllo di Getō; Sonoda sembra condividere gli stessi abiti destinati ai credenti, uniformandosi al resto della comunità, mentre la scelta degli abiti religiosi di Getō implica un senso di superiorità da parte del leader. L'utilizzo di un altare da parte del capo religioso lo eleva inoltre in senso spirituale tramite la verticalità dell'area, collocandolo fisicamente al di sopra dei credenti. La scelta di imporre gli stessi abiti a tutti i credenti è una pratica individuabile in molti culti religiosi (e organizzazioni in generale) che mirano a uniformare i membri, il cui il senso identitario individuale viene meno in favore del senso di comunità generato dall'aspetto uguale per tutti; si tratta di un aspetto comune anche ad Aum, in cui i membri vestivano anch'essi solamente di abiti a tinta unita uguali per tutti.

Sebbene Banseikyō costituisca un avversario per l'istituto di arti occulte, analizzare anche quest'ultimo più in profondità permette di comprendere che la situazione vissuta dagli studenti protagonisti non è in realtà affatto diversa. L'istituto viene presentato come un luogo dove gli studenti sono liberi di esercitarsi nelle proprie tecniche, circondati da altri ragazzi con simili abilità, e l'arrivo di Itadori nella scuola costituisce inizialmente un momento di meraviglia e interesse per il lettore, che si sente come il protagonista entrare in un mondo nuovo in senso figurato e letterale. Uno dei temi principali di *Jujutsu kaisen* è, come già anticipato, il senso di disillusione dei personaggi che li costringe a divenire "adulti" a livello mentale ed emotivo in seguito ad avvenimenti sempre più gravi di cui sentono il peso e la responsabilità. Parte del senso di "disillusione" si verifica anche con stesso ambiente scolastico: la magia del luogo svanisce piuttosto in fretta, permettendo ai protagonisti così come al lettore di rendersi conto della pericolosità dell'istituto e della sua gestione. Sin da subito i cosiddetti "piani alti" del *jujutsu* cercano di liberarsi di Itadori per paura del suo collegamento con Sukuna, inviandolo insieme ad altri studenti in missioni le cui informazioni sono rivelate solo in parte, rendendole fatali se non per la particolare situazione del protagonista. Ogni figura particolarmente forte all'interno dell'istituto, incluso Gojō, deve essere rimossa per mantenere la gerarchia intatta. Gli studenti hanno raramente occasione di incontrare i capi dell'istituto, da cui vengono solamente impartiti ordini da cui non è possibile astenersi, e vengono allontanati dal proprio contesto famigliare per trasferirsi all'istituto durante gli studi. Le uniformi scure, leggermente diverse fra loro nel taglio ma molto simili complessivamente, contribuiscono a rendere simili i personaggi, che si distinguono tramite le proprie personalità che il lettore ha occasione di conoscere più a fondo durante le vicende. L'istituto si mostra noncurante del

benessere dei propri membri, agendo unicamente in base ai vantaggi che le persone al controllo possono trarre. Personaggi come Gojō e Getō si rendono ampiamente conto della situazione, rispondendo con reazioni radicalmente diverse, mentre gli studenti della nuova generazione sono man mano allontanati fisicamente e ideologicamente dalla "dottrina" imposta dall'istituto tramite gli eventi della storia. L'aspetto stesso della scuola, analizzato già nel dettaglio, è pensato per farla apparire come istituto religioso in modo da non destare sospetti e mantenere un'impressione che non si discosta esageratamente da ciò che una persona comune può aspettarsi da un istituto con collegamenti alla religione. In un certo senso, però, non si tratta solamente di una facciata, in quanto l'aspetto innocuo di un tempio cela al suo interno un sistema che sfrutta i propri studenti mandandoli in missioni in cui rischiano la vita, per mantenere un equilibrio che alla maggior parte dei cittadini non è nemmeno percepibile.

Le istituzioni sono quindi utilizzate come strumento per mostrare tutti gli aspetti negativi delle religioni nella loro gerarchia e nelle intenzioni opportunistiche delle persone che vi sono a capo.

4.4.2 Riferimenti a ideologie delle Nuove Religioni

È stata evidenziata precedentemente la forte somiglianza fra l'aspetto della sede di Banseikyō con quello della sede principale della Nuova Religione realmente esistente chiamata Sūkyō Mahikari. Vi sono in realtà molte altre similitudini con le Nuove Religioni dal punto di vista filosofico, rilevanti per individuare dei possibili spunti tratti per realizzare la base dei principi esposti nel *manga*. Mahikari è infatti una religione che si basa sulla presenza di spiriti nocivi per l'uomo attirati dalle sue emozioni,[36] che possono infestare anche luoghi pubblici (oltre che animali ed oggetti), fuoriuscendo, per via di particolari avvenimenti o azioni di persone in vita, dal loro piano astrale[37] in cui dovrebbero rimanere; gli spiriti si possono fisicamente attaccare ad una persona causandole malattie o sfortune, finché non vengono espulsi.[38] All'interno della dottrina di Mahikari sono previste delle sessioni di "purificazione" in cui i credenti effettuano

[36] MIYANAGA Kuniko, *Social Reproduction and Transcendence: An Analysis of Sekai Mahikari Bunmei Kyōdan, a Heterodox Religious Movement in Contemporary Japan*, Tesi di dottorato, University of British Columbia, 1983, p. 266.
[37] Richard W. ANDERSON, "Vengeful Ancestors and Animal Spirits: Personal Narratives of the Supernatural in a Japanese New Religion", *Western Folklore*, Vol. 54, No. 2, 1995, p.118.
[38] Richard Fox YOUNG, "Magic and Morality in Modern Japanese Exorcistic Technologies: A Study of Mahikari", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 17, 1, 1990, p.39.

un rito che permette di comunicare con lo spirito e comprenderne le necessità, in cui lo spirito parla tramite la possessione della persona affetta. Con il rituale di purificazione è possibile ottenere la soluzione per riappacificare lo spirito, permettergli quindi di tornare nel proprio piano.[39] Il gesto per poter entrare in contatto con l'entità è l'estensione del palmo verso la persona interessata, detto *tekazashi* 手かざし.[40] Sebbene non vi sia una divinità superiore da contattare nel *jujutsu*, molti dei principi alla base delle due pratiche sono estremamente simili, a partire dalla natura emotiva degli spiriti, e soprattutto considerando che il gesto coincide con quello effettuato da Getō quando il lettore assiste per la prima volta alla sua tecnica – scena in cui Getō è già leader religioso, e sta risolvendo un tipico caso di esorcismo mascherato come "miracolo" – che nel contesto del luogo in cui avviene aiuta il lettore ad effettuare l'associazione a gruppi religiosi recenti. Nel caso di Banseikyō, inoltre, è possibile notare che la religione si basa sul concetto della salvezza dalla crisi, anziché salvezza di tipo etico: anche questa caratteristica tende ad essere presente nelle Nuove Religioni, a cui solitamente i nuovi credenti prendono parte in un momento di crisi non tanto per questioni etiche o relative al futuro stato nell'aldilà, quanto per risolvere un problema nell'immediato,[41] rimanendo poi nella comunità se notano dei benefici.

Alcune posizioni prese dai personaggi all'interno della storia ricordano inoltre l'ormai sciolto gruppo religioso Aum Shinrikyō, gruppo fondato nel 1984 e partecipe in varie attività criminali fino all'attentato del 1995.[42] In particolare si notano altre somiglianze con l'idea alla base del *jujutsu* e il comportamento di Getō: le arti occulte sono una disciplina riservata ai pochi eletti che nascono con la capacità di vedere e interagire con le maledizioni. Allo stesso modo, secondo la teoria di Aum, è compito dei pochi credenti cercare di avvicinare alla dottrina quante più possibili delle persone rimanenti nel mondo, per permettere loro di ottenere la salvezza divina;[43] ciò deve avvenire più velocemente possibile, in quanto Aum prevede l'arrivo inevitabile della fine del mondo (Armageddon), scadenza entro cui si può avere la possibilità di salvarsi.[44] Nel *jujutsu*, una delle teorie portate avanti da Tsukumo prevede che tutte le persone in grado di generare le maledizioni abbiano anche il potenziale per imparare a

[39] *Ibid.*
[40] Anne BRODER, "Mahikari in Context: Kamigakari, Chinkon kishin, and Psychical Investigation in Ōmoto-Lineage Religions", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 35, 2, 2008, p.332.
[41] SHIMAZONO Susumu, "The Living Kami…", p.405.
[42] Marc YAMADA, "Trauma and Historical Referentiality in Post-Aum *Manga*", *Japanese Studies*, Vol. 34, No. 2, 2014, p.155.
[43] Robert Jay LIFTON, *Destroying the World to Save It: Aum Shinrikyo, Apocalyptic Violence, and the New Global Terrorism*, Picador, 2000, p.48.
[44] *Ivi*, p.23.

controllare il proprio *juryoku*, metodo grazie a cui sarebbe possibile limitare o addirittura interrompere la creazione di maledizioni. Ciò può essere insegnato loro solamente da chi è in grado di gestire la propria energia dalla nascita, ossia i *jujutsushi*, gli unici a generare *juryoku* senza che questa si manifesti nella forma fisica delle maledizioni. La conclusione estremista a cui giunge Getō dopo la propria crisi, così come il piano di Kenjaku, simboleggiano l'Armageddon che permette a pochissimi di salvarsi mentre la popolazione priva di queste capacità è destinata all'estinzione.

Per quanto riguarda Aum, anche l'attacco terroristico stesso viene replicato all'interno della serie, sotto le sembianze del piano per sigillare Gojō nella metropolitana di Shibuya: nei treni affollati si nascondono delle vittime della tecnica di Mahito, che trasformandosi improvvisamente scatenano il panico nelle carrozze sebbene rappresentino ironicamente il pericolo minore dell'attentato, se visto nel suo insieme. Akutami afferma di aver preso ispirazione dalla serie *Gantz*, per ricreare un attacco che definisce *jujutsu tero* 呪術テロ;[45] le somiglianze con gli avvenimenti reali sono plausibili soprattutto considerando a livello complessivo la quantità di riferimenti all'interno dell'opera. Akutami non si tira indietro dal raffigurare eventi tragici e disastri premeditati che colpiscono intere città, come nel caso dell'evento di Shibuya o dello *hyakkiyagyō*, mantenendone l'effetto psicologicamente devastante sulle persone sopravvissute tramite la riproduzione in un universo in cui, malgrado la base di elementi fantastici, non esiste una soluzione per recuperare ciò che è stato perso.

Tornando al concetto di *shūkyō asobi* proposto da Thomas, è possibile quindi affermare che l'efficacia delle presentazioni della religione nei media dipenda direttamente dalla loro capacità di intrattenere mentre istruiscono.[46]Anche in questo ambito è possibile individuare nella serie vari elementi relativi ad altre correnti religiose applicati al mondo semi-realistico della serie, confermando quindi che i riferimenti visivi non esistono puramente a scopo estetico ma anche in ruolo di supporto per altri elementi filosofici ed eventi principali ad essi collegati. Anche se alcuni elementi delle Nuove Religioni sono ripresi in maniera "neutra" e priva di giudizio, è chiaro che nella maggior parte dei casi i riferimenti ad esse tendono a portare un sentimento di sfiducia alla base, presentando le persone che riproducono tali comportamenti o

[45] AKUTAMI, "Akutami Gege '*Jujutsu kaisen*' Ten…", cit., p.92.
[46] TANABE, "Playing with Religion", p.98.

riti con connotazioni negative, in linea con le tendenze dei *manga* che trattano di Nuove Religioni come già anticipato.

4.5 Tema della circolarità e del "ritorno"

La serie è caratterizzata da un riutilizzo frequente di personaggi ed eventi che tendono a ripetersi nel corso della storia. Lo stesso termine *kaisen* nel titolo dell'opera fa riferimento a una battaglia che si ripete,[47] preannunciando la presenza di elementi ricorrenti all'interno delle vicende. In questa sezione verrà presa in esame la filosofia "circolare" della serie, considerando il tema del "ritorno" tramite possessione e reincarnazione, il "ritorno" nella narrazione stessa, e il "ritorno" per quanto concerne la scelta di eventi e luoghi oltre che delle finalità del "percorso" intrapreso dai personaggi.

4.5.1 "Ritorno" dei personaggi

Il *cast* di *Jujutsu kaisen* è estremamente vario, al punto che un nuovo lettore può trovare difficoltoso ricordare i nomi e i ruoli di tutti i personaggi nella fase iniziale della storia, ma l'opera è caratterizzata dalla presenza ricorrente dei personaggi principali che appaiono più volte nel corso della trama sotto nuove sembianze. Il caso più frequente di "ritorno" dei personaggi è quello della possessione: come già osservato nel capitolo dedicato ai *design*, la possessione costituisce un fenomeno non estraneo al mondo in cui è ambientata l'opera, anche se non si tratta solamente di un evento legato a personaggi antagonisti. Il primo caso di possessione è quello del protagonista, e questo primo caso di caso di *ikiryō* 生き霊, in cui la possessione avviene temporaneamente da e su un corpo di una persona viva,[48] rappresenta il fulcro degli eventi che portano Itadori a intraprendere il viaggio alla ricerca delle dita restanti lasciate da Sukuna. Successivamente, viene rivelata la possessione del corpo di Getō da parte di Kenjaku, che da un millennio proprio grazie alla tecnica con cui si sposta da un cadavere all'altro sopravvive allo scorrere del tempo, impersonando vari individui rilevanti tra cui la figura di Noritoshi Kamo, tramite cui è artefice dei *Kusōzu* risalenti al periodo Meiji, e Kaori, la madre di Itadori.

[47] I kanji che compongono la parola sono *kai* 廻 (ruotare, ritornare) e *sen* 戦 (battaglia).
[48] ANDERSON, "Vengeful Ancestors…", p.113.

Anche personaggi come i *Kusōzu* si basano proprio sull'ingerimento di un oggetto o di una parte del corpo umana, che si traduce nell'annullamento della persona e la reincarnazione di colui che è contenuto nell'oggetto. L'introduzione dello *shimetsu kaiyū*, una gran quantità di *jujutsushi* provenienti dal periodo Heian raggiunge l'epoca moderna tramite reincarnazione in modo simile al funzionamento dei *Kusōzu* e dei *jubutsu* come le dita di Sukuna, rendendo ancora più comune il ritorno alla cui base vi è però il corpo di un altro individuo al momento del rituale ancora vivo. Nell'arco che segna le battaglie finali della serie, l'uso di questi concetti raggiunge il suo apice quando Okkotsu utilizza la tecnica appena ottenuta da Kenjaku per impossessarsi del corpo di Gojō, caduto in battaglia pochi capitoli prima, come ultima speranza per tentare di abbattere Sukuna. La possessione di Gojō è simbolica sotto due aspetti diversi: non solo riflette lo stato di Sukuna, che sta in quel momento utilizzando il corpo di Fushiguro per sopravvivere, ma è complementare ancora una volta al personaggio di Getō, che tramite la stessa tecnica si ritrova sotto il controllo di Kenjaku. La possessione di uno dei personaggi più importanti da parte di un protagonista è significativa, in quanto costituisce l'attraversamento della linea morale secondo cui possessione e reincarnazione sono riservate ai personaggi antagonisti con cattive intenzioni. Ciò lo rende il primo caso in cui ad attuare questo rituale sono gli "eroi" della storia, in un tentativo disperato di salvare il mondo. La scelta è abilmente sfruttata per rimarcare l'imperfezione morale dei personaggi principali, con cui il lettore si immedesima e per i quali spera nella vittoria; questi però, in quanto emotivamente umani, sono portati dagli eventi a prendere decisioni impulsive o moralmente discutibili con cui il punto di vista del lettore viene messo in discussione.

Il tema dell'aldilà non viene considerato in maniera concreta per la maggior aprte della serie, mantenendo il mistero e astenendosi dal fornire qualsiasi informazione fino al capitolo 236, in cui è aperto solamente in conseguenza alla morte di Gojō. In esso l'aldilà viene raffigurato come un aeroporto, in particolare quello della città di Naha a Okinawa, in cui il personaggio incontra nuovamente Getō e i compagni coetanei caduti in battaglia prima di lui, oltre che Amanai. Non è chiaro se l'aeroporto e le persone che vi appaiono esistano realmente o siano frutto dell'immaginazione di Gojō, ma oltre al richiamo della tematica del "viaggio" inteso come passaggio all'*anoyo* è interessante la breve serie di eventi che si verificano in questo luogo. Viene colta l'occasione per offrire la possibilità ai due personaggi di conversare un'ultima volta, e con la scelta dei dialoghi viene mostrata una sfaccettatura nuova delle loro personalità che porta finalmente alla risoluzione delle loro incomprensioni, oltre che introdotta la struttura dell'aldilà. L'immaginario dell'aeroporto agevola la spiegazione, in cui viene

esposta a Gojō la possibilità di spostarsi verso nord o verso sud sulla base delle proprie azioni passate. Delle due opzioni, la reincarnazione coincide con il movimento verso nord: con questa scelta la persona nascerà come un nuovo individuo, per vivere una nuova vita; il sud equivale al "rimanere sé stessi", opzione che implica che non avverrà alcuna rinascita o reincarnazione, in quanto l'individuo non ha bisogno di una seconda opportunità. Il titolo del capitolo e la conversazione fra i personaggi fanno intendere che la scelta di Gojō è il sud, mostrando il personaggio perlopiù soddisfatto delle proprie azioni e intenzionato a rimanere nel luogo in cui si trova (inteso come l'aldilà, insieme ai compagni). Nell'epilogo della serie viene rivelata la sorprendente scelta di Sukuna in seguito alla sconfitta: cambiando inaspettatamente idea, l'antagonista decide di muoversi verso nord, scegliendo quindi di rinascere per vivere in un altro modo, insoddisfatto dei risultati che la sua condotta ha portato nella vita appena passata. La dualità di nord e sud è comparabile al circolo del *samsara*, in cui le reincarnazioni non costituiscono altro che illusioni, da terminare tramite il raggiungimento del *nirvana*.[49] Un personaggio come Gojō, associato all'immaginario buddhista dell'illuminazione per la totalità della narrativa, non può che terminare la propria vita con l'illuminazione, accettando le proprie azioni e rifiutando l'opportunità di essere qualcun altro in una prossima vita. Dall'altro lato invece un antagonista come Sukuna, che dedica la propria vita al recare danno ad altre persone per il proprio intrattenimento, necessita di rimanere nel ciclo di rinascite per avere una possibilità di redenzione in futuro. A differenza del ciclo buddhista, però, la scelta proposta nel *manga* è arbitraria e frutto delle riflessioni personali dei personaggi, che tramite le proprie considerazioni valutano quale strada intraprendere.

La possessione e la reincarnazione sono quindi tratti che, comuni all'immaginario religioso giapponese e presenti già nelle credenze popolari, sono anche nella serie dei fenomeni con una connotazione generalmente negativa, utilizzati per rimarcare le qualità innaturali dei personaggi. Si tratta di temi rintracciabili in molte altre opere letterarie, e va sottolineato che anche in questo caso le persone vittime di possessione o di un ritorno dalla morte innaturale agiscono o sono fatte agire per vendetta e altri sentimenti tipicamente umani. Il concetto viene quindi mantenuto lo stesso per *Jujutsu kaisen*, e sebbene il ritorno di un personaggio possa essere accolto positivamente da un lettore particolarmente attaccato ad esso, questo stato è considerato problematico e non è mai destinato a durare.

[49] MASON, *History of Japanese Art*, p.58.

4.5.2 "Ritorno" della narrazione

Osservando la qualità circolare della narrativa, il discorso sul "ritorno" può essere ampliato in modo significativo. Innanzitutto, la storia rimane sempre fedele al titolo dell'opera, proponendo un ritorno ciclico di scontri che avvengono tramite il *jujutsu* e fra persone in grado di utilizzarlo. La storia si ripete proponendo gli stessi antagonisti che, sotto nuove spoglie, fanno continuamente ritorno nel mondo per cercare di distruggere l'ordine della società moderna, con l'obiettivo di riportarla a quella del passato. Sono inoltre proposti scontri fra gli stessi personaggi sia all'inizio sia alla fine della narrazione. Se il volume 0 tratta della battaglia fra Okkotsu e Getō, la persona a dare il colpo di grazia a Kenjaku è proprio Okkotsu stesso; il "cerchio" della rivalità fra i due personaggi, che nel volume 0 si era interrotto con la morte di Getō ad opera di Gojō (e la conseguente "rinascita"), viene chiuso definitivamente nel volume 27 in cui Okkotsu esce vittorioso dallo scambio con Kenjaku. Okkotsu diventa in quel momento il "nuovo" Gojō, avvenimento intuibile all'inizio della storia in cui viene accennato il suo potenziale, ma questo fatto è in realtà un'altra componente del "ritorno", in quanto annunciato già dalle parole di Kenjaku durante il sigillo di Gojō a Shibuya: egli afferma che Okkotsu non costituisce una minaccia per lui, in quanto "non può diventare" Gojō (*kimi ni narenai* 君になれない). Le sue parole sono profetiche in quanto non solo si tratta della persona che riuscirà ad avere la meglio su di lui, ma successivamente diverrà Gojō anche in senso letterale, appropriandosi del suo corpo per assistere i compagni in battaglia. Allo stesso modo di Okkotsu e Getō, la rivalità fra Itadori e Sukuna si apre nel primo volume e si conclude nell'ultimo con la sconfitta dell'antagonista, una volta che Itadori ha appreso come utilizzare le stesse tecniche che Sukuna utilizzava per metterlo in difficoltà.

La dinamica fra i due personaggi più importanti della serie principale, Fushiguro e Itadori, è molto simile a quella della generazione precedente con Gojō e Getō e costituisce un altro elemento "circolare": uno studente si ritrova in grado di utilizzare una tecnica ereditaria estremamente rara e considerata fra le più efficaci nel mondo del *jujutsu*, mentre l'altro per via delle proprie circostanze si ritrova costretto a ingerire delle maledizioni per accrescere le proprie capacità. Entrambe le coppie di ragazzi sono affiancate da una figura femminile più cinica (rappresentata da Kugisaki per la "nuova" generazione e Ieiri per l'altra) che complementa l'emotività e il senso morale dei due personaggi, per fornire una prospettiva sugli eventi intermedia e più bilanciata.

4.5.3 "Ritorno" dei luoghi e "migrazione"

La circolarità della narrativa si estende inoltre ai luoghi in cui la storia avviene: il volume 0 è ambientato a Tōkyō, mentre il volume 1 si apre con la vicenda presso l'istituto frequentato da Itadori a Sendai, per poi spostarsi nuovamente a Tōkyō e disperdersi nelle varie colonie stanziate nel resto del Giappone; nell'ultimo arco narrativo, tuttavia, la storia si sposta un'ultima volta a Sendai con il dominio di Itadori, in cui i due personaggi hanno la loro ultima conversazione significativa, per terminare definitivamente a Tōkyō. I personaggi tendono ad allontanarsi dai luoghi iniziali per poi alla fine ritornare al punto geografico di partenza, permettendo al lettore di individuare con facilità tutte le differenze nello stato del Giappone, dell'organizzazione degli istituti e nella psicologia dei personaggi rispetto allo stato iniziale. Il viaggio verso città lontane dello *shimetsu kaiyū* è una vera e propria migrazione, che riporta i protagonisti a casa una volta terminato ma con nuove consapevolezze. Anche il primo e l'ultimo dito di Sukuna vengono assegnati allo stesso luogo per essere conservati, e con l'ultimo pannello delle uscite settimanali del *manga* il lettore viene riportato indietro al posto dove tutto ha avuto inizio.

La storia stessa riceve un simile trattamento: le vicende sono prive di un finale risolutivo definitivo, poiché la sconfitta di Sukuna e Kenjaku non rappresenta una "soluzione" alla questione delle maledizioni, ancora presenti in un Giappone ormai completamente modificato dalle azioni degli antagonisti. Anziché proporre una sfida duale fra bene e male, fra un "eroe" e un "malvagio" chiaramente delineati, la storia affronta il problema del *jujutsu* ponendo come antagonisti principali non degli spiriti, ma degli esseri umani che si sono avvicinati troppo alle maledizioni nel loro essere e nella loro mancanza di senso morale, mentre quello dei protagonisti vacilla nel cercare disperatamente di mettere fine alle disgrazie causate dagli avversari. La sparizione di questi ultimi non costituisce una vittoria definitiva, in quanto il problema alla base rimane quasi intoccato dopo la battaglia: gli spiriti maledetti continuano ad esistere, ma il contesto in cui vivono è per sempre modificato tramite gli effetti dello *shimetsu kaiyū*. La popolazione giapponese si trova costretta ad imparare a vivere nuovamente in maniera diversa, in un Paese in cui le arti occulte non sono più una conoscenza di pochi eletti nascosta al pubblico, ma un modo di essere condiviso dalla maggior parte dei cittadini che però non comprendono la loro nuova natura. La sfida più grande che i protagonisti affrontano al termine della storia è, di conseguenza, quella di continuare a vivere nel nuovo Giappone irreversibilmente compromesso dagli eventi.

L'andamento ciclico della narrazione non raggiunge mai un punto di arrivo definitivo, ma si altera solamente per trasformarsi in qualcosa di nuovo in ogni suo aspetto: questa dinamica è rara in racconti di finzione di base cristiana in cui la sconfitta del male, unico e individuabile, corrisponde alla risoluzione del problema, mentre si addice molto di più a una narrativa a sfondo buddhista che oltre ad utilizzare l'immaginario visivo religioso conserva anche i principi religiosi relativi al continuo ripetersi degli eventi.

4.6 Tema del "mostruoso"

La componente "mostruosa" all'interno della serie è importante in quanto gli aspetti "innaturali" del mondo raffigurato nell'opera non si limitano ai mostri intesi come maledizioni, ma anche alle persone che non appartengono a tale categoria. In questa sezione verranno esposte le varie interpretazioni e i diversi punti di vista da cui viene affrontato il tema del "mostruoso" nella serie, tramite cui viene reso chiaro il valore del *jujutsu* come componente sovrannaturale inserita nel contesto sociale: si comincerà dalla più ovvia divisione fra essere umano e maledizione, per poi passare alla dualità *jujutushi-hijutsushi*, per terminare con la più ampia differenza fra giapponese e non giapponese.

4.6.1 Umano e maledizione

La "divisione" più immediata presentata per prima nella narrativa è quella dell'uomo in contrapposizione alla figura dello spirito maledetto. Tutto ciò che concerne gli spiriti è presentato al protagonista (e quindi al lettore) come antagonistico, e per fare ciò le maledizioni sono rese diverse tramite aspetto, comportamento e "mondo" di appartenenza. Il mondo legato a spiriti e leggende metropolitane è ormai diventato più che altro una forma di intrattenimento popolare,[50] motivo per cui è possibile trovare sul mercato giapponese una grande varietà di serie simili a *Jujutsu kaisen* in cui personaggi e dinamiche tipicamente ritrovati nei *kaidan* sono il fulcro della narrativa. Una caratteristica che rimane comune sia alle creature della serie sia ai *kaidan* è la "riflettività" delle caratteristiche dei mostri, che ritraggono paure e ossessioni

[50] Nguyen THANH TRUNG, "The Motif of Vengeful Spirits in Japanese Urban Legends", *Journal of Exceptional Multidisciplinary Research*, Vol. 2, No.1, 2025, p.48.

personali in forma fisica.[51] Essi danno così a delle preoccupazioni intangibili una qualità che le rende più vicine all'uomo, in quanto da astratte le rende concrete, ma allo stesso tempo racchiudendo i problemi umani in un elemento fisico facilmente identificabile, a cui spostare la responsabilità delle proprie azioni e in cui identificare un nemico comune, prospettiva che sicuramente può essere applicata alla visione del mondo dei personaggi nei primi capitoli della storia.

Le prime creature incontrate dai personaggi sono animalesche nelle fattezze, con tratti umani sfigurati e arti che le rendono orrorifiche; i loro atteggiamenti sono imprevedibili, dettati dall'istinto di sopravvivenza che li porta a danneggiare gli esseri umani, e la loro capacità di conversazione è quasi nulla; gli spiriti sono normalmente invisibili, parte di un mondo in cui l'essere umano medio non è benvenuto e da cui è invitato a rimanere lontano, in quanto i tentativi da parte delle persone comuni di avvicinarsi al sovrannaturale per intrattenimento finiscono spesso in tragedie. La natura incomprensibile delle maledizioni è inoltre associata al loro periodo d'oro nell'era medievale, rendendole nel complesso estranee e aliene sia ai personaggi della storia sia al lettore. Cosa succede, però, una volta che questa dinamica viene ribaltata, e le maledizioni assumono sembianze umane, mentre gli umani sono quelli che compiono le azioni più imperdonabili? Il rapporto tra uomo e mostro è approfondito in maniera particolarmente interessante, offrendo varie prospettive che permettono di comprendere velocemente che non esiste una vera dualità fra bene e male da associare rispettivamente a umani e spiriti. Lesley-anne Gallacher, nella sua analisi della figura del mostro all'interno del *manga Fullmetal alchemist*, cita Noel Carroll per rendere più chiaro cosa rende mostri "orrorifici": si tratta infatti del loro essere improbabili e straordinari all'interno del mondo ordinario che è familiare all'uomo; una creatura mitologica costituisce un elemento ordinario all'interno di un mondo straordinario,[52] fattore che fa perdere la componente orrorifica pur la sua apparenza anomala per l'uomo ma non imprevedibile. Le creature sovrannaturali più pericolose in *Jujutsu kaisen* si rivelano essere quelle più vicine all'aspetto e al comportamento umano, destabilizzanti nel contesto della "popolazione" mostruosa media del mondo degli spiriti, mentre i personaggi più forti in grado di abbatterle sono coloro che rinunciano alla propria umanità e apprendono tecniche che più si addicono agli esseri "mostruosi" che combattono. Le similitudini si spiegano facilmente quando si considera che le maledizioni non sono altro che un'altra faccia "senza filtri" dell'uomo, nate proprio dai suoi sentimenti più

[51] *Ivi*, p.51.
[52] GALLACHER, "(Fullmetal) alchemy…", p.458.

autentici e destabilizzanti: vi è un punto d'incontro in cui la linea fra uomo e mostro è offuscata, e un mostro può avere sentimenti umani mentre un uomo può comportarsi da mostro.

"Diventare un mostro" è qualcosa da temere ed evitare, ma in alcuni casi ciò appare ai personaggi principali come l'unica soluzione possibile. Nel caso del personaggio di Gojō, la sua natura "mostruosa" viene rimarcata più volte durante tutta la serie, a partire dalla sua nascita unica e irripetibile, le sue abilità sovrumane e l'apparente mancanza di serietà contrapposta alla sua spietatezza in battaglia. Gojō rappresenta l'esempio più chiaro di persona "disumanizzata" in quanto considerato dall'esterno soltanto sulla base di ciò che è capace di fare e non di chi è, a discapito del suo essere un individuo come gli altri a livello psicologico ed emotivo. La sua morte rappresenta un punto di svolta importante nella psiche dei suoi studenti, che si interrogano immediatamente su come sia possibile non solo "diventare" il suo equivalente per continuare la battaglia, ma superarlo per vincerla: Okkotsu stesso, al momento in cui propone di utilizzare la tecnica di Kenjaku per prendere possesso del corpo dell'insegnante, afferma di essere disposto a "diventare un mostro" in quanto è l'unico modo per sostituire Gojō nel suo ruolo. L'azione di Okkotsu è effettivamente "non umana", soprattutto considerando le premesse fatte in precedenza sul rapporto tra corpo e anima, e in scala ancora maggiore quando si considera che lo spirito di Gojō viene dimostrato essere in pace con la propria dipartita e senza alcuna intenzione di tornare in vita. In totale contrapposizione all'essere umano "mostruoso", che rappresenta una piccola parte dei personaggi proposti, le maledizioni più "anomale" sono costituite dalla minoranza che ha sembianze umane o un aspetto che richiama elementi religiosi: la componente spirituale eleva quindi le creature per portarle al livello più vicino possibile all'uomo. L'ordine sociale, mantenuto proprio grazie alla divisione di categorie e mondi, rischia di venire meno con la presenza di mostri ambigui e ibridi, che con il loro aspetto non completamente umano né completamente animalesco ne minacciano l'integrità.[53]

Un altro esempio di discordanza fra umano e mostro è offerto dalla situazione di Itadori e Sukuna. Itadori comincia la storia come essere umano comune, per poi ritrovarsi a convivere in senso letterale con un mostro che utilizza il suo stesso corpo. La sua vicinanza a Sukuna è sufficiente a renderlo un "mostro" agli occhi degli studenti dell'istituto di Kyōto che, introdotti a Itadori successivamente alla sua immatricolazione nella scuola, non hanno modo di conoscerlo se non tramite le parole del preside di Kyōto, parte dei "piani alti" che hanno come

[53] Toshio MIYAKE, *Mostri del Giappone; Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca' Foscari – Digital Publishing, 2014, p.15.

obiettivo liberarsi di Sukuna e quindi di Itadori nel minor tempo possibile: prevedibilmente, quindi, gli studenti fanno affidamento sul giudizio dei loro superiori "umani", vedendo l'elemento esterno di Itadori come "altro" e quindi mostruoso. I personaggi continuano a vedere la creatura "altra" come mostruosa perché anche se possono cercare di comprenderla, non sono in grado di empatizzare totalmente con essa:[54] si tratta di un fatto così certo che si applica anche nel caso di personaggi dalla natura umana come Itadori.

Sebbene si tratti di due individui diversi, Itadori si sente spesso responsabile delle azioni di Sukuna, assumendosi il peso di tutti i crimini da egli commessi e rivalutando il proprio valore come *jujutsushi* innumerevoli volte nel corso della vicenda. I panorami desertici a cui Itadori si trova ad assistere dopo i momenti di attività di Sukuna sono emblematici anche in relazione al tema dei disastri naturali: sono un segno che l'essere umano non solo non è in grado di controllare la natura, ma ha creato mostri che sono ormai andati fuori controllo,[55] letteralmente nel caso di Sukuna. Come già sottolineato in precedenza, tuttavia, Sukuna non è nemmeno propriamente un "mostro" secondo gli standard del *jujutsu*, in quanto originariamente essere umano, e la sua natura è facilmente dimenticata quando le sue azioni portano a collocarlo in cima alla piramide degli spiriti maledetti; solo una volta raggiunta la fine della sua vita viene ricordato concretamente al lettore che si tratta in fondo di una persona. Questi due casi sono emblematici per comprendere come la dualità di umano e mostro non sia nettamente separata, come si può intuire osservando i *design* nel loro insieme, ma più che altro dettata dalle azioni compiute e dalla morale a cui i personaggi fanno affidamento per scegliere come reagire agli eventi.

4.6.2 Jujutsushi e hijutsushi

Un altro lato della discordanza fra umano e mostruoso si estende anche all'interno della comunità degli umani in Giappone: se per un *jujutsushi* il mostro è costituito dallo spirito maledetto, per una persona comune è proprio l'individuo in grado di vedere e interagire con dei "mostri" che costituisce l'elemento anormale. Le persone che fanno parte di questa categoria, una volta individuate, vengono arruolate e trasferite negli istituti localizzati in periferia, fisicamente allontanate dal resto del mondo e portate in un contesto in cui il *jujutsu*

[54] FOSTER, *The Book of Yōkai*, cit., p.161.
[55] *Ivi*, p.425.

diventa la normalità, mentre chi non è a conoscenza di questa disciplina è totalmente inconsapevole dei loro problemi. Nel caso del villaggio visitato da Getō, nella scena che incarna il punto di non ritorno dei suoi principi, i *jujutsushi* sono visti in maniera mostruosa e temuti tanto quanto le maledizioni stesse, al punto che non viene quasi fatta differenza: l'evento scatenante per Getō è assistere alla scena di due bambine chiuse in una gabbia non diversamente da del bestiame, incolpate per le sventure e le morti avvenute nel villaggio solo perché in grado di vedere le maledizioni allo stesso modo dei genitori – precedentemente uccisi dagli altri abitanti. Dal punto di vista dell'umano *hijutsushi*, quindi, la normalità è costituita dalla non esistenza di tutti gli elementi sovrumani che costituiscono il mondo delle arti occulte e degli spiriti, qualità che in assenza di entità visibili sono attribuite al loro equivalente più vicino e tangibile, ossia il *jujutsushi*. Dal punto di vista del praticante di arti occulte, tuttavia, si può affermare esattamente l'opposto. Una persona come Getō che assiste a un simile trattamento di due bambine non può che giudicare gli artefici di quella situazione come "mostri", soprattutto se tenuti in considerazione i trascorsi che lo portano a serbare rancore nei confronti delle persone che serve con le proprie missioni: gli *hijutsushi* sono ai suoi occhi coloro che non solo applaudono per la morte di una ragazza diversa da loro, venerando ciecamente un'entità che non comprendono, ma costituiscono la vera e propria causa dell'esistenza stessa delle maledizioni. La persona comune è dalla prospettiva di un *jujutsushi* un essere più debole, da proteggere da qualcosa che non vede e non comprende, e che spesso non essendo a conoscenza del lavoro di chi esorcizza gli spiriti non mostra alcuna gratitudine, o alternativamente risponde persino con paura e disgusto. Per un personaggio come Getō l'essere comune diventa quindi una forma subalterna di essere umano, che la capacità di utilizzare il *jujutsu* eleverebbe ma che dall'altro lato non vale lo sforzo necessario per istruirla. Lo stesso si può dire per figure come Kenjaku, che afferma chiaramente di voler creare una forma "superiore" di essere umano tramite l'assimilazione con Tengen e il conseguente avvicinamento al *jujutsu*.

Anche in questo caso si può capire come il confine tra "normale" e "anormale", anche all'interno della categoria degli esseri umani, sia sempre soggettivo e offuscato all'interno della serie.

4.6.3 Giapponese e non giapponese

La serie riesce a introdurre, oltre alle difficoltà nella percezione di spiriti e *jujutsushi* all'interno della comunità giapponese, il contesto sociale mondiale, uguale a quello reale odierno. Nel

mondo di *Jujutsu kaisen* il Giappone è l'unico Paese in cui il fenomeno di arti occulte e maledizioni si verifica in maniera regolare, e l'esistenza del *jujutsu* viene tenuta nascosta dal governo fino all'inizio dello *shimetsu kaiyū*, che segna l'inizio di un'era in cui la presenza di tali elementi sovrannaturali non può più essere celata al pubblico né locale né internazionale. Approfittando del caos, Kenjaku si mette in contatto con i responsabili al governo di vari Paesi particolarmente potenti, tra cui Stati Uniti e Cina, introducendo le figure più potenti all'esistenza e al funzionamento a grandi linee delle arti occulte.

L'immediata reazione da parte del governo americano, dopo la paura, è la pianificazione di un progetto per utilizzare il *juryoku* insito nel popolo giapponese come fonte di "energia rinnovabile". Dopo aver sentito della natura "anormale" dei giapponesi, quindi, lo "straniero" rappresentato dagli Stati Uniti vede l'individuo giapponese come una risorsa, ridotto a un concetto subalterno al "normale" essere umano. Tuttavia, una volta giunti in Giappone con l'intento di rapire i cittadini e trasportarli in America, l'esercito si rende immediatamente conto che la situazione è ben più complicata di quanto anticipato, e finisce annientato da *jujutsushi* e maledizioni in quanto totalmente impreparato al contesto che lo attendeva. Pur essendo abituati alla guerra, i soldati trovano terrificanti le maledizioni che, in punto di morte, si ritrovano improvvisamente in grado di vedere. Secondo gli studi di Inoue Enryo, i mostri del folklore costituiscono la superstizione (*meishin* 迷信) contrapposta ai "veri" misteri spirituali (*shinkai* 真怪) delle religioni, e quindi il preconcetto da superare per poter conferire al Giappone uno *status* "razionale" e "degno" di essere considerato allo stesso piano dei Paesi della comunità internazionale.[56]

Nel caso del confronto con gli Stati Uniti si nota un caso tipico di "doppio orientalismo", in cui il Giappone viene visto solo nella dualità estrema di "iper-tradizione" e "iper-modernità"[57] e non come Paese complesso dalle caratteristiche meno nette e sensazionalistiche: gli americani sono sconcertati dal popolo giapponese per via delle sue radici e degli elementi disumanizzanti che visivamente richiamano il folklore ("tradizione"), ma allo stesso tempo individuano nella persona giapponese la risorsa energetica "del futuro", uno strumento per avanzare le proprie tecnologie ("modernità"). L'umano giapponese a quel punto diventa alieno, seppur più vicino all'uomo "comune" rispetto al *jurei*, e l'esempio di Kurusu proposto nel

[56] MIYAKE, *Mostri del Giappone…*, p.18.
[57] *Ivi*, pp.121-122.

capitolo precedente è un caso di come l'individuo giapponese possa essere considerato a tratti sovrannaturale al pari di una divinità.

La scelta di rendere il *jujutsu* una caratteristica esclusiva del suolo giapponese non solo aiuta a circoscrivere la trama per renderla più gestibile, ma rende il Paese intrinsecamente "altro" e "particolare" rispetto al resto del mondo e in particolare dei Paesi egemoni, conferendogli una caratteristica che lo eleva e allo stesso tempo lo unifica in una forma di "auto-orientalismo":[58] il *jujutsu* e gli spiriti maledetti diventano quindi un elemento di identità nazionale,[59] che spiega la natura unica del Giappone e di coloro nati al suo interno in maniera simile alla natura sovrannaturale proposta nei periodi storici in cui la religione è stata utilizzata in Giappone come elemento unificante, e giustificava la natura divina dell'imperatore avvicinando la popolazione in vista di conflitti con altri Paesi. Il senso di orrore e meraviglia creato da tali creature eccessive e ambivalenti le rende inoltre "buone da pensare":[60] gli *yōkai* costituiscono anche un modo "divertente" di riportare alla mente il passato ("spooky, but fun-spooky"),[61] e con le loro caratteristiche eteree possono rappresentare un elemento identitario giapponese senza però dover rivangare eventi scomodi o problematici legati all'attività politica del Giappone.

L'inclusione del contesto globale aggiunge quindi un livello di profondità alla situazione del mondo ritratto in *Jujutsu kaisen*, in cui la presenza di elementi sovrannaturali e di folklore non è fine a sé stessa nella narrativa del territorio geografico che la storia si limita a coprire, ma ha un impatto e delle conseguenze significative anche sui territori al di là delle isole che compongono il Giappone, rendendo più credibile l'universo ideato da Akutami tramite la fuoriuscita degli elementi "anomali" fino all'arrivo in Paesi egemoni che, in maniera realistica, reagiscono in modo estremo alla loro nuova consapevolezza. La prospettiva mondiale aiuta a ridimensionare i pericoli dati dal mondo del *jujutsu*, in una storia in cui il "nemico" si trasforma gradualmente da mostro a umano.

4.7 Conclusioni

In questo capitolo è stato preso in esame il contesto dell'ambientazione della storia per collocarne l'uso degli elementi sovrannaturali e religiosi. È stato possibile analizzare come

[58] *Ivi*, p.125.
[59] *Ivi*, p.19.
[60] *Ivi*, p.15.
[61] BOYD, "Hollowed Out…", pp.246-247.

l'elemento del *jujutsu* sia interiorizzato dai personaggi come pratica profana, nonostante le similitudini alle varie religioni da cui trae ispirazione per i suoi principi, in modo da conciliarlo con il panorama religioso e secolare realmente esistente in Giappone. Gli aspetti filosofici alla base del mondo costruito nella serie e della sua narrativa sono abilmente racchiusi in tematiche più vicine al pensiero buddhista o *shintō* che, ancora una volta, può essere considerato più "scontato" per il lettore *target*, che ha già familiarità con concetti quali la reincarnazione e può reagire in maniera più prevedibile alle azioni più o meno moralmente discutibili dei personaggi. La componente sovrannaturale fa inoltre da base per le difficoltà che i personaggi affrontano in relazione alla battaglia contro il "mostruoso" e tutto ciò che questo termine vago può includere a seconda della prospettiva. L'utilizzo di riferimenti storici e geografici reali aiuta il lettore a immedesimarsi e a collocare gli avvenimenti nella serie all'interno del mondo che conosce, e gli elementi fittizi sono inseriti in modo da complementare la storia reale, invece che comprometterla in maniera irreversibile, per comporre nel complesso un mondo che rimane, malgrado la componente invisibile delle maledizioni, identico a quello in cui il lettore esiste. Il momento di contatto con altre culture rappresenta proprio il momento in cui per una cultura viene necessario definirsi agli altri: essere sfidato dalla presenza di un "altro" porta alla necessità dell'esistenza di esso per descriversi in maniera che renda distinguibili,[62] motivo per cui l'esistenza del *jujutsu* diviene l'elemento identitario unificante del popolo giapponese.

[62] KRÜGER, STÜNKEL, "Works of Art…", p.75.

Capitolo 5: Conclusioni

In questo elaborato sono stati presi in considerazione gli aspetti legati a religione e folklore all'interno della serie *Jujutsu kaisen* soprattutto dal punto di vista visivo. Il contesto dell'autore Akutami Gege ha permesso di gettare luce sulle possibili interpretazioni degli elementi legati al sovrannaturale inclusi nella storia, tenendo conto del genere in cui si inserisce e il periodo di realizzazione. Nei capitoli dedicati all'analisi degli elementi visivi, è stato possibile individuare i criteri con cui determinate religioni o folklore sono stati scelti per arricchire il *design* di personaggi e luoghi, oltre che per conferire determinate atmosfere e trasmettere emozioni al lettore-spettatore tramite la composizione e le scelte grafiche. Infine, i riferimenti analizzati sono stati inseriti nel contesto sociale, storico e geografico del mondo contemporaneo, per osservare come gli elementi fittizi legati alla sfera spirituale possono essere implementati in un mondo moderno e contemporaneo.

I riferimenti visivi individuati appartengono principalmente all'immaginario *shintō*, buddhista, folklorico oppure in rari casi legato a correnti delle Nuove Religioni o cristiano, e non sono stati rilevati usi significativi di riferimenti ad altre dottrine. In generale, è stata rilevata una tendenza ad utilizzare riferimenti di shintō e buddhismo per personaggi, luoghi ed eventi di particolare valore spirituale, e per implicare un'elevazione spirituale che li rende in qualche modo più pericolosi o potenti in base al contesto. Il folklore viene utilizzato su vasta scala sia in riferimento a creature mostruose sia a rituali di "livello inferiore", e il suo uso solitamente si concentra sulla segnalazione di una presenza sovrannaturale che però si discosta dall'uomo in maniera minore rispetto alla controparte religiosa, rappresentando sempre un grave pericolo, ma meno temibile. È stato possibile osservare come la "leggenda" associata al mondo sovrannaturale viene mantenuta in vita tramite concetti comuni ad animismo, buddhismo e shintō,[1] e sono state proposte similitudini con l'iconografia ad essi correlata quando opportuno, rivelando una grande quantità di aspetti in comune. Le Nuove Religioni sono generalmente utilizzate di rado, ma quando vengono rappresentate sono limitate ai loro aspetti negativi più controversi, correlate a tragedie o attentati, in linea con le tendenze dei *manga* a partire dagli anni Novanta. Il cristianesimo viene ritratto in alcuni particolari segmenti della storia, e ha

[1] Richard M. DORSON, "Folklore Research in Japan", *The Journal of American Folklore*, Vol. 74, No. 294, 1961, pp.406-7.

sempre l'obiettivo di estraniare il personaggio o l'evento dal lettore, per rimarcarne l'aspetto insolito e lontano da quello tipicamente osservato nelle religioni più praticate in Giappone. Lo sviluppo delle religioni non avviene in maniera chiusa e autonomamente, bensì per via dei contatti con altre culture, fatto che si applica anche alle opere artistiche ad esse correlate[2] e che si nota immediatamente nell'uso intenzionale di tutti gli aspetti correlati a religioni più marginali in Giappone e nel contrasto che offrono rispetto a quelle più prevalenti.

La reinvenzione degli elementi legati alla sfera religiosa avviene più frequentemente nei personaggi più rilevanti all'interno della trama, o quelli che hanno maggior esposizione e sono arricchiti da una maggiore quantità di riferimenti selezionati accuratamente e uniti fra loro anche congiungendo più religioni diverse. Le tecniche e i personaggi più particolari e potenti sono presentati con un livello di dettaglio e cura molto maggiore rispetto a figure che appaiono nella storia solo temporaneamente, e le libertà creative nella reinvenzione sono proporzionali al contributo che tali elementi portano nella narrativa. Per gli elementi potenti ma passeggeri, dei riferimenti più diretti aiutano il lettore a collegarli alla sfera sovrumana e danno all'autore la possibilità di omettere dettagli e contesto per focalizzarsi su elementi più importanti. Questa tendenza viene seguita nell'arco di tutto il *manga*, e permette di dare unicità all'aspetto di vari elementi in modi diversi senza però dare un'impressione di trascuratezza nei casi di sezioni più brevi. Le similitudini con l'iconografia religiosa possono anche essere un mezzo per indicare cosa *non* è un personaggio, assegnando ad esso delle caratteristiche comunemente associate alla sfera religiosa appositamente per evidenziare il contrasto con la personalità o le azioni di questo.

La "razionalità" del mondo contemporaneo e la "superstizione" legata al mondo sovrannaturale sono sapientemente divise tramite gli aspetti visivi come, oltre al *design*, anche i pannelli, la composizione e lo stile di disegno, che facilitano l'associazione di creature mitologiche e fittizie a una sfera lontana dall'uomo moderno (quindi sia dai protagonisti che dal lettore) su un piano estetico, psicologico e storico. Si può quindi confermare che *manga* e *anime*, in qualità di media costituiti da sequenze di immagini, possono assistere nella resa di riferimenti religiosi, sostenendosi a vicenda con il tratto, l'anatomia, i colori, i movimenti e la durata delle sequenze, conferendo in maniera unica simbolismo e carica emotiva che difficilmente possono essere replicati con del materiale interamente fotorealistico e verosimile. L'immaginario religioso viene replicato nella scelta di simbolismo relativo a pannelli, *palette*

[2] KRÜGER, STÜNKEL, "Works of Art…", pp.74-75.

e composizione per aggiungere anche un livello di profondità allo stato emotivo dei personaggi, il cui stato interiore si riflette all'esterno tramite la resa delle scene e del paesaggio a loro circostante.

Gli elementi religiosi all'interno della serie esistono sicuramente a scopo estetico, per conferire un aspetto unico alla serie e renderla facilmente riconoscibile, oltre che rendere personaggi e luoghi più memorabili, ma sono utili anche per rinforzare il pensiero filosofico all'interno di essa: la presenza di riferimenti alla sfera spirituale sul piano estetico permette di consolidare la narrativa che tende a seguire gli stessi principi delle religioni raffigurate nella storia, senza discostarsi eccessivamente dalle pratiche e dalle correnti di pensiero più comuni all'interno dell'area geografica in cui i lettori *target* sono collocati, ma aggiungendo un aspetto fittizio che rende unico il panorama della serie pur senza stravolgerlo.

Complessivamente, *Jujutsu kaisen* si mostra molto attento a mantenersi coerente con il contesto storico-sociale in cui è stato realizzato, ossia quello in cui è anche ambientata l'intera vicenda. È stato possibile confermare l'importanza degli scambi internazionali del Giappone a livello culturale per la realizzazione dei *manga*, prodotti sulla base di situazioni sociali ed economiche[3] non solo del Paese stesso ma anche del resto del mondo che interagisce con esso. L'implementazione delle arti occulte all'interno del Giappone contemporaneo permette inoltre di offrire possibilità per elementi *fantasy* adatti a una serie *shōnen*, traendo spunto dalla situazione odierna per offrire un'intrattenente proposta in cui l'aspetto invisibile del sovrannaturale pervade il Giappone che il lettore conosce, giocando con gli elementi già familiari per costruire un intero sistema complesso, basato sul sovrannaturale che viene trattato però come una caratteristica intrinseca del Paese con tendenze che ricordano quelle contemporanee e facilitano l'immersione.

L'analisi ha esposto le strategie con cui opere in formato *manga* e *anime* possono arricchire una storia a livello spirituale e filosofico in modi unici, che le rendono meritevoli di essere considerate al pari di altri media come film e letteratura. Il *manga* viene riconfermato come mezzo unico per il lettore per vedere l'invisibile tramite gli occhi del personaggio e la connessione di testo e immagini.[4] Delle ricerche più approfondite potranno essere svolte in futuro, a conclusione dei vari adattamenti *anime* e del sequel spin-off. Rimangono ancora molte

[3] SHARBAT DAR, "Japanese Concepts of Angels…", p.12.

[4] Carolina IVANESCU, "Making visible the invisible: Representing religious content in *manga*", *Mediascapes Journal*, Vol. 22, No. 2, 2023, p.83.

possibilità per la ricerca relativa ad elementi religioni di impronta prevalentemente non cristiana all'interno dei media popolari giapponesi, così come all'interno di altre categorie di *manga* e *anime*, che offrono ancora infinite interpretazioni di religione e spiritualità uniche sulla base del contesto di ogni autore e del periodo storico in cui sono stati analizzati. Come constatato da McCloud, la percezione pubblica dei fumetti (e conseguentemente dei *manga*) non può cambiare finché questi continueranno ad essere considerati o come genere di scrittura o come stile di immagini, e non come una combinazione delle due cose.[5] Nella speranza che questo elaborato abbia proposto una visione più articolata di *manga* e *anime* come strumenti artistici, si è cercato di valorizzare le qualità grazie a cui tali media sono in grado di rielaborare in maniera unica e creativa gli elementi legati alla sfera spirituale e sovrannaturale, sfruttando ogni aspetto delle caratteristiche visive di cui possono fare uso per evidenziare aspetti non solo estetici ma anche filosofici, approfondendo il rapporto dei personaggi con il mondo che essi abitano tramite le scelte grafiche. L'arte si riconferma, tramite la quantità di strategie che offre per rendere tangibili delle sensazioni impossibili da trasmettere solo a parole, uno strumento esemplare per la rappresentazione espressiva e intima del lato religioso, emotivo, spirituale e più "umano" della persona.

[5] MCCLOUD, *Understanding Comics*, cit., p.151.

Bibliografia

Fonti bibliografiche in lingue occidentali

ADAMS, Robert J., "Folktale Telling and Storytellers in Japan", *Asian Folklore Studies*, Vol. 26, No. 1, 1967, pp.99-118.

AGARWAL, Ruchi, "Ganesa", in *Hinduism and Tribal Religions. Encyclopedia of Indian Religions*, Springer, Dordrecht, 2018.

AMBROS, Barbara R., *Bones of Contention. Animals and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawaii Press, 2012.

ANDERSON, Richard W., "Vengeful Ancestors and Animal Spirits: Personal Narratives of the Supernatural in a Japanese New Religion", *Western Folklore*, Vol. 54, No. 2, 1995, pp.113-140.

BECKER, Carl B., "Hands of the Bodhisattva: The Standardization of Mudrās in Japanese Buddhist Sculpture Prior to A.D. 1200", *East and West*, Vol. 43, No. ¼, Istituto Italiano per l'Africa e l'Oriente (IsIAO), 1993, pp.199-232.

BEGGIORA, Stefano (a cura di), *Il cosmo sciamanico. Ontologie indigene fra Asia e Americhe*, Franco Angeli, 2019.

BERNDT, Jacqueline, KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina (a cura di), *Manga's Cultural Crossroads*, Routledge, 2013.

BORUP, Jørn, RAMBELLI, Fabio, "Introduction: Materiality of Japanese religions. Preliminary Considerations", *Japanese Religions*, Vol.43, No.1/2, 2018, pp.1-16.

BOYD, David John, "Hollowed Out: Exhuming an Ethics of Hollowing in Tite Kubo's Bleach", *Pacific Coast Philology*, Vol. 50, No. 2, 2015, pp.242-267.

BOYD, James, WILLIAMS, Ron, "Artful Means: An Aesthetic View of Shinto Purification Rituals", *Journal of Ritual Studies*, Vol. 13, No. 1, 1999, pp.37-52.

BRODER, Anne, “Mahikari in Context: Kamigakari, Chinkon kishin, and Psychical Investigation in Ōmoto-Lineage Religions”, *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 35, 2, 2008, pp.331-362.

CARTER, Caleb, “Power Spots and the Charged Landscape of Shinto”, *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 45, No. 1, 2018, pp.145-174.

CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *Dizionario dei Simboli. Volume Secondo L-Z*, Rizzoli, 1989.

CHIN, Gail, “The Gender of Buddhist Truth: The Female Corpse in a Group of Japanese Paintings”, *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 25, No. ¾, 1998, pp.277-317.

COHN, Neil, “Japanese Visual Language: The structure of manga”, in Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Continuum, 2010, pp.187-203.

CONDRY, Ian, “Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan”, *Theory, Culture & Society*, Vol. 26, No. 2-3, 2009, pp.139-163.

DAVIS, Winston, “Buddhism and the Modernization of Japan”, *History of Religions*, Vol. 28, No. 4, 1989, pp.304-339.

DAVISSON, Zack, *Yūrei: The Japanese Ghost*, Chin Music Pr, 2021.

DIX, Monika, “Water, Tradition, and Innovation: Flowing through Japan’s Cultural History”, *Education about Asia*, Vol. 22, No. 2, 2017, pp.48-51.

DORSON, Richard M., “Folklore Research in Japan”, *The Journal of American Folklore*, Vol. 74, No. 294, 1961, pp.401-412.

DUSENBURY, Mary M. (a cura di), *Color in Ancient and Medieval East Asia*, Yale University Press, 2015.

EGER, Max, “‘Modernization’ and ‘Secularization’ in Japan: A Polemical Essay”, *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 7, No. 1, 1980, pp.7-24.

FERCIONI, Gian Maurizio, *Horiyoshi III. L’arte del tatuaggio giapponese*, Luni Editrice, 2014.

CAMERON, Sarah, “Japanese Horror Cinema — real and Imagined Folklore and Representations of Women in Ju-On: The Grudge and The Ring”, *Contemporary Legend*, Vol. 8, 2005, pp.67-93.

FOSTER, Michael Dylan, “Haunting Modernity: Tanuki, Trains, and Transformation in Japan”, *Asian Ethnology*, Vol. 71, No. 1, 2012, pp.3-29.

FOSTER, Michael Dylan, *The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*, University of California Press, 2015.

GALLACHER, Lesley-Anne, “(Fullmetal) alchemy: the monstrosity of reading words and pictures in shonen manga”, *Cultural Geographies*, Vol.18, No.4, Sage Publications, 2011, pp.457-473.

GRIFFIS, William Elliot, *The Mikado’s Empire*, Harper & Brothers Publishing, 1876.

HAGIN MAYER, Fanny, “Fauna and Flora in Japanese Folktales”, *Asian Folklore Studies*, Vol. 40, No. 1, 1981, pp.23-32.

HALL, James, *Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western Art*, IconEditions, 1996.

HAYEK, Matthias, “Divinatory Practices and Knowledge in Early Modern Japan: Redefining Onmyōdō from the Inside”, *Cahiers d'Extrême-Asie*, Vol. 21, 2012, pp.255-274.

HU Tze-Yue G., *Frames of Anime: Culture and Image-building*, Hong Kong University Press, 2010.

IENAGA Saburō, “Japan’s Modernization and Buddhism”, *Contemporary Religions in Japan*, Vol. 6, No.1, 1965, pp.1-41.

ITŌ Gō, “Particularities of Boys’ Manga in the Early Twenty-First Century How Naruto Differs from Dragon Ball”, *Mechademia: Second Arc*, Vol.11, No.1, University of Minnesota Press, 2018, pp.113-123.

IVANESCU, Carolina, “Making visible the invisible: Representing religious content in manga”, *Mediascapes Journal*, Vol. 22, No. 2, 2023, pp.78-93.

IYANAGA Nobumi, “Healing by Spiritual Possession in Medieval Japan, with a Translation of the Genja saho”, *Religions*, Vol. 13, No. 522, 2022, pp.1-19.

KOBAYASHI Norihiko, “Spirits of the Dead and Curses/Disasters in Ancient Japan: The Background Leading to the Jōgan Goryōe”, *Kokugakuin Japan Studies*, Vol. 5, 2024, pp.3-28.

KOIKE Jun’ichi, PANG, Carolyn, “Onmyōdō and Folkloric Culture: Three Perspectives for the Development of Research”, *Cahiers d’Extrême-Asie*, Vol. 21, 2012, pp.241-253.

KRAEMEROVÁ, Alice, “Talismans and Amulets in the Japanese Collection”, *Annals of the Náprstek Museum*, Vol. 35, No. 1, 2014, pp.39-68.

KRÜGER, Patrick Felix, STÜNKEL, Knut Martin, “Works of Art as Model Forms in the Contact of Religions. Glimpses from Japan, China and India”, *Art of the Orient*, Vol. 12, 2025, pp.72-109.

LIFTON, Robert Jay, *Destroying the World to Save It: Aum Shinrikyo, Apocalyptic Violence, and the New Global Terrorism*, Picador, 2000.

LOMI, Benedetta, “Dharanis, Talismans, and Straw-Dolls: Ritual Choreographies and Healing Strategies of the "Rokujikyōhō" in Medieval Japan”, *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 41, No. 2, 2014, pp. 255-304.

MACWILLIAMS, Mark (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Routledge, 2015.

MASON, Penelope, *History of Japanese Art*, Pearson College Div, 2004.

MATEU-MESTRE, Marcos, *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, *Design* Studio Pr, 2010.

MATEU-MESTRE, Marcos, *Framed Ink: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers (2)*, *Design* Studio Pr, 2021.

MCCLOUD, Scott, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*, William Morrow Paperbacks, 2006.

MCCLOUD, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Mark Martin, 1993.

MIYAKE, Toshio, *Mostri del Giappone; Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca' Foscari – Digital Publishing, 2014.

MIYANAGA, Kuniko, *Social Reproduction and Transcendence: An Analysis of Sekai Mahikari Bunmei Kyōdan, a Heterodox Religious Movement in Contemporary Japan*, Tesi di dottorato, University of British Columbia, 1983.

MORI Hiroaki, "Tourism Destination Promotion and Interorganizational Relations in the Anime Pilgrimage Industry: A Resource Dependence Perspective", *Journal of Law and Political Science*, Vol. 45, No. 1, 2017, p.113.

MURGUIA, Salvador Jimenez, "The Cursing Kit of Ushi no Koku Mairi", *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural,* Vol. 2, No. 1, 2013, pp.73-91.

NGUYEN, Thanh Trung, "The Motif of Vengeful Spirits in Japanese Urban Legends", *Journal of Exceptional Multidisciplinary Research*, Vol. 2, No.1, 2025, pp-47-54.

NORICHIKA Horie, "Spirituality and the spiritual in Japan: Translation and transformation", *Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies,* Vol.5, No.11, 2009, pp.1-11.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio, 2015.

ŌTA Hirotarō (a cura di), *Traditional Japanese Architecture and Gardens*, Kokusai Bunka Shinkokai, 1972.

OTMAZGIN, Nissim, SUTER, Rebecca (a cura di), *Rewriting History in Manga. Stories for the Nation*, Palgrave Macmillan, 2016.

OYLER, Elizabeth, "The Nue and Other Monsters in Heike Monogatari", *Harvard Journal of Asiatic Studies*, Vol. 68, No. 2, 2008, pp.1-32.

PEDRETTI, Filippo, "The Buddha Mummies of North Japan (Review)", *Canadian Journal of Buddhist Studies*, No. 16, 2021, pp.232-235

PICONE, Mary, "Cremation in Japan: Bone Buddhas and surrogate bodies", *L'Esprit du temps*, no. 132, 2007, pp.131-140.

RAMBERG, Walter Dodd, “Some Aspects of Japanese Architecture”, *Perspecta*, Vol. 6, 1960, pp.34-47.

RAVERI, Massimo, *Il pensiero giapponese classico*, Einaudi, 2014.

REIDER, Noriko T., “Oni in Manga, Anime and Film”, *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, 2010, pp.144-169.

REIDER, Noriko T., “The Appeal of Kaidan, Tales of the Strange”, *Asian Folklore Studies*, Vol. 59, No. 2, 2000, pp.265-283.

ROQUET, Paul, “A Blue Cat on the Galactic Railroad: Anime and Cosmic Subjectivity”, *Representations*, Vol. 128, No. 1, 2014, pp.124-158.

ROTS, Aike P., TEEUWEN, Mark, “Introduction: Formations of the Secular in Japan”, *Japan Review*, No. 30, 2017, pp.3-20.

SAPUNARU TAMAS, Carmen, “The Ritual Significance of Purification Practices in Japan”, *Humanities Review*, Vol.19, Kwansei Gakuin University, 2014, pp.1-19.

SARKAR, Anik, “Modern Anxieties and Traditional Influence in Horror Anime”, *Humanities*, Vol.12, No.5, 2023, pp.1-11.

SAUNDERS, Ernest Dale, *Mudra: A study of symbolic gestures in Japanese Buddhist sculpture*, Princeton University Press, 1985.

SAWA, Takaaki, *Art in Japanese Esoteric Buddhism*, Weatherhill/Heibonsha, 1972.

SECKEL, Dietrich, LEISINGER, Andreas, “Before and beyond the Image: Aniconic Symbolism in Buddhist Art”, *Artibus Asiae. Supplementum*, Vol.45, 2004, pp.3-107.

SHAMOON, Deborah, “The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime”, *Marvels & Tales*, Vol. 27, No. 2, 2013, pp.276-289.

SHARBAT DAR, Dunja, “Japanese Concepts of Angels: Analyzing Depictions of Celestial Beings in the shōjo Manga Kamikaze Kaitō Jeanne”, *Entangled Religions*, Vol. 12, No. 1, 2021, pp.1-36.

SHIGETA Shin'ichi, THOMPSON, Luke, "Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan", *Cahiers d'Extrême-Asie*, Vol. 21, 2012, pp.65-77.

SHIMAZONO Susumu, "The Living Kami in the New Religions of Japan", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 6, No. 3, 1979, pp.389-412.

SUGIYAMA LEBRA Takie, J*apanese Women: Constraint and Fulfillment*, University of Hawaii Press, 1985.

SWYNGEDOUW, Jan, "Secularization in a Japanese Context", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol.3, No.4, 1976, pp.283-306.

TANABE, George J. Jr., "Playing with Religion", *The Journal of Alternative and Emergent Religions*, Vol. 10, No.3, 2007, pp.96-101.

THOMAS, Jolyon Baraka, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawaii Press, 2012.

TRUNG, Ngyuen Thanh, QUYNH, N.D., "The Motif of Vengeful Spirits in Japanese Urban Legends", *Journal of Exceptional Multidisciplinary Research*, Vol. 2, No. 1, 2025, pp.47-54.

YAMADA, Marc, "Trauma and Historical Referentiality in Post-Aum Manga", *Japanese Studies*, Vol. 34, No. 2, 2014, pp.153-168.

YOUNG, David, YOUNG, Michiko, *The Art of Japanese Architecture. History, Culture, Design*, Tuttle Publishing, 2019.

YOUNG, Richard Fox, "Magic and Morality in Modern Japanese Exorcistic Technologies: A Study of Mahikari", *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 17, 1, 1990.

Fonti bibliografiche in lingua giapponese

AKUTAMI Gege, "Jujutsu kaisen Kōshiki Fanbukku" (Fanbook ufficiale di Jujutsu Kaisen), Shūeisha, 2021.
芥見下々、「呪術廻戦 公式ファンブック」、集英社、2021 年.

AKUTAMI Gege, “Jujutsu kaisen”, Vol. 0-30, Shūeisha, 2018-2024.
芥見下々、「呪術廻戦」、0～30 巻、集英社、2018～2024 年.

AKUTAMI Gege, “Kamishiro Sōsa”, Shōnen Jump NEXT!!, Vol. 2, Shūeisha, 2014, pp.136-181.
芥見下々、「神代捜査」、少年ジャンプ NEXT!!、2 号、集英社、2014 年、pp. 136～181.

AKUTAMI Gege, “Nikai Bongai Barabarujura”, *Weekly Shōnen Jump*, No.44, Shūeisha, 2016, pp.229-276.
芥見下々、「二界梵骸バラバルジュラ」, 週刊少年ジャンプ, 44 号、集英社、2016 年、pp. 229～276.

AKUTAMI Gege, “No. 9”, Shōnen Jump NEXT!!, Vol. 2, Shūeisha, 2015, pp.345-388.
芥見下々、「*No. 9*」、少年ジャンプ NEXT!!、2 号、集英社、2015 年、pp. 345～388.

AKUTAMI Gege, “Akutami Gege ‘Jujutsu kaisen’ Ten Kōshiki Zuroku” (Libro illustrato della mostra “*Jujutsu kaisen*” di Akutami Gege), Shūeisha, 2024.
芥見下々、「芥見下々『呪術廻戦』展 公式図録」、集英社、2024 年.

“Nara Kokuritsu Hakubutsukan Dayori” (Novità del Museo Nazionale di Nara), No. 104, 2018, pp.1-8.
奈良国立博物館だより、104 号、2018 年、pp. 1～8.

“Shūkan Shōnen Jump” (Weekly Shōnen Jump), No. 41, Shūeisha, 2025.
週刊少年ジャンプ、41 号、集英社、2025 年.

YOSHIDA Noriyo, 2019, “Marishiten wo meguru gensetsu to bijutsu: Nitten to no kakawari” (Discorsi e arte relative a Marishiten: correlazione con Nitten), *The annual collection of essays and studies, Faculty of Letters*, Gakushuin University, Vol. 65, 2019, pp.25–47.
吉田典代、「摩利支天をめぐる言説と美術：日天との関わり」、学習院大学文学部研究年報、65 号、pp. 25-47.

Sitografia in lingue occidentali

Anime Awards 2024 Winners: Anime of the Year and Full List, in "Crunchyroll", 2024, https://www.crunchyroll.com/news/latest/2024/3/2/anime-awards-2024-winners-anime-of-the-year (ultimo accesso 12/02/2026).

FOX, Joshua, *Studio MAPPA's Long Story of Controversies Overshadows Its Success*, in "Screen Rant", https://screenrant.com/studio-mappa-why-controversial-anime-animators-overworked-jujutsu-kaisen/ (consultato il 15/01/2026).

GREEN, Cynthia, *The Surprising History of the Kimono*, in "JSTOR Daily", 2017, https://daily.jstor.org/the-surprising-history-of-the-kimono/ (ultimo accesso 12/02/2026).

HIRAOKA Haruto, *Manga-based films claimed top 4 spots at box office in 2024*, in "The Asahi Shinbun", 2025, https://www.asahi.com/ajw/articles/15614934 (ultimo accesso 12/02/2026).

ITO, Rika, *Blond hair, blue eyes, and "bad" Japanese: representing foreigner stereotypes in Japanese anime*, in "Taylor and Francis Online", 2021, https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09658416.2020.1786578#d1e492 (ultimo accesso 12/02/2026).

JASA: Japanese Art Society of America, *Exploring the Art of Manga (Dr. Nicole Coolidge Rousmaniere)*, in "YouTube", 2025, https://youtu.be/236m0JM9f64 (ultimo accesso 14/02/2026).

KIM, Hyosook, "Buddhist Robes That Are and Are Not: Clothing, Desire and Ambivalent Renunciation in The Tale of Genji", *Religions*, Vol. 16, No. 6, in "MDPI", 2025, https://www.mdpi.com/2077-1444/16/6/735 (ultimo accesso 18/02/2026).

La Sacra Bibbia, in "BibbiaEDU", 2008, https://www.bibbiaedu.it/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Manga Sales Grow for Seventh Consecutive Year in Japan, in "Nippon.com", 2025, https://www.nippon.com/en/japan-data/h02328/ (ultimo accesso 12/02/2026).

TAKIZAWA Bunna, *Manga sales top 600 billion yen in 2020 for first time on record*, in "The Asahi Shinbun", 2021, https://www.asahi.com/ajw/articles/14282699 (ultimo accesso 12/02/2026).

Visible Light, NASA, https://science.nasa.gov/ems/09_visiblelight/ (ultimo accesso 14/02/2026).

Yearly Best-Selling Manga, in "MangaCodex", https://mangacodex.com/oricon_yearly.php (ultimo accesso 14/02/2026).

Sitografia in lingua giapponese

"Hidatakayama ni jitsuzai shita Ryōmen Sukuna" 「飛騨高山に実在した「両面宿儺（りょうめんすくな）」（Ryōmen Sukuna, realmente esistito a Hida-Takayama), in "Hida Takayama", (https://www-hidatakayama-or-jp.translate.goog/special/detail_42.html?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=ja&_x_tr_pto=wapp), 12 febbraio 2026.

IZUMI Shigeki 泉　惠機, "Tenjōtenge yuigadokuson" 「天下唯我独尊」, in "Otani University", (https://www.otani.ac.jp/yomu_page/b_yougo/nab3mq0000000qsb.html), 15 gennaio 2026.

"*Jujutsu kaisen* Dainiki Kaigyoku-Gyokusetsu / Shibuya Jihen no Jōhō/ Kansō/ Hyōka/ Dōga Haishin" 「呪術廻戦 第 2 期 懐玉・玉折／渋谷事変の情報・感想・評価・動画配信」(Informazioni/ Impressioni/ Valutazioni/ Trasmissione video di "*Jujutsu kaisen*, seconda stagione, Dote Nascosta-Dote Sprecata/ Incidente di Shibuya", in "Filmarks", (https://filmarks.com/animes/1304/4502), 12 febbraio 2026.

"Ryōmen Sukuna ni tsuite" 「両面宿儺について」 (Riguardo a Ryōmen Sukuna), in "Senkōji", (https://senkouji.com/Ryomensukuna/), 12 febbraio 2026.

"Shinu hodo share ni naranai kowai hanashi atsumeteminai? 109" 死ぬほど洒落にならない怖い話集めてみない？109 (Perché non raccogliamo storie così spaventose che non fanno ridere? 109), in "kako.5ch.net", 2005, https://kako.5ch.net/test/read.cgi/occult/1126696345/ (dal post 0452), 18 febbraio 2026.

Filmografia

Gekijōban Jujutsu kaisen 0 劇場版 呪術廻戦０, Park Sunghoo, MAPPA, 2021.

Jujutsu kaisen 呪術廻戦, Park Sunghoo, MAPPA, 2020-2021.

Jujutsu kaisen Kaigyoku-Gyokusetsu / Shibuya Jihen (Dainiki) 呪術廻戦 懐玉・玉折／渋谷事変 (第 2 期), Goshozono Shōta, MAPPA, 2023.

Jujutsu kaisen Shimetsu Kaiyū / Zenpen (Daisanki) 呪術廻戦 死滅回遊／前編 (第 3 期), Goshozono Shōta, MAPPA, 2025-2026.

Indice delle figure

Note:

Tutte le immagini in bianco e nero tratte dal manga sono scansioni effettuate autonomamente sul materiale originale. Pertanto, non è disponibile una fonte dal web per queste immagini.

Tutte le immagini tratte dall'adattamento anime sono screenshot effettuati autonomamente sulla piattaforma streaming "Crunchyroll".

Figura 1. (Da sinistra) Fushiguro, Itadori e Kugisaki. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 24, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G31UXPJ8X/accomplices (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 2. Bottone con simbolo dell'Istituto di Arti Occulte (tomoe). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 11, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GYEMEENPR/narrow-minded (ultimo accesso 19/02/2026).

Figura 3. Bocca di Sukuna sul corpo di Itadori. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G64G2V2VR/for-myself (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 4. Ryōmen Sukuna seduto, XVII secolo, Senkōji, Gifu. Immagine di senkouji.com: https://senkouji.com/course/enku_jihoukan/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 5. Occhi e tatuaggi di Sukuna durante e dopo la possessione. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 6. (Da sinistra) Sukuna e Itadori nel dominio innato. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 6, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G65J225P6/after-rain (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 7. Forma originale di Ryōmen Sukuna. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.27.

Figura 8. (Da sinistra) Getō e Gojō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.8.

Figura 9. Gojō mentre scopre gli occhi. *Jujutsu kaisen 0*, regia di Park Sunghoo, 2021, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G4VUQ9ZQ3/jujutsu-kaisen-0 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 10. Vista dell'installazione della mostra "Awakened Ones:Buddhas of Asia". Asian Art Museum, Seattle Art Museum: https://samblog.seattleartmuseum.org/2016/04/sam-object-buddha/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 11. Getō Suguru (studente). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 26, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GEVUZN7N9/hidden-inventory-2 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 12. Getō Suguru (jusoshi). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 13. Abiti da monaco buddhista con gojōgesa. Immagine di Costume Museum: https://costume.iz2.or.jp/costume/454.html Copyright ©2016 COSTUME MUSEUM (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 14. Iori Utahime. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.

Figura 15. Suzu, XVII secolo, The Metropolitan Museum of Art: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/500655 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 16. Miko con kosode e hakama. Immagine di Unsplash: https://unsplash.com/photos/person-in-traditional-japanese-attire-with-orange-skirt-koOwdIxiOAQ foto di Nathalie Lays (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 17. Ogami baba. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.11.

Figura 18. Itako. Fotografia di Aya Watada: https://www.nippon.com/en/japan-topics/g02228/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 19. Iratakajuzu. Fotografia di Aya Watada: https://www.nippon.com/en/japan-topics/g02228/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 20. Miyo Rokujūshi. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.22.

Figura 21. Kappa. Gazu Hyakki Yagyō, Toriyama Sekien, 1776, Vol.1, Immagine di Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kappa_jap_myth.jpg#/media/File:Kappa_jap_myth.jpg (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 22. Sonoda Shigeru. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G9DUEG0GG/hidden-inventory-4 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 23. Tengen nel 2018. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.

Figura 24. Tengen (forma umana). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

Figura 25. Tengen nell'albero. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

Figura 26. Mechamaru (marionetta). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 16, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQD830/kyoto-sister-school-exchange-event---group-battle-2– (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 27. Muta Kōkichi (forma umana). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.5.

Figura 28. Mechamaru (forma finale). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.10.

Figura 29. Bocca dell'Angelo sul corpo di Kurusu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

Figura 30. Kurusu Hana. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.

Figura 31. Angelo musicante con tromba. Beato Angelico, Museo di San Marco, Firenze: https://www.rudolfsteiner.it/shop/cartoline_e_stampe/cartoline-e-stampe/cartolina-angelo-musicante-con-tromba/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 32. Orimoto Rika (jurei) e Okkotsu Yūta. *Jujutsu kaisen 0*, regia di Park Sunghoo, 2021, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G4VUQ9ZQ3/jujutsu-kaisen-0 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 33. Orimoto Rika (dopo lo scioglimento della maledizione). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.20.

Figura 34. Yūrei. Yamada Shōka, 1918, Galleria Mingei: https://www.mingei-arts-gallery.com/oeuvres/painting/yurei-by-yamada-shoka (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 35. Orimoto Rika (forma umana). *Jujutsu kaisen 0*, regia di Park Sunghoo, 2021, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G4VUQ9ZQ3/jujutsu-kaisen-0 (ultimo accesso 18/02/2026)

Figura 36. Tamamo No Mae. *Jujutsu kaisen 0*, regia di Park Sunghoo, 2021, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G4VUQ9ZQ3/jujutsu-kaisen-0 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 37. Tamamo No Mae e l'arciere Miura Kuranosuke. Precedentemente attribuita a Yashima Gakutei, 1835, The Metropolitan Museum of Art: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/54323 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 38. Kuchi-sake Onna. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 39. Kuchi-sake Onna (volto). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G9DUEG0GG/hidden-inventory-4 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 40. Mahito (forma base). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 7, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GY1QKKMZR/assault (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 41. Mahito durante una trasformazione. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 13, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GY5J225GY/tomorrow (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 42. (Da sinistra) Kenjaku, Hanami, Jōgo, Dagon. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 5, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GYGVNN34Y/curse-womb-must-die--ii- (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 43. Hitotsume-kozō. Shinonome Kijin, Immagine di Hyperallergic.com: https://hyperallergic.com/tales-of-japanese-spirits-give-form-to-our-deepest-fears/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 44. Dagon (forma finale). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.12.

Figura 45. Yamantaka. Art Institute of Chicago, Immagine di Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yamantaka,_Fear-Striking_Vajra,_Lord_of_Death_on_a_water_buffalo,_Vajrayana_Buddhism.jpg (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 46. Makora. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.14.

Figura 47. Evocazione di Makora. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 41, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G14U4902K/thunderclap-part-2 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 48. Chakra (ruota del Dharma) con coppia di cervi. Tardo XIX secolo, Smithsonian National Museum of Asian Art: https://asia-archive.si.edu/object/S2018.53.1-3/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 49. Makora con ruota dorata. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 41, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G14U4902K/thunderclap-part-2 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 50. Kangiten. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

Figura 51. Scultura in pietra di Shakti-Ganesha. XIII secolo, The British Museum: https://www.bmimages.com/preview.asp?image=00037033001#:~:text=Ganesha%2C%20the%20elephant%2Dheaded%20son%20of%20Shiva%20and,cut%20Ganesha%27s%20head%20off%20in%20a%20rage. (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 52. Chōsō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.12.

Figura 53. Esō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.7.

Figura 54. Kechizu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.7.

Figura 55. K*usōzu*: La morte di una giovane donna e la decomposizione del suo corpo (Stadi 2-3-4). Acquerello, XVIII secolo, Immagine di Wellcome Collection: https://wellcomecollection.org/works/m4pnfgjd (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 56. Umano dal corpo deformato. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.3.

Figura 57. Maledizione di livello uno. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.0.

Figura 58. Maledizioni di basso livello. *Jujutsu kaisen Kōshiki Fanbukku*, Shūeisha, p.136.

Figura 59. Dito di Sukuna. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

Figura 60. Dito avvolto in jufu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 61. Interno del gokumonkyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 33, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GN7UDVM2K/shibuya-incident---gate-open (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 62. Gokumonkyō dopo il sigillo. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 34, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GK9U3DEMN/pandemonium (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 63. Gokumonkyō aperto. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 33, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GN7UDVM2K/shibuya-incident---gate-open (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 64. Sukuna impugna il kamutoke. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.27.

Figura 65. Vajra a cinque punte. XII-XIV secolo, Brooklyn Museum: https://www.brooklynmuseum.org/ko-KR/objects/3809 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 66. Jugai di Yaga a forma di kappa. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 67. Okkotsu si incontra con i "piani alti" della comunità del jujutsu. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 47, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GG1U24Q03/shibuya-incident---gate-close (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 68. Gojō durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.

Figura 69. Mudra Marishiten-in. Immagine di www.shenlun.org: https://www.shenlun.org/lainnya/download/mudra/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 70. Muryō kūsho. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 7, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GY1QKKMZR/assault (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 71. Sukuna durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 4, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G6KKD9D36/curse-womb-must-die (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 72. Mudra Enmaten-in. Immagine di www.shenlun.org: https://www.shenlun.org/lainnya/download/mudra/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 73. Sukuna con il gesto di muryō kūsho. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

Figura 74. Hakari durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.21.

Figura 75. (In basso a destra) Mudra Benzaiten-in. Immagine di Mark Schumacher: https://www.onmarkproductions.com/html/benzaiten.shtml (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 76. Kenjaku durante l'espansione del dominio. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

Figura 77. Hanshagasshō. Fumino Hisanaga, Immagine di DiscoverJapan: https://discoverjapan-web.com/article/31070 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 78. Taizō hen'ya. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

Figura 79. Tobari. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.0.

Figura 80. Attivazione di "Murasaki". *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.6.

Figura 81. Jureisōjutsu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 82. Canto per l'evocazione di Makora. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.2.

Figura 83. Gyokuken. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 84. Kōbo Daishi in viaggio verso il monte Kōya. Immagine di koyasan.or.jp: https://www.koyasan.or.jp/en/shingonshu/kobodaishi.html (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 85. Simboli dei dieci tesori sacri. Immagine di tawakihiyoshi.com: https://tawakihiyoshi.com/10treasure.html (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 86. Taiba (La fine). Utagawa Kuniyoshi, XVII secolo, immagine di Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kuniyoshi_Taiba_%28The_End%29.jpg (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 87. Nue. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

Figura 88. Tsukumo Yuki con Garuda. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.23.

Figura 89. Replica di Karura (Garuda), 1871, Museum for East Asian Art, Köln: https://museum-fuer-ostasiatische-kunst.de/Gods-spirits-and-demons (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 90. Ushi no toki mairi. *Konjaku Gazu Zoku Hyakki*, Toriyama Sekien, 1779, Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SekienUshi-no-tokimairi.jpg (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 91. Kit per maledizione. Immagine di noroi-wara.com: https://noroi-wara.com/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 92. Sūreijuhō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 93. Itadori assiste alla tecnica "mui tenpen". *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 33, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GN7UDVM2K/shibuya-incident---gate-open (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 94. "Scala di Giacobbe" in atto. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

Figura 95. Torii all'entrata dell'istituto. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 27, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G7PU4J7J9/hidden-inventory-3 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 96. Istituto di Tōkyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G64G2V2VR/for-myself (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 97. Kiyomizudera (hondō). Immagine di kiyomizudera.or.jp: https://www.kiyomizudera.or.jp/map.php (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 98. Decorazione oni-gawara. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 25, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G0DUNJ2JP/hidden-inventory (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 99. Paesaggio con lanterne in pietra e torii. *Jujutsu kaisen 0*, regia di Park Sunghoo, 2021, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G4VUQ9ZQ3/jujutsu-kaisen-0 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 100. Giardino in stile karesansui nell'istituto. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 25, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G0DUNJ2JP/hidden-inventory (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 101. Tomba astrale. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 102. Sede di Banseikyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 103. Sede principale di Sūkyō Mahikari. Immagine di kikukawa.com (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 104. Interno della sede principale di Sūkyō Mahikari. Immagine di kikukawa.com: https://www.kikukawa.com/en/product/sukyo-mahikari-world-headquarters/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 105. Interno della sede centrale di Banseikyō. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 106. Fukuma mizushi. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.

Figura 107. Zushi. Periodo Muromachi, immagine di i-treasury.net: https://www.i-treasury.net/picture/kanagawa_m/DSCF2264.html (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 108. Dominio innato di Sukuna. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 6, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G65J225P6/after-rain (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 109. Fukuma mizushi (ultima forma). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.29.

Figura 110. Itadori. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 111. Itadori. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

Figura 112. Esempio di realismo a fini comici. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 6, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G65J225P6/after-rain (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 113. Esempio di stilizzazione a fini comici. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 14, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G7PU45N3E/kyoto-sister-school-exchange-event---group-battle-0-- (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 114. Contrasto fra stilizzazione dei protagonisti e realismo dei personaggi di contorno. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 115. Scena ambientata di notte durante la prima stagione. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 13, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GY5J225GY/tomorrow (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 116. Utilizzo di colori e angolazioni inedite. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G9DUEG0GG/hidden-inventory-4 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 117. Scena ambientata di notte con linee e colorazione aggiornate. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2025, episodio 49, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GE00367569JAJP/one-more-time (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 118. Uso di simbolismo con piante e animali. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.

Figura 119. Uso di simbolismo con piante e animali. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.17.

Figura 120. Illustrazione a colori pubblicata con il capitolo 1. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Immagine reperita da x.com: https://x.com/JujutsuKaisen/status/1365156598876930048 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 121. Sokushinbutsu. Immagine di dainichibou.or.jp: https://www.dainichibou.or.jp/en/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 122. Spoglie di Sukuna in forma di sokushinbutsu. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.25.

Figura 123. Illustrazione a colori pubblicata con il capitolo 70. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Immagine di idononaka.com: https://idononaka.com/jujutsukaisen-netabare70 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 124. Discesa del Buddha Amida e venticinque bodhisattva, inchiostro, colore e foglia oro su seta, XVII secolo, The Metropolitan Museum of Art: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/44602 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 125. (Da destra verso sinistra, dall'alto verso il basso) Pannelli dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 1). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 126. (Da destra verso sinistra, dall'alto verso il basso) Pannelli dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 2). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 127. (Dall’alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G9DUEG0GG/hidden-inventory-4 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 128. (Dall’alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G9DUEG0GG/hidden-inventory-4 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 129. (Dall’alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 3). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G9DUEG0GG/hidden-inventory-4 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 130. (Dall'alto verso il basso) Fotogrammi principali dello scontro fra Tōji e Gojō (parte 4). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 28, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G9DUEG0GG/hidden-inventory-4 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 131. Dialogo tra Itadori e Sukuna nel dominio di Itadori. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

Figura 132. Daikannon di Sendai. Immagine di daikannon.com: https://daikannon.com/daikannon.html (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 133. Prima inquadratura di Amanai (manga). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.8.

Figura 134. (Dall'alto in basso) Prime inquadrature di Amanai (anime). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 25, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G0DUNJ2JP/hidden-inventory (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 135. Scena con Amanai nella sigla iniziale (opening) degli episodi 25-29. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G0DUNJ2JP/hidden-inventory (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 136. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Spread della scena all'acquario di Okinawa. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.8.

Figura 137. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali durante il monologo di Amanai riguardo alla propria esistenza. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 27, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G7PU4J7J9/hidden-inventory-3 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 138. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Pannelli del monologo interiore di Getō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.9.

Figura 139. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali della scena del monologo interiore di Getō (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 140. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali della scena del monologo interiore di Getō (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll:

https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 141. (Dall'alto in basso) Scena della conversazione tra Getō e Tsukumo (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 142. (Dall'alto in basso) Scena della conversazione tra Getō e Tsukumo (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 143. Primo incontro di Itadori con Higuruma. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.19.

Figura 144. Primo incontro di Itadori con Higuruma (pagina successiva). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.19.

Figura 145. Fotogramma del dito di Sukuna nella sigla iniziale (opening) degli episodi 1-12. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G6JK7W70R/girl-of-steel (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 146. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Preparazione del "bagno". *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

Figura 147. Sukuna/Fushiguro nel "bagno", nell'immagine di apertura del capitolo. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

Figura 148. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Sukuna termina il bagno e si veste di bianco. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

Figura 149. (Dall'alto in basso) Pannelli della nascita di Gojō. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.11.

Figura 150. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali della nascita di Gojō. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 35, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GMKUXG1QX/seance (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 151. La luce del mondo (*La Lumière du monde*), François Boucher, olio su tela, 1750, Musée des Beaux-Arts, Lione: https://www.mba-lyon.fr/en/node/186 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 152. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Pannelli di Kurusu che salva il soldato. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.24.

Figura 153. La creazione di Adamo, Michelangelo Buonarroti, 1511, affresco, Cappella Sistina, Musei Vaticani: https://www.cappellasistinaroma.it/creazione-adamo-cappella-sistina (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 154. Itadori fa visita al cimitero. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 155. Fushiguro fa visita al cimitero. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.30.

Figura 156. Cimitero giapponese contemporaneo. Immagine di Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Japanese_Graveyard.jpg (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 157. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali di Itadori che effettua il kotsuage (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G64G2V2VR/for-myself (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 158. (Dall'alto in basso) Fotogrammi principali di Itadori che effettua il kotsuage (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 2, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G64G2V2VR/for-myself (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 159. Raffigurazione del rito del kotsuage. Immagine di osohshiki.jp: https://www.osohshiki.jp/column/article/262/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 160. (Dall'alto in basso) Vicina di Fumi consegna il sekihan. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 43, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GN7UD29GZ/right-and-wrong-part-2 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 161. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Narrazione di Fumi riguardo al sekihan. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.15.

Figura 162. Piatto di sekihan. Immagine di kikkoman.co.jp: https://www.kikkoman.co.jp/homecook/washoku/057/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 163. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Itadori e il club dell'occulto con il gioco del kokkuri (parte 1). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 164. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Itadori e il club dell'occulto con il gioco del kokkuri (parte 2). *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.1.

Figura 165. Ragazzi giapponesi con il gioco del kokkuri. Immagine di YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=sJj-BIPypPE (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 166. Fotogrammi della scena dello Hyakkiyagyō nelle strade di Tōkyō. *Jujutsu kaisen 0*, regia di Park Sunghoo, 2021, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G4VUQ9ZQ3/jujutsu-kaisen-0 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 167. Parte di raffigurazione di hyakkiyagyō, Itaya Keii Hironaga, inchiostro su rotolo di seta, XIX secolo, The British Museum (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 168. Spirito maledetto durante l'incidente di Shibuya. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 36, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GEVUZX2KQ/dull-knife (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 169. Juryoku rappresentato graficamente durante una tecnica. *Jujutsu kaisen*, regia di Park Sunghoo, 2020-2021, episodio 3, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G6JK7W70R/girl-of-steel (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 170. (Da destra verso sinistra, dall'alto in basso) Cambio dello stile per rappresentare stati emotivi instabili. *Jujutsu kaisen*, Akutami Gege, 2018-2024, Shūeisha, Vol.15.

Figura 171. (Dall'alto in basso) Scena del villaggio (parte 1). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 172. (Dall'alto in basso) Scena del villaggio (parte 2). *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, episodio 29, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GX9UQZEZJ/premature-death (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 173. Illustrazione per il video promozionale ufficiale del volume 25. Immagine di YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=0ur8Cd-_Rls (ultimo accesso 14/09/2025)

Figura 174. Fotogrammi della sigla iniziale (opening) degli episodi 30-47. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2023, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/G4VUQ858V/its-like-that (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 175. Kitano Tenjin engi emaki, rotolo, tardo XIII secolo, The Metropolitan Museum of Art: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45428 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 176. Komakurabe gyōkō ekotoba, rotolo, XIV secolo, Harvard Art Museums: https://harvardartmuseums.org/collections/object/201596?position=undefined&context=exhibition&id=3254 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 177. Zen'in Maki nella sigla iniziale (opening) degli episodi 48-49. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2025-2026, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GE00367569JAJP/one-more-time (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 178. Kashiwade no Hanoshi, Utagawa Kuniyoshi, stampa a matrice di legno, circa 1830, Museum of Fine Arts, Boston: https://collections.mfa.org/objects/259965 (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 179. Okkotsu Yūta nella sigla iniziale (opening) degli episodi 48-49. *Jujutsu kaisen*, regia di Goshozono Shōta, 2025-2026, da Crunchyroll: https://www.crunchyroll.com/watch/GE00367569JAJP/one-more-time (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 180. Il suicidio di Morozumi Masakiyo, Utagawa Kuniyoshi, stampa a matrice di legno, 1848-1849. Immagine di Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_suicide_of_morozumi_Masakiyo.jpg (ultimo accesso 18/02/2026).

Figura 181. Takiyasha la strega e lo spettro scheletro, Utagawa Kuniyoshi, trittico di stampe a matrice di legno, circa 1844, Victoria and Albert Museum: https://collections.vam.ac.uk/item/O73119/takiyasha-the-witch-and-the-triptych-kuniyoshi-utagawa/ (ultimo accesso 18/02/2026).

Glossario

Nomi comuni

Anime アニメ: serie di animazione giapponese.

Anoyo あの世: aldilà nello shintō.

Azuki 小豆: tipologia di fagioli rossi.

Bontan ボンタン: pantaloni molto larghi associati ai delinquenti degli anni Ottanta.

Bukkyō egara 仏教絵柄: *design* dell'immagine di stampo buddhista.

Emakimono 絵巻物: rotoli di arte giapponese del periodo medievale.

Fukujin 副神: creature mostruose "pilotabili" nella serie *Nikai Bongai Barabarujura.*

Fundoshi ふんどし: perizoma giapponese.

Gekiga 劇画: striscia comica caratterizzata dalla presenza di una storia.

Genga 原画: materiali originali dei *manga*.

Geta 下駄: sandali giapponesi di legno.

Goryō 御霊: spirito vendicativo che raggiunge lo stato di divinità e può essere pacificato.

Hakama 袴: indumento a metà fra gonna e pantaloni, tradizionale e indossato dalle *miko*.

Haori 羽織: soprabito tradizionale giapponese.

Higan 彼岸: termine che indica il nirvana buddhista.

Hijutsushi 非術師: chi non pratica *jujutsu*.

Ikiryō 生き霊: possessione di una persona ancora in vita nello shintō.

Iratakajuzu イラタカ数珠: rosario utilizzato dalle *itako*.

Irimoya 入母屋: tetto a padiglione e timpano.

Iri イリ: creature mostruose invisibili all'uomo comune in *No.9*.

Itako イタコ: sciamana cieca giapponese.

Jibakurei 地縛霊: spiriti del folklore legati a un luogo che non possono allontanarsi da esso.

Jōhatsu 蒸発: fenomeno delle "sparizioni" degli individui in Giappone.

Jubutsu 呪物: feticcio, oggetto maledetto.

Jufu 呪符: fogli di carta per l'utilizzo di tecniche di jujutsu.

Jugai 呪骸: "gusci" che fanno da contenitore al juryoku in grado di muoversi autonomamente.

Jugu 呪具: armi infuse di juryoku per esorcismi.

Jujutsushi 呪術師: tradotto nella versione italiana con "stregone", persona in grado di utilizzare il jujutsu.

Juniku 受肉: incarnazione di un individuo in un altro corpo.

Jurei 呪霊: "spirito maledetto".

Jureisōjutsu 呪霊操術: tecnica di manipolazione degli spiriti maledetti.

Juryoku 呪力*:* "energia maledetta", tradotto nella versione italiana con "energia malefica".

Jusoshi 呪詛師: lett. "utilizzatore di maledizioni", individuo che utilizza il jujutsu per danneggiare gli esseri umani.

Jutsushiki 術式: tecniche nel *jujutsu*.

Kage-e 影絵: precursore dell'animazione; creazione di figure tramite le ombre su una superficie illuminata.

Kagura 神楽: danza tradizionale delle miko.

Kaibutsu taiji 怪物退治: *topos* dell'abbattimento eroico di creature mostruose nelle leggende giapponesi.

Kaidan 怪談: racconti dell'orrore e leggende metropolitane giapponesi.

Kaijū 怪獣: mostri giganteschi nati con i film come Godzilla.

Kajuonryō 過呪怨霊: termine usato nel mondo del jujutsu per indicare un onryō.

Kakezukuri 懸造: struttura a griglia alla base degli edifici per la costruzione in zone ripide o inclinate.

Kami 神: divinità dello shintō.

Kappa カッパ: creatura del folklore giapponese che abita le zone d'acqua.

Karesansui 枯山水: giardino privo di acqua in cui questa è simulata dalla presenza di ghiaia.

Katakana カタカナ: sistema di scrittura giapponese usato prevalentemente per traslitterare termini stranieri.

Kegare 汚れ: impurità nello shintō.

Kimokawaii キモ可愛い: aggettivo per descrivere qualcosa a mezza via fra il disgustoso e il carino.

Kimono 着物: abito tradizionale giapponese.

Kirizuma-zukuri 切妻造: tipo di architettura con tetto a due falde.

Kitsune 狐: volpe.

Kokkuri-san コックリさん: gioco simile alle tavole ouija con cui si cerca di entrare in contatto con uno spirito superiore.

Koma コマ: pannelli singoli in cui si suddividono le pagine di un *manga*.

Kōryūkai 交流会: incontro di scambio.

Kosode 小袖: precursore del kimono.

Kotsuage 骨上げ: rito funebre buddhista in cui i resti della cremazione sono riposti in un'urna.

Kuchiyose 口寄せ: rito di chiamata della divinità attuato dalle itako.

Manga 漫画: fumetto giapponese.

Manzai 漫才: genere di comicità giapponese caratterizzato da sketch realizzati in coppia.

Meishin 迷信: superstizione.

Miko 巫女: sacerdotessa shintō.

Misogi harai 禊祓い: abluzione per purificare ed esorcizzare nello shintō.

Misogi 禊: abluzione per purificare nello shintō.

Mitsubana-gegyo 三花懸魚: decorazione a tre fiori.

Mu 無: lett. "non", "nulla".

Mukagen 無下限: "minimo infinito", principio alla base della tecnica di Gojō.

Musha-e 武者絵: arte giapponese che ritrae eroi in battaglia.

Myōjin 明神: stile di *torii* caratterizzato dalla trave superiore curva verso l'interno e più estesa di quella inferiore.

Nihongami 日本髪: acconciatura giapponese con capelli raccolti.

Noki-maru-gawara 軒丸瓦: piastrella di forma semicilindrica o semicircolare per le grondaie dei templi.

Noroi no ō 呪いの王: lett. “re delle maledizioni”.

Noroi 呪い: “maledizione”.

Obi 帯: cintura del *kimono*.

Ofuda お札: sinonimo di jufu.

Ogamisama オガミサマ: sinonimo di *itako*.

Oni wa soto, fuku wa uchi 鬼は外、福はウチ: espressione utilizzata durante il setsubun per scacciare i demoni e invitare in casa la fortuna.

Oni 鬼: demoni nel folklore giapponese.

Oni-gawara 鬼瓦: decorazioni sui tetti dei templi con volti di oni.

Onmyōdō 陰陽道: pratica divinatoria popolare in Giappone nel periodo premoderno.

Onmyōji 陰陽師: chi pratica onmyōdō.

Onryō 怨霊: spirito vendicativo che colpisce indistintamente le persone.

Pachinko パチンコ: slot machine giapponesi.

Pen’ire ペン入れ: inchiostrazione dei *manga*.

Rei 霊: “spirito”.

Ryōiki tenkai 領域展開: lett. “espansione del dominio”.

Seinen 青年: lett. “uomo adulto”, termine per indicare il genere di *manga* che ha come target gli uomini.

Seishōtai 星漿体: tradotto nella versione italiana con “ventre del fluido astrale”, donna con un corpo in particolare sintonia con Tengen destinata alla fusione.

Sekai-kei 世界系: genere di *manga* in cui i conflitti interiori e interpersonali dei personaggi principali rispecchiano e sono direttamente correlati al destino del mondo.

Sekihan 赤飯: piatto tradizionale giapponese di riso e fagioli azuki per festeggiare occasioni speciali.

Setsubun 節分: evento festivo tradizionale giapponese che prevede il lancio dei fagioli fuori dalla propria casa.

Shikigami 式神: creature evocate e controllate da *onmyōji* o *jujutsushi*.

Shikyakumon 四脚門: cancello d’ingresso per l’area di un tempio, sorretto da quattro travi.

Shimenawa しめ縄: corde legate ad alberi o soglie che indicano un’area sacra nello shintō.

Shimetsu kaiyū 死滅回遊: tradotto nella versione italiana con “girone mietitore” o “gioco di sterminio”, termine utilizzato per la migrazione stagionale degli animali.

Shinigami 死神: divinità della morte nello shintō.

Shinkai 真怪: “vero mistero” spirituale relativo alla religione, contrapposto al *meishin*.

Shodō 書道: arte giapponese della calligrafia.

Shōjo 少女: lett. “ragazza”, termine per indicare il genere di *manga* romantici per ragazze adolescenti.

Shōnen 少年: lett. “ragazzo”, termine per indicare il genere di *manga* di azione per ragazzi adolescenti.

Shūkyō asobi 宗教遊び: forma di rappresentazione della religione nei *manga* volta esclusivamente all’intrattenimento del pubblico.

Suigyū 水牛: bufalo d'acqua.

Supirichuariti スピリチュアリティ: resa in *katakana* della parola “spirituality”.

Sutra (sūtra): scritture sacre che contengono gli insegnamenti del Buddha.

Sūreijuhō 藁霊呪法: lett. “tecnica maledetta degli spiriti del fieno”; tecnica di *jujutsu* che prevede l’uso di bambole di paglia.

Suzu 鈴: strumento con campanelle crotali utilizzato dalle *miko* durante i riti.

Tankōbon 単行本: volumi in cui sono raccolti vari capitoli di una serie *manga*.

Tekazashi 手かざし: pratica caratteristica di Mahikari con cui, tramite il palmo della mano, si purifica un corpo.

Ten 展: mostra, esposizione.

Tenshi 天使: angelo.

Tero テロ: abbreviazione di terrorismo.

Tobari 帳: lett. “tenda”, tecnica che copre un’area geografica facendo da barriera per nascondere gli esorcismi ai hijutsushi.

Tokkyū 特級: “livello speciale”.

Tomoe 巴: simbolo a spirale che può avere un numero variabile di punte, usato spesso per gli stemmi di clan e famiglie.

Torii 鳥居: portale che indica l’ingresso in una zona sacra nello shintō.

Tsugihagi ツギハギ: lett. “toppa”, soprannome dato a Mahito per via delle cicatrici.

Tsukumogami 九十九神: oggetti che prendono vita nel folklore giapponese.

Tsukumosōjutsu 九十九操術 manipolazione degli tsukumo (oggetti) tramite juryoku.

Ushi no koku mairi 丑の刻参り: rituale con le bambole di paglia che si tiene durante la notte.

Wara ningyō 藁人形: bambole di paglia utilizzate nel voodoo.

Yamato-e 大和絵: genere artistico del periodo Heian che pone attenzione su sfondi e natura.

Yōkai taiji 妖怪退治: *topos* dell'abbattimento eroico di mostri del folklore.

Yōkai 妖怪: creature mostruose del folklore giapponese.

Yōkaigaku 妖怪学: lett. "studi sugli *yōkai*".

Yoku 浴: "bagno" inteso come rituale di abluzione in una zona delimitata artificiale.

Yorishiro 依代: recipiente per accogliere divinità nello shintō.

Yūrei 幽霊: spirito/fantasma del folklore giapponese.

Zushi 厨子: sinonimo di *mizushi*; tempio portatile da interni.

Nomi propri (personaggi, luoghi, tecniche ecc.)

(periodo) Edo 江戸 (1603-1868)

(periodo) Heian 平安 (794-1185)

(periodo) Kamakura 鎌倉 (1185-1336)

(periodo) Nara 奈良 (710-794)

(periodo) Meiji 明治 (1868-1912)

(periodo) Muromachi 室町 (1336-1573)

Akutami Gege 芥見下々

Amanai Riko 天内理子

Anno Hideaki 庵野秀明

Araki Hirohiko 荒木飛呂彦

Aum Shinrikyō オウム真理教

Banseikyō 盤星教: tradotto nella versione italiana con "Setta della Ruota Astrale", gruppo religioso monoteista che venera Tengen.

Banshō 満象: creatura dall'aspetto di un elefante.

Boku no hīrō akademia 僕のヒーローアカデミア

Chōsō 長想

Dagon 陀艮

Datto 脱兎: “conigli in fuga”; creature della tecnica di Fushiguro dall’aspetto di conigli.

Esō 壊相

Fujiwara 藤原: clan particolarmente potente nel periodo Heian.

Fukuma mizushi 伏魔御厨子: tradotto nella versione italiana con “reliquiario demoniaco”, nome della tecnica di dominio di Sukuna.

Fushiguro Megumi 伏黒 恵

Fushiguro Tōji 伏黒甚爾

Gama 蝦蟇: creatura della tecnica di Fushiguro dall’aspetto di rospo.

Genji monogatari 源氏物語: opera letteraria di Murasaki Shikibu.

Getō Suguru 夏油 傑

Gojō Satoru 五条 悟

Gokumonkyō 獄門疆: lett. “soglia delle porte dell’inferno”, jubutsu che permette di sigillare al suo interno un qualsiasi essere vivente.

Goshozono Shōta 御所園 翔太

Gyokuken 玉犬: “cani di giada”.

Gyokusetsu 玉折: “dote sprecata”.

Hakari Kinji 秤 金次

Hanami 花御

Higuruma Hiromi 日車寛見

Hiten 飛天: altro strumento di Sukuna a forma di tridente.

Hitotsume-kozō 一つ目小僧: yōkai dall’aspetto di un bambino con un solo occhio.

Honden 本殿: area principale dei santuari shintō.

Horikoshi Kōhei 堀越耕平

Hyakkiyagyō 百鬼夜行: processione demoniaca del folklore giapponese in cui le creature mostruose occupano le strade.

Ieiri Shōko 家入硝子

Iori Utahime 庵 歌姫

Itadori Yūji 虎杖悠二

Iwasaki Yūji 岩崎優次

Jiizasu ジーザス: “Gesù”.

Jōgo 漏瑚

JoJo no kimyō na bōken ジョジョの奇妙な冒険

Jujutsu kaisen 呪術廻戦

Jump Giga ジャンプギガ: rivista in cui sono pubblicati *manga* con cadenza mensile.

Kaigyoku 懐玉: “dote nascosta”.

Kamishiro sōsa 神代捜査

Kamo Noritoshi 加茂憲紀

Kamutoke 神武解: strumento simile al *vajra*, utilizzato da Sukuna.

Kangyū 貫牛: creatura della tecnica di Fushiguro dall’aspetto di bue.

Kashiwade no Hanoshi 膳臣巴提使

Kechizu 血塗

Kijin 偽神: creature mostruose nemiche nella serie *Nikai Bongai Barabarujura.*

Kishimoto Masashi 岸本斉史

Kiyomizudera 清水寺

Kōseigū 薨星宮: tradotto nella versione italiana con “tomba astrale”, zona dove risiede Tengen.

Kosō 虎葬: *shikigami* dall’aspetto di tigre.

Kubo Tite 久保帯人

Kuchi-sake Onna 口裂け女: yōkai del Giappone moderno con dei tagli ai lati della bocca.

Kugisaki Nobara 釘崎野薔薇

Kurusu Hana 来栖 華

Kusōzu 九想図: lett. “immagini dei nove stadi”, genere giapponese di dipinti in cui si raffigurano gli stadi di decomposizione del corpo umano.

Kyoshiki 'murasaki' 虚式「茈」: lett. "forma immaginaria 'viola'", una delle tecniche di Gojō.

Madoka 円鹿: creatura della tecnica di Fushiguro dall'aspetto di cervo.

Mahito 直人

Mechamaru メカ丸

Miyazaki Hayao 宮崎 駿

Miyo Rokujūshi 三代六十四

Mojuro モジュロ

Muryō kūsho 無量空所: tradotto nella versione italiana con "vuoto incommensurabile", nome della tecnica del dominio di Gojō.

Muta Kōkichi 与 幸吉

Naruto ナルト

Nihon Shōki 日本書紀

Nikai Bongai Barabarujura 二界梵骸バラバルジュラ

Nishimiya Momo 西宮桃

Nue 鵺: chimera mitologica giapponese.

Ogami baba オガミババ

Okkotsu Yūta 乙骨憂太

Orimoto Rika 祈本里香

Orochi 大蛇: serpente mitologico giapponese.

Rikugan 六眼: lett. "sei occhi"

Ryōmen Sukuna 両面宿儺

Senkōji 千光寺

Shibuya jihen 渋谷事変: tradotto nella versione italiana con "incidente di Shibuya", arco narrativo incentrato sulle vicende ambientate nel quartiere di Shibuya e la sua metropolitana.

Shingon 真言: corrente del buddhismo esoterico.

Shinjuku kessen 新宿決戦: lett. "battaglia decisiva di Shinjuku", ultimo arco narrativo incentrato sulla battaglia finale contro Sukuna.

Shintō 神道

Shūeisha 集英社: una delle maggiori case editrici giapponesi.

Shūkan Shōnen Jump 週間少年ジャンプ: conosciuto anche come Weekly Shōnen Jump, celebre rivista settimanale che raccoglie varie serie *manga* per ragazzi in corso pubblicando un capitolo di ognuna.

Shuppan Kagaku Kenkyūjo 出版科学研究所: Istituto di Ricerca delle Scienze delle Pubblicazioni.

Sonoda Shigeru 園田 茂

Sugawara no Michizane 菅原道真: personaggio storico considerato goryō e venerato come una divinità.

Suicidio di Morozumi Masakiyo 討ち死にする諸角豊後守昌清

Suikoden 水滸伝: serie di romanzi cinesi medievali spesso riadattata in opere d'arte in Giappone.

Sūkyō Mahikari 崇教真光: Nuova Religione fondata nel 1978.

Taizō hen'ya 胎蔵遍野: nome della tecnica di dominio di Kenjaku.

Takiyasha la strega e lo spettro scheletro 善知安方忠義伝

Tamamo No Mae 玉藻前: yōkai dalle sembianze di una volpe che può trasformarsi in donna.

Tengen 天元

Tezuka Osamu 手塚治虫

Tokusa no kage bōjutsu 十種影法術: "tecnica delle dieci ombre".

Tokusa no kandakara 十種神宝: "dieci tesori sacri".

Tōkyō Toritsu Jujutsu Kōtō Senmon Gakkō 東京都立呪術高等専門学校

Toriyama Akira 鳥山 明

Toyokuni 歌川 豊国

Tsukumo Yuki 九十九由基

Tsumiki 津美紀

Utagawa Kuniyoshi 歌川国芳: artista giapponese famoso per musha-e.

Yakobu no hashigo 邪去悔の梯子: lett. "scala di Giacobbe"; tecnica di Kurusu.

Yatsuka no tsurugi 八束の剣: “Lama a otto else”.

Yoshino Junpei 吉野順平

Zasatsu bakuto 坐殺博徒: nome della tecnica di dominio di Hakari.

Zen’in Maki 禪院真希

Zen’in 禪院

Termini tratti da o riferiti al buddhismo

An-i-in (vitarka mudrā): gesto associato alla diffusione della saggezza del Buddha.

Benzaiten 弁財天 (Sarasvatī): divinità buddhista della fortuna.

Bodhisattva (菩薩 *bōsatsu*): nel buddhismo, persona che ha raggiunto l’illuminazione ma posticipa il raggiungimento del *nirvana* per salvare gli altri.

Buddha Amida 阿弥陀如来 (*amidanyorai*, Amitābha): Buddha del buddhismo della Terra Pura.

Buddha Yakushi 薬師如来 (*yakushinyorai*, Bhaiṣajyaguru): Buddha in grado di curare dalla sofferenza, prevalente nel buddhismo Mahayana.

Chakra (cakrá): ruota simbolo degli insegnamenti del Buddha.

Daikannon 大観音: enorme statua di Kannon situata nella città di Sendai.

Dharma: verità diffusa dagli insegnamenti del Buddha.

Enmaten 閻魔天 (yamântika): divinità dell’inferno buddhista.

Enmaten-in 閻魔天印: *mudrā* assegnato a Enmaten.

Garuda 迦楼羅 (*Karura,* Garuḍa): divinità buddhista con caratteristiche fisiche di un uccello.

Gasshō 合掌: *mudra* del buddhismo esoterico.

Genshin 原神: monaco buddhista del periodo Heian.

Gojōgesa 五条袈裟: un tipo di *kesa*; stola a cinque pannelli indossata dai monaci buddhisti.

Hondō 本堂: padiglione principale nei templi buddhisti.

Hotoke-sama 仏様: sinonimo di Buddha.

ikaishinshō 異界神将: tradotto in italiano con “Generale Divino”, titolo di Makora.

In 印 o 印相 (*inzō*): suffisso giapponese per indicare i *mudrā*.

Indra (帝釈天 *Taishakuten*) divinità buddhista del fulmine.

Kangiten 歓喜天 (Ganesha)

Kannon 観音 (Avalokiteśvara)

Karma: relazione di causa ed effetto nel buddhismo.

Kensaku, kenjaku 羂索 (pāśa): corda che attira verso l'illuminazione, attribuita solitamente alla divinità Kannon.

Kesa 袈裟 (saṃghātī): stola indossata dai monaci buddhisti.

Kōbō Daishi 弘法大師: altro nome con cui è conosciuto Kūkai.

Kūkai 空海: monaco pioniere del buddhismo shingon.

Makora 摩虎羅 (Mahoraga)

Mandala (曼荼羅 *mandara*): lett. "cerchio", immagini utilizzate per pregare soprattutto nel buddhismo esoterico.

Mantra: serie di parole o frasi ripetute durante la preghiera buddhista.

Marishiten 摩利支天 (mārīcī): divinità buddhista della luce.

Mudra (mudrā): gesti effettuati dai monaci durante la preghiera buddhista.

Mui tenpen 無為転変: gioco di parole su *ui tenpen*; tecnica di Mahito che deforma i corpi.

Nirvana: raggiungimento dell'illuminazione che segna la fine delle rinascite nel buddhismo.

Ōjōyōshū 往生要集: opera letteraria di Genshin che tratta l'inferno buddhista.

Pagoda (dhātugarbha): costruzione a forma di torre con vari tetti a più strati nei templi buddhisti.

Saimaonteki 摧魔怨敵: tradotto nella versione italiana con "scaccia il demonio", formula utilizzata nel buddhismo per allontanare gli spiriti malvagi.

Samsara: circolo infinito di rinascita nel buddhismo.

Satori 悟り: illuminazione nel buddhismo zen.

Segan-in 施願印 (varada mudrā): gesto buddhista simbolo di carità.

Semui-in 施無畏印 (abhaya mudrā): gesto buddhista simbolo dell'allontanamento delle paure.

Shichijōgesa 七条袈裟 (uttarâsaṅga): un tipo di *kesa*; stola a sette pannelli indossata dai monaci buddhisti.

Sokushinbutsu 即身仏: monaco auto-mummificato.

Stupa (stūpa): cupola semisferica in cui sono riposte reliquie sacre nei templi buddhisti.

Taizōkai 胎蔵界 (garbhakoṣadhātu): *Mandala* del Regno della Matrice.

Tenjōtenge yuigadokuson 天上天下唯我独尊: espressione che indica l'unicità e la perfezione del Buddha nel buddhismo esoterico.

Ui tenpen 有為転変: espressione buddhista che riguarda l'impermanenza e la mutabilità delle cose.

*Vajra (*金剛 *kongō)*: strumento per rituali buddhisti e arma di alcune divinità, simbolo di illuminazione e indistruttibilità.

Zen 禅 (dhyāna): corrente del buddhismo che pone particolare importanza sulla meditazione.