Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale

in Lingue, economie e istituzioni
dell'Asia e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

Il Nuovo *yakuza eiga*: sviluppo e caratteristiche del genere e dei suoi eroi

Relatore
Ch.ma Prof.ssa Maria Roberta Novielli

Correlatore
Ch.ma Prof.ssa Paola Scrolavezza

Laureanda
Elvira Nezi
Matricola 840783

Anno Accademico
2016 / 2017

要旨

日本と同じように、イタリアでもマフィアは政治的・経済的に非常に権力のある組織である。マフィアが普及するにつれて、そしてお金と勢力を力ずくで手に入れていくにつれて、ますます市民の平穏な人生と命は脅されるようになった。自分の利益のことを考え、マフィアに属している人達が弱い市民からお金をだまし取り、殺すと脅迫し、実際に命を奪う場合も多い。そのため、イタリア映画に描かれているマフィアのイメージは今も昔も当然良いイメージではない。

一方、かなり長い間にわたって日本では事実と違うヤクザのイメージが映画を通して伝えられたのは明白である。日本の暴力団はイタリアのマフィアとそれほど異なるわけではないが、それでも１９２５年ごろから１９７０年代にわたって、ヤクザの極道者が親切で誠実な人たちとして描かれていた。面白くて興味深いことはヤクザの構成員さえヤクザ映画の展開に貢献したことである。ヤクザ映画を見たり、作ったりするだけではなく、ヤクザ映画で演じたこともあるのである。例えば元ヤクザ俊藤浩滋は東映の有名なプロデューサーであった。彼がヤクザ映画のスターになった安藤昇、高倉健、鶴田浩二をスカウトしたそうである。ちなみに安藤昇も元ヤクザであった。

では、どうして本当のヤクザはそんな風に振舞うわけではないのに、映画には勇ましいロビンフッドとして描かれていたのだろう。どうして極道者であるのに観客の心を奪うことができたのだろう。映画館の観客~~者~~の大半は男性であったが、ヤクザ映画のヒーローはその男性にどんな理想的な男性像を伝えたのだろう。ヤクザ映画は日本社会に関して何を教えているのだろう。

この卒業論文の目的は加藤泰、石井輝男、鈴木清順、深作欣二、北野武の映画を論じながら、以上の質問の答えを出すことである。そして、ヤクザ映画の主なサブジャンルとそれぞれのヒーローの誕生と展開を詳しく検討することである。

一般的にヤクザ映画は仁侠映画と実録映画という二つの主なサブジャンルに大きく分けられている。この論文の核心である上述の監督がそれぞれのサブジャンルの展開に自分なりに貢献し、戦後に誕生した「新しいヤクザ映画」と言われるジャンルを有名にした。

実はもう一つのサブジャンルがあり、股旅映画と呼ばれている。股旅映画は戦前に誕生したので、ヤクザ映画とは少し異なると言われる。しかし、ヤクザ映画を一層良く理解するためにまず伊藤大輔や野村芳亭などという映画監督の股旅映画に関して一言述べる必要があると思う。

旅映画は１９２０年代に誕生した剣劇、いわゆるチャンバラ（剣の音を表す言葉）のサブジャンルである（剣劇は有名な時代劇のサブジャンルである）。股旅映画は時代劇と違い、主人公が侍ではなく、股旅物と呼ばれているヤクザヒーローであった。この渡世人が一人で放浪し、あちこち行き先のない旅行をしていた。知らない親分に宿泊を請い、様々な冒険に巻き込まれていく。ロビンフッドのように弱い市民を助け、残酷な侍や長官を倒し、弱者の虐待といじめと闘う。しかし、一宿一飯の恩義のせいで悪い親分の頼みを聞かなければならなかった。そのため、仁義を通して、あくまでも親分に対する義理と自分の人情を両立できるよう精いっぱい努力するが、ついに運命に潰される。ヒーローが死ぬ場合もあるが、死なない時は自分の意向で社会を拒否し、社会のアウトローになることが多い。つまり、ニヒリストで悲惨なヒーローになってしまう。にもかかわらず、彼の苦しみが彼の心を洗い清めたので、勝利にも敗北にも死にも高潔な魂をつ。そのため、瞬く間に股旅物が理想の男の模範になったと

言われる。この悲惨なヒーローは観客者に愛され、次の任侠映画のヒーローにも強い影響を与えた。

チャンバラと股旅映画の人気がピークに達した時、アメリカ軍の占領が始まった。民主主義の妨害になる恐れがあった封建的な考え方が禁止されたため、時代劇もアメリカ軍に禁じられた。なぜかと言うと、そのような映画も伝統的な概念を普及させたと考えられたからであった。１９５２年に占領が終わると、時代劇もチャンバラもまた映画館に登場したが、観客はそのジャンルにもはや飽きてしまった。そのため、東映株式会社は加藤泰や石井輝男などのような監督の助けで、時代劇とチャンバラを革新して、新しいジャンルを作った。そのジャンルが任侠映画であった。それゆえ、１９６０年代に１５年も続く任侠映画の構造式が想像された。任侠映画は大正時代と昭和時代を舞台とし、勇敢な博徒や渡世人などが残酷な親分のいじめに耐えながら、自分の組を守ろうとする。主人公のヤクザは一般市民（ヤクザの言葉で堅気の衆）がヤクザの行為に損害を受けないように気をつけ、自分の組と弱い人のため闘う。敵の親分は不正直であり、アメリカ製の新型車に乗ったり、洋風の服装をしている。つまり、近代性によって堕落させられ、お金と権力を手に入れることばかりを考えている。一方、素直で優しいヒーローはまだ昔のまま慎ましい人生を送っている（腹巻を着、貰った杯を守り、言ったことに責任を負う）。辛抱強くて我慢強い主人公は闘争を望まないが、結局、敵の親分と闘わなければならない。それをするために自分の感情と自由を抑え、自分の幸せと愛する相手を放棄しなければならないが、ようやく敵を倒せる。その後、逮捕されるが、彼が犠牲になったことで組も市民も助かる。

股旅物と同じように、仁侠映画のヒーローも悲惨であるが、ニヒリストではない。社会全体を拒否するのではなく、現代化された社会の腐った部分だけを拒否する。戦後、アメリカ

が日本に民主主義と現代性をもたらした。しかし、その現代性を要らないと考えた人達が多かったし、その現代性が純粋で穢れのない日本の精神を滅ぼすと考えた人も少なくなかった。そのため、映画でも近代化された人物が敵役になる一方で、伝統を尊重する人物が勇者になったわけである。

その上、天皇が神ではないと知った日本人は強いショックを受けたわけであるし、戦後の破壊、飢え、貧困も国民の体と精神に打撃を与えた。この激しい突然の変化に日本人は応えようとしていた。そこでヤクザ映画、特に仁侠映画が創造された。映画館で仁侠映画の完璧な過ぎ去った時間を見、人々はなんとなく落ち着くことができたという。変化する世界の中で、ヤクザ映画の世界は安定していた。つまり、仁侠映画は、もう存在しない理想的な時間を観客に取り戻せる手段であった。

仁侠映画というのはこのような魅力があった。そしてもう一つは、仁侠映画は田舎から大都市へ行った若い人たちも安心させた。若いサラリーマンが家族と故郷と別れて、一人で生き、単調な生活を送っていても、ヤクザ映画のおかげで彼らも冒険できた。このユートピア的なヤクザの世界に憧れて、ヤクザの間の強い親分／子分や兄弟分などの絆を求め、その理想的な男のようになることを望んでいたと言える。

このような理由で、ヤクザ映画は人々にとって欠かせないジャンルになり、ヤクザのイメージが美化され、神話化された。

もちろん全ての監督が映画会社と制作者の命令に従うわけではなかった。例えば鈴木清順は仁侠映画を作った最初の監督の一人であったにもかかわらず、同時に任侠映画の構造式を崩す最初の監督の一人でもあった。鈴木清順は初めてヤクザの本当の姿を明らかにした。

しかしヤクザ映画の急進的な革命が１９７０年代に行われた。ヤクザ映画はますます時代錯誤になり、そのようなヤクザのイメージを信じることがもう不可能になってしまった。観客は事実に基づくヤクザの描写を求めた。そこで鈴木清順にならって、深作欣二監督がさらに仁侠映画の構想式を崩し、実録映画というサブジャンルを創造した。もちろん、実際にありそうなヤクザの描写を描こうとして、深作は実録映画を作ったわけであるが、それだけではなかった。「焼け跡派」や「闇市派」と呼ばれている深作の世代、いわゆる第二次世界大戦時に若かった世代の感情を伝えようとしていた。自分の希望と未来を失った若い人たちの怒り、失望、欲望不満、不安定、虚無感、不信を実録映画を通して伝えた。実録映画はそういった感情をよく表すことができると考えた。観客はそれを見て非常に共感し、実録映画も大ヒットになった。実録映画の主人公はもう我慢強い人物ではない。すぐに怒り、人を殴ったり侮辱したりする。親切ではなくて、暴力を振舞う。にもかかわらず、彼には仁義が残っている。周りの人物はもう狂っており、仲間も裏切ったり殺したりする。親分との絆も兄弟分の絆もだめになってしまい、主人公は独りになり、彼の戦いは彼の敗北でおわる。

このような主人公は若い日本人に似ていると深作は思った。彼らは大人たちにも政府にも裏切られ、未来を奪われていたので、ヤクザのように与太になってしまう。自分の人生も失ってしまい、もうかんかんになって怒っている。したがって、深作はその人物の惨めな運命を描く時、深い思いやりと共感を込めるわけである。今度もヤクザヒーロー（この場合にはアンティヒーロー）は乱暴であるにもかかわらず人々の同情を得た。

しかしいつものように、観客は実録映画にも飽きてしまった。１９８０年代になると、様々な理由でもうヤクザ映画には何一つ魅力がなかった。ヤクザ映画の再登場には北野武監督が功績を残した。また新たなヤクザ映画が創造された。

北野映画の主人公は実録映画と同じように親切心も仁義もない。乱暴だが、闘いたいから闘うのではなく、ただ偶然の出来事に導かれている。深作の情熱のアンティヒーローと異なり、北野のアンティヒーローは全ての感情を失う。無感情で生気のない顔をしており、人生にあきあきし、観念もしている。無縁仏のように世界を歩いている。そして、社会全体を拒否し、死ぬことだけを待っている。つまり、ニヒリストなアンティヒーローである。ここでは残酷な運命に答える唯一の方法が自殺である。安堵するため主人公は自殺してしまう。

要するにそれぞれの監督がそれぞれの目的でヤクザ映画を制作し、ヤクザの主人公の誠実と純粋を表すことができた。もちろん、ヤクザを美化することもしないこともあったが、ヤクザヒーローとアンティヒーローは常に観客の共感を得た。

Indice

Introduzione 2
Capitolo Primo – Storia dello *yakuza eiga* 12
Capitolo Secondo – Katō Tai 25
Capitolo Terzo – Ishii Teruo 46
Capitolo Quarto – Suzuki Seijun 64
Capitolo Quinto – Fukasaku Kinji 83
Capitolo Sesto – Kitano Takeshi 107
Conclusione 130
Film giapponesi citati nel testo 133
Bibliografia 140
Sitografia e materiale multimediale 145

Introduzione

Sono poche le persone che saprebbero dare una definizione a nomi come La Eme, *Naša Stvar* o D-Company. Al contrario, in molti saprebbero spiegare cos'è Cosa Nostra, cosa sono Le Triadi o cosa indica la parola *Yakuza*. Perché queste tre organizzazioni mafiose sono più conosciute delle altre? A cosa devono la mafia italiana, cinese e giapponese la loro fama? Sicuramente la loro notorietà è causa, in primo luogo, della loro ampia diffusione nel mondo. Cosa Nostra, oltre che in Sicilia e in tutto il resto d'Italia, è diffusa negli Stati Uniti d'America con il nome di Cosa Nostra statunitense. Le Triadi, in cinese *Sānhéhuì*, sono presenti in tutta la Cina, nelle Chinatown europee, in America, Australia, Sudafrica e in molte altre parti del mondo. Infine l'organizzazione *Yakuza* è diffusa in Giappone, nelle Filippine, in Thailandia, in Australia, in America e ha qualche infiltrazione anche in Francia e in Russia. Al contrario la Eme, mafia messicana, opera principalmente nelle carceri americane e solo negli ultimi anni si è notata un'espansione in alcuni stati Europei. La *Naša Stvar*, o mafia serba, è attiva quasi solamente nell'Unione Europea. Infine la D-Company è un insieme di gruppi criminali che operano esclusivamente nell'Asia del Sud. È quindi logico pensare che la causa primaria della popolarità delle mafie italiane, cinesi e giapponesi sia la loro presenza in quasi tutti i paesi del mondo.

Il secondo motivo è la loro diffusione nella cultura di massa, in numerosi film, ma anche in telefilm, videogiochi, manga, anime e giochi da tavolo.[1] Questo fattore potrebbe essere considerato una conseguenza del primo, infatti più un'organizzazione è diffusa più è conosciuta, e più è conosciuta più se ne vuole parlare e si vogliono svelare i meccanismi che agiscono al suo interno. Basta pensare agli innumerevoli film che hanno come protagonisti potenti boss mafiosi italiani, *The Godfather* (*Il Padrino*, 1972) ne è l'esempio per eccellenza ed è il film che ha contribuito ad associare in tutto il mondo la parola "mafia" alla parola "Italia". Anche il crimine organizzato cinese può vantare, a partire dagli anni '80, una lunga serie di film d'azione con protagonisti esponenti delle Triadi.

[1] Cfr. Giorgio Arduini, *Yakuza – Un'altra mafia*, Milano, Luni Editrice, 2016, pp. 14-21.

Infine l'organizzazione *Yakuza* è stata raccontata in occidente da diverse pellicole Americane. I primi esempi sono *Black Dragons* (*I Dragoni Neri*, 1942) di William Nigh e *The Yakuza* (*Yakuza*, 1974) di Sydney Pollack. Quest'ultimo film fu una tappa fondamentale per la diffusione della cultura giapponese e fu il primo a presentare al pubblico mondiale gli *yakuza*, raccontati da due esperti di crimine organizzato giapponese e di *yakuza eiga* (film sugli *yakuza*). La sceneggiatura fu infatti scritta da Leonard Schrader[2], Paul Schrader[3] e Robert Towne. Il cast, composto da nomi come Robert Mitchum, Kishi Keiko e Takakura Ken, già famoso in Giappone per i suoi ruoli da protagonista in diversi *yakuza eiga*, mescolava culture e lingue diverse. *The Yakuza* fu il primo tentativo di unire sul grande schermo due mondi che, per quanto diversi e apparentemente inconciliabili, da circa 30 anni stavano convivendo nel Giappone moderno. La sua uscita presentò la mafia giapponese alle case produttrici americane, che fin da subito videro in essa grande potenziale cinematografico.

Dagli anni '80 in poi furono girati decine di film, molti dei quali distribuiti anche in Italia, che raccontavano, chi più fedelmente chi meno, le tradizioni e i traffici illeciti dei clan giapponesi. Alcuni esempi sono il lungometraggio *Girls of the White Orchid* (*Sulle orme del dragone*, 1983) di Jonathan Kaplan basato su fatti realmente accaduti[4], i film *The Punisher* (*Il Vendicatore*, 1989) di Mark Goldblatt e *Black Rain* (*Black Rain – Pioggia Sporca*, 1989) di Ridley Scott, in cui compare nuovamente l'attore Takakura Ken. La produzione continuò negli anni '90 e i cast spesso vantavano future promesse del cinema americano. Il regista Frank Cappello diresse *American Yakuza* (1993) con un giovane Viggo Mortensen e *No Way Back* (*Fino alla fine*, 1995) con Russell Crowe. Altri film furono *Showdown in Little Tōkyō* (*Resa dei conti a Little Tōkyō*, 1991) di Dolph Lundgren, *Rising Sun* (*Sol levante*, 1993) di Philip Kaufman con Sean Connery e Steve

[2] Regista e sceneggiatore Americano. Dopo aver ricevuto un foglio di arruolamento fuggì in Giappone, dove insegnò letteratura Americana. La sua conoscenza degli *yakuza* derivava dai suoi numerosi incontri con i membri dello *Yamaguchigumi*, uno dei Clan più potenti del Giappone.

[3] Regista, sceneggiatore e critico Americano, fratello di Leonard Schrader. Scrisse per la rivista *Film Comment* un saggio intitolato "Yakuza-eiga, A Primer" considerato uno dei più importanti sull'argomento.

[4] La storia si basa sulle vicende della fidanzata dell'attore Tom Allard, che firmò un contratto e venne ingaggiata da un locale di Tōkyō chiamato "Orchidea Bianca". Si scoprì successivamente che il locale era di proprietà degli *yakuza*. La ragazza era stata assunta per fornire ai clienti intrattenimento di carattere sessuale. Cfr. Giorgio Arduini, *Yakuza – Un'altra mafia*, Milano, Luni Editrice, 2016, p. 9.

Buscemi, *Blue Tiger* (1994) di Norberto Barba e *Johnny Mnemonic* (1995) di Roberto Longo con Keanu Reeves e Kitano "Beat" Takeshi. Del 2000 si ricordano *Wasabi* (2001) di Gérard Krawczyk con Jean Reno, *Kill Bill: Vol. 1* (*Kill Bill – Volume 1*, 2003) di Quentin Tarantino con Uma Thurman, *The Fast and the Furious: Tokyo Drift* (2006) di Justin Lin e *The Wolverine* (*Wolverine – L'immortale*, 2013) di James Mangold con Hugh Jackman.

In queste pellicole l'organizzazione *Yakuza* ricopre quasi sempre il ruolo di antagonista, ma porta con sé un bagaglio di culture, tradizioni e anche una buona dose di esotismo giapponese che la rendono in ogni caso un'antagonista affascinante. Sono stati soprattutto i suoi numerosi rituali, talvolta intriganti talvolta crudeli, ad attirare l'attenzione e la curiosità del pubblico occidentale. I più conosciuti sono la cerimonia dello *yubitsume* (taglio del dito), la *sakazukishiki* (cerimonia delle tazze di *sake*), il *seppuku* (più conosciuto come *harakiri*) e l'arte degli *irezumi* (tatuaggi).

Il successo di queste produzioni ha contribuito a mitizzare gli *yakuza*, creandone spesso un'immagine distorta e falsata. Non viene di certo messa in discussione la componente criminale dell'organizzazione, ma l'onore e la realtà dimostrata dai fuorilegge giapponesi spinge in qualche modo il pubblico a simpatizzare con loro, come succede a Nick Davis (Viggo Mortensen) nel film *American Yakuza*. Il giovane agente dell'FBI, infiltratosi in un clan, scopre una realtà di amicizia, onore e lealtà che lo porterà a collaborare con i gangster giapponesi in una lotta contro la crudele mafia italiana.

Lo spettatore, benché inconsciamente consapevole che la Mafia ritratta nei film sia una costruzione cinematografica e che abbia ben poco di reale, non può fare a meno di essere attratto da questo mondo. La finzione e la realtà si fondono, come scrive il giornalista Richard Cohen dopo l'arresto nel 2006 di Bernardo Provenzano, "When it comes to the Mafia, it's not that life imitates art, it's that they have become indistinguishable".[5] Tuttavia, per quanto umanizzata, con *Yakuza* si intende sempre un'organizzazione malavitosa perciò, almeno in occidente, non potrà mai aspirare a un ruolo più positivo.

[5] Cfr. James O. Finckenauer, *Mafia and Organized crime: A Beginner Guide*, London, Oneworld Publications, 2012.

Il discorso cambia se ci si sposta in Giappone. Qui la mafia ha avuto un destino diverso e i gangster hanno ricoperto con successo e per molti anni il ruolo di eroi in numerosi film. A partire dai *chanbara* degli anni '20 e dai *matatabi eiga* di Nomura Hōtei (野村芳亭) e di Itō Daisuke (伊藤大輔) passando per i *ninkyō eiga* e per i *jitsuroku eiga* degli anni '60-'70, fino ad arrivare ai film esistenziali di Kitano Takeshi e alle scioccanti pellicole di Miike Takashi. Lo *yakuza* viene a rappresentare, nell'immaginario collettivo, un modello di comportamento e si unisce alla schiera degli eroi a volte vittoriosi, a volte tragici, a volte nichilisti, ma sempre simboli di passione e di sincerità.

Fino all'inizio degli anni '70 i registi hanno dato nei *ninkyō eiga* (film cavallereschi) un'immagine del tutto positiva e ideale del mondo *yakuza* e hanno dipinto i gangster come eroi nobili e riflessivi, sottolineandone le caratteristiche più positive: lealtà, onore, coraggio, forza e non di rado anche una certa moralità. Vengono ritratti come combattenti stoici e risoluti che difendono gli oppressi e agiscono secondo il *jingi*.[6] Nonostante cerchino, quando possibile, di trovare un equilibrio tra *giri* (obbligo) e *ninjō* (compassione), non esitano a mettere da parte i propri sentimenti per portare a termine la lotta contro il nemico e adempiere al proprio dovere.[7] La loro violenza non è mai insensata o gratuita, l'eroe sguaina la spada o il pugnale (*dosu*) solamente se costretto dalle circostanze, sempre guidato dalla sua onestà e con il fine ultimo di ristabilire l'ordine sociale. La lealtà verso il proprio gruppo e il proprio *oyabun*[8], la difesa dei valori tradizionali, la condanna a chi calpesta questi valori, la lotta contro gli oppressori in difesa dei più deboli, la difficoltà di dover compiere il proprio dovere anche a costo di mettere da parte i sentimenti, l'impassibilità con cui affronta il proprio destino. Tali caratteristiche lo hanno reso un simbolo di speranza, ribellione, di forza, risolutezza e mascolinità soprattutto tra il pubblico maschile giapponese, a cui questi film erano rivolti.

---

[6] Il *jingi* (parola composta dalle due virtù confuciane *jin*, umanità e *gi*, onore) è il codice scritto che stabilisce le regole morali e di condotta degli *yakuza*. Si compone di diverse norme: l'uso, la vendita e la distribuzione di droghe illegali sono proibiti; il furto è proibito, la rapina è proibita, qualsiasi atto considerato indecente o che vada contro il *Ninkyōdō* è proibito.

[7] Il *giri* e il *ninjō* sono due valori già esistenti nel codice dei *samurai*, chiamato *bushidō*.

[8] Letteralmente "boss" o "padrino", all'interno dei Clan mafiosi giapponesi è la carica più alta dopo il *kumichō*.

Indipendentemente dalla fazione politica a cui appartenevano, in molti traevano da questi eroi la forza per portare avanti le proprie ideologie, dagli studenti radicali (*Zenkyōtō*) durante le rivolte degli anni '60, a famosi esponenti della destra come Mishima Yukio[9], grande fan del genere *yakuza*. Come scrive Paul Schrader, "Both left and right can draw great spiritual sustenance from a genre which allow one individual to forego his duty if humanity must be served, and another to forego humanity for the sake of duty."[10] Persino esponenti delle organizzazioni *yakuza* hanno contributo alla creazione e alla promozione di questa immagine positiva partecipando attivamente alla produzione di *ninkyō eiga*, che erano per loro un'ottima pubblicità e un mezzo per migliorare la propria reputazione. Nonostante la gente comune fosse consapevole che gli *yakuza* dipinti nei film e quelli che si incontrano per le strade non fossero la stessa cosa, i gangster giapponesi non si sentivano poi così diversi da quegli onorabili fuorilegge. Tra i più famosi ex-*yakuza* entrati nel mondo del cinema vi furono Shundō Kōji[11], Taoka Mitsuru[12], Nagata Masaichi[13] e Andō Noboru.[14] Shundō Kōji fu un grande produttore nonché pioniere del *ninkyō eiga* e giocò un ruolo fondamentale per il successo del genere e della casa cinematografica Tōei. Supervisionò le carriere di attori come Takakura Ken e Tsuruta Kōji e fu proprio lui a reclutare nel 1967 Andō Noboru come attore presso la Tōei. Andō, dopo essere stato arrestato e aver scontato una pena di sei anni in carcere per aver ordinato l'assassinio del businessman Hideki Yokoi, decise di smantellare la sua gang, composta da 300-500 affiliati, e di diventare attore. Comparve in film cult come *Abashiri bangaichi: fubuki no tosō* (1967) di Ishii Teruo e in diverse pellicole

[9] Artista, scrittore, poeta giapponese nato nel 1925. Fu un acceso seguace del nazionalismo e del patriottismo tradizionale. Nel 1970 occupò, insieme ad alcuni amici fidati, l'ufficio del generale del *Jieitai* (esercito di autodifesa) e lì si suicidò praticando il *seppuku* dopo aver tenuto un discorso che esaltava la grandezza dello spirito giapponese.

[10] Paul Schrader, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment*, pp. 7-17, January-February 1974, p. 12.

[11] Cfr. Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B. Tauris & Co Ltd, 2005, p. 23-24 e David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, p. 142.

[12] Cfr. Ian Buruma, *A Japanese Mirror: Heroes and Villains of Japanese Culture*, London, Jonathan Cape, 1984.

[13] Produttore e presidente della Daiei, da giovane fece parte di un clan *yakuza* di Kyōto.

[14] Cfr. Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B. Tauris & Co Ltd, 2005, pp. 22-23, 76, 84.

di Fukasaku Kinji, tra le quali *Gendai yakuza: hitokiri yota* (1972), *Shin jinginaki tatakai* (1974) e *Jingi no hakaba* (*La tomba dell'onore*, 1975).

Dopo il boom economico degli anni '50 e '60 sia i *ninkyō eiga* che gli *yakuza* dovettero scontrarsi con la modernità. La crescita economica di quegli anni aveva aperto agli *yakuza* diverse opportunità e strade per partecipare alla scalata sociale. Molti clan iniziarono a spacciare droga, fondarono delle vere e proprie aziende, spesso coperti da esponenti del mondo politico, economico e anche dalle forze dell'ordine. Negli anni settanta numerosi scandali scossero profondamente l'opinione pubblica[15], e i sempre più frequenti scontri tra clan rivali stavano mettendo in pericolo la sicurezza dei cittadini.[16]

Il Giappone aveva avuto modo di assistere alla trasformazione radicale degli *yakuza*, che si convertirono a un nuovo tipo di affari e divennero in pochi anni gangster moderni e potenti, sempre più interessati a espandere il proprio business anche a costo di rinunciare all'immagine di "organizzazione dalla parte dei deboli". Stava venendo meno il tacito patto che gli *yakuza* avevano stipulato con lo Stato, con la polizia e con i cittadini, patto che aveva reso possibile andare avanti per quasi trecento anni con i loro traffici illeciti "a patto che la gente comune, *katagi no shū*, non ne fosse affetta troppo profondamente."[17] Non esisteva più – ammettendo che fosse mai esistito all'infuori delle costruzioni storiche, mitiche e cinematografiche – uno *yakuza* onorevole, che d'estate cammina al sole per lasciare l'ombra ai cittadini e durante l'inverno cede invece la parte soleggiata.[18] L'immagine del buon fuorilegge non era più credibile.

In risposta al risveglio delle masse nacque negli anni '70 l'ultra violento *jitsuroku eiga* (film basato su fatti reali), che si proponeva di rappresentare in maniera più realistica i "nuovi" gangster. I gangster continuarono ad acquistarsi

[15] Si ricordano in particolare lo Scandalo Lockheed del 1976 e i numerosi casi di corruzione di esponenti delle forze dell'ordine da parte degli *yakuza* venuti alla luce all'inizio degli anni '80.

[16] David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, pp. 112-113.

[17] David E. Caplan e Alec Dubro, Yakuza. *Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, p. 210.

[18] "In the winter we give the sunny half of the street to the common people because we survive on their work. In the summer we *yakuza* walk on the sunny side, to give them the cool, shaded half". Cfr. David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, p. 18.

le simpatie del pubblico giapponese, nonostante non si trattasse più degli eroi dei *ninkyō eiga*, solitari, ma sicuri di poter contare sulla lealtà del loro gruppo, tragici nel loro essere ai margini della società, ma vittoriosi nella loro battaglia contro i "gangster immorali" e sicuri di ristabilire con il loro sacrificio l'ordine sociale. Nei *jitsuroku eiga* la moralità e la sincerità si trasformarono in follia e sadismo, la lealtà tra *oyabun* (il boss-figura paterna) e *kobun* (il sottoposto-figura filiale), nonché tra *kyōdaibun* (fratelli), scomparve del tutto per lasciare il posto a un intreccio di tradimenti e inganni che rendono il protagonista ancora più solo, testimone di un mondo che si va sgretolando tra le sue dita.

Molti *yakuza* non risposero positivamente al cambiamento. Vedersi ritrarre come quello che erano in realtà, senza filtri e senza inganni, nuoceva alla loro reputazione, ma più di tutto feriva il loro orgoglio di onorevoli fuorilegge. Chris D. nel libro *Outlaw Masters of Japanese Film* intervista Fukasaku Kinji, considerato il "creatore" del sottogenere *jitsuroku*. Alla domanda "How did real-life yakuza feel about your yakuza film? Especially about seeing yakuza portrayed in an unflattering way?", il regista risponde:

> "There was the godfather of one gang who was portrayed in one of my films by Tetsuro Tanba. He wanted to check it out before it was released, so he set up a special screening at Tōei. He came, sat there and watched the film. Afterwards he remarked that he was a little surprised that his subordinates, some of the men he'd brought with him, were so quiet during the film that they didn't attempt any retaliation in response to what they we're seeing on the screen. (*laughs*). That was a bit scary."[19]

Non tutti furono così fortunati. Nel film *Minbō no Onna* (1992) il regista Itami Jūzō "showed the yakuza as crude thugs and bullies. Much to the delight of audiences nationwide, it also made the gangster look like fools who would back down if only the public stood up."[20]. Il film fu per questo molto apprezzato dal pubblico e fece scalpore. Della stessa opinione non furono però i membri del

[19] Cfr. Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B. Tauris & Co Ltd, 2005, p. 23.
[20] Cfr. David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, p. 209.

Gotogumi, un clan affiliato allo *Yamaguchigumi*, che tesero un'imboscata al regista in un parcheggio e lo ferirono al volto e alle braccia con dei coltelli. La vendetta degli *yakuza* non si fermò lì. Un ex-boss fu vittima di una sparatoria dopo aver affermato che l'aggressione a Itami non poteva essere stata opera degli *yakuza* perché, in quel caso, il regista sarebbe stato ucciso o costretto a scusarsi pubblicamente. Un altro incidente si verificò durante la proiezione di un nuovo film di Itami, quando un uomo si avvicinò allo schermo e lo squarciò con una *katana*. A quel punto il regista si appellò alla polizia e ai cittadini, stanchi ormai delle sempre più frequenti sparatorie tra gang rivali che mettevano costantemente a repentaglio le loro vite, e chiese che si facesse qualcosa per porre fine a quella situazione. L'anno successivo venne rinforzata con una revisione la *Bōryokudan Taisakuhō* (Legge Anti-*Yakuza*) entrata in vigore nel 1991. La legge dichiarava illegali e proibiva diversi traffici in cui la mafia era coinvolta e stabiliva delle commissioni per la pubblica sicurezza che avevano il potere di dichiarare formalmente i Clan *Yakuza* organizzazioni criminali.[21] Ci furono numerose proteste e lamentele da parte degli *yakuza*, che si sentivano attaccati nella loro libertà. Il presidente del Sumiyoshi *kai*, il secondo Clan *Yakuza* più influente nel Paese, dichiarò che il Sumiyoshi *kai* non era un'organizzazione criminale, ma "un gruppo fondato su uno spirito di onore cavalleresco, virtù tradizionale del Giappone". Nonostante questi deboli tentativi di ricordare ai cittadini la "vera" natura degli *yakuza*, il patto con la malavita poteva infine definirsi rotto. Inoltre, dopo lo scoppio della bolla all'inizio del 1991, l'ideale di un gangster macho perse la sua attrattiva e venne relegato al mondo dei V-cinema. Rimasero molto popolari i film a tema "Triadi cinesi vs. *Yakuza* giapponese", si pensava infatti che la mafia cinese operasse ancora con quell'onore e quella passione che i gangster giapponesi sembravano aver perso da anni. Proprio in quegli anni (dal 1989 in poi), a restituire agli *yakuza* il successo di un tempo furono le opere di registi indipendenti come Kitano Takeshi e Takashi Miike, che riaccesero di nuovo vigore lo *yakuza eiga*.

[21] Cfr. David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, pp. 209-210.

È quasi impossibile quantificare quanto la mafia giapponese sia stata, e sia ancora, radicata all'interno del Paese e quanto potere abbia potuto esercitare in suo favore nel corso degli anni. Tuttavia, attraverso lo studio dello *yakuza eiga*, si può scoprire quale immagine di sé la mafia abbia voluto e potuto creare attraverso il cinema, da sempre importante strumento di propaganda, coinvolgendo i registi e gli attori stessi (attraverso un intricato e codificato sistema di star-persona) nella creazione di uno dei generi cinematografici più amati e seguiti dal pubblico giapponese. Grazie allo *yakuza eiga* è inoltre possibile comprendere come i gangster siano stati presentati al pubblico (soprattutto maschile) giapponese e come questo genere abbia contribuito alla creazione di un bagaglio di "valori" che per decenni ha influenzato il cinema giapponese.

Questa tesi si propone di esaminare lo sviluppo e le caratteristiche principali del Nuovo *yakuza eiga* (e dei suoi sottogeneri) attraverso lo studio di alcuni film di cinque registi giapponesi, ritenuti fondamentali per la crescita e la maturazione del genere *yakuza*. Si andranno inoltre a delineare gli aspetti fondamentali della figura dell'eroe *yakuza* e delle star-persona del cinema gangster giapponese, contestualizzandoli nell'epoca di riferimento, con lo scopo di rispondere ad alcune domande: come è possibile che le gesta di criminali e fuorilegge potessero essere considerate eroiche e valorose?; quale ideale di uomo trasmettevano gli eroi (e anti-eroi) *yakuza*?; come mai le controparti cinematografiche degli *yakuza* furono, nonostante tutto, sempre amate dal pubblico e considerate veri e propri modelli di comportamento?; per quale motivo nei film dei registi che andremo ad analizzare trapela sempre un forte sentimento di simpatia e comprensione per loro?; cosa rivelano questi film sulla società Giapponese?

Per comprendere meglio la nascita del genere *yakuza* si è ritenuto necessario, prima di entrare nell'analisi degli autori, spendere qualche parola nel Capitolo Primo sulla genesi e lo sviluppo dello *yakuza eiga* antecedente agli anni '50, per poi andare ad approfondire lo studio nelle rispettive sezioni dei cinque registi. Il Capitolo Secondo è dedicato a un genio incompreso e spesso sottovalutato, Katō Tai (加藤泰), che ha posto le basi del Nuovo *yakuza eiga* e ha aperto la strada al sottogenere *onna yakuza* (*yakuza* donna); nel Capitolo Terzo si andrà ad approfondire il sottogenere *onna yakuza* e si andranno ad

analizzare la figura dell'eroe *yakuza* e la struttura di genere dei ***ninkyō eiga***, creata da Ishii Teruo (石井輝男) con l'aiuto di ad altri registi (Katō Tai, Ozawa Shigehiro, Sawashima Tadashi e Yamashita Kōsaku); il Capitolo Quarto si concentra sul regista Suzuki Seijun (鈴木清順), il primo a scuotere questa formula grazie al suo grottesco umorismo, efferata violenza e colorato surrealismo; nel Capitolo Quinto ci si occupa del padre del sottogenere *jitsuroku*, Fukasaku Kinji (深作欣二), che con i suoi film completò la decostruzione della formula e causò la scomparsa dell'eroe *yakuza* in favore di un anti-eroe; infine il Capitolo Sesto è incentrato sul regista indipendente Kitano Takeshi (北野武) che, negli anni '90, riportò in auge il genere *yakuza* inserendo all'intero di esso una più profonda ed esistenziale riflessione sulla vita e sulla morte e presentando allo spettatore un anti-eroe nichilista e violento.

Capitolo Primo – Storia dello *yakuza eiga*

Nel tentativo di avvicinare il cinema giapponese al cinema americano, intorno agli anni ’20 si sviluppò all’interno del genere dei *jidaigeki* (dramma storici in costume che imitavano le opere del teatro *Kabuki*) un sottogenere chiamato *chanbara*, nome onomatopeico che ricorda il suono delle lame che si scontrano. Questo stile di lotta non si ispira al *Kabuki*, bensì al teatro *Shingeki* e viene utilizzato per conferire maggior realismo alle scene di combattimento attraverso l’uso di vere spade (da qui deriva la parola *kengeki*, nome ufficiale del genere) e di movimenti più fluidi e rapidi. Gli scontri finali tra protagonista e antagonista tipici dei *jidaigeki* si tinsero così di un’epicità che li rese verosimili e avvincenti. Il nuovo realismo fu ampiamente apprezzato dal pubblico. Inoltre i *chanbara* acquisirono popolarità anche grazie agli innovativi temi che proponevano. Ambientati nel periodo Tokugawa, traevano la loro ispirazione dai racconti popolari, dove il samurai abbandonava la scena in favore di fuorilegge, *yakuza*, *kyōkaku* [1] e rōnin che si battevano con audacia per i deboli e contro il sistema costituito, incuranti della sorte che li attendeva alla fine della battaglia. Non si trattava più di grandi eroi e di invincibili samurai, ma di eroi in declino il cui triste destino era già segnato in partenza. Personaggi perseguitati dalla sfortuna in un mondo dove le leggi della giustizia sembrano non operare più. Si possono annoverare come esempi i film di Makino Shōzō, le sceneggiature di Susukita Rokuhei e il film *Orochi* (1925) di Futagawa Buntarō, il cui protagonista Heizaburō diventò un vero e proprio simbolo di eroe schiacciato e sopraffatto dagli sfortunati eventi della vita. Alcuni degli eroi nichilisti di questi film diventano i primi esempi di eroi *yakuza*. Tra i tanti si ricorda Kunisada Chūji [2], un *kyōkaku* già

[1] Letteralmente “uomini d’onore” o “persone cavalleresche”, erano figure autoritarie e rispettate all’interno delle città durante il periodo Tokugawa. Leader dei *machi yakko*, difendevano i più deboli dalle angherie dei *kabukimono*, chiamati anche *hatamoto yakko*. L’instabilità sociale del XIX secolo li corruppe, spingendoli verso il gioco d’azzardo e verso attività illegali. Molti *kyōkaku* diventarono così *bakuto*, gli antenati della moderna *yakuza*. Cfr. Ian Buruma, *A Japanese Mirror: Heroes and Villains of Japanese Culture*, London, Jonathan Cape, 1984, pp. 167-168.

[2] Personaggio storico vissuto durante il periodo Edo (1603-1868). Stanco delle tasse imposte da un crudele magistrato, che costringevano i contadini alla povertà, decise di unirsi a un Clan *yakuza*. Diventato *oyabun* guidò i suoi uomini in una lotta contro la società. Cfr. Keiko Iwai McDonald, *The Yakuza Film. An Introduction*, In Arthur Nolletti Jr, David Desser (eds.), *Reframing Japanese Cinema*. *Authorship, Genre, History*, Bloomington, IN, Indiana University Press, 1992, p. 167.

precedentemente narrato in diverse opere teatrali di *Kabuki* e nei *kōdan* (racconti orali) e diventato uno dei protagonisti più famosi e amati dell'immaginario popolare. Fu immortalato anche dal regista Itō Daisuke, considerato uno dei maestri di *chanbara*, nel film *Chūji Tabi Nikki* (1927), classico del cinema muto giapponese e annoverato tra i primi *yakuza eiga* e tra i primi *matatabi eiga* (film su *yakuza* erranti)[3].

Il sottogenere dei *matatabi eiga* fu inaugurato nel 1922 dal regista Nomura Hōtei con il film *Shimizu no Jirōchō*, che racconta le avventure e le gesta di Jirōchō di Shimizu[4]. Altri storici eroi e *kyōkaku*, annoverati dagli stessi *yakuza* tra i propri antenati e personaggi principali dei film di quegli anni, furono Ude no Kisaburō[5], Banzuiin Chōbei[6] e Tange Sazen[7], protagonista del film *Shinpan Ooka seidan* (1928) di Itō Daisuke. Tali personaggi fanno parte della schiera di eroi nichilisti che conquistò il cinema giapponese verso la fine degli anni '20, in risposta alla sempre più grande e grave depressione economica che imperversava nel paese e che si sarebbe protratta fino al 1929. Proprio in quell'anno nacque un prototipo di eroe *yakuza* che, benché simile sotto molti aspetto agli eroi nichilisti che lo avevano preceduto, si differenziava da loro in una caratteristica fondamentale: diventa un fuorilegge non per sua scelta personale, perché si vuole svincolare dalle restrizioni legali della società o vuole vivere secondo il suo codice, ma perché è costretto dalle circostanze. Con il film

[3] Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, prefazione di Ōshima Nagisa, 1° ed, Venezia, Marsilio, 2001, pp. 54-55.

[4] Nato nel 1820 a Shizuoka fu adottato dallo zio Yamamoto Jirohachi. Il suo vero nome era Chōgorō Yamamoto, ma dalla fusione tra "Jirohachi" e "Chōgorō" nacque il soprannome con cui è conosciuto. Diventato *yakuza* combatté insieme alla sua gang per espandere i territori sotto il suo controllo. Morì nel 1893 dopo essere diventato, nel 1868, un cittadino onesto e pilastro della società. Cfr. Sybil Anne Thornton, *The Japanese Period Film: A Critical Analysis*, North Carolina, USA, McFarland and Company Inc, 2008, p. 100.

[5] Abile spadaccino cacciato dal proprio maestro per aver avuto una relazione con una donna. Ritenne che l'amputazione del proprio braccio fosse l'unico modo per riscattarsi e chiedere perdono per l'offesa arrecata. Una volta compiuto l'atto decise di combattere le bande *yakuza* di Tōkyō. Cfr. David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, p. 6.

[6] (1622-1657) Spadaccino molto abile e onorevole *kyōkaku*, secondo le leggende combatté con la sua gang di *machi yakko* per proteggere i cittadini dagli abusi dei *samurai*.

[7] Personaggio della letteratura popolare apparso in un romanzo serializzato nel *Mainichi Shinbun* nel 1927. Nell'opera originale si trattava di un cattivo, nel suo film il regista Itō Daisuke lo trasforma in un fedele servitore che perde l'occhio e il braccio destro dopo essere stato tradito dal suo padrone e diventa un *rōnin*.

Matatabi waraji (1929) iniziò un periodo di enorme successo per il nuovo eroe, che cerca in tutti i modi di svincolarsi dal *giri* e dalle restrizioni imposte dal codice *yakuza*. Il personaggio preso come modello fu *Kutsukake no Tokijirō*[8] che, per onorare il *jingi* e rispettare la regola dello *isshoku ichihan* (l'obbligo per uno *yakuza* di ripagare l'ospitalità offertagli da uno *oyabun*) si vede costretto a unirsi a una lotta tra gang rivali. Tuttavia, alla richiesta dello *oyabun* di uccidere il nemico, insieme alla moglie e al figlio, Tokijirō si ribella e viene meno alla sua promessa, rinnegando il *giri*. Scappa così con i due superstiti e finché rimangono insieme, cerca in tutti i modi di diventare un uomo onesto. Una versione delle vicende di Tokijirō, se possibile ancora più tragica e toccante, viene girata da Katō Tai circa trenta anni più tardi, nel 1966. Attraverso un'analisi attenta dei sentimenti del protagonista e un'attenzione particolare alla sua introspezione psicologica, il regista arriva a trasmettere pienamente la sofferenza e la rassegnazione di un uomo perfettamente consapevole di essere un elemento indesiderato.

Una caratteristica dello *yakuza* dei *matatabi eiga*, come rivela il nome stesso del genere, è il fatto di essere "errante" e di doversi spostare costantemente per sopravvivere. La sua condizione di vagabondo lo allontana ancora di più dalla società e dal vivere normale e lo rende ancora più solo e alienato dal mondo. Solamente negli anni '50 terminerà il nomadismo dei gangster, lo sviluppo economico e l'apertura di nuovi commerci renderanno più proficuo stabilirsi in una grande città, aprire un'azienda e fare affari come dei veri e propri businessman.

Dal 1932 in poi, a causa dell'ascesa del militarismo, dell'ultranazionalismo e delle sempre più diffuse ideologie di estrema destra, i film di sinistra, di tendenza e di stampo nichilista (*kyomu*) che ritraevano un eroe alienato dalla società come protagonista vennero proibiti dal governo. La ribellione e il rigetto della società, la lotta contro il sistema, l'eventualità che il *giri* non venisse onorato, il rifiuto di collaborare con il gruppo e il venire meno della fedeltà allo *oyabun* (che in estremo rispecchiava la figura dell'Imperatore) non erano decisamente tematiche molto gradite a un governo di destra. Si preferirono film dai toni nazionalistici e

[8] *Matatabimono* (yakuza errante) protagonista di un racconto scritto nel 1928 da Hasegawa Shin.

patriottici che promuovevano un'appartenenza attiva allo Stato-famiglia (*kazoku kokka*), che mostravano e dimostravano la grandezza e la superiorità del Giappone su tutti gli altri paesi asiatici e che propagandavano l'espansione del territorio nazionale in colonie come la Manchuria[9]. Nel 1939 venne promulgata una legge che trasferiva l'industria cinematografica interamente sotto il controllo del governo.

Non fu l'unico periodo di censura al quale il cinema giapponese fu sottoposto, anche dopo la Seconda Guerra Mondiale, durante l'Occupazione americana, vennero messe in atto diverse restrizioni che vietavano qualsiasi film di stampo tradizionale. Il timore era che potessero risvegliare nel popolo uno spirito feudale di ribellione all'"invasione straniera". Il *jidaigeki*, che più di tutti si componeva di valori e tradizioni antiche, fu il genere che soffrì maggiormente delle censure. Ovviamente fu proibito anche il sottogenere dei *chanbara*, perché possibile istigatore, con le sue appassionanti scene di lotta, di sentimenti di rivolta. Si vietavano in particolare i temi di "vendetta" e le scene di *kengeki* (combattimenti con le spade). Quando con il Trattato di San Francisco del 1952 il Giappone poté riprendere in mano la propria autonomia anche il *jidaigeki* tornò alla riscossa.

L'Occupazione post-bellica portò con sé una nuova cultura e una nuova visione del mondo che diede inizio a una apparentemente irrefrenabile crescita economica e modernizzazione del paese. Per questo, il ritorno in auge del *jidaigeki* fu accolto molto positivamente dal pubblico giapponese, che vide nel rinato genere un appiglio e un mezzo per far fronte a un periodo di grandi novità e di rapidi sconvolgimenti. I cittadini avevano bisogno di qualcosa che, attraverso immagini nostalgiche, ricordasse loro i valori e le tradizioni antiche sostituite dai valori moderni e ormai in via di estinzione. Il *jidaigeki* sembrò per qualche anno la scelta più ovvia. Tuttavia, nonostante questo ritorno glorioso, la popolarità del genere non era destinata a durare più di un decennio. C'era bisogno di qualcosa di innovativo, che si adattasse alle esigenze di un pubblico nuovo e di un mondo nuovo e che riproponesse i valori tradizionali giapponesi contestualizzati nel

[9] La Manciuria divenne un simbolo di avventure e nuove opportunità per i giovani e nell'immaginario generale si trasformò in un luogo utopico, dove viveva il sogno di poter creare una società migliore. Cfr. Isolde Standish, *A New History of Japanese Cinema – A Century on Narrative Film*, New York, Continuum, 2005, p. 131.

periodo moderno. L'alternativa proposta dalle case cinematografiche fu un rinnovato *yakuza eiga*. A partire dall'inizio degli anni '50 il moderno genere *yakuza* accompagnò il Giappone durante la fase di transizione. I gangster monopolizzarono il grande schermo durante tutti gli anni '50 e '60[10] e furono i protagonisti assoluti di un nuovo sottogenere cinematografico chiamato "cavalleresco", il *ninkyō eiga*. Insieme al *ninkyō eiga* nacque anche un nuovo eroe *yakuza*, in qualche modo diverso dagli eroi nichilisti dei *chanbara* e dei *matatabi eiga*.

In realtà si potrebbe dire che la transizione da *jidaigeki* al nuovo genere *yakuza* avvenne ancora prima della nascita dei *ninkyō eiga*. Il famoso Shimizu no Jirōchō fu infatti il primo esempio di protagonista *yakuza* post-bellico e fu introdotto al pubblico attraverso la serie *Jirōchō Sangokushi* (1952 – 1954) divisa in nove parti e girata da Makino Masahiro. Tuttavia l'indole ottimista e positiva di Jirōchō lo allontanano dai protagonisti dei film cavallereschi, che appaiono più soli e tragici. Nella serie, lo *yakuza* errante che vive ai margini della società viene sostituito da un eroe più positivo, un "charismatic *yakuza* boss, strong on leadership and gallant optimism"[11] che riesce a fare fortuna insieme al suo grande clan e a conquistare tutte le sale da gioco situate lungo la strada che conduce da Edo a Kyōto.

Dopo questa breve parentesi i *ninkyō eiga* si tinsero di toni più cupi, a rispecchiare i cambiamenti sociali di quegli anni. I primi film a legittimare il genere e a promuoverlo a vero e proprio genere cinematografico furono *Jinsei gekijō: Hishakaku* (1963) di Tadashima Tadashi e *Bakuto* (1964) diretto da Shingehiro Ozawa, entrambi prodotti dalla Tōei. Sempre della Tōei furono altre celebri produzioni come *Abashiri bangaichi* (1965) di Ishii Teruo, *Kutsukake Tokijirō*: *yūkyō ippiki*（1966) diretto da Katō Tai e infine *Kyōdai Jingi* (1966) e *Bakuchiuchi:*

[10] È considerata la seconda "epoca d'oro" del cinema giapponese, mentre la prima coincide con gli anni '30. Durante questo ventennio la produzione di *jidaigeki* fu più viva che mai (la Tōei arrivò a produrne una media di 200 tra il 1945 e il 1961) e il numero delle persone che si recavano al cinema raggiunse il picco nel 1958. Questo risveglio del cinema giapponese traduce l'ondata di ottimismo generale che seguì la fine dell'Occupazione e la ripresa economica del Paese. Yamane Sadao, *Kato Tai's movies and their times: 1950s and 1960s*.

[11] Cfr. Keiko Iwai McDonald, *The Yakuza Film. An Introduction*, In Arthur Nolletti Jr, David Desser (eds.), *Reframing Japanese Cinema*. *Authorship, Genre, History*, Bloomington, IN, Indiana University Press, 1992, p. 173.

sōchō tobaku (1968), diretti entrambi da Yamashita Kōsaku.[12] La Tōei fu la prima casa cinematografica a scommettere il tutto per tutto sul nuovo genere e a conquistarsi in breve tempo la leadership assoluta. Visto l'enorme successo dei film decise di occuparsi quasi solamente di *ninkyō eiga* e, per circa un decennio, produsse centinaia di film a un ritmo a dir poco incalzante. La prima fase di sviluppo del sottogenere copre indicativamente il periodo che va dal 1964 al 1967[13]. In questi quattro anni la Tōei decise di dare importanza alla quantità piuttosto che alla qualità delle produzioni. I budget destinati erano molto ridotti e i tempi concessi per girare ogni singola pellicola non superavano le tre settimane o un mese al massimo. Il risultato fu una serie infinita di film che, seppur molto popolari, rimanevano sempre di serie B ed erano caratterizzati da una qualità molto bassa e da trame pressoché invariate tra loro.

Dopo il 1968 anche le altre case cinematografiche (Nikkatsu[14], Daiei, Shōchiku, Tōhō[15] e Shintōhō) iniziarono ad interessarsi ai film cavallereschi, anche se la protagonista assoluta rimase sempre la Tōei che, insieme ai suoi migliori registi, costruì la formula che avrebbe caratterizzato il *ninkyō eiga* per quasi un ventennio.

I film erano ambientati nel periodo Taishō (1912-1926) e nei primi dieci anni del periodo Shōwa (1926-1989) in un lasso di tempo che va indicativamente dal 1923 al 1940. Si trattava di un periodo pieno di possibilità per i gangster, grazie al cambio di rotta politica che condusse il capitalismo giapponese a una fase di rapida espansione, con la sola parentesi della Depressione economica del '29[16]. Ambientati in un nuovo scenario, quello delle grandi città, descrivevano una lotta tra il bene e il male, tra *yakuza* rimasti fedeli ai valori tradizionali e *yakuza*

[12] Cfr. Paul Schrader, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment*, pp. 7-17, January-February 1974.
[13] Cfr. Paul Schrader, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment*, pp. 7-17, January-February 1974.
[14] La Nikkatsu divenne, dopo la Tōei, la seconda casa produttrice ad ottenere il maggior successo con i suoi *yakuza eiga*. Contrariamente alla Tōei, che preferì rimanere su ambientazioni più tradizionali, la Nikkatsu cercò di attirare un pubblico più giovane e per questo produsse *yakuza eiga* che mescolavano generi viversi, come per esempio il genere *ninkyō*, action, hitman e noir. Cfr. Chris D., *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980*, Poison Fang Books, 1° ed, 2013, p. 382.
[15] La Tōhō si specializza nel genere *yakuza ankokugai* (strada buia), dove gli *yakuza* venivano dipinti come meri fuorilegge piuttosto che come nobili e rispettosi *bakuto*.
[16] Cfr. Cfr. Keiko Iwai McDonald, *The Yakuza Film. An Introduction*, In Arthur Nolletti Jr, David Desser (eds.), *Reframing Japanese Cinema*. *Authorship, Genre, History*, Bloomington, IN, Indiana University Press, 1992, p. 174.

convertiti alla religione del denaro. Questi film erano veri e propri "racconti morali"[17]. L'eroe brandiva la spada contro uno o*yabun* crudele e spietato, simbolo di un mondo moderno ormai inaridito dalla sete di denaro e di successo. Vestito con abiti tradizionali e ancora legato ai valori di un tempo che sembrava non esistere più, il protagonista non poteva far altro che lottare per una causa che sembrava essere già persa in partenza e andare incontro a un destino di morte o di prigionia. La lotta non era soltanto fisica, ma anche mentale e spirituale. L'eroe era infatti diviso da due sentimenti inconciliabili: il *giri* e il *ninjō*, a cui abbiamo già precedentemente accennato. Con *giri*, solitamente tradotto con "obbligo" o "dovere", si intende un debito nei confronti dello *oyabun*, che lega il protagonista in un vincolo indissolubile di fedeltà e lealtà nei suoi confronti. La parola *ninjō* indica quei sentimenti di umanità e compassione a cui il protagonista non può o non vuole rinunciare, pur essendo uno *yakuza* e quindi un fuorilegge. Il *ninjō* può essere tradotto nella compassione verso i più deboli o nell'obbligo che l'eroe ha verso i propri amici o familiari. Questi due valori, presenti già nei *jidaigeki*, vengono ripresi e riadattati al nuovo protagonista *yakuza*. Nei *jidaigeki* il *giri* e il *ninjō* non erano in contrasto tra loro e il *samurai* non veniva mai posto davanti a una scelta. Seguire l'uno voleva dire seguire l'altro e rispettare uno voleva dire rispettare l'altro. Paul Schrader nel suo celebre articolo "Yakuza-eiga: A Primer" afferma:

> "For the samurai, duty was humanity and vice versa. But this single theme proved to be financially limiting in a contemporary setting. The high-flown code of *giri-ninjo* could not be applied to a modern gangster, who, by the very fact that he carried a long sword, was an outlaw and therefore violated the duty expected of him as a member of the state. Ergo: there could be no *yakuza* heroes. This inhibiting syndrome was unraveled by some unsung Toei executive who divided that single concept into an oxymoron. *Giri-ninjo* became *giri* and *ninjō*; duty-humanity became duty or humanity, thus side-stepping the samurai/*yakuza* dichotomy. It was now possible for a

[17] Cfr. Paul Schrader, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment*, pp. 7-17, January-February 1974.

> gangster to have duty without humanity, humanity without duty, or any combination thereof. Under certain circumstances, the *yakuza* could be both honorable and criminal."[18]

Fu proprio questa dicotomia e le costrizioni che ne derivavano a dare fascino all'eroe *yakuza*. Più forti erano le costrizioni più impossibile sembrava l'impresa da compiere, più disperata era la sua lotta più le sue intenzioni sembravano pure e morali. La sofferenza lo rendeva un eroe stoico e impassibile, pronto ad affrontare il suo destino con risolutezza e senza rimpianti. Un simile protagonista divenne ben presto simbolo di mascolinità per tutti i ragazzi e gli uomini che affollavano in quegli anni le sale.

> "Television became associated with the domestic and the female, as genres as the home drama and later the *jidaigeki* (as opposed to the "historical spectacular") changed mediums. Alternatively, the major studios increasingly sought to attract predominantly male audiences with "soft-core" pornography (Nikkatsu); the development of new action genres built around the star persona of male actors such as Takakura Ken (1931 –) and Tsuruta Kōji (1924 – 1987) in the *ninkyō* yakuza films of the Tōei Studios; the violent, eroticised samurai heroes played by Ichikawa Raizō (1931 – 1969) of the Daiei Studios; and later, in the 1970s and 1980s after the decline of the *ninkyō* films, Takakura Ken in the Tōei Studios's war/military genre."[19]

Attori come Takakura Ken, Tsuruta Kōji e Andō Noboru, con la loro ferma moralità, pura sincerità e con i loro sguardi impassibili, diventarono presto dei veri e propri idoli a cui aspirare e alimentarono questa identità mascolina attraverso l'idealizzazione delle "star-persona". Il pubblico maschile giapponese si immedesimò subito negli eroi solitari, costretti all'abnegazione di sé e spinti dai

[18] Paul Schrader, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment* p. 7-17, January-February 1974, pp. 11-12.
[19] Isolde Standish, *A New History of Japanese Cinema – A Century on Narrative Film*, New York, Continuum, 2005, pp. 270-271.

cambiamenti sociali a vivere ai margini. Specialmente i *salarymen*[20], che avevano abbandonato la propria città, i propri cari e la propria famiglia per lavorare nelle grandi città e servire il paese in un periodo di forte crescita economica. Soli in una realtà a loro sconosciuta trovarono nei *ninkyō eiga* un riflesso della loro situazione e poterono rivedersi in quei protagonisti costretti a sacrificare la propria individualità per compiere il proprio dovere. Nella loro solitudine i *salaryman* guardavano con invidia ai legami tra i membri dei clan *yakuza* e desideravano essere parte anche loro di un gruppo così unito, dove sembrava bastasse un solo sguardo per comunicare e per instaurare una connessione profonda tra due uomini, che senza bisogno di parole riuscivano a comprendere esattamente cosa si celava nella mente del compagno. Questo concetto viene chiamato *ishin denshin* (telepatia, comunione tra la mente e il cuore di due persone) ed è il fondamento del legame di fratellanza maschile che si instaura all'interno del film *yakuza*. In uno dei suoi saggi il famoso critico e storico cinematografico Satō Tadao riflette sull'enorme successo dei film cavallereschi e lo contestualizza alla condizione sociale del tempo.

> "As television began to invade the home in the 1960s and the majority of families abandoned the movie theater, motion pictures began to cater to the solitary bachelors in the big cities. Most of them, myself included, came to the city alone from the provinces and were without family connections. The empathized with the *yakuza* hero, an orphan in the universe, and longed for the desperate friendship of a *yakuza* gang. Thus the modern *yakuza* movies offered a kind of utopia for the lonely young men. The more unreal it was, the more beautiful the ideal become, which was none other than the dream of the lost home floating before the eyes of an audience of loners.
>
> Alienated people, unlike those content with work and family, are constantly in search of a purpose in life. Some may participate in the political or religious movements, but the vast majority roam the

[20] Termine del *wasei eigo* (inglese creato in Giappone). Letteralmente "lavoratore salariato" indica un lavoratore dipendente che riceve un salario fisso ed è impiegato in aziende del settore terziario.

> streets looking for something of their own. These people cherish the wish of belonging to a small group bound by friendship and loyalty – a group on individuals like themselves, seeking an unrestricted life-style. When they see the presentation of such group in a modern *yakuza* movie, where violence is used as a counterattack on large, profit-oriented enterprises, they applaud heartily."[21]

Mark Schilling sostiene una simile teoria nel suo saggio *Yakuza Films: Fading Celluloid Heroes*:

> "In the boom days of the 1960s, when Japan's corporations ere recruiting all the able-bodied males they could find in the fight for more market share and higher GNP, thousands of willing volunteers poured in from the countryside to study and work in the big cities, often finding themselves lost and alone, without the social networks of their rural towns and villages. To these young students and workers, the Tōei *ninkyō eiga* were comforting and inspiring throwbacks to earlier, better times."[22]

La sanguinosa e violenta battaglia finale può essere considerata una catarsi[23], una purificazione e uno slegarsi dai vincoli della società. È l'unico momento in cui il protagonista può dare sfogo alle sue emozioni e svincolarsi dalle costrizioni. Così anche lo spettatore ha un momento di libertà spirituale e può uscire dalla sala in qualche modo sollevato dalle responsabilità di membro della società. L'eroe sopravvive alla battaglia e sconfigge il clan nemico, mandando così un messaggio di speranza allo spettatore e suggerendo che "an assault on a big organization by a small group in the name of justice is no longer doomed to certain failure."[24] Questa vicinanza allo spirito contemporaneo fu uno dei punti di forza dei *ninkyō eiga*, che riflettevano la solitudine di una società

[21] Tadao Satō, *Currents in Japanese Cinema / essays by Tadao Satō*, translated by Gregory Barrett, New York, Kodansha international, 1982, pp. 52-53.
[22] Mark Shilling, "Yakuza Films: Fading Celluloid Heroes", in *Japan Quarterly*, Tokyo 43.3, luglio 1996, pp 30-42.
[23] Cfr. Paul Schrader, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment*, pp. 7-17, January-February 1974.
[24] Tadao Satō, *Currents in Japanese Cinema / essays by Tadao Satō*, translated by Gregory Barrett, New York, Kodansha international, 1982, p. 53.

sempre più decentralizzata e moderna e i problemi affrontati dalla popolazione, non ultimi quelli legati alle dimostrazioni studentesche contro il Trattato di Mutua Sicurezza tra il Giappone e gli Stati Uniti (Anpo) stipulato nel 1952 e rinnovato nel gennaio del 1960.

> "During the sixties and early seventies the students were rebelling against the status quo and government policies. There were incidents with The Red Army. But those sentiments weren't only prevalent amongst the students. There was a kind of restless, rebellious energy bubbling under the surface with the general public. There were clashes between students and police on campuses and in other areas of the city. It was a time when students, the general public and women who worked in the water trade would go to late-night movies theaters to see the *yakuza* pictures. It was a kind of emotional release."[25]

Tuttavia la popolarità di questi film andò a scemare all'inizio degli anni '70, quando il pubblico aprì gli occhi e si accorse che un'immagine positiva dell'eroe *yakuza* era ormai poco credibile e troppo forzata per essere presa sul serio. Nonostante la perdita di interesse, le case cinematografiche erano restie ad abbandonare in toto il genere che per quasi un ventennio aveva con regolarità sbancato il botteghino e continuarono a produrre *yakuza eiga*. Decisero tuttavia di abbandonate il sottogenere "cavalleresco" e optare per un nuovo sottogenere "documentaristico" dai toni più crudi e realistici, chiamato *jitsuroku eiga* (film su fatti reali). Il genere fu legittimato dal regista Fukasaku Kinji con la serie *Jinginaki tatakai* (1973 – 1979). Il *jitsuroku eiga* conquistò il pubblico, che apprezzò la nuova angolazione da cui si affrontava il tema della malavita. Si aprì così una nuova fase per lo *yakuza eiga*, che durò all'incirca un decennio. L'eroe *yakuza* difensore delle tradizioni e dei valori del passato scomparve sostituito da un nuovo eroe spietato e crudele. La struttura dei *ninkyō eiga* venne completamente decostruita e desacralizzata, le regole che avevano reso il genere uno dei più convenzionali e ortodossi vennero rotte e sovvertite. Le antiche tradizioni dei clan,

[25] Fukasaku Kinji in Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B.Tauris & Co Ltd, 2005, p. 24.

come quella dello *yubitsume* e del *seppuku,* vengono raccontate con sarcasmo e ironia, ormai prive di ogni importanza e sacralità. L'onore e la lealtà non contano più niente, né per lo "*yakuza* buono" né per lo "*yakuza* cattivo", anche perché ormai la differenza tra i due è diventata indistinguibile.

Molti non apprezzarono il radicale cambio di rotta. L'attore Tsuruta Kōji, dopo essere stato costretto a sparare a un poliziotto alle spalle nel film *Bakuto kirikomitai* (1971), dichiarò che i nuovi film non avevano *kokoro*[26] (spirito e cuore) e decise di non prendere parte al successo dei *jitsuroku eiga*. Un'azione come quella andava indiscutibilmente contro ogni principio dello *yakuza* onorevole e sarebbe stato impensabile inserire una scena del genere in un film cavalleresco.

Tre furono i motivi principali che causarono negli anni '80 il declino del *jitsuroku eiga*, e di conseguenza dello *yakuza eiga*. In primo luogo, a partire dagli anni '70 e per tutti gli anni successivi, vennero messi in luce, grazie all'intervento della polizia, una serie di scandali che rivelarono quanto l'organizzazione fosse coinvolta nella politica e nell'economia del paese e quanta corruzione si nascondesse dietro traffici molto spesso illegali. Il secondo motivo fu l'arrivo degli Home video, che rubarono ulteriormente pubblico ai cinema, e la concorrenza di Hollywood, sempre più difficile da battere[27]. Il terzo motivo, non meno importante degli altri, fu il peso del passare del tempo sui visi delle tre iconiche star (Tsuruta Kōji, Takakura Ken e Fuji Junko[28]) che avevano donato le loro carriere al genere *yakuza*. Così negli anni '80 anche il *jitsuroku eiga* iniziò a perdere attrattiva e a poco a poco le case cinematografiche abbandonarono quasi del tutto il genere *yakuza*. La Tōei sola non ne fermò la produzione, ma visti i continui insuccessi e la sempre crescente impopolarità del genere fu costretta anche lei a scontrarsi con la realtà. Nel 1994 annunciò la produzione di uno *yakuza eiga* intitolato *Don o yatta otoko* (1994). Se il film non avesse superato un tot di incassi la casa cinematografica avrebbe per sempre abbandonato il genere. Come previsto non

[26] Cfr. Paul Schrader, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment*, pp. 7-17, January-February 1974.

[27] La Daiei andò in bancarotta nel 1971, mentre la Nikkatsu spostò la produzione verso i *pinku eiga*, genere *soft porn* che mescolava romanticismo, sadismo, violenza e sessualità.

[28] Figlia del produttore ed ex-yakuza Shundō Kōji. Inizialmente il padre si oppose al suo desiderio di diventare un-attrice, ma quando il regista Makino Masahiro la indicò come possibile protagonista di un suo film, la giovane Fuji Junko potè fare il suo debutto. Nel 1972 tuttavia si ritirò per sposarsi e non recitò più in uno *yakuza eiga*. Il suo ritiro fece grande scalpore e contribuì al declino del *ninkyō eiga*.

venne raggiunto il successo desiderato e la Tōei chiuse la produzione di *yakuza eiga*, per riaprirla però dopo pochissimi anni con film che ricadevano nella monotonia e nella banalità dei temi e risultavano anacronistiche copie dei classici *ninkyō eiga*. Innovare ancora una volta il genere fu compito di registi indipendenti come Kitano Takeshi e Takashi Miike, il cui intervento procurò ai film *yakuza* un enorme successo non solo nazionale, ma anche internazionale.

La storia dello *yakuza eiga* inizia dunque ben prima della comparsa dei *ninkyō eiga*, i temi dei *chanbara* e dei *matatabi eiga* fondavano le loro radici nei *jidaigeki* degli anni ’10 e dei primi anni ’20, dove intrattenere il pubblico era ancora ancora compito dei samurai che, come i loro discendenti gangster, dovevano seguire il *bushidō* e sacrificare se stessi e la loro famiglia in favore del loro signore. Dalla seconda metà degli anni ’20 i samurai dovettero farsi da parte insieme ai loro valori feudali e lasciare la scena a eroi fuorilegge, nichilisti e alienati. In un periodo di povertà e di insoddisfazione, il tema della ribellione risultava incredibilmente attraente e figure eroiche dalla parte del popolo (come i *matatabimono*) ottennero grande successo. Non sempre la loro battaglia si concludeva con una vittoria, al contrario molto spesso venivano sconfitti, disonorati e uccisi, e non sempre la loro morte o il loro suicidio (attraverso il *seppuku*) era visto come simbolo di eroico sacrificio. Ad ogni modo lo spettatore considerava nobile la sua causa, più l’eroe soffriva più veniva amato (una sorta di masochismo purificatorio). Incurante della sua fine eroica o anti-eroica, il pubblico giapponese vedeva in lui un modello di mascolinità. Prima l’ascesa del militarismo, poi l’Occupazione americana proibirono rispettivamente ogni film di stampo anarchico o feudale. Il *jidaigeki* e lo *yakuza eiga* tornarono sugli schermi solamente negli anni ’50. Nasce così un nuovo e moderno *yakuza eiga*, dove l’eroe rimpiazza la lealtà con il dovere (*giri*) e lo controbilancia all’umanità e alla compassione (*ninjō*). I *ninkyō eiga* durarono circa una ventina d’anni prima di diventare obsoleti e di stancare il pubblico. I registi, prima di tutti Fukasaku Kinji, tentarono di guardare con occhi più obiettivi agli *yakuza* e di dipingerli più realisticamente, senza mascherarli da paladini della giustizia.

Capitolo Secondo – Katō Tai

Katō Yasumichi[1] nasce a Kōbe il 24 agosto 1916. Trasferitosi a Nagoya all'età di 5 anni decide, dopo aver completato la scuola elementare, di entrare in una scuola politecnica. Intorno a questa età scopre la sua passione per il cinema, grazie alla figura dello zio materno Yamanaka Sadao[2], famoso regista e innovatore di *jidaigeki*. Tuttavia, più che lo zio, i registi che influenzarono il suo lavoro artistico furono Mizoguchi Kenji, Murata Minoru, Ozu Yasujirō, Suzuki Jukichi, ma soprattutto Itō Daisuke. Decide dopo soli due anni di lasciare il politecnico e di andare a lavorare per una compagnia commerciale di Kyōto. La passione per il mondo del cinema però non lo abbandona, così poco dopo lascia anche il lavoro per trasferirsi a Tōkyō dove, grazie all'aiuto e alla fama dello zio, riesce a entrare nel mondo del cinema diventando aiuto regista alla Tōhō, nell'autunno del 1937. In questi anni lavora a molti film, collaborando con Kumagai Hisatora, Naruse Mikio, Yamamoto Kajirō, Takizawa Eisuke e Hagiwara Ryō. Nel 1941, a causa della guerra in Asia, deve trasferirsi al *Riken Kagaku Eiga* (Science Film Stock Corporation) dove produce alcuni film documentario. Nel 1944 si unisce alla Manchuria Movie Association dove continua la produzione di questo genere cinematografico. Sempre in Manchuria, nel 1945 viene costretto ad arruolarsi nell'esercito, ma vi rimane per brevissimo tempo. Quello stesso anno, il 2 settembre, il Giappone si arrende portando così la Seconda Guerra Mondiale alla sua fine. Tornato in Giappone nel 1946 viene assunto alla Daiei di Kyōto dove può finalmente lavorare con Itō Daisuke, Nobuchi Akira e Kurosawa Akira. Alla Daiei aveva ricoperto anche la carica di segretario principale del sindacato. Perciò, a causa della purga rossa degli anni '50, si trova improvvisamente senza lavoro. La fortuna torna a girare dalla sua parte nel 1951 quando riesce a debuttare alla Takara Production di Kyōto con il film *Kennan jonan* (1951). Inizia la sua attività di sceneggiatore producendo una serie di

[1] Lo pseudonimo "Tai" deriva dalla pronuncia del cinese carattere "Yasu", che viene letto "tai".

[2] Nato nel 1909, debuttò come regista nel 1932 con il film *Iso no Genta: dakine no nagawakizashi*. Fece parte di un gruppo di otto registi chiamato *Narutakigumi* che si proponeva di rinnovare il *jidaigeki* rendendolo un genere più realistico e ironico e liberandolo dalle costrizioni di genere che avevano reso famosi registi come Itō Daisuke. Nel 1937 fu arruolato e mandato in Manciuria, dove morì l'anno successivo all'età di 29 anni.

jidaigeki di intrattenimento. Nel 1956 torna alla Tōei di Kyōto dove viene promosso regista. Contribuisce in quegli anni al successo della Tōei e attrae così l'attenzione della critica grazie ai sui metodi innovativi e realisti di girare *jidaigeki* e *chanbara*. Dopo il boom economico che seguì la Seconda Guerra Mondiale, i cambiamenti economici e sociali che ne derivarono e la sempre più forte occidentalizzazione e modernizzazione del paese, gli hobby dei cittadini si diversificarono, il *jidaigeki* perse la sua attrattiva e i cinema si svuotarono sempre più. L'industria cinematografica stava affrontando un periodo di declino e di impoverimento tematico, ne furono prova il fallimento della Shin Tōhō nel 1961 e della Daiei nel 1971. La soluzione, come si è già accennato, fu la creazione del moderno *yakuza eiga*. Così, quando da "Kingdom of *samurai* movies" la Tōei diventa "Kingdom of *yakuza* movies", anche Katō, come tanti altri registi, passa dalla produzione di *jidaigeki* a quella di *yakuza eiga*, non senza un certo rimpianto. È forse per questo che i suoi *yakuza eiga*, seppur considerati dei veri e propri capolavori del genere, sembrano andare in qualche modo contro corrente e ricordano i film di *samurai* sia nell'ambientazione che nelle tematiche. Nonostante sia restio a seguire le convenzioni del genere e a dipingere i gangster come Robin Hoods dei deboli, come le sue stesse parole rivelano[3], riesce a girare film che definiscono le convenzioni e la struttura del *ninkyō eiga* e allo stesso tempo a creare opere originali anche in un periodo dove la quantità dei film prodotti è più importante della loro qualità. Diversi dei suoi capolavori sono di questi anni: *Kaze to onna to tabigarasu* (1958), *Kaidan Oiwa no bōrei* (1961), *Mabuta no haha* (1962), *Tange Sazen: kan'unkonryū no maki* (1962), *Sanada fuunroku* (1963), *Kaze no Bushi* (1964), *Bakumatsu zankoku monogatari* (1964), *Meiji kyokyakuden: sandaime shumei* (1965), *Kutsukake Tokijirō*: *yūkyō ippiki* (1966). A causa delle frequenti incomprensioni con i direttori della casa cinematografica, nel 1966 è costretto a lasciare la Tōei per spostarsi alla Shōchiku. Qui produce *Otoko no kao wa rirekisho* (1966), *Minagoroshi no reika* (1968), *Hibotan bakuto: hanafuda shōbu* (1969), *Hibotan bakuto: Oryū sanjō* (1970), *Hibotan bakuto: oinochi itadakimasu* (1971), *Jinsei gekijō: seishunhen, aiyokuhen, zankyōhen*

[3] "Suppose there is an expected image of yakuza and that a large portion of that image is of a person who helps the weak and destroys the strong, are you guys sure that you can do that? You know, I hate liars." Yamane Sadao, *Kato Tai's movies and their times: 1950s and 1960s*.

(1972), *Hana to ryū: seishunhen, aiyokuhen, zankyōhen* (1973), *Miyamoto Musashi* (1973). Successivamente si sposta di nuovo alla Tōhō dove gira *Nihon kyōkaden* (1973), *Honoo no gotoku* (1981), *Za Ondekoza* (1981). Muore di cancro nel 1985.[4]

Katō Tai fu uno dei più importanti registi di *jidaigeki* e di *ninkyō eiga* degli anni ’50 e ’60 e, come scrive il critico cinematografico Paul Schrader, anche uno dei migliori.[5] Nonostante sia stato (e sia anche tuttora) spesso ignorato dalla critica nazionale e internazionale rispetto a molti altri registi suoi contemporanei, a lui si devono numerose innovazioni tecniche e stilistiche che segnarono profondamente il cinema giapponese. Uno dei suoi grandi meriti fu quello di aver eliminato il tradizionale make-up degli attori, modernizzando così il *jidaigeki*. Era convinto che coprire il loro viso con strati di trucco fosse uno spreco e un’offesa alla bellezza naturale dei volti e che si dovesse sfruttare al massimo la perfezione e la lucentezza della pelle dei giovani attori. Sapeva bene che in certi casi il trucco era di fondamentale importanza per la riuscita di un personaggio o per nascondere i segni della vecchiaia, per questo non lo rifiutava completamente. Tuttavia preferiva evitarlo, se e quando possibile.

> “while I don’t dislike make-up, I’m rather fixed on the idea that the natural faces given to us by our parents are the best. A person’s natural face suits them as no other can. […] That’s why I always tell my actors and actresses to come to the studio with their best faces – the one they got from Mum and Dad. If they’re young as well, then there’s all the more reason to avoid make-up, since skin still has its natural gloss. A good lens can capture that gloss, and so – thanks to technological advances – can the newer types of film. So I tell them, just show up as you are and don’t worry about putting on make-up. This is my fundamental belief.

[4] Yamane Sadao, *A Profile of Katō Tai*, in Katō Tai, Hasumi Shigehiko, Yamane Sadao, *Midnight Surprise: Kato Tai*, partially translated by Stephen Collington, S.l., S.n., July 27, 1997.

[5] Cfr. Paul Schrader, “Yakuza-Eiga: A Primer”, in *Film Comment*, pp. 7-17, January-February 1974.

> Of course, a specific role sometimes will require make-up of some kind. In such cases, I recommend it without hesitation. Furthermore, as we grow older, our skin begins to lose its gloss and form wrinkles. Make-up is fine in this case also. […] But younger actors and actresses should never use make-up. It only hides the natural beauty of their skin with a lot of cheap powder!" [6]

La sua decisione dapprima sconvolse i produttori e i registi, restii ad abbandonare quell'usanza ormai consolidata. Eppure dopo di lui molti altri seguirono il suo esempio, e il trucco degli attori fu eliminato del tutto. Altre due innovazioni che caratterizzarono il suo cinema furono la ripresa a basso angolo, che permetteva di esprimere e trasmettere al meglio i sentimenti e le emozioni dei personaggi, e la tecnica del *long take*, finalizzata a ridurre al minimo, se non a eliminare, i tagli e il montaggio. Quest'ultima tecnica cinematografica fu ampliamente utilizzata dal regista non solo per il proprio gusto personale (al contrario del *low-angle shot*), ma anche perché utile ad accorciare i tempi di ripresa. Come abbiamo già accennato, in quegli anni la Tōei produceva film seguendo un'ideologia molto precisa: molti film in pochissimo tempo. La tecnica del *long take* era necessaria per girare intere scene senza bisogno di tagli frequenti. In più consentiva al regista di inserire due personaggi nella stessa sequenza e far sì che lo spettatore potesse guardarli entrambi contemporaneamente, evitando che la sua attenzione venisse distratta. Secondo il regista, attraverso questa tecnica, era anche possibile enfatizzare e accentuare il dramma psicologico tipico delle scene di climax.

Tutto ciò suggerisce quanto Katō fosse attento, nella sua ricerca di massimo realismo possibile, anche ai particolari più insignificanti e ai dettagli più piccoli. Nonostante le sue richieste fossero costantemente in conflitto con le consuetudini delle case produttrici dell'epoca e con le tradizioni del *jidaigeki*, non si fece mai intimidire e continuò a migliorare le proprie tecniche, incurante delle critiche dei suoi contemporanei. Grazie alla sua perseveranza riuscì a raggiungere risultati brillanti che lo distinsero da molti altri registi suoi contemporanei. Tuttavia, se la

[6] Katō Tai, *Katō Tai*, E*iga o kataru*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1994.

sua devozione al realismo gli permise di creare *jidaigeki* che si distinguessero da quelli precedenti e contemporanei, ebbe anche l'effetto contrario di distruggere il genere che tanto amava. Il critico cinematografico Yamane Sadao scrisse "During his career, however, he was so persistent in his pursuit of original realism that he destroyed the form of the dream known as samurai movies."[7]

Un esempio della tenacia e della fermezza che dimostrava nel voler portare avanti le sue convinzioni e nel voler raggiungere il suo "ideal of what a movie should be"[8] fu il processo con il quale girò il film *Sanada Fuunroku* del 1963. Durante le riprese si accorse che, nonostante il film dovesse essere a colori, non tutti i colori apparivano sullo schermo. Il problema principale era la resa del nero, che sulla pellicola compariva come blu. In quegli anni alla Tōei esisteva la regola non scritta di girare con la massima apertura di lente, in modo da ottenere una buona qualità di colore con un utilizzo minimo di luci esterne. Questa tecnica richiedeva di sacrificare alcuni colori in favore di tempi di ripresa più brevi. Katō non era però disposto a fare compromessi, non voleva infatti il rimpianto di un film riuscito solo a metà. Dopo incessanti richieste per far sì che il nero risultasse tale, il regista ottenne di poter filmare con una minima apertura di lente. Girare con una bassa apertura di lente comportava la diminuzione della luminosità e quindi il bisogno di usare più luci esterne. Di conseguenza sarebbe stato necessario aumentare il personale e tutto ciò avrebbe implicato un conseguente aumento dei costi e il protrarsi delle riprese. Come previsto i costi del film superarono il budget destinato e i tempi si protrassero per più di due mesi. La sua testardaggine gli aveva procurato le antipatie della casa cinematografica che, visto anche l'insuccesso commerciale del film, decise di non dare lavoro al regista per un intero anno. Tuttavia, ribellandosi alla Tōei, era riuscito a produrre un film con uno stile tutto suo e a non cedere alle imposizioni del sistema. Katō ammise di aver ereditato quello spirito di ribellione e di anticonformismo dal suo più grande idolo, Itō Daisuke, regista che lo aveva affascinato fin da ragazzino, e a

[7] Yamane Sadao, *Kato Tai's movies and their times: 1950s and 1960s*, in Katō Tai, Hasumi Shigehiko, Yamane Sadao, *Midnight Surprise: Kato Tai*, partially translated by Stephen Collington, S.l., S.n., July 27, 1997.

[8] Katō Tai, *Katō Tai, Eiga o kataru*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1994.

cui si era sempre ispirato per i suoi film e del quale apprezzava la forza e la passione con le quali si ribellava alle convenzioni sociali.

> "He couldn't stand the way society, or political power, or the establishment – call it what you will – makes people ugly and small. He hated anything which reduces a person that way. Thus, throughout his career, he made films which resisted and rebelled against such forces, protesting in a cinematic voice which at times seemed close to an anguished scream."[9]

In altri due casi il suo spirito anticonformista portò Katō a fare scelte che contrastavano con le consuetudini del tempo. Il primo riguarda il suo film di debutto: *Kennan jonan* del 1951. Si tratta di un vero e proprio *jidaigeki* appartenente al sottogenere dei *chanbara*, un genere che, come abbiamo detto in precedenza, era stato strettamente proibito dall'Occupazione americana a causa dei suoi toni nazionalistici e patriottici. Nonostante ciò Katō riuscì ad ottenere il permesso di debuttare con un film che andava apertamente contro i principi di modernità e di rifiuto dei valori tradizionali propagandati dal governo americano. Il secondo caso riguarda il finale da lui scelto per l'adattamento del film *Mabuta no haha*. Il film racconta di uno *yakuza* errante di nome Chūtarō (interpretato dalla grande star di *jidaigeki* Nakamura Kinnosuke[10]) e della sua disperata ricerca della madre che lo aveva abbandonato all'età di cinque anni. Il regista rifletté molto su quale fosse il finale più adatto, se quello positivo dove Chūtarō e sua madre Ohama si riuniscono dopo lunghi anni lontani, oppure quello negativo dove Chūtarō decide invece di abbandonare la famiglia e continuare una vita solitaria. Anche in questo caso optò per quello meno popolare e anticonformista, nel quale madre e figlio non si ricongiungono. L'intenzione di Katō fu di andare contro corrente e rispondere diversamente da tutti gli adattamenti e i remake di *Mabuta no haha* girati negli anni precedenti, che si concludevano positivamente per il protagonista. Katō dichiarò infatti di aver sentito da qualche parte dentro di sé "a need to rebel against this sort of

[9] Katō Tai, *Katō Tai*, E*iga o kataru*, Tōkyō, Chikuma Shobō, 1994.
[10] Il vero nome era Ogawa Kin'ichi, prese il nome di Nakamura Kinnosuke dopo essere entrato nel mondo dei *kabuki* e nel 1971 cambiò il cognome Nakamura in Yorozuya.

conformity" e che la sua mente "leaned inevitably toward the ending in which they aren't united after all".

Rigettando un finale ormai fin troppo scontato rifiutò di conseguenza anche la scelta di una conclusione positiva. Nel momento stesso in cui decide di voltare le spalle alla madre e alla sorella, Chūtarō rinuncia anche alla possibilità di abbandonare la vita da fuorilegge e da emarginato. Nell'ultima scena la sua figura si staglia nella notte mentre attraversa un ponte, lasciando per sempre Edo, la madre e la sorella, che invano lo hanno cercato e chiamato disperatamente. Il film si tinge di una tristezza e di una tragicità che trasmettono appieno il dolore e la rassegnazione dei personaggi. Il ponte potrebbe essere metafora del rifiuto della società e raffigurare la netta separazione tra due mondi: quello degli uomini onesti e integrati, a cui Chūtarō sarebbe potuto appartenere se avesse abbandonato la vita criminale (*katagi ni naru*), e quello dei fuorilegge e outcast. Il suo destino diventa ancora più tragico se paragonato a quello dell'amico Hanjiro, che, aiutato da Chūtarō stesso, riesce a fuggire dal clan che lo insegue e a riunirsi alla propria famiglia, rientrando così nel mondo civile. Chūtarō diventa un eroe nichilista, che rifiuta l'integrazione sociale e sceglie la solitudine di una vita ai margini, e un eroe tragico, che nonostante esca vittorioso dallo scontro con il Clan che lo inseguiva, è destinato a vivere con la consapevolezza di essere stato rifiutato dalla propria madre e di aver rovinato il ricordo che, fin da bambino, aveva di lei. Gli è stato negato l'unico appiglio per integrarsi nella società, il rifiuto ricevuto lo spinge ancora più a fondo nella sua solitudine e alienazione, costringendolo a riprendere, solo e amareggiato, il suo viaggio senza meta.

Un simile destino spetta a Kutsukake Tokijirō, nel film *Kutsukake Tokijirō*: *yūkyō ippiki* (1966). Tokijirō (Nakamura Kinnosuke), per vendicare l'ingiusta morte dell'amico e quasi fratello Asakichi, tradito dalla sua cieca fedeltà al *jingi*, si trova costretto dalle regole del mondo *yakuza* a uccidere Sanzo, un uomo verso il quale non ha nessun particolare rancore. In punto di morte Sanzo lo prega di risparmiare la vita della moglie Okinu e del figlio Tarokichi, supplica che contrasta con gli ordini che il protagonista ha ricevuto dallo *oyabun*. Inizia così la battaglia morale tra *giri* e *ninjō*: seguire gli ordini oppure esaudire la richiesta di Sanzo. Si potrebbe anche parlare di una dicotomia *giri* versus *giri*, tutti e tre gli

uomini appartengono infatti al mondo criminale e sono vincolati dal codice d'onore. Pur non trattandosi del proprio *oyabun*, Tokijirō è spinto dall'obbligo dello *isshoku ichihan* ad assassinare anche la donna e il bambino, ma essendo anche Sanzo uno *yakuza*, il protagonista fatica ad ignorare completamente la sua richiesta. E proprio qui entrano in gioco il *ninjō* (la compassione per i due innocenti) e la moralità del protagonista, che non gli permettono di compiere un'azione così turpe e ignobile. Tokijirō promette così di risparmiare loro la vita. Inoltre, avendo riconosciuto nei due una giovane donna e il suo bambino che qualche tempo prima si era offerto di aiutare, diventa ancora più determinato a fuggire via con loro. Durante la loro fuga il giovane si innamora di Okinu e decide di condurre i due al suo paese nativo, Kutsukake. Tuttavia Okinu si ammala ed è costretta a letto per diversi mesi. I tre conducono una vita tranquilla simile a quella di una famiglia, fino a che i membri del clan *yakuza* da cui sono fuggiti non tornano per Tokijirō, che tuttavia si rifiuta di usare la spada e di combatterli e sopporta in silenzio i loro colpi. Intanto Okinu, divisa tra i suoi sentimenti per Tokijirō e i sensi di colpa nei confronti del defunto marito, sceglie di fuggire insieme al figlio Tarokichi, lasciando Tokijirō da solo. Dopo un anno di continue ricerche Tokijirō riesce infine a ritrovarli, solamente per scoprire che Okinu è gravemente malata. Per cercare di salvarla si lancia in un'impresa pericolosa che potrebbe costargli la vita. La sua abilità di spadaccino gli permette ancora una volta di sconfiggere i nemici e, ottenute le medicine necessarie, corre dall'amata che tuttavia muore prima del suo ritorno. Tokijirō disperato e ancora una volta solo abbandona la vita da fuorilegge e ritorna al suo paese insieme al piccolo Tarokichi.

Entrambi possono essere paragonati, secondo una particolare accezione, ai "perdenti della storia" ritratti nel film di Itō Daisuke, eroi tragici che lottano con tutte le loro forze contro il proprio destino nonostante siano consapevoli di star combattendo una battaglia persa e che non si tirano indietro davanti alla consapevolezza della loro morte o sconfitta imminente, sublimate dalla loro sofferenza e dalla loro sincerità. Si possano riscontrare in loro diverse delle caratteristiche solitamente attribuite all'eroe tragico: sacrificio di sé, forte moralità, sincerità, risolutezza, umiltà, compassione. Katō definisce l'attrazione verso

queste tragiche figure “estetica del fallimento”, estetica mascolina che contiene la forza della ribellione e che, come ci insegna Ivan Morris nel suo libro *The Nobility of Failure*, è da secoli radicata nella tradizione giapponese.

> “There is another type of hero in the complex Japanese tradition, a man whose career usually belongs to a period of unrest and warfare and represents the very antithesis of an ethos of accomplishment. He is the man whose single-minded sincerity will not allow him to make the manoeuvres and compromises that are so often needed for mundane success. During the early years his courage and verve may propel him rapidly upwards, but he is wedded to the losing side and will ineluctably be cast down. Flinging himself after his painful destiny, he defies the dictates of conventions and common sense, until eventually he is worsted by his enemy, the ‘successful survivor’, who by his ruthlessly realistic politics manages to impose a new, more stable order in the world.”[11]

Come abbiamo già accennato, gli eroi dei classici *ninkyō eiga* potrebbero non rientrare appieno nella categoria di “perdenti della storia”, se considerato che il personaggio principale solitamente non muore in battaglia e non viene sconfitto, ma al contrario è lui che sconfigge i propri nemici ed esce vittorioso. Tuttavia la sorte di Chūtarō, di Tokijirō, e anche di Asajiro come vedremo più avanti, non è meno tragica e questi eroi risultano comunque soli. Sono certamente consapevoli di aver cambiato qualcosa con le loro azioni e di aver reso il mondo un posto migliore, nondimeno rimane sempre un velo di tristezza nella loro sorte. Sia Chūtarō che Tokijirō sono eroi tragici, destinati a non poter mai godere dell’amore della donna amata, che si tratti di una madre o di una moglie. Privati dei legami umani e dall’affetto di una famiglia, in preda alla solitudine e alla disperazione, sono più simili ai *muenbotoke* piuttosto che a degli esseri viventi[12]. Sebbene vincano le loro “battaglie finali” (Chūtarō sconfigge il Clan che lo insegue e

[11] Ivan Morris, *The nobility of Failure, Tragic Heroes in the History of Japan*, Kurodahan Press, 2014.

[12] I *muenbotoke* sono spiriti di morti che non hanno nessun legame terreno, nessun amico, parente o discendente che possa visitare la loro tomba ed eseguire i riti memoriali e le cerimonie funebri. Per questa metafora si veda Gregory Barrett, *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*, Selinsgrove, Susquehanna University Press, 1989.

Tokijirō riesce a sconfiggere i nemici e ad impadronirsi dei soldi necessari per le cure di Okinu) non possono certo essere definiti eroi vincenti, infatti ottengono la libertà a un caro prezzo: vengono derubati degli affetti e di conseguenza anche della "vita sociale", intesa come esistenza all'interno di una comunità. Chris D. (Chris Desjardines) nel suo libro *Outlaw Masters of Japanese Film* descrive Katō come uno dei pochi registi giapponesi ad aver davvero compreso la melanconia, il rancore e la rabbia esistenziale dietro i viaggi dei *matatabimono*[13]. La loro violenza si scatena incontrollabile solamente quando vengono a mancare loro i rapporti umani, ultimi appigli a un vivere normale. Tokijirō, nella scena finale, si prepara a uccidere ancora una volta. Solamente l'intervento del piccolo Tarokichi, che si lancia verso di lui e lo prega di fermarsi, lo riporta alla realtà e lo fa rinsavire. Solo a quel punto l'eroe decide di gettare la sua spada nel fiume e di rinunciare alla violenza. Mentre il leggendario spadaccino Miyamoto Musashi rifiuta qualsiasi relazione, amorosa e non, consapevole di quanto indeboliscano gli uomini (qui ricorda i protagonisti dei *ninkyō eiga*) Tokijirō non rifiuta il contatto umano, nella speranza che possa salvarlo da un'esistenza solitaria. Entrambi disprezzano la vita da fuorilegge, scelgono di tradire il codice *yakuza* e, nel momento in cui si trovano divisi tra *giri* e *ninjō*, scelgono il secondo senza pensarci due volte.

Diversamente si comporta il protagonista di *Meiji kyokyakuden: sandaime shumei* (1965), un vero capolavoro tra i *ninkyō eiga*. Ambientato a Ōsaka nel 1907, racconta la storia di Asajiro, un gangster anch'esso diviso tra *giri* (vendicare la morte del suo *oyabun* e le ripetute offese e gli attacchi del malvagio Clan Hoshino) e *ninjō* (seguire il suo amore per la bella geisha Hatsue, che lo implora di fuggire con lei). La battaglia interiore ed esteriore di Asajiro raggiunge l'apice quando decide di ereditare la carica di *sandaime* al posto di Haruo, legittimo figlio dello *oyabun* del clan Kiyatatsu, a patto che Haruo promettesse di diventare un uomo rispettabile (*katagi ni naru*) e di occuparsi dell'azienda, senza essere coinvolto nel mondo e negli affari degli *yakuza*, mentre Asajiro si sarebbe occupato del *kanban*[14]. Decide a quel punto di rinunciare all'amore di Hatsue per

[13] Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film,* London, I.B.Tauris & Co Ltd, 2005, p. 101.
[14] Il *Kanban* (cartello, insegna) era una pratica molto comune tra i *tekiya*, gang *yakuza* che gestivano delle attività di vendita, scambio sia illegali che legali all'interno dei distretti.

assolvere il suo dovere di *oyabun*, confessando alla giovane geisha che l'unica via per lui è quella del fuorilegge. Nonostante le buone intenzioni di evitare una guerra e di risolvere l'antagonismo tra i due clan in maniera pacifica, le angherie e gli inganni del Clan Hoshino non si fermano. Quando Asajiro viene a sapere dell'attacco a Haruo parte per Ōsaka, solo e determinato ad ottenere vendetta. Dopo una violenta battaglia, degna dei migliori *chanbara*, Asajiro sconfigge il Clan Hoshino per essere poi catturato dalla polizia e condotto in carcere, sotto lo sguardo disperato di Hatsue.

Mentre in *Kutsukake Tokijirō: yūkyō ippiki* assistiamo alla vittoria del *ninjō* sul *giri*, qui la situazione si capovolge. Tokijirō accoglie l'amore per Okinu, accetta di diventare così un uomo più debole. Al contrario Asajiro non esita ad allontanare Hatsue. È un eroe più fermo, stoico e risoluto, meno passionale ed emotivo e anche meno umano, infatti nel corso del film non versa nemmeno una lacrima, mentre sia Chūtarō che Tokijirō si lasciano spesso sopraffare dalle emozioni. Rilevante è il fatto che Okinu muoia proprio quando Tokijirō sta furiosamente combattendo per lei, mentre in *Meiji kyokyakuden: sandaime shumei* sia lo *oyabun* di Asajiro a perdere la vita, proprio quando Asajiro sta passando la notte con Hatsue. È chiaro come nel primo caso il *ninjō* sia visto positivamente, mentre nel secondo caso non è altro che un peso e motivo di vergogna per il protagonista quando Haruo lo accusa di aver preferito passare una notte di piacere con una donna piuttosto che rimanere al capezzale dello *oyabun* morente.

Oltre al contrasto *giri-ninjō* e a un amore senza futuro, il film contiene molti altri cliché dei *ninkyō eiga*, a partire dall'importantissima dicotomia clan onesto/clan disonesto. Il primo veste in maniera tradizionale, partecipa ai *matsuri* e alla vita cittadina, dichiara di non essere un'organizzazione criminale, ma un gruppo di lavoratori onesti, non utilizza la forza se non strettamente necessario e mantiene sempre la parola data. Il secondo veste abiti moderni e non ha nessuno scrupolo, viene meno alle promesse e si serve di trucchi e inganni per il proprio tornaconto personale. Mira ad arricchirsi e ad impadronirsi del business della città e non prova remore nel gettare via il proprio onore. La spaccatura tra i due poli (buoni e cattivi) è netta e non viene dato spazio al dubbio. I dubbi ci saranno, e

anche in abbondanza, quando compariranno i *jitsuroku eiga* meno di dieci anni più tardi.

Un'altra scena immancabile nei film cavallereschi è la rivelazione del tatuaggio prima della battaglia. Asajiro marcia risoluto verso il Clan Hoshino preparandosi alla battaglia, sfodera la spada da sotto il suo *obi* e mostra il suo *irezumi*, accompagnato da una triste canzone: "*Ichido shindara nidoto ha shinanu* / *Naite kureru na, yoru no ame* / *Iji o toosu ze, iji o toosu ze* / *Sandaime*"[15]. Le altre due strofe vengono cantate durate la cerimonia di *sakazuki*, quando Asajiro viene nominato *sandaime*, come se proprio in quel momento venisse segnato il suo destino: "*Douse yaru nara dokonjō kimero* / *Kaketa inochi no sakazuki ni* / *Giri to iu ji ga, giri to iu ji ga* / *Naze omoi.* / *Naite sugatta nasake no sode o* / *Kiru ga tosei no okitenara* / *Douse jigoku no, douse jigoku no* / *Kono inochi*"[16]. Nonostante la strada del *giri* sia pesante e faticosa, Asajiro la percorre risoluto, ogni passo lo conduce sempre più vicino all'inferno inteso sia come l'ultima battaglia, nella quale scorreranno fiumi di sangue, sia come la prigione (il tempo trascorso in carcere viene chiamato *jigokuchū* in gergo *yakuza*) dove verrà rinchiuso una volta terminata la sua furia omicida (altro cliché dei *ninkyō eiga*). Diventato *oyabun* si carica delle responsabilità del nuovo titolo e abbraccia la necessità e la solitudine del sacrificio personale, sicuro che questa azione porterà pace e tranquillità al clan e ad Hatsue e che ristabilirà un nuovo ordine sociale.

Le forze motrici che lo spingono sono tre: il *giri*, il *meiyo* (onore) e l'*iji* (orgoglio). Satō Tadao insiste molto sull'importanza dell'*iji* come origine e causa della risolutezza e testardaggine del protagonista, che non si piega davanti alle parole e alle suppliche di nessuno. Come recita la canzone (*iji o toosu ze*), per l'eroe è necessario portare avanti la causa agendo solamente secondo la propria volontà e il proprio orgoglio (*iji*), inteso come "need for public acknowledgment of the righteousness of one's life and actions"[17]. Isolde Standish, seguendo

[15] "Una volta morto non puoi morire ancora / Non piangere per lui, pioggia della sera / Porta avanti fino alla fine le tue scelte, portale avanti fino alla fine / *Sandaime"*.
[16] "Se lo devi fare allora fallo come un vero uomo / E affida la tua vita a questa *sakazuki* / Come è pesante, come è pesante / Il fardello del dovere. / La sua manica è bagnata di lacrime mentre ti stringe con affetto / ma il dovere di uno *yakuza* è tagliare i legami d'amore / Dopotutto questa vita, questa vita / È un inferno crudele."
[17] Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000, p. 159.

l'interpretazione di Satō Tadao, divide l'*iji* in due accezioni opposte: da un lato il desiderio di ricevere pubblico riconoscimento per la propria integrità e giustizia morale e per il proprio vivere onesto, dall'altro lato una tendenza a essere ostinatamente orgogliosi (*ijippari*). Questo "stubborn pride"[18] è una qualità negativa, ma molto amata dal pubblico giapponese, e caratterizza da sempre l'eroe tragico la cui "untamed nature" e "naive innocence" formano il prototipo dello *yakuza* onorevole. L'orgoglio di Asajiro, che talvolta sfocia nell'egoismo, lo rende insieme a molti altri protagonisti di *yakuza eiga*, come per esempio Tachibana di *Abashiri Bangaichi*, il modello di mascolinità a cui molti spettatori giapponesi del tempo si ispiravano. La mascolinità (*otoko*) è strettamente legata a un altro concetto fondamentale, a sua volta interconnesso a quello di *iji*: il *kao*. Tradotto letteralmente con "faccia" o "viso" qui assume l'accezione di "prestigio" o "reputazione". Lo *yakuza* è particolarmente suscettibile quando si parla di *kao*, poiché l'onta e le offese subite da altri clan, se non vendicate, potrebbero nuocere alla propria dignità e a quella del proprio *kumi* (clan). Perciò Haruo, una volta venuto a sapere dell'aggressione a suo padre, vorrebbe subito correre avventatamente contro il Clan Hoshino per vendicare la provocazione subita. Anche Asajiro stesso, pur comportandosi in modo più maturo e dimostrando profonda saggezza nel suggerire di aspettare il momento più opportuno per contrattaccare il nemico, si confronta con il Clan Hoshino mosso dagli stessi sentimenti di Haruo: *giri*, *meiyo*, *iji* e *kao*. Questo dimostra come lo stoicismo e l'apparente mancanza di passione e sentimenti sia necessaria per costruire l'immaginario di un perfetto eroe. Il tema del *kao* viene spesso ripreso anche in altri film *yakuza*, tra i quali la serie *Jinginaki tatakai*, e viene spesso utilizzato come ricatto per spingere il protagonista a compiere qualche azione ignobile che contrasta con i suoi principi o per costringere altri ad accettare le richieste dello *oyabun* doppiogiochista.

Meiji kyokyakuden: sandaime shumei è stato diretto nel 1965, cioè all'inizio della prima fase di sviluppo dei *ninkyō eiga* (che, ricordiamo, va dal 1964 al 1967), e ha largamente contribuito alla creazione della loro ortodossa formula e struttura

[18] Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000, p. 159.

di genere unendosi ai tanti altri tasselli che, prima della fine del decennio, avrebbero creato una nuova immagine dello *yakuza*. Katō ribadì più volte che non era mai stata sua intenzione idealizzare e sublimare gli *yakuza* e che il suo unico desiderio era quello di raccontare, alla Hasegawa Shin, il "drama of a man who lived as a *yakuza* and of a woman who lived as a human being"[19]. Nonostante non fosse stato girato per quello scopo il film entrò nella classifica dei migliori *ninkyō eiga* e rese Katō uno dei registi principali e più commerciali della Tōei.

Come abbiamo già accennato la forza innovatrice di Katō Tai non si limitò solamente a sconvolgere le regole del *jidaigeki* e ad introdurre nuove tecniche di regia e di ripresa, ma ricoprì anche un ruolo fondamentale nella creazione del personaggio *yakuza* femminile. Il suo film *Hibotan bakuto: hanafuda shōbu* (1969) fu un tassello fondamentale per il successo cinematografico della *onna yakuza* (*yakuza* donna). Il film è il primo di una trilogia[20] ed è seguito da *Hibotan bakuto: Oryū sanjō* e *Hibotan bakuto: oinochi itadakimasu*. È ambientato nella metà del periodo Meiji (1868-1912) e narra le vicende di Yano Ryuko (Fuji Junko), meglio conosciuta come Hibotan Oryū, una giovane e bella *bakuto*. Dopo aver eseguito, come ogni *yakuza* che si rispetti, il rito dello *aitsuki mentsu*[21] e aver chiesto ospitalità al Clan Nishinomaru di Nagoya, Oryū si trova coinvolta nelle controversie tra Nishinomaru (Arashi Kanjūrō) e Kinbara. Prima di tutto dovrà però riscattare la propria identità, che le è stata rubata da Otoki. Nonostante scopra che Otoki si fa strada nelle sale da gioco attraverso la truffa, Oryū decide di risparmiarla e di lasciarla andare, riconoscendo in lei la madre di Okimi, una bambina cieca che poco prima aveva salvato dalla morte. Otoki e Okimi vengono catturate da Kinbara, che costringe Otoki a lavorare per lui. A complicare

[19] Yamane Sadao, *Kato Tai's movies and their times: 1950s and 1960s*, in Katō Tai, Hasumi Shigehiko, Yamane Sadao, *Midnight Surprise: Kato Tai*, partially translated by Stephen Collington, S.l., S.n., July 27, 1997.

[20] In realtà la trilogia di Katō si innesta in una serie ben più lunga di film sulla Giocatrice della Peonia Scarlatta. *Hibotan bakuto: hanafuda shōbu* è terzo della serie, *Hibotan bakuto: oryū sanjō* il sesto e *Hibotan bakuto: oinochi itadakimasu* il settimo in un totale di otto episodi. Questi tre sono gli unici diretti da Katō Tai.

[21] Rituale durante in quale uno *yakuza* si presenta a uno *oyabun* rivelando il proprio nome, il luogo di nascita e il clan di provenienza. Veniva svolto piegando leggermente le gambe, appoggiando la mano sinistra al ginocchio e tendendo la destra in avanti. I gangster chiedevano così ospitalità per qualche giorno nella casa di un clan straniero.

ulteriormente la situazione si unisce la travagliata storia d'amore tra Jirō, membro del Clan Nishinomaru, e Yaeko, figlia di Kinbara. I due sono innamorati, ma Yaeko è promessa a un politico. Jirō è disposto a tutto per conquistarsi la sua mano e, quando Kinbara lo sfida a comportarsi da uomo e a mettere a rischio la sua vita in una partita di *hanafuda*, il giovane accetta impudentemente, viene sconfitto da Otoki e catturato. Venuta a sapere dell'accaduto Oryū si precipita da Kinbara e si offre di pagare per il riscatto del giovane. Nel frattempo Otoki, divorata dai rimorsi, libera Jirō e lo spinge a scappare con Yaeko, per poi essere uccisa dai sottoposti di Kinbara. Oryū incontra i due giovani alla stazione e si offre di portarli in salvo, ma viene scoperta e inseguita da Shogo Hanaoka (Takakura Ken), un *kyakujin* (ospite) di Kinbara. Shogo tuttavia contravviene al *jingi* e li lascia andare, dovendosi sdebitare con Oryū che, in un giorno di pioggia, gli aveva prestato il suo ombrello. Una volta messi in salvo i due innamorati Oryū torna a Nagoya, dove viene scelta come rappresentante del Clan Nishinomaru in una partita di *hanafuda* contro Kinbara. Se avesse vinto Kinbara, si sarebbe occupato della cerimonia per il tempio di Atsuta, in caso contrario avrebbe rinunciato sia alla festa del tempio sia a dividere i due amanti. Durante il gioco Kinbara accusa Oryū di barare e cerca di scambiare le sue carte per comprometterla, ma il suo trucco viene scoperto. Avendo perso la partita, Kinbara promette di non causare più danni al Clan Nishinomaru, ma ancora una volta la sua brama di potere lo spinge ad azioni ignobili. Convocato Shogo lo obbliga a ubbidire a un ultimo ordine (uccidere il boss Nishinomaru) prima di riprendere il viaggio, facendo leva sul *jingi* e ricordandogli che è compito suo difendere la reputazione dell'uomo che lo ospita (*kao o tatete morau*). Shogo non può rifiutare, ma, consapevole della malvagità di Kinbara, cerca un escamotage per portare a termine il suo compito senza arrecare ferite mortali all'anziano *oyabun*. Nishinomaru sopravvive e può presiedere la cerimonia, tuttavia a causa della sua testardaggine nel voler partecipare alla festa (dimostra così di avere un'indole forte e risoluta e un profondo senso del dovere a differenza del suo rivale) muore a causa delle ferite. Venuta a sapere che Kinbara aveva attaccato alcuni membri del clan per impossessarsi dei profitti della cerimonia, la giovane *bakuto* marcia verso la sua casa in cerca di vendetta, accompagnata dall'amico Fujimatsu. Lì

incontra Shogo, che ancora una volta tradisce il *giri* e l'obbligo dello *isshoku ichihan* e combatte al loro fianco uccidendo Kinbara. Nella scena finale Oryū e Shogo si scambiano l'ultimo saluto sotto la neve, l'eroe infatti ha deciso di costituirsi per salvarla.

Il film ricorda sotto molti aspetti *Meiji kyokyakuden: sandaime shumei* e molti altri *ninkyō eiga*. L'opposizione clan tradizionale-onesto e clan moderno-disonesto, le partite di *hanafuda* nelle sale da gioco, il conflitto tra *giri* (obbedire agli ordini di Kinbara) e *ninjō* (lasciar andare Oryū, il cui calore aveva in qualche modo ricordato a Shogo la propria madre), la contrapposizione tra un personaggio testardo e affrettato (Jiro) e l'eroe stoico (Shogo, ma anche la stessa Oryū), l'escalation di crimini guidati dall'avidità del clan rivale che porta alla morte dello *oyabun* onesto e di molti altri personaggi innocenti, la marcia verso la battaglia finale accompagnata da una canzone dai toni cupi e tragici. L'unica differenza è l'eroe principale. Non si tratta di un valoroso e forte combattente, stoico e imperturbabile, ma di un'eroina raffinata ed elegante, che molto spesso diventa figura materna (Shogo ricorda il suo tocco come quello della madre, la piccola Okimi le chiede di rimanere sempre al suo fianco e anche i due giovani Jirō e Yaeko si fidano di lei come di una madre). Nei due episodi successivi della trilogia viene spesso ripreso il tema della famiglia e del matrimonio. Ci sarà sempre una giovane coppia il cui amore viene ripetutamente ostacolato, i due amanti non sempre riusciranno a restare uniti. Oryū non smette mai di sostenere l'amore di due innamorati o di spingere il giovane ad abbandonare il mondo della malavita e convertirsi alla vita da *katagi no shū*. L'eroina sa bene, infatti, che uno *yakuza* non potrà mai far felice la propria moglie e i propri figli e che non c'è spazio per l'amore nella vita di un *bakuto* o di un *toseinin*[22]. Nel secondo episodio convincerà Ginji a mettersi alle spalle la vita da criminale, confidandogli che un gangster non potrà mai fare felice una donna[23] e che le donne vogliono solo poter vivere per sempre con la persona che amano[24]. Molte volte Oryū ha dovuto

[22] Sinonimo di *yakuza*, *bakuto*. Si riferisce a una persona con un lavoro non legittimo.

[23] ヤクザでは女は幸せにでけんとよ。(*yakuza de ha onna ha shiawase ni deken to yo*).

[24] 女の幸せはね、好きな人とそいとぐるこつ、それしかなかよ。(*onna no shiawase ha ne, suki na hito to soitoguru kotsu, sore shika naka yo*).

rinunciare all'amore e abbandonare uomini per cui provava un affetto particolare, tutto per colpa del suo essere una fuorilegge. Chris D., riferendosi a Oryū e Shogo, scrive:

> "The unspoken love between the two that might have been is, as always, chaste, awkwardly romantic in a poetically minimalist way, and, because of their differing obligations, will never be consummated."[25]

Il conflitto interiore dell'eroina, la sua dualità donna/uomo, il desiderio di voler essere una moglie e una madre, contrapposto al peso della vendetta e alla consapevolezza di avere molte vite sulla coscienza la rendono un personaggio psicologicamente più caratterizzato rispetto a molti altri protagonisti maschili dei film cavallereschi. Katō riesce ancora una volta a caricare i suoi film di sentimento ed emozione, che si faranno sempre più profondi nei due episodi seguenti.

In *Hibotan bakuto: Oryū sanjō* un cast pressoché invariato accompagna Oryū nella ricerca della giovane Okimi, che l'eroina ha dovuto abbandonare dopo l'intervento, nonostante la promessa di rimanere sempre insieme a lei. In questo caso le controversie tra i due *oyabun*, Teppōkyū (Arashi Kanjūrō) e Samezuno, riguardano la proprietà di una compagnia teatrale. Samezuno vuole impossessarsi della compagnia, mentre Teppōkyū cerca in tutti i modi di raggiungere un accordo pacifico. Quando si scopre che la borsaiola, catturata dai sottoposti di Samezuno e portata a Teppōkyū per essere punita, non è altro che Okimi stessa, il boss, mosso a compassione dalla triste storia della ragazza, si offre di adottarla e di darla in sposa a Ginji, un membro del clan di Samezuno, nella speranza di porre fine così alle contese. Al contrario, Samezuno vede nell'unione appena formata un'opportunità per fare i propri interessi e costringe la coppia a rubare il sigillo e la patente di proprietà della compagnia teatrale. Al rifiuto di Ginji, i suoi compagni gli ricordano, con poca gentilezza, che le parole di uno *oyabun* sono sempre veritiere e che devono essere rispettate. Se il boss dice che il nero è in realtà bianco, bisogna credere ciecamente che quella sia la

[25] Chris D., *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980,* Poison Fang Books, 1° ed, 2013, p. 274.

verità[26]. Oryū scopre l'accaduto e, dopo aver sconfitto Samezuno in una partita di *hanafuda*, lo costringe a restituire patente e sigillo. Tutto sembra risolto, quando uno *yakuza* di nome Aoyama Tsunejirō (Sugawara Bunta) fa visita al Clan Teppōkyū chiedendo ospitalità dopo aver ferito il boss di un altro clan alleato con Samezuno. La sua comparsa, insieme all'invidia di una giovane attrice di teatro che è stata rimpiazzata dalla bella Okimi, innesca una serie di scontri e complotti che portano alla morte del boss Teppōkyū e del giovane Ginji, che aveva abbandonato la vita da criminale. Oryū accusa Samezuno di aver tradito, uccidendo un semplice cittadino, l'onore degli *yakuza* e gli propone uno scontro uno contro uno. Il malvagio *oyabun* ancora una volta tradisce la parola data e si presenta nel luogo prefissato insieme ai suoi sottoposti. Così Oryū, fiancheggiata da Aoyama, si lancia in un epico e sanguinoso scontro finale tra i vortici della scala dello Ryōnkaku. Si tratta di una delle più violente battaglie dell'intera serie, i due eroi quasi soccombono sotto i colpi dei nemici e a malapena riescono ad avere salva la vita. Oryū, stremata, con le mani insanguinate e i capelli sciolti, perde per un attimo la sua femminilità e lascia intravedere il mostro che si cela dietro la sua grazia.

Il terzo film diretto da Katō si intitola *Hibotan bakuto: oinochi itadakimasu* e si tinge di toni più moderni, andando a toccare e a condannare temi come il nazionalismo e il problema dell'inquinamento causato dalle grandi industrie. Dopo Takakura Ken e Sugawara Bunta, il trio si completa e si chiude con il grande attore di *ninkyō eiga* Tsuruta Kōji, che recita la parte di Yuki, un onesto *oyabun* incaricato di gestire le relazioni tra i contadini della zona e i dirigenti di un'industria. Dopo aver salvato, anche grazie all'intervento del boss Eijirō (Arashi Kanjūrō), l'onore e la vita di Oryū, accusata di aver barato a carte, la invita a visitarlo. Tuttavia al suo arrivo non trova nessuno, sono tutti occupati a sedare la rivolta dei contadini nei confronti della raffineria, che scarica le acque contaminate nelle loro terre. Yuki stesso è andato da solo dal direttore della raffineria nella speranza di riuscire risolvere il problema dello scarico di sostanze tossiche sulle coltivazioni di riso. Alla discussione assiste anche un comandante dell'esercito che,

[26] 黒いものは白といわれても、それは親分の言葉なら、白で通すのがこのかいじょうなんだぞ。(*Kuroi mono ha shiro to iwaretemo, sore wa oyabun no kotoba nara, shiro de toosu no ga kono kaijō nan da zo*).

infastidito dalle parole e dallo sguardo del boss, si scaglia con violenza contro di lui. Yuki si lascia ripetutamente colpire e picchiare, senza mostrare alcun segno di sofferenza e mantenendo ferma e risoluta la sua espressione. Riportato a casa ferito e sanguinante viene curato sotto gli occhi del figlio Saburo. Il suo sacrificio sembra aver aperto gli occhi al dirigente della raffineria, che si offre di dare un compenso in denaro ai contadini in cambio della loro comprensione. Yuki accetta controvoglia, spinto dalle richieste dei suoi amici che si trovano in difficoltà economiche. Tuttavia questo atto di gentilezza si rivela presto niente altro che un inganno e i soldi destinati ai contadini vengono segretamente trattenuti dal comandante, dal dirigente della raffineria e da uno *yakuza* disonesto di nome Tomioka. Quest'ultimo si offre di assassinare Yuki, facendo ricadere la colpa sui membri del Clan Ikaho, e costringe Sawaki, fedele amico di Yuki, ad accettare la carica di suo successore. La tragicità della storia viene interrotta da uno spaccato alquanto comico e farsesco: Oryū fa visita al suo buffo *aniki* Kumatora [27] (Wakayama Tomisaburō) e al bizzarro Segretario del Ministero della Guerra per convincerlo ad ispezionare e chiudere la raffineria, trova entrambi gli uomini in una casa di piacere, circondati da donne e *sake* e pronti a far festa per tutta la notte. Nonostante i due siano palesemente ubriachi Oryū riesce a portare avanti la sua causa e a convincere il Segretario ad ordinare che si facciano dei controlli. Tomioka, venuto a sapere dell'ispezione, uccide il dirigente della raffineria simulando un suicidio, nel tentativo di addossare su di lui la colpa dei soldi scomparsi. Il suo piano viene scoperto da Yasujiro, amico di Oryū, che la informa del piano. L'eroina così decide di svelare la verità durante i funerali di Yuki, per poi lanciarsi nell'ormai immancabile battaglia conclusiva, durante la quale si completa la sua inumana trasformazione. Il cielo è nero e coperto di nuvole, dietro di lei improvvisamente si staglia un unico lampo luminoso accompagnato dal fragore del tuono, come a voler simboleggiare la comparsa di un essere

[27] Le entrate in scena del fedele *aniki* Kumatora sono sempre alquanto improvvise e farsesche, dimostrando quanto anche Katō sapesse giocare con i suoi personaggi. In *Hibotan bakuto: Oryū Sanjō* fa inaspettatamente irruzione durante la *sakazukishiki*, mentre i boss stanno tentando di raggiungere un accordo riguardo il successore dello *oyabun* Teppōkyū. Kumatora "is clad in black tie and tails, top hat, Charlie Chaplin-mustache and is basically akin to Oryu's country cousin, a comical bumpkin who, nevertheless, is a judo expert as well as proficient at gun and swordplay." Cfr. Chris D., *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980*, Poison Fang Books, 1° ed, 2013, p. 276.

sovrannaturale. Ansimante e sudata, con i lunghi capelli sciolti al vento, colpisce più volte il malvagio Tomioka, uccidendolo. Non c'è traccia di amore o compassione nel suo sguardo, è rimasto spazio solo per la vendetta, la rabbia e per una crudele soddisfazione. Proprio in quel momento si gira sorpresa, accompagnata dalla luce dei lampi, e si trova davanti allo sguardo innocente del piccolo Saburo. Il bambino le mostra un disegno raffigurante proprio lei, la sua *obachan* (zia), fatto con i colori che lei stessa gli aveva regalato. Si copre svelta lo strappo sul braccio che lascia intravedere il suo *irezumi*, simbolo degli *yakuza* e di una vita segnata dalla morte, come se tutto d'un tratto si fosse ricordata della sua identità di donna e "madre". Con le mani sporche di sangue si getta nell'abbraccio del piccolo Saburo, confortata dal contatto con il bambino e, allo stesso tempo, rassegnata al fatto di non poter mai diventare per lui una vera madre, come non lo è mai stata per Okimi.

> "Kato inserts an emotionally-draining scene like this that lays bare the duality of his character, the hell that Oryu lives in as a woman destined, because of her gambler's life, to never have children of her own and to always see the kindest men she meets cut down by the evil, less principled monsters of the yakuza underworld."[28]

Non a caso, una delle qualità più distintive dei film di Katō è proprio la sua capacità di scavare nel profondo della mente e della psicologia dei suoi personaggi e di dipingere le emozioni umane con una grande accuratezza e intimità. Complice la sua diligenza e attenzione per i particolari, non lascia nulla al caso e la cura con cui trasmette l'introspezione psicologica dei suoi personaggi lo rende un regista unico nel suo tempo.

> "I tried to imagine personal things about the characters, for example, their income, lifestyles, foods they ate, things they liked, things they felt sad about, things they got angry at and so forth."[29]

---

[28] Chris D., *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980,* Poison Fang Books, 1° ed, 2013, p. 278.

[29] Yamane Sadao, *Kato Tai's movies and their times: 1950s and 1960s*, in Katō Tai, Hasumi Shigehiko, Yamane Sadao, *Midnight Surprise: Kato Tai*, partially translated by Stephen Collington, S.l., S.n., July 27, 1997.

L'eleganza e l'espressività di Fuji Junko giocarono un ruolo fondamentale nella creazione di un personaggio femminile così forte e risoluto, ma allo stesso tempo fragile e desideroso di una vita che non sarà mai sua. A differenza dei suoi colleghi, famosi per la loro "serious, deadpan expression […] as if to suggest that the life of a *yakuza* was devoid of fear, laughter, or sexual desire"[30], Fuji Junko regala una grande diversità di emozioni che la rendono vicina allo spettatore. Nessun'altra attrice di *ninkyō eiga* raggiunse mai così alti livelli di popolarità, nessuna fu amata quanto Fuji Junko, che aveva iniziato ad attirare su di sé l'attenzione degli appassionati del genere già grazie ai ruoli secondari e di supporto che aveva ricoperto fino a quel momento.

Donne *samurai* e donne *yakuza* erano già apparse sul grande schermo prima degli anni '60, in qualche *samurai eiga*, *jidaigeki*, nel musical *Hana no oedo no yakuza hime* di Eiichi Kudo (1961) e nelle serie *Chitai* (1958-1961) e *Joō bachi* (1958-1960) della Shintōhō girate da Teruo Ishii. Durante gli anni '60, prima dell'uscita di *Hibotan bakuto*, registi come Tanaka Shigeo, Yuge Tarō, Inoue Yoshio, Takaiwa Hajime, Ishimatsu Yoshihiro e Misumi Kenji diedero il loro contributo al genere con la serie della Daiei *Onna tobakushi* (1966-1971), di ben 17 episodi, mentre Noguchi Hiroshi diresse la trilogia *Mesu neko bakuchi* (1965-1966) della Nikkatsu. Tuttavia proprio a Katō Tai si deve il merito dell'importante svolta che rese il sottogenere *onna yakuza* altamente redditizio e lo portò così all'attenzione non solo della Tōei, ma anche di tutte le altre grandi case cinematografiche.

Katō Tai riformò il *jidaigeki*, pose le basi del nuovo genere *yakuza* e diede largo spazio alle figure femminili all'interno delle sue opere. Senza di lui sarebbero probabilmente passati diversi anni prima che le case cinematografiche decidessero di rinnovarsi e di abbandonare le antiche tradizioni teatrali. Inoltre, senza il suo fondamentale contributo, forse il genere *onna yakuza* non avrebbe avuto lo stesso successo e le donne sarebbero state ancora una volta relegate a docili e remissive figure secondarie.

[30] Tadao Satō, *Currents in Japanese Cinema / essays by Tadao Satō*, translated by Gregory Barrett, New York, Kodansha international, 1982, p. 53.

Capitolo Terzo – Ishii Teruo

Ishii Teruo nasce ad Asakusa, Tōkyō, il 1° gennaio 1924 con il nome di Kitagawa Teruo. Si interessa al mondo del cinema fin da molto giovane e nell'intervista per il *Midnight Eye* afferma "I've always been a great fan of films. In my youth my parents often took me to the movies and I remember that at the time we could see a lot of French films. I was really fascinated by these films and saw a huge number of them and as a result I became interested in working in film myself. I started out as an assistant cameraman and gradually worked my way toward directing."[1] Così nel 1942 si unisce alla Tōhō come aiuto regista. Durante la Seconda Guerra Mondiale viene inviato in Manchuria per fotografare i bombardamenti aerei e deve abbandonare, almeno momentaneamente, la carriera da cineasta. Terminata la guerra rientra in Giappone e nel 1947 viene assunto, prima come cameraman e poi come aiuto regista, alla Shintōhō, fondata in quello stesso anno. Lì collabora con personalità di spicco come Naruse Mikio, Shimizu Hiroshi e Sekizawa Shinichi. Nel 1957 dirige il suo primo film *Ring no ōja: eiko no sekai* e, sempre alla Shintōhō, inizia la produzione di *Kōtetsu no kyojin* (1957 - 1959), serie di fantascienza per bambini composta da nove episodi che lo rese famoso anche a livello internazionale. Tra le sue produzioni più di successo alla Shintōhō troviamo *Amagi Shinjū: tengoku ni musubu koi* (1958), il primo film della serie *Chitai* intitolato *Shirosen himitsu chitai* (1958) e *Joō bachi no ikari* (1958), primo film della serie *yakuza Joō bachi*, che anticipa di qualche anno i *ninkyō eiga* della Tōei. Il regista confessò di aver spesso trovato delle difficoltà nel far coincidere la sua visione del cinema e la sua personale idea di film con le ferree regole della casa cinematografica, che similmente alla Tōei sacrificava molto per raggiungere una certa velocità di produzione e un buon numero di incassi. Inoltre trovava difficile raggiungere un accordo sulla selezione degli attori, dei produttori e del personale tecnico e piegarsi alle decisioni dei suoi superiori. Per questo, come già successo a Katō Tai, le sue frequenti lamentele gli procurano un anno di pausa forzata. Tuttavia l'indole ribelle di Ishii, che sotto

[1] Tom Mes, "Teruo Ishii", *Midnight Eye interviews,* January 28, 2005.

questo aspetto ricorda Katō Tai e Suzuki Seijun, gli permette di acquisire comunque una certa autonomia e libertà nella produzione.

> "I had a lot of freedom to do what I liked. Mainly because I didn't care what the producers said and just went ahead and did what I wanted"[2]

Dopo essere riuscito a conquistarsi un certo margine di autonomia, Ishii inizia a vedere la sua carriera da regista come un gioco più che come una professione. Come Suzuki Seijun, vede nel cinema un passatempo per sé e per gli altri.

> "It was like a toy (laughs). I was having a lot of fun with it. That's an attitude that never changed for me. When people refer to filmmaking as my job I'm always a bit embarrassed, because I don't consider what I do as anything more than having a great time."[3]

Quando la Shintōhō nel 1961 fallisce il regista, pur malvolentieri[4], è costretto a cercare delle alternative. In risposta all'interesse mostrato nei suoi confronti dalla casa cinematografica Tōei, Ishii decide di lavorare per la Tōei come freelance su una base film-by-film[5]. Lì gira *Hana to harashi to gyangu* (1961) con Ken Takakura, film con in quale inizia la collaborazione tra il regista e il giovane attore. Nel 1963 produce *Shōwa kyōkakuden*, uno dei primi *ninkyō eiga* della Tōei, in cui l'eroe principale viene impersonato dall'attore Tsuruta Kōji, ed il film *yakuza* nichilista *Irezumi totsu gekitai* (1964) sempre con Ken Takakura. Fu proprio Ishii infatti a lanciare l'attore nel mondo del cinema e a procurargli poi, con *Abashiri bangaichi*, l'enorme successo come star-persona di *ninkyō eiga*. Il film viene girato nel 1965 e, visto l'enorme successo ottenuto, la Tōei decide di farne una serie e il regista viene in qualche modo "obbligato" a dedicarsi quasi

---

[2] Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B.Tauris & Co Ltd, 2005, p. 157.
[3] Tom Mes, "Teruo Ishii", *Midnight Eye interviews*, January 28, 2005.
[4] Cfr. Tom Mes, "Teruo Ishii", *Midnight Eye interviews*, January 28, 2005. Nell'intervista il regista afferma di non aver preso bene il fallimento della Sintōhō e di aver lasciato la casa cinematografica con grande tristezza nel cuore. "With great sadness, obviously. Shintoho employees shared a very close camaraderie, one that continued long after the studio went under. To this day we continue to have monthly gatherings of ex-Shintoho staffers, including the ladies that used to work in the studio cafeteria. We are really like a family and none of the surviving employees ever misses a meeting."
[5] Cfr. Tom Mes, "Teruo Ishii", *Midnight Eye interviews*, January 28, 2005.

completamente alla produzione dei numerosi seguiti. Così, tra il 1965 e il 1967, si trova totalmente impegnato nella produzione di questa serie *yakuza* e dirige ben 10 dei 18 film che la compongono. Anche alla Tōei il regista deve lottare per ottenere una certa dose di autonomia e per cercare di conciliare le richieste dello studio con i propri interessi, sa bene infatti che essere licenziato vorrebbe dire troncare di netto la propria carriera da regista. Per questo, nonostante il suo scarso interesse per il genere *yakuza* e *chanbara*, si vede costretto ad operare in quei campi, almeno per qualche anno. Nel 1968 dirige *Tokugawa onna keibatsushi*, primo di una serie di otto film, e *Onsen anma geisha*, anch'esso primo film di un'altra celebre serie. Negli anni successivi si dedica sempre più ai generi horror-splatter ed *eroguro*, producendo diversi *pinku eiga* (film rosa) e *zankoku eiga* (film crudeli) come *Edogawa Ranpo Taizen: kyōfu kikei ningen* (1969), *Zankoku ijō gyakutai monogatari: genroku onna keizu* (1969), *Tokugawa irezumi shi: seme jigoku* (1969), *Yakuza keibatsushi: shikei (rinchi)!* (1969).

> "I was tired of filmmaking after the *Abashiri* seires. I wanted to go in a completely different direction. The idea for that kind of film was Tōei's. but I wanted to go far out with the sex and the violence, to see as much as would be allowed. I made those films because I really wanted to see how far I could push the limit"[6]

Si dedica anche alla produzione *onna yakuza eiga*. Gira per la Nikkatsu il film *Kaidan nobori ryū* (1970) con Kaji Meiko, in cui mescola elementi del genere *ninkyō* e *kaidan* (storie di fantasmi) e in cui inserisce scene grottesche e comiche. Altri due film del genere *onna yakuza* sono *Hichirimen bakuto* (1972) con Eiko Nakamura e *Yasagure anego den: sōkatsu rinchi* (1973) con Reiko Ike. Successivamente produce altri tre *yakuza* eiga: *Gendai ninkyōshi* (1973), *Dai datsugoku* (1975) con Takakura Ken e Sugawara Bunta, *Bakuhatsu! Bōsō zoku* (1975) e *Bakuhatsu! Bōsō yūgi* (1976), per poi interrompere nel 1979 la carriera cinematografica e dedicarsi alla produzione televisiva. Nel 1991 torna con un

[6] Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B.Tauris & Co Ltd, 2005, p. 160.

nuovo film *yakuza* intitolato *The hitman: chi ha bara no nioi* destinato tuttavia direttamente al mercato degli Home-video. Muore di cancro nel 2005.

La prima parte di questo capitolo è incentrata sul film *Kaidan nobori ryū* e va ad approfondire la figura della *onna yakuza* già in gran parte analizzata in Katō Tai. La seconda parte è focalizzata sulla serie *Abashiri bangaichi*, nel tentativo di dimostrare come abbia contribuito al successo dei *ninkyō eiga* e alla nascita della formula standard che caratterizza questo sottogenere. Inoltre, attraverso una breve analisi del contesto storico e politico di quegli anni, si osserva come la star-persona di Takakura Ken e il personaggio da lui interpretato nella serie abbiano creato e diffuso un ideale di "mascolinità" che ha influenzato i *ninkyō eiga* e i *jitsuroku eiga* degli anni successivi.

Kaidan nobori ryū è un film molto particolare ed eccentrico che mescola, come già accennato nella biografia dell'autore, diversi generi molto diversi tra loro. Si tratta del terzo e ultimo episodio della serie *Nobori ryū* della Nikkatsu, avviata nel 1969 con il film *Nobori ryū: tekka hada*, sempre di Ishii. La protagonista è Tachibana Akemi (Kaji Meiko), una giovane *onna yakuza* del Clan Tachibana. Durante un combattimento ferisce per sbaglio Aiko, sorella minore di un boss nemico, privandola della vista. Da quel momento viene perseguitata da orrendi incubi e da un gatto nero, lo stesso gatto che vide leccare via il sangue dagli occhi feriti della ragazza. Tre anni dopo Akemi si trova di nuovo faccia a faccia con Aiko, che fa di tutto per vendicarsi. Dopo uno scontro verbale tra Akemi e un boss chiamato Aozora, che viene scacciato da uno *yakuza* errante di nome Tani (Satō Makoto), tre membri del Clan Tachibana attaccano la famiglia del boss Dobashi, contravvenendo agli ordini di Akemi, e vengono uccisi. Vedendo il cadavere dei suoi sottoposti Akemi, con il viso bagnato dalle lacrime, giura vendetta. La situazione si aggrava quando uno dei suoi uomini impazzisce misteriosamente e viene ferito proprio agli occhi, mentre alcune delle sue "sorelle" cadono vittime di brutali omicidi, venendo scuoiate dei loro *irezumi*. Akemi si convince così di essere stata maledetta dal gatto nero e si incolpa per le morti dei compagni. In realtà a uccidere le sue amiche è stato l'aiutante pazzo di Aiko, un uomo alto e barbuto, dai lunghi capelli ornati da strani e colorati pendenti, che è a malapena capace di parlare, ma sembra possedere un'agilità sovrannaturale.

Sia lui che Aiko fanno parte del circo horror ambulante che in occasione del *matsuri* si è fermato nel villaggio. Nel frattempo Aiko si allea con il boss che aveva assassinato i tre *kobun* di Akemi, sperando di riuscire così ad arrivare a lei. Aiko spinge Aozora e Dobashi ad allearsi e riesce a convincere la polizia che il Clan Tachibana è coinvolto nello spaccio di droga. Tani, insieme a Chie, figlia di un cuoco del posto, scope che è stato proprio Dobashi ad incastrare il Clan Tachibana ma, prima di poterlo riferire ad Akemi, i due vengono rapiti e il padre della ragazza viene assassinato. Akemi decide così di affrontare i nemici insieme al fedele compagno Kantarō, Tani, Chie e le sue "sorelle" sopravvissute, imponendo tra le lacrime agli altri suoi sottoposti di farsi indietro. Il gruppo dei *nobori ryū* (a parte Chie e Tani, tutti gli altri hanno sulle loro schiene un *irezumi* raffigurante la parte del lungo corpo di un drago, e insieme formano l'animale intero) marcia come sempre accompagnato dai tristi versi si una canzone e riesce a sconfiggere i nemici. Akemi deve poi affrontare la sua personale battaglia contro Aiko. Le due eroine si scontrano a colpi di spada sullo sfondo di un cielo scuro che sembra quasi volerle risucchiare e inghiottire. Con un veloce colpo Aiko ferisce la schiena di Akemi all'altezza degli occhi del drago, rendendolo cieco. Tuttavia si rifiuta di finire la rivale, riconoscendo in lei una persona dal cuore puro e, abbandonata la sua vendetta, se ne va portando con sé il gatto ferito.

La storia, la sceneggiatura, i colori e le ambientazioni sono tutte a dir poco surreali, quasi oniriche. Il nascondiglio segreto di Dobashi, coperto di specchi e cosparso di trappole, sembra un luogo fuori dal tempo. Anche le esibizioni del circo, accompagnate da musiche assordanti e martellanti e illuminate da mille colori, sono sfrenate e psichedeliche. All'entrata del grande tendone sono esibiti finti cadaveri di donne coperte di sangue, bambini piangenti che stanno per essere mangiati da un maligno demone, giovani che si contorcono ringhiando. L'orrore provocato da queste scene grottesche viene di frequente spezzato con inquadrature comiche e battute quasi volgari, rendendo il film una combinazione di horror, nonsense e umorismo. Vengono spesso inquadrate le natiche del boss Aozora, coperte solamente da un sottile panno rosso, e ogni scena è accompagnata da commenti sprezzanti e poco velati sulla sua igiene personale.

Non sono certo scene ricorrenti nei *ninkyō eiga*, forse l'uso dei colori, delle luci e della musica potrebbero ricordare Suzuki Seijun, ma dopotutto anche i suoi film non posso essere categorizzati con certezza nel sottogenere dei film cavallereschi. L'unico elemento che richiama il genere *ninkyō* è la protagonista Akemi. La sua eleganza e fermezza ricordano Yano Ryuko, ma in Akemi si scorge qualcosa di più selvaggio e folle. La sua compostezza non riesce del tutto a celare la rabbia e la paura che si nascondono in lei. Nonostante sia idealizzata, come consuetudine dei film cavallereschi, si riconoscono in lei le emozioni degli esseri umani, quelle emozioni che sembrano mancare agli eroi interpretati da Takakura e Tsuruta. Già in *Hibotan bakuto* si era accennato a come Oryū fosse più emotiva rispetto alle sue controparti maschili, anche Akemi lascia trapelare i suoi sentimenti sotto forma di lacrime, sudore, espressioni di sorpresa e di paura. Oryū e Akemi sono inoltre destinate a non assaporare mai l'amore di un uomo. Dopo essere stata aiutata da Tani a sconfiggere Aozora, Akemi si innamora di lui e, nonostante cerchi di nasconderlo, lo guarda andare via abbozzando un sorriso e con occhi pieni di speranza di poterlo rivedere ancora. I due effettivamente si rivedono, ma Tani si è ormai innamorato di Chie, che lo ricambia. La protagonista vede infrangersi così il sogno di un amore e di una famiglia.

Altre due caratteristiche che differenziano le guerriere donna dai guerrieri uomini sono la violenza e la sensualità. Per quanto riguarda il primo punto, non è raro che i gangster femminili dimostrino una violenza e un sadismo più crudi e crudeli. Spesso si tratta di personaggi assertivi che non provano remore nello spargere sangue. In *Kaidan nobori ryū* Akemi irrompe nella casa di Dobashi brandendo la sua *katana* e si lancia subito nella battaglia, lasciandosi alle spalle una scia di cadaveri. Una volta di fronte al rivale lo colpisce con ben quattro fendenti e, accanendosi su di lui, gli toglie la vita. Nella serie *Hibotan bakuto*, di cui tre episodi sono stati analizzati nel Capitolo Secondo, diverse volte si vede Oryū compiere atti di involontario sadismo. Mentre gli *yakuza* erranti, che la assistono nelle sue avventure, si limitano a uccidere con le loro spade, Oryū si serve anche dei suoi due affilati fermagli. Nel terzo episodio (*Hibotan bakuto: hanafuda shōbu*) infila con forza il fermaglio nell'occhio di un suo nemico, per poi estrarlo e con lo stesso tagliargli la gola. Nel sesto episodio (*Hibotan bakuto:*

Oryū sanjō) lancia uno dei uno dei suoi fermacapelli contro un rivale, che si va a conficcare sulla sua mano e, dopo essersi sfilata l'altro fermaglio, lo usa come arma per sgozzare un altro uomo. Nel settimo episodio (*Hibotan bakuto: oinochi itadakimasu*) la stessa arma poco convenzionale viene lanciata dall'eroina come un pugnale volante e uccide un sottoposto dell'antagonista conficcandosi sulla sua tempia. Infine nel film *Gendai yakuza: hitokiri yota*, di cui si parla nel Capitolo Quinto, il protagonista Okita rimane quasi sorpreso e spaventato dalla calma con cui la sua ragazza Kimiyo sfregia il volto di una delle sue amanti. Quando si reca a casa della donna per chiederle perdono la trova completamente nuda dentro il suo *futon*, con ancora in mano il coltellino usato contro la sventurata ragazza, e si avvicina piano a lei come se avesse davanti un animale selvaggio. Raramente i personaggi di Takakura o Tsuruta vengono dipinti mentre compiono azioni così crudeli e sadiche, si può dunque concludere che, in grande maggioranza, i film *onna yakuza* suggeriscono che le donne "sono capaci di una violenza che in alcuni casi surclassa quella dell'universo classico maschile."[7]

Per quanto riguarda il tema della sensualità basta pensare che, a causa di un lascito molto antico e profondamente radicato nella cultura di ogni paese, per una donna scoprire il proprio corpo è un atto provocante ed erotico, molto più di quando non lo sia per un uomo. Di conseguenza il classico e tradizionale atto *yakuza* di rivelare il proprio *irezumi* diventa per la donna un atto sensuale, perché la protagonista deve mostrare una parte del proprio corpo. Altri dettagli rendono le donne *yakuza* simboli di sensualità, quando Oryū è presa nella foga della battaglia capita che i suoi lunghi capelli si sciolgano, donandole un'aura di selvaggia bellezza. Il successo di *Hibotan bakuto* aprì la strada al genere *onna yakuza* e, negli anni successivi, ci fu una vera e propria esplosione di film e serie incentrate sulle avventure di gangster femminili, molti dei quali mescolavano elementi action ed erotici.

> "Nella maggior parte dei casi, tuttavia, la loro abilità guerriera si arricchisce di una sofisticazione erotica, così che questi film in

[7] Maria Roberta Novielli. *Metamorfosi: schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese,* prefazione di Tsukamoto Shin'ya, Castello di Serravalle, EpiKa, 2010, p. 115.

qualche modo rappresentano l'anello di congiunzione tra action e pornografia nel cinema di genere."[8]

Particolarmente popolare fu il genere *sukeban* (boss *yakuza* femminili) su cui si specializzarono le case Tōei e Nikkatsu[9]. Presumibilmente nato con la serie *Zubekō tenshi* (1960) della Tōei[10], fu poi largamente sfruttato anche dalle altre case cinematografiche. Alcuni esempi del genere sono la serie di sette episodi *Sukeban* (1971-1974) della Tōei, i cui manifesti ritraevano le attrici protagoniste completamente, o quasi, nude nella parte superiore del corpo, mettendo in mostra le loro forme per tutti da vedere. Seguirono la serie di cinque episodi *Nora neko rokku* (1970-1971) della Nikkatsu, la serie di quattro episodi *Zubekō banchō* (1970-1971) della Tōei e la serie di sei episodi *Joshū sasori* (1972-1977) sempre della Tōei. Quest'ultima, tratta dall'omonimo *manga* di Shinohara Tōru, spicca per la "psychedelic, erotic/grotesque madness"[11] delle scene di erotica violenza che la caratterizzano. La serie *Gokudō no onnatachi* (1986-1997) fu l'unica e l'ultima della Tōei ad ottenere successo dopo gli anni '80, e il sottogenere *onna yakuza*, negli anni '90, scomparve insieme allo *yakuza eiga*.

Dopo questa breve analisi sui combattenti *yakuza* femminili, torniamo agli stoici eroi dei *ninkyō eiga*, il cui massimo esponente è Tachibana, protagonista di *Abashiri bangaichi*. Paul Schrader definì *Abashiri bangaichi* "the first great *yakuza* commercial hit", e, come accennato in precedenza, lo annovera tra i primi *ninkyō eiga*. Secondo Schrader il film, contrariamente a molti capolavori di Katō, non poteva essere considerato di grande valore artistico, tuttavia mostrava l'enorme potenziale del genere *yakuza* e la sua capacità di attrarre, contrariamente alle aspettative dei più, enormi masse di spettatori.

Ishii non fu mai un grande fan dei *ninkyō eiga* e dei *jidaigeki*, li considerava generi troppo ortodossi e codificati, che non offrivano sufficiente spazio alla sperimentazione personale del regista. Perciò, dopo aver diretto 10 film della

[8] Ibidem.
[9] Cfr. Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B.Tauris & Co Ltd, 2005, p. 223.
[10] Cfr. Ibidem e Chris D., *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980*, Poison Fang Books, 1° ed, 2013, p. 78.
[11] Chris D., *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980*, Poison Fang Books, 1° ed, 2013.

serie *Abashiri bangaichi*, uscì dal progetto, stanco della monotonia in cui la serie era caduta, e lasciò le redini in mano ad altri competenti registi (Makino Masahiro, Saeki Kiyoshi e Furuhata Yasuo, che diresse sei dei rimanenti film). L'intenzione iniziale di Ishii era quella di uccidere il personaggio di Tachibana Shinichi nel decimo e, secondo il suo parere, ultimo film della serie. Come c'era da aspettarsi la Tōei non fu dello stesso avviso, considerati il sempre crescente successo della serie e gli incassi che procurava. Fu proprio questo a spingere Ishii a lasciare il lavoro ad altre mani e, negli anni successivi, raramente si dedica alla produzione di altri *yakuza eiga*. Nonostante il suo scarso interesse per il genere, riuscì a rendere la serie *Abashiri bangaichi* un vero e proprio simbolo del nuovo *yakuza eiga,* grazie al suo talento e alla meravigliosa performance di Takakura Ken.

La storia ricalca, o per meglio dire stabilisce, l'iter narrativo e la struttura di trama che diventarono poi tipiche dei film cavallereschi. Il protagonista è Tachibana Shinichi, uno *yakuza* solitario (*ippiki ookami*) e onorevole che, proprio a causa della sua indole pacifica, viene ripetutamente coinvolto da compagni irresponsabili in attività illecite. Chris D. descrive Tachibana come un "hard-headed, soft-hearted ex-con drifter who couldn't keep from falling into doomed love or crossing the path of unscrupulous *yakuza*"[12]. Il primo film della serie si apre all'interno della prigione. Tachibana viene coinvolto da un altro prigioniero di nome Gonda in un piano di fuga. Per tentare di riconquistare la loro libertà i due uomini, costretti a rimanere insieme dalle manette che li legano l'uno all'alto, devono mettere da parte le controversie e intraprendere un lungo viaggio nella remota e nevosa regione dello Hokkaidō. Tachibana è spinto dal desiderio di rivedere la propria madre ed è per questo disposto a collaborare con il compagno, ma i due vengono infine raggiunti dalla polizia. I seguenti film seguono delle trame pressoché invariate, che vedono Tachibana in un continuo alternarsi tra fughe dalla prigione di Abashiri e incontri con *yakuza* di ogni sorta. Il secondo film, *Zoku Abashiri bangaichi* (1965), si conquistò la promozione di film a colori. In *Abashiri bangaichi: bokyō hen* (1965), considerato l'episodio più famoso e avvincente dell'intera serie, la scena si sposta dall'Hokkaidō a Nagasaki. Tachibana cerca di proteggere il suo *oyabun* Asahi, impegnato nella ricostruzione del porto della città,

[12] Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film,* London, I.B.Tauris & Co Ltd, 2005, p. 151.

dal malvagio boss del Clan Yasui. Nel quarto episodio, *Abashiri bangaichi: hokkai hen* (1965), il protagonista cerca di guadagnarsi qualche soldo per poter riscattare dalla prigione un suo amico e, nel frattempo, deve vedersela con una banda di trafficanti di droga. Del film una scena in particolare merita di essere ricordata: l'eroe, per vendicare un'offesa passata, costringe un boss a praticare lo *yubitsume*, per poi gettare la sua falange in pasto alle galline[13]. Nel quinto episodio, *Abashiri bangaichi*: *kōya no taiketsu* (1966), Tachibana e il suo amico Kashiyama, appena usciti di prigione, vagabondano per lo Hokkaidō. Il sesto film, *Abashiri bangaichi: nangoku no taiketsu* (1966), si sposta dallo Hokkaidō alla tropicale isola di Okinawa. Il settimo episodio si intitola *Abashiri bangaichi: daisetsugen no taiketsu* (1966). Tachibana, terminata la sua pena nella prigione di Abashiri, parte per Nosappu in cerca di vendetta per la morte di un amico e si trova come sempre coinvolto in una guerra tra clan. *Abashiri bangaichi: kettō reika sanjyū do* (1967) è l'ottavo episodio della serie. Il protagonista, dopo aver scontato cinque anni in prigione, si trova senza un posto dove andare e vaga senza meta. L'incontro con una ragazzina in cerca del padre lo porterà a difendere un gruppo di minatori e le loro famiglie. In *Abashiri bangaichi: aku e no chōsen* (1967) Tachibana si trova nel Kyūshū dove si offre di aiutare un amico e inizia a lavorare in un centro di riabilitazione giovanile. Il decimo e ultimo episodio diretto da Ishii si intitola *Abashiri bangaichi: fubuki no tōsō* (1967).

Le trame degli episodi differiscono poco tra loro. A tenere viva l'attenzione e la curiosità degli spettatori sono principalmente le sotto-trame, che propongono intrecci e personaggi sempre differenti, offrendo numerosi spunti per il continuo della storia e rendendo ogni singolo episodio più o meno avvincente. Molti episodi iniziano con la fuga o il rilascio del protagonista dalla prigione di Abashiri e seguono storie di vendetta e d'amore, complotti e battaglie sanguinose, nelle quali Tachibana si trova spesso coinvolto a causa del suo carattere sentimentale e generoso. L'eroe non viene mai meno alla parola data e non rifiuta le richieste

[13] La sequenza ricorda, nel suo crudo e grottesco umorismo, una altrettanto memorabile scena del film *Jinginaki tatakai* di Fukasaku Kinji, dove Hirono, per ripagare l'offesa arrecata a un boss, deve amputarsi un dito. Non sapendo tuttavia come fare improvvisa l'operazione ma, nell'agitazione generale, il dito mozzato viene perso e poi successivamente ritrovato all'interno di un pollaio, beccato e rovinato dalle galline.

di aiuto né di amici e parenti né di perfetti sconosciuti, anche se consapevole che un tale comportamento lo condurrà senza dubbio a essere rinchiuso in carcere per l'ennesima volta. Quando l'eroe non viene ammanettato e ricondotto ad Abashiri si trova davanti a un'unica possibile scelta, riprendere il suo viaggio solitario verso un luogo non ben precisato. Non a caso la parola *bangaichi* può essere tradotta come "luogo senza numero civico" oppure "luogo senza indirizzo" (*banchi no nai tochi*)[14] e indica un luogo che non è riconosciuto come interno alla società e che si trova al limite tra due mondi e due società diverse, quella dei criminali e quella dei cittadini. Sia che venga rinchiuso in una cella di Abashiri sia che vaghi solitario per le remote regioni dello Hokkaidō o del Kyūshū, Tachibana si trova sempre dentro a un limbo, un *bangaichi*. Ecco perché è considerato lui stesso un *bangai*, un extra, una anomalia, una persona insolita (*kawatta hito*) e diversa dagli altri. In poche parole un outcast della società, forzato dalle circostanze a un continuo vagabondaggio. Si potrebbe pensare che il tema del vagabondaggio non sia vicino allo spettatore dell'epoca, che probabilmente gode di un posto fisso in una azienda e di una cerchia di amici o di una famiglia da qualche parte. Proprio il fatto di sentirsi lontano dalle avventure di questi eroi erranti rende il loro vagabondare estremamente desiderabile. La possibilità di fuggire dalla quotidianità e dalla ripetitività delle abitudini è tanto allettante quanto improbabile. L'essere sempre in continuo movimento è una caratteristica molto importante per i protagonisti dei *ninkyō eiga*, essi sono di frequente *yakuza* erranti che a un certo punto del loro lungo viaggio chiedono ospitalità a un clan e, in quel preciso momento, si legano indissolubilmente ai loro ospiti attraverso il *giri*.

Nei capitoli precedenti sono state analizzate diverse vicende simili, quelle dell'eroe Kutsukake Tokijirō o di Yano Ryuko, la Peonia Scarlatta. Tali figure, e così anche Tachibana, richiamano i *matatabimono*[15], protagonisti degli *yakuza eiga* pre-bellici. Chiamati anche *mushukumono* (vagabondi senza casa) o ancora *nagaremono* (stranieri, drifter), si distinguevano per il loro particolare abbigliamento: mantello scuro, copricapo di paglia a falda larga e sandali

[14] Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000.

[15] Come esempi di *matatabimono* ricordiamo Shimizu no Jirōchō, Chūji Kunisada, Kutsukake Tokijirō e Bamba no Chūtarō, dei quali si è parlato nei capitoli precedenti.

anch'essi di paglia. Viaggiavano di villaggio in villaggio, il più delle volte soli oppure accompagnati da un altro *yakuza* loro amico che morirà ucciso da qualche altro gangster senza onore, per riportare l'ordine e la giustizia laddove qualche clan malvagio stesse opprimendo degli indifesi. Non avendo nessun altro compagno, non facendo parte di una gang e avendo perduto o abbandonato la loro famiglia, venivano considerati lupi solitari e chiamati *ippiki ookami*.

> "The *matatabi* hero is very relevant as an archetype of the male image in Japanese cinema, as well as folklore, and was instrumental in forging the many variations if the *ippiki okami* (lone wolf) hero/anti-hero in yakuza *eiga*."[16]

I *nagaremono* sono la base su cui si è costruita sia la formula dell'eroe Robin Hood dei *ninkyō eiga* sia la formula del violento anti-eroe dei *jitsuroku eiga*. Quando si parla si "variazioni" della figura dello *ippiki ookami*, le principali che probabilmente salgono subito alla mente di ogni spettatore di *yakuza eiga* sono due: l'eroe Tachibana Shinichi e l'anti-eroe Hirono Shōzō (protagonista di *Jinginaki tatakai*). Nella storia dello *yakuza eiga* non esistono due personaggi così simili e allo stesso tempo così differenti tra loro. Entrambi sono figure solitarie, tragiche, sono fisicamente forti, testardi e risoluti. Non temono la morte né la sofferenza, sono fedeli ai loro compagni, mantengono la parola data e non scendono a compromessi. Tuttavia, mentre Tachibana non si lascia mai sopraffare dai sentimenti, dalla rabbia, dalle passioni, dai desideri sessuali ed è dunque l'emblema dell'eroe stoico, Hirono viene spesso ritratto in preda alla rabbia, mentre urla, si dimena, picchia senza batter ciglio non solo i nemici, ma anche i suoi stessi uomini, e diventa così l'emblema di un anti-eroe violento, privo di certezze, anarchico e adirato con il mondo intero. Entrambi furono considerati ideali di mascolinità e influenzarono profondamente l'idea di "uomo" nell'immaginario comune del Giappone post-bellico. Nel libro *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema, Toward a Political Reading if the "Tragic Hero"*, Isolde Standish prende *Abashiri bangaichi* come esempio e spiega in

[16] Chris D., *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980,* Poison Fang Books, 1° ed, 2013, p. 715.

quale modo il personaggio di Tachibana Shinichi, e quindi la star persona di Takakura Ken, abbia potuto raggiungere e toccare così profondamente l'animo degli spettatori e diventare nel giro di qualche anno l'archetipo di "mascolinità". La risposta sembra risiedere nella stretta connessione tra *ninkyō eiga* e società giapponese, tra la forza della ribellione e la nostalgia che permeano questi film e la monotonia e le pressioni della routine giornaliera a cui quasi tutti gli spettatori dell'epoca, prettamente maschili, erano sottoposti.

> "The inmates of the Abashiri Prison represent a powerful masculinity that, in the examples of Tachibana (Takakura Ken) and the archetypal patriarch Onitora (Arashi Kanjurō), is predicated on physical strength and stoicism. The prison, the shackles, and the guards provide potent images of social restraint against which Tachibana and his friend struggle, while the vast expanses of the inhospitable Hokkaido winter landscape connotes the freedom denied to the heroes when in prison, and, by extension, to society at image. […] From within a scenario in which the yakuza's code of morality (*jingi*) is brought into confrontation with what is perceived to be an unjust restraint to his freedom, Tachibana displays a "stubborn pride" that refuses compromise. Within the archetypal *nagare-mono* narrative, Tachibana closes the gap between the ideological image of masculinity and social experience, thus offering a vicarious solution to the eternal contradiction lived by most man. […] Through its emphasis in physical strength and stoicism, continually tested by competitive violence […], the fantasy world of the *nagare-mono* offers a nostalgia-based solution to the incongruities between male role prescriptions of a powerful spontaneous masculinity and the experiential reality of men's lives".[17]

[17] Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000.

I requisiti fondamentali per esse "mascolini" sono dunque forza fisica, determinazione, stoicismo (*shinbō*) e testardaggine, qualità che permettono all'eroe di mantenere la propria condizione di "uomo" e di essere quindi rispettato all'interno della gang. Sottomettersi alla legge, ai carcerieri, ai nemici vuol dire automaticamente rinunciare all'essere "mascolini". Per questo Tachibana non viene mai costretto da nessuno a prendere una decisione piuttosto che un'altra e non scende mai a compromessi. Solamente i personaggi deboli e effeminati si piegano alle minacce e alle intimidazioni, tradiscono il proprio onore e si tirano indietro davanti alla battaglia. Tachibana, invece, sceglie consapevolmente di ribellarsi alla corruzione che lo circonda. La sua moralità e la sua aderenza ai principi della giustizia gli impediscono di voltare lo sguardo e di fingere indifferenza davanti ai soprusi e alla prepotenza. La sua ribellione è forte e cosciente, si erge a simbolo di rettitudine e di giustizia sociale, rifiutandosi di aderire alle norme di una società corrotta e lottando per ristabilire un ordine equo. Molte volte sceglie di infrangere la legge per seguire la sua moralità e altrettante volte viene punito, ma mai si pente della decisione presa e mai esita a tradire il *giri* quando diventa, nelle mani sbagliate, un pericoloso strumento di soppressione dei deboli e di imposizione di una giustizia corrotta. Secondo Satō, citato da Isolde Standish nel libro sopra riportato, Tachibana "is the embodiment of a heroism that saves the weak and fights the strong"[18]. Tuttavia, essendo anche lui un eroe tragico[19], è destinato al fallimento e alla solitudine, andando così ad alimentare il nichilismo (*kyomu*) che molto spesso è associato alla serie e ai *ninkyō eiga*. Come abbiamo accennato, anche per quanto riguarda i *chanbara*, i *matatabimono* e i *jidaigeki* prodotti tra gli anni '20 e '30 si parla spesso di nichilismo, ma qui acquista una sfumatura diversa.

> "The nihilism of the 1960s' *jidaigeki* films is, by contrast, founded on a transgressive refusal to adhere to the norms of a corrupt society. This is particularly the case in […] the *ninkyō* yakuza films produced by Tōei and epitomized through the star persona of Takakura Ken.

[18] Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000, p. 166.
[19] Cfr. Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000, p. 162.

> The conscious transgression of these norms by the hero sets off a chain of events that similarly leads the hero to either a form of heroic isolationism […] or to a search for an authentic identity in a prison community, as in the *Abashiri Prison* films".[20]

La differenza principale tra i due risiede proprio qui. Seguendo la contrapposizione di Isolde Standish nel libro *A New History of Japanese Cinema: A Century on Narrative Film*, prendiamo in considerazione la serie *Abashiri* e il film *Orochi* di Buntarō Futagawa. In *Orochi* l'eroe viene ingiustamente espulso dall'accademia e, di rimando, scacciato e rifiutato dalla società, azione che mette in moto una serie di sfortune che lo conducono all'incarcerazione, oltre che forzarlo a una forma di sottomissione e di auto mutilazione. Una fine tragica che ben si addice ai protagonisti dei film di quegli anni, che sono stati spesso definiti "perdenti della storia" (come abbiamo già accennato nel Capitolo Secondo) e che ricordano gli eroi dei film di Itō Daisuke. Al contrario nei *ninkyō eiga* la scelta di rifiutare gli elementi corrotti della società (non la società nella sua interezza come invece faranno gli anti-eroi di Kitano Takeshi) è lasciata totalmente nelle mani del protagonista e gli eventi che seguiranno sono, per quanto possibile, frutto non del caso, ma delle sue azioni. Lo dimostra il fatto che venga data al protagonista la possibilità di scegliere se prendere parte oppure no alla battaglia. Ovviamente l'eroe non potrebbe essere considerato tale se decidesse di fuggire con la donna amata o di tirarsi indietro nel momento del bisogno, è scontato dunque che la sua decisione sia quella di marciare impassibile (raramente) verso la propria morte o (più spesso) verso la prigionia, venendo così privato anch'esso di una "happy ending".

> "Nihilism […] thus carries positive meanings of the heroic in that the material world is rejected in favor of some higher abstract spiritual system of values symbolized by the heroes' martial skills and confused with star persona."[21]

[20] Isolde Standish, *A New History of Japanese Cinema – A Century on Narrative Film*, New York, Continuum, 2005, p. 277.
[21] Isolde Standish, *A New History of Japanese Cinema – A Century on Narrative Film*, New York, Continuum, 2005, p. 278.

Se il mondo è stato ormai quasi completamente corrotto dalla sete di denaro e da valori utilitaristici, che sono anche responsabili della spaccatura nelle relazioni sociali, l'eroe è costretto ad alienarsi ed evadere dal mondo per ricostruire e saldare questa spaccatura. Il luogo dell'alienazione è la prigione, che acquisisce così una connotazione positiva e diventa uno spazio a sé stante, un mondo utopico che esiste quasi in una dimensione diversa rispetto al *soto* (fuori, esterno). Diventa *ie* (casa) per il protagonista e simboleggia l'*uchi* (interno), un luogo dove è ancora possibile allacciare relazioni spontanee e sincere e instaurare legami fraterni, dove l'eroe crea una famiglia di cui potersi fidare. All'interno di questo microcosmo viene ancora una volta riproposta la contrapposizione tra gangster e forze sociali, simboleggiate dalla polizia e dai carcerieri, a voler sottolineare nuovamente come le istituzioni reprimano e cerchino di sopprimere, secondo le parole di Isolde Standish, una "spontaneous male freedom". Ciò nonostante, queste costrizioni fisiche e psicologiche hanno solamente l'effetto contrario di alimentare ancora di più la sete di ribellione e giustizia dei convitti e di rafforzare ulteriormente i legami di amicizia e fratellanza, che nella serie svolgono un ruolo fondamentale.

Di grande importanza è la relazione *oyabun/kobun* che Tachibana instaura con Onitora, spesso solamente attraverso un tacito scambio di sguardi carichi di significato. Il loro rapporto viene spesso paragonato e contrapposto a quello di Hirono e Yamamori, nella serie *Jinginaki tatakai*. Onitora è interpretato da Arashi Kanjūrō, un famoso attore di *ninkyō eiga* che ricoprì quasi sempre il ruolo di *oyabun* buono, legato ai valori tradizionali e fedele alla vecchia via degli *yakuza*. Anche nella serie *Hibotan bakuto* impersonò ben tre boss diversi: Nishinomaru in *Hibotan bakuto: hanafuda shōbu*, Teppōkyū in *Hibotan bakuto: Oryū sanjō* ed Eijirō in *Hibotan bakuto: oinochi itadakimasu*, tutti personaggi che sono in qualche modo la proiezione più saggia e anziana dell'eroe protagonista e possono essere considerati anch'essi eroi tragici. In ogni *ninkyō eiga* l'anziano *oyabun* è destinato a morire, ucciso dal malvagio *oyabun* rivale o dai suoi scagnozzi. Quando non vengono uccisi sul colpo vengono comunque gravemente feriti, come nel caso di Nishinomaru, che potrebbe forse avere salva la vita, ma decide invece di presiedere la cerimonia del tempio e decreta così la sua morte, dimostrando

tuttavia di essere fatto di un'altra pasta rispetto al suo nemico. La sua morte, seppur non si tratti di una gloriosa morte in battaglia, viene glorificata dalle sue coraggiose azioni, che sono in linea con l'etica *yakuza* e dimostrano la sua incuranza e impassibilità di fronte alla sofferenza. Come gli eroi protagonisti, anche i loro *oyabun* sono taciturni e stoici e mostrano le classiche espressioni fisse e immutabili di cui Satō Tadao parla nella sua raccolta di saggi "Currents in Japanese Cinema" e di cui si parla nel Capitolo Secondo. La morte dello *oyabun* spinge l'intero clan all'abnegazione di sé, ogni membro è pronto a gettare via la propria vita e marciare per ottenere vendetta. Così i primi a doversi sacrificare nel momento del bisogno saranno i *chinpira* (teppisti, bulli, sottoposti di poco conto), seguiti dai *kobun* e dai cosiddetti "fratelli maggiori", ossia gli *aniki*. La cieca lealtà del *kobun* nei confronti del proprio boss, considerato una figura paterna, è un tema importantissimo nel film cavallereschi. Il legame del *kobun* con il suo boss è più forte anche della loro lealtà nei confronti del proprio padre di sangue, che al contrario viene spesso rifiutato perché tiranno e malvagio. Nei frequenti flashback che raccontano l'infanzia di Tachibana viene spesso riproposta l'immagine del suo crudele patrigno e, in una scena in particolare, Tachibana si ribella alle sue prepotenze infilandogli forzatamente del riso in bocca[22]. Mentre i legittimi padri distorcono e spezzano i legami padre/figlio, lo *oyabun* è colui che tiene insieme l'intera famiglia *yakuza* (*ikka*). Ogni membro dell'*ikka* deve portare rispetto ai propri sottoposti e ai propri superiori, ma prima di tutto deve rispetto al boss ed è legato a lui dal *giri* dal momento in cui il boss ha deciso di accoglierlo nella propria casa e di renderlo parte della famiglia. Tradire i propri fratelli o il proprio padrino equivale a tradire l'intera *ikka*. Venire meno alla parola data può comportare nel migliore dei casi la perdita di un dito, nel peggiore dei casi l'espulsione dal clan o addirittura la morte. Il *kobun* non deve mai mettere in dubbio le parole dello *oyabun* e, come recita un famoso proverbio *yakuza*, "se lo *oyabun* dice che un corvo nero è bianco, allora il *kobun* deve concordare con lui[23]. Il rapporto *oyabun/kobun* è centrale nella serie *Abashiri bangaichi* così come

[22] Scene del genere saranno riprese anche da Fukasaku Kinji (nel film *Gendai yakuza: hitokiri yota*) e da Kitano Takeshi (nei suoi film spesso vengono infilati con forza oggetti, spesso pistole, nella bocca dei personaggi). Queste scene simboleggiano la violenza sadica e prepotente dei gangster.

[23] 親分が、黒いカラスを白いといったら、白なんだ。(*oyabun ga, kuroi karasu o shiroi to ittara, shiro nanda*)

sarà centrale, ma in maniera profondamente diversa, anche nella serie *Jinginaki tatakai*.

Ishii Teruo, oltre a essere stato un grandissimo regista di *pinku eiga* e film *ero-guro*, deve dunque essere ricordato anche per aver donato allo *yakuza eiga* la sua star più grande, Takakura Ken, e per aver contribuito alla creazione e alla popolarità della struttura del genere *yakuza*. Senza la serie *Abashiri bangaichi*, il primo grande successo nella storia dei *ninkyō eiga*, il genere forse non sarebbe stato legittimato e non avrebbe catturato con la stessa forza i cuori del pubblico giapponese.

Capitolo Quarto – Suzuki Seijun

Suzuki Seitarō[1] nasce a Tōkyō il 24 maggio 1923. Frequenta la prestigiosa scuola superiore di Hirosaki, ma nel 1943, prima di poter conseguire il diploma, viene arruolato nell'Esercito imperiale giapponese. Durante il suo servizio militare è per ben due volte del naufrago. La prima mentre si dirige verso il fronte e la nave che lo trasporta viene distrutta da un sottomarino americano, la seconda quando la nave cargo diretta a Taiwan su cui viaggia viene affondata dalle forze aeree americane e il regista e tratto in salvo dopo aver passato molte ore nell'oceano. Suzuki racconterà gli orrori della guerra in diverse interviste, sottolineando tuttavia come le situazioni in cui si è trovato fossero talmente assurde da diventare ironiche e divertenti. Proprio queste esperienze lo portarono ad avere un approccio molto particolare e originale per il suo tempo nei confronti della violenza, della morte e della tragicità della vita.

> "There were things he saw that darkened his vision, things absurd in their stupidity and irony that colored what would strike him as funny. When violent death comes in a Suzuki film, it isn't necessarily tragic. Often images are juxtaposed in such a fashion that their ridiculousness takes precedence."[2]

Dopo la guerra decide di tentare l'esame alla prestigiosa Università di Tōkyō. Tuttavia non passa la prova e si iscrive al dipartimento di cinema della Kamakura Academy. La sua aspirazione non era mai stata quella di entrare a far parte del mondo del cinema, ma, su consiglio di un amico, nel 1948 affronta e supera l'esame per diventare aiuto regista alla Shōchiku dove, dopo aver lavorato sotto Shibuya Minoru e altri registi, si unisce al gruppo del regista Iwama Tsuruo. Dopo la riapertura della Nikkatsu nel 1954 decide di lasciare la Shōchiku e di accettare l'offerta della casa cinematografica, che offriva una paga il triplo più alta. Inoltre il regista sperava di bypassare il lungo iter della Shōchiku e di ottenere in tempi più brevi la promozione a regista. Debutta con il film *Minato no kanpai: shōri wa*

[1] Il primo film che firma con lo pseudonimo "Suzuki Seijun" è *Ankokugai no bijo*. Un altro pseudonimo precedentemente da lui utilizzato fu "Suzuki Kiyonori".
[2] Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B.Tauris & Co Ltd, 2005, p. 136.

waga te ni (1956) che gli procura anche un contratto a lungo termine. Dello stesso anno è il film *Akuma no machi* (1956), primo *yakuza eiga* di sua produzione, mentre negli anni successivi dirige diversi film importanti tra cui *Rajo to kenjū* (1957), *Ankokugai no bijo* (1958), *Suppadaka no nenrei* (1959), *Subete ga kurutteru* (1960), *Ore ni kaketa yatsura* (1962), *Tantei jimusho nijusan: kutabare akutōdomo* (1963). Tuttavia il primo film su cui ritiene di aver posto la propria firma è *Yajū no seishun* (1963). Seguirono diversi film altrettanto violenti e ancor più surreali come *Akutarō* (1963)[3], *Kantō mushuku* (1963), *Irezumi ichidai* (1965), *Tōkyō nagaremono* (1966), *Kenka ereji* (1966) e *Koroshi no rakuin* (1967). Durante tutta la sua carriera alla Nikkatsu il regista ricevette diversi avvertimenti da diversi suoi colleghi e dal presidente Kyūsaku Hori, che lo accusò di "andare troppo oltre" nei suoi film e, dopo l'uscita di *Koroshi no rakuin*, gli consigliò di aprirsi un negozio di noodles perché la sua carriera da regista era finita[4]. Nonostante le critiche e i richiami dei suoi superiori Suzuki continua a produrre seguendo il suo stile teatrale e colorato, sovvertendo le convenzioni del genere *yakuza*. A causa della sua ostinazione la Nikkatsu decide di tagliare sempre più il budget destinato ai suoi film, sebbene siano acclamati dalla critica e molto apprezzati soprattutto dagli studenti per il loro tono ribelle. La carriera del regista alla Nikkatsu si conclude con il film *Koroshi no rakuin*, che gli procura un subitaneo licenziamento. Continua la sua carriera producendo film e serie televisive e scrivendo diversi libri e saggi di cinema. Nel 1977 torna alla Shōchiku dove dirige il film *Hishū monogatari* e la trilogia *Zigeunerweisen* (1980). Dopo alcune altre produzioni, a causa di problemi di salute decide di ritirarsi. Muore nel 2017.

Suzuki Seijun fu uno dei primi registi a fare *yakuza eiga* e, paradossalmente, anche uno dei primi a sconsacrare, con le sue opere irriverenti e surreali, il patrimonio culturale dei *ninkyō eiga*. Aprì la strada all'innovazione del genere *yakuza* proprio mentre, in contemporanea, registi come Sawashima Tadashi,

[3] Con questo film inizia la sua collaborazione con il direttore artistico Kimura Takeo, che fu decisiva per lo sviluppo nei film successivi del suo particolare stile.
[4] Miyao Daisuke, "Dark Visions of Japanese Film Noir", *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Taylor & Francis, 2007, pp. 193–204.

Katō Tai, Ishii Teruo e Makino Masahiro stavano costruendo, appoggiati dalle case cinematografiche, la formula che li avrebbe resi famosi. In quegli anni la Nikkatsu, per far fronte alla massiccia e inarrestabile produzione di *ninkyō eiga* della Tōei, aveva una sola cosa in mente: produrre capolavori che potessero competere con *Jinsei gekijō: hishakaku*, *Abashiri bangaichi*, *Nihon kyōkakuden*, *Shōwa zankyōden*. Doveva inoltre coltivare altrettanto rapidamente delle proprie star-persona, dei volti che, come Takakura e Tsuruta, fossero subito associabili al genere nascente. Per questo i vertici della Nikkatsu intimarono più volte a Suzuki di fare in modo che i suoi film fossero dei trampolini di lancio per attori come Shishido Jō e Watari Tetsuya (che, nonostante i dubbi e le perplessità dei produttori, diventarono effettivamente famosi). Tuttavia Suzuki, durante la sua breve carriera alla Nikkatsu, continuò a girare secondo il suo gusto personale, ignorando gli avvertimenti nei confronti dei suoi film "eccessivi" e "incomprensibili".

Per la sua "vibrant, unconventional aesthetic sensibility and a refusal to succumb to the demands of studio executives"[5] viene spesso considerato uno degli esponenti della *New Wave* giapponese[6] e, dopo il suo licenziamento dalla Nikkatsu, ne diventò l'eroe indiscusso nonostante i suoi film non sollevino mai questioni sociali e politiche (a differenza dei film di molti altri esponenti del movimento). Definito "un ribelle senza una causa"[7], era convinto che il cinema non fosse arte né critica, ma svago e che fosse finalizzato all'intrattenimento del pubblico. Nelle sue parole non si trova la consapevolezza di essere un innovatore, di essere il primo regista ad aver osato mettere mano a un genere ormai consacrato e considerato, per la sua importanza, al pari del tradizionale *jidaigeki*. Suzuki Seijun ha segnato la storia di un genere cinematografico, ma i suoi film non trasmettono la grandezza di questa azione. Semplicemente riteneva i *ninkyō eiga* poco interessanti perché predeterminati e prestabiliti già in partenza. L'autonomia del regista scompariva, il suo ruolo era minimo, come anche lo spazio per inserire qualcosa di unico e stravagante. Suzuki girava film seguendo

[5] John Berra, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010, p.229.
[6] Movimento non unitario di registi giapponesi che, tra gli anni '50 e '70, si sono opposti alle convenzioni di genere del cinema classico e hanno preferito uno stile più libero, moderno e innovatore, sia nei temi che nella forma.
[7] James Quandt, *Sex & Death in Japanese Cinema: The Films of Seijun Suzuki*, 1993 Fall Film Programme Guide, Cinematheque Ontario, 1993, p.25.

un'ottica molto diversa. Afferma di non aver mai girato un film seguendo lo *script* originale (lo *script* ricevuto dai produttori), senza cambiare neanche una parola[8]. Prima di tutto iniziava con il "distruggere" il copione (*daihon o kuzushite kara yaru*) modificando le parti che riteneva poco appropriate e inserendo numerose note personali. Durante le riprese si faceva guidare dall'ispirazione e dalla suggestione (*omoitsuki*). Per ottenere risultati unici e originali utilizzava persino i cambiamenti casuali del tempo, aggiustando le scene in base ad essi. Nella sua filosofia di cineasta c'erano tre modi per rendere un film più interessante e tutti e tre implicavano l'uso di elementi naturali: il vento, la pioggia e la neve.[9] Inoltre si adattava ai gesti e ai movimenti naturali degli attori, ai quali non rivelava quasi mai il copione e non mostrava lo *storyboard* in modo che il potere profetico del regista (quello di sapere prima di tutti cosa sarebbe accaduto) non venisse meno. Voleva che la storia rimanesse misteriosa e sconosciuta agli attori e allo staff. Il suo unico scopo era quello di divertirsi e divertire, per questo si può dire che il suo spirito ribelle si differenzia in maniera sostanziale da quello del regista Katō Tai. Mente Katō voleva lasciare all'interno del film la propria firma e sentiva il bisogno di infrangere le regole e di creare qualcosa di anticonformista, Suzuki cercava semplicemente qualcosa di nuovo, qualcosa che non fosse noioso e che gli permettesse di mostrare al mondo la propria abilità di regista (non così facile quando ci si occupa, come lui, di film di serie B).

Fu un regista ancora diverso da Fukasaku Kinji. Nonostante i loro stili cinematografici fossero stati entrambi profondamente segnati dai cruenti eventi vissuti negli anni della guerra e sebbene entrambi facessero grande uso di violenza e sangue, la trasposizione che ne fecero nelle loro opere è essenzialmente differente. Fukasaku voleva denunciare attraverso i suoi film i cambiamenti economici, sociali e morali che il paese stava attraversando, mentre il fascino di Suzuki per la morte e la sofferenza, alle quali guardò sempre con

---

[8] 台本そっくりそのまま、一行変えずにとるということはほとんどなかった。(*daihon sokkuri sono mama, ichigyō kaezuni toru to iu koto wa hotondo nakatta*). A retrospective of the work of Suzuki Seijun, *An Interview with Suzuki Seijun: Director of Tōkyō Drifter,* Japan Foundation and Filmforum, Los Angeles, Nuart Theater, March 1997.

[9] Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B. Tauris & Co Ltd, 2005, p. 23-24 e David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, p. 147.

occhi unici, lo portò ad avere un approccio molto particolare nei loro confronti. Quando il regista parla della guerra lo fa come se ricordasse qualcosa di buffo e divertente e la descrive come profondamente ironica e surreale. Il suo "interesse" per il genere *yakuza* nacque proprio dall'utilizzo che di esso il regista poteva fare. Era il genere che più di tutti si adattava alle sue esigenze. Il mondo dei gangster, per definizione un mondo di violenza, era il mezzo ideale per raccontare la morte in modo innovativo grazie ai diversi spunti che forniva.

> "It's not really the genre I'm interested in, but the character of the yakuza or a killer. They wander between life and death. As a character they are more interesting than normal people. They live very near death, so we can describe how they die, where they die, and when they die. You have a wider range of possibilities than you otherwise would if you were depicting a normal person."[10]

Tuttavia non si poteva certo creare qualcosa di unico in un genere ormai così ampliamente codificato e ritualizzato. L'ortodossia e le ferree regole imposte dalle case cinematografiche lasciavano poco spazio alla fantasia dei registi e non favorivano la produzione di opere innovative. Probabilmente la maggior parte dei *ninkyō eiga* (e dei successivi *jitsuroku eiga*) agli occhi di uno spettatore inesperto si confonde e si perde in una massa apparentemente indistinguibile. Forse per questo Joseph L. Anderson e Donald Richie, nel libro *Il cinema giapponese*, affermano un po' crudelmente che "fra i diversi generi del cinema nipponico è il film gangster quello che ha prodotto un minor numero di opere di valore, accontentandosi di fiacche imitazioni degli originali francesi o americani."[11] Bisogna innanzitutto chiarire che, come afferma Paul Schrader nel saggio "Yakuza-Eiga: A Primer"[12], lo *yakuza eiga* giapponese si differenzia sotto una

[10] Tom Mes, "Suzuki Seijun", *Midnight Eye interviews*, October 11, 2011.
[11] Joseph L. Anderson e Donald Richie, *The Japanese Film: Art and Industry (Expanded Edition)*, Princeton University, 1983.
[12] "The *yakuza-eiga* bears little resemblance to its American or European counterparts. The rules formulated by Robert Warshow for the seminal American gangster films do not apply to the Japanese gangster film; neither do the more recent definitions of the American and French *film noir*. The *yakuza* film does not reflect the dilemma of social mobility seen in the Thirties gangster films, nor does it reflect the despair of the postwar *film noir*. The Japanese gangster film aims for a higher purpose than its Western counterparts: it seeks to codify a positive, workable morality. In American terms, it is more like a Western than a gangster film. Like the Western, the *yakuza-eiga* chooses timelessness over relevance, myth over

moltitudine di aspetti dalle controparti Occidentali. Tuttavia è anche vero che, prima (e anche dopo) la comparsa di Suzuki, le case cinematografiche e i registi stessi facevano fatica ad abbandonare un genere ormai proficuo e confortevole. Suzuki fu uno dei primi ad accorgersi che bisognava abbandonare la monotonia e la ripetizione. L'unico modo per sfruttare al massimo le infinite possibilità offerte dallo *yakuza eiga* era scardinare ogni suo principio, l'alternativa era uscire dagli schemi, rompere l'ortodossia e inventare modi nuovi per stupire e intrattenere il pubblico. Ecco che tutti i rituali, i codici, i cliché dei *ninkyō eiga* nei suoi film perdono di valore e vengono sconsacrati. Il pathos e la sacralità lasciano il posto all'ironia, al sarcasmo e alla teatralità che rendono i classici e apparentemente intramontabili stereotipi del cinema cavalleresco esagerati e grotteschi. Per la prima volta la struttura di genere del *ninkyō eiga* viene completamente decostruita non per assumere toni di protesta sociale o per dimostrare l'anacronismo di un modo ormai scomparso, ma per il puro e semplice diletto del regista (e dello spettatore).

A pagare le spese della rivoluzione stilistica fu specialmente il ruolo della violenza. Joseph L. Anderson e Donald Richie affermano che "oltre alle sue scarse qualità, quello che distingue il film gangster giapponese è l'accento posto sulla violenza e sul sadismo. Scene analoghe appaiono in film prodotti in altri paesi, ma di solito sono in qualche modo richieste dall'intreccio. Nei film gangster giapponesi, invece, la violenza viene disseminata senza ragioni particolari, al solo scopo di soddisfare le aspirazioni di un pubblico alla perenne ricerca del brivido. Forse per questa ragione, i pochi film rispettabili emersi da una massa di filmacci di nessun conto, non sono affatto rappresentativi del genere." [13] Certamente nello *yakuza eiga* una larga parte della storia e dell'intreccio è occupata da sangue e morte, tuttavia non si può certo pretendere che temi manchino *in toto* o vengano trascurati e tralasciati, trattandosi comunque di un

realism; it seeks not social commentary, but moral truth. Although the average *yakuza* film is technically inferior to an American or European gangster film, it has achieved a nobility denied its counterparts – a nobility normally reserved for the Western." Paul Schrader, "Yakuza Eiga: A Primer", in *Film Comment* pp. 7-17, January-February 1974, p.10.

[13] Joseph L. Anderson e Donald Richie, *The Japanese Film: Art and Industry (Expanded Edition)*, Princeton University, 1983.

genere già violento di per sé. Inoltre, per quanto riguarda i *ninkyō eiga*, la violenza non era mai gratuita, il suo fine ultimo era quello di riportare l'ordine morale e sociale che lo *oyabun* antagonista aveva distrutto con le sue macchinazioni e i suoi inganni. Tutto ciò rispecchiava i desideri del pubblico giapponese, in cerca di ordine e stabilità. Nonostante in un primo momento potesse apparire ingiustificata e finalizzata ad intrattenere un pubblico in cerca di emozioni forti, se si scava più a fondo si comprende subito che era in realtà una valvola di sfogo e un mezzo per scaricare le frustrazioni di una vita monotona, per canalizzare le insicurezze e le incertezze del tempo e per cercare di comprendere le logiche dei mutamenti radicali che scuotevano il paese. Anche nei *jitsuroku* di Fukasaku Kinji la violenza non è senza scopo, è anzi finalizzata a trasmettere il caos e la confusione degli anni subito successivi alla Seconda Guerra Mondiale e a rafforzare l'impatto della contrapposizione tra le "menzogne" raccontate nei film cavallereschi e la "verità" documentata dai film di Fukasaku. Infine, nelle opere di Kitano Takeshi, servirà a sottolineare la frustrazione e lo sfinimento del protagonista che, nel suo cinismo e nichilismo, può contare solo in essa per sentirsi vivo. Perciò, quando affermano che "la violenza viene disseminata senza ragioni particolari", Anderson e Richie, hanno forse in mente i film di Suzuki Seijun, che descrivono un mondo completamente diverso dove la brutalità e la violenza dei personaggi non ha un senso, non ha uno scopo e non è guidata dalla sincerità e dall'onore propri dei vecchi *yakuza* o dalla rabbia dei protagonisti dei *jitsuroku eiga*. Il sadismo manca di uno scopo preciso e segue la "logica" del nonsense. L'eroe si fa strada guidato dalla forza bruta e dalla follia, la violenza può essere purificata solo attraverso la meraviglia, la bellezza e l'estetica dell'immagine, così come la tragicità della vita viene purificata attraverso l'umorismo. La violenza, unita all'utilizzo di colori accesi e innaturali, di inquadrature teatrali e azzardate e di peculiari giochi di luce, rende i film di Suzuki surreali e (almeno secondo i produttori della Nikkatsu) incomprensibili (*amari wakaranai*) e poco redditizi (*mōkaranai*). Nonostante le incessanti critiche ricevute da produttori e registi il regista continua il suo percorso, che inizia con il

film *Yajū no seishun* (il regista stesso lo definisce il suo primo "signature film"[14]) e si conclude con *Koroshi no rakuin*, per il quale fu licenziato dalla Nikkatsu.

Yajū no seishun è incentrato sulle vicende di Joji "Jo" Mizuno (Shishido Jō), un ex poliziotto determinato a riscattare la memoria del suo compagno e amico Takeshita e a smascherare il complotto celato dietro il suo apparente doppio suicidio con una prostituta. Per farlo deve spacciarsi per un violento e pericoloso criminale, che non risponde se non a sé stesso e che confida unicamente nella sua forza bruta. Una volta infiltratosi nel Clan Nomoto, all'interno del quale presumibilmente si cela l'assassino che sta cercando, fa di tutto per provocare una guerra tra la gang di Nomoto e il Clan Sanko, in modo da indebolire il nemico e venire a capo della verità. Deve destreggiarsi tra inganni e difficoltà, è costretto a uccidere, mentire e picchiare, causando involontariamente anche la morte dell'amico Takechi. Le sue ricerche tuttavia lo conducono a una terribile verità: ad ingannare e uccidere l'amico e la prostituta è stata Kumiko, moglie di Takeshita e sorella minore di Nomoto. Takeshita aveva scoperto la vera identità della donna ed era venuto a sapere che lo aveva sposato unicamente con lo scopo di spiare le azioni della polizia. Nomoto e suo fratello Hideo avevano solamente aiutato la donna a spostare i due cadaveri per inscenare un suicidio d'amore e non erano direttamente coinvolti con l'omicidio. Sconvolto dalla verità Jo telefona a un amico detective per raccontare la verità. Nell'ultima scena si sente la voce registrata di Hideo che confessa e racconta tutta la storia.

La trama non propone niente di nuovo, ma per la prima volta compare il suo sperimentalismo, soprattutto per quanto riguarda i colori. Il film si apre con una sequenza in bianco e nero, nella quale spicca solamente il rosso di un fiore poggiato su un tavolino. Lo stesso fiore rosso compare nell'ultimo frame, sempre girato in bianco e nero, come a creare un moto circolare all'interno del film. Suzuki firma con il suo colorato surrealismo anche un'altra scena, che si svolge all'interno di un bar di prostitute (*kyabakura*). Jo riesce ad attirare l'attenzione del Clan Nomoto e viene convocato per essere interrogato dal vice boss. In un silenzio totale e quasi irreale si vedono due membri del clan parlare con il

[14] Chris D., *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B. Tauris & Co Ltd, 2005, p. 23-24 e David E. Caplan e Alec Dubro, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25° Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012, p. 146.

protagonista e poi condurlo all'interno di una stanza insonorizzata. Mentre i tre si allontanano dal tavolo di prostitute, le luci si abbassano improvvisamente e una ballerina nuda, coronata di piume rosa e con in mano due enormi ventagli altrettanto stravaganti, si alza e inizia a volteggiare cimentandosi in pochi secondi di lenta danza. Shishido Jō, con le sue guance paffute, la veloce parlantina e la sveltezza con cui sfodera la pistola per puntarla contro i nemici, sembra più un personaggio uscito da un fumetto o da un cartone animato che un pericoloso poliziotto infiltratosi in ben due spietati clan *yakuza*. Mescolando l'azione alla comicità Suzuki sfida e si prende gioco dei produttori che, alla fine delle riprese, criticarono il film come noioso e poco interessante. Il regista decise così di consultarsi con la nascente star Shishido Jō per trovare una soluzione. I due escogitarono la brillante scena tragicomica che vede Jō pendere da un lampadario e dondolarsi avanti e indietro per arrivare alla pistola.

Nello stesso anno il regista produce *Irezumi ichidai*, un altro film sperimentale che, come *Yajū no Seishun*, lascia trapelare il suo "striking, outlandish, and icreasingly surreal visual sense"[15]. La storia è ambientata nel primo anno del periodo Shōwa (1926-1989) e segue le vicende di due fratelli della famiglia Owada. Per salvare il fratello maggiore Tetsu, tradito dal suo *oyabun* e attaccato dai suoi stessi compagni, Kenji si trova costretto a uccidere un uomo per la prima volta. Sconvolto, vorrebbe abbandonare la scuola di disegno e costituirsi, ma Tetsu lo convince a scappare con lui in Manchuria in cerca di una nuova vita. Dopo aver perso tutti i loro soldi a causa di un truffatore vengono assunti nel cantiere della famiglia Yamashita grazie all'aiuto di Midori, sorella della moglie del proprietario. Midori si innamora subito di Testu, mentre Kenji prova un amore platonico per la moglie del capo. Proprio il suo incontrollabile amore nei confronti della donna lo porterà alla morte per mano degli uomini del Clan Kanba, che cerca di impossessarsi del cantiere. Tra le lacrime Tetsu convince gli uomini del cantiere a restare indietro e a lasciarlo partire da solo, affermando che la famiglia Yamashita non è un clan *yakuza* ma un gruppo di lavoratori onesti che non dovrebbero immischiarsi nei loschi affari della mafia (tipico cliché dei *ninkyō eiga*), poi di colpo esplode l'oscurità. Testu marcia verso la casa del nemico e, in un

[15] John Berra, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010, p.268.

climax finale di colore e sangue, ottiene vendetta. Come ogni eroe che si rospetti l'unico finale per lui possibile è essere condotto in prigione sotto lo sguardo di Midori, che promette di aspettarlo per sempre.

La trama di *Irezumi ichidai* segue in quasi ogni particolare la formula del *ninkyō eiga* di cui abbiamo parlato in abbondanza: Un protagonista forte e imperturbabile, un personaggio impulsivo pronto a tutto per vedere la sua amata, la lotta tra clan, un amore destinato a non essere consumato, la marcia solitaria dell'eroe, la rivelazione del tatuaggio, il climax finale, l'arresto del protagonista e l'addio all'amata. Un dettaglio che rompe con la tradizione è il rapporto tra Tetsu e il suo *oyabun*, in realtà liquidato nelle sole scene iniziali del film e trattato (volutamente) in maniera alquanto superficiale. Lo spettatore viene subito gettato in mezzo all'azione, senza capire bene cosa sia successo in precedenza e quale sia il motivo del tradimento. Tutto quello che si sa è che il boss Owada lo ha tradito, spingendolo a uccidere per lui per poi tentare di ucciderlo a sua volta. Uno sviluppo di trama simile non si può definire convenzionale per gli anni in cui il film è stato girato e prodotto. Tuttavia ciò che colpisce maggiormente lo spettatore è la combinazione di commedia e tragedia, thriller e melodramma. Il personaggio di Kenji, nella sua bambinesca ingenuità e infantile egoismo, si stacca nettamente dalla fermezza e maturità del fratello. Il trasporto e l'entusiasmo con cui agisce e parla sarebbero perfetti per un'opera teatrale, mentre altre scene (quando i lavoratori scoprono i suoi disegni di nudo e si impersonano belle donne, avvicinano il film a uno spezzato comico. Nonostante piccole stranezze (come le lucide scarpe rosse che a tratti attirano lo sguardo dello spettatore), unite a una inusuale (almeno nei classici *ninkyō eiga*) attenzione alla psicologia e alle vicende dei personaggi, il film procede lentamente seguendo la formula del genere cavalleresco. Suzuki riserva tutta la sorpresa per il finale, che con le sue luci, ombre, azzardate inquadrature e con i suoi colori letteralmente esplode. Dopo la morte di Kenji il film si tinge all'improvviso di colori più cupi. Una scia di luce rosso sangue tinge la strada e un tuono risuona nel cielo, anch'esso di colore rosso sangue. Fasci luminosi si concentrano su pochi ma fondamentali elementi lasciando tutto il resto nell'ombra, i personaggi si muovono in un buio quasi totale e sotto un cielo vermiglio e

burrascoso. Le case e le vie sembrano a tratti scomparire, ingoiate da una densa oscurità, le figure degli attori aleggiano nel buio come fantasmi. Un unico *flashlight* inquadra il protagonista mentre rivela la sua veste bianca e marcia verso la casa del boss Kanbe, dove il capo del cantiere è tenuto prigioniero insieme alla moglie. La luce dei lampi e il rombo dei tuoni accompagnano il suo arrivo, si fa strada nelle stanze del nemico aprendo uno dopo l'altro gli *shōji* azzurri e gialli che le dividono. Un bagliore rosso esplode ad ogni colpo della sua pistola, mentre con l'agilità di una volpe bianca (è conosciuto infatti come "Tetsu, la volpe bianca") stermina i suoi nemici. Le inquadrature si fanno sempre più estreme, come se i personaggi venissero ripresi dal basso e il pavimento fosse un'enorme vetro. Il rosso del cielo si trasforma in un blu spettrale mentre Testu e Kanbe combattono. Una volta compiuta vendetta la scena si sposta in riva al mare. Tetsu viene condotto in prigione sotto lo sguardo impotente di Midori e lascia dietro di sé una scia di colorante carte *hanafuda*, simbolo della sua decisione di abbandonare la vita da *yakuza*, che risaltano come gocce di sangue sul candido chiarore della sabbia.

I particolari giochi di luci e ombre, gli *spotlight* e gli sfondi monocromatici non servono a rendere la disperazione dei protagonisti, non sono espedienti per sottolineare la loro sofferenza, devono semplicemente focalizzare l'attenzione dello spettatore, portare il suo sguardo verso determinati elementi della scena e farlo meravigliare. Le scelte stilistiche di Suzuki non racchiudono significati o motivi nascosti, sono finalizzate solamente alla sorpresa e al divertimento del pubblico. A chi gli chiedeva quale fosse il motivo celato dietro determinate scelte, così apertamente anarchiche e particolari, rispondeva che un vero e proprio motivo non c'era. Non condivideva il punto di vista di chi sosteneva che il cinema dovesse per forza essere umanistico (*ningensei*) o sociale (*shakaisei o motsu*) o che dovesse racchiudere un significato più profondo. Il suo unico scopo era rendere il film interessante (*omoshiroku suru*)[16], ecco perché si impegnava a trovare ogni volta dei nuovi trucchi ed espedienti (*kufū*) per raggiungerlo. Il percorso di Suzuki era iniziato già in *Kantō mushuku* e *Yajū no seishun*, ma il suo

[16] A retrospective of the work of Suzuki Seijun, *An Interview with Suzuki Seijun: Director of Tōkyō Drifter,* Japan Foundation and Filmforum, Los Angeles, Nuart Theater, March 1997.

estro creativo e la sua vena ribelle esploderanno in due dei suoi ultimi film alla Nikkatsu, *Tōkyō nagaremono* e *Koroshi no rakuin*, che saranno il punto di arrivo del suo percorso.

Tōkyō nagaremono, come *Irezumi ichidai*, ha come sfondo il *ninkyō eiga* e ancora una volta il film di per sé non sembra essere molto diverso da altri rappresentativi del genere. Il giovane *kobun* Tetsu è guidato da una cieca e sconfinata fedeltà per il suo ex-boss Kurata, lealtà che potrebbe essere quasi scambiata per amore (Tetsu rifiuta categoricamente di trovarsi una donna e confessa che stare al fianco del suo *oyabun* è tutto ciò che desidera). Anche quando Kurata decide di diventare un cittadino onesto e di "rigare dritto" (*ashi o arau*) Tetsu rimane al suo fianco, è fermamente convinto che proteggere o tradire l'ex-boss resta una scelta d'onore che spetta solamente a lui (*ore no jingi da*). Per il suo *oyabun* farebbe di tutto, anche farsi picchiare dagli scagnozzi del malvagio di turno, lo *yakuza* Otsuka, un losco individuo che indossa una giacca rossa e (anche all'interno) un immancabile paio di occhiali da sole. Otsuka vuole impadronirsi ad ogni costo dell'attività di Kurata, l'unico ad intralciare i suoi piani è Testu, che non si allontana mai da lui. All'antagonista non resta altra scelta che assoldare alcuni tra i migliori assassini del Giappone e sperare che riescano a sconfiggerlo. Per quanto abile, Tetsu preferisce allontanarsi da Tōkyō e rifugiarsi nel nord del Giappone in cerca di una vita tranquilla, lontana dalla mafia. Raggiunto anche lì dai killer di Otsuka è costretto a scappare di nuovo e finisce con il dover vagabondare (*nagareru*) senza tregua da clan a clan. Intanto a Tōkyō Otsuka corrompe Kurata e lo convince a liberarsi di Tetsu in cambio della restituzione della sua attività. Kurata vacilla per un solo istante, senza rimorsi passa dalla parte del nemico e invia anche lui dei sicari per uccidere il protagonista. Scoperto il tradimento del boss Tetsu torna a Tōkyō dove, in un *setting* di un bianco accecante che ricorda il palcoscenico di un teatro, affronta i vecchi e i nuovi nemici per avere in salvo la propria vita e la vita della donna che lo ama.

Andiamo prima di tutto ad analizzare le componenti del film che sono in linea con la formula dei *ninkyō eiga*. La storia è ambientata per la maggior parte a Tōkyō, una grande metropoli; uno *yakuza* spietato e un ex-yakuza dal

comportamento paterno si contendono una legittima attività, il protagonista è un eroe forte e onesto che combatte a suon di colpi di pistola al fianco del suo *oyabun* e che, con estrema testardaggine, rifiuta l'amore della donna. È un (ex-)*yakuza* all'antica (*mukashifū*) che si rifiuta di vivere sotto lo stesso tetto di un uomo ingrato che ha rifiutato il *giri*. Inoltre è un *nagaremono*, vagabondo costretto a chiedere ospitalità a una famiglia dopo l'altra per fuggire dai criminali che lo inseguono. Come da prassi il film si conclude con una battaglia nella quale l'eroe prevale sugli avversari, accoglie il suo destino di solitudine e se ne va lasciando indietro la sua "ammiratrice". Nonostante non sia più uno *yakuza* si fa carico del *giri* e rifiuta il *ninjō*, finita la battaglia i due si abbracciano, ma Tetsu si accorge che qualcosa non va: non può permettere alle emozioni di prendere il sopravvento. Scuotendo la testa le dice che un vagabondo come lui non ha bisogno di una donna (*nagaremono ni onna iraneenda*) e che non riuscirebbe mai a camminare al suo fianco (*onna to issho ja arukenainda*). Gli scontri hanno come sottofondo un'aria che il protagonista spesso fischietta tra uno sparo e l'altro[17], il cui testo ricorda la canzone del film *Meiji kyokyakuden: sandaime shumei* di Katō Tai, prodotto l'anno precedente: "*Dokode ikitemo nagaremono* / *Dousei sasurai hitorimi no* / *Asu ha doko yara kaze ni kike* / *Kawai ano ko no mune ni kike* / *Ah tokyo nagaremono.* / *Nagare hatenai tabi ni dete* / *Itsuka waseureta Tōkyō no* / *Naitekureru na yoru no ame* / *Otoko inochi ha akaku chiru* / *Ah tokyo nagaremono.* / *Kaze ha hitori de fuiteiru* / *Tsuki mo hitori tetteiru* / *Ore ha hitori de nagaremono* / *Asu no hakaba ha wakaranai* / *Ah tokyo nagaremono.* / *Yume ha iranai hana naraba* / *Hana ha chiroushi yume mochiru* / *Douse chiru nara otokobana* / *Koi mo sutetaze giri yue ni* / *Ah tokyo nagaremono.*"[18]

[17] Fukasaku, come omaggio a Suzuki, farà fischiettare al protagonista del film *Kyōkatsu koso waga jinsei* (1968) lo stesso motivetto. Cfr. John Berra, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010, p. 230.

[18] "Dove sarà adesso il vagabondo? / È destinato a vagare sempre da solo / Chiedi al vento dove andrà domani / Chiedilo al cuore di quella dolce ragazza / Oh, vagabondo di Tōkyō. / Non conosce fine il tuo viaggio / Per le strade di Tōkyō, ormai da tempo dimenticata / Non piangere per lui, pioggia della sera / La vita degli uomini si tinge di rosso e perisce / Oh, vagabondo di Tōkyō. / Il vento soffia solitario / E la luna splende solitaria nel cielo / Come loro io vago senza compagni / Senza sapere dove sarà domani la mia tomba / Oh, vagabondo di Tōkyō. / I fiori che non hanno bisogno di sogni / Appassiranno, e i sogni con loro / Se davvero devo morire, allora morirò da uomo / Ho gettato via l'amore in cambio dell'onore / Oh, vagabondo di Tōkyō."

Se Suzuki si fosse accontentato di una trama al passo con i tempi, ma infinitamente banale il film non sarebbe stato altro che un *ninkyō eiga* e il regista avrebbe fatto il suo dovere: accontentare i vertici della Nikkatsu e dare loro quello che volevano. Tuttavia avrebbe automaticamente rinunciato anche al successo, non sarebbe mai stato considerato un iconoclasta, un ribelle disposto a rompere (o per meglio dire ad ignorare) le regole e la grammatica (*bunpō*, come lui stesso la definisce[19]) del cinema. Il Giappone, dal canto suo, non sarebbe stato così fortunato da avere "such a colorful figure as Seijun Suzuki as one of its ambassadors."[20] Fortunatamente Suzuki non si è accontentato della banalità e ha reso *Tōkyō nagaremono* l'eccezione alla regola. *Tōkyō Nagaremono* preannuncia il pieno distacco dai *ninkyō eiga* e dalla loro visione nostalgica, romantica e idealizzata degli *yakuza* che si vedrà dieci anni più tardi in Fukasaku Kinji.

> "With influences that range from Pop Art to 1950s' Hollywood musicals, and from farce and absurdist comedy to Surrealism, Suzuki shows off his formalistic acrobatics in a film that is clearly meant to mock rather that celebrate the yakuza genre."[21]

Senza paura mina le certezze dello *yakuza eiga* mostrando la distruzione del sacro legame *oyabun/kobun*, corrompendo la classica figura dello *oyabun* onesto, mostrando che anche il personaggio per eccellenza simbolo di rettitudine e integrità, a causa della sua brama e cupidigia, si può trasformare il un criminale se corrotto con il denaro. Kurata, dopo aver lungamente celebrato le lodi del suo amato *kobun* ed essersi rifiutato di fargli in alcun modo del male, di fronte alla prospettiva di fare buoni affari con Otsuka si trasforma in un mostro senza cuore pronto a sbarazzarsi di chiunque intralci i suoi piani. Tuttavia si dimostra debole, non è pronto ad affrontare le conseguenze delle sue azioni e preferisce togliersi la vita piuttosto che affrontare la furia di Tetsu. La sua morte antieroica distrugge

[19] A retrospective of the work of Suzuki Seijun, *An Interview with Suzuki Seijun: Director of Tōkyō Drifter,* Japan Foundation and Filmforum, Los Angeles, Nuart Theater, March 1997.
[20] Tom Mes, Jasper Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, CA, Stone Bridge Press, 2005, p. 49 e Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film, A Concise History, with a Selective Guide to DVDS and Videos*, foreword by Paul Schrader, 2° ed, Kodansha International, 2005, p. 3.
[21] John Berra, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010, p. 282.

l'archetipo di *oyabun* che invece in quel tempo dominava la scena dei film cavallereschi.

Le sue "migliorie", come già detto, non furono solo tematiche, ma anche stilistiche. Due ragioni molto diverse, i budget minimi messi a disposizione dalle case cinematografiche (nel suo caso ulteriormente ridotti a causa dei tagli per i fondi dei suoi film) e il suo sperimentalismo gli fecero scegliere un approccio anticonformista anche nella fase di montaggio. Lo spettatore viene spesso confuso e disorientato dal frequente uso che Suzuki fa del taglio in asse (*jump-cut*), una tecnica nata con la Nouvelle Vauge francese che permette di spezzare due inquadrature in modo che tra loro non ci sia nessuna continuità temporale, "individual scenes chop into each other with the beginning and end points clearly marked out, giving a fragmentary feeling of narrative progression."[22] Il tempo dell'azione viene condensato e i personaggi vengono come teletrasportati da un luogo all'altro senza che lo spettatore veda compiersi l'atto dello spostamento, risultato che aumentava l'apparente incoerenza delle inquadrature e della trama.

Suzuki cercava di stupire il pubblico anche mescolando generi diversi, come la commedia e il thriller (come facevano anche Katō Tai e Ishii Teruo). La scena tragicomica che si svolge all'interno del Saloon Western del boss Umetani ne è un esempio. Tetsu viene coinvolto in una classica rissa da bar (di quelle che si vedono nei film Western Americani) dove volano insieme ai pungi anche sedie e bottiglie. Sballottato a destra e a sinistra da giapponesi e americani si diverte a colpire chiunque gli capiti a tiro mentre fugge dalle *avance* di una giovane e bionda ballerina e dalla pistola del sicario che gli sta alle costole.

Il film in generale non piacque alla Nikkatsu, che ebbe da ridire soprattutto sulla scena finale originariamente proposta dal regista. Inizialmente si svolgeva in uno stage completamente bianco, come il *cabaret*, con un grande albero tagliato, anch'esso bianco, pitturato di rosso solamente nella sua sezione. Nel cielo si stagliava un'enorme luna verde, sotto la quale Tetsu e il suo *aniki* Aizawa

[22] Tom Mes, Jasper Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, CA, Stone Bridge Press, 2005, p. 49 e Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film, A Concise History, with a Selective Guide to DVDS and Videos*, foreword by Paul Schrader, 2° ed, Kodansha International, 2005, pp. 7-8.

Kenji si sarebbero detti addio[23]. La Nikkatsu non approvò queste scelte stilistiche e chiese a Suzuki di modificare l'intera scena. Il risultato non fu meno criticato dell'originale, Suzuki si vide diminuire ancora di più il budget (già notevolmente ridotto) e ricevette opinioni negative dalla critica e dal pubblico.

Koroshi no rakuin era la sua ultima occasione per rimettersi in riga e assicurarsi una lunga carriera alla Nikkatsu, ma Suzuki dimostrò ancora una volta di non voler scendere a compromessi. La casa produttrice non aveva smesso di sperare che, con limitate risorse a disposizione e una carriera ormai precaria, il regista decidesse di tornare sulla retta via. Certamente la mancanza di fondi e di mezzi lo limitò notevolmente, ma anche senza risorse Suzuki riuscì a creare un film unico che ovviamente non piacque alla Nikkatsu. All'epoca fu considerato un vero e proprio fallimento e gli costò la carriera, solamente in seguito venne rivalutato dalla critica cinematografica e annoverato tra i capolavori del cinema d'avanguardia. Mentre *Kantō mushuku*, *Irezumi ichidai* e *Tōkyō nagaremono* erano parodie più o meno esplicite del genere cavalleresco, *Koroshi no rakuin* mirava alla destituzione del sottogenere *yakuza hitman* di cui la Nikkatsu principalmente si occupava. La storia segue le vicende di Hanada Goro, il terzo più letale killer di tutto il Giappone, ossessionato dall'odore del riso bollito. Contattato da un ex-sicario di nome Kasuga, caduto nell'alcolismo dopo aver fallito un incarico e impaziente di ritornare in servizio, acconsente ad assisterlo nella missione ricevuta dal boss Yabuhara: proteggere un cliente e farlo arrivare incolume a Nagano. Durante il tragitto il gruppo viene attaccato più volte da altri killer, che uccidono Kasuga, mentre Goro riesce a fuggire insieme al cliente e a condurlo incolume a destinazione. Rimasto solo sotto la pioggia viene portato in salvo da una donna misteriosa di nome Misako, che odia gli uomini e che desidera morire. Una volta a casa si riunisce alla moglie Mami e riprende il suo lavoro da killer uccidendo quattro persone su ordine di Yabuhara. Qualche tempo dopo riceve la visita inaspettata di Misako che lo obbliga a svolgere un lavoro per lei: assassinare uno straniero in meno di una frazione di secondo. Goro accetta la missione, convinto di poterla portare a termine. Tuttavia, proprio mentre sta

[23] A retrospective of the work of Suzuki Seijun, *An Interview with Suzuki Seijun: Director of Tōkyō Drifter,* Japan Foundation and Filmforum, Los Angeles, Nuart Theater, March 1997.

per sparare, una farfalla si posa sul mirino e gli fa mancare il bersaglio. Sia lui che Misako sanno che la sua carriera da killer è stata compromessa e che probabilmente altri assassini lo stanno già cercando per ucciderlo. Goro non sembra preoccupato né spaventato e, sicuro di sé, torna dalla moglie. Ma quando Mami tenta di ucciderlo e di dare fuoco alla loro abitazione il protagonista scopre che anche lei è coinvolta nell'intera faccenda. Sopravvissuto per miracolo viene ancora una volta salvato da Misako che lo porta a casa sua. In quel momento Goro capisce di essere innamorato della donna e prova a sedurla, ma Misako non cede e anzi minaccia più volte di ucciderlo con un ago e di metterlo in mostra sulle sue pareti insieme alla miriade di farfalle morte che le decorano. In conflitto tra l'attrazione che prova per lei e l'istinto che lo spinge a ucciderla, Goro entra in una sorta di stato confusionale e vaga nel buio della città sotto una fitta pioggia, con la mente piena di suoni e immagini di farfalle e uccelli. Successivamente scopre che Yabuhara lo ha utilizzato per coprire le tracce di uno scandalo sul commercio di diamanti e che adesso sta tentando di farlo fuori. Dopo aver costretto Mami a rivelargli tutta la verità la uccide poi, in preda alla disperazione e all'alcool, va da Misako. Trova però la casa vuota, c'è solamente un proiettore che mostra delle immagini dove la ragazza viene torturata. Per salvarla Goro segue gli ordini ricevuti e va ad affrontare gli altri sicari. Il protagonista riesce ad avere la meglio ma, proprio quando se ne sta andando felice di essere sopravvissuto, davanti a lui appare il "killer fantasma", il sicario Numero 1, che si rivela essere proprio il cliente da lui scortato all'inizio del film. Il killer ha avuto l'ordine di uccidere Goro, ma per il momento lo lascia andare. Il protagonista si rifugia nell'appartamento di Misako sperando di essere al sicuro, ma il sicario lo tiene sotto controllo e conosce ogni suo spostamento. Stanco fisicamente e psicologicamente di quell'assedio, costretto a restare sempre sveglio e ormai a corto di provviste, Goro è sull'orlo della follia. Alla fine il Fantasma si presenta inaspettatamente alla sua porta e gli propone di convivere per qualche giorno sotto determinate regole. Goro acconsente e i due iniziano a vivere insieme, fino a quando il killer Numero 1 scompare lasciando scritto al protagonista che lo scontro finale tra di loro avverrà due giorni dopo in una palestra e facendogli sapere che Misako è ancora viva. Goro riesce con fatica a sconfiggerlo e a

diventare il Numero 1, ma viene gravemente ferito. In preda all'euforia di essere diventato il migliore e al dolore delle ferite finisce con l'uccidere anche Misako per poi accasciarsi a terra morto.

All'inizio del film Goro appare come un uomo forte, imperturbabile e sicuro delle sue capacità, in poche parole non dissimile dai grandi eroi suoi contemporanei (Tachibana o Asajiro). Con l'avanzare della trama ci si accorge che è in realtà un uomo estremamente orgoglioso e arrogante, violento, aggressivo e volgare. La sua smania di onnipotenza e di grandezza lo porta sull'orlo della follia, il suo ghigno insolente di superiorità si trasforma in una risata disperata, nonostante riesca sempre in un modo o nell'altro a sopraffare i suoi avversari (grazie all'astuzia e alla forza fisica) alla fine viene psicologicamente sconfitto ridotto a una pallida ombra di sé. L'incontrollabile ossessione per la bella e misteriosa Misako, paragonabile solamente alla sua esagerata e a tratti disgustosa dipendenza dall'odore del riso bollito (che lo rende, secondo Suzuki, la quintessenza di un killer Giapponese e allo stesso tempo sfida la costante ricerca di tradizione dei *ninkyō eiga*) è l'unica sua debolezza. Quando la ragazza, circa a metà film, scompare dalle scene il protagonista perde l'ultimo briciolo di dignità che gli era rimasto. Goro la inseguirà fino all'ultimo, supplicandola nelle sue crisi di tornare da lui, per poi ucciderla in un momento di completa follia. Come afferma la moglie, Goro non è un uomo, ma una bestia (*kedamono*) dagli istinti incontrollabili e distruttivi. Non è capace di resistere all'attrazione che prova per Misako (*ninjō*) e non riesce a ucciderla pur sapendo che il codice degli assassini gli impone di farlo (*giri*). Sa di essere un sicario di talento e aspira ad avanzare sempre di più nella classifica, la sua brama di potere lo accecano e causano la sua stessa morte solitaria e infelice. Non resta più niente di nobile in quello che ora è il killer Numero 1 del Giappone, il suo destino è una morte tragica e disonorevole. Il film è incentrato sul tema della morte: il protagonista e gli altri personaggi sono quasi tutti *yakuza* e assassini, la protagonista è una donna oscura che desidera solamente morire, alla fine della vicenda nessuno sopravvive.

La tragicità della storia si mescola a un immancabile e stravagante umorismo che viene utilizzato da Suzuki per satirizzare le ferree regole del mondo *yakuza*

e del mondo delle case produttrici, per renderle obsolete e metterne in mostra. Quando il killer Numero 1 propone a Goro una bizzarra convivenza impone anche a entrambi delle strane e inutili regole, come quella di doversi tenere costantemente sottobraccio. I due così arrivano a dormire insieme, ad andare in bagno insieme, a uscire addirittura insieme tenendosi a braccetto come una coppia (persino il postino li guarda con sospetto). Gli apparentemente superflui sviluppi di trama arricchiscono il film e divertono lo spettatore, che coglie l'assurdità della situazione e ride dei personaggi.

Suzuki Seijun fu il primo ad aver osato attaccare la formula del *ninkyō eiga* e, a differenza di Fukasaku Kinji, non lo fece con la sicurezza di avere dalla sua parte un pubblico ormai stanco del genere e disposto a tutto pur di vedersi proporre qualcosa di innovativo. Suzuki operava nel pieno degli anni '60, in un periodo fiorente sia per i tradizionali film *yakuza* della Tōei (e per il glamour delle loro mature e fascinose star di mezza età) sia per gli avvincenti film *yakuza* della Nikkatsu (e per le loro giovani star). Eppure ebbe il coraggio di sovvertire le regole e di prendersi gioco dei gangster, pur trovandosi circondato da persone che, si modificare il genere cavalleresco, non ne volevano neppure sentir parlare.

Capitolo Quinto – Fukasaku Kinji

Nasce a Mito il 3 luglio 1930. Nel 1945, all'età di quindici anni, viene arruolato insieme alla sua classe come operaio in una fabbrica di armi e munizioni, che veniva regolarmente bombardata dagli americani. Il regista in un'intervista racconta come le sue esperienze di guerra abbiano contribuito al suo freddo distacco nei confronti della violenza.

> "During the raids, even though we were friends working together, the only thing we would be thinking of was self-preservation. We would try to get behind each other or beneath dead bodies to avoid the bombs.... I also had to clean up all the dead bodies.... I'm sure those experiences have influenced the way I look at violence."[1]

Finita la guerra decide, a causa della disastrosa situazione scolastica, di non riprendere gli studi e passa le sue giornate al cinema. I film giapponesi, prima di tutti i *jidaigeki*, erano stati bannati dall'Occupazione americana, per questo si appassiona al cinema straniero, soprattutto al neorealismo italiano. Decide così di iscriversi alla Nihon University di Tōkyō per studiare cinema, per poi trasferirsi al dipartimento di letteratura per studiare sceneggiatura. Si laurea nel 1953 e viene subito assunto come aiuto regista alla Tōei. Debutta nel 1961 con due featurette intitolate *Fūraibō tantei: akai tani no sangeki* e *Fūraibō tantei: Misaki o wataru kuroi kaze*. Nello stesso anno gira il film *Hakuchu no buraikan* e, l'anno seguente, dirige il suo primo film per la Tōei intitolato *Hokori takaki chōsen*, in cui compare il famoso attore di *ninkyō eiga* Tsuruta Kōji. I primi film a guadagnarsi il favore e i riconoscimenti della critica sono *Jakoman to Tetsu* (1964) e *Ookami to buta to ningen* (1964) con Takakura Ken. *Ookami to buta to ningen* ottiene un grandissimo successo nonostante sia uno *yakuza eiga* molto diverso dagli altri. I toni scuri, grotteschi, brutali e amorali lo rendono più simile ai futuri *jitsuroku eiga* (che lo stesso Fukasaku produrrà dieci anni più tardi) piuttosto che agli eleganti e raffinati *ninkyō eiga*. Negli anni successivi dirige altri film che si distinguono per le loro trame a metà tra *ninkyō eiga* e *jitsuroku eiga*, tra i quali ricordiamo

[1] Elaine Woo, "Kinji Fukasaku, 72; Japanese Director of Edgy, Violent Films", *Los Angeles Times*, January 27, 2003 (http://articles.latimes.com/2003/jan/27/local/me-fukasaku27).

Kaisanshiki (1967), *Bakuto kaisanshiki* (1968) e *Nihon Bōryokudan: Kumichō* (1969). Nel 1970 gira un altro *yakuza eiga* intitolato *Chizome no Daimon*. Viene poi reclutato come regista per la parte giapponese di *Tora! Tora! Tora!* (1970), secondo film, dopo *Gamma daisan go: Uchu dai sakusen* (1968), a essere diretto in co-produzione tra Giappone e America. Quest'ultimo, insieme a *Kurotokage* (1968) e *Kurobara no yakata* (1969), viene diretto per la casa cinematografica Shōchiku. Nel 1971 produce l'ultimo film con Tsuruta Kōji, *Bakuto gaijin butai*, e nel 1972 il film *Gunki hatameku moto ni*, che il regista dirige dopo aver comprato lui stesso i diritti per adattarlo[2]. Sempre del 1972 è il film *Gendai yakuza: hitokiri yota*, sesto e ultimo della serie *Gendai yakuza* (1969 – 1972)[3] prodotta dalla Tōei, che riscuote grande successo non solo per i suoi toni crudi e realistici, ma anche per il ruolo che ricopre l'attrice Nagisa Mayumi. Raramente un personaggio femminile è così attivo e fondamentale per lo sviluppo della storia[4]. Dopo il successo ottenuto con *Gendai yakuza: hitokiri yota*, nel 1973 il produttore della Toei Shundō Kōji lo sceglie come regista per la serie *Jinginaki tatakai*. Dal 1973 al 1976 Fukasaku Kinji dirige i primi sette sequel: *Jinginaki tatakai: Hiroshima shitō hen* (1973), *Jinginaki tatakai: dairi sensō* (1973), *Jinginaki tatakai: chōjō sakusen* (1974), *Jinginaki tatakai: kanketsu hen* (1974), *Shin jinginaki tatakai* (1974), *Shin jinginaki tatakai: kumichō no kubi* (1975) e *Shin jinginaki tatakai: kumichō saigo no hi* (1976)[5]. Dopo la produzione di *Jingi no Hakaba* (1975), *Kenkei tai soshiki bōryoku* (1975), *Yakuza no hakaba: kuchinashi no hana* (1976) e *Hokuriku dairi sensō* (1977), Fukasaku si ritira dal genere *yakuza* per dedicarsi al genere storico e fantascientifico. Anche qui raggiunge alte vette di popolarità, soprattutto con i film *Kamata kōshinkyoku* (1982), *Omocha* (1999) e *Battle Royale* (2000). Muore nel 2003 di cancro durante la produzione di *Battle Royale II: chinkonka* che viene completata dal figlio Fukasaku Kenta.

[2] Il film viene acclamato dalla critica e selezionato per la nomination a "miglior film in lingua straniera" durante i Premi Oscar 1973. Tuttavia la sua nomination non viene accettata.
[3] La prima serie nella quale Sugawara Bunta ricopre il ruolo di attore protagonista.
[4] Fino a quel momento le attrici femminili di *yakuza eiga* erano state relegate a ruoli passivi e secondari (prostitute, geisha, amanti, mogli) e raramente avevano preso parte e contribuito alla battaglia solitaria dei loro uomini. Le uniche eccezioni sono la serie *Hibotan Bakuto* con Junko Fuji della Tōei, la serie *Onna Tobakushi* con Kyoko Enami della Daiei e i film del regista Ishii Teruo.
[5] Il nono e ultimo film della serie viene diretto da Eiichi Kudo con il titolo di *Sonogono jinginaki tatakai* (1979).

Yamane Sadao, durante un intervista[6], racconta alcuni episodi curiosi sulla carriera di Fukasaku. Il primo riguarda la sua passione per il cinema, soprattutto per l'azione in sé di riprendere e fissare le storie sulla pellicola di una macchina da presa. Il regista adorava così tanto stare sul campo (*genba*) da continuare a filmare insieme alla sua troupe fino a notte fonda, spesso fino alle cinque o sei di mattina, per poi riprendere un paio di ore dopo. Da qui deriva il soprannome dato a lui e al suo gruppo dai colleghi, che li chiamavano *shinya sagyōgumi* (il gruppo che lavora fino a notte fonda)[7]. Il secondo episodio riguarda la sua puntigliezza ed esigenza, che lo rendevano quasi fastidioso (*urusai*). Yamane lo paragona al suo collega contemporaneo Katō Tai, che operava a Kyōto mentre Fukasaku si trovava nello studio di Tōkyō, e dice che entrambi erano così terribili, meticolosi e spaventosi durante la produzione dei loro film che, letteralmente, "anche i demoni li evitavano"[8].

Come abbiamo già sottolineato, si devono a Fukasaku Kinji due grandi innovazioni. La prima fu la creazione della figura di un antieroe, parallelamente opposto ai guerrieri dei *ninkyō eiga*, la seconda e più importante fu la creazione del *jitsuroku eiga*, sottogenere dello *yakuza eiga*, che si distingue per i suoi toni violenti e documentaristici. La storia è accompagnata, in alcune parti, da una voce narrante come se si trattasse appunto di un documentario storico o giornalistico. Vengono inserite diverse testate giornalistiche o foto, per rendere più realistico il racconto. Sono inoltre presenti diversi fermi immagine, soprattutto quando un personaggio viene ucciso, accompagnati da scritte che ne rivelano il nome, la data di morte e, a volte, il nome dell'incidente che li ha portati al decesso. Spesso il regista usa la *hand held camera*, ispirandosi alle newsreel (brevi

[6] Cfr. Yamane Sadao, "Kantoku: Remembering the Director", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

[7] Per capire appieno il soprannome bisogna conoscere i *kanji* che lo compongono. In giapponese viene scritto 深夜作業組み (*shinya sagyōgumi*), ed è formato dagli stessi *kanji* che compongono il cognome del regista, in giapponese 深作 (Fukasaku), che letteralmente vuol dire "lavorare fino in fondo". Cfr. Yamane Sadao, "Kantoku: Remembering the Director", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

[8] In giapponese 鬼も避けて通る (*oni mo sakete tooru*). Cfr. Yamane Sadao, "Kantoku: Remembering the Director", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

documentari che venivano mostrati nei cinema) soprattutto quelle riguardanti le rivolte studentesche. In un'intervista contenuta nel libro *Tōkyō Scope: The Japanese Cult Film Companion* di Patrick Macias, il regista afferma:

> "One problem I had was the fact that the movies Toei made before were mostly just period pieces and costume plays. They had reached a dead end and people wanted to see something new. That's how the yakuza films originally came to be made. But Toei was still making them in the style of the old period pieces. The stars were still carrying on the image of the stereotypical Japanese hero from before the war. Even if they were yakuza, they were never bad guys and there was no concept at all of the antihero. I wanted to make yakuza movies that had a sense of reality. I wanted to make them youthful and violent, but this was in direct conflicts with the old methods. I wanted to replace the old techniques with a new kind of film, where I could overlay my own experiences of living in postwar Japan. From growing up in that era, I was attracted to characters who had nothing but their strength, and violence, to believe in."[9]

Fukasaku non fu il primo regista ad accorgersi che il *ninkyō eiga* era ormai stato superato, che non poteva più essere il simbolo della lotta tra un Giappone antico, vero e puro e l'invasione del consumismo e dell'utilitarismo stranieri poiché, dopo la guerra, del Giappone era rimasta solamente l'ombra. Non fu nemmeno il primo a ribellarsi, attraverso i suoi film, a un'immagine anacronistica e benevola degli *yakuza*. Prima di lui Suzuki Seijun, con il suo peculiare umorismo e la sua comicità, aveva sferrato un duro colpo ai film cavallereschi. Mentre Suzuki aveva fatto tremare le fondamenta del genere, Fukasaku fece crollare l'intero palcoscenico. È ormai universalmente considerato il "padre" del sottogenere documentaristico ultra-violento e, grazie a lui, lo *yakuza eiga* acquistò nuova forza e vigore.

Ciò che dei *jitsuroku eiga* di Fukasaku Kinji salta subito all'occhio sono l'estrema violenza e la rabbia esplosiva. Prima ancora di *Jinginaki tatakai* il

[9] Patrick Macias, *Tōkyō Scope – The Japanese Cult Film Companion*, San Francisco, Cadence Books, 2001.

regista aveva attirato su di sé le attenzioni dei produttori e del pubblico con il film *Gendai yakuza: hitokiri yota*, che segna l'inizio della fondamentale collaborazione tra Fukasaku e l'attore Sugawara Bunta. Il regista, negli anni '60, aveva provato a lavorare con Takakura e Tsuruta, le grandi star di *yakuza eiga*, ma sembra che nessuno dei due fosse disposto a rinunciare all'immagine costruita così duramente durante quasi un decennio di *ninkyō eiga*. Entrambi avevano affidato le loro carriere e la loro fama al genere cavalleresco e non erano disposti a distruggere l'idea che il pubblico aveva di loro. Nell'intervista *Translating Fukasaku*[10], Linda Hoagliund[11] parla della difficoltà che Fukasaku incontrò nel trovare un attore che fosse disposto a mettersi in gioco, a lottare, arrabbiarsi, scomporsi, rendersi ridicolo, a mostrare sullo schermo la passione e la rabbia che ribollivano nel suo animo e nella società. Linda Hoagliund, citando Fukasaku, afferma che Tsuruta e Takakura "were so interested in looking good that they would just never roll around on the floor and get pissed off" e continua, sempre citando il regista, "I needed an actor who would be as angry and furious as I was at the world, and that's when I stumbled onto Sugawara Bunta, there's nothing more appealing and attractive than a hungry actor who wants to be a star". Secondo la produttrice, la loro sinergia fu la chiave del loro successo, poiché entrambi avevano provato la rabbia e la disperazione del dopoguerra.

Proprio la rabbia è il tema principale di *Gendai yakuza: hitokiri yota*, l'ultimo della serie *Gendai yakuza*. Racconta la storia, narrata in prima persona, di Okita Isamu (Sugawara Bunta), un giovane teppista di strada (*chinpira*), un antieroe che combatte contro tutto e tutti. Okita, insieme alla sua gang di delinquenti (*gurentai*, letteralmente "persone deviate"), passa le giornate a vagabondare per le strade in cerca di risse e di opportunità nel mercato nero di Tōkyō. La sua gang riesce a conquistarsi una certa fama e ad attirare le attenzioni del Clan Takigawa, che impone loro di cedergli una quota degli incassi. Okita non è disposto a sottomettersi e attacca il clan, finendo in prigione. Una volta fuori viene contattato da Kizaki, uno *yakuza* espulso dal proprio clan, che gli propone di riunire alcuni *chinpira* e *gurentai* della zona e di mettere su un loro *nawabari*, una loro gang. Il

[10] Linda Hoagliund, "Translating Fukasaku", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.
[11] Produttrice e traduttrice, si occupò della creazione dei sottotitoli in inglese per la serie *Jinginaki tatakai*.

gruppo si scontra numerose volte con il Clan Takigawa fino a quando Okita, nonostante gli avvertimenti del boss Yano (Andō Noboru), non riesce a uccidere Takigawa, causando così la morte di un suo compagno e lo scioglimento della gang. Nonostante le intercessioni di Yano e lo *yubitsume* di Okita, la gang di Tanigawa lo attacca. Kimiyo (Nagisa Mayumi), una ragazza che in passato era stata violentata e venduta proprio da Okita e che, nel rivederlo, si era innamorata di lui, si lancia in suo soccorso, ma viene pugnalata a morte. A quel punto la rabbia e la violenza di Okita esplodono e il protagonista reagisce, solamente per essere ucciso davanti allo sguardo impotente di Yano.

Sugawara si rivela subito una giovane promessa dell'appena nato *jitsuroku eiga* e la lunga esperienza dell'attore ed ex-*yakuza* Andō Noboru, con il suo sguardo gelido e tagliente, rende la storia ancora più credibile. Il successo di *Gendai yakuza* non può essere certo paragonato a quello di *Jinginaki tatakai*, ma il film riesce a conquistarsi subito il favore del pubblico.

> "By the time Fukasaku unlashed his 1972 film *Street Mobster*, starring Bunta Sugawara, the yakuza genre had grown flabby and self-satisfied. It needed a creative transfusion if it wanted to make it through the next few years, as audiences (primarily young males) had grown tired of the old-fashioned morality tales of stoic criminals fighting for the weak against the corrupt strong. The *ninkyo* films no longer reflected the turbolent times of the late-1960s/early-1970s. But *Street Mobster*, and more importantly the five-film series *Battles without Honor and Humanity*, did reflect the chaos and uncertainty of the times. Gone were the clean-cut and morally-certain assassins that had drawn in audiences a generation before. Now the culturally-subversive sensations of violence, rape and nihilism lured audiences into the cinema, and Fukasaku was the reigning lord of cinematic misrule."[12]

[12] John Berra, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010, pp. 268-269.

Di particolare interesse è il ruolo svolto da Kimiyo, la fidanzata di Okita. Grazie alle opere di registi quali Katō Tai e Ishii Teruo, le donne poterono ricoprire ruoli di maggiore importanza all'interno del genere *yakuza*. Ricordiamo in particolare Yano Ryuko e Tachibana Akemi, la protagonista del film *Kaidan nobori ryū* diretto da Ishii. Entrambe hanno caratteri forti e, nonostante siano sole in una gang di uomini, sono rispettate e temute da tutti proprio perché, in qualche modo, sono uomini anch'esse. A parte queste eccezioni, nello *yakuza eiga* raramente i personaggi femminili hanno caratteri forti e, ancora più raramente, commettono qualche azione malvagia o avventata. Secondo Fukasaku "characters like Junko Fuji in *Red Peony Gambler* are not necessarily more complex because they are strong characters. In some ways they are one-dimensional, similar to the characters that Ken Takakura played in those *ninkyo* films. They don't do bad things. They always remain clean." Al contrario Kimiyo, similmente ad Okita, non riesce a reprimere la rabbia nei confronti del mondo e della società, che ha distrutto la sua vita non lasciandole altra possibilità oltre a quella di darsi alla prostituzione. Kimiyo viene rapita e stuprata il giorno stesso in cui si è trasferita a Tōkyō. In quello stesso giorno il *bentō* preparatole dalla madre viene mangiato dai suoi stupratori e, nella scena finale, si vedrà lo stesso riso sparpagliato a terra vicino al corpo morto della giovane ragazza. La sua sfortuna è anche quella di innamorarsi proprio dell'uomo che l'ha violata e che la tradirà innumerevoli volte con altre geisha o prostitute. Le tragedie che la vita le ha riservato non le permettono di avere la stessa fermezza morale delle eroine dei film cavallereschi, e la sua fragilità ha la meglio, spingendola a commettere atti disperati. Okita, come rivela il titolo stesso del film, è un buono a nulla (*yota*), un'incompetente incapace anche di giocare d'azzardo e un perdente nato in un giorno sfortunato, il 15 agosto 1945, giorno della resa del Giappone. È incapace anche di essere sincero con Kimiyo, che non rimane mai impassibile davanti agli affronti che le vengono arrecati, e arriverà a sfogare il suo rancore sul viso di una giovane ragazza amante di Okita, sfigurandola con un coltello. Come il protagonista, anche lei è un personaggio ribelle e tragico, vittima del caos della società.

Con la resa del Giappone e la fine della guerra molte cose cambiarono nel paese. Si passò da un regime militare a un regime democratico, con l'Occupazione americana il Giappone sperimentò per la prima volta cosa volesse dire essere un paese occupato da un esercito straniero, proprio da quell'esercito che lo aveva sconfitto in guerra e che aveva testato su di lui la devastante bomba atomica, provocando migliaia di morti e una povertà dilagante. Gli americani introdussero una nuova costituzione, forzarono il Giappone al disarmo e alla smilitarizzazione e costrinsero l'Imperatore a confessare di non possedere natura divina, ma di essere un uomo come gli altri. Centinaia di giovani *kamikaze*, che fino al giorno prima erano stati disposti ad offrire la loro vita all'Imperatore, lanciandosi contro le colossali navi americane a bordo dei loro "*Ōka*"[13], semplici velivoli di legno, si sentivano dire che quello per cui avevano combattuto non esisteva più, che il loro sacrificio e quello dei loro amici era stato vano. Lo stesso Tsuruta Kōji, che fu pilota della Marina Imperiale, vide cadere uno dietro l'altro i suoi compagni che si sacrificavano nella speranza di poter vincere la guerra[14].

Il giovane Fukasaku, che nell'anno della fine dell'Occupazione compiva 22 anni, si trovò così anche lui smarrito tra due realtà: il Giappone pre-bellico e il Giappone post-bellico. Suo figlio, il regista Fukasaku Kenta, e il critico Yamane Sadao raccontano nell'intervista *Jitsuroku, Reinventing a Genre* di come Fukasaku avesse sentito da giovane un profondo senso di vuoto (*kyomukan*) e di diffidenza (*fushin*) nei confronti degli adulti. Secondo Yamane Sadao in quegli anni la popolazione era spaccata tra chi era disposto a cambiare insieme alla società e chi invece vedeva nel cambiamento un tradimento. Fukasaku non si schierò né da una parte né dall'altra. I suoi film in qualche modo protestavano contro il cambiamento, ma allo stesso tempo non lo negavano, proponendo protagonisti perfetti e idealizzati o paladini della tradizione, come invece facevano i registi di *ninkyō eiga*. Grazie alla sua ricerca di realismo, il regista riuscì a trasporre nei suoi film, e specialmente nella serie *Jinginaki tatakai*, il racconto dettagliato e verosimile di ciò che era successo alla mafia e al Giappone nel dopoguerra, catturando così il favore del pubblico.

[13] Cfr. Ivan Morris, *The Nobility of Failure – Tragic Heroes in the History of Japan*, Kurodahan Press, 2014.
[14] Mark Schilling, "Yakuza Films: Fading Celluloid Heroes", in *Japan Quarterly,* Tokyo 43.3, Luglio 1996, pp 30-42.

Gli stessi sentimenti di instabilità, di incertezza e di inquietudine che il regista covava dentro di sé trapelano in Hirono, protagonista (se così si può dire) della serie *Jinginaki tatakai*. La serie, sebbene sembri incentrarsi principalmente sulla figura di Hirono e sul suo legame con il boss Yamamori (Kaneko Nobuo), racconta in realtà le vicende di quasi 100 personaggi[15] e, attraverso la storia dello *Yamamorigumi*, fa luce sulle trasformazioni che avvennero all'interno della società giapponese e dell'organizzazione *Yakuza* nel periodo post-bellico, in un arco di tempo che va indicativamente dal 1947 al 1970. La serie è ispirata a fatti realmente accaduti ed è basata sulle confessioni e le memorie del boss del *Minōgumi*, un clan di Hiroshima. Il giornalista Kōichi Iiboshi intervistò il boss Minō Kōzō che durante la sua detenzione aveva messo per iscritto le vicende a cui aveva preso parte e serializzò le sue confessioni in due volumi. Successivamente lo sceneggiatore Kasahara Kazuo li utilizzò come base per la storia e i dialoghi di *Jinginaki tatakai*. Kazahara si recò direttamente ad Hiroshima per intervistare i gangster che avevano preso parte ai disordini e alle guerriglie di quegli anni e raccolse molti episodi inediti che vennero poi inseriti nella storia.

Il primo episodio si intitola *Jinginaki tatakai* e si apre con un'immagine del fungo atomico che si innalzò sopra Hiroshima dopo il lancio della bomba, il 6 agosto 1945. Dopo i titoli di testa lo spettatore viene subito trasportato nei bassifondi di Hiroshima, dove Hirono e gli altri futuri membri della famiglia Yamamori si barcamenano tra le affollate strade del mercato nero (*yamiichi*). Finito in prigione dopo una sparatoria, Hirono diventa fratello di sangue di Wakasugi Hiroshi, membro del clan Doi. Simulando un suicidio Wakasugi riesce a fuggire e convince Yamamori a pagare la cauzione di Hirono. Con Doi come testimone e Okubo come mediatore viene istituito ufficialmente il Clan Yamamori (formato da Hirono, Yamagata, Sakai, Kanbara, Shinkai, Makihara e Yano), che nel corso degli anni si sfalderà lentamente a causa di terribili conflitti interni. Tre anni dopo Hirono viene costretto a rapire un politico supportato dalla famiglia Doi, ma Kanbara lo tradisce rivelando a Doi l'accaduto. Per evitare una guerra Wakasugi viene adottato da Yamamori mentre Kanbara è costretto a spostarsi

[15] Cfr. "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

nella gang di Doi. Qualche mese dopo Doi, nel tentativo di espandere il proprio territorio, minaccia il clan Yamamori. Hirono si offre di ucciderlo, ma viene ancora una volta tradito da Kanbara e costretto a costituirsi. Con Hirono in prigione, all'interno del Clan Yamamori si creano delle fazioni che mettono l'uno contro l'altro i membri della gang. Le controversie portano alla morte di Yamagata e di Shinkai e all'uscita degli alti membri dal clan. Ormai nemici, Sakai costringe Yamamori a ritirarsi e uccide Yano, per poi essere a sua volta ucciso da Makihara. Una volta uscito di prigione Hirono si trova solo e, davanti alla tomba di Sakai, giura vendetta.

Il secondo episodio si intitola *Jinginaki tatakai: Hiroshima shitō hen* ed è ambientato ad Hiroshima nel 1950. Il protagonista è un *chinpira* di nome Yamanaka Shōji (Sonny Chiba), diventato amico di Hirono durante la sua condanna in prigione. Uscito di prigione Shōji entra a far parte della gang di Takanashi, fratello di sangue del boss Muraoka, con una cerimonia presieduta dal boss Tokimori. Intanto Otomo, uno *yakuza* sadico e violento, viene cacciato dalla sua famiglia e si allea con Tokimori. Quando Tokimori viene espulso da Hiroshima, Otomo attacca il Clan Muraoka e inizia una sanguinosa guerra tra clan. Nel frattempo Hirono, trasferitosi a Kure dopo aver rotto i ponti con Yamamori, è diventato *kumichō* dello *Hironogumi*. Yamamori, alleato sia di Tokimori sia di Muraoka, con l'inizio della guerra ad Hiroshima viene a trovarsi in una posizione sgradevole e chiede a Hirono di ospitare per qualche giorno Tokimori, fuggito da Hiroshima a Kure. Tuttavia Hirono, d'accordo con Shōji, convince Tokimori a tornare ad Hiroshima in modo da poterlo assassinare per porre fine al conflitto. Riappacificati i due clan, Otomo viene obbligato a smantellare la sua gang e Shōji viene condannato all'ergastolo, ma riesce subito a fuggire di prigione. Ingannato da Muraoka viene spinto a uccidere Otomo, quando scopre di essere stato tradito è ormai troppo tardi. Inseguito dalla polizia si nasconde in una casa abbandonata e, senza speranze di fuga, si toglie la vita.

Il terzo episodio, *Jinginaki tatakai: dairi sensō*, è ambientato ad Hiroshima tra il 1960 e il 1963[16]. Per vendicare l'uccisione di un membro del Clan Muraoka,

[16] In quegli anni il paese stava subendo diversi sconvolgimenti a causa dei movimenti ANPO contro il rinnovamento del Trattato di mutua sicurezza, delle dimissioni del Primo Ministro Kishi Nobusuke e dell'assassinio in diretta televisiva del politico Asanuma Inejirō per mano di un giovane studente di

Hirono, Matsunaga e Takeda (entrambi membri del Clan Muraoka) chiedono l'aiuto di Uchimoto. L'assassino è ospite del Clan Muraoka e Uchimoto, temendo di inimicarsi il clan più potente di Hiroshima, si rifiuta di aiutarli. Hirono ritorna a Kure, dove viene contattato da Okubo e spinto a riconciliarsi con Yamamori, che è in cerca di connessioni con il *Muraokagumi*. Intanto Uchimoto, in cerca di connessioni per riuscire a diventare futuro leader del Clan Muraoka, con l'aiuto di Hirono diventa fratello di sangue di Aihara, a sua volta fratello di sangue del boss Iwai della famiglia Akashi (che nel frattempo aveva iniziato una guerra per il potere contro il Gruppo Shinwa di Kōbe, guerra che stava devastando il Giappone occidentale [17] e il cui centro coincideva proprio con Hiroshima). Muraoka decide di nominare Yamamori suo successore e Uchimoto, sentendosi tradito, giura vendetta contro Yamamori e Hirono. Facendo leva sul suo ruolo di mediatore tra i clan Komori e Hamazaki, Uchimoto da inizio a una guerra (chiamata "guerra proxy") che mette a rischio l'autorità di Yamamori ad Hiroshima. Dopo una lunga serie di accordi e tradimenti, le famiglie Komori e Hamazaki si riconciliano decretando la vittoria di Uchimoto su Yamamori. Seguono altre alleanze e tradimenti, difficili da seguire per chi non ha dalla sua la visione del film e che non verranno per questo riportati. Alla fine le controversie tra Hirono, Uchimoto e Yamamori decretano l'inizio della guerra ad Hiroshima.

Il quarto film, intitolato *Jinginaki tatakai: chōjō sakusen*, è ambientato nel 1963[18]. La guerra tra Yamamori, alleato con lo Shinwa *kai*, e di Hirono, alleato con Uchimoto e con la famiglia Akashi, si infiamma sempre di più. La polizia, consapevole degli enormi costi che i clan stavano sostenendo per il mantenimento dei rinforzi, monitora le attività delle gang. Quando un membro del

estrema destra. Il Giappone risentiva anche degli eventi tumultuosi che stavano accadendo in tutto il mondo, tra i quali il colpo di stato dell'esercito militare coreano nel 1961 e il colpo di stato in Vietnam nel 1963. Questi eventi, chiamati "Proxy War", rispecchiavano il grande conflitto tra Stati Uniti d'America e Unione Sovietica.

[17] Ōsaka, Nara, Kyōto, Tottori, Fukuoka. Durante l'Incidente di Hakata del 1962, Iwai viene inviato insieme a 300 dei suoi uomini nel Kyūshū dal Clan Akashi, ma viene intercettato dalla polizia e arrestato.

[18] Con le Olimpiadi di Tōkyō alle porte e la rapida crescita economia del Giappone, intrapresa dalle politiche del Primo Ministro Ikeda Hayato, il Giappone si avvia verso un periodo di prosperità e di tranquillità. I cittadini non erano disposti a privarsi della loro pace e iniziarono a richiedere l'intervento della polizia per porre fine alle rivalità tra gang *yakuza* e alle pubbliche sparatorie. La polizia avviò così una serie di tattiche, chiamate *chōjō sakusen*, finalizzate a smantellare tutti i sindacati *yakuza* presenti nel paese.

clan Uchimoto uccide per sbaglio un legittimo cittadino anche l'opinione pubblica e la stampa si uniscono per limitare ulteriormente l'attività delle gang e iniziano una vera e propria guerra contro il crimine organizzato. La polizia istituisce il *bōryoku hanzai tokubetsu keikai torishimari honbu* (Centro di Comando per il Controllo sulla Violenza del Crimine Organizzato) e la stampa inizia a fotografare le brutalità di gangster. Nonostante tutto la violenza non si ferma, membri di entrambe le fazioni cadono uno dopo l'altro e i cittadini di Hiroshima manifestano contro gli *yakuza*. In risposta, la polizia aumenta gli arresti e i controlli, mentre a Kure i poliziotti pattugliano la casa di Hirono. Venuto a sapere che Yamamori sarà a Kobe durante la cerimonia per la nomina del direttore dello Shinwa *kai*, Hirono fugge per andare a ucciderlo. Tuttavia Aihara gli propone un'alternativa: gli manderà dei rinforzi con la scusa di organizzare un servizio funebre. Uchimoto, sotto minaccia, rivela il piano a Yamamori e Hirono viene catturato dalla polizia. Revocata la sua libertà per buona condotta[19] viene condannato a sette anni, mentre i membri della sua gang vengono assassinati. Uchimoto si sottrae alla battaglia, lasciando tutto nelle mani dei suoi sottoposti, che bombardano i locali di Yamamori. Dopo una violenta sparatoria tra gli uomini di Uchimoto e di Yamamori, la polizia riesce a catturare entrambi i boss. In prigione, Takeda rivela ad Hirono di voler trasformare il suo clan in un partito politico.

Il quinto e ultimo episodio, intitolato *Jinginaki tatakai: kanketsu hen*, si apre il 6 agosto 1965, giorno dell'anniversario della bomba ad Hiroshima. Takeda, spinto dai recenti avvenimenti, riunisce sotto il suo comando le famiglie *yakuza* di Hiroshima e le trasforma in una coalizione politica, la Coalizione Tensei. Il suo scopo è staccarsi dall'immagine negativa degli *yakuza*, ma la coalizione continua ad ospitare violenti gangster che, proprio nel giorno dell'anniversario, si scontrano con gli uomini di Hirono (ancora rinchiuso ad Abashiri). Takeda, prima di essere arrestato per possesso illegale di armi, riesce a nominare Matsumura suo successore, deludendo le aspettative di Otomo che si aspettava di ottenere la carica. Quando Otomo cerca di uccidere Matsumura la coalizione si spacca in due e Hiroshima viene minacciata da un'altra guerra. Ichioka, *aniki* di Hirono,

[19] Quattordici anni prima infatti Hirono era stato condannato a venti anni di prigione ed era stato poi rilasciato per buona condotta.

decide di diventare fratello di sangue di Otomo che, nel frattempo, cerca invano di portare Makihara, appena uscito di prigione, dalla sua parte. Makihara tuttavia decide di appoggiare Matsumura e Ichioka, venuto a sapere della loro alleanza, va ad Hiroshima per iniziare una guerra, ma viene ucciso dagli uomini di Matsumura. Intanto Matsumura decide di revocare lo stato politico della Tensei e chiede ai membri di giurargli fedeltà come *shatei*[20]. Takeda, scontata la pena e tornato a capo della Tensei, discute con i suoi uomini sul destino di Hirono che, appoggiato dalla famiglia Akashi, potrebbe iniziare una guerra. Takeda vorrebbe risolvere pacificamente la questione e spingere Hirono ad abbandonare la vita da *yakuza* ma, quando i suoi uomini uccidono Makihara, la posizione di Hirono viene compromessa. Il film si chiude con Hirono che, dopo essere venuto a sapere della morte di un suo sottoposto, stanco di tutte quelle morti senza senso decide di ritirarsi. Sia Hirono che Takeda infatti sanno bene che i conflitti ad Hiroshima non sono finiti.

La simbolica metafora con cui la serie si apre mette in relazione le scorie atomiche fuoriuscite dalla bomba con l'efferata violenza dei gangster di Hiroshima, "it's almost as if the gangsters are mutations from the radioactive fallout", dice l'autore del libro *Outlaw Masters of Japanese Film*, e in risposta Fukasaku afferma "I felt that metaphor, too. The genesis of extreme violence with the gangsters almost appearing right out of the dust and smoke of the mushroom cloud. And that's why we used the stock footage of the bomb going off at the beginning of the film". Non si vuole certo affermare che la bomba abbia mutato geneticamente i criminali, ma sicuramente il regista voleva mostrare come la Seconda Guerra Mondiale, oltre a disordini, povertà e incertezza, avesse generato anche una miriade di singole situazioni umane destinate allo sfacelo e alla morte. La miseria degli anni subito successivi alla guerra, il boom economico, l'agiatezza e la stabilità che lo seguirono, le rivolte studentesche del '68 e del '69, i disordini causati dagli *yakuza* proprio quando la società si era stabilizzata, tutti questi tumultuosi eventi suscitarono nella popolazione sentimenti di ribellione e di irrequietezza nei confronti della società che stava cambiando. Questi sentimenti venivano esorcizzati in diverse forme, una delle quali era proprio il

[20] Diretti sottoposti del *kumichō*.

cinema. Ecco perché, secondo Yamane Sadao, i film di Fukasaku ebbero enorme successo: si andavano ad inserire in un periodo di grandi cambiamenti nell'opinione pubblica. Satō Masao, produttore della Tōei, concorda con il critico cinematografico.

> "I think it's because a certain portrait of postwar youth was brilliantly drawn through conflict among yakuza in the movie. During the postwar period, there were shortages of various kinds, both emotionally and materially. The film shows men in that context hacking their way through on their own. People who saw this portrayal when the movie first opened felt it was just as cutthroat as when they were young, and they strongly identify with the movie. The violence that pervades the yakuza genre and a portrait of postwar youth were skillfully blended together by Mr. Fukasaku and made the movie a big hit."[21]

Satō Masao afferma ancora che i *ninkyō eiga* erano focalizzati sull'aspetto eroico della professione degli *yakuza* e contavano sull'idealizzazione (*bika*) dei protagonisti gangster (eroici paladini dei deboli). Tutto poteva essere ricondotto all'estetica e alla bellezza, persino i combattimenti e le morti erano, per così dire, abbellite dalla moralità e dalla giustizia. Ciò che faceva splendere più di tutto il protagonista era la sofferenza della lotta tra *giri* e *ninjō*, erano le costrizioni che lo portavano a scegliere il bene, pur rinunciando alla propria felicità, e a morire nella gloria. I classici eroi stoici comprimevano ogni sentimento dentro di loro e non lasciavano trapelare nulla, vivevano solo in funzione della lealtà nei confronti del boss e dei cittadini[22]. Al contrario in *Jinginaki tatakai* non c'è nessuna giustizia, bellezza o moralità nella morte, e men che meno costrizione o lotta interiore. Si uccide senza rimorsi e si muore in un bagno di sangue, per essere poi dimenticati. Non c'è spazio per la pietà o per l'abnegazione di sé. L'unica speranza per sopravvivere in un mondo dove o si uccide o si viene uccisi (*toru torareru*) è

[21] Satō Masao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.
[22] Yamane Sadao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

pensare unicamente a se stessi, senza porre freni alle proprie ambizioni. Secondo Yamane Sadao, la serie dipingeva uomini che vivevano solamente seguendo i propri desideri e per farlo tradivano compagni e boss[23].

Satō Masao afferma che le nuove generazioni avevano bisogno proprio di sfogare le emozioni e di vivere come desideravano, anche se significava andare incontro all'autodistruzione. Il personaggio di Fukasaku che più di ogni altro sembra agire con lo scopo ultimo di autodistruggersi è Ishikawa Rikio, protagonista di *Jingi no hakaba*. Rikio è un caso disperato, uno *yakuza* incontrollabile e indomabile. Il suo comportamento è considerato eccessivo anche dagli altri clan, che arrivano a bannarlo dal mondo criminale di Tōkyō per ben dieci anni a causa del crimine efferato di cui si era macchiato, la colpa più grande nel mondo *yakuza*: uccidere il proprio *oyabun*. La follia di Rikio non conosce fine e lo spinge ad assassinare persino il fratello di sangue, che più di una volta lo aveva protetto. Violenta ripetutamente la sua ragazza, agisce senza pensare portando disonore al clan, causa disordini e guerre e alla fine si perde nella droga. In poche parole è un vero e proprio fallimento della società.

Secondo il critico Yamane Sadao Rikio intraprende un percorso che lo fa precipitare sempre di più verso il fondo della società[24], che lo allontana da ogni possibile relazione umana e lo porta inevitabilmente al suicidio (è un vero e proprio eroe tragico, mai nichilista, perché nella sua completa anarchia rimane comunque fedele fino in fondo al suo ideali di libertà individuale). Nonostante, a differenza di Hirono, non provi nessun rimorso per le sue azioni, non senta nessun obbligo nei confronti dello *oyabun* o del *kyōdaibun*, non rispetti il *jingi* né alcuna regola sociale, lo spettatore non può fare a meno di provare pietà per il suo tragico destino. I suoi trenta anni di pura follia (come incide prima di suicidarsi

---

[23] Yamane Sadao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD. 自分の欲望のままに生きるんだと、自分がやりたいことをやるためには仲間も裏切る、あるいは親分のでさえ裏切っちゃおうと仁義なき戦いってそう言う世界ですよね。(*jibun no yokubō no mama ni ikirunda to, jibun ga yaritai koto o yaru tame ni ha nakama mo uragiru, aruiha oyabun no desae uragicchaou to jinginaki tatakai tte so iu sekai desu yo ne*).

[24] Yamane Sadao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD. 社会からどん底に落ちていく。(*shakai kara donzoko ni ochiteiku*).

sul muro della cella) volano via come il palloncino rosso che compare nelle scene di più profonda tristezza esistenziale, senza che da essi esca niente di buono.

Fukasaku usa il genere *yakuza* per dare voce a chi è stato lasciato indietro, agli uomini che non ce l'hanno fatta, e pone l'accento sulla vita di chi è stato compromesso dagli eventi (*daraku shiteiku yatsu*) e di chi è andato fuori strada (*datsuraku shiteiku yatsu*)[25]. Rikio è un perdente (*makeinu* o *datsurakusha*), ma Fukasaku non lo giudica né lo condanna, anzi prova per lui una profonda simpatia, la stessa simpatia che prova per tutti i personaggi caduti senza gloria. In *Yakuza no hakaba: kuchinashi no hana*, il protagonista Ryū si impietosisce davanti ai racconti della madre ubriaca di un giovane *yakuza*: il figlio, rimasto senza padre e maltrattato dai compagni, è stato costretto a diventare uno *yakuza* per potersi difendere, ma nonostante abbia preso una strada sbagliata rimane un bravo ragazzo, che bada ai fratelli e li porta al parco mentre lei cerca in ogni modo di guadagnare qualche soldo per tirare avanti.

Fukasaku non incolpa i personaggi per le loro azioni, incolpa la società e la guerra, che hanno rubato agli uomini la dignità e il futuro. La sua critica si fa forte e intensa soprattutto in *Jinginaki tatakai*, dove la maggior parte dei personaggi cade sotto i colpi di pistola senza che lo spettatore riesca nemmeno a ricordare i loro nomi o i loro volti. Gran parte di queste pedine è costituita dai *chinpira*, un vero e proprio esercito di giovani che, per diversi motivi, non hanno nessuna alternativa se non unirsi al mondo della criminalità. Molti "hanno fallito nel percorso scolastico. […] Per molti giovani, invece, l'abbattimento di modelli una volta stabili, come la sicurezza della carriera e la coesione familiare, insieme a una completa assenza di ideologie, si sono tradotti in una sorta di sospensione rispetto alla maturazione. Per contro, la criminalità organizzata rappresenta per loro una struttura stabile, non soggetta alla vulnerabilità sociale che ha colpito i genitori".[26] Questi giovani ragazzi vengono di frequente dipinti "come personaggi a metà tra il cavalleresco e il grottesco"[27]. In *Jinginaki tatakai* si lanciano in grandi

[25] Yamane Sadao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.
[26] Maria Roberta Novielli. *Metamorfosi: schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese,* Prefazione di Tsukamoto Shin'ya, Castello di Serravalle, EpiKa, 2010, p. 112.
[27] Maria Roberta Novielli. *Metamorfosi: schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese,* Prefazione di Tsukamoto Shin'ya, Castello di Serravalle, EpiKa, 2010, p. 113.

ed epiche azioni e tentano di compiere gesta eroiche, sperando di aiutare così i loro boss, ma finendo il più delle volte col peggiorare la situazione. Sono i suoi stessi sottoposti a mettere Hirono in posizioni pericolose o a compromettere la sua sicurezza. Per di più, nonostante siano pieni di buone intenzioni (se così si possono chiamare), finiscono per rivelarsi per quello che sono veramente: giovani ragazzi inesperti che non sanno come comportarsi nel mondo e che non solo non conoscono le regole degli *yakuza*, ma spesso nemmeno quelle della vita. Così un *chinpira* finisce per ferirsi da solo a un piede con un arpione da pesca mentre cerca di uccidere un boss. Un altro ancora prende il coraggio a due mani e fa per sparare al suo nemico, ma per lo spavento se la fa letteralmente sotto. Un altro decide di rubare qualche soldo alla propria famiglia, che vive in miseria, per comprare una pistola che non saprà utilizzare. Con l'arma vuole vendicare un'offesa arrecata ad Hirono, ma viene ucciso prima di poter agire. Hirono, al suo funerale, ammette di non ricordare né il volto né il nome del ragazzo che si è sacrificato per lui.

Le figure dei *chinpira*, pur essendo spesso pietosamente inutili, non vengono schernite o derise dal regista. Al contrario la scia infinita di giovani morti che la mafia e la corruzione si lasciano alle spalle viene dipinta da Fukasaku con grandissimo rispetto e rimpianto. Fukasaku vuole trasmettere come le guerre, interne ed esterne al paese, non facciano altro che portare la distruzione e la perdita di vite innocenti. Le morti, spesso sciocche e insensate, di una schiera di giovani privati di speranza e futuro costituisco una parte molto importante nella serie, se non la principale. Quelli che Fukasaku Kenta chiama proiettili di pistola (*teppōdama*) sono proprio i *chinpira*, che "muoiono uno dopo l'altro come cani randagi".[28] Proprio del loro sacrificio parla la serie *Jinginaki tatakai*.

> "In other words, the stars were more narrative characters, whereas the *yakuza* characters of the lowest rank, called "bullets", who were

[28] 片っ端から野良犬のように死んでいく鉄砲玉と呼ばれるヤクザのチンピラたち、その人たちにもクローズアップして描いている映画だった。(katappashi kara norainu no youni shindeiku teppōdama to yobareru yakuza no chinpira tachi, sono hitotachi ni mo kuroozu appu shite egaiteiru eiga datta). Cfr. [28] Fukasaku Kenta, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

killed meaninglessly one after another, were the real focus of the movie."[29]

Nel quinto episodio, dopo aver visitato le spoglie di un suo *kobun*, Hirono decide finalmente di ritirarsi dal mondo del crimine. Subito dopo la voce del narratore racconta "A quarter century had passed since he'd cast his lot with the yakuza amidst the postwar turbulence. With the passage of time, one group begat another, and with each new group came new seeds of conflict. Thus much young blood had been shed." Le brevi vite dei *chinpira*, i *makeinu* della società, sono il cuore pulsante della serie, ecco perché molto spesso ai loro sacrifici è dedicata una maggior porzione della storia a discapito di quella del "protagonista".

Yamane Sadao, nell'intervista *Jitsuroku, Reinventing a Genre*, afferma che Fukasaku abolì le categorie di "protagonista", "antagonista" o "comparsa", distruggendo la gerarchia tra i personaggi e creando sullo schermo lo stesso caos che esisteva nella società. Oltre agli eroi principali, come Hirono e Yamanaka Shōji, sui quali si concentra comunque buona parte della storia, vengono di continuo presentati e inseriti nuovi personaggi, le cui vicende sono trattate con altrettanta attenzione. Le loro storie si intrecciano e si sciolgono, formando una rete complessa e intricata, e rendono la serie un *gunzōgeki* (il racconto di una scultura di gruppo). Talvolta l'eroe passa in secondo piano per qualche minuto, talvolta è praticamente assente per tutta la durata dell'episodio. L'eroe non è altro che un personaggio come tanti[30]. Tutti si trovano sullo stesso piano di importanza. Per questomotivo, durante le riprese, Fukasaku intimava spesso agli attori cosiddetti "secondari" o "di supporto" di non rimanere sul fondo della stanza e di non recitare lontani dalla macchina da presa, ma di venire avanti, perché anche loro erano protagonisti della storia.

La distruzione delle categorie di "protagonista" e "comparsa", oltre a trasmettere la crudeltà del mondo nei confronti di questi apparentemente

[29] Fukasaku Kenta, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

[30]ヒーローは何人もいるやつの一人である。(heeroo ha nannin mo iru yatsu no hitori dearu). Cfr. Yamane Sadao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

insignificanti sottoposti *yakuza* (appunto, i *chinpira*), è uno dei tanti strumenti utilizzati dal regista per rendere la serie più realistica possibile.

> "And I think that kind of depiction is a sort of realism. Focusing on just one character as if with a spotlight doesn't reflect what happens in real life at all. Human drama is more complicatand messy. And trying to adhere closely to reality is what makes Fukasaku's directing interesting. He focuses on lesser characters as well as on the leads. These are characters who get stabbed or shot and die right away and disappear from the screen. In other words, they're insignificant *yakuza* underlings."[31]

Con la nascita del *jitsuroku eiga* anche la staticità, la perfezione e l'eleganza dei combattimenti dei film cavallereschi vengono sostituite da uno stile dinamico e verosimile, alla ricerca del realismo. La camera segue i personaggi in ogni loro movimento e si muove costantemente, ponendo lo spettatore in mezzo all'azione come se si trovasse lui stesso all'interno della battaglia. Lo spostarsi veloce e continuo della macchina da presa trasmette il caos che regna nel mondo del crimine in quegli anni e riflette la realtà nella sua interezza senza tralasciare nulla, nemmeno la violenza che la permeano. Fukasaku non vuole nascondere gli aspetti più orridi e scandalosi del mondo, perché anch'essi fanno parte della vita degli uomini, come la guerra aveva dimostrato appena tre decenni prima. Le esperienze vissute durante la guerra lo segnarono profondamente e il distacco nei confronti della violenza maturato in quegli anni gli permise di approcciare la violenza nel modo più realistico possibile. Nell'intervista *Bōryoku: Fukasaku and the Art of Violence*[32], Fukasaku afferma che la violenza dei suoi film ha come scopo quello di trasmettere sullo schermo le esperienze della sua generazione, che in giapponese viene chiamata "*yakeato ha/sedai*" o "*yamiichi ha/sedai*" (rispettivamente "generazione delle rovine" e "generazione del mercato nero"). Secondo il regista, tutti coloro che appartenevano a questa generazione erano

[31] Yamane Sadao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.
[32] Fukasaku Kinji, "Bōryoku: Fukasaku and the Art of Violence", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

accomunati da un sentimento di rigetto e di rifiuto (*kyohi*) verso i cambiamenti sociali che stavano avvenendo. Il Giappone cambiava, le città venivano ricostruite e nel frattempo i cittadini perdevano ogni riferimento e ogni connessione con ciò che li circondava e iniziavano a sentir ribollire nei loro animi una grande rabbia, la stessa rabbia che pervadeva Fukasaku e Sugawara Bunta, tanto che Fukasaku affermò di non poter separare la violenza dal suo modo di vedere il mondo[33].

Anche Suzuki risentì delle esperienze di guerra e fece grande uso della violenza nei suoi film, ma per lui la morte era qualcosa di comico e quasi divertente. La brutalità e la rabbia dei suoi protagonisti non avevano uno scopo e la violenza diventava nonsense e surreale. Al contrario nelle opere di Fukasaku ogni atto di violenza, ogni morte e ogni sparatoria servono a denunciare lo sfacelo della società moderna e la corruzione che, attraverso la mafia (non più un'organizzazione locale di semplici *bakuto* e *tekiya* come in passato, ma una fitta rete imprenditoriale di gangster ormai irrimediabilmente implicata anche nei legittimi affari della polizia e della politica) si sta impossessando di ogni angolo del paese. In *Jinginaki tatakai*, dietro ad ogni omicidio e dietro ad ogni tradimento si legge chiaramente il ruolo della politica che, più che pensare al bene comune, pensa ai propri interessi.

Fukasaku, come Katō e Ishii, non provò mai particolare interesse per lo *yakuza eiga* e affermò lui stesso di non aver mai ben compreso l'organizzazione criminale chiamata *Yakuza*[34]. Per questo, quando gli venne offerto il progetto di *Jinginaki tatakai*, accettò solamente perché sapeva che si sarebbe rivelata una possibilità unica per parlare delle sue esperienze di giovinezza e per trasmettere, attraverso il genere *yakuza*, i sentimenti dei giovani del suo tempo e la storia del Giappone post-bellico. Il suo obiettivo era quello di creare qualcosa di innovativo che riuscisse a scuotere il pubblico (anche qui si notano le somiglianze con Katō e Suzuki) e di raggiungere al contempo il massimo realismo possibile[35]. Ecco

[33] 暴力と切り離して、物事を考えられない。(*bōryoku to kirihanashite, monogoto o kangaerarenai*).

[34] Cfr. Fukasaku Kenta, "Kantoku: Remembering the Director", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

[35] Per rendere le strade del mercato nero simili a quelle nella sua memoria (sporche, caotiche e distrutte dalla furia della guerra) camminava lui stesso per il set masticando e sputando frutta, calpestando terriccio, bucce di banane, mele e arance, in modo da creare scene che evocassero il clima dello *yamiichi* post-

perché abbandona gli eroi idealizzati e stoici dei *ninkyō eiga* ed ecco perché per lui la morte non è mai bella ed estetica. Nemmeno la violenza lo è. I suoi film dimostrano come dietro ogni atto violento ci sia un sentimento umano. Quando un uomo decide di uccidere o picchiare un altro uomo, dentro di lui si mette in moto un meccanismo di emozioni (*kanjō*) che non può essere ignorato. Non a caso le espressioni degli attori sono sempre molto marcate, la fronte sempre corrucciata in un'espressione di rabbia repressa, sofferenza e insoddisfazione, come a voler sottolineare che dietro ad ogni viso esiste un essere umano e che eroi stoici e impassibili non sono mai esistiti e mai esisteranno.

Fondamentali nella serie sono i sentimenti dei personaggi, la sofferenza, la vergogna (*haji*) e la paura che li spingono a compiere delle determinate scelte. Ciò che traspare in ogni episodio è la fragilità umana e la debolezza dell'uomo, che si tratti di un boss o di un semplice *chinpira*, di un personaggio positivo o di un personaggio negativo. Ecco perché Fukasaku non giudica e non condanna mai i suoi personaggi perché sa che molto probabilmente, se posti nelle stesse situazioni, molti farebbero le loro stesse scelte. Non si preoccupa di dover giustificare le loro azioni, "[h]e wasn't worried about happy endings, he didn't have to redeem the good guys, he didn't have to say that the good guys triumph at the end".[36] Anche questa è una forma di realismo.

Un altro elemento fondamentale dei *ninkyō eiga* che nei film di Fukasaku (in favore del realismo) viene meno è la netta spaccatura tra buoni e cattivi. Mentre prima esistevano due tipi di *yakuza*, quelli vestiti in abiti tradizionali, simboli di un passato idealizzato e quelli vestiti in giacca e cravatta, partoriti da una corrotta modernità, ora non si fa più nessuna distinzione. Tutti sono corrotti dal potere, tutti combattono da soli una battaglia infinita e tutti hanno nell'animo una parte di bontà e una parte di malvagità. Ogni uomo deve decidere se far prevalere l'una o l'altra e la corruzione, insieme all'utilitarismo, di certo non aiutano a scegliere la prima. Nella serie si viene così a creare un intreccio di relazioni, amicizie e

bellico. Inoltre, nella scena in cui Rikio e Chieko (sua moglie) conversano nella stanza dove vivono, Fukasaku aveva fatto in modo che i vetri delle finestre fossero così sporchi da sembrare che nessuno li pulisse da anni. Cfr. "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

[36] William Friedkin, "William Friedkin on Fukasaku", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.

legami allo stesso tempo complesso e fragile, basta infatti la paura di essere uccisi, di perdere il denaro o la propria autorità ed ecco che le promesse fatte vengono meno e le tazze di *sake*, simboli di unione fraterna e paterna, vengono rotte. L'unico *yakuza* che sembra non essere stato ancora accecato dalla brama e dalla cupidigia è Hirono. Disilluso dal comportamento del suo *oyabun* Yamamori e dei suoi compagni, che non provano remore nel tradirsi l'un l'altro, Hirono cerca di sopravvivere rimanendo neutrale e provando, quando possibile, a risolvere pacificamente i conflitti in cui si trova immischiato. Nonostante venga ripetutamente tradito dai suoi compagni e dal suo stesso boss, si rifiuta di rinunciare all'onore e di servirsi di sotterfugi e stratagemmi per vendicarsi. Spesso lo si sente dire "nonostante tutto è ancora il mio *oyabun*" o ancora "anche se adesso siamo nemici, una volta eravamo fratelli, non posso tradirlo così". Hirono è l'unico uomo d'onore di tutta la serie. Sa bene che Yamamori è un codardo e un buono a nulla e che si fa strada con i sacrifici degli altri, lasciando che i suoi *kobun* lo portino avanti come se fosse un *mikoshi*[37], ma non vuole comunque abbassarsi al suo livello.

Nei *ninkyō eiga* i boss trattavano i propri *kobun* come se fossero loro stessi figli e facevano di tutto per proteggerli e tenerli al sicuro. Uno dei cliché era la marcia solitaria dell'eroe verso il nemico, il protagonista andava verso la morte e lo faceva senza chiedere l'appoggio dei suoi compagni (a parte che per un solo accompagnatore fedele che però si offriva di sua volontà), con lo scopo di salvaguardarli. Dal canto loro i *kobun* avrebbero invece fatto di tutto per essere al suo fianco e per morire con lui. In *Jinginaki tatakai* la situazione si ribalta completamente. I boss trattano i *kobun* come se fossero pedine sacrificabili e facili da sostituire[38] e si nascondono nelle loro ricche case mentre altri fanno il lavoro sporco al posto loro. Yamamori stesso, cercando di conquistarsi le attenzioni di una geisha, si vanta di non aver mai ucciso un solo uomo in tutta la

[37] Nel primo film della serie Sakai lo definisce un *mikoshi* che pesa sulle spalle dei suoi sottoposti. Senza di loro non sarebbe capace di farsi strada nel mondo degli affari e della malavita.

[38] Cfr. Yamane Sadao, "Jitsuroku, Reinventing a Genre", *The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, Disc 6. Special Features*, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD. 親分は親分で、子分をなんとも思ってない、もう子分をだましていいと思っている。(*oyabun ha oyabun de, kobun o nantomo omottenai, mou kobun o damashite mo ii to omotteiru*).

sua vita e di essere uno "*yasashii poppa chan*", un "papà gentile", ma lo spettatore sa bene che la sua coscienza non è pulita, poiché ha sempre lasciato il lavoro sporco ai suoi sottoposti. Isolde Standish scrive che Yamamori "is portrayed as a weak man who resorts to tears and tantrums as a means of imposing his wills. […] is therefore suitably depicted throughout the series counting money, powdering his nose with a gold compact and in later films surrounded by young mistresses." Siamo ben lontani dall'ideale di *oyabun* retto ed affidabile, simboleggiato dalla star-persona di Arashi Kanjurō. Mentre prima i protagonisti aspiravano a diventare come i loro boss e vedevano in loro degli idoli e dei modelli da imitare, ora diventano esempi negativi. Hirono scaccia il pensiero di poter diventare in futuro come Yamamori e, mentre sconta i sette anni nella prigione di Abashiri, mette per iscritto le memorie di tutto quello che gli era accaduto fino a quel momento, chiudendo con le parole "When foolish men stand at the top, the men under them suffer and shed blood needlessly."

Non potendo più contare sul proprio boss e vedendo venir meno la figura paterna, Hirono e gli altri si rifugiano nei legami di fratellanza. Per questo nel primo episodio si lega, con una poco convenzionale *sakazuki* (in mancanza delle tazze di *sake* si feriscono le braccia con una lama e bevono il rispettivo sangue) a Wakasugi, mentre nel secondo episodio, sempre in prigione, stringe amicizia con Yamanaka, un giovane *chinpira* la cui tragica fine lo accomunano agli eroi tragici e ai perdenti della storia (a cui si è precedentemente accennato). Mentre in *Abashiri bangaichi* a tenere in piedi la storia era la relazione verticale *oyabun/kobun*, in Jinginaki tatakai il fulcro viene posto nelle relazioni orizzontali *kobun/kobun* (Yamanaka e Hirono, Wakasugi e Hirono). Ma anch'esse avranno vita breve. Dopo aver visto crollare sotto il peso della corruzione uno dopo l'altro anche i suoi fratelli, l'eroe si trova privato di ogni stabilità e viene distrutto.

> "While the earlier Takakura Ken style of yakuza fought against the entrepreneutical, self-interested *oyabun*, the yakuza organisations depicted on *Jingi naki tatakai* world have become the mainstay of that same corrupt society. The "tragic heroes" of the series, like Takakura Ken, exist on the margins of mainstream society; however, they take on a pathetic pathos because, unlike Takakura Ken, they

> have no secure base such as the utopian Abashiri prison where the values of *jingi* are still adherent to and to which they can return. Their struggles are solitary against monolithic organisations which collude with "legitimate" authority and which ultimately destroy them. Within the 1960s genre conventions through the hero's death or his confinement in prison […] the values of *jingi* are upheld and a sense of harmony is restored, giving death or confinement a mythical meaning of sacrifice. From the 1970s and the institution of "realist" yakuza films, such as the *Jingi naki tatakai* series, the hero often dies, but the system which causes his death remains unaltered and if anything continues stronger than ever."[39]

I film di Fukasaku dipingono un estenuante combattimento tra gli uomini e la società. La conclusione è ovvia: i primi vengono sconfitti e uccisi, mentre la seconda trionfa più forte di prima. Ogni personaggio di Fukasaku ha dietro di sé una situazione terribile (orfani, giovani con padri alcolizzati e madri costrette alla prostituzione, donne violentate e vendute al miglio offerente, bambine che per sopravvivere devono vendere il loro corpo, giovani ingannati e finiti ingiustamente in prigione, ragazzi costretti dalla povertà a unirsi alla mafia). Tutte queste persone sono state scacciate, annientate e lasciate sole, abbandonate al loro destino da un mondo crudele. Gli anti-eroi non sono altro che la massima proiezione di queste sofferenze, sono uomini che nonostante tutto non rinunciano ad ottenere indipendenza e libertà. Per questo decidono di tradire amici e compagni (come nel caso di Rikio) e vengono poi a loro volta abbandonati e rinnegati (Isamu, Hirono, Kuroiwa). Nella loro anarchia rifiutano di vivere nel gruppo, non importa che si tratti di *yakuza*, polizia o politica, quando si accorgono che la corruzione ha intaccato ogni cosa. Lottano con tutte le forze contro l'ingiustizia del mondo e si barcamenano tra difficoltà e tradimenti, per poi riconoscere la sconfitta e morire nella solitudine.

[39] Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000, p. 189.

Capitolo Sesto – Kitano Takeshi

Kitano Takeshi nasce il 18 gennaio 1947 nel quartiere di Adachi, Tōkyō. Seguendo i desideri della madre Saki e le orme dei suoi due fratelli maggiori, Shigekazu e Masaru, decide di studiare ingegneria e si iscrive al Dipartimento di Ingegneria dell'università Meiji di Tōkyō. Al contrario dei fratelli non completa gli studi ma, ribellandosi al volere della madre, lascia l'università. Dopo qualche anno passato a svolgere i lavori più disparati, inizia nel 1972 ad Asakusa il suo percorso di comico.

> "So I went to the Asakusa area, which is the entertainment section of the city, and got a part-time job in a strip joint as a busboy. One day, while I was working, the owner showed up and said they were doing this sketch comedy thing, where one of the actors was sick, and why don't you fill in for him? So that's how I became a comedian – by accident."

Per due anni studia e lavora sotto il suo idolo Fukami Senzaburō in un club chiamato *Furansu-za*. Nel 1974 si unisce al comico Kaneko Jirō (conosciuto anche come Kaneko Kiyoshi) e forma insieme a lui il duo *manzai Tsū Bīto* (*TWO BEETS*). I due prendono rispettivamente il nome di *Beat Takeshi* e *Beat Kiyoshi* e iniziano la loro brillante carriera di duo comico. Durante tutti gli anni '70 e buona parte degli anni '80 i *Tsū Bīto* contribuiscono all'enorme successo del *manzai* grazie ad i loro numeri comici e velenosi (*dokuzetsu neta*). Soprattutto *Bīto Takeshi* colpisce con la sua irriverenza e il suo carisma e diventa in breve tempo una star in tutto il Giappone. Le collaborazioni con *Beat Kiyoshi* si fanno sempre più rade fino a quando Kitano decide di abbandonare il duo e di continuare la sua carriera da solo. Proprio nel momento di massima popolarità gli viene proposto un ruolo nel film *Senjō no merī kurisumasu* (1983) di Ōshima Nagisa. Kitano accetta l'offerta senza farsi pregare, sperando di riuscire a crearsi una nuova immagine che si distacchi da quella di comico. Rimane tuttavia sorpreso e deluso dalla risposta del pubblico.

> "*Merry Christmas Mr. Lawrence* was done when I was sort of at the peak of my popularity as a comedian, and was suddenly becoming very well known throughout Japan as a comedian. But, I knew that this was not going to last long, being a stand-up comic. I knew I had to do something different, and that is when Mr. Oshima offered me the role in *Merry Christmas Mr. Lawrence*. Without knowing what acting really was or what filmmaking was all about, I said 'Okay, that would be great.' I thought I might surprise people, playing this kind of part. After seeing the film, I thought my performance was not bad at all, actually, so I was looking forward to see the reaction of the audience. One day I snuck into a theater to see their reaction, and was quite surprised to find that the first scene where I appear, the whole audience suddenly burst into laughter, as if I had suddenly appeared on stage doing a routine! I was devastated by their reaction, because this character was supposed to be very intimidating and mysterious, not somebody to be laughed at! (laughs) But here they were, still perceiving me as this funny, crazy comedian. After that, I only accepted parts playing serious, dark, evil characters. It took ten years of my playing those types of roles before I was perceived as being a serious actor."[1]

Come per sbaglio diventò un comico, così per sbaglio diventa regista. Il suo film di debutto, *Sono otoko, kyōbō ni tsuki* (1989), gli apre la strada al mondo del cinema. Il progetto iniziale era quello di partecipare solamente come attore, ma quando il regista Fukasaku Kinji[2] si ammala e decide di uscire dal progetto Kitano, su proposta del produttore Okuyama Kazuyoshi, prende il suo posto[3]. L'anno

[1] Alex Simon, "The "Beat" Goes On: Takeshi Kitano Hits American Soil With A Vengeance In *Brother*", *The Hollywood Flashback Interview*, July 2015.

[2] Cfr. Tom Mes, Jasper Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, CA, Stone Bridge Press, 2005, p. 49 e Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film, A Concise History, with a Selective Guide to DVDS and Videos*, foreword by Paul Schrader, 2° ed, Kodansha International, 2005, p. 221.

[3] "What happened was, the original director wanted me to be available for one consecutive month so I could concentrate on the shooting of this film, which wasn't an option for me because of my TV commitment, which consisted of seven or eight weekly shows at that time. I can devote one week for a film's shooting, but the next week I have to devote to TV. So we tried to find a compromise, but couldn't, so the original director dropped out and the project was almost abandoned, until the distributor

seguente dirige *San tai yon ekkusu jūgatsu* (1990) nel quale si intravede già lo stile che lo renderà famoso. Il suo film più delicato e sentimentale è *Ano natsu, ichiban shizukana umi* (1991) su un ragazzo sordomuto che scopre la passione per il surf. Nel 1993 ottiene grandissimo successo e riconoscimento a livello internazionale, soprattutto in Europa, grazie al film *Sonatine*, diretto per la Shōchiku, che purtroppo non viene ricevuto altrettanto positivamente in Giappone. Dopo *Sonatine* Kitano fonda l'Office Kitano e continua la sua carriera come regista indipendente[4]. A causa di un grave incidente stradale avvenuto nel 1994, che gli procura una paralisi parziale della parte destra del volto ricostruita con un intervento chirurgico, il regista rimane per due anni fuori dalle scene. Nel 1995 viene rilasciato il film *Minna yatteru ka!* (1995), girato prima del suo infortunio, e nel 1996 dirige *Kids Return*. Il film *Hana-bi* (1997) consolida il suo successo internazionale[5] e gli permette di mostrare per la prima volta nei suoi film i suoi stessi dipinti[6]. Dopo *Kikujirō no natsu* (1999) dirige due film, *Brother* (2000) e *Dolls* (2002), che incontrano scarso apprezzamento sia in Giappone che in America[7]. I critici americani ed europei accolgono le due opere con freddezza e con un'abbondante dose di critiche. Il destino del film *Zatōichi* (2003) è molto diverso, nonostante Kitano non lo avesse pensato per essere trasmesso all'estero e non avesse inserito un background o spiegazioni storiche sulla vita

approached me and suggested that I direct the film according to my own schedule, and I saw no reason to decline their offer." (Alex Simon, "The "Beat" Goes On: Takeshi Kitano Hits American Soil With A Vengeance In *Brother*", *The Hollywood Flashback Interview*, July 2015).

[4] Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, prefazione di Ōshima Nagisa, 1° ed, Venezia, Marsilio, 2001, p. 299.

[5] Nonostante lo scarso successo commerciale in Giappone (cfr. Tom Mes, "Takeshi Kitano", *Midnight Eye interviews*, November 5, 2003), il film viene ricevuto positivamente dal pubblico internazionale e, nel 1995, vince il Leone d'Oro alla Mostra del Cinema di Venezia.

[6] Nonostante la gravità del suo infortunio non smette di fare comicità sulle sue esperienze personali. In un'intervista afferma di aver iniziato a dipingere, dopo essersi miracolosamente salvato nell'incidente del 1994, nella speranza di aver acquisito un nuovo talento e di poter diventare il nuovo Picasso. "Once I recovered and regained consciousness, I thought 'Wow, this is a big opportunity for me.' You always read about someone surviving a horrible accident and they suddenly have a religious and philosophical enlightenment or suddenly snaps in the brain and turns the person into a genius. I thought to myself, 'Oh, that can happen to me, too!' (laughs) That's the reason I took up painting after the accident. I thought some disorder resulting from the accident would turn me into a genius painter, another Picasso. Well, as it turned out, I was totally wrong. I haven't changed at all! (laughs) The very first painting I did, I realized that. So it was very disappointing." (Alex Simon, "The "Beat" Goes On: Takeshi Kitano Hits American Soil With A Vengeance In *Brother*", *The Hollywood Flashback Interview*, July 2015).

[7] Cfr. Tom Mes, "Takeshi Kitano", *Midnight Eye interviews*, November 5, 2003.

del famoso spadaccino giapponese[8], il film viene valutato positivamente ed è il più grande successo commerciale del regista sia nel paese di origine sia all'estero[9]. Dal 2005 al 2008 si dedica alla produzione di una surrealista trilogia autobiografica, composta dai film *Takeshis'* (2005), *Kantoku – banzai!* (2007) e *Akiresu to kame* (2008). Nel 2010 gira un altro *yakuza eiga* intitolato *Outrage*, primo di una trilogia e seguito da *Outrage Beyond* (2012) e da *Outrage saishūshō* (2017).

Quasi tutti i film di Kitano sono completamente incentrati (quelli che non lo sono comunque lo sfiorano) sul tema *yakuza*. L'interesse per la malavita giapponese è nato nel regista quando, da bambino, viveva in un quartiere largamente popolato da *yakuza*. I ragazzini consideravano i gangster affascinanti quanto gli amati giocatori di baseball.

> "Actually, in my neighborhood amongst us kids, there were two types of people that were considered cool: professional baseball players and Yakuza, who usually dressed and looked really cool. The Yakuza were always very good to us kids. They would give us allowance money, buy us candy, and things like that. At the same time, they played an education role. If they found us having a smoke, or drinking, they would scold us. They would say things like "Always be very kind to your parents and stay in school, otherwise you'll end up like me," which was very weird, right? But it also got through to me."[10]

I film di Kitano sono l'ultimo step dell'evoluzione dello *yakuza eiga*, che per circa trent'anni ha gloriosamente conquistato il pubblico giapponese. Da questi film il regista prende in prestito, e allo stesso tempo rigetta, diversi elementi, molti

[8] "It's true that I didn't give any explanation about the character's motivations and background. When I started this project I didn't think the film would get shown abroad and since the character is so well known in Japan I didn't think I needed to add any background information." (Tom Mes, "Takeshi Kitano", *Midnight Eye interviews*, November 5, 2003).

[9] "But it's true that Zatoichi did very well in Japan. About two million people went to see it in the theatres." (Tom Mes, "Takeshi Kitano", *Midnight Eye interviews*, November 5, 2003).

[10] Alex Simon, "The "Beat" Goes On: Takeshi Kitano Hits American Soil With A Vengeance In *Brother*", *The Hollywood Flashback Interview*, July 2015.

dei quali sono stati analizzati nei capitoli precedenti: il tema dell'emarginazione sociale, della mascolinità, la violenza, lo stoicismo della star persona (qui lo stesso *Beat Takeshi*), la corruzione sociale, la distruzione del legame *oyabun-kobun*, la disgregazione del gruppo. Inoltre le sue opere sono pervase da un fatalismo melanconico e un nichilismo quasi inesprimibile, che perfeziona l'immagine dell'eroe tragico creata dai *jidaigeki*, *chanbara* e dai *matatabi eiga* di Itō Daisuke e di Katō Tai. Si ritorna a un nichilismo negativo che non viene più sublimato dal vigore, dalla fermezza e dall'abilità con la spada dell'eroe principale, né tantomeno purificato attraverso la bellezza con cui combatte in difesa della gente comune e del boss. Percorrendo i diversi ruoli interpretati dalla star-persona di Beat Takeshi si intende delineare le caratteristiche principali dell'eroe, o dell'anti-eroe *yakuza*, la sua psicologia, le relazioni con il boss, il gruppo e la società, il suo ruolo all'interno della storia e le qualità che lo rendono simile o dissimile ai protagonisti delle opere dei registi precedenti.

I vecchi film cavallereschi si fondavano su una serie infinita di dicotomie (bene/male, onestà/disonestà, tradizione/modernità, giri/ninjō, *yakuza*/*katagi no shū*) che servivano a mettere in risalto i *leitmotiv* del genere e a trasmettere allo spettatore l'immagine di un Giappone idilliaco contrapposto a un Giappone moderno, perciò il fulcro della narrazione si incentrava sull'incorruttibilità di spirito e sul coraggio degli eroi, che agivano coscienti di star lottando per una giusta causa e, senza l'aiuto dei compagni, compivano da soli un'impresa impossibile. Kitano rigetta l'idealizzazione e l'assurdità dei film cavallereschi, secondo lui "there was no way for that kind of thing to happen – for one yakuza to take on a whole rival gang with a wooden sword. It was totally unrealistic"[11], infatti sceglie per i suoi film un realismo che li rende molto più simili ai *jitsuroku eiga* piuttosto che ai *ninkyō eiga*. Come afferma Donald Richie, "Aestheticized violence has no interest for him. He believes violence should be used for entertaining dramatic purposes – the jitsuroku eiga ideal."[12]

Un altro aspetto che lo avvicina al genere documentaristico e lo allontana dai canonici film cavallereschi è, in linea con la scomparsa della chiara e netta

[11] Mark Schilling, *Contemporary Japanese Film*, 1° ed, New York, Weatherhill, 1999, p. 93.
[12] Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film, A Concise History, with a Selective Guide to DVDS and Videos*, foreword by Paul Schrader, 2° ed, Kodansha International, 2005, p. 221.

separazione tra buoni e cattivi, la presenza di un anti-eroe. I protagonisti, seppur a volte guidati da una certa moralità, non sono ingenuamente buoni e non posseggono la qualità del *gaman* (sopportazione), che permette loro di tollerare e permettere un'ingiustizia dopo l'altra senza lasciar esplodere la rabbia che è in loro[13]. La loro pericolosità viene ulteriormente accentuata (nei film dal 1994 in poi) dal tic all'occhio che l'incidente in moto lascia alla star-persona di Kitano Beat Takeshi, tic che rende i suoi personaggi delle bombe ad orologeria pronte a esplodere alla minima provocazione. Basta poco per farli diventare violenti e per scatenare in loro un sadismo distruttivo. Un esempio potrebbe essere Azuma che, in una scena del film *Sono otoko, kyōbō ni tsuki*, forza la canna di una pistola nella bocca di uno *yakuza*, mentre il protagonista di *Hana-bi* costringe uno sfortunato *chinpira* a mettersi in bocca alcune pallottole per poi dargli un pugno in faccia. Simili scene di sadismo non si erano mai viste nei film cavallereschi perpetuate dal protagonista del film (l'unica eccezione è la scena di *Abashiri bangaichi*, dove Tachibana forza ripetutamente il patrigno ad ingoiare del riso). "Unlike the later heroes of the yakuza genre Sugawara Bunta of the 1970s and Kitano (Beat) Takeshi of the 1980s, Takakura Ken's stare persona is constructed as a sympathetic character, therefore he cannot be depicted in violent scenes in the negative terms of sadism"[14], al contrario gli anti-eroi di Fukasaku e di Kitano non hanno freni e presentano allo stesso tempo caratteristiche positive e negative. I due registi sono sotto certi aspetti talmente simili che non sorprende che il film di debutto di Kitano fosse stato pensato per la direzione di Fukasaku Kinji.

Sono otoko, kyōbō ni tsuki racconta le vicende di un poliziotto dai metodi alquanto discutibili e poco ortodossi, che fa affidamento sulla sua forza fisica per combattere la corruzione e la crudeltà che lo circondano e che non solo permeano il mondo criminale, ma si infiltrano anche all'interno delle forze pubbliche. Lo sceneggiatore Nozawa Hisashi aveva preparato un copione in linea con le precedenti opere del famoso regista di *yakuza* eiga. La sceneggiatura si basava sull'eccessiva violenza del protagonista Azuma, ma Nozawa aveva fatto in modo che i suoi improvvisi e distruttivi scoppi di rabbia, simili a quelli di Okita,

[13] Cfr Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 74.
[14] [14] Isolde Standish, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, Curzon Press, London, 2000, p. 179.

Hirono, Rikio e Ryū (protagonisti di *Gendai yakuza*, *Jinginaki tatakai*, *Jingi no hakaba* e *Yakuza no hakaba*), potessero in qualche modo essere giustificati dalle condizioni critiche in cui il protagonista operava e dalle ingiustizie che era stato costretto a subire (l'omicidio dell'unico collega che considerava un amico, il rapimento e lo stupro della sorella malata mentale, la scoperta che la polizia è coinvolta nello spaccio di droga). La violenza veniva giustificata dai suoi forti sentimenti nei confronti di amici, colleghi e parenti e dalla nostalgia per un passato perduto, in qualche modo poteva essere considerata uno strumento di critica sociale e, anche se eccessiva, una risposta alla corruzione del corpo di polizia.

> "[T]he "pollution-filled streets" hidden behind the facade of an advanced culture, the prostitutes, drug addicts, drunks and brawling punks […] could serve to justify Azuma's violence. Azuma is a loose cannon, but Nozawa provides more emotional justifications for his actions."[15]

Tuttavia Kitano, una volta ottenuta la direzione del film, decide di modificare lo *script* di Nowaza e di eliminare non solo "those aspects of the movie that made it a Fukasaku's film – the narratives of nostalgia and sympathy that justify the excessive use of frustrated violence – but many of the regimes of narrative explanation itself"[16]. I legami tra i personaggi non vengono approfonditi, alcune vicende e alcuni dialoghi necessari per lo sviluppo della storia vengono eliminati, così anche la violenza perde di significato, diventa irrazionale, illogica e folle.

Apparentemente senza senso, le azioni del protagonista si stagliano nette nel silenzio e nella staticità delle inquadrature che spesso le precedono e le seguono. Un espediente utilizzato dal regista per accentuare maggiormente la violenza improvvisa e brutale è infatti l'utilizzo di lunghe e stagnanti inquadrature dove i personaggi rimangono completamente immobili, muti e inespressivi. L'immobilità enfatizza, attraverso il contrasto, la violenza che spesso la segue o la precede, rendendola ancora più scioccante e conturbante.

[15] Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 69.
[16] Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 70.

La staticità del corpo è accompagnata dalla scarsità di parola, caratteristica tipica dei famosi eroi del genere *yakuza*. Silenziosi e di poche parole lasciano la loquacità ai loro nemici, ma mentre gli eroi dei *ninkyō eiga* raramente scherzano, Azuma si prende gioco del suo apparentemente imbranato *kōhai*, che insulta e con il quale litiga e spesso dice scherzi e battute che non possono essere presi sul serio. Anche l'immobilità dello sguardo accomuna Kitano Beat Takeshi alle iconiche star-persona Takakura e Tsuruta. Tuttavia il suo distacco perde il fascino della mascolinità riflessiva e si trasforma nella quiete prima e dopo la tempesta. Non a caso a uno sguardo fisso e privo di emozioni segue spesso una scena di apatica violenza, e viceversa. Così anche le morti più crudeli vengono sdrammatizzate e spogliate di ogni tragicità, mentre lo sguardo vuoto del protagonista lo avvicina a uno spettro e ad "una figura surreale, una specie di clown iper-violento che cammina in modo goffo e ha scatti aggressivi a volte addirittura grotteschi"[17]. Anche Hirono era incline a perdere la testa e ad abbandonarsi ad atti di estrema violenza, ma nonostante fosse uno *yakuza*, l'affetto per i suoi compagni, anche per quelli che lo hanno ripetutamente tradito, non lo abbandona mai ed è sempre pronto a dare loro una seconda possibilità. Azuma non si ferma davanti a niente, prende a calci il suo *kōhai* Kikuchi, lo insulta, spara ai colleghi quando tentano di impedirgli di torturare il nemico Kiyohiro, non batte ciglio quando, a causa sua, una giovane passante viene uccisa, non si fa scrupoli a schiaffeggiare dei ragazzini e senza pensarci due volte uccide la sua amata sorella Akari. Ogni barlume di sanità mentale lo ha abbandonato, è un animale che non risponde a nessuno.

Nonostante sia un membro della polizia e non uno *yakuza*, è ben lontano dal diventare un esempio di moralità e giustizia o un modello da imitare. Lo spettatore ben presto si accorge che, come i suoi nemici *yakuza*, anche lui è pervaso da un'irrefrenabile crudeltà e collera. Dovrebbe essere un esempio positivo, contrapposto alla crudeltà e alla depravazione degli spietati gangster a cui dà la caccia, ma niente lo differenzia da loro, al contrario ha tutto in comune con il suo giurato nemico Kiyohiro, entrambi sono indomabili, crudeli e sadici. Dopo il loro scontro finale, che si conclude con Kiyohiro morto e Azuma gravemente ferito, il

[17] Michele Fadda, Rinaldo Censi (a cura di), *Kitano Beat Takeshi*, Stefano Sorbini Editore, 1998, p. 98.

braccio destro del boss *yakuza* Nitō finisce il protagonista sparandogli un colpo alla testa. Dopo aver assistito alla feroce sparatoria tra i due e aver visto Azuma stesso sparare a sangue freddo all'amata sorella Akari, lo *yakuza* afferma che nessuno in quella stanza, né il poliziotto né il criminale, è sano di mente, tutti sono pazzi ("*doitsumo koitsumo kichigai da"*). A spingerlo come una forza motrice è proprio la follia, non il desiderio di smascherare i traffici tra *yakuza* e polizia e nemmeno la sete di vendetta per la morte dell'amico o per l'abuso della sorella.

Un altro espediente utilizzato per trasmettere la peculiarità e la singolarità fisica e mentale del protagonista è la sua camminata contraddistinta non dalla solennità e dalla fierezza (com'era nel caso di Takakura e Tsuruta), ma dalla goffaggine.

> "Il braccio destro che ballonzola avanti e indietro, quello sinistro quasi bloccato, la testa e le spalle che ondeggiano a destra e a sinistra come se davvero stesse entrando in scena il principe del *burlesque*."[18]

L'atto quasi compulsivo del camminare, "non si sa bene perché e verso dove"[19], è forse simbolo di un che viaggio verso la morte o verso il proprio destino, come nei vecchi film cavallereschi. All'inizio e alla fine del film Azuma e Kikuchi attraversano lo stesso ponte, l'uno in direzione della propria morte, l'altro in direzione della propria trasformazione da poliziotto onesto e ingenuo a poliziotto corrotto e venduto. In realtà le scene dove i personaggi semplicemente camminano o corrono sono quasi sempre inserite, per così dire, a caso, possono durare da alcuni secondi a diversi minuti [20] e spesso e volentieri sono completamente fini a se stesse. A volte durante queste scene non succede nulla,

[18] Michele Fadda, Rinaldo Censi (a cura di), *Kitano Beat Takeshi*, Stefano Sorbini Editore, 1998, p. 48.
[19] Michele Fadda, Rinaldo Censi (a cura di), *Kitano Beat Takeshi*, Stefano Sorbini Editore, 1998, p. 48.
[20] Come la scena dell'inseguimento tra Azuma e uno spacciatore, che si protrae per quasi tre minuti ed è un misto tra la tragedia e la comicità. Lo spacciatore fugge dopo aver messo a terra ben tre poliziotti, sotto lo sguardo di Azuma che ha assistito senza intervenire, per poi uccidere un altro poliziotto colpendolo alla testa con una mazza rubata sul momento a dei bambini. Il lungo ed estenuante inseguimento, prima a piedi e poi in macchina, è intervallato dai litigi e dai battibecchi di Azuma e Kikuchi, che non sono d'accordo sulla strada da prendere. Messo all'angolo il fuggiasco Azuma lo investe. I due temono di averlo ucciso, ma improvvisamente il ragazzo si abbatte contro la macchina brandendo la mazza. Azuma lo investe per la seconda volta, per poi prendere furiosamente a calci lui e il suo sottoposto finché i suoi colleghi non lo fermano.

altre volte la "monotonia" viene spezzata da improvvise scene di violenza. In *Sono otoko, kyōbō ni tsuki* Azuma viene attaccato da Kiyohiro mentre cammina e finisce per uccidere una passante, in *Brother* senza apparente motivo colpisce al volto un ragazzo di colore (che poi diventerà suo amico) con i cocci di una bottiglia, per poi sferrargli un pugno ben assestato alla pancia.

Nonostante i silenzi e l'immobilità delle inquadrature rappresentino una larga parte del suo film di debutto e preannuncino il futuro stile del regista, si sente ancora l'influenza delle opere del regista Fukasaku Kinji, dal quale Kitano stesso[21] ha ammesso di essere stato largamente influenzato. La macchina da presa è relativamente mobile e film non manca di una certa dinamicità e movimento che andranno via via a scemare.

Nelle opere successive il vigore e l'energia di Azuma e degli anti-eroi degli anni '70 (non a caso Azuma è molto simile al poliziotto Ryū, protagonista di *Yakuza no hakaba: kuchinashi no hana*) lasciano il posto allo sfinimento e alla rassegnazione di protagonisti stanchi e soli di cui Kitano, attraverso sguardi vuoti, silenzi e accenni, mette in risalto la sofferenza fisica e psicologica e di cui lascia solamente trapelare la psicologia, vero fulcro della narrazione. L'esempio per eccellenza potrebbe essere il film *Sonatine*, nel quale l'immobilità e la staticità dei personaggi e del paesaggio sono particolarmente evidenti.

Alcuni critici affermano che il film offra molte informazioni sui pensieri e i desideri dei personaggi e che dia particolare importanza alle emozioni[22], altri invece ritengono che pochi siano gli indizi sulla loro vita interiore[23]. È vero che l'immobilità domina, che i personaggi sono intenzionalmente posizionati in modo da formare delle composizioni statiche [24], ma si ha la sensazione che, nonostante la quasi assenza dei dialoghi, i personaggi parlino tra loro e allo spettatore con

[21] Cfr, Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film, A Concise History, with a Selective Guide to DVDS and Videos*, foreword by Paul Schrader, 2° ed, Kodansha International, 2005, p. 221.

[22] "Kitano himself stressed out the importance of character mentality to the film, at the expense of the story. *Sonatine* uses a number of devices, from a dream sequence to subjective shots, to offer information on inner thoughts and interests." Cfr. Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 107.

[23] "Since the film's form and its cast's performances provide only minimal clues to the inner lives of its characters, with no "meaningful" close-ups of quivering faces, no push-in at times of crisis". Cfr John Berra, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010, p.281.

[24] Cfr. John Berra, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010, p.280.

incredibile eloquenza. Non che abbiano altro da comunicare, se non l'angoscia propria di uomini che combattono, come i "tragic heroes" dei capitoli precedenti, una battaglia già persa in partenza e che, alla fine della strada, accolgono la morte a braccia aperte. Attraverso giochi di montaggi, sguardi volutamente diretti alla macchina da presa, accenni, silenzi, staticità e paesaggi liminari Kitano trasmette come i protagonisti di *Sonatine* siano "in modo evidente alla ricerca di una morte da anti-eroe, ormai saturi di un'incolmabile solitudine, resa in modo esemplare dal regista che dilata e poi frammenta i tempi delle azioni e della contemplazione."[25]

Murakawa, protagonista del film, deve scontrarsi con i tradimenti e gli inganni dello *oyabun* Kitajima (per cui non sembra provare il minimo rispetto), che gli chiede di partire per Okinawa per sedare una disputa tra due clan *yakuza*, Anan e Nakamatsu. Nonostante avesse poco prima confidato all'amico Ken di essersi stancato della vita da gangster e sebbene sospetti che il viaggio sia una trappola, Murakawa obbedisce, spinto dal *giri* e dall'obbligo di ricambiare i favori ricevuti (*ongaeshi*). Una volta ad Okinawa Il protagonista e la sua gang hanno conferma di essere stati traditi e la loro missione si trasforma in una vera carneficina. Persi molti uomini Murakawa decide di nascondersi insieme ai sopravvissuti in un rifugio vicino al mare. I gangster trascorrono i giorni scherzando e facendosi dispetti l'un l'altro come se fossero tornati bambini, aspettando che qualcosa venga a rompere il trascorrere infinito del tempo che sembra essersi arrestato come all'interno di un limbo. Dopo l'assassinio di Ken, Murakawa scopre che Takahashi, il braccio destro del suo boss, si trova ad Okinawa. Decide così di andare a cercarlo nell'hotel in cui alloggia per vendicarsi della morte dell'amico. I due si incontrano per caso in un ascensore e danno inizio a una letale sparatoria. Takahashi, sotto le torture di Murakawa, gli rivela che il boss intendeva approfittare della disputa tra i due clan per sbarazzarsi del fratello di sangue (*kyōdaibun*) Nakamatsu e diventare alleato del Clan Anan. Murakawa è stato inviato ad Okinawa per essere ucciso insieme alla sua gang, una volta liberatosi di lui lo *oyabun* avrebbe potuto impossessarsi dei sui affari. Takahashi, prima di

[25] Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, prefazione di Ōshima Nagisa, 1° ed, Venezia, Marsilio, 2001, p. 299.

essere ucciso, gli rivela anche che il boss si sarebbe trovato ad Okinawa per concludere l'alleanza con il Clan Anan. Murakawa si infiltra nell'hotel dove sta avvenendo l'incontro e massacra i partecipanti, per poi suicidarsi con un colpo di pistola alla testa.

Durante tutto il film Murakawa agisce con meccanicità, senza essere spinto da particolari ambizioni o aspirazioni se non dalla fantasia della morte, nel film autoinflitta ben tre volte (la prima per gioco durante una pericolosa *Russian roulette*, la seconda in sogno, la terza decisiva). Quando giunge il momento viene accolta come una benedizione[26], unica liberazione dalle catene che legano il protagonista a un mondo del quale non si sente partecipe e che, nel suo nichilismo, nega totalmente. Ritorna ancora una volta il tema dell'inadeguatezza a vivere nel gruppo e nella collettività, che spinge Murakawa ad isolarsi e a cercare nel suicidio una scappatoia dal dolore dell'esistenza.

Seppur fondamentalmente diversi dagli eroi *yakuza* dei film precedenti, i personaggi di Kitano hanno in comune con loro la non-appartenenza a ciò che li circonda. Come i *matatabimono* sono outcast ed estranei e, come i violenti *yakuza* di Fukasaku, sono pecore nere anche all'interno della loro stessa gang. In *Brother*, per esempio, l'estraneità del protagonista Yamamoto rispetto agli altri personaggi viene accentuata dal fatto di non riuscire a comunicare con gli altri a causa della differenza linguistica. Il film si apre con un tassista americano che cerca invano di iniziare una conversazione con Beat Takeshi che, non comprendendo la lingua, rimane muto (probabilmente sarebbe rimasto muto anche se il tassista gli avesse parlato in giapponese). Bisogna aspettare cinque minuti prima di incontrare un parlante giapponese, la cameriera di un ristorante, che si limiterà a dire due sole parole: *yamemashita tte* (si è licenziato). Comunicare con la sua stessa ganga all'inizio gli è possibile solamente grazie all'aiuto del fratello Ken. In *Sono otoko, kyōbō ni tsuki* Azuma non solo è l'unico non al corrente dei traffici di droga interni al dipartimento, ma è anche l'unico a non piegarsi ad essi, creando così una spaccatura tra lui e il gruppo. Murakawa, come Azuma, "is essentially a misfit, a man who doesn't feel at home in his environment and who can't communicate with the people around him. His

[26] Cfr. Sean Radmond, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013.

behavior is not a pose, it's an expression of awkwardness."[27] Si distingue per l'incomprensibilità delle sue azioni, gli sguardi confusi che spesso gli lanciano i compagni sono l'espressione della loro perplessità nei confronti del comportamento ambiguo di un uomo che considerano quasi alieno. Le sue azioni restano misteriose persino al fedele Ken che si stupisce quando, dopo aver perso a carta-sasso-forbice, Murakawa minaccia di spararsi alla testa con una pistola, a sua insaputa, scarica. I suoi scherzi e il suo comportamento non vengono mai compresi appieno e rimangono imperscrutabili agli altri personaggi, come imperscrutabile è il suo sorriso forzato e quasi "mostruoso".

> "The Russian roulette scene in particular contrasts Murakawa's unwavering smile with the relatively realistic reactions of Ken and Ryōji. His expression is explained post facto by the joke that there are no bullets, but until then the smile is unreal, if not monstrous. It is a sign of his alterity that resonates well after this scene."[28]

L'inespressività del personaggio e l'immobilità del suo sguardo sono troncati solamente dalla comparsa occasionale di questo sorriso finto e agghiacciante, privo di emozioni, che si spegne dopo qualche istante lasciando una nota di profonda tristezza nel cuore dello spettatore. Altrettanto mostruoso e malinconico appare il suo suicidio, che in questo caso non è né eroico né idealizzato né nobilitato. In Giappone il suicidio viene visto come ultimo atto di ribellione e di sublimazione di sé, come il massimo atto salvifico che un uomo può compiere per sé e per il proprio paese, basta pensare ai *kamikaze* e al plateale suicidio del famoso scrittore e poeta Mishima Yukio. Per Murakawa non è niente di tutto ciò, la morte autoinflitta non ha nessuna valenza simbolica o estetica e perciò non può essere vista come qualcosa di esteticamente bello. Il protagonista vede nella morte l'unica liberazione e, grazie ad essa, si svincola dalle crudeli mani del destino che lo spingono verso avvenimenti che non può in alcun modo controllare. Il suo *oyabun*, insieme ai casuali eventi del fato, muovono i fili del suo destino e

[27] Tom Mes, Jasper Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, CA, Stone Bridge Press, 2005, p. 49 e Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film, A Concise History, with a Selective Guide to DVDS and Videos*, foreword by Paul Schrader, 2° ed, Kodansha International, 2005, p. 167.
[28] Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 104.

poco gli resta da fare se non assecondarli. Affiancato dai suoi leali uomini, unica sicurezza in un mondo vacillante, si abbandona inerme al corso degli eventi, giocando quanto meglio può la sua parte.

> "Sonatine, in fact, foregrounds men's inability to find their way, to problem-solve or, ultimately, to master their own destiny. Murakawa finds himself in Okinawa without agreeing or wanting to be there. The elliptical cutting used to transport him from a yakuza meeting in Tokyo, where we see him refusing to go, to the back of the bus leaving the Okinawa airport, an establishing shot that is itself delayed, creates the impression that he has just been picked up and dropped there, at the metaphysical hands of fate. The way the Yakuza gang eventually end up at the hide-away in an Okinawa beach is an accident. They are led there, reliant on others to keep them safe. In fact, very little is planned, thought out or fully executed by the men. They drift in time and space."[29]

Tale impotenza, insieme alla consapevolezza della vanità dell'esistenza e alla futilità della ribellione, è alla base del sentimento di rassegnazione e resa che contraddistingue il protagonista di *Sonatine*. Nei *ninkyō eiga* i protagonisti combattono con decisione e senza paura la loro battaglia contro il malvagio e riportano l'odine nella società, nei film di Fukasaku il tradimento e la solitudine accendono ancora di più nell'eroe uno spirito ribelle e lo spingono a combattere contro la corruzione e la falsità, con la sua seppur distorta moralità come unica arma. Tuttavia anche Hirono, alla fine della battaglia, decide di non avere più niente a che fare con gli *yakuza*. Ha compreso l'insensatezza della sua lotta e l'assurdità della società in cui vive e si è accorto di aver sprecato la vita a servire *oyabun* corrotti. Il mondo della malavita, per quanto possa apparire agli occhi dei giovani *chinpira* attraente e puro, non riserva altro che sofferenze. È finita l'era di eroi come Asajiro e Tachibana, amati e ammirati dal pubblico e simboli di una mascolinità a cui aspirare. Il destino che attende giovani *yakuza* come Hirono e

[29] Sean Radmond, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013.

Okita non è, anche se tragico, onorevole come quello dei protagonisti dei film cavallereschi, ma è quello di anti-eroi come Murakawa e Azuma.

Kitano sembra essere partito da questa consapevolezza e rassegnazione, poiché non ci presenta un integro paladino della giustizia né un giovane *yakuza* pieno di passione, ma un uomo di mezza età già spossato da anni di vita da criminale (o da poliziotto) e svuotato di ogni energia. Murakawa eredita dalla tradizione dello *yakuza eiga* alcuni tratti caratteristici dei combattenti interpretati da Takakura e da Tsuruta, come l'assenza di pulsioni sessuali (non sembra infatti reagire in alcun modo alle continue ed esplicite *avance* di Miyuki) e lo sguardo vuoto e inespressivo, che tuttavia non servono a ergerlo sopra la condizione umana, ma a farlo sprofondare sotto di essa. La vacuità e la piattezza dei suoi occhi lo rendono più simile a un robot o a uno spirito piuttosto che a un uomo in carne e ossa. I loro piedi non vengono mai inquadrati, sono tutti morti nel momento stesso in cui il loro aereo è atterrato ad Okinawa. Lo spettatore percepisce fin da subito lui e gli altri personaggi come elementi estranei, come fantasmi che si aggirano nel mondo dei vivi e che, in attesa di abbandonarlo per sempre, agiscono in una prospettiva di morte certa.

> "First, it is not only that the characters express a death wish but that they may already be dead, can only die, their fate or course set. Abe Kasho (2000) argues that Murakawa in Sonatine (played by Beat Takeshi) exists as a ghost, a selfconfirming, re-generating apparition who relives his death as he brings death to others. We rarely see his feet so that he floats in the film, a 'traditional' motif for the spirit in Japanese culture."[30]

Seguendo sempre l'interpretazione di Abe Kashō, anche Aaron Gerow considera Murakawa un nuovo genere di (anti-)eroe *yakuza*, molto lontano dagli idealizzati eroi dei *ninkyō eiga*, sicuri di sé e stoicamente virtuosi, ma diverso anche dagli anti-eroi dei *jitsuroku eiga*, ribelli e pieni di energia e di vitalità. Mentre Azuma e Uehara, protagonista di *San tai yon ekkusu jūgatsu*, hanno in comune con loro una forza devastante e distruttrice, Murakawa è rassegnato. Ha

[30] Sean Radmond, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013, p.54.

accettato la sua condizione di morte in vita e di vita in morte, condizione che viene ulteriormente accentuata dal paesaggio in cui la storia è ambientata e dalla distorta continuità temporale che circonda il rifugio. Il tempo dei vivi nella desolata spiaggia di Okinawa scorre in maniera differente, o per meglio dire, non scorre affatto e viene sostituito da una "unchanging temporality of death" [31], simboleggiata dalla innaturale immutabilità della luna, che nonostante i giorni passino rimane sempre piena.

> "In Sonatine, the moon is revealed over three separate nights but in a state of stasis, impossibly not shifting from its full state. In the liminal place where the characters find themselves, in a hide-out on an Okinawan beach, it is as if they have already died or are waiting to die, as if in a state of purgatory."[32]

In questo purgatorio il protagonista si può abbandonare a giochi e divertimenti, con i quali cerca di esorcizzare le paure e le angosce. Per qualche giorno assapora una vita normale, quasi fanciullesca, e si riappropria di un'infanzia che gli è stata rubata e a cui guarda sempre con grande nostalgia. Il desiderio di abbandonare la vita criminale, già espresso all'inizio del film, e di riappropriarsi di una giovinezza perduta lo spinge ad azioni infantili e quasi immature, ma la consapevolezza e il peso del proprio destino non lo abbandonano mai, nemmeno quando riesce a fuggire dalla violenza del mondo e a rifugiarsi in un limbo senza tempo, dove cerca di dimenticare ogni cosa e vivere con spensieratezza una vita normale. I suoi demoni lo tormentano e lo spingono a cercare la morte anche in quegli ingenui giochi da ragazzino, che molte volte si rivelano più pericolosi di quanto non sembrino.

Come *Sonatine*, anche il film *Hana-bi* resta incentrato sul tema della morte, della sofferenza e della difficoltà a trovare un posto nel mondo. Come sempre Kitano si sofferma con particolare e minuziosa attenzione sulle vite di persone che, per un motivo o per l'altro, rimangono ai margini della comunità. Il protagonista Nishi, un poliziotto corroso di sensi di colpa e indebitato con gli

[31] Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 105.
[32] Sean Radmond, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013, p.42.

yakuza, deve cercare di superare i lutti che lo affliggono: la perdita di un collega, la morte della figlia di soli 5 anni, la malattia terminale della moglie e la paralisi del suo amico Horibe, rimasto ferito al suo posto durante un appostamento. Nishi porta sulle proprie spalle il destino della moglie, dell'amico e del defunto collega Tanaka, di cui non riesce a togliersi dalla mente la morte, che gli ritorna incessantemente alla memoria. Venuto a sapere che alla moglie non resta molto da vivere decide di trascorrere insieme a lei gli ultimi giorni. Dopo aver rapinato una banca e comprato con i soldi rubati dell'attrezzatura per l'amico Horibe che, abbandonato dalla famiglia e rimasto paralizzato sulla sedia a rotelle, ha trovato nella pittura un modo per fuggire dalla depressione, parte per un viaggio senza ritorno con lei. La gentilezza e la dolcezza di Nishi nei confronti della moglie contrastano apertamente con la crudeltà e l'impassibilità con le quali uccide a sangue freddo tutti i suoi inseguitori, creando una spaccatura che lo avvicina più ai nemici *yakuza* piuttosto che ai compagni poliziotti. Il protagonista sa di non poter scappare per sempre, così ferma la macchina vicino al mare e carica la pistola con due soli proiettili, uno per la moglie e uno per sé. Il film si chiude con un'inquadratura dell'oceano e con il rumore di due spari, che risuonano nel silenzio insieme al fragore delle onde. Le vicende di Horibe e di Nishi sono strettamente legate, ma procedono durante in netto contrasto tra loro, come due facce della stessa medaglia. Horibe ha una famiglia che lo ama e vive una vita felice, mentre Nishi sta perdendo tutto. L'incidente capovolge completamente la situazione, Horibe rimane solo e diventa un uomo sempre più silenzioso, mentre Nishi insieme al rapporto con la moglie riacquista anche la parola. I due uomini hanno scelgono vite diverse: il primo, dopo aver tentato il suicidio, apre gli occhi alla bellezza del mondo e accoglie la vita, il secondo decide di porre fine alle sue sofferenze[33]. Da qui la scelta del tutolo *Hana-bi*, composto dalle parole *hana* (fiore), simbolo della vita e *hi* (fuoco), simbolo della morte. Insieme diventano fuochi d'artificio (*hanabi*), il cui suono nel cielo ricorda quello di colpi di pistola.

In *Hana-bi* ritornano nuovamente le vaste e silenziose spiagge e la calma piatta del mare che, nella sua vastità, racchiude una forza misteriosa. Nella cultura giapponese il mare, insieme alla montagna, ha sempre avuto una

[33] Cfr. Interview by Jim Hoberman, "The Ultimate Renaissance Man", *Village Voice*, March 1998.

profonda valenza simbolica e suscitato negli uomini sentimenti contrastanti. Entrambi sono luoghi liminari, estremi, che separano il mondo dei vivi dal mondo dei morti. Nell'immaginario comune assumono una connotazione femminile, poiché misteriosi e selvaggi, ma allo stesso tempo pieni di vita. Affrontandoli si può acquisire una libertà di spirito e una conoscenza che vanno al di là dell'umana comprensione delle cose. Come gli *yamabushi* si avventuravano nelle fitte foreste montuose e si incamminavano in cerca dell'illuminazione, così alcuni asceti sceglievano il mare come meta del loro ultimo viaggio. Si spingevano al largo e si lasciavano inghiottire dalle onde, con la speranza di raggiungere la mitica terra dove vivono i defunti, gli antenati e gli dei. Murakawa e Nishi trovano così nel mare la naturale conclusione alla loro infinita e spossante ricerca di un posto in un mondo che li ha rifiutati. La spiaggia li riporta bambini (come in *Sonatine*) o fornisce loro un breve momento di pace e tranquillità (come in *Hanabi*).

> "In the films of Kitano, the sea, shoreline and the beach are often the most significant sites of last rites and new beginnings. It is the place of (childish) play and of silent or abstract contemplation; it is a retreat and a nostalgic return to an imagined lost (Japanese) paradise, or a childhood that never maturated or was arrested in some way; and it is the last 'exit' and the point-of-no-return for his yakuza warriors, misfits and outsiders."[34]

Il mare, luogo di serenità e di contemplazione mistica, diventa per loro "an ulterior space with which to exist in, and the limit experience of this nomadic wandering. There is nowhere else to go. The nomad faced with the beginning and the end of space, and with a different temporal and spatial logic, and with the pure force of nature within one's grasp, becomes something else entirely different. Few people return to the real world after they visit the beach in a Kitano film. If they do it is with the full realization that they know the beyond, beyond the limit."[35]

[34] Sean Radmond, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013, p.90.
[35] Sean Radmond, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013, p.94.

Come gli eroi *yakuza* vagabondi analizzati nei capitoli precedenti, anche loro sono *ippiki ookami* (tuttavia privati dell'aura di attraente e stoica nobiltà propria degli eroi del *ninkyō eiga*), inadatti a esistere, fuori posto nel mondo e incapaci di adattarsi alle convenzioni sociali, sono *nagaremono* in continuo viaggio (in questo caso non fisico, ma spirituale) in cerca del senso della vita e sono *mushuku mono*, vagabondi senza un luogo da chiamare casa. La rapina alla banca spinge automaticamente il poliziotto Nishi ai margini della legalità e lo rende un *outcast*, costringendolo a un viaggio più o meno voluto insieme alla moglie. Murakawa, a causa del tradimento del suo *oyabun*, si sposta come un nomade ad Okinawa, in un luogo che non conosce, e si barcamena tra divertimenti e responsabilità.

Il loro vagabondaggio non è niente in confronto a quello di Yamamoto nel film *Brother*. Perso il boss, perso il fratello di sangue e persa la battaglia contro il clan nemico è costretto dagli eventi a lasciare non solo Tōkyō, ma il Giappone stesso e a emigrare in America, dove solo per il divertimento personale di combattere fino alla morte spinge il fratello Ken e i suoi amici a conquistare una fetta dello spaccio di droga di Los Angeles. La gang inizia subito a espandersi nel territorio dei messicani e di Little Tōkyō, gli affari vanno a gonfie vele e i gangster vivono nel lusso. Eppure la nuova vita non lo soddisfa. Nonostante la "guerra" in America sembrasse inizialmente divertirlo (come dimostra il sorriso che rivolge a Katō), perde presto l'entusiasmo e si chiude sempre più in se stesso. Non passa molto tempo prima che smetta di essere una "active force" all'interno del gioco[36]. Si trasforma in uno *oyabun* passivo, che non fa niente per espandere il business e anzi lascia le redini al fedele Katō (che arriva a togliersi la vita pur di convincere il sadico e violento boss Shirase a diventare loro alleato) e a Shirase stesso (che conduce la gang in una letale guerra contro la Mafia italiana), mentre lui passa il tempo con la sua donna e con l'amico Danny, giocando a dadi e scommettendo. Yamamoto sa bene che a provocare la morte dei suoi uomini sarà proprio la sua indifferenza, ma la cosa non sembra importargli. Nel suo cinismo esclama ridendo davanti ai suoi *kobun* "ormai è finita, moriranno tutti quanti"[37]. Proprio

[36] Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 175.

[37] もう終わりだな、みんな死ぬぞ。(*mou owari da na, minna shinu zo*).

come aveva predetto i membri della gang cadono uno a uno sotto i colpi della mafia italiana. Yamamoto rimane impassibile alla violenza, niente sembra sconvolgerlo o turbarlo, né morte di Shirase né la morte della prostituta che aveva scelto come compagna. Siede immobile al suo tavolo e fuma in silenzio le sue sigarette. Solamente la morte di Katō e la strage della famiglia di Danny, due figure alle quali è indissolubilmente legato, lo spingono a porre fine a quella insensata lotta. Come redenzione finale convince Danny a scappare con i soldi della droga e affronta la morte con la solita indifferenza degli anti-eroi kitaneschi.

Brother riporta alla luce alcuni *cliché* dei *ninkyō eiga* che Kitano sembrava aver dimenticato o volutamente ignorato nelle opere precedenti: il conflitto *giri/ninjō*, i rapporti omosociali di fratellanza, la dicotomia modernità/tradizione, le cerimonie e le usanze *yakuza*, la rivelazione dello *irezumi* e la contrapposizione tra figure mascoline e figure effeminate. Tutti schemi tradizionali che nel film vengono ripresi e, il più delle volte, rovesciati e riscritti. Nei *jitsuroku eiga* era difficile distinguere il clan onesto dal clan disonesto poiché entrambi erano schiavi della modernità. Qui la differenza si fa più sfocata, quasi fuorviante. Yamamoto è una *yakuza* vecchio stampo che protegge il suo *oyabun*, segue il codice d'onore, si rifiuta di entrare a far parte del clan nemico per avere salva la vita, insulta e minaccia di uccidere il fratello di sangue che, al contrario, decide di passare alla fazione opposta, non sopporta di dover fuggire piuttosto che vendicare la morte del boss. A prima vista si direbbe che la gang di cui fa parte ricopra il ruolo di classico clan onesto e fedele ai valori tradizionali e che il loro rivale sia il malvagio e amorale boss, comprato dal denaro. Tuttavia non è Hanaoka ad indossare vesti tradizionali, a eseguire una perfetta *sakazukishiki* e a camminare sul *tatami* (boss di Yamamoto), ma il capo dei Jinseikai. Hanaoka viene invece ripreso mentre si diletta nei bar e si fa compiacere da giovani e attraenti ragazze. I ruoli si capovolgono. Anche Shirase, nonostante affermi di essere uno *yakuza* di vecchio stampo come Yamamoto, deride la cieca fedeltà e le parole di Katō e le paragona alle battute di un vecchio *yakuza eiga*. Inoltre si rifiuta di seguire gli ordini di Yamamoto, che gli intima di non fumare davanti a lui (appena il boss se ne va riprende in mano il sigaro).

Nonostante il film riprenda le antiche tradizioni *yakuza* dello *harakiri* e dello *yubitsume*, ponendole in un contesto moderno le rende "excessive or anachronistic, especially in the American context."[38] Perfino la rivelazione del tatuaggio perde la sua sacralità, non avviene prima di una solenne e catartica battaglia, ma durante una semplice partita di basket. Per di più a mostrare lo *irezumi* è uno *yakuza* gracile dalle dubbie preferenze sessuali a cui nessuno dei giocatori vuole passare la palla, non un eroe fisicamente forte e mascolino.

Brother sconvolge anche l'apparentemente inviolabile questione della mascolinità del protagonista e dei personaggi, che persino Fukasaku aveva lasciato intatta. Fin dalla metà degli anni '60 la virilità era stata una delle caratteristiche principali degli eroi *yakuza*. La potenza e l'abilità con la spada (o con le pistole o con i pugni) permetteva a Takakura, Tsuruta, Sugawara, Shishido e Tetsuya di dominare fisicamente e psicologicamente i nemici. Lo *yakuza eiga*, in quegli anni, stava cercando di risanare e ricostruire negli uomini giapponesi l'orgoglio e la virilità, persi insieme alla guerra. Ecco perché nei *ninkyō eiga* i personaggi femminili o omosessuali (come i compagni di cella di Tachibana in *Abashiri bangaichi*) fungevano da contrasto alla superiorità fisica e alla perfezione morale dell'eroe. Al contrario i film di Kitano presentano una mascolinità irrimediabilmente distorta e ferita, infantile e paradossalmente femminile, nonostante la star-persona di Beat Takeshi renda gli anti-eroi sotto certi aspetti (forza fisica, impassibilità, risolutezza) affascinanti e misteriosi.

> "Wounded, if not castrated masculinity was a central cultural issue in Japan after its defeat in World War II, a problem that Nikkatsu Action (with stars like Ishihara Yūjirō) and Tōei yakuza films attempted to solve by offering more perfect male bodies in fictional spaces. […] Kitano represents a reconsideration of masculinity, but a masculinity that self-consciously borders on the empty. This is evident first in the childishness of Kitano's space of play – and thus

[38] Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 180.

> the absence of full-scale adult sexual masculinity – but also in gender ambiguities that reduce male identity to zero"[39]

I personaggi non posseggono i requisiti fondamentali per essere considerati "mascolini", Murakawa non ha la patente e non sa guidare, mentre accompagna Miyuki a casa la loro macchina scompare dietro un dosso e si sente un rumore, sono andati fuori strada. I due devono tornare a piedi fino al rifugio e farsi aiutare da Ken e Ryōji, che si meravigliano di come il loro boss abbia potuto mancare una strada così larga. In *Hanabi* Nishi, nei suoi tentativi di divertire la moglie, sembra fare una *gaffe* dietro l'altra: i fuochi d'artificio gli scoppiano quasi in viso facendolo sobbalzare, l'autoscatto davanti a un tempio viene rovinato da una macchina che attraversa la strada proprio in quel secondo, i suoi trucchi da indovino di carte vengono svelati, la *itaria ryōri* (cucina italiana) in cui si cimenta non è che un minuscolo pesce cotto su un fuoco di fortuna. Della sua goffaggine non ride solamente la moglie, ma anche lo spettatore, che si trova davanti a un personaggio contraddittorio, allo stesso tempo gentile e violento, comico e tragico, sorridente e malinconico. È destinato inoltre a non essere mai nel posto giusto al momento giusto, ecco perché non riesce mai a proteggere le persone a cui tiene e diventa così preda dei rimorsi e dei sensi di colpa che, secondo Sean Radmond, sono normalmente prerogativa de personaggi di *status* più basso come i bambini, i personaggi femminili o effeminati[40]. Forse i film che intaccano più apertamente la virilità dei personaggi sono *Brother* e *San tai yon ekkusu jūgatsu*. Yamamoto, nonostante cerchi la compagnia di una prostituta, non sembra provare particolare amore o interesse nei suoi confronti. Come lasciano pensare i commenti acidi e quasi gelosi di Kato ogni volta che lo vede insieme a lei ("da quando ad Aniki piacciono le donne?", "non sa distinguere nemmeno tra donne delle e donne brutte", "quella prostituta si è presa Aniki!") si capice che probabilmente non è mai stato attratto dalle donne. Anche Uehara (un vuolento *yakuza* in *San tai yon ekkusu jūgatsu* interpretato sempre da Kitano Beat Takeshi) senza apparente motivo cerca di stuprare un suo sottoposto. Inoltre sembra preferire il giovane amico del protagonista alla propria ragazza, che tratta con grande disprezzo sia

[39] Aaron Gerow, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007, p. 55.
[40] Cfr. Sean Radmond, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013, p.62.

a parole sia a gesti, mentre nei confronti del ragazzo è sorridente e gentile. Fa spesso apprezzamenti su di lui, gli sorride e lo accarezza.

Kitano, come Suzuki, aderisce solo in apparenza alle convenzioni di genere per poi sovvertirle alla prima occasione. Non c'è bellezza nella loro violenza, né moralità nelle loro azioni. Non difendono i più deboli, ma causano le loro morti. I suoi anti-eroi sono rabbiosi, ma rassegnati. Non combattono contro la società e la corruzione, le ignorano. Non cercano di cambiare il mondo, ma fuggono togliendosi la vita in cerca di un totale annullamento di sé. Dopo aver vissuto la vita come un sogno, spinti da eventi casuali, vengono pervasi da una stanchezza esistenziale che li spinge all'unica liberazione possibile, la morte.

Conclusione

Nell'introduzione ci siamo posti alcune domande alle quali, nei sei capitoli di questo elaborato, abbiamo cercato di rispondere. Per esempio, il primo interrogativo era come fosse possibile che le gesta di criminali e fuorilegge potessero essere considerate eroiche e valorose. La risposta, ovviamente, è complessa.

I ninkyō eiga sono stati creati per due scopi principali: il primo, sostituire il *jidaigeki* (considerato vecchio e anacronistico) e portare guadagno alle case cinematografiche; il secondo, risanare le ferite che la guerra aveva causato e aiutare i cittadini a far fronte ai cambiamenti che incombevano sul paese. Entrambi gli scopi sono furono ottenuti con successo. Le case cinematografiche, soprattutto Tōei e Nikkatsu, poterono godere di lunghi anni di prosperità, mentre il pubblico trovò nel nuovo genere *yakuza* una certa sicurezza. In quei film l'eroe *yakuza*, naturale evoluzione del samurai, brandiva la spada contro la corruzione dello "straniero", contro l'invasione di uno stile di vita che stava corrompendo gli animi puri del popolo e mostrava che qualcosa di tradizionalmente "giapponese" esisteva ancora. A nessuno importava che il protagonista fosse un fuorilegge, perché dalla sua parte aveva la giustizia, l'onestà e l'amore per tutto ciò che, nel mondo contemporaneo, stava scomparendo. La sua vittoria contro il malvagio si concludeva per lui tristemente, ma i deboli e gli oppressi guadagnavano una nuova vita grazie al suo sacrificio. Lo *yakuza* agiva per la collettività, (controcorrente alle ideologie del tempo, che esaltavano l'individualismo) e rifiutava la propria libertà e felicità per il bene comune. Ecco perché il pubblico si dimenticava della vera natura di questi eroi e della vera natura del loro stile di vita (quello dei criminali) e molto spesso agognava e invidiava ciò che possedevano (famiglia, compagni, avventura, libertà). Al contrario dei *salarymen* gli *yakuza* potevano viaggiare di villaggio in villaggio in cerca di nuove avventure, potendo contare sempre sull'appoggio di una famiglia (la gang) dove ogni membro era disposto a sacrificarsi per i compagni e per il boss. I legami che si creavano attraverso la lotta e la sofferenza erano indistruttibili e permettevano loro di vivere una vita piena di significato, mentre i lavoratori giapponesi erano costretti a una vita alienante e monotona.

La seconda domanda era quale ideale di uomo trasmettevano allo spettatore gli eroi (e anti-eroi) *yakuza* e come mai furono, nonostante tutto, sempre amati dal pubblico e considerati modelli di comportamento. Le loro indiscutibili e numerose qualità positive non poterono non attirare le attenzioni del pubblico maschile che aspirava a raggiungere la loro perfezione o, più spesso, traeva semplicemente piacere e soddisfazione nell'assistere alle loro prodezze. Si lanciavano senza paura contro il nemico, soli e agguerriti e possedevano tutte le qualità desiderabili dagli uomini: coraggio, forza, impassibilità, saggezza, compassione, senso del dovere. In poche parole trasmettevano un completo e perfetto ideale di condotta e di virilità. Non solo gli eroi dei *ninkyō eiga*, anche gli anti-eroi dei film di Suzuki, Fukasaku e Kitano, nonostante i loro difetti e seppur in maniera distorta, conservavano le caratteristiche fondamentali dei classici eroi *yakuza*. Anche quando l'onore e la moralità scomparvero e i registi iniziarono a utilizzare lo *yakuza eiga* come uno strumento di denuncia sociale, il pubblico non smise di ammirare la sincerità e la passione con cui questi anti-eroi combattevano le ingiustizie e le sfortune del destino.

Per questo, per continuare a rispondere alle nostre domande, nei film di registi come Fukasaku e Kitano trapela un forte sentimento di simpatia e comprensione per questi uomini sconfitti dalle avversità e rifiutati dalla società. Potrebbe sembrare un paradosso che proprio il genere che intendeva introdurre maggior realismo e denunciare il vero volto degli *yakuza* li dipinse con criminali senza colpa, ma se si pensa la rabbia dei gangster era la rabbia del popolo giapponese, che si sentiva privato del suo passato e della sua tradizione e costretto a vivere nella povertà sotto una potenza straniera, tutto ciò è pienamente comprensibile. Anche in questo caso gli *yakuza* furono uno strumento per catalizzare i sentimenti dei cittadini, che paradossalmente si riconoscevano in quei criminali.

Così il *ninkyō eiga* divenne uno strumento di risanamento degli animi e i suoi eroi considerati utopici giustizieri mentre il *jitsuroku eiga* divenne una denuncia sociale e un denominatore comune per tutti coloro che avevano vissuto i terribili anni della guerra. Infine i film esistenzialisti di Kitano si addentrarono maggiormente nell'intimo di ogni personaggio e interiorizzarono la sofferenza e

la rassegnazione di uomini inadeguati al vivere sociale e inadatti alle relazioni umane.

Sì può affermare dunque che il Nuovo *yakuza eiga* fu la cura e lo specchio della società giapponese, ne rifletté le insicurezze e i desideri, ne catalizzò le paure e ne raccontò le trasformazioni, fornendo un dettagliato commentario sulle condizioni sociali del paese dal dopoguerra agli anni novanta.

Predire il futuro di questo genere, che negli ultimi anni ha perso attrattiva e fascino, potrebbe sembrare a prima vista semplice. Il successo dei suoi attualmente migliori esponenti (Kitano Takeshi, Takashi Miike, Aoyama Shinji e Kurosawa Kiyoshi) ne sta rallentando la scomparsa, che tuttavia ora come ora sembra inevitabile. Lo *yakuza eiga* non possiede più quell'intimità e affinità che avevano reso possibile un intimo dialogo con lo spettatore e con la società e non è più in grado di assurgere a genere autonomo, essendo stato relegato alla produzione home video, con una presenza sugli schermi cinematografici riservata solamente alle pellicole di Kitano Takeshi. Tuttavia, nel clima di incertezza economica e sociale degli ultimi anni, un ritorno in auge di questo genere, che si è sempre dimostrato dalla parte degli ultimi e dei deboli oltre che un ottimo alleato nei momenti di crisi, non può essere totalmente escluso.

Film giapponesi citati nel testo

Katō Tai

— *Bakumatsu zankoku monogatari*, 幕末残酷物語, traduzione letterale[1] *La crudele storia della caduta dello Shogunato*, 1964.

— *Hana to ryū: seishunhen, aiyokuhen, zankyōhen*, 花と龍青雲篇、愛憎篇、怒涛篇, t.l. *Il fiore e il Dragone – Racconti di giovinezza, passione e crudeltà*, 1973.

— *Hibotan bakuto: hanafuda shōbu*, 緋牡丹博徒 花札勝負, t.l. *La giocatrice della Peonia Scarlatta – Una partita di Hanafuda*, 1969.

— *Hibotan bakuto: Oryū sanjō*, 緋牡丹博徒 お竜参上, t.l. *La giocatrice della Peonia Scarlatta – La visita di Oryū*, 1970.

— *Hibotan bakuto: oinochi itadakimasu*, 緋牡丹博徒 お命戴きます, t.l. *La giocatrice della Peonia Scarlatta – Qui per ucciderti*, 1971.

— *Honoo no gotoku*, 炎のごとく, t.l. *Come le fiamme*, 1981.

— *Jinsei gekijō: seishunhen, aiyokuhen, zankyōhen*, 人生劇場 青春篇、愛欲篇、残侠篇, t.l. *Il teatro della vita – Racconti di giovinezza, passione e crudeltà*, 1972.

— *Kaidan Oiwa no bōrei*, 怪談お岩の亡霊, t.l. *La storia del fantasma di Oiwa*, 1961.

— *Kaze no Bushi*, 風の武士, t.l. *Il samurai vagabondo*, 1964.

— *Kaze to onna to tabigarasu*, 風と女と旅鴉, t.l. *Vento, donne e vagabondi*, 1958.

— *Kennan jonan*, 剣難女難, t.l. *Problemi con le spade e con le donne*, 1951.

— *Kutsukake Tokijirō*: *yūkyō ippiki*, 沓掛時次郎 遊侠一匹, t.l. Tokijirō di Kutsukake– Il bandito solitario, 1966.

— *Mabuta no haha*, 瞼の母, t.l. *Amore per una madre*, 1962.

— *Meiji kyokyakuden: sandaime shumei*, 明治侠客伝 三代目襲名, t.l. *Storie di cavalieri dell'epoca Meiji – Successione di un capo yakuza di terza generazione*, 1965.

— *Minagoroshi no reika*, みな殺しの霊歌, t.l. *Inno per un massacro*, 1968.

— *Miyamoto Musashi*, 宮本武蔵, t.l. *Miyamoto Musashi*, 1973.

— *Nihon kyōkaden*, 日本侠花伝, t.l. *Racconti gloriosi del Giappone*, 1973.

[1] D'ora in avanti abbreviata in t.l.

— *Otoko no kao wa rirekisho*, 男の顔は履歴書, t.l. *Il viso di un uomo racconta la sua storia*, 1966.

— *Sanada fuunroku*, 真田風雲録, t.l. *Cronaca del Clan Sanada*, 1963.

— *Tange Sazen: kan'unkonryū no maki*, 丹下左膳 乾雲坤竜の巻, t.l. *Tange Sazen: Maestro spadaccino*, 1962.

— *Za Ondekoza*, ざ・鬼太鼓座, t.l. *Ondezoka*, 1981.

Ishii Teruo

— *Abashiri bangaichi*, 網走番外地, t.l. *La prigione di Abashiri*, 1965.

- — *Zoku Abashiri bangaichi*, 続 網走番外地, t.l. *Ritorno dalla prigione di Abashiri*, 1965.
- — *Abashiri bangaichi: bokyō hen*, 網走番外地 望郷篇, t.l. *La prigione di Abashiri – Saga di nostalgia*, 1965.
- — *Abashiri bangaichi: hokkai hen*, 網走番外地 北海篇, t.l. *La prigione di Abashiri – Saga del Mare del Nord*, 1965.
- — *Abashiri bangaichi*: *kōya no taiketsu*, 網走番外地 荒野の対決, t.l. *La prigione di Abashiri – Duello nelle terre incolte*, 1966.
- — *Abashiri bangaichi: nangoku no taiketsu*, 網走番外地 南国の対決, t.l. *La prigione di Abashiri – Duello nelle terre del sud*, 1966.
- — *Abashiri bangaichi: daisetsugen no taiketsu*, 網走番外地 大雪原の対決, t.l. *La prigione di Abashiri – Duello nelle terre innevate*, 1966.
- — *Abashiri bangaichi: kettō reika sanjyū do*, 網走番外地 決斗零下 30 度, t.l. *La prigione di Abashiri – Duello a 30 gradi sotto zero*, 1967.
- — *Abashiri bangaichi: aku e no chōsen*, 網走番外地 悪への挑戦, t.l. *La prigione di Abashiri – Sfidare il male*, 1967.
- — *Abashiri bangaichi: fubuki no tōsō*, 網走番外地 吹雪の斗争, t.l. *La prigione di Abashiri – Duello nella tormenta*, 1967.

— *Amagi Shinjū: tengoku ni musubu koi*, 天城心中 天国に結ぶ恋, t.l. *Doppio suicidio Amagi – Un amore che lega al cielo*, 1958.

— *Bakuhatsu! Bōsō yūgi*, 爆発! 暴走遊戯, t.l. *Esplosione! Gioco violento,* 1976.

— *Bakuhatsu! Bōsō zoku*, 爆発! 暴走族, t.l. *Esplosione! Banda di motociclisti*, 1975.

— *Dai datsugoku*, 大脱獄, t.l. *La grande fuga*, 1975.

— *Edogawa Ranpo Taizen: kyōfu kikei ningen*, 江戸川乱歩全集 恐怖奇形人間, t.d.i. *L'orrore degli uomini deformi*, 1969.

— *Gendai ninkyōshi*, 現代任侠史, t.l. *Eroismo moderno*, 1973.

— *Hana to harashi to gyangu*, 花と嵐とギャング, t.l. *Il fiore, la tempesta e la gang*, 1961.

— *Hichirimen bakuto*, 緋ぢりめん博徒, t.l. *La giocatrice scarlatta*, 1972.

— *Irezumi totsu gekitai*, いれずみ突撃隊, t.l. *L'assalto delle truppe dei tatuati*, 1964.

— *Joō bachi no ikari*, 女王蜂の怒り, t.l. *La rabbia dell'ape regina*, 1958.

— *Kaidan nobori ryū*, 怪談昇り竜, t.l. *Storie di fantasmi – Il drago che sale al cielo*, 1970.

— *Kōtetsu no kyojin*, 鋼鉄の巨人, traduzione di distrubuzione in Italia[2] *Spaceman*, 1957 – 1959.

— *Nobori ryū: tekka hada*, 昇り竜鉄火肌, t.l. *La pelle d'acciaio del drago*, 1969.

— *Onsen anma geisha*, 温泉あんま芸者, t.l. *Le massaggiatrici Geisha delle terme*, 1968.

— *Ring no ōja: eiko no sekai* e, リングの王者 栄光の世界, t.l. *Il re del ring – Il regno della gloria*, 1957.

— *Shirosen himitsu chitai*, 白線秘密地帯, t.l. *La zona segreta della linea bianca*, 1958.

— *Shōwa kyōkakuden*, 昭和侠客伝, t.l. *Storie cavalleresche dell'era Shōwa*, 1963.

— *The hitman: chi ha bara no nioi*, ザ・ヒットマン 血はバラの匂い, t.l. *Il cecchino – Il sangue profuma di rose*, 1991.

— *Tokugawa irezumi shi: seme jigoku*, 徳川いれずみ師 責め地獄, t.l. *Tatuatori dell'era Tokugawa – Inferno*, 1969.

— *Tokugawa onna keibatsushi*, 徳川女刑罰史, t.d.i. *I piaceri della tortura* 1968.

— *Yasagure anego den: sōkatsu rinchi*, やさぐれ姐御伝 総括リンチ, t.l. *Storia di una sorella fuggita – Linciaggio finale*, 1973.

— *Yakuza keibatsushi: shikei (rinchi)!*, やくざ刑罰史 私刑, t.l. *Punizione yakuza - Linciaggio!*, 1969.

[2] D'ora in avanti abbreviata in t.d.i.

— *Zankoku ijō gyakutai monogatari: genroku onna keizu*, 残酷・異常・虐待物語 元禄女系図, t.l. *Storie di crudeltà, stranezze e oppressioni – Genealogie di donne dell'era Genroku*, 1969.

Suzuki Seijun

— *Akuma no machi*, 悪魔の街, t.l. *La città di Satana*, 1956.

— *Akutarō*, 悪太郎, t.l. *Bastardo*, 1963.

— *Ankokugai no bijo*, 暗黒街の美女, t.l. *La dea della malavita*, 1958.

— *Hishū monogatari*, 悲愁物語, t.l. *Racconti di afflizione*, 1977.

— *Irezumi ichidai*, 刺青一代, t.l. *Una generazione di tatuati*, 1965.

— *Kantō mushuku*, 関東無宿, t.l. *Il vagabondo del Kanto*, 1963.

— *Kenka ereji*, けんかえれじい, t.l. *Elegia della lotta*, 1966.

— *Koroshi no rakuin*, 殺しの烙印, t.l. *La farfalla sul mirino*, 1967.

— *Minato no kanpai: shōri wa waga te ni*, 港の乾杯 勝利をわが手に, t.l. *Il brindisi del porto – La vittoria a portata di mano*, 1956.

— *Ore ni kaketa yatsura*, 俺に賭けた奴ら, t.l. *Quelli che hanno scommesso su di me*, 1962.

— *Rajo to kenjū*, 裸女と拳銃, t.l. *La donna e la pistola*, 1957.

— *Subete ga kurutteru*, すべてが狂ってる, t.l. *Tutto è marcio*, 1960.

— *Suppadaka no nenrei*, 素ッ裸の年令, t.l. *Gli anni della nudità*, 1959.

— *Tantei jimusho nijusan: kutabare akutōdomo*, 探偵事務所 23 くたばれ悪党ども, t.l. *Ufficio investigativo 23 – Crepate bastardi!*, 1963.

— *Tōkyō nagaremono*, 東京流れ者, t.l. *Il vagabondo di Tokyo*, 1966.

— *Yajū no seishun,* 野獣の青春, t.l. *La giovinezza di una belva umana*, 1963.

— *Zigeunerweisen*, ツィゴイネルワイゼン, 1980.

Fukasaku Kinji

— *Bakuto gaijin butai*, 博徒外人部隊, t.l. *Truppe bakuto straniere*, 1971.

— *Bakuto kaisanshiki*, 博徒解散式, t.l. *Cerimonia di scioglimento dei gangster*, 1968.

— *Battle Royale*, バトル・ロワイアル , 2000.

— *Battle Royale II: chinkonka*, バトル・ロワイアル II 鎮魂歌, t.l. *Battle Royale II: Requiem*, 2003.

— *Chizome no Daimon*, 血染の代紋, t.l. *Stemma yakuza macchiato di sangue*, 1970.

— *Fūraibō tantei: akai tani no sangeki*, 風来坊探偵 赤い谷の惨劇, t.l. *Detective vagabondo – Tragedia nella valle rossa*, 1961.

— *Fūraibō tantei: Misaki o wataru kuroi kaze*, 風来坊探偵 岬を渡る黒い風, t.l. *Detective vagabondo – Il vento nero attraverso il porto*, 1961.

— *Gamma daisan go: Uchu dai sakusen*, ガンマー第 3 号 宇宙大作戦, t.d.i. *Il fango verde*, 1968.

— *Gendai yakuza: hitokiri yota*, 現代やくざ 人斬り与太, t.l. *Yakuza moderno – Un assassino buono a nulla*, 1972.

— *Gunki hatameku moto ni*, 軍旗はためく下に, t.l. *Sotto la bandiera del Sol Levante*, 1972.

— *Hakuchu no buraikan*, 白昼の無頼漢, t.l. *I gangsters non muoiono nel loro letto*, 1961.

— *Hokuriku dairi sensō*, 北陸代理戦争, t.l. *Hokuriku Proxy War*, 1977.

— *Hokori takaki chōsen*, 誇り高き挑戦, t.l. *Una sfida dignitosa*, 1962.

— *Jakoman to Tetsu*, ジャコ萬と鉄, t.l. *Jakoman e Tetsu*, 1964.

— *Jinginaki tatakai*, 仁義なき戦い, t.l. *Lotta senza codice d'onore*, 1973.

  — *Jinginaki tatakai: Hiroshima shitō hen*, 仁義なき戦い 広島死闘篇, t.l. *Lotta senza codice d'onore – Resa dei conti a Hiroshima*, 1973.

  — *Jinginaki tatakai: dairi sensō*, 仁義なき戦い 代理戦争, t.l. *Lotta senza codice d'onore – Guerra per delega*, 1973.

  — *Jinginaki tatakai: chōjō sakusen*, 仁義なき戦い 頂上作戦, t.l. *Lotta senza codice d'onore – Tattiche da polizia*, 1974.

  — *Jinginaki tatakai: kanketsu hen*, 仁義なき戦い 完結篇, t.l. *Lotta senza codice d'onore – La fine*, 1974.

— *Shin jinginaki tatakai*, 新仁義なき戦い, t.l. *Nuova lotta senza codice d'onore*, 1974.
— *Shin jinginaki tatakai: kumichō no kubi*, 新仁義なき戦い 組長の首, *Nuova lotta senza codice d'onore – La vita del boss*, 1975.
— *Shin jinginaki tatakai: kumichō saigo no hi*, 新仁義なき戦い 組長最後の日, *Nuova lotta senza codice d'onore – Gli ultimi giorni del boss*, 1976.

— *Jingi no Hakaba*, 仁義の墓場, t.l. *La tomba dell'onore*, 1975.

— *Kaisanshiki*, 解散式, t.l. *Cerimonia di scioglimento*, 1967.

— *Kamata kōshinkyoku*, 蒲田行進曲, t.l. *La marcia di Kamata*, 1982.

— *Kenkei tai soshiki bōryoku*, 県警対組織暴力, t.l. *Poliziotti vs. crimine organizzato*, 1975.

— *Kurobara no yakata*, 黒薔薇の館, t.l. *La casa della rosa nera*, 1969.

— *Kurotokage*, 黒蜥蜴, t.l. *Lucertola nera*, 1968.

— *Kyōkatsu koso waga jinsei*, 恐喝こそわが人生, t.l. *Il ricatto è la mia vita*, 1968.

— *Nihon Bōryokudan: Kumichō*, 日本暴力団 組長, t.l. *Il boss del crimine organizzato giapponese*, 1969.

— *Ookami to buta to ningen*, 狼と豚と人間, t.l. *Lupi, maiali e persone*, 1964.

— *Omocha*, おもちゃ , t.l. *Giocattoli*, 1999.

— *Tora! Tora! Tora!*, トラ・トラ・トラ！, 1970.

— *Yakuza no hakaba: kuchinashi no hana*, やくざの墓場 くちなしの花, t.l. *La tomba degli yakuza*, 1976.

Kitano Takeshi

— *Akiresu to kame*, アキレスと亀, t.d.i. *Achille e la tartaruga*, 2008.

— *Ano natsu, ichiban shizukana umi*, あの夏、いちばん静かな海, t.l. *Il silenzio sul mare*, 1991.

— *Brother,* 2000.

— *Dolls*, 2002.

— *Hana-bi*, t.d.i. *Hana-bi – Fiori di fuoco*, 1997 .

— *Kantoku – banzai!*, 監督・ばんざい!, t.d.i. *Glory to the filmmaker*, 2007.

— *Kids Return*, キッズ・リターン, 1996.

— *Kikujirō no natsu*, 菊次郎の夏, t.d.i *L'estate di Kikujiro*, 1999.

— *Minna yatteru ka!*, みんな～やってるか!, *Getting Any?*, 1995.

— *Outrage*, アウトレイジ, 2010.

— *Outrage Beyond*, アウトレイジ ビヨンド, 2012.

— *Outrage saishūshō*, アウトレイジ 最終章, t.l. *Outrage: Episodio finale*, 2017.

— *San tai yon ekkusu jūgatsu*, 3-4X10 月, t.d.i. *Boiling Point – I nuovi gangster*, 1990.

— *Sonatine,* ソナチネ, 1993.

— *Sono otoko, kyōbō ni tsuki*, その男、凶暴につき, t.d.i *Violent Cop*, 1989.

— *Takeshis'*, 2005.

— *Zatōichi*, 座頭市*,* 2003.

Altri film

— *Bakuchiuchi: sōchō tobaku*, 博奕打ち 総長賭博, t.l. *Il giocatore – Scommessa per diventare capo*, 1968, Yamashita Kōsaku.

— *Bakuto*, 博徒, t.l. *Giocatore d'azzardo* 1964, Shingehiro Ozawa.

— *Bakuto kirikomitai*, 博徒斬り込み隊, t.l. *Truppe d'assalto yakuza*, 1971, Satō Jun'ya.

— *Chūji Tabi Nikki*, 忠次旅日記, t.l. *Il diario di viaggio di Chūji Kunisada*, 1927, Itō Daisuke.

— *Don o yatta otoko*, 首領を殺った男, t.l. *L'uomo che uccise il boss*, 1994, Nakajima Sadao.

— *Gendai yakuza*, 現代やくざ, t.l. *Yakuza moderno*, 1969 – 1972.

— *Gokudō no onnatachi*, 極道の妻たち, t.l. *Mogli yakuza*, 1986-1997.

— *Iso no Genta: dakine no nagawakizashi*, 磯の源太 抱寝の長脇差, t.l. *Genta di Iso – La spada al fianco anche di notte*, 1932, Yamanaka Sadao.

— *Jinsei gekijō: Hishakaku*, 人生劇場 飛車角, t.l. *Il teatro della vita – Hishakaku*, 1963, Tadashima Tadashi.

— *Jirōchō Sangokushi*, 次郎長三国志, t.l. *Jirocho e le cronache dei Tre Regni*, 1952 – 1954.

— *Joshū sasori*, 女囚さそり, t.l. *La detenuta scorpione*, 1972-1977.

— *Kyōdai Jingi*, 兄弟仁義, t.l. *Obbligo tra fratelli*, 1966, Yamashita Kōsaku.

— *Matatabi waraji*, 股旅草鞋, t.l. *Sandali di paglia per il viaggio*, 1929.

— *Minbō no Onna*, ミンボーの女, t.l. *La speranza in una donna*, 1992, Itami Jūzō.

— *Nora neko rokku*, 野良猫ロック, t.l. *Il rock del gatto randagio*, 1970-1971.

— *Orochi*, 雄呂血, t.l. *Il Drago*, 1925, Futagawa Buntarō.

— *Senjō no merī kurisumasu*, 戦場のメリークリスマス, t.d.i. *Furyo*, 1983, Oshima Nagisa.

— *Shimizu no Jirōchō*, 清水次郎長, t.l. *Jirocho di Shimizu*, 1922, Nomura Hōtei.

— *Shinpan Ooka seidan*, 新版大岡政談, t.l. *I casi legali del giudice Ooka*, 1928, Itō Daisuke.

— *Sonogono jinginaki tatakai*, その後の仁義なき戦い, t.l. *Conseguenze di una lotta senza codice d'onore*, 1979, Eiichi Kudo.

— *Sukeban*, スケ番, t.l. *Ragazze boss*, 1971-1974.

— *Zubekō banchō*, ずべ公番長, t.l. *Ragazze boss traviate*, 1970-1971.

— *Zubekō tenshi*, ずべ公天使, t.l. *Angelo traviato*, 1960.

Bibliografia

ANDERSON, Joseph L., RICHIE, Donald, *The Japanese Film: Art and Industry (Expanded Edition)*, Princeton University, 1983.

ARDUINI, Giorgio, *Yakuza – Un'altra mafia*, Milano, Luni Editrice, 2016.

BARCAROLI, Luciano, HINTERMANN, Carlo, VILLA, Daniele (a cura di), *Il cinema nero di Takeshi Kitano / con tre sceneggiature: Sonatine, Hana-Bi, Brother*, Milano, Ubulibri, 2001.

BARRETT, Gregory, *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*, Selinsgrove, Susquehanna University Press, 1989.

BERRA, John, *Directory of World Cinema: Japan*, Chicago, The University of Chicago Press, 2010.

BURCH, Noël, *To the Distant Observer, Form and meaning in the Japanese cinema*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, California, 1979.

BURUMA, Ian, *A Japanese Mirror: Heroes and Villains of Japanese Culture*, London, Jonathan Cape, 1984.

DAISUKE Miyao, "Dark Visions of Japanese Film Noir", *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Taylor & Francis, 2007, pp. 193–204.

DESJARDINS, Chris, *Gun and Sword: An Encyclopedia of Japanese Gangster Films 1955-1980*, Poison Fang Books, 1° ed., 2013.

DESJARDINS, Chris, *Outlaw Masters of Japanese Film*, London, I.B. Tauris Tauris & Co Ltd, 2005.

DESSER, David, *Eros plus Massacre – An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1988.

FADDA, Michele, CENSI, Rinaldo (a cura di), *Kitano Beat Takeshi*, Stefano Sorbini Editore, 1998.

FINCKENAUER, James O., *Mafia and Organized crime: A Beginner Guide*, London, Oneworld Publications, 2012.

FUKASAKU Kinji, YAMANE Sadao, *Eiga kantoku Fukasaku Kinji* (Il regista Fukasaku Kinji), Tōkyō, Waizu Shuppan, 2003.

深作 欣二、山根 貞男、『映画監督 深作欣二』、東京、ワイズ出版、2003.

GEROW, Aaron, *Kitano Takeshi (World Directors)*, London, British Film Institute, 2007.

GERSTLE, Andrew C., *The Tragic Hero in Japanese Traditional Popular Drama*, Paolo Beonio-Broccheri Memorial Lectures in Japanese Studies, Venezia, "La Tipografica" Arti Grafiche Venete srl, 1996.

HILL, Peter B. E., *The Japanese Mafia: Yakuza, Law and the State*, Oxford, Oxford University Press, 2003.

ISHII Teruo, FUKUMA, Kenji, *Kanpon Ishii Teruo Eiga Oni* (Collezione complete – Ishii Teruo, demone del cinema), Tōkyō, Waizu Shuppan, 2012.

石井 輝男、福間 健二、『完本石井輝男映画鬼』、東京、ワイズ出版、2012.

JACOBY, Alexander, RICHIE, Donald, *A Critical Handbook of Japanese Film Directors: From the Silent Era to the Present Day*, Berkeley, CA, Stone Bridge Press, 2013.

KAPLAN, David E., DUBRO, Alec, *Yakuza. Japan's Criminal Underworld*, 25th Anniversary Ed., London, University of California Press, Ltd, 2012.

KATŌ, Tai, *Katō Tai: eiga o kataru* (Katō Tai – Raccontando il cinema), Tōkyō, Chikuma Shobō, 2013.

加藤 泰、『加藤泰―映画を語る』、東京、筑摩書房、2013.

KATŌ Tai, *Katō Tai eiga bana* (Katō Tai – Fiore del cinema), Tōkyō, Waizu Shuppan, 1996.

加藤 泰『加藤泰映画華』、東京、ワイズ出版、1996.

MACIAS, Patrick, *Tokyo Scope – The Japanese Cult Film Companion*, San Francisco, Cadence Books, 2001.

MCDONALD, Keiko Iwai, *Cinema east: A Critical Study of Major Japanese Films*, Rutherford, NJ, Fairleigh Dickinson University Press, 1983.

MCDONALD, Keiko Iwai, *The Yakuza Film. An Introduction*, In Arthur Nolletti Jr, David Desser (eds.), *Reframing Japanese Cinema*. *Authorship, Genre, History*, Bloomington, IN, Indiana University Press, 1992.

MELLEN, Joan, *Voices from the Japanese cinema*, 1° ed, Toronto, George J. McLeod Limited, 1975.

MES Tom, SHARP, Jasper, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, CA, Stone Bridge Press, 2005.

MIYAZAKI Manabu, *Yakuza to Nihon: kindai no burai* (Gli yakuza ed il Giappone – I moderni villani), Tōkyō, Chikuma Shobō, 2008.

宮崎 学、『ヤクザと日本―近代の無頼』、東京、筑摩書房、2008.

MORRIS, Ivan, *The nobility of Failure, Tragic Heroes in the History:of Japan*, Kurodahan Press, 2014.

MÜLLER, Marco, Dario Tommasi, *Racconti crudeli di gioventù: nuovo cinema giapponese degli anni 60*, EDT srl, 1990.

NOLLETTI, Arthur Jr, DESSER, David, *Reframing Japanese Cinema*. *Authorship, Genre, History*, Bloomington, Indiana University Press, 1992.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Metamorfosi: schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese,* Prefazione di Tsukamoto Shin'ya, Castello di Serravalle, EpiKa, 2010.

NOVIELLI, Maria Roberta, *Storia del cinema giapponese*, prefazione di Oshima Nagisa, 1° ed., Venezia, Marsilio, 2001.

NOVIELLI, Maria Roberta, SCROLAVEZZA, Paola, *Lo schermo scritto : letteratura e cinema in Giappone*, Venezia, Cafoscarina, 2012.

PALMER, Bill, PALMER, Karen, MEYERS, Ric, *The Encyclopedia of Martial Art Movies*, The Scarecrow Press, Inc., 2003.

QUANDT, James, *Sex & Death in Japanese Cinema: the Films of Seijun Suzuki*, 1993 Fall Film Programme Guide, Cinematheque Ontario, 1993, p.25.

RADMOND, Sean, *The Cinema of Takeshi Kitano: Flowering Blood*, Wallflower Press, 2013.

RICHIE, Donald, *A Hundred Years of Japanese Film, A Concise History, with a Selective Guide to DVDS and Videos*, foreword by Paul Schrader, 2° ed, Kodansha International, 2005.

RICHIE, Donald, *Japanese Cinema – An Introduction*, Oxford University Press, New York, 1990.

SATŌ Tadao, *Currents in Japanese Cinema / essays by Tadao Sato*, translated by Gregory Barrett, New York, Kodansha international, 1982.

SCHILLING, Mark , *Contemporary Japanese Film*, 1° ed, New York, Weatherhill, 1999.

SCHILLING, Mark, *No Borders No Limits: Nikkatsu Action Cinema*, 2° ed, Godalming, UK, Fab Press, 2008.

SCHILLING, Mark, "Yakuza Films: Fading Celluloid Heroes"*,* in *Japan Quarterly,* Tokyo 43.3, July 1996, pp. 30-42.

SCHRADER, Paul, "Yakuza-Eiga: A Primer", in *Film Comment*, January-February 1974, pp 7-17.

SHIBA Tsukasa, AOYAMA Sakae, *Yakuza eiga to sono jidai* (I film yakuza e il loro tempo), Tōkyō, Chikuma Shobō, 1998.

斯波 司、青山 栄、『ヤクザ映画とその時代』、東京、筑摩書房、1998.

SHUNDŌ Kōji, YAMANE Sadao, *Ninkyō eigaden* (La storia dei film cavallereschi), Tōkyō, Kōdansha, 1999.

俊藤 浩滋、山根 貞男、『任侠映画伝』、東京、講談社、1999.

STANDISH, Isolde, *A New History of Japanese Cinema – A Century on Narrative Film*, New York, Continuum, 2005.

STANDISH, Isolde, *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the "Tragic Hero"*, London, Routledge, 2000.

SUGIYAMA LEBRA, Takie, *Japanese Patterns of Behavior*, Honolulu, University of Hawaii Press, 1976.

TAKAHASHI Satoshi, *Muhō chitai: Tōei jitsuroku eiga* (Zona senza legge – I jitsuroku eiga della Tōei), Tōkyō, Ōta Shuppan, 2003.

高橋 賢、『無法地帯―東映実録映画』、東京、太田出版、2003.

THORNTON, Sybil Anne, *The Japanese Period Film: A Critical Analysis*, North Carolina, McFarland and Company Inc, 2008.

UJIIE Mikito, *Samurai to yakuza: "otoko" no kita michi* (I samurai e gli yakuza – La strada da dove giunge l'"uomo"), Tōkyō, Chikuma Shobō, 2013.

氏家 幹人、『サムライとヤクザ―「男」の来た道』、東京、筑摩書房、2013.

WADA-MARCIANO, Mitsuyo, *Nippon Modern: Japanese Cinema of the 1920s and 1930s*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2008.

YAMANE Sadao, *A Profile of Katō Tai*, in Katō Tai, Hasumi Shigehiko, Yamane Sadao, *Midnight Surprise: Kato Tai*, partially translated by Stephen Collington, S.l., S.n., July 27, 1997.

YAMANE Sadao, *Kato Tai's movies and their times: 1950s and 1960s*, in Katō Tai, Hasumi Shigehiko, Yamane Sadao, *Midnight Surprise: Kato Tai*, partially translated by Stephen Collington, S.l., S.n., July 27, 1997.

Mark Schilling, *The Yakuza Movie Book: A Guide to Japanese Gangster Films*, Berkeley, CA, Stone Bridge press, 2003.

Sitografia e materiale multimediale

CURTI, Roberto, “Teruo Ishii, the Outcast: Teruo Ishii at the Udine «Far East Film Festival»”, *Offscreen 7.5.,* May 2003. (http://offscreen.com/view/teruo_ishii#fn-1-a)

HANLEY, David, “Tradition and Modernity in Japanese Yakuza Films of the 1960s and 70s”, *Offscreen 15.1.*, February 2011. (http://offscreen.com/view/japanese_yakuza_films)

HOBERMAN, Jim, “The Ultimate Renaissance Man”, *Village Voice*, March 1998. (http://www.kitanotakeshi.com/index.php?content=resources&id=41)

MEALE, Raffaele, “Seijun Suzuki, o del cinema eretico”, *Quinlan*, Febbraio 2, 2017. (https://quinlan.it/2017/02/27/seijun-suzuki-del-cinema-eretico/)

MES, Tom, “Takeshi Kitano”, *Midnight Eye interviews*, November 5, 2003. (http://www.midnighteye.com/interviews/takeshi-kitano/)

MES, Tom, “Kinji Fukasaku: Truth, Hope and Violence”, *Midnight Eye*, March 2001. (http://old.midnighteye.com/features/focus_fukasaku.shtml)

RIST, Peter, “’Nikkatsu Action’ at Fantasia”, *Offscreen 12.11.*, November 2008. (http://offscreen.com/view/nikkatsu_action)

SCHILLING, Mark, “Tai Kato: The too-often neglected samurai- and gangster-movie master, *The Japan Times*, July 20, 2016. (https://www.japantimes.co.jp/culture/2016/07/20/films/tai-kato-often-neglected-samurai-ganster-movie-master/#.WnCE7q7T7IV)

SEKIGUCHI Yasuo, “Asakusa’s resilience rubs off on France-za theater, cradle of postwas pop culture”, *The Japan Times*, November 19, 2015. (https://www.japantimes.co.jp/news/2015/11/19/national/history/asakusas-resilience-rubs-off-on-france-za-theater-cradle-of-postwar-pop-culture/#.WnCBxa7T7IX)

SHARO, Jasper, MES, Tom, “Kinji Fukasaku”, *Midnight Eye Interviews*, April 9, 2001. (http://www.midnighteye.com/interviews/kinji-fukasaku/)

SIMON, Alex, “The “Beat” Goes On: Takeshi Kitano Hits American Soil With A Vengeance In *Brother*”, *The Hollywood Flashback Interview*, July 2015. (http://thehollywoodinterview.blogspot.it/2008/11/beat-takeshi-hollywood-interview.html)

WOO, Elaine, “Kinji Fukasaku, 72; Japanese Director of Edgy, Violent Films”, *Los Angeles Times*, January 27, 2003. (http://articles.latimes.com/2003/jan/27/local/me-fukasaku27).

A Retrospective of the Work of Suzuki Seijun, an Interview with Suzuki Seijun: Director of Tōkyō Drifter, Japan Foundation and Filmforum, Los Angeles, Nuart Theater, March 1997. (https://www.youtube.com/watch?v=pjk9yV4nbqI)

The yakuza papers [videorecording]: battles without honor & humanity, directed by Fukasaku Kinji, Chicago, Home Vision Entertainment, 2004. DVD.