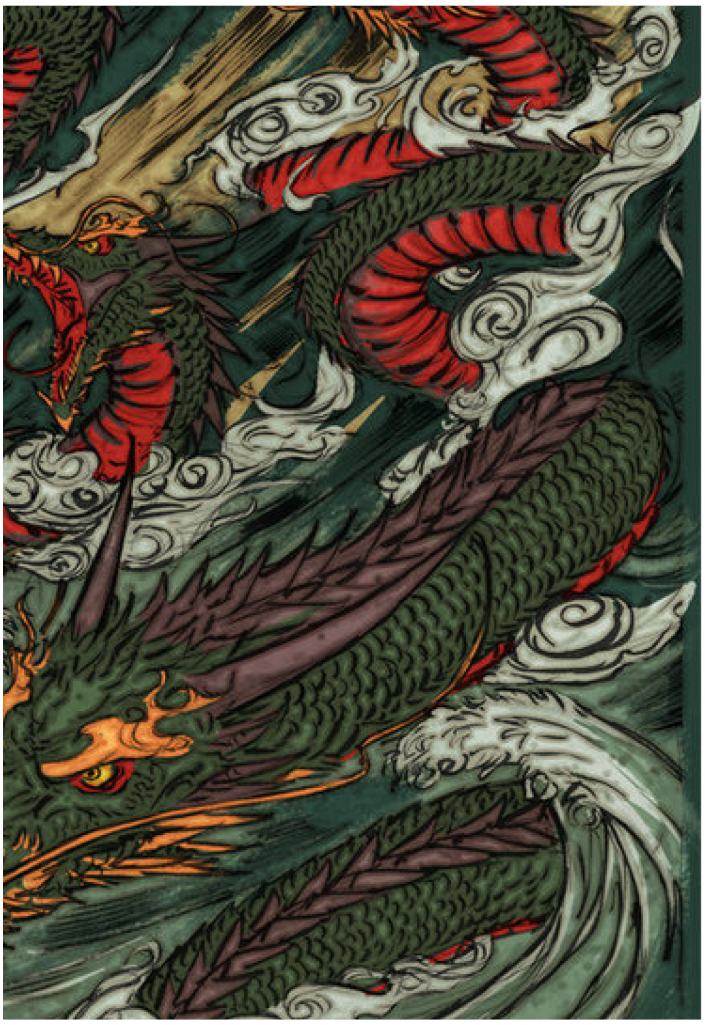
Yamata no Orochi
dal mito al videogioco

«Drago caos… signore degli stati mutevoli dell'essere»[1] *. Con queste parole il grande scrittore argentino Jorge Luis Borges tentava di cogliere la natura sfuggente del drago/serpente, presente in numerosi miti e leggende appartenenti a culture lontane nel tempo e nello spazio. Una 'potenzialità ancestrale' per Borges, capace di 'assumere molte forme' in quanto egli potenzialmente le 'possiede e le domina'*[2]*.*

È molto raro trovare persone che provino amore verso i serpenti, creature sfuggenti e misteriose che vivono lontano dagli occhi dell'uomo. In un interessante saggio, Kōbō

[1]Borges (2006). [2]Ibid. [3]Abe (1999). [4]bid. [5]Foster (2015).

Docety - Semestrale di coaching e cultura è un semestrale diretto e fondato da Antonello Fabio Caterino, Arnaldo Pangia e Nicola Palmieri. Al Segno di Fileta (www.docety.com/al-segno-di-fileta , indirizzo postale di riferi- mento: Via Petrarca 16, 86049, URURI, CB) ISSN 2723-9152, Codice rivista E256945, ANCE in process. Licenza Creative Commons - Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale



Abe cercava di spiegare le ragioni alla base della paura irrazionale che attanaglia molti alla vista di queste creature. «Il senso di disagio che il serpente ci trasmette trova origine nella mancanza delle caratteristiche che consideriamo tipiche nel animali»[3] , scrisse Abe: gli arti, innanzitutto. Il che renderebbe impossibile all'osservatore sviluppare un legame empatico con il serpente, comprenderlo, e pertanto l'esperienza costituirebbe un disturbante viaggio all'infuori del nostro quotidiano. La reazione di rigetto emotivo sarebbe quindi frutto della difficoltà nell'antropomorfizzare creature prive di zampe, in quanto «tracciare analogie con la vita umana diviene problematico»[4]. Potremmo considerare il serpente come un alieno ante litteram.

Un recente lavoro di M. D. Foster ha riportato questa interpretazione in auge, trasponendola nello studio degli *yōkai*, mostri sovrannaturali che popolano il folclore giapponese. Allo stesso modo dei serpenti – di cui spesso, nota Foster, gli *yōkai* assumono fattezze o caratteristiche comportamentali – queste creature ci mettono a disagio con le loro forme imprevedibili «poiché non hanno un senso per noi, sia dal punto di vista intellettuale che da quello emozionale», essendo formati da «elementi familiari e non familiari mescolati assieme in un tutto che risulta inquietante»[5].

Alcuni *yōkai* dalla forma serpentina hanno però raggiunto una grande popolarità e sono amatissimi dal popolo giapponese e non solo: l'elusivo *Tsuchinoko*, annoverato tra i criptidi dagli studiosi di criptozoologia, ha raggiunto grande notorietà in tutto il mondo grazie a videogiochi come *Metal Gear Solid 3: Snake Eater e Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (in cui è possibile catturar-

Docety - Semestrale di coaching e cultura è un semestrale diretto e fondato da Antonello Fabio Caterino, Arnaldo Pangia e Nicola Palmieri. Al Segno di Fileta (www.docety.com/al-segno-di-fileta , indirizzo postale di riferi- mento: Via Petrarca 16, 86049, URURI, CB) ISSN 2723-9152, Codice rivista E256945, ANCE in process. Licenza Creative Commons - Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

lo piazzando delle trappole in punti specifici del mondo di gioco), *Castlevania: Aria of Sorrow* (dove lo Tsuchinoko è un nemico raro, con basse probabilità di apparire e rinvenibile soltanto in una stanza del castello di Dracula) e nella celeberrima serie *Pokémon* (Dunsparce è ispirato proprio allo Tsuchinoko e alla sua caratteristica forma tozza).

Nella gran parte dei casi, il serpente/drago è antagonista e monstrum per eccellenza, mirabile e temibile allo stesso tempo. Lo scontro fra l'eroe e gigantesche creature serpentiformi è uno dei *tòpoi* più ricorrenti in mitologia e letteratura: partendo dalla lotta tra *Marduk* e *Tiamat*, narrata nell'Enūma Eliš babilonese (la cui prima elaborazione è datata dagli studiosi intorno alla fine del secondo millennio a.C.), questo archetipo si è largamente diffuso nello spazio e nel tempo, dal mondo greco (Zeus contro Tifone, Eracle contro l'Idra di Lerna, Apollo contro Pitone) a quello azteco (Quetzalcoatl contro Cipactli), passando per la mitologia norrena (Thor contro Jörmungandr) fino ad arrivare alle storie dei Santi cristiani (San Giorgio contro il Drago, San Michele contro il Serpente/Diavolo). La cultura giapponese non fa eccezione, e la più importante rappresentazione del serpente mostruoso è data da Yamata no Orochi. Descritto nei testi di narrativa nipponica più antichi a noi pervenuti, ossia il *Kojiki* (712 d.C.) e il *Nihonshoki* (720 d.C.), Yamata no Orochi è un serpente/drago a otto teste che porta disperazione nella landa di Izumo, dove si nutre di giovani vergini da sacrificare ogni anno per placare il mostro. Nel racconto del Kojiki, Susanoo, fratello della dea del sole Amaterasu, si imbatte nei genitori disperati di Kushinada, prossima fanciulla destinata a soddisfare la fame di carne umana di Yamata no Orochi; in cambio della mano della ragazza, Susanoo accetta di combattere il drago. Con un pizzico di strategia: l'eroe fa in modo che tutte e otto le teste si ubriachino di sake e cadano addormentate. A questo punto eliminare il mostro è un gioco da ragazzi, e Susanoo trova nella coda del nemico appena ucciso la leggendaria spada Ama no Murakumo[6] – conosciuta anche con il nome di Kusanagi no Tsurugi – passata con eleganza dal mito alla realtà e divenuta uno dei tre tesori sacri della famiglia imperiale giapponese. I tesori non sono visibili al pubblico, e pertanto non sono note le sembianze della "vera" Ama no Murakumo.

L'uccisione di Yamata no Orochi da parte di Susanoo costituisce il prototipo dello yōkai taiji, un tipo di narrativa giapponese tradizionale in-

[6] *Kojiki (2006).* [7] *Foster (2015).*

Docety - Semestrale di coaching e cultura è un semestrale diretto e fondato da Antonello Fabio Caterino, Arnaldo Pangia e Nicola Palmieri. Al Segno di Fileta (www.docety.com/al-segno-di-fileta , indirizzo postale di riferi- mento: Via Petrarca 16, 86049, URURI, CB) ISSN 2723-9152, Codice rivista E256945, ANCE in process. Licenza Creative Commons - Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

centrato sull'uccisione di uno *yōkai* pericoloso da parte di un eroe (solitamente) umano[7].
Questo racconto seminale ha poi ramificato la propria influenza in diversi media: Yamata no Orochi è così divenuto un *kaiju* comparso in diversi film della compagnia creatrice di Godzilla, Toho, a partire dal 1959, e lo stesso King Ghidorah, altro *kaiju* dei film Toho, è un Orochi non ancora pienamente sviluppato, svegliato dall'ibernazione prima che la crescita delle sue teste – ne presenta soltanto tre – fosse completa. Apparizioni del serpente/drago si registrano anche nel mondo degli anime e dei manga, ad esempio in *Doraemon* e *Gintama*.

È stata però l'interattività garantita dal medium videoludico a garantire la maggiore fortuna a Yamata no Orochi, affrontato da milioni di giocatori in varie situazioni e con ricostruzioni di questa figura mitologica spesso brillanti. La trasposizione più celebre e riuscita in questo senso, forte anche di notevole attenzione da parte del mondo accademico, è avvenuta in *Ōkami,* sviluppato da Clover Studio e rilasciato nel 2006 su PlayStation 2.

Nel suo complesso, questo videogioco si propone come una reinterpretazione – con tratti anche umoristici – del *Kojiki*[8] , e arricchisce gli antichi miti con tematiche e riflessioni ecologiche che ben si sposano con la contemporaneità e gli attuali dibattiti su fenomeni come inquinamento e riscaldamento globale: la dea Amaterasu assume forma di lupo per solcare a zampe svelte le lande avvizzite dell'antico Giappone, devastato da demoni tremendi che privano la terra dei suoi colori. Amaterasu riporterà la bellezza nel mondo grazie al suo pennello dotato di poteri divini, una soluzione originale sia dal punto di vista concettuale che sotto il profilo del gameplay.

Ispirato allo stile di pittura *sumi-e* da un punto di vista artistico, *Ōkami* è interamente basato su riferimenti a miti e leggende giapponesi, con innesti mirati che non fanno però perdere rilevanza al materiale di matrice tradizionale utilizzato. Gli *yōkai* che ostacolano Amaterasu sono presentati al giocatore fornendo un background culturale nel bestiario, e fra questi una delle potenze di maggiore rilievo – affrontato in due diverse occasioni nel corso del videogioco – è proprio Yamata no Orochi.

Dotato di otto teste, proprio come viene presentato nel Kojiki, Orochi è dapprima una forza latente, trattenuta dal sigillo apposto da Nagi, eroe che lo ha battuto cento anni

Docety - Semestrale di coaching e cultura è un semestrale diretto e fondato da Antonello Fabio Caterino, Arnaldo Pangia e Nicola Palmieri. Al Segno di Fileta (www.docety.com/al-segno-di-fileta , indirizzo postale di riferi- mento: Via Petrarca 16, 86049, URURI, CB) ISSN 2723-9152, Codice rivista E256945, ANCE in process. Licenza Creative Commons - Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

prima degli eventi di Ōkami. Un suo discendente, Susano, rimuove la leggendaria spada Tsukuyomi dal punto in cui era stata collocata dall'eroe, e così il potere di Yamata no Orochi si libera dalle catene imposte da Nagi. La storia propone una interessante lettura del personaggio, un vero e proprio anti-eroe che ha in comune con il serpente/drago uno smodato amore per il sake. Con l'aiuto di Amaterasu, Susano riesce a replicare l'impresa di Nagi, e sconfigge Orochi per salvare l'amata Kushi.

I parallelismi con il mito del *Kojiki* sono quindi molto numerosi. A livello iconografico, gli sviluppatori hanno lavorato approfonditamente sulla caratterizzazione dei personaggi: ad esempio, Kushi (Kushinada nel *Kojiki*) ha un'acconciatura a forma di pettine, significato della parola giapponese kushi. Anche in questo caso Yamata no Orochi viene sconfitto grazie al sake – prodotto, in questo caso, dalla stessa vergine sacrificale. Ad essere rigorosi, è in realtà Amaterasu/il giocatore, con i suoi colpi di pennello, a sconfiggere il drago; tuttavia, la storia tramanderà Susano come il grande eroe.

Lo stesso inganno caratterizza anche *Dark Souls*, sviluppato da FromSoftware e rilasciato nel 2011 per PlayStation 3. Il non-morto prescelto/giocatore, giunto in un lontano passato a causa del richiamo di una forza primordiale, sconfigge tale entità oscura, chiamata Manus; l'unico essere a conoscenza dell'identità del vincitore è il fungo parlante Elizabeth, il quale decide di tramandare una storia differente: Manus è stato sconfitto dall'eroe Artorias, in realtà divorato dall'abisso che ha tentato di sconfiggere. «Mi ricorderò di te, ma terrò la tua storia per me», dice Elizabeth, «questa è la cosa migliore, dato che tu provieni da un tempo molto lontano dal nostro».

Dark Souls ha un'ambientazione di stampo fantasy medievale, con un ampio utilizzo di stilemi propri della cultura occidentale. È possibile, però, rintracciare due riferimenti al mito di Yamata no Orochi. Il primo è la presenza di due draghi a sette teste (e non otto, come nel racconto del *Kojiki*) che risiedono rispettivamente nel Bacino Radiceoscura e nel Lago di Cenere. Il secondo, più consistente, è la Murakumo, una spada curva forgiata nelle misteriose Terre dell'Est e ottenibile uccidendo un personaggio non giocante che si trova nelle vicinanze della località in cui appare il primo serpente che abbiamo citato.

Già nel 2002 un famoso videogioco sviluppato da Camelot Software

[8] *Hutchinson (2019).*

Docety - Semestrale di coaching e cultura è un semestrale diretto e fondato da Antonello Fabio Caterino, Arnaldo Pangia e Nicola Palmieri. Al Segno di Fileta (www.docety.com/al-segno-di-fileta , indirizzo postale di riferi- mento: Via Petrarca 16, 86049, URURI, CB) ISSN 2723-9152, Codice rivista E256945, ANCE in process. Licenza Creative Commons - Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

Planning per Game Boy Advance, *Golden Sun*: L'era perduta, aveva dedicato ampio spazio al racconto di Orochi, riproducendo la località di Izumo, cittadina oppressa dal drago e oggi sede di uno dei più importanti santuari della religione shintoista. Il Serpente (così è chiamato dagli abitanti di Izumo) si sveglia in seguito all'eruzione del Monte Aleph, evento che mette in moto l'avventura dei protagonisti e cambia gli equilibri del mondo di Weyard. Differentemente dalla rappresentazione presente nel *Kojiki*, in *Golden Sun*: *L'era Perduta* il mostro ha soltanto una testa, ed esteticamente è in tutto e per tutto simile ad un tipico drago occidentale (ha un paio d'ali, una squamosa pelle verde…). La bella Kushinada viene scelta come primo sacrificio da offrire al mostro; il suo fidanzato, Susa (trasposizione dell'eroe Susano) indebolisce il serpente con del sake, di cui è ghiotto, e tenta di ucciderlo: l'intervento dei protagonisti è essenziale per assicurare a Susa la vittoria, e il Serpente viene tramutato in pietra dal colpo finale assestato dal fidanzato di Kushinada grazie alla Portanubi, spada leggendaria custodita dagli anziani di Izumo dopo essere stata persa dal Serpente molto tempo addietro. In seguito alla battaglia, Susa ripone la spada in corrispondenza della coda del mostro – un evidente cenno alla collocazione della Ama no Murakumo illustrata nel *Kojiki* – e gli eroi sono liberi di portarla con loro come ricompensa per l'aiuto prestato agli abitanti di Izumo. Il racconto videoludico risulta, quindi, piuttosto fedele all'originale ma, proprio come avviene in *Ōkami,* Susano viene aiutato dal giocatore e la battaglia si fa corale, non essendo più imperniata sulla forza del singolo bensì sulla collaborazione del gruppo.
Da ultimo si propone un cenno a *Nioh*, videogioco action sviluppato da Team Ninja e pubblicato su PlayStation 4 e PC. L'avventura, ambientata in larga parte nel Giappone del XVII secolo, costituisce un omaggio al folclore nipponico: i nemici affrontati dal protagonista William sono quasi esclusivamente *yōkai*. Il viaggio di William rappresenta la scoperta, da parte dell'uomo occidentale, di una cultura del tutto aliena e di una landa popolata da mostri non familiari. Si ha quella 'uscita dal quotidiano' di cui parlava Abe nel suo saggio sulla paura dei serpenti, con l'impossibilità, per il protagonista, di aggrapparsi al muro delle sue abitudini.

Anche alla luce di questa interpretazione, risulta naturale la scelta di Yamata no Orochi come boss finale della campagna principale. L'antagonista Kelley utilizza tutti i suoi poteri per far risorgere quello che lui

Docety - Semestrale di coaching e cultura è un semestrale diretto e fondato da Antonello Fabio Caterino, Arnaldo Pangia e Nicola Palmieri. Al Segno di Fileta (www.docety.com/al-segno-di-fileta , indirizzo postale di riferi- mento: Via Petrarca 16, 86049, URURI, CB) ISSN 2723-9152, Codice rivista E256945, ANCE in process. Licenza Creative Commons - Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

stesso definisce «lo yōkai più temuto di tutto il Giappone». In questo caso William non fa alcun uso del sake, e le teste di Orochi non vengono tagliate dall'eroe; una volta esauriti i suoi punti vita, il mostro crolla nelle acque sottostanti e scompare. Non c'è alcuna principessa da salvare, nessun villaggio in pericolo: Yamata no Orochi risulta quindi privo di contesto – esattamente come avviene per i draghi a sette teste presenti in *Dark Souls* – e la sua breve presentazione può risultare insufficiente al giocatore per inquadrare questa figura mitologica così complessa, più volte riletta dai nostri media, e che certamente avrà molto da dire anche in futuro.

Giulia Martino

LUDOGRAFIA

Metal Gear Solid 3: Snake Eater, PlayStation 2, Konami, 2004

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, PlayStation 3, Konami, 2015

Castlevania: Aria of Sorrow, Game Boy Advance, Konami, 2003

Pokémon Versione Argento, Game Boy, Nintendo, 1999

Ōkami, PlayStation 2, Capcom, 2006

Dark Souls, PlayStation 3, From-Software e Namco Bandai, 2011

Golden Sun: L'era perduta, Game Boy Advance, Nintendo, 2002

Nioh, PlayStation 4, Sony Interactive Entertainment, 2017

Docety - Semestrale di coaching e cultura è un semestrale diretto e fondato da Antonello Fabio Caterino, Arnaldo Pangia e Nicola Palmieri. Al Segno di Fileta (www.docety.com/al-segno-di-fileta , indirizzo postale di riferi- mento: Via Petrarca 16, 86049, URURI, CB) ISSN 2723-9152, Codice rivista E256945, ANCE in process. Licenza Creative Commons - Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale