

Tre secoli di Mito Kōmon: la sfida televisiva tra restyling e costruzione dei personaggi

Matilde Mastrangelo

Abstract: It is widely recognised that in Japan the depiction of historical figures has been a recurring theme in both oral and written narratives, as well as various theatrical productions. One historical figure that has been a particularly rich source of inspiration is the daimyō Tokugawa Mitsukuni, whose stories have been told across different genres and disseminated through various forms of media. The chronicles of Tokugawa Mitsukuni's journeys throughout Japan to dispense justice by punishing villains can be traced back to the late 18th century, when they first emerged in *kōdan* oral storytelling performances. Among the diverse artistic interpretations, this essay focuses specifically on the unique aspects of TV adaptations. It begins with the examination of Mito Kōmon, a television series broadcasted from 1969 to 2011 for six months each year. It then moves on to discuss the new adaptations of 2017 and 2019, which brought the venerable character back to the screen with altered narrative settings. These adaptations provide an intriguing lens through which to explore the evolving portrayal of Tokugawa Mitsukuni and his enduring impact on popular culture.

Keywords: Mito Kōmon, Tokugawa Mitsukuni, historical narrative, *kōdan*, *terebi dorama*

1. Dall'editoria allo schermo

La sigla della nota serie *Mito Kōmon*, ispirata al personaggio storico Tokugawa Mitsukuni (1639-1700), inizia con questi versi: «Nella vita ci sono momenti piacevoli e momenti difficili, ma dopo le lacrime arriva l'arcobaleno». La canzone dal tono incoraggiante, insieme alla scena climax di ogni episodio di *Mito Kōmon*, rappresentano gli elementi sempre presenti negli adattamenti televisivi, quelli che il pubblico ricorda di più, anche se non tutti gli spettatori hanno familiarità con la vita e il periodo storico di Mitsukuni. Attori, sceneggiatori, registi, cantanti della sigla, voci fuori campo, pubblico, sponsor, orario del programma e canali sono variati nel corso degli anni, ma il passaggio in cui Mito Kōmon, dopo un combattimento con le spade, dice ai suoi giovani *kerai*, Kakusan e Suke-san, di rivelare la sua identità non è mai mancato, così come la sigla, prima citata, composta per l'inizio della serie da Kinoshita Chūji (1916-2018), con il testo di Yamagami Michio (n.1936). In effetti, lo schema degli episodi sembra essere preannunciato dalla canzone: all'inizio il gruppo di Mito Kōmon intraprende il viaggio a piedi, ridendo e prendendosi in giro a vicenda; poi arriva il momen-

Matilde Mastrangelo, Sapienza University of Rome, Italy, matilde.mastrangelo@uniroma1.it, 0000-0002-2157-0411

Referee List (DOI 10.36253/fup_referee_list)

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Matilde Mastrangelo, *Tre secoli di Mito Kōmon: la sfida televisiva tra restyling e costruzione dei personaggi*, © Author(s), CC BY 4.0, DOI 10.36253/979-12-215-0422-4.31, in Luca Capponcelli, Diego Cucinelli, Chiara Ghidini, Matilde Mastrangelo, Rolando Minuti (edited by), *Il dono dell'airone. Scritti in onore di Ikuko Sagiyama*, pp. 321-330, 2024, published by Firenze University Press, ISBN 979-12-215-0422-4, DOI 10.36253/979-12-215-0422-4

to delle lacrime poiché si imbattono in una situazione triste di ingiustizia in cui persone deboli ma oneste sono oppresse da uomini corrotti e potenti, che a volte sono funzionari politici; poi, grazie all'azione guidata dal *goinkyō* (lett.: anziano in ritiro, altro nome per Mitsukuni), tutto finisce bene e appare l'arcobaleno.¹

È noto quanto la riscrittura e l'adattamento artistico di personaggi storici siano filoni molto produttivi in Giappone, nei racconti orali e scritti e nei repertori teatrali in passato, nella narrativa, cinema, televisione e manga in tempi moderni (Orsi, Tana 2023, 200-223). Ed è quindi comprensibile che anche la figura del *daimyō* Tokugawa Mitsukuni abbia ispirato numerose elaborazioni diffuse attraverso diversi media. Le cronache dei suoi viaggi in giro per il Giappone, per ristabilire la giustizia punendo i cattivi e i malfattori, risalgono alla fine del XVIII secolo quando apparvero per la prima volta nel repertorio orale del *kōdan* (narrazione teatrale che ha origine dalla lettura e spiegazione di un testo scritto), per poi essere riprese nelle trascrizioni del genere (*sokkibon*) e nei *kakikōdan* (*kōdan* scritti) pubblicati a partire dall'epoca Taishō (Mastrangelo 1987a, 1987b). Uno dei primi giornali che presentò la storia di Mito Kōmon fu lo *Jiji shinpō* che dal 10 gennaio al 15 settembre 1921 diede alle stampe duecentocinquanta puntate (*Jiji shinpō*, 1921).² L'episodio numero uno inizia con l'infanzia di Mito Mitsukuni, ma già dal secondo, intitolato *Inu Kubō o uramu* (Il rancore nei confronti dello *shōgun* dei cani), viene narrata la lotta con lo *shōgun* Tokugawa Tsunayoshi (1646-1709) che aveva promulgato le *Awaremi no rei* (Le leggi della compassione), delle norme probabilmente ispirate da un monaco buddista molto spesso descritto come il peggior consigliere dello *shōgun*, e da un altro segretario corrotto, Yanagisawa Yoshiyasu (1658-1714). Poiché la madre di Tsunayoshi aveva preso i voti, egli si era avvicinato all'ambiente buddista; o almeno questo è ciò che l'adattamento *kōdan* suggerisce per dimostrare quanto fosse pericoloso che lo *shōgun* credesse nel buddismo, e come solo grazie al confuciano Mitsukuni tutte le cose tornano al giusto ordine. Le «Leggi della compassione» in realtà servivano a proteggere gli animali, in particolare i cani perché lo *shōgun* era nato nell'anno del Cane, anche se talvolta venivano applicate in modo eccessivamente rigido. Per rendere ancora più interessante l'elaborazione all'interno della narrazione del *kōdan*, i cani diventano intoccabili e le persone impossibilitate a difendersi. Il dissenso politico di Mitsukuni nei confronti di Tsunayoshi e Yanagisawa è sviluppato nell'adattamento narrativo con l'intento di fare di Mito Kōmon l'eroe della giustizia, della saggezza, ma soprattutto un baluardo dei valori confuciani (Mastrangelo 2012).

¹ A proposito di viaggi e di ritorni, la città di Mito, con i suoi luoghi commemorativi della vita di Tokugawa Mitsukuni, è diventata il mio *urusato* grazie alla meravigliosa accoglienza dei membri della famiglia Sagiyama. La somma di tutti i chilometri percorsi nei secoli, e in tutti gli adattamenti, dal personaggio di Mito Kōmon non basterebbe a esprimere la mia profonda gratitudine nei loro confronti per essere stati una delle pietre miliari, nonché una delle più belle stazioni di posta del mio percorso.

² Fondato da Fukuzawa Yukichi (1834-1901) nel 1882, fu uno dei quotidiani più importanti fino al terremoto del Kantō del 1923.

Dal 1928 al 1971 la casa editrice Yūbenkai kōdansha, diventata poi Kōdansha, ha pubblicato tre diverse edizioni di *Kōdan zenshū* (Opera omnia di *kōdan*) mettendo al primo volume il racconto leggendario di Mito Kōmon, il *Mito Kōmon man'yūki* (Il viaggio di Mito Kōmon). All'interno delle storie c'è sempre quella dell'*Inu Kubō*, alias lo *shōgun* Tsunayoshi e del suo segretario Yanagisawa; il riferimento a loro non manca, come vedremo, anche nella serie televisiva. Elemento centrale, come è chiaro dal titolo, è il viaggio in numerose regioni, dove ogni volta cambia lo scenario, permettendo così agli spettatori di compiere un tragitto, non alla portata di tutti all'epoca, e di conoscere luoghi e usanze insieme ai protagonisti (Mastrangelo 2023, 112-14).

2. Il grande schermo

La produzione cinematografica sull'adattamento leggendario di Tokugawa Mitsukuni meriterebbe uno studio specifico a parte, sia per la notevole quantità di titoli, sia per mettere nel giusto rilievo tutte le maestranze che hanno partecipato ad ogni set. Essendo però il presente saggio focalizzato sull'approccio della televisione, si ritiene opportuno chiamare in causa il cinema essenzialmente per fare delle osservazioni sull'integrazione tra i due media.

Pochi sono gli esempi rintracciabili negli ultimi anni Meiji (1868-1912) perché il fenomeno si impone dal periodo Taishō (1912-1926). Dal 1922 sono circa settanta i film, collocabili nella tipologia dei *jidaigeki eiga* (pellicole di stampo storico), dedicati al nostro personaggio, terminati quasi del tutto nel 1978 con il lavoro *Mito Kōmon* il cui protagonista è interpretato da Tōno Ejirō (1907-94), diventato il primo attore della serie televisiva. Nella fase iniziale la realizzazione cinematografica è stata quasi parallela alla proposta narrativa sul *daimyō* nel mondo dell'editoria, mentre si avvia verso la conclusione quando comincia il progetto televisivo. L'opera considerata di maggiore successo è *Mito Kōmon kaikokuki* (La cronaca del viaggio di Mito Kōmon per il paese, 1937), con una seconda parte nel 1939, *Zoku Mito Kōmon kaikokuki* (Il seguito della cronaca del viaggio di Mito Kōmon per il paese) (Ishiwari 2007, 2) con l'attore Yamamoto Kaichi (1877-1939) che già nel 1926, 1928, 1932 si era cimentato nel ruolo del protagonista. Tra i titoli più originali si può citare *Mito Kōmon. Umi o wataru* (Mito Kōmon al di là del mare, 1961), con Hasegawa Kazuo (1908-84), in cui il *gorōkō* (anziano signore, in riferimento a Mitsukuni) insieme ai fedeli compagni si reca in Hokkaidō per salvare gli Ainu facendo sentire loro l'appartenenza giapponese.

Alcuni attori presenti nei film sono poi diventati protagonisti nell'elaborazione televisiva interpretando il ruolo di uno degli attendenti o quello del *gorōkō*, come nel caso di Satomi Kōtarō (n.1936) che nel 1959 è Kakusan nella pellicola *Mito Kōmon. Tenka no fuku shōgun* (Mito Kōmon, il vice *shōgun* dell'impero) con il famoso attore Tsukigata Ryūnosuke (1902-70) più volte nel ruolo di Mito Kōmon; nel 1978 è Sukesan nel titolo prima citato con Tōno Ejirō, poi diventa il protagonista della serie televisiva dal 2002. Il cinema imprime quindi un'impronta decisiva sulla costruzione della lunga elaborazione della storia, che con un ideale passaggio del testimone viene in parte ereditata dalla tv per una

narrazione diversa di Tokugawa Mitsukuni, utilizzando idee e nomi famosi già sperimentati dal periodo Taishō.

3. Il piccolo schermo

La serie televisiva *Mito Kōmon* ha una storia lunga, di certo la più durevole in Giappone, che tra stagioni originali, puntate speciali e repliche viene proposta al pubblico fino a giugno 2023. La parte principale, continuativa negli anni, va in onda dal 4 agosto 1969 al 19 dicembre 2011, il lunedì sera per sei mesi all'anno per un totale di 43 stagioni e 1227 episodi, per la Tbs (Tokyo Broadcasting System) nell'ambito della cornice dei palinsesti *National gekijō*, in seguito diventati Panasonic Drama Theater, prodotto dalla C.A.L. (Creative Associates Limited). Quando Matsushita Kōnosuke (1894-1989), fondatore della multinazionale National Panasonic (allora Matsushita Denki), dichiara di voler finanziare un programma «per il mondo e per le persone», gli viene proposto *Mito Kōmon*, soggetto sul quale c'erano già stati dei film, come abbiamo visto, e un breve programma televisivo, *Mito Kōmon man'yūki*, che non aveva però attirato molta attenzione. Gli sponsor che appartengono quindi al gruppo di compagnie guidate dalla Panasonic trovano negli spettatori di quella fascia oraria il target ideale per pubblicizzare i loro prodotti, in un connubio che funziona alla perfezione (*Terebi Mito Kōmon no subete* 2001, 16-19). Gli ascolti crescono già nel corso della prima stagione, raggiungono il picco alla nona (1979), mantenendosi comunque sempre stabili. Potrebbe essere una coincidenza, ma proprio dalla nona stagione c'è un cambiamento importante nella scena climax che si svolge all'epilogo di ogni episodio. All'inizio della serie era un momento meno spettacolare e prevedeva una sorta di *nanori* (presentazione) in terza persona: Kakusan e Sukesan rivelavano l'identità del *chūnagon* Tokugawa Mitsukuni, utilizzando frasi che differivano a seconda degli interpreti; anche lo *inrō*, il piccolo contenitore laccato porta medicine decorato con l'emblema della famiglia Tokugawa, veniva mostrato talvolta da Mito Kōmon stesso, o dai due attendenti, o dagli altri personaggi che vedremo di seguito (*Za histori obu inrō*). Poi viene fissata la formula che avrebbe costituito il momento più iconico delle puntate: Sukesan, alla destra del signore, mette la spada in verticale per proteggerlo, e Kakusan, dall'altra parte, prende con la mano destra lo *inrō* dall'interno del kimono e mostrandolo ai nemici che li stanno affrontando recita il famoso «avvertimento»: «Fermi tutti, che nessuno si muova! Lo vedete bene questo stemma? Chi pensate che sia quest'uomo? È il temibile Mito Mitsukuni, un tempo vice *shōgun*. Inginocchiatevi! State indietro!». È l'attore Ōwada Shinya (n.1947), nel ruolo di Kakusan dalla nona alla tredicesima stagione (1978-1983), ad attribuirsi la paternità del passo, diventato anche la chiave del suo personale successo (<https://www.joqr.co.jp/qr/article/67646/>); con la stessa formula lo *inrō* viene talvolta mostrato da altri personaggi, compresi quelli femminili. È interessante sottolineare che l'accattivante episodio non appartiene alla tradizione del *kōdan*, nel quale, come illustrato, nasce l'elaborazione del *goinkyō*, e non è riprodotta neanche nei film, quindi è frutto della produzione televisiva. Sempre a quest'ultima

si deve l'introduzione di personaggi nuovi, quattro principali e altri secondari, che diventano parte integrante del gruppo in viaggio per il Giappone. Il primo, che partecipa fin dall'esordio, è il *ninja* Yashichi, una sorta di ladro gentiluomo che esce dal mondo del crimine per fare da scorta al paladino della giustizia, seguendo il gruppo da lontano ma intervenendo al momento giusto con la sua piccola e affilata girandola (*kazaguruma*) con la quale neutralizza qualsiasi pericolo. Nella seconda stagione (1970) è la volta di Hachibē, che pur non possedendo alcuna abilità samuraica è utile in altri aspetti pratici del cammino. In particolare, con una brillante intuizione che ha precorso i tempi, Hachibē interviene in tutto ciò che riguarda il cibo, fomentando la passione del protagonista per la cucina, e permettendo l'inserimento di argomenti relativi all'alimentazione, aspetto che sarà ripreso anche nelle stagioni più recenti. Dalla sedicesima edizione (1986) c'è l'ingresso del personaggio femminile, la *kunoichi* (gruppo di *ninja* donne) Ogin, che darà un tocco «frivolo» alle puntate soprattutto con la prima interprete del ruolo, l'attrice Yumi Kaoru (n. 1950) con la quale viene riproposta più volte la scena in cui fa il bagno per attirare gli sguardi curiosi, ma che in realtà è solo un diversivo che le permette di usare nel modo più efficace le sue abilità di *ninja* (*Tv drama Mito Kōmon* 2008, 38-39). Nella diciassettesima serie (1987) si aggiunge Tobizaru che con la sua forza straordinaria è capace di qualsiasi azione per proteggere i suoi compagni che segue a distanza. Completano il gruppo Oshin e Nobu, mogli rispettivamente di Yashichi e Sukesan, che ampliano ulteriormente il gradimento da parte di diverse fasce di pubblico. A proposito dei ruoli, è interessante sottolineare che gli attori che hanno svolto quelli principali hanno anche cantato la sigla, pubblicando poi, a seconda del successo, singoli o collezioni (*Tv drama Mito Kōmon* 2008, 131). Se ai personaggi principali si aggiungono quelli che il gruppo incontra nel corso del viaggio, ruoli dei «cattivi» compresi, è evidente come la struttura stessa della serie sia pensata per includere quasi ogni tipologia caratteriale, probabilmente con l'idea, possiamo supporre, di sondare gli elementi di maggior richiamo e valutare la desultoria partecipazione, come nelle serie più recenti, di attori o personaggi famosi. Ciò trova corrispondenza nel fatto che in relazione alla produzione dal 1969 al 2001 sono stati evidenziati quattro livelli di elaborazione della narrazione: dalla prima alla sesta serie si rileva una sostanziale aderenza al dato storico con riferimenti precisi a episodi realmente accaduti; dalla quindicesima serie, con l'ingresso dei personaggi femminili, delle mogli e poi di Ogin, le vicende sentimentali hanno più spazio e la parte di *jidai geki* (dramma storico) diminuisce a favore di quella assimilabile a un *famiri drama* (dramma a tema familiare); nella terza fase si incrementa la presenza di camei di star, nonché la funzione del racconto come presentazione a scopo turistico dei luoghi visitati; nella quarta fase si sperimentano possibili cambiamenti, come provare ad aggiungere, nella famosa scena finale, una lettera allo *inrō* per rivelare l'identità di Mito Kōmon (*Terebi Mito Kōmon no subete* 2001, 97-102).

Nonostante i tentativi di mantenere alta la popolarità, con la quarantatreesima stagione del 2011 la serie viene interrotta. Una puntata speciale nel 2015, *Mito Kōmon supesharu*, ha celebrato i successi del programma, poi sono andate

in onda solo delle repliche. Secondo l'attore Satomi Kōtarō ultimo Mito Kōmon, come abbiamo visto, delle stagioni terminate nel 2011 oltre che nei film sul soggetto, la serie è stata interrotta sia per le criticità dell'indice di ascolto, sceso fino al 10%, sia per problemi con gli sponsor che non volevano duelli e combattimenti con spargimento di sangue, puntando sempre più a creare un programma per le famiglie. Con la giusta ironia che sembra ereditata dal personaggio interpretato, si chiede come mai la chiusura del programma sia stata accompagnata da tanta amarezza da parte degli spettatori, quando l'evidenza dei dati mostrava che molti di loro non erano più in realtà così assidui (Satomi 2013, 76-82).

3.1. Le sfide più recenti

L'adattamento del 2017 in dieci episodi, in onda dal 4 ottobre al 6 dicembre, ha riportato sullo schermo Kōmon *sama* in una nuova veste narrativa. Indicata come Prima Serie della BS-TBS (contando da quella del 1969 sarebbe la quarantatreesima), non è composta da puntate indipendenti tra loro programmate su un lungo periodo, ma ha un formato più breve, utilizzato in tutte le serie televisive internazionali più recenti, che prevede episodi correlati in un'unica trama con un finale a conclusione della serie, e la visione di tutte le puntate è una condizione necessaria per il pubblico. Inoltre, altro elemento in comune con le produzioni attuali, gli episodi sono firmati da più registi e sceneggiatori. Rispettando i principi educativi e lo spirito etico del *kōdan*, il «nuovo» *Mito Kōmon* ha un importante obiettivo sociale: andare verso il Nord e sostenere le persone che hanno sofferto per il disastro del terremoto del nord est del 2011. È abbastanza frequente che nelle sue avventure Mito Kōmon si diriga verso il nord, anche nei film, come prima illustrato; tuttavia, lo scopo in questo caso è attraversare i villaggi risalenti al periodo Tokugawa, siti sulla costa della regione del Tōhoku, da Mito a Iwaki fino a Hachinohe, e in ogni puntata cogliere l'occasione per presentare all'interno della storia prodotti tipici, come *kokeshi*, *chirimen*, cibi, danze e festival. Nel primo episodio, Mito Kōmon sovrintende un *terakoya* (scuola del tempio), occupandosi dei bambini e cucinando un buon *ramen*, ma i suoi attendenti, Kakusan e Sukesan, non sono molto contenti dell'indolenza del *goinkyō* perché vorrebbero fare una vita più dinamica "da samurai". Un giorno salvano da un'imboscata Ōkawa Shintarō, del clan Hachinoe, diretto verso nord per consegnare dei documenti amministrativi che testimoniano una rivolta in una miniera. Ōkawa muore per le ferite riportate, e per rispettare la sua memoria Mito Kōmon decide di ricominciare il viaggio con Kakusan e Sukesan per comprendere più da vicino cosa stia accadendo nelle province. Le situazioni critiche in cui si imbattono sono tutte derivate dalla povertà, ma soprattutto dalla cattiva amministrazione locale che raccoglie le tasse, sfruttando la gente comune, per inviare denaro ai rappresentanti delle autorità corrotte di Edo, come Yanagisawa, nome ricorrente tra i nemici di Mito Mitsukuni. Quando il gruppo passa per Namie può apprezzare le ceramiche locali; da Fukushima arriva a Shiraishi dove ammira i *kokeshi*; al Jōjōji di Hanamaki contempla gli oggetti in lacca, e così via. Viene quindi ripresa una delle strategie emerse nelle puntate degli an-

ni '90, vale a dire fare di *Mito Kōmon* un programma di «contents tourism» in grado di stimolare la curiosità di ripercorrere le tappe viste in tv. Un altro tema presente è quello del gioco d'azzardo, talvolta trattato anche negli anni precedenti, ma piuttosto stigmatizzato nella serie del 2017. Una scena, molto simile nella vecchia e nella nuova serie, mostra come nel periodo Edo nelle case in cui si scommetteva con i dadi ci fosse un complice dei tenutari del luogo che sotto il tatami cambiava i dadi con un ago, rendendo impossibile a chiunque vincere; di conseguenza il perdente era alla mercé di qualche usuraio. Ma i *ninja* fedeli a Mito Kōmon scoprono la frode, riscattando il personaggio buono, ma non molto accorto, che è stato truffato.

Il cibo, che abbiamo visto essere una intuizione fin dagli anni '70, è una parola chiave anche in queste dieci puntate, inserito forse per seguire la scia del successo dei numerosi programmi di cucina e gastronomia. Il gruppo si ferma infatti a mangiare tutte le specialità dei posti che visita, ma è interessante che è lo stesso Mito Kōmon a preparare gustosi piatti o a insegnare a farlo. Al mangiare è collegato anche un divertente inserto pubblicitario, costruito come parodia del famoso epilogo in cui viene svelata l'identità del protagonista; il breve filmato, collocato alla fine di uno slot commerciale, fa pensare, per qualche secondo, che l'episodio sia ricominciato, ma in realtà si è ancora nella interruzione reclamistica. La scena è quella tipica dell'ultimo combattimento: Sukesan e Kakusan, fanno per mostrare l'*inrō*, però nelle loro mani appare la scatola rotonda rossa di *udon* istantanei Maruchan Akai kitsune; i due giovani stupiti ci riprovano, e di nuovo al posto dello *inrō* stringono una scatola, questa volta di Midori tanuki *soba* (*soba* istantanei). Solo Mito Kōmon può salvare tutti dall'imbarazzo dicendo: «Non è uno scherzo, mangiamo: *itadakimasu!*». Gli inserimenti commerciali sono ovviamente una costante della serie fin dagli inizi, talvolta difficili da ricostruire se si fa riferimento ai cd in vendita, ma fra quelli rintracciabili molti appartengono a pubblicità di alcolici, oltre che di vari elettrodomestici della Panasonic; quelli relativi al cibo sembrerebbero in aumento nelle elaborazioni più recenti.

Nel 2019 è stata presentata una nuova stagione di dieci puntate, la seconda della nuova serie prodotta dalla BS-TBS (o la quarantacinquesima se si conta dal 1969). Nei ruoli principali vengono confermati gli attori della produzione precedente: Takeda Tetsuya (n. 1949) per Mito Kōmon, Arai Atsushi (n.1993) e Zaiki Takuma (n.1992) rispettivamente per i due attendenti Kakusan e Sukesan. Come per la programmazione del 2017, anche in questo caso il format prevede un'unica trama alla quale lavorano più registi e più sceneggiatori. La destinazione del nuovo viaggio è il Kyūshū, quindi dalle province del nord si passa ai territori del sud, con il medesimo spirito di curiosità culturale e premura verso la condizione umana. Poco dopo il rientro dal Tōhoku, infatti, il *goinkyō* riceve una lettera da Kaibara Ekiken (1630-1714), noto intellettuale del dominio di Chikuzen (attuale provincia di Fukuoka), autore di testi di storia naturale, di igiene, ma soprattutto di studi confuciani, ribadendo così la sfera di pensiero di Mito Kōmon che, come abbiamo già sottolineato, deve rappresentare il baluardo dei valori confuciani. Kaibara lo informa che Miyazaki Yasusada (1623-1697) ha completato, dopo gli sforzi di dieci anni, lo *Nōkyō zensho* (Opera completa

sull'agricoltura, 1697), il più antico testo giapponese sulla materia. Al desiderio di vedere da vicino il lavoro di Miyazaki si aggiunge l'idea di fare visita a Hosokawa Tsunatoshi (1643-1714), del dominio di Kumamoto, avendo ricevuto la visita della figlia Yoshihime, e il gruppo parte così in nave alla volta del Kyūshū. Arrivati a Nakatsu una ragazza, Satomi, attira l'attenzione dei viaggiatori rimproverandoli perché stanno calpestando le reti da pesca, ma è solo un pretesto per condurli dal padre, Hirosawa Kanbē, ingiustamente estromesso dal clan per aver espresso la propria opinione contraria a uno dei capi, Takehara Kamon. Hirosawa si è adattato a vivere fabbricando ombrelli e insegnando la scrittura ai bambini. Nonostante Satomi sia contraria, Kanbē pensa che sia un dovere fare qualcosa per difendere la sua gente, proteggerla come un ombrello, dalle angherie dei capi del clan. Nella seconda tappa alle terme di Asakura, il signore di Mito e il suo seguito salvano uno dei fratelli proprietari della locanda Tsuruya, gestita insieme alla sorella, che è stato appena derubato. Dalle testimonianze dei due, e soprattutto aiutandoli a interloquire con i potenti signori locali, Mito Kōmon comprende che dietro il furto c'è un piano del governatore Arakida per far fallire la locanda e far sua la ragazza. Il gruppo prosegue per Hita dove vengono a conoscenza di un appalto truccato per la costruzione di un ponte. Quindi è la volta di Nobeoka, Miyazaki, Kagoshima, Nagasaki, Saga e Kumamoto: si completa così un ideale bellissimo tour del Kyūshū, fonti termali comprese, ma in ogni episodio Mito Kōmon viene a conoscenza di quanto nelle province siano prepotenti gli amministratori e di come sia necessario aiutare i mercanti locali che spesso non hanno modo di ribellarsi e sono costretti a rinunciare alle loro attività. Nell'ultima puntata il gruppo è diretto a consultare il *Nōkyō zensho*, motivo della partenza, ma un comico incontro con un usuraio uguale a Mito Kōmon aggiunge un'atmosfera divertente, pur se viene ribadito che perfino *l'Opera completa sull'agricoltura* rischia di essere rubata. Nel finale a Kumamoto, come è facile aspettarsi, si scopre che la maggior parte degli intrighi è ordita dal nemico di sempre, Yanagisawa Yoshiyasu, che mira ad avere un totale controllo sull'isola; ma il *gorōkō* gli impedisce anche questa volta di portare a termini i loschi intenti.

Similmente alla serie precedente, in funzione degli ascolti e forse di un maggiore collegamento alla contemporaneità, è prevista la partecipazione di attori famosi. Per alleggerire l'atmosfera e svolgere la funzione «turistica», anche in queste dieci puntate vengono presentati oggetti dell'artigianato e cibi locali che sono tuttora sul mercato; si va dalla tintura fatta a mano delle stoffe (*tsutsubiki*), agli oggetti di latta, al dolce *kasutera*. Appare piuttosto evidente la forte aderenza a fatti e personaggi storici che ci fanno ricordare in che misura il pubblico giapponese sia «esperto» di drammi d'epoca e quindi esigente. Non mancano citazioni, come la scena del bagno di Ogin alle terme, che soddisfano i fan che sono in grado di riconoscerle (<https://www.cal-net.co.jp/mitokomon/02/index.html>).

Nel 2023 è andata in onda la prima serie Mito Kōmon del 1969 rimasterizzata digitalmente (<https://bs.tbs.co.jp/drama/mitokoumonDR1/episode/>), segno che il programma viene tutt'oggi considerato di un certo richiamo per i nostalgici dei drammi classici, dei collezionisti e degli studiosi.

4. Conclusioni

Se includiamo anche le ultime due stagioni, sei attori hanno interpretato il ruolo di *goinkyō*, otto i due comprimari, che si uniscono al nutrito staff di registi, scenografi ecc., una macchina produttiva enorme, anche per costi e ricavi, quindi difficile da abbandonare del tutto, e questo spiega come mai sia stata ripresa spesso anche solo con le repliche.

La sigla e l'ultima scena sono ancora quasi le stesse, ciò che è completamente cambiato è il format. Possiamo ipotizzare, come sintesi dell'analisi, che uno dei motivi principali che hanno portato all'interruzione della serie non sia stato solo l'argomento non più così popolare, ma l'anacronismo del metodo narrativo e la necessità di cambiare il format. Più che sul soggetto, infatti, i segni del tempo hanno intaccato la maniera in cui veniva proposta la storia che richiedeva un *re-styling*. Tradizionalmente il *kōdan* deve avere uno scopo educativo e deve essere d'aiuto per il pubblico, e in questo senso le due nuove serie non tradiscono le origini dell'elaborazione mantenendo numerosi i messaggi edificanti, alcuni nuovi, come quello relativo all'importanza attribuita alle province del nord e del sud, al principio di aiutare le persone e dare pregio alla tradizione giapponese; altri più consolidati, come il valore dell'onestà che rende gli uomini protettivi verso le persone deboli e intolleranti verso i politici corrotti. Almeno dalla fine degli anni Ottanta ad oggi nel repertorio contemporaneo degli *yose*, i piccoli teatri in cui si può assistere alle performance di *kōdan* e di altri *wagei* (arti della parola), le vicende di Mito Kōmon sono raramente rappresentate. Quindi l'editoria ha ceduto il posto al cinema, che a sua volta lo ha consegnato alla televisione, diventata, tra i media, quella che ha maggiormente rappresentato Mito Kōmon, anche rispetto al *kōdan* stesso all'origine dell'adattamento, e da qui il significato di analizzare il più longevo serial della programmazione dei drammi storici del piccolo schermo giapponese.

Bibliografia

- Ishiwari Osamu. A cura di. 2007. *Mito Kōmon*. Tokyo: Waizu shuppan.
- Jiji shinpō*. 1921. Tokyo.
- Mastrangelo, Matilde. 1987a. "Tokugawa Mitsukuni fra storia e leggenda: il personaggio di Mito Kōmon e lo Shōgun dei Cani." *Il Giappone XXVII*: 107-58.
- Mastrangelo, Matilde. 1987b. "Un *kōdan* su Mito Kōmon." *Asia Orientale* 5/6: 259-74.
- Mastrangelo, Matilde. 2012. *Le declamazioni dei kōdan: il confucianesimo spiegato alle masse*, in Maurizi, Andrea. a cura di. *Spiritualità ed etica nella letteratura del Giappone premoderno*. Novara: Utet. 271-80.
- Mastrangelo, Matilde. 2023. "Il viaggio nel teatro di narrazione giapponese: tecniche e funzioni diegetiche." *Costellazioni* 22: 107-23.
- Orsi, Maria Teresa; Tana, Fabio Sebastiano. *Sotto l'ombrello a Tokyo. Frammenti di vita giapponese*. Torino: Einaudi.
- Satomi Kōtarō. 2013. *Mito Kōmon futatsu no tabū*, in *Terebi no densetsu. Chōju bangumi no himitsu*. Bungei shunjū. a cura di. Tokyo: Bungei shunjū.
- Terebi Mito Kōmon no subete* 2001. *Terebi Mito Kōmon kenkyukai*. a cura di. Tokyo: Kōdansha.

Tv dorama Mito Kōmon. Ora ga fuku shōgun! Yonaoshi 40nen. 2008. a cura di. C.A.L.
Tokyo: Hakuya shobō.

Sitografia (30/06/2023)

<https://www.cal-net.co.jp/picture-produce/drama/mito/index.html>

<https://www.cal-net.co.jp/mitokomon/02/index.html>

<http://www.tbs.co.jp/mito/intro/>

<https://bs.tbs.co.jp/mitokomon2/>

<https://www.joqr.co.jp/qr/article/67646/>

Za historī obu inrō. <https://www.youtube.com/watch?v=qHi60V5Trxw>

<https://bs.tbs.co.jp/drama/mitokoumonDR1/episode/>