



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il  
Tribunale di Palermo  
n. 2 del 17 gennaio 2005  
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati  
gli articoli possono essere riprodotti a  
condizione che venga evidenziato che  
sono tratti da www.ec-aiss.it

## **L'addomesticamento del selvatico nell'universo social: procioni e volpi come pet**

Bianca Terracciano

### **1. Introduzione**

Il presente contributo tratta dell'incidenza di volpi e procioni nella semiosfera intermediale quali cuccioli, o meglio *pet*, non convenzionali. La loro rappresentazione nei miti, nei mondi finzionali, è sicuramente meno frequente rispetto agli altri animali, ma proprio per questo è un buon esempio di un'efficace messa in discorso delle isotopie dominanti a livello tematico e figurativo, poiché più densa e circoscritta. Lo status di pet di volpi e procioni è rinvenibile nei profili dedicati che costellano i social network, dove sono condivisi contenuti peculiari, addirittura ascrivibili alla sfera dell'etologia, in cui sono state rintracciate invariante trans-specie. Le conversazioni digitali da loro innescate aprono interessanti prospettive sulla dicotomia tra selvatico e domestico, anche riguardo alle cornici legislative italiane e internazionali.

In questo senso, la stereotipizzazione indotta dalla zooepica occidentale e dal folklore giapponese è stata di grande aiuto per esplicitare le attribuzioni di significati, valori e funzioni e le conseguenti procedure di antropomorfizzazione.

### **2. Miti a quattro zampe**

Volpi e procioni sono rappresentati come eroi imbroglioni, da ascrivere alla figura del trickster, l'archetipo dell'ingannatore ricorrente nelle culture occidentali e orientali, per via della loro propensione al travestimento, alla trasformazione fisica, e dei peccati di ingenuità, commessi di frequente. Nelle favole di Esopo o di La Fontaine, e nel capolavoro della zooepica medievale conosciuto come *Roman de Renart*, la volpe è sì maestra d'astuzia, malvagia di natura, ma a volte commette errori marchiani, che la fanno apparire ingenua nell'eccessiva sicurezza di sé, determinando il fallimento dei suoi piani, dovuto anche alla prudenza dei suoi "opponenti". Anche i gatti, del resto, nonostante siano l'incarnazione della dolcezza virale, non hanno avuto fortuna come personaggi finzionali, probabilmente ancora vittime del retaggio cristiano medievale e rinascimentale che li ha sempre additati come una delle manifestazioni terrene di Satana.

Tale retaggio totemico derivante da forme pseudo-religiose ha comportato la sostituzione del termine francese per volpe, *goupil*, con *renard*, derivato dal nome del protagonista del *Roman de Renart*. Seguendo Massimo Bonafin (2007), se consideriamo anche altre lingue occidentali, come lo spagnolo

*raposa*, o l'inglese *fox*, ci rendiamo conto che la maggior parte delle parole usate per indicare l'animale sono sineddochi, in quanto implicano una sostituzione di una parte, coda o pelliccia di colore rosso, per il tutto. Queste peculiari forme di designazione si spiegano con la rigorosa osservazione di un tabù derivante dall'accezione fortemente negativa dell'animale che impediva di pronunciarne il nome per timore di nefaste conseguenze.

Le valorizzazioni di volpi e procioni risultano arbitrarie perché è lapalissiano che i due animali non possano condividere abitudini e passioni con gli umani, sebbene il loro ruolo di trickster sia mutuato da caratteristiche osservabili in natura che in ogni cultura assumono una direzione, un taglio diverso, derivante da ideologie totemiche e folkloriche. Alla comunità viene imposta una data accezione valoriale dei due animali, dovuta alla sedimentazione di motivi dominanti nella cultura letteraria e mitologica.

Le qualità negative attribuite alla volpe non risiedono nella folta coda o nella pelliccia fulva, ma in universali culturali stabiliti per convenzione, la cui origine si perde in epoche lontane, come conferma il mito Nuer del Sudan meridionale (cfr. Berger 2009), dove si afferma che la pace edenica fu infranta da Volpe, la quale convinse furbescamente Mangusta a colpire Elefante con un bastone. Dunque l'arbitrarietà delle valorizzazioni culturali risiede negli atteggiamenti sviluppati nei confronti di volpi e procioni, inerenti a fatti metasemiotici (cfr. Greimas Courtés, p. 10) scaturiti da "reticoli relazionali", ossia da vincoli etologici, contingenze storiche. Si tratta di una norma valida per tutti gli oggetti culturali, che rende superflua la distinzione tra natura e convenzione, tenendo sempre bene a mente la pervasività del giudizio morale dell'uomo riguardo i comportamenti dei personaggi-animali. Ci sono alcuni casi in cui la natura influenza direttamente la cultura, risemantizzando contestualmente l'antropomorfizzazione, come conferma uno dei motivi ricorrenti nei racconti sulle volpi, che troviamo nel Roman de Renart e nel *Fisiologo*, bestiario alessandrino del II sec., ispirato alla loro abilità a mettere in scena la morte, per caccia o difesa, facendo della menzogna una semplice questione di sopravvivenza. Ad esempio, la Volpe di *Pinocchio*, viene presentata prima come un falso aiutante, poi opponente del burattino, ed è modalizzata rispetto alla menzogna per mettere "in atto un'operazione di convinzione/costrizione" (Barcellona 2002, p. 68), finalizzata a sembrare ciò che non è realmente. Come scrive Antonella Gradellini (2002, p. 211), la Volpe, è la figurativizzazione della Lussuria, un animale provocante, sensuale e seducente, aspetti che ricordano molto la *kitsune* della mitologia giapponese.

*Kitsune* in giapponese significa volpe, condivide, come vedremo in seguito, con le sue simili occidentali la denominazione tramite sineddoche e, insieme al *tanuki*, il cane procione, ricopre un ruolo importante nei miti nipponici, declinati nella cultura contemporanea in anime e manga.

Kitsune e tanuki hanno uno status particolare: in quanto specie esistono realmente nel mondo naturale, ma allo stesso tempo hanno peculiarità da creature mitologiche e perciò sono parte dei mondi finzionali alla stregua di un prodotto culturale.

La narrativa folklorica giapponese attribuisce a procioni e volpi proprietà simili e spesso sono considerati personaggi quasi interscambiabili. Un termine comune per indicarli insieme è *kori*, una combinazione dei kanji usati per designare i due animali, che a volte designa pure eventi soprannaturali. *Kori no tatakai* è la narrazione delle battaglie tra volpi e procioni del folklore giapponese, dove sembra che i secondi abbiano avuto la meglio sui primi. Ciononostante, il tanuki ha aspetti più comici e ingenui della volpe, e, a dispetto del successo temporaneo delle sue trasformazioni, trova la morte in quasi tutte le storie di cui è protagonista. L'opposizione semantica tra ingenuo e furbo, viene trasposta anche nei canoni estetici dominanti nel Sol Levante, dove i due animali vengono utilizzati come metro di paragone delle espressioni facciali femminili: si definisce *tanuki gao*, faccia da procione, chi ha un volto tondo, guance pronunciate e occhi grandi, mentre ha la faccia da volpe, *kitsune gao*, chi ha tratti minuti del viso, occhi piccoli e ravvicinati, sopracciglia sottili, zigomi alti. La donna-tanuki ha un aspetto più giovanile, tenero, mentre quella kitsune è caratterizzata un tipo di bellezza più maturo e dotato di fascino. La sovrapposizione tra esseri umani e i due animali è il risultato degli effetti figurativi prodotti dalla cultura di riferimento, come dimostra il gruppo femminile giapponese *Babymetal*, che ha più volte affermato pubblicamente di venerare le volpi, arrivando a comporre il brano *Megitsune* (volpi femmine), in cui esaltano la natura ingannatrice e manipolatrice delle donne, dotate di senso artistico, forza e indipendenza perché diretta incarnazione dell'animale.

Il tanuki era indicato come il governante divino della natura, ma a causa della diffusione del buddismo venne ridotto allo status di *yōkai*, di demone, e la stessa sorte è toccata alla volpe. Si dice che la volpe abbia sette travestimenti mentre il tanuki otto, e se la prima muta la sua forma per sedurre, il secondo lo fa per ingannare e mettere alla berlina la sua preda. I procioni hanno una relazione diretta con il mascheramento per via del colore della pelliccia intorno agli occhi che lo porta a figurativizzare la metamorfosi, mentre le volpi sono associate al mimetismo e alla furbizia e rimandano all'adattamento all'ambiente. Tali abilità mimetiche si ritrovano anche nelle tecniche ninja conosciute come *kitsune* e *tanuki gakure*, rispettivamente il nascondersi sott'acqua, usando alghe e foglie come copertura, o una canna di bambù per respirare, e il confondersi tra rami e foglie per sfuggire ai nemici senza stabilire alcun tipo di contatto.

Nonostante i punti in comune tanuki e kitsune hanno delle peculiarità che meritano di essere analizzate singolarmente nei prossimi paragrafi, dove continueremo a confrontare i tratti semantici occidentali e orientali.

## 2.1. Dai tanuki dispettosi a quelli impegnati politicamente

Il tanuki compare per la prima volta nel capitolo sull'imperatrice Suiko del *Nihon Shoki*, datato 720 d.C., una raccolta di miti e avvenimenti occorsi in Giappone sino all'anno 697. Nel testo si fa riferimento a tanuki provenienti da Mutsu, dediti al canto e capaci di trasformarsi in esseri umani. Durante lo shogunato Kamakura (1185-1333) il tanuki è spesso citato nei *setsuwa*, novelle, tra cui spicca per fama l'*Uji shūi monogatari*, "Storie di Uji", dove si narrano gli incontri notturni di un eremita con la divinità *Fugen Bosatsu*, figurativizzazione della pratica dei precetti buddisti, in sella al suo elefante bianco. Una notte, un cacciatore rimane per assistere a questo evento soprannaturale ormai molto noto, ma insospettito scaglia una freccia contro Fugen, la cui aurea luminosa scompare provocando un suono fragoroso e penetrante. La mattina dopo, l'eremita e il cacciatore seguono una traccia di sangue che li conduce al fondo di un burrone dove trovano un tanuki morto con una freccia conficcata nel petto. Nell'*Otogizoshi*, risalente all'epoca Muromachi (1392-1573), la cui traduzione letterale è "libri da compagnia", un'antologia illustrata di storie simili a favole, il tanuki è protagonista di *Kachi-kachi Yama*, "la montagna crepitante", dove *kachi-kachi* sta, appunto, per l'onomatopea del crepitio del fuoco. Nella favola si racconta di un tanuki catturato da un contadino e legato a un albero per cucinarlo in un secondo momento. Mentre l'uomo lascia il campo per recarsi in paese, il tanuki inizia a supplicare sua moglie di liberarlo, promettendo di aiutarla nelle faccende di casa e nella preparazione del mochi<sup>1</sup>. La donna, impietosita, accetta il patto, ma viene uccisa all'istante dal tanuki che assume le sue sembianze. La vendetta ai danni del contadino si consuma mettendogli in tavola, al suo ritorno, una zuppa a base del cadavere della moglie. Dopo il pasto, consumato anche con gusto, il tanuki mostra al malcapitato la sua vera forma e gli rivela l'ingrediente principale della zuppa, lasciandolo in stato di shock. Un coniglio, vicino e amico della coppia, viene a sapere dell'accaduto e si offre per rendere giustizia alla donna, iniziando così a fare svariati dispetti al tanuki, di cui si finge temporaneamente amico. Ed è a questo punto che accade il misfatto che dà il nome alla storia: una sera, il tanuki, in procinto di preparare il suo accampamento notturno, porta in spalla un grosso carico di legna che il coniglio, a sua insaputa, incendia. L'inconsapevole tanuki, sente il crepitio del fuoco e chiede lumi al coniglio, che gli risponde "*kachi-kachi yama*", indicando un incendio sulla montagna vicina come fonte del rumore. Quando il fuoco raggiunge la sua schiena il tanuki si ustiona gravemente, ma sopravvive e sfida il coniglio a una prova mortale di resistenza, che consiste nell'attraversare un lago vicino in una barca costruita da loro. Il coniglio, più furbo, usa un tronco caduto, mentre lo sprovveduto tanuki sceglie il fango, che lo fa annegare nel bel mezzo della corsa, sino a quel momento pari. La storia è conosciuta anche nella contemporaneità, basta pensare allo slogan della linea ferroviaria giapponese *Shikoku Tanuki* che recita "I nostri treni non sono fatti di fango" e al videogioco *Super Mario Sunshine* (Nintendo 2002),

---

<sup>1</sup> Dolce a forma di sfera composto da una pasta esterna a base di riso glutinoso generalmente ripiena di marmellata di fagioli azuki.

dove un personaggio chiamato *Tanooki* offre al protagonista corse su barche di fango che si dissolvono molto velocemente. Sempre nel videogioco, grazie a una foglia magica, Mario può trasformarsi in tanuki per volare o pietrificarsi, mentre Luigi si tramuta in volpe. La foglia ha un doppio legame con la metamorfosi perché spesso viene trasformata in denaro da entrambi gli animali, o solo dalle volpi per mutare aspetto. A partire dall'epoca Meiji (1868-1912), il tanuki del folklore si interseca anche con sentimenti politici e culturali, assurgendo a figurativizzazione della resistenza contro il brusco passaggio alla modernità del Giappone, accanendosi in modo particolare contro il treno a vapore. In *Koto no sora-ne* di Natsume Soseki (1905), infatti, si legge di un tanuki che sventa miracolosamente una collisione tra due treni, atto comprovato dal ritrovamento del cadavere dell'animale sui binari. In questa come in altre opere, i protagonisti sono divisi tra scetticismo e *voler credere*, frastornati dalle miglierie tecniche giunte dall'Occidente, ma impauriti dalle conseguenze sulle tradizioni popolari. In quest'ottica la trasposizione delle figure folkloriche nella nuova narrazione ha il retrogusto amaro della nostalgia di un'età dell'oro che non si ripeterà, soprattutto per ciò che concerne l'incarnazione della natura sacrificata per l'avanzamento della cultura. A tale proposito, nel più famoso *Pom Poko* di Hayao Miyazaki (1994), in giapponese *Heisei tanuki gassen Ponpoko*, letteralmente "Pom Poko, battaglie tanuki dell'era Heisei", vediamo un clan di tanuki opporsi all'urbanizzazione del Giappone contemporaneo e combattere contro l'uomo per impedire la costruzione di un quartiere residenziale a Tama, vicino Tokyo. L'era Heisei descrive l'arco temporale dal 1989 a oggi, ed è indicata da un ideogramma che significa "pace ovunque". Anche nel film di animazione un giovane tanuki viene investito, questa volta da un camion, e ritornano le barche di fango, usate per attuare la pratica religiosa del *fudaraku tokai*, ovvero il viaggio verso il paradiso del *bodhisattva* della compassione, durante cui i poveri procioni incontreranno la morte, probabilmente il vero nirvana. In *Pom Poko* le volpi, a differenza dei tanuki, sono modalizzate secondo un *voler fare* del male alla natura, poiché perfettamente integrate nella corrotta società umana, vestendo i panni di gangster e prostitute. *Pom Poko* sussume la fine di "ogni consuetudine di mediazione tra uomo e natura" (Berger 2009), ossia di quell'età aurea dove gli animali occupavano una posizione centrale nella vita degli esseri umani che agivano con loro e per loro poiché li ritenevano necessari a tutte le azioni indispensabili per la sopravvivenza. Berger (ivi) spiega che gli animali hanno fatto il loro ingresso nell'immaginario dell'uomo "come messaggeri e promesse", latori di funzioni magiche e alimentari, ma a un certo punto il capitalismo e l'industrializzazione hanno cancellato secoli di mutua collaborazione.



Fig. 1 - Il tanuki-teiera illustrato da Hokusai

Il film di Miyazaki è, inoltre, ricco di riferimenti intertestuali folklorici, come dimostra una scena tratta da un'altra favola, *Bunbuku Chagama*, dove un tanuki viene allenato a trasformarsi in teiera. La versione originale di *Bunbuku Chagama*, "la teiera fortunata", racconta di un tanuki mutaforma inetto, ma ricco di buoni sentimenti e riconoscente al monaco buddista che l'ha aiutato a fuggire da alcuni bulli. Non riuscendo a trasformarsi in una teiera da far vendere al monaco bisognoso di denaro, diventa un fenomeno da baraccone per intrattenere i passanti sfruttando le sue abilità proteiformi. Questa favola è stata spesso ritratta negli ukiyo-e, persino da Hokusai, e ha influenzato anche le narrazioni a fumetti. Nel manga *Naruto*, di cui parleremo più diffusamente in relazione alle kitsune, il demone *Shukaku*, un tanuki, ha come primo jinchuriki, cioè l'uomo in cui è sigillato, un anziano chiamato Bunbuku, mentre la trama della graphic novel *Ichiro* di Ryan Inzana ha un canovaccio simile alla favola, ma muta location e protagonista, ossia un teenager di madre giapponese e padre americano defunto in guerra. Gli echi di *Bunbuku Chagama* hanno contaminato anche la letteratura americana: in *Villa Incognito* di Tom Robbins (2003) un procione caduto dal cielo, ripercorre il motivo del fenomeno da baraccone, esibendo le sue abilità da mutaforma in un circo. I riferimenti intertestuali si trovano anche nella cucina nipponica: la favola *Bunbuku Chagama* è ambientata nel tempio di Morinji a Tatebayashi, dove nel 2012 è stato creato un omonimo piatto di udon<sup>2</sup>, servito in un recipiente a forma di tanuki. La pietanza è nata per preservare l'heritage culturale della regione, contribuendo allo sviluppo del turismo gastronomico della prefettura di Gunma, basato proprio sugli udon come cibo locale e distintivo. In aggiunta, il termine tanuki designa uno dei modi più comuni di preparare udon e soba<sup>3</sup>, serviti in brodo con i rimasugli di tempura, rinviando alla propensione truffaldina dei procioni del mito, in un piatto che perpetua solo l'illusione gustativa della presenza di gamberi e verdure in pastella.

La pietanza sussume in sé i motivi principali delle narrazioni sui tanuki, il quale, alle fine dei conti ha fatto un salto di qualità rispetto agli albori del suo mito, trasformandosi, come gli è naturale, da sciocco trickster a protettore della natura e della cultura locale. Già da quanto descritto sul folklore del tanuki ravvisiamo le prime sostanziali differenze tra l'accezione di selvatico e domestico in Occidente e in Giappone, che in buona sostanza si dirimono sulle varie tipologie di metamorfosi e di adattamento all'ambiente.

L'epos zoomorfico occidentale, come le favole di Esopo, La Fontaine e il Roman de Renart, o le opere disneyane moderne e contemporanee, prevedono un'antropomorfizzazione a priori, nel senso che i protagonisti animali vivono in una società più o meno strutturata, dove è normale utilizzare manufatti, avere re e regine, leggi, e religione. Tra animali e uomini c'è una completa assimilazione poiché hanno il compito di innescare riflessioni su vizi e virtù dell'umanità in chiave pedagogica. Nel folklore giapponese, invece, il processo di antropomorfizzazione è in fieri, è dovuto a una causalità specifica, che prevede uno stato di mancanza, un danno subito, la disgiunzione con un oggetto di valore. Volpi e tanuki si trasformano per combattere, per ottenere quanto gli spetta, non importa se è un territorio o l'amore di qualcuno, come vedremo nei paragrafi sulle kitsune, alla fine si tratta sempre di qualcosa di necessario alla loro esistenza. Lo stesso Renart utilizza l'astuzia per sopravvivere, ma lo fa in modo completamente differente, basandosi sugli assunti socio-culturali della società a cui appartiene, e pertanto risulta essere la figurativizzazione della mêtis greca, l'intelligenza pratica che sa fare buon uso degli appigli presenti in una determinata situazione. Dunque da un lato abbiamo un domestico a priori, completamente avvezzo alle pratiche degli uomini, anzi, ormai pseudo-umano, mentre da un altro il selvatico apprende la cultura come escamotage per far sopravvivere la natura.

---

<sup>2</sup> Tagliatelle di medio spessore a base di farina integrale di grano.

<sup>3</sup> Spaghettoni di grano saraceno.



Fig. 2 - Statua raffigurante il tanuki

## 2.2. La Kitsune dall'era Kamakura all'era Meiji

C'è stato un tempo in cui, secondo il folklore giapponese, kitsune ed esseri umani coesistevano pacificamente, ma l'armonia fu distrutta dalle attribuzioni negative della specie giunte dal continente asiatico con i miti di Cina e Corea.

Il termine kitsune fa la sua prima apparizione nel 794, all'interno del *Shin'yaku Kegonkyō Ongi Shiki*, il commento giapponese all' *Avatamsaka Sūtra*. L'etimologia è vasta e spazia dall'accento su *ki*, giallo, a quello su *tsune*, sempre, generando svariate combinazioni come sempre giallo, gatto giallo, o addirittura puzza di cane. Nel primo periodo Kamakura si indica come più probabile interpretazione la frase "torna sempre in camera da letto", mutuata dal *Nihon Ryōiki* di Kyōkai, la prima raccolta giapponese di novelle buddiste scritta tra il 787 e l'824. In questo testo è narrata una leggenda datata 545, il cui protagonista è *Ono*, abitante di Mino, da tempo alla ricerca della sua donna ideale che finalmente riesce a incontrare di sera, in una landa desolata. Nel giro di poco tempo i due si sposano e hanno un figlio. Il parto avviene contemporaneamente a quello della cagna di famiglia, che genera un cucciolo molto ostile alla donna tanto da attaccarla costringendola a rivelare la sua vera natura di volpe. Ono reagisce alla scoperta in modo inaspettato, dicendole che non gli importa della sua forma, ma unicamente del fatto di essere la madre di suo figlio, e la prega di andare a trovarlo in qualunque momento. La volpe decide di tornare come donna ogni notte per dormire con Ono, lasciando di mattina il loro talamo nelle sembianze animali. Un'altra accezione del termine kitsune vuole *kitsu* come onomatopea delle vocalizzazioni della volpe, mentre *ne* come suffisso onorifico adoperato per indicare i servitori della divinità shintoista *Inari*. *Inari* è il kami<sup>4</sup> del riso, dell'agricoltura e della fertilità e il suo aspetto femminile è associato a *Dakinuten*, demone femmina convertito al buddismo da *Dainichi*, il buddha di Shingon, raffigurata come un bodhisattva in sella a una volpe bianca, la quale sostituisce lo sciacallo delle rappresentazioni *hindu*.

Le kitsune di *Inari* scacciano il male e spesso fungono da spiriti guardiani, soprattutto per combattere le volpi maligne, le *nogitsune*. Il tempio principale di *Inari*, situato a Fushimi, nega il collegamento tra la divinità e le volpi, ma è indubbio che in tutti i templi in cui è praticato il culto del kami sono presenti

<sup>4</sup> Entità venerata dalla religione shintoista, può assumere sia l'accezione di divinità che quella di oggetto sacro.

statue di kitsune, da due in su, a cui vengono apposti *yodarekake*, bavagli votivi. Le kitsune raffigurate hanno alcuni oggetti in bocca o in una zampa anteriore, generalmente un gioiello, una chiave, piante di riso, una pergamena o un cucciolo di volpe.



Figg. 3 e 4 - Raffigurazione di Inari con volpe bianca al seguito e statua di kitsune con yodarekake.

Secondo il *feng shui*, la statua di una volpe può scacciare da sola l'energia negativa di un luogo. I fedeli strofinano le statue per ottenere sollievo dai mali fisici e lasciano in segno di offerta tofu fritto, chiamato *abura-age*, il cibo prediletto dalle volpi, ingrediente principale del brodo di kitsune soba e udon, e dell'Inari-zushi, ossia riso avvolto da una tasca di tofu fritto, i cui lembi appuntiti ricordano le orecchie di una volpe. Nella prefettura di Osaka, invece, è situata la foresta *Shinoda*, luogo leggendario abitato dalle volpi. Nei templi shintoisti vegetariani del circondario, anche detti *shojin*, si usa mangiare gli *shinoda maki*, un rotolo di carote, ravanelli, bardana e felci di montagna, avvolte da un foglio di *abura-age* legato con strisce di *kampyo*, una cucurbitacea giapponese essiccata. Prima di essere tagliati e serviti, gli *shinoda maki* vengono marinati in brodo di soia dolce. Grazie al cibo si rintraccia la differenza sostanziale tra *tanuki* e *kitsune*: nel primo caso si proiettano le attribuzioni simboliche legate al mito sulla pietanza, mentre nel secondo si rende omaggio a un'entità sacra di cui si conoscono le preferenze. La sacralità delle volpi è tangibile nel folklore nipponico non solo per il loro legame con Inari, ma anche perché, nonostante siano ritenute dispettose, si riconosce loro un'intelligenza superiore e una peculiare forma di lealtà con gli esseri umani. Essendo *yōkai* non condividono la morale comune e pertanto portano a casa dei loro protetti oggetti rubati. Le kitsune si approfondono anche in doni intangibili come protezione, conoscenza e lunga vita, ma se costrette a effettuare un pagamento utilizzano i loro poteri magici per trasformare oggetti senza valore in denaro.



Figg. 5 e 6 - Kitsune udon e tanuki soba.

In diverse leggende si tramanda che per trasformarsi una kitsune deve posarsi sul capo o una canna, o una foglia larga o un teschio e una volta assunte le sembianze altrui tende a mantenere la coda. Le volpi possono tradire il loro vero aspetto per ubriachezza o paura dei cani, ma sono anche specializzate nella creazione di illusioni e nell'ingresso nei sogni.

Le kitsune aumentano il loro potere col passare degli anni: a cinquant'anni ottengono l'abilità di trasformarsi in donna, a cento quella di possedere umani.

La possessione operata dalle kitsune, detta *kitsune-tsuki*, è stata additata come la causa di schizofrenia e isteria femminile tra il 1868 e il 1945. Si riteneva che fosse trasmessa ereditariamente alla linea femminile della famiglia, di cui la prima vittima designata, una giovane donna, subiva l'ingresso della volpe nel suo corpo attraverso le unghie delle mani o il petto. Nel XIX secolo persino una febbre veniva considerata kitsune-tsuki, ma col passare del tempo ci si è resi conto che sintomi come fame di riso e fagioli azuki dolci, iperattività, avversione al contatto visivo, agitazione, ne facevano un caso unico al mondo, simile alla licanthropia clinica.

Continuando con l'evoluzione delle kitsune, è rintracciabile in più fonti che a mille anni possono tramutarsi nella volpe celeste, *tenko*, e ascendere al paradiso, mentre a diecimila raggiungono il loro stadio finale di volpe a nove code, figura mutuata dalla *huli jing* cinese. La volpe a nove code diventa bianca o dorata e acquisisce l'abilità di vedere e sentire qualunque cosa accada al mondo. Le cronache citano tra le più crudeli di questa tipologia *Tamamo-no-mae*, consorte dell'imperatore *Toba* (1129-1156), che controllò il paese attraverso la famiglia imperiale, uccidendo innumerevoli persone. All'ammalarsi dell'imperatore, *Tamamo-no-mae* si rivelò come una volpe dal manto bianco con capelli dorati, e venne sconfitta dal maestro *Yin Yang* conosciuto col nome di *Abe no Seimei*. Alla sua morte, la volpe a nove code si trasformò in *sesshoseki*, una pietra assassina, e continuò a uccidere chi la toccava fin quando il prete *Genno* la distrusse nel 1385. Pertanto la volpe è associata con il potere femminile *yin* e spesso compare come seduttrice assetata di energia *yang* di cui si appropria durante l'accoppiamento con esseri umani di sesso maschile per aumentare i propri poteri.

Il motivo della volpe come mutaforma è declinato in maniera simile in due romanzi inglesi *La volpe* di D.H. Lawrence (1920) e ne *La signora trasformata in volpe* di David Garnett (1922).

Nel primo viene destabilizzato il legame tra le due protagoniste, Nellie e Jill, che forti del loro idillio bucolico conducono un'esistenza pacifica finché una volpe inizia a rubare ogni notte una gallina dal loro pollaio, metafora del graduale disgregamento dello status quo. Una notte Nellie sorprende la volpe e ne viene ammaliata, sentimento destinato a ripetersi nei confronti di Henry, l'uomo incarnazione della bestia, giunto nella fattoria delle due donne per pretendere la sua reale preda. Henry, similmente a *Tamamo-no-mae*, ha sete di controllo e pur di avere ciò che desidera compie azioni efferate come uccidere Jill per sposare Nellie. Quest'ultima, ammaliata e "posseduta", si sente sollevata dalla morte improvvisa che la rende libera di seguire i suoi istinti primordiali. Per Lawrence la volpe esprime appieno tutti i suoi attributi totemici e da trickster, mentre nel romanzo di Garnett ritroviamo lo schema di interazione uomo-donna volpe della mitologia giapponese, votato a un'accezione della metamorfosi

che non intacca il legame affettivo preesistente. La moglie del protagonista Silvia Fox, *nomen omen*, “la volpe che vive nei boschi”, durante una battuta di caccia a cui non voleva assistere poiché legata a un trauma infantile, si trasforma in volpe, e pian piano inizia ad assumerne tutti i comportamenti bestiali, sino a innamorarsi di una maschio della stessa specie e partorire dei cuccioli. Il marito, dopo aver tentato di addomesticarla, si rende conto di essere ingiusto e decide di andare incontro alle nuove abitudini della moglie, arrivando a occuparsi anche dei volpacchiotti.

I temi di Garnett sono ripresi, a partire dal nome della protagonista, e invertiti da Jean Bruller, conosciuto con lo pseudonimo di Vercors, nel suo *Sylva* del 1961, in cui è la volpe a trasformarsi in donna perché salvata dai cani da Albert Richwick che diventerà suo pigmalione e compagno. A differenza di Silvia Fox, definita una donna comune con un’espressione dolce e mansueta, Sylva mantiene i suoi tratti volpini anche nella forma umana, soprattutto nel viso, descritto similmente al kitsune gao giapponese.

A questo punto alla dicotomia selvatico/domestico si aggiunge quella uomo/donna, la cui caratterizzazione tradizionale è stata contaminata e risemantizzata nella naturalità, a partire dalle attribuzioni di genere. La volpe al maschile, come Renart o Henry, vira sempre verso l’antropomorfismo e la cultura, mentre quella al femminile risulta più legata alla sfera del selvatico, della comunione con la natura. La spiegazione la troviamo di nuovo nel totemismo, stavolta riguardante la fecondità, dato che, come afferma Dacia Maraini (2011), la donna è l’unica in grado di raggiungere uno stato autentico dell’animalità “perché è più vicina alla natura”, unione figurativizzata dal parto, dall’energia primigenia propria del selvaggio.

Ora possiamo confermare che emerge un nucleo essenziale delle narrazioni occidentali e orientali su volpi e procioni, resistente ai mutamenti epocali, da mettere in luce ulteriormente rifacendoci a quanto affermato da Vladimir Propp (1984, p. 159) sulle fiabe di animali:

La maggior parte delle fiabe (di animali) non presenta intrecci autonomi, ma solo motivi combinabili insieme, oppure intrecci che tendono a contaminarsi con altri; e benché in certi casi possano essere narrati anche autonomamente, di fatto questo non accade quasi mai. Si può affermare che una parte dell’epos degli animali rappresenta un tutto unico che nel popolo non giunge mai all’unificazione completa, ma, tutt’al più, si unifica parzialmente.

La rete di allusioni e citazioni intertestuali che collegano tra loro le avventure della volpe e del procione realizzano uno scenario comune in cui s’intersecano i testi analizzati, dove tramite la ricorrenza di isotopie vengono esplicitati in maniera concreta gli universali culturali condivisi dalle opere zoeopiche occidentali e giapponesi.

### 2.2.1. Kitsune della contemporaneità

La volpe a nove code è tornata alle luci della ribalta nella contemporaneità grazie allo shōnen<sup>5</sup> manga e anime *Naruto* di Masashi Kishimoto (1999-2014), il cui omonimo protagonista è un adolescente di cui viene narrata la crescita umana e di guerriero ninja. Naruto è un *jinchuriki*, ovvero ha kyūbi, la volpe a nove code, sigillata al suo interno, condizione che gli provoca maltrattamenti e diffidenza da parte di molti dei suoi compaesani del villaggio della Foglia, avvezzi a proiettare le qualità negative del demone sull’adolescente. Nel corso della storia incontra altre persone che convivono con questi cercoteri, animali magici mutuati dalla mitologia giapponese e cinese, differenziati dalla quantità di *chakra* e di code, tra cui spicca Gaara, un personaggio con gli occhi cerchiati come un procione, in cui è sigillato Shukaku, il demone tanuki con una sola coda.

---

<sup>5</sup> Rivolto ai teenager di sesso maschile.



Fig. 7 - Gaara con Shukaku, Naruto con Kurama e le relative metamorfosi dei due ninja (©Mochta Design).

Lo status di jinchuriki pone Naruto in precario equilibrio tra valori euforici e disforici, tra azioni positive e negative, poiché per buona parte della narrazione non sa gestire il suo immenso potere. Nonostante Naruto abbia un programma narrativo di base ben preciso, ovvero diventare Hokage, il capo del villaggio della Foglia, il suo saper-fare, l'ottenimento della piena competenza dei suoi poteri è osteggiato dalle sue passioni, sempre esagerate e incontrollabili. Qui risiede l'ambiguità della condizione del protagonista, spesso figurativizzata nello spazio dell'interiorità, la stanza all'interno del suo corpo in cui è, in primis, sigillata la volpe a nove code, con cui intraprende diverse conversazioni introspettive. Questa stanza è lo spazio della contaminazione tra lo Yin e lo Yang, tra un Naruto buono e uno cattivo, dove si attualizzano le scelte da compiere in ordine al raggiungimento dei suoi scopi. Il potere che mano a mano cresce nel protagonista del manga è figurativizzato da un liquido denso e viscoso che sgorga dalla gabbia della volpe permeando ogni parte del suo corpo, condizionando anche i suoi stati d'animo. Difatti, in diversi momenti della narrazione si assiste a un processo di *animalizzazione* di Naruto, o meglio a una *kyūbizzazione*, nel senso che le procedure di costruzione e di trasformazione delle passioni del giovane ninja attuano un disfacimento della sua soggettività, in favore di quella della volpe Kurama, ospitata al suo interno (cfr. Marrone 2012, p. 190). Tale processo di kyūbizzazione è reso visivamente dalla trasformazione graduale di Naruto in volpe, coincidente con la perdita del controllo a causa di una patemizzazione così forte da modificarne l'aspetto: il chakra rosso lo avvolge sino a formare orecchie e code e gli spuntano artigli e canini da predatore. Ciò avviene generalmente al momento dello scontro con gli oppositori, durante cui, a causa dell'ira, viene letteralmente posseduto dal chakra di kyūbi, rischiando di giungere al punto di non ritorno, ovvero alla completa metamorfosi, ravvisabile con lo spuntare della nona coda, che comporta anche la scarnificazione e la cancellazione dei lineamenti. Il chakra della volpe, a livello figurativo, assume la forma delle "metafore di livello base" usate da Lakoff per descrivere la rabbia (Fabbri 1991a, p. 172), ossia quella di un fluido corrosivo come il fuoco.

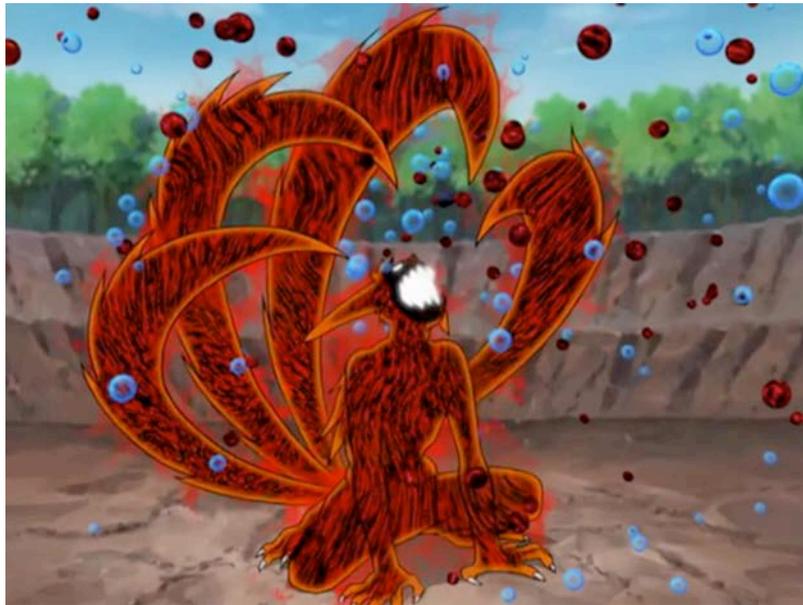


Fig. 8 - Naruto nello stadio di trasformazione con quattro code.

Naruto figurativizza in sé l'intero percorso passionale canonico della collera, causata da una *manque* ripetuta ciclicamente nel corso della narrazione e manifestata in occasione della sua liquidazione. Il troppo coinvolgimento emotivo causa a Naruto una perdita totale di controllo della sua umanità, della sua ragione, privilegiando il suo lato bestiale. La collera di Naruto sancisce il suo non essere ancora pronto a diventare Hogake e, dunque, ha un'ulteriore risvolto di meta-metamorfosi, di una trasformazione in ninja competente e adulto ancora in fieri. Quando Naruto impara a controllare i suoi poteri, i tratti distintivi di Kurama continuano a essere visibili sul suo corpo, caratterizzandolo in modo diverso, cioè in una perfetta commistione tra uomo e kitsune, recando al suo aspetto un'aura ascetica da guerriero-divinità. Naruto ha anche il merito di focalizzare l'attenzione su un'interessante isotopia osservata nei manga: la volpe non è più donna, ma uomo, elemento che determina una riscrittura dello schema attanziale del mito giapponese.

Un manga in cui è ancora più esplicito il ribaltamento dei ruoli canonici del folklore è *Kami-sama Hajimemashita*, sia *shōjo*<sup>6</sup> manga che anime, realizzato da Julietta Suzuki e pubblicato sulla rivista *Hana to Yume* dal 2008 al 2016. La storia è incentrata su una kitsune ammaliante e seduttrice, ma di sesso maschile, uno *yōkai* millenario di nome Tomoe, che intesse una tenera storia d'amore con Nanami, un'adolescente diventata per un caso fortuito la dea protettrice di un tempio shintoista. I due in primis sono legati da una sorta di contratto, consistente nell'obbligo dello *yōkai* di servire la divinità reggente, poi, nel corso della storia, si scopre che il legame che li unisce è profondo e ancestrale, tanto da portare la volpe a voler desiderare di diventare un essere umano per avere una relazione paritaria con una mortale. Tomoe, nonostante sia per lo più rappresentato come un ragazzo, racchiude tutti i tratti caratterizzanti del folklore: conserva la coda durante le trasformazioni, è dedito al vizio e alla menzogna, ha orecchie, capelli e pelliccia di colore bianco come le kitsune più evolute. I lineamenti del volto Tomoe sono disegnati traendo ispirazione dalle invarianti delle *kitsune gao*.

*Kami-sama Hajimemashita* opera una creolizzazione tra mito e manga, fondendo strutture narrative, personaggi e luoghi. Sul versante dello *shōjo* manga rimangono inalterati il topos amoroso e lo spazio scolastico, mentre su quello del folklore compaiono i luoghi sacri del Giappone come il tempio di Ise e lo *Yomi*, l'inferno shintoista, svariati personaggi del pantheon e delle leggende giapponesi tra cui *Izanami*, dal cui mito sono ripresi alcuni motivi che caratterizzano l'architettura della narrazione.

<sup>6</sup> Fumetto per ragazze.



Fig. 9 - Nanami e Tomoe ritratti su due copertine del manga *Kamisama Hajimemashita*, su cui è visibile anche il simbolo yin yang.

Gli *amatsukami*, le divinità celesti, incaricarono *Izanami* e il fratello gemello *Izanagi* di popolare la terra ancora nel caos, ma la dea morì di parto e divenne la governatrice dello Yomi. I gemelli sono rappresentati nel culto shintoista da due scogli affioranti dal mare situati nella baia di Futami, presso il tempio di Ise. Le sacre rocce sono legate da una treccia di paglia di riso chiamata *shimenawa*, segno di unione divina, e vengono considerate come una figurativizzazione del concetto di armonia dei contrari. Nanami e Tomoe si recano proprio al tempio di Ise dove avviene la riunione annuale delle divinità giapponesi.

Nel *Kojiki* (712) e nel *Nihon Shoki*, la visione politica e relativista della mitologia locale, testo anche detto l'Eneide d'oriente, la vicenda di *Izanami* e *Izanagi* è usata per spiegare l'avvento terreno della morte e il suo legame con l'inquinamento, come mostrato anche in *Pom Poko*. Inoltre, nel ciclo epico di *Yamato*, legato alla regione di Nara si sostiene che l'ingresso alla caverna che conduce nel mondo dei morti si trova nella provincia di Izumo, luogo di sepoltura di *Izanami*. Al di fuori della cornice mitologica, Izumo è indicata come la sede dello Yomi in quanto teatro di furiose battaglie, dunque luogo di sepoltura per i cadaveri dei molti combattenti deceduti in loco.

Nanami, infatti, si reca a Izumo per accedere allo Yomi, dove si compie l'arco finale del manga, e lì incontra *Izanami* che cerca di intrappolarla offrendole il cibo del regno dei morti. Ciononostante *Izanami* si rivela un'aiutante di Nanami e le consegna un bulbo che potrebbe far trasformare la volpe Tomoe in essere umano. Anche nel manga sono descritte le impurità dello Yomi, capaci di sortire effetti negativi sul corpo dei viventi come Nanami, mentre non hanno alcuna ricaduta su un demone come Tomoe, considerato che, nell'antica Cina, la volpe aveva lo stesso compito di Caronte, accompagnava le anime nel mondo dei morti.

In *Kami-sama Hajimemashita* c'è pure una curiosa rappresentazione dei tanuki che opera un'ulteriore ribaltamento dei ruoli canonici, questa volta in relazione a *Pom Poko*, dato che le geisha frequentate da Tomoe e dagli *yōkai* sono femmine di procione.

Le narrazioni riguardanti kitsune e tanuki, dal 545 a oggi, sono indubbiamente formulari: prevedono metamorfosi e trasformazioni, proiettano significati propri della cultura sulla natura per "risolvere sul

piano immaginario delle contraddizioni reali” (Fabbri 2002). Se l’epica greca è stata più volte designata come l’antesignana della serialità contemporanea, la stessa tesi può essere estesa ai manga giapponesi che non fanno altro che raccontare lo stesso ordine di realtà declinato in un genere diverso e aggiornato rispetto alla semiosfera di riferimento.

Le storie riguardanti volpi e procioni, per dirla con Lévi-Strauss (1971a, p. 602) “ci insegnano tante cose sulle società da cui provengono, ci aiutano a evidenziare il meccanismo più profondo del loro funzionamento, chiariscono l’esistenza di credenze, costumi, istituzioni di cui non riusciamo in un primo momento a comprendere la connessione”.

Le proprietà attribuite a kitsune e tanuki dai miti giapponesi derivano da due procedure chiamate da Lévi-Strauss (1971b) *deduzione empirica e trascendentale*. La deduzione empirica, consiste nel riconoscere, all’interno di un mito, “una funzione, un valore o un significato simbolico a un essere naturale sulla base di un giudizio empirico che associ in modo duraturo l’essere con l’attribuzione” (ivi, p. 1). La deduzione trascendentale, invece, amplia le proprietà già connesse a un dato essere dalla deduzione empirica, ed è attuata per inferenza logica sulla base di termini correlati e opposti, le cui relazioni vengono sistematizzate dando luogo a proposizioni che vengono legate tra loro mediante catene per aumentarne il grado di complessità. A questo punto sappiamo che kitsune e tanuki hanno proprietà proteiformi e dunque condividono alcuni tratti distintivi degli esseri magici e hanno un canale privilegiato con la divinità. La metamorfosi serve anche a dare una spiegazione dei mutamenti della società nipponica, dell’impatto dell’avvento dei manufatti tecnici e, dunque, dell’interazione obbligata tra organico e inorganico, come mostrato in *Bunbuku Chagama*.

Si tratta dell’avvicinarsi di “rime” semiotiche che danno al testo una sintassi simile ai proverbi, condensatori dell’immaginario collettivo” (Fabbri 2002), aventi lo scopo di perpetuare e diffondere altrove la tradizione folklorica giapponese. Naruto, ad esempio, è il quarto manga più venduto nella storia e pertanto è lecito pensare che legioni di ragazzi occidentali conoscano meglio le figure mitologiche giapponesi di quelle della loro cultura di appartenenza.

L’intertestualità dei manga è asservita alla propagazione della memoria, da ottenere operando una riscrittura del passato per dare un senso creativo al presente, esorcizzando il sacrificio dell’età dell’oro scomparsa.

Tale forma di attenzione alla tradizione in Giappone ha ancora più senso per via del suo rapido adeguamento ai canoni imposti dall’occidentalizzazione che nel giro di un secolo hanno ribaltato forme di vita e assiologie dominanti. Le nuove generazioni devono essere messe in condizione di avallare i valori dei loro antenati per impedire l’estinzione del folklore in cui sono conservati i semi della loro identità.

### 3. L’età dell’oro: un pet per riappropriarsene

Nei miti gli animali sono rappresentati dal punto dell’uomo, il quale li scruta “attraverso un abisso di non-comprensione” (Berger 2009), in cui è caduto per ignoranza e paura. Anche tra due uomini, in primis, sussiste l’abisso, ma viene colmato dal linguaggio, che, nonostante sia differente oppure ostile, rende possibile trovare una “conferma nell’altro” (ivi). In questo senso il problema risiede nel silenzio, o meglio nella non comprensione, che trova risoluzione nella morte il solo punto in cui le due linee parallele formate dalle vite di animali e umani sembrano incrociarsi e convergere nella trasmigrazione delle anime cara ai culti religiosi nipponici come buddismo e shintoismo. La questione delle vite parallele non è destinata esclusivamente alla sfera della morte, ma trova una sua ragion d’essere in vita, nell’ambito della solitudine della specie umana, poiché gli animali sono sempre più portati ad assumere il ruolo di compagni, di *pet*, lasciandosi alle spalle la loro utilità pratica a favore di quella emotiva. Secondo Berger (ivi), il termine *pet* risale XVI secolo e fu coniato per designare gli agnelli allevati dall’uomo con l’allattamento artificiale, poi esteso a tutti gli animali che vivono in condizioni costruite ad hoc dall’uomo, generalmente sterilizzati, nutriti con alimenti sintetici, in piccoli nuclei famigliari, stabiliti in aree urbane. Il *pet* è specchio e completamento dell’uomo, che, grazie alla sua innocenza prova nostalgia di un’età dell’oro in cui poteva esprimersi liberamente, giovando del comportamento

innaturale dell'animale in cattività come forma di anti-stress e di accettazione sociale (ivi). Abbiamo più volte citato questa età dell'oro, che ci riporta a suggestioni bibliche e letterarie, un tempo in cui la distinzione tra selvatico e domestico non era rilevante perché non c'era bisogno di culturalizzare la terra per sopravvivere.

Come fa notare Berger (ivi) il punto di rottura è da ravvisare nel passaggio dalla società contadina a quella industrializzata, tema affrontato già con *Pom Poko*, che viene direttamente messo in relazione con la condizione di *pet* nell'anime *Araiguma Rasukaru* (1977), noto in Italia come *Rascal, il mio amico orsetto*, tratto da *Rascal: A Memoir of a Better Era* (1963), racconto autobiografico dell'infanzia dello scrittore americano Sterling North. Quasi a pari passo col romanzo, la serie tv animata narra delle avventure del giovane Sterling e del cucciolo di procione Rascal, entrambi orfani di madre. I due compagni a volte faticano a comprendersi, per via delle loro differenti propensioni innate, lottando costantemente con l'adattamento a un ambiente in continuo mutamento, a tratti ostile, per via del suo graduale distacco dalla natura. Alla fine Sterling è costretto ad abbandonare il suo paese natale per la città di Milwaukee, la metropoli, e contestualmente liberare Rascal nella foresta selvaggia, ormai diventato adulto e incompatibile con la vita in casa. Rascal resta pur sempre un animale addomesticato, sottratto allo stato di selvatichezza, non nasce come domestico, ossia da una selezione a livello genetico volta a enfatizzare determinati tratti comportamentali che più si adattano allo status di animali da compagnia. Come dimostra il romanzo, la classificazione di selvaggio, domestico e addomesticato, risulta estremamente soggettiva perché "a essere significativo non è l'animale in sé, ma la relazione che, attraverso i luoghi che abita, esso stabilisce con noi" (Marrone 2015a), ma la scelta di North deriva proprio dal suo legame con Rascal, dal rispetto verso i suoi istinti naturali.

Il caso di Rascal risulta di particolare importanza in questa sede per introdurre il tema dei *pet* non convenzionali, quelli generalmente selvatici assurti a domestici. Difatti, il grande successo dell'anime ha determinato l'importazione dei procioni nordamericani in Giappone, a causa dell'enorme richiesta di adottare gli animali come *pet*.

L'introduzione di una specie sino a quel momento sconosciuta ha avuto un impatto distruttivo sulla biodiversità, poiché un gran parte dei procioni domestici sono fuggiti dalle abitazioni, o nei casi peggiori, sono stati abbandonati da umani incapaci di occuparsene, riproducendosi in modo massiccio per l'assenza di un loro nemico naturale nell'ecosistema. Nel 2002 in Hokkaido i procioni hanno causato 33.3 milioni di yen di danni alle coltivazioni e la prefettura ha deciso di ucciderne 1.000 per ovviare al problema (cfr. Yoshida 2004). I procioni sono arrivati a mettere in serio pericolo le specie locali delle foreste giapponesi, ossia proprio le volpi e i tanuki. In questo caso mai nome è stato più indicato di Rascal, termine che in inglese indica qualcuno che compie azioni riprovevoli, ma proprio non si riesce a odiare.

Un caso simile è stato registrato anche in Italia, dove, per cause di certo non imputabili a Rascal, si è registrata un'inconsueta proliferazione dei procioni che ha determinato le direttive contenute nel decreto del Ministero dell'ambiente del 19 aprile del 1996, in cui si proibisce la detenzione di procioni, ritenuti minaccia per la salute e per l'incolumità pubblica. Nel 2013 l'Enpa è stata messa in difficoltà dal decreto perché ha soccorso tre piccoli procioni in Lombardia, rischiando un procedimento penale. A seguito di questa vicenda è stato evidenziato che se uno degli animali "proibiti" dalla legge nasce in cattività basta il permesso della prefettura ad autorizzare l'allevamento in casa.

A differenza dei procioni, le volpi rientrano nell'elenco delle specie allevabili ai sensi dell'articolo 17 della legge 157/92. In Austria, Germania e Gran Bretagna, volpi e procioni sono considerati animali domestici a tutti gli effetti, anche se con grosse riserve da parte dell'opinione pubblica inglese che considera i procioni pericolosi per l'ambiente in quanto specie non nativa e con abitudini dall'effetto devastante sull'ambiente, o meglio sugli ordinati giardini d'oltremania.

Nel 1940 il governo federale americano ha riconosciuto alle volpi cresciute in cattività lo status di animali addomesticati, mentre in 29 stati è illegale avere un procione come *pet*, e in quelli in cui è permesso bisogna avviare una complessa procedura di adozione.

Le ragioni dell'uomo e degli animali devono per forza essere regolate nell'ambito giurisprudenziale che ovviamente può tenere solo in conto questioni come l'impatto ambientale e sociale, e non quelle emotive. C'è uno spazio dove l'abisso tra uomo e animale, tra domestico e selvatico sembra essere colmato.

Si tratta del Web, che, con le sue leggi peculiari, risulta un terreno di analisi fertile per comprendere il passaggio da selvatico a pet.

#### 4. Pet-influencer

Il Web è costellato di video e meme virali che hanno come protagonisti soprattutto cani e gatti, per via della loro abilità a generare effetti di senso patemici, capaci di scalfire anche gli animi più cinici e restii alla condivisione di contenuti sui social network. Ormai abbiamo chiarito che una consistente comunità di persone sceglie come compagni di vita cuccioli di specie selvatiche, generando catene di discorsi dedicati alla convivenza con questi animali. La curiosità è cresciuta in maniera così esponenziale da spingere la stampa a occuparsene metodicamente, come nel caso di Tanu, il tanuki giapponese, assurto agli onori della cronaca nel 2016 grazie all'account Twitter dell'uomo con cui convive, @chibi\_tori, che conta su 11.900 follower e servizi di svariate testate tra cui CNN e BuzzFeedAnimals. Non ci soffermeremo su Tanu per limiti linguistici, il profilo Twitter è in giapponese, ma sposteremo la trattazione sui suoi colleghi occidentali anglofoni, titolari di pagine Facebook e selezionati per rappresentatività in base al numero di follower sui social.

Le pagine dedicate a volpi e procioni sui social hanno in comune la presenza delle specificazioni “fox” o “raccoon” all'interno del nome, per far sì che inserendo la denominazione della specie all'interno del motore di ricerca si possano visualizzare agevolmente tra i risultati, rendendoli reperibili e indicizzandoli rispetto al tema principale, la loro animalità. Così come i miti, anche i contenuti condivisi sui social network hanno una certa formularità: il testo verbale è accompagnato sempre da uno visivo il cui compito è attirare l'attenzione. Il discrimine dello stile enunciativo dei vari profili sta proprio nel testo scritto, che, oltre ad assumere varie tipologie, contiene tratti del discorso orale, cioè rimedia una conversazione faccia a faccia tra conoscenti. Si può trattare di una semplice spiegazione dell'immagine, come «Qui la volpe sta facendo tale cosa», oppure di una battuta di spirito, in forma di asserzione o di dialogo, o ancora di un'annotazione di stampo diaristico o pedagogico. In ognuno dei casi precedenti si concede al follower di entrare, per il lasso di tempo di un breve video o dei pochi minuti dedicati alla lettura di un post, nella vita quotidiana del pet, dando luogo sia a un'illusione referenziale che enunciazionale. Questa strategia discorsiva basata sulla predominanza del visivo come attrattore, convoca la figura retorica dell'ipotiposi “iconica” (Marin 1988, p. 176) che prevede figure talmente vivide da risultare quasi sensibili, con l'intento di suscitare uno stato d'animo per far vedere e sentire qualcosa nonostante l'appartenenza a due ordini di realtà differenti.

Lo stile comunicativo delle pagine è peculiare quando è il *pet* a parlare in prima persona, incarnando le caratteristiche dell'animale dal punto di vista della narritività enunciata e passionale, quasi fosse una sorta di reintegrazione con lo spirito totemico tramite la messa in atto di una tecnica sciamanica. Volpi e procioni di Facebook sono dotati di ipseità semiotica, di una voce per esplicitare la loro autorappresentazione, hanno un'identità da personaggio pubblico, ravvisabile nella categorizzazione della pagina, dal numero di *like*, di condivisioni e di commenti, tali da far impallidire anche personaggi del mondo dello spettacolo. Uno dei piccoli pet-influencer con numeri da record è *Pumpkin The Raccoon*, un procione femmina chiamato “zucca”, abbandonato dai genitori dopo la rottura di una zampa causata da una caduta da un albero. Salvata da Laura Young, scrittrice per bambini, ora vive alle Bahamas insieme ai suoi amici cani Toffee e Oreo. Non solo Pumpkin è un procione fortunato e con una vita agiata, ma è presente quasi su tutti i social. Piace a più di 70.000 persone su Facebook, conta circa 900.000 follower su Instagram e ha un canale YouTube su cui vengono caricati i video ogni mercoledì. Il suo successo ha dato vita persino a un libro con scatti inediti, pubblicato nell'ottobre 2016, intitolato *Pumpkin: il procione che pensava di essere un cane*<sup>7</sup>. Lo schema narrativo del profilo di Pumpkin è costante, simile al fotoromanzo, e prevede un'immagine divertente, accompagnata da un'affermazione ironica in prima persona, o da un dialogo surreale con i cagnolini, usando le emoji di zucca e cane per indicare l'autorialità delle frasi. Si tratta di scene di vita quotidiana, dove Pumpkin tratta anche di argomenti

---

<sup>7</sup> Trad. mia.

di cronaca, come nel caso dell'espressione di cordoglio per le vittime degli attentati di Istanbul e Orlando, ponendosi come esempio di convivenza armonica tra esemplari di specie diversa.

Il frame comunicativo di Pumpkin è spesso organizzato, per dirla in termini echiani, in sceneggiature intertestuali, che prevedono un set di competenze pregresse necessarie alla corretta decodifica del post. L'esempio riportato nell'immagine seguente è esemplare: Pumpkin è ritratta con le zampe appoggiate a una porta, azione trasposta nell'ambito del testo verbale tramite una serie di emoji in forma di rebus.

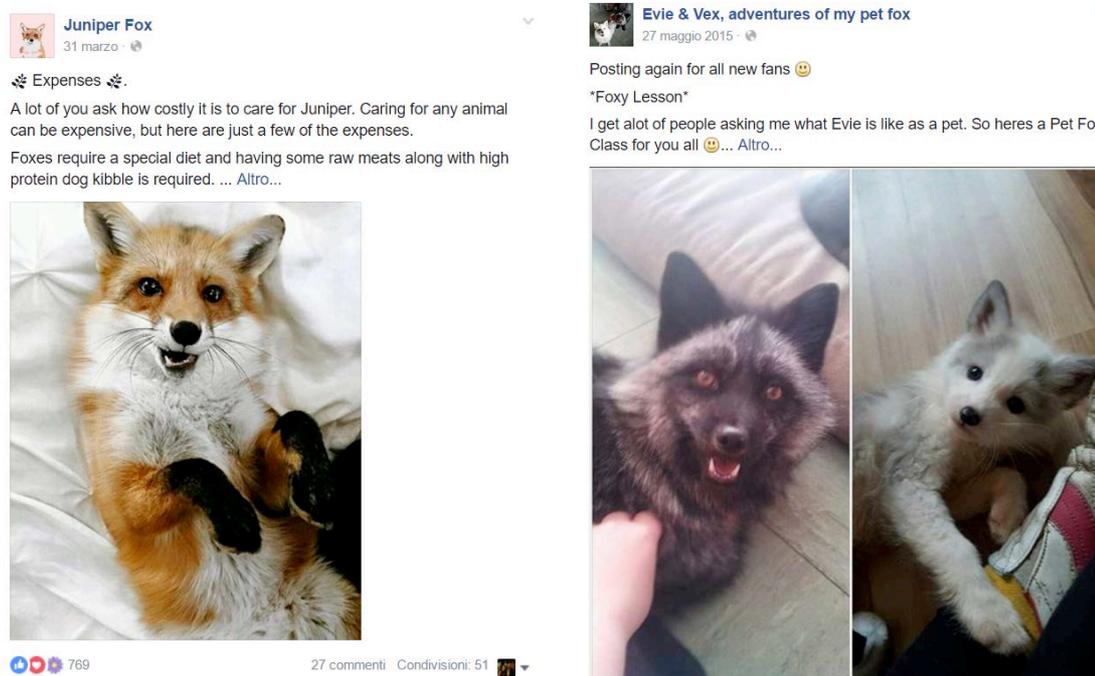


Fig. 10 - Pumpkin the Raccoon

Le uniche informazioni sul testo visivo a disposizione del follower sono alcuni hashtag e la parola “Hodor”. Di primo acchito l'insieme è criptico, ma chi conosce l'oggetto del riferimento intertestuale è sicuramente rimasto favorevolmente sorpreso visto che si tratta di un remake parodico della scena in cui si compie il sacrificio di Hodor, personaggio della nota serie *Game of Thrones*, debitamente citata negli hashtag.

Pumpkin e co. non fanno nulla per essere degli influencer, si limitano a essere se stessi, ma spesso qualche brand può notarli per la loro rilevanza nel panorama social-mediatico e inviare qualche prodotto in regalo da inserire e taggare in foto. A confermarlo la volpe *Juniper Fox*, che spesso è ritratta nelle foto con abitini e collari provenienti da alcuni sponsor, nota tra la comunità di appassionati per i post educativi, pubblicati con l'hashtag #LivingWithJuni, focalizzati a diffondere consapevolezza sulla volpe come pet. Juniper vive con una coppia di umani e con Moose, un cane di razza Australian Sheperd, ha circa 50.000 like su Facebook, e profili su Instagram e Snapchat. Lo stile enunciativo del profilo di Juniper rappresenta un modello descrittivo estesosi ad altre realtà simili, come nel caso delle pagine da circa 10.000 e 15.000 like *Evie & Vex, adventures of my pet fox* e *Yuna the fox*, che hanno rispettivamente dato il via alle #foxylesson e a #livingwithyuna, citando direttamente la fonte della loro ispirazione e indicandola come punto di riferimento per ulteriori approfondimenti.

I post educativi mirano a trasmettere competenze sulla gestione dei tratti innati della selvatichezza in ambiente domestico, confutando la loro stereotipizzazione di animali crudeli, imbrogliatori, ghiotti di immondizia, distruttori di case e giardini.



Figg. 11 e 12 - Esempi di post pedagogici delle pagine di Juniper e di Evie & Vex.

Determinati pregiudizi sono talmente cristallizzati nella società che arrivano a imporre il loro punto di vista anche alla ricerca scientifica. Non hanno alcun fondamento in quanto frutto dalla tradizione e dalle false teorie, e pertanto vengono definiti da Bacon come *idola theatri*, in riferimento alla loro derivazione folklorica e mitologica (Martinelli 2010, p. 308).

Le credenze sono motivate da processi culturali e influiscono sull'interpretazione della realtà agendo anche per contagio, come avviene visibilmente nei social network dove la maggior parte delle conversazioni generate dai post su volpi e procioni sono basate proprio su stereotipi rigidi e generalizzati, adoperati come modelli interpretativi (ivi, p. 309).

L'impostazione pedagogica si spiega con la volontà di alfabetizzare il follower spiegando o rimarcando gli aspetti della vita quotidiana con gli animali "selvatici" domesticati, sfruttando l'effetto patemico di tenerezza suscitato dall'immagine sistematicamente pubblicata a supporto del testo scritto. La componente verbale, dunque, aggiunge, a quella visiva contenuti da inscrivere nel campo documentaristico, tanto da poter affermare che i padroni degli animali in questione hanno inventato un nuovo sottogenere divulgativo, in forma abbreviata e alla portata di tutti.

*Melanie Raccoon* rappresenta un caso esemplare di come la documentazione quotidiana sui social network, unita alla competenze specialistiche, possa essere considerata come l'evoluzione contemporanea delle annotazioni diaristiche di etologi e naturalisti. Grazie alla sua padrona Kimberly, americana emigrata in Inghilterra per conseguire un master in scienza equina, Melanie ha 50.000 like su Facebook e 115.000 follower su Instagram. In qualità di membro della comunità scientifica, Kimberly afferma che i procioni sincretizzano le caratteristiche di più animali: mordono i loro giochi e amano passeggiare come i cani, possono essere addestrati ad andare in lettiera ed esibiscono le loro prede similmente ai gatti, hanno facoltà cognitive che ricordano quelle del macaco Rhesus, noto per avere la consapevolezza di se stesso e delle proprie azioni, ma senza i pollici opponibili. Al pari delle scimmie, i procioni sono dispettosi e abili nell'arrampicarsi. Necessitano di grande impegno e continua stimolazione fisica e mentale, di spazio per correre, di vari giochi per tenersi impegnati dato che hanno la propensione a strappare, distruggere e masticare oggetti vario genere. Gli sforzi e le competenze di

Kimberly hanno attirato la curiosità dei media inglesi, probabilmente anche grazie alla sua partecipazione con Melanie all'edizione del 2013 *Britain's Got Talent*. La Gran Bretagna conosce Melanie come il procione che sa andare in monopattino e in bicicletta, ma, da quanto si legge nella descrizione della pagina, questo procione può assumere più di cento comportamenti diversi. Un tratto distintivo di Melanie è il travestimento, che cambia a seconda dei temi del giorno (festività, ricorrenze), una forma di antropomorfizzazione mirata a interpellare i follower per suscitare in loro tenerezza, ilarità, stupore, spingendo alla diffusione di tali passioni per contagio virale.

In ogni foto il corpo di Melanie è trasformato, decorato, diventando un luogo di costituzione di generi identitari messi in discorso mediante i tratti riconoscibili di ogni travestimento.



Fig. 13 - Melanie Raccoon in uno dei suoi travestimenti

Indossando costumi e accessori, il procione assume un ruolo tematico ben preciso che converge nella teatralizzazione e nella spettacolarizzazione della sua vita quotidiana e delle questioni del mondo, narrate in forma di gioco.

Melanie, come tutti gli esemplari della sua specie, dovrebbe indossare solo la sua pelliccia, ma attraverso i travestimenti giunge a inglobare entrambe le categorie di /nudo/ e /ornato/ e, di conseguenza, sia la /natura/ che la /cultura/, mettendo in scena pratiche concrete di manipolazione della propria immagine finalizzate al dover-essere di un corpo in una cultura.

Considerando che nei miti il procione figurativizza il processo di metamorfosi, l'antropomorfizzazione di Melanie risulta essere assimilabile alla sua completa domesticazione, al superamento dei suoi tratti selvatici, proprio come avviene con la volpe Sylva di Vercors.

L'uomo supera l'abisso tra lui e l'animale agendo da pigmalione, operando sulla sua trasformazione per renderlo il compagno ideale di vita.

## 5. Conclusioni

Renart, Rascal, Silvia e Sylva, Kurama, Tomoe, Pumpkin e Melanie, questi i nomi di volpi e procioni che ci hanno accompagnato nella rassegna delle narrazioni, mitologiche e mediali, legate al macrotema del passaggio da selvatico a domestico. Nel 2016 si è aggiunto anche Nicholas “Nick” Wilde, protagonista ai limiti della legalità del lungometraggio Disney *Zootropolis*, salito agli onori della cronaca come la volpe che ha smarcato i predatori dal ruolo di oppositori. Nick ha dalla sua parte le virtù intellettive, prerogativa dei personaggi zoomorfi civilizzati, pur conservando la selvaggità nel cognome. La favola metropolitana *Zootropolis*, sovverte il ruolo canonico della volpe predatrice, in malafede e indolente e, come ha osservato Francesco Mangiapane (2016), dimostra che, almeno per una volta, i cattivi hanno ragione e diventano eroi. Prima di Nick solo un'altra volpe disneyana ha avuto il merito di riabilitare la specie, ossia Robin Hood, protagonista del film animato del 1973, dove i motivi dell'omonima epopea inglese sono mescolati a quelli del Roman de Renart. Entrambi riattualizzano le trickster stories coniugando i tratti dell'astuzia e dell'ingegno alle azioni a fin di bene, proprio come avviene anche all'interno dei manga e degli anime citati dove volpi e procioni ricoprono ruoli eroici, sfatando il mito dell'imbrogliatore incallito e senza speranza. Gli universali culturali riguardanti i due animali individuati all'interno delle culture occidentali e orientali hanno influenzato l'immaginario degli umani tanto da spingerli a desiderarli come compagni di vita, ce lo insegna Rascal.

Si tratta della *sindrome di Bambi*, denominazione desunta dall'omonimo film Disney, ossia l'impulso di trasformare animali selvatici in domestici nato dall'inesorabile di sentimenti di umanizzazione e di compassione nei confronti della specie prediletta, pur se non adatta alla routine casalinga. Il primo a teorizzare questa sindrome, Matt Cartmill (1993), rintraccia un processo di “animalizzazione della cultura infantile” che ha le sue radici nei peluche e nei cartoni animati. I beniamini dell'infanzia assurgono ad *animali modello*, scaraventando nel dimenticatoio le loro caratteristiche principali determinate dagli istinti innati. A tale proposito, Berger (2009) parla di marginalizzazione culturale all'interno dei film Disney, in cui gli animali sono epurati dai loro bisogni e trasformati in marionette a cui vengono universalizzate le pratiche umane. Nulla di tanto diverso da quanto avviene con i pet, che, come abbiamo detto in precedenza, conducono uno stile di vita costruito a tavolino, dove alimentazione, riproduzione e movimento vengono plasmati artificialmente. Ciò non toglie che volpi e procioni possano essere animali da compagnia docili e affezionati, integrati alla perfezione nell'ambiente domestico, e a dimostrarlo sono proprio i pet-influencer, che attivano la sindrome di Bambi negli adulti sfruttando la loro nostalgia di un'età dell'oro in cui si sentivano liberi di esprimersi, di vivere in armonia con la natura e se stessi. Insomma, la domesticità dell'animale è proporzionale all'umano con cui convive: sua la scelta, suo il pet. Le polemiche sull'origine selvatica sono inutili dato che se un animale si abitua sin da cucciolo a vivere in determinati ambienti, non può essere soggetto a cambiamenti radicali e repentini. Restituire alla natura Melanie privandola dei suoi travestimenti equivarrebbe a una violenza, l'animale è ormai abituato a rapportarsi all'ambiente in questo modo e la foresta non farebbe altro che ucciderla per mancanza di addestramento alle avversità.

Siamo ormai giunti alla fine del nostro percorso trasversale a culture e generi, ma possiamo dire di avere dimostrato che selvatico e domestico sono il risultato di un bricolage di significati antichi e recenti, da cui deriva l'identità contemporanea di volpi e procioni. Miti, manga, social network confermano volpi e procioni come vere e proprie sorgenti di senso, da cui attingere per nuovi prodotti mediali e per comprendere i concetti operativi soggiacenti alle rappresentazioni collettive.



## Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Barcellona, L., 2002, "Il burattino itinerante: uno studio sullo spazio", in P. Fabbri, I. Pezzini, a cura, pp. 35-74.
- Berger, J., 2009, *Why Look at Animals?*, London, Penguin; trad. it. *Perché guardiamo gli animali? Dodici inviti a riscoprire l'uomo attraverso le altre specie viventi*, Milano, Il Saggiatore 2016.
- Bonafin, M., 2007, "Volpe", in R. Ceserani, M. Domenichelli, P. Fasano, a cura, *Dizionario dei Temi letterari*, Torino, UTET, pp. 2667-2670.
- Cartmill, M., 1993, *A view to death in the morning. Hunting and nature through history*, Cambridge (Massachusetts) & London, Harvard University Press.
- Eibl-Eibesfeldt, I., 1970, *Ethology: the Biology of Behavior*, New York, Holt, Reinhart & Winston.
- Fabbri, P., 1991a, "A passion veduta: il vaglio semiotico", in Pezzini, I., a cura, *Semiotica delle Passioni*, Bologna, Esculapio - Progetto Leonardo, pp. 159-189.
- Fabbri, P., 2002, "De Tex fabula narratur", in I. Pezzini, a cura, *Saggi per Alberto Abruzzese*, Roma, Sossella.
- Fabbri, P., Pezzini, I., 2002, *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Roma, Meltemi.
- Fisher, J.A., 1990, "The myth of anthropomorphism", in M. Bekoff, D. Jamieson, a cura, *Interpretation and explanation in the study of animal behaviour*, Boulder, Westview, pp. 96-116.
- Gradellini, A., 2002, "L'abito di Pinocchio", in P. Fabbri, I. Pezzini, a cura, pp. 203-234.
- Hearn, L., 1894, *Glimpses of Unfamiliar Japan*, voll. 1-2, New York, Cosimo Classics (2011).
- Lévi-Strauss, C., 1971a, *Mythologiques IV. L'Homme nu*, Parigi, Plon; trad. it. *Mitologica 4. L'uomo nudo*, Milano, Il Saggiatore 1974.
- Lévi-Strauss, C., 1971b, "The Deduction of the Crane", in P. Maranda and E. Köngäs Maranda, a cura, *Structural Analysis of Oral Tradition*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, pp. 3-21; trad. it. "La deduzione della gru", in "Quaderni di antropologia e semiotica", n. 6, 1990.
- Mangiapane, F., 2016, "Zootropolis", in "Doppiozero", 25 marzo, [www.doppiozero.com](http://www.doppiozero.com).
- Maraini, D., 2011, *La grande festa*, Milano, Rizzoli.
- Marin, L., 1988, "Aux marges de la peinture: voir la voix", in "L'Écrit du temps", n. 17, pp. 61-72; trad. it. "Ai margini della pittura: vedere la voce", in L. Marin, *Della rappresentazione*, Roma, Meltemi 2002.
- Marrone, G., 2012, "Euforie comuni e corpi in transito. L'osceno del villaggio", in V. Del Marco, I. Pezzini, a cura, *Passioni collettive. Cultura, politica e società*, Roma, Nuova Cultura, pp. 188-224.
- Marrone, G., 2015a, "Senso e forma del cibo. Sulla semiotica dell'alimentazione", in M. Montanari, a cura, *Il cibo nelle arti e nella cultura*, Torino, Utet.
- Marrone, G., 2015b, "Il linguaggio di Snoopy e la ragazzina dai capelli rossi", in "Doppiozero", 24 novembre, [www.doppiozero.com](http://www.doppiozero.com).
- Nozaki, K., 1961, *Kitsune: Japan's Fox of Mystery, Romance, and Humor*, Tokyo, Hokuseido Press.
- Propp, V.J., 1984, *Russkaja skazka*, a cura di K.V. Cistov e V.I. Eremina, Leningrad, Izadatel'stvo Leningradskogo Universiteta; trad. it. *La Fiaba russa. Lezioni inedite*, a cura di F. Crestani, Torino, Einaudi 1990.
- Weinstock, J.A., a cura, 2014, *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*, Burlington, Ashgate Publishing.
- Yoshida, R., 2004, "Raccoons — new foreign menace? Masked critters face kill for badgering farms, city folk", "The Japan Times", 16 settembre.