



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI
Laurea magistrale in Storia e valorizzazione dei beni culturali
Curriculum Fonti e strumenti per la storia dell'arte

Iconografie del terrore: gli inferni tra arte sacra e media pop

Relatrice: Prof.ssa Sara Fontana
Correlatrice: Prof.ssa Gigliola Gorio

Tesi di laurea di:
Pierluigi Bellini
Matr. 555045

Anno accademico 2025/2026

INDICE

Introduzione.....	3
Capitolo 1	
Gli inferni dell'Occidente.....	8
Capitolo 2	
Gli inferni in Giappone e Cina.....	61
Capitolo 3	
Jizō, Zhong Kui e Enma e i Dieci Giudici Infernali.....	76
Capitolo 4	
Gli inferni sulla terra.....	100
Capitolo 5	
L'arte Cyber-Buddhista.....	116
Conclusione.....	144
Immagini.....	146
Bibliografia/Sitografia.....	164

INTRODUZIONE

閻魔乱心により地獄界乱れたり高僧、覺蓮坊よ閻魔大王を討て¹

Questo è lo slogan che appare sul flyer del videogioco Jigoku Meguri², introduce in maniera efficace il presente lavoro, ovvero come anche nell'ambito della cultura pop si assiste ad una riscrittura postmoderna dell'immaginario infernale buddhista, in cui l'iconografia religiosa tradizionale viene decontestualizzata e ricodificata all'interno di un medium interattivo.

A partire da tale suggestione, la presente tesi assume come filo conduttore l'analisi dell'Inferno quale concetto universale, trasversale a culture, religioni ed epoche storiche. Lungi dall'essere una realtà statica o univocamente definita, l'Inferno si configura come una costruzione simbolica in continua trasformazione, capace tuttavia di conservare nel tempo una riconoscibile coerenza semantica.

L'obiettivo della ricerca che integra Storia dell'arte, Studi religiosi e Game studies non è individuare un modello "classico" o normativo di Inferno, bensì esplorare una pluralità di configurazioni infernali: dagli inferni cristiani dell'Europa medievale, a quelli buddhisti sviluppatisi in Cina e in Giappone, fino alle loro rielaborazioni nella cultura pop contemporanea, con particolare attenzione al medium videoludico. L'analisi di tali rappresentazioni consente di comprendere come le immagini dell'aldilà siano state costruite, trasmesse e reinterpretate nel corso dei secoli, riflettendo non solo paure, aspettative e tensioni morali, ma anche dinamiche di sperimentazione artistica e narrativa.

L'interesse per l'Inferno, infatti, non costituisce un fenomeno esclusivamente moderno. Già nel Medioevo, tanto in Europa quanto in Asia orientale, artisti, religiosi e istituzioni ecclesiastiche elaborarono complesse raffigurazioni dei mondi infernali. Gli affreschi medievali europei rappresentano i dannati sottoposti a supplizi estremi sotto la supervisione di entità demoniache, mentre in ambito giapponese l'emakimono Jigoku Zōshi³ illustra in forma narrativa le pene inflitte dai giudici infernali e dalle divinità buddhiste. Tali produzioni visive non si limitavano a descrivere l'aldilà, ma svolgevano una funzione

1 Traduzione: "Per la follia del re Enma il mondo infernale è in disordine. O monaco Kakurenbō, abbatti il grande re Enma".

2 Jigoku Meguri, conosciuto in occidente come Bonze Adventure è un videogioco sviluppato da Taito nel 1988 in formato arcade e convertito per la console PC-Engine nel 1990. Impersonando il monaco Kakurenbō, il giocatore deve sconfiggere il re Enma per portare l'ordine nei reami infernali esorcizzando fantasmi e demoni lanciando loro delle "bolle" originate da un rosario buddhista.

3 I Jigoku zōshi (地獄草紙, Rotoli illustrati dell'Inferno), sono uno dei più antichi esempi esistenti di rappresentazione visiva dei regni infernali nel buddhismo giapponese, realizzati nel XII secolo. Commissionati dall'imperatore in clausura Goshirakawa (1127–1192) come parte dei Rokudō-e (六道絵 Dipinti dei Sei Percorsi di Rinascita). Stilisticamente collocati nella tradizione dello Yamato-e, i rotoli avevano una funzione sia didattica che devozionale.

eminentemente pedagogica, fungendo da strumenti di educazione morale e religiosa attraverso l'impatto emotivo delle immagini.

In questa prospettiva, l'Inferno emerge primariamente come un dispositivo simbolico piuttosto che come uno spazio fisico, esso si configura come metafora della condizione umana, dei suoi limiti e delle sue paure più profonde. Si tratta di un paesaggio al contempo interiore e collettivo, costantemente rielaborato dalle culture che lo producono. Con l'avvento della modernità e, in particolare, dei media digitali, tale luogo ha conosciuto nuove modalità di rappresentazione. Nei videogiochi, infatti, la natura interattiva del medium trasforma radicalmente il rapporto con l'Inferno. Esso non è più soltanto oggetto di contemplazione, ma diviene ambiente esplorabile e attraversabile, talvolta anche teatro di azione diretta. In questi contesti digitali, miti arcaici, tradizioni religiose e iconografie consolidate si intrecciano con sensibilità contemporanee, generando narrazioni immersive e partecipative.

In tal senso, risulta ancora pertinente l'osservazione in riferimento al mezzo televisivo: *"[...]lo spazio sembra dissolversi di colpo insieme al tempo, e ambedue srotolarsi in una dimensione sempre al presente, e l'ambiente in cui si sta a riguardare ecco si riempie al momento di figure, di cose, di avvenimenti anche lontani e svelati nella loro bruciante immediatezza, quasi si fosse dinanzi a un oblò aperto sul mondo e sulla vita, da cui si veda l'esistenza accadere sotto gli occhi con l'intatta e improvvisa mobilità delle cose reali"*⁴. Tale descrizione appare oggi applicabile, mutatis mutandis, anche all'esperienza videoludica, nella quale la dimensione spazio-temporale viene riconfigurata in senso immersivo e immediato.

La tesi si articola lungo due direttrici principali. Da un lato, una ricostruzione storico-comparativa delle rappresentazioni visive dell'Inferno in Occidente e in Oriente; dall'altro, un'analisi della loro persistenza e trasformazione nella cultura pop contemporanea, con particolare attenzione ai videogiochi come spazi narrativi interattivi. L'Inferno, inteso come spazio simbolico e visivo, ha attraversato i secoli conservando una straordinaria potenza evocativa, pur mutando radicalmente le proprie forme espressive, da questa premessa si articolano i tre obiettivi che guidano questa tesi:

in primo luogo, si intende documentare e contestualizzare le principali rappresentazioni dell'Inferno nell'Europa medievale e in Asia orientale, con un'attenzione particolare rivolta alle tradizioni cinese e giapponese. Si è cercato di ricostruire i dispositivi culturali, teologici e artistici attraverso i quali le diverse civiltà hanno figurato il male, la colpa e la sua espiazione, restituendo visibilità a sistemi simbolici che, per la loro stessa intensità immaginativa, hanno plasmato comportamenti etici, pratiche devozionali e strutture di governo. L'Europa cristiana, da una parte, con le sue visioni dantesche; la Cina e il Giappone, dall'altra, con le loro cosmologie buddhiste dei Dieci Tribunali, i Naraka a

4 Valsecchi, 1954, p.29.

struttura gerarchica e le intricate geografie dell'oltretomba Shintoista e Buddhista, questi due universi, pur separati da spazi geografici e tradizioni dottrinali distinte, condividono la medesima esigenza di rendere visibile l'invisibile, di dare forma al terrore della condanna ultraterrena. In secondo luogo, la ricerca si sofferma su quelle figure psicopompe che popolano le rappresentazioni dell'aldilà punitivo, si tratta di entità che non si limitano ad “abitare” l'immaginario religioso, ma fungono da veri e propri operatori simbolici che rendono efficaci le logiche di punizione e redenzione. Seguirne le metamorfosi attraverso i secoli significa decifrare i mutamenti delle sensibilità e delle culture delle società che li hanno prodotti e riprodotti. In terzo luogo, e qui il percorso di ricerca assume una sua originalità, si esaminano le modalità attraverso cui tali immagini vengono riprese e rielaborate nella cultura pop contemporanea, con particolare riferimento al medium videoludico ed ai canali social, soprattutto di origine cinese, che offrono a milioni di fedeli immagini di stampo cyber-buddhiste generate attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale. Se l'inferno medievale e premoderno era uno spazio didascalico e devozionale, proiettato verso la salvezza dell'anima, l'inferno contemporaneo, quello dei videogiochi, dei film, dei fumetti, delle serie televisive, si configura come un laboratorio dell'immaginazione, un campo aperto di sperimentazione narrativa in cui religione, mito e cultura popolare convergono in modalità inedite. Le antiche figure del bestiario infernale non sono semplicemente citate o commemorate, sono trasfigurate, ibride e capaci di dialogare con un pubblico globale e trans-religioso. In questo quadro, gli inferni contemporanei possono essere interpretati come veri e propri laboratori dell'immaginazione, nei quali religione, mito e cultura popolare convergono, dando origine a nuove iconografie e a sistemi simbolici capaci di dialogare con un pubblico globale.

L'iconografia infernale, ha attraversato nei tre contesti in esame (europeo, cinese e giapponese) evoluzioni parallele ma storicamente autonome, ciascuna modellata sulle strutture religiose e politiche della propria civiltà. Nel mondo cristiano, la raffigurazione dell'Inferno si cristallizza attorno al tema del Giudizio Universale, la cui diffusione monumentale ha inizio nell'XI secolo, ma è con Dante Alighieri (1265 – 1321) che l'iconografia infernale subisce una trasformazione radicale diventando un vero e proprio “mondo”, attraversato da un protagonista-narratore.

Nel contesto cinese, l'iconografia infernale buddhista si sviluppa in modo significativamente diverso, fondendosi con strutture burocratico-giudiziarie pre-buddhiste. Il sistema dei Dieci Re (Shiwang 十王), documentato per la prima volta in manoscritti di Dunhuang risalenti al X secolo, presenta l'aldilà come una sequenza di dieci tribunali amministrativi, ciascuno presieduto da un re-magistrato che esamina i registri karmici del defunto. Stephen F. Teiser, nel suo studio “The Scripture on the Ten Kings and the Making of Purgatory in Medieval Chinese Buddhism” ha mostrato come questa iconografia sintetizzi elementi buddhisti indiani (il karma, l'esistenza intermedia ed i sei reami dell'esistenza) con strutture cinesi come l'amministrazione imperiale, il Monte Tai come sede dei morti e un sistema contabile

morale quantificato. Le pitture su seta e i rotoli illustrati di Dunhuang raffigurano i re seduti dietro scrivanie, con scribi, carcerieri e specchi karmici, in composizioni che oscillano tra modalità narrativa (scena sequenziale) e modalità iconica (figura centrale dominante), con Kṣitigarbha (Dizang) che funge da intercessore compassionevole oltre la macchina burocratica.

In Giappone, l'iconografia infernale trova la sua prima espressione monumentale nei Jigoku zōshi (絵巻物地獄草紙), rotoli illustrati del tardo periodo Heian (XII secolo). Questi rotoli, prodotti in un'epoca di crescente ansia sociale connessa al declino dell'autorità della corte Heian, avevano una funzione didattica ed evocavano il timore verso la punizione ultraterrena per incoraggiare la devozione verso la Terra Pura di Amida. Stilisticamente, l'uso di linee concise, inchiostro nero e toni vermigli per le fiamme crea un impatto emotivo immediato, che Caroline Hirasawa ha analizzato come dispositivo di "reazione viscerale" finalizzato a scoraggiare il desiderio di peccare, in analogia funzionale con le rappresentazioni delle nove fasi di decomposizione del corpo. Lothar Ledderose, nel capitolo dedicato alla "burocrazia infernale", ha sottolineato come la burocratizzazione dell'aldilà cinese e per estensione giapponese costituisca la condizione della sua intermedialità. In Cina, il sistema dei Dieci Re, essendo un'invenzione autoctona, replicava l'amministrazione imperiale Tang e per questo risultava immediatamente intelligibile a un pubblico laico abituato alle procedure giudiziarie terrene. Questa osservazione permette di articolare una distinzione strutturale tra le tre tradizioni: mentre l'iconografia europea privilegia la verticalità escatologica (il Giudizio come fine della storia), quella cinese e giapponese sviluppa una orizzontalità processuale (l'aldilà come sequenza di tribunali), che conserva una riconoscibilità culturale anche nei media digitali contemporanei.

Nel panorama degli studi italiani dedicati al rapporto tra videogiochi ed inferni, finora sono stati privilegiati approcci di ampio respiro teorico e analisi di titoli particolarmente canonici, uno su tutti Dante's Inferno⁵ lasciando in ombra buona parte della produzione ludica di produzione nipponica che affronta tematiche relative esplicitamente alle tradizioni religiose dell'Asia Orientale. Contributi fondamentali come quelli di Francesca Tarocco e Stefania Travagnin hanno illuminato il ruolo del digitale nelle pratiche religiose contemporanee, soprattutto nell'ambito del Buddhismo cinese, ma non si sono soffermati su un'analisi testuale e iconografica dei singoli prodotti ludici. Allo stesso modo, la produzione saggistica e teorica di Domenico Quaranta e di altri studiosi delle ultime generazioni, pur essendo attenta alle implicazioni culturali del medium, non sembra aver dedicato spazio specifico ai videogiochi trattati nel presente lavoro.

Dall'indagine bibliografica che ho condotto sia su opere cartacee che digitali, non risultano, a mia conoscenza, studi italiani che analizzino in chiave prettamente religiosa e

5 D'Angelo, 2024; Vettese, 2025; Toniolo 2023.

fenomenologica titoli come *Agony*, *Asura's Wrath*, *Ninja JaJaMaru: The Great Yokai Battle + Hell*, *Jigoku Meguri* e *Yōkai Dōchūki*. Per quanto riguarda la maggior parte dei prodotti multimediali di questa tesi, la loro ricezione in Italia appare circoscritta ad una piccola nicchia di giocatori e di giornalisti, risultando praticamente assenti dagli studi specialistici sia nel campo della Storia dell'Arte, degli Studi Religiosi e dei Game Studies. Questa constatazione non vuole affermare l'inesistenza assoluta di contributi minori o non indicizzati, ma registra l'assenza di una conoscenza diffusa sul tema che ho preso in esame.

È proprio a partire da questa lacuna che si colloca il presente lavoro. Se da un lato esso si propone di ricostruire i meccanismi ludici, le dinamiche narrative e l'immaginario visivo dei titoli presi in esame, dall'altro intende offrire un primo contributo sistematico all'analisi del loro rapporto con le diverse tradizioni religiose all'interno della produzione accademica italiana. L'originalità della ricerca risiede pertanto non solo nella scelta del corpus, ma nella volontà di leggere questi prodotti come dispositivi che traducono, contaminano e talora reinventano il sacro attraverso l'esperienza interattiva propria del medium videoludico.

Al termine è presente una sezione dedicata alle immagini; sebbene tale appendice non contenga riproduzioni delle opere specificamente citate e analizzate nei singoli capitoli, essa offre una raccolta di materiali visuali attinenti all'arte giapponese relativa al concetto di inferni buddhisti e alla rappresentazione dei demoni. La scelta di includere questa sezione risponde all'esigenza di fornire un campione significativo del repertorio iconografico orientale utile a completare il quadro storico-artistico delineato nel testo e a offrire un riferimento visivo per il confronto tra le diverse codificazioni figurative dell'aldilà punitivo.

CAPITOLO 1

Gli inferni dell'Occidente

Il presente capitolo si propone di analizzare come le rappresentazioni infernali prodotte nell'Occidente cristiano durante il Medioevo, con un'estensione verso il primo Rinascimento, abbiano posto le basi per la costruzione simbolica e visiva dell'inferno, un luogo che come si vedrà nei successivi capitoli è in continua trasformazione non solo dal punto di vista artistico, ma anche dal punto di vista più pop. È proprio nell'Europa medievale che l'iconografia dell'aldilà come luogo di pena conosce la sua più completa e strutturata sistematizzazione visiva, divenendo uno strumento di comunicazione religiosa e politica di straordinaria efficacia; piuttosto che procedere a una rassegna enciclopedica noiosa, si è deciso di concentrare l'attenzione su alcuni casi studio come il mosaico di Torcello, gli affreschi di Giotto a Padova, il ciclo del Camposanto di Pisa di Buffalmacco, le chiese francescane di Brescia e Mantova, e infine la pittura fiamminga e nord-europea. Queste opere documentano, ciascuno a proprio modo, una diversa modalità di traduzione visiva del concetto di dannazione. Brescia e Mantova, in particolare, sono state scelte in quanto centri dell'Italia settentrionale in cui la predicazione francescana favorì un uso intensivo dell'immagine infernale a fini moralizzanti, lasciando tracce materiali ancora leggibili nonostante le pesanti perdite. La pittura fiamminga è stata inclusa perché introduce una svolta decisiva nel modo di rappresentare l'Inferno. Come si vedrà più avanti, esso, da luogo teologico astratto diventa un paesaggio dettagliato, in cui la quotidianità del peccato e la fisicità del supplizio si intrecciano in una visione più terrena e inquietante. L'obiettivo del capitolo è duplice, da un lato, si cerca di ricostruire la genesi e l'evoluzione di un repertorio iconografico, dall'altro, mostrare come tale repertorio fosse funzionale a precise strategie di governo dello sguardo e di formazione etica del fedele. Come si vedrà nel corso dell'analisi, le immagini dell'Inferno medievale occidentale istruiscono, ammoniscono e costruiscono un rapporto di soggezione visiva che getterà le fondamenta per tutte le successive rielaborazioni del tema.

Per iniziare è d'obbligo partire dall'etimologia della parola. Il termine inferno deriva dal latino *infernus*, che indica letteralmente “ciò che si trova in basso”. Tale forma è a sua volta riconducibile alla radice indoeuropea *ndher-*, esprimente un'idea di profondità e un orientamento verticale che, già in epoca arcaica, struttura la distinzione tra il mondo dei vivi e quello dei morti⁶. Nell'antica Roma, il termine inferi non designava un luogo specifico, bensì l'insieme dei defunti, concepiti come abitanti di uno spazio sotterraneo collocato al di sotto del piano terreno. Cicerone, nel *De natura deorum*, definisce gli inferi il luogo in cui “tutte le cose ritornano alla terra e dalla terra nascono”, evidenziando l'assenza di una connotazione morale del concetto⁷.

6 Puhvel, 1988, p.130 e p. 138.

7 Cicerone, 2007, pp.335-338.

In tale prospettiva, l'idea di sottosuolo coincide originariamente con quella di invisibilità: l'Inferno, prima di configurarsi come un regno demonologico popolato da fuoco, punizione e peccatori, si presenta innanzitutto come spazio di sottrazione alla vista, caratterizzato dall'assenza di luce e di contatto con il mondo dei viventi. Nella cultura classica, il modello archetipico è rappresentato dall'Ade, dominio neutro governato da Plutone, accessibile attraverso soglie e fiumi, ma dal quale il ritorno risulta difficoltoso. Virgilio, nell'Eneide, descrive un oltretomba articolato in differenti regioni, in cui pene e ricompense coesistono senza tuttavia assumere la forma dicotomica di Paradiso e Inferno⁸. Si tratta, piuttosto, di un luogo del destino e non (ancora) del giudizio morale.

Con l'affermazione del cristianesimo, il concetto di “*infernus*” si sovrappone progressivamente ai termini ebraici Sheol (שְׁאוֹל), inteso come dimora dei morti, e Gehenna (γέεννα), originariamente valle nei pressi di Gerusalemme associata a sacrifici rituali e successivamente reinterpretata come simbolo della punizione eterna. Il mondo sotterraneo si trasforma in luogo della colpa⁹. Agostino d'Ippona, ne “La Città di Dio”, distingue l'Inferno come “luogo dei tormenti eterni” dalla semplice dimora dei defunti sottolineando come esso consiste nella separazione eterna dell'anima da Dio¹⁰.

Nel VI secolo, Gregorio Magno, nei *Dialoghi*, consolida ulteriormente l'immaginario infernale definendolo come “caverna ardente”, introducendo l'elemento del fuoco quale manifestazione sensibile della giustizia divina¹¹. Da questo momento, la dimensione ignea si integra stabilmente con quella della profondità, configurando la punizione come realtà simultaneamente fisica e spirituale, segno visibile della separazione da Dio. Tale paradigma trova una prima sistematizzazione narrativa nella *Visio Pauli* (IV sec.) e nelle successive visioni medievali nelle quali il viaggio nell'aldilà assume valore di itinerario morale e purificatorio¹². L'Inferno non è più concepito come semplice “altrove”, bensì come dispositivo pedagogico in cui l'ordine cosmico riflette l'ordine etico.

Nel corso del tempo, il concetto di Inferno si è costantemente ridefinito in relazione ai mutamenti del pensiero religioso, delle strutture sociali e delle sensibilità artistiche. Le sue radici affondano nella tradizione apocalittica giudeo-cristiana, che fornisce le prime descrizioni sistematiche del destino dei malvagi, sviluppandosi successivamente, soprattutto nel Medioevo, in una fitta rete di narrazioni visionarie, elaborazioni teologiche e codificazioni iconografiche. Tale immaginario attraversa progressivamente letteratura, arti figurative e cultura popolare, fino a divenire, in età contemporanea, un vero e proprio

8 Virgilio, 2012, pp. 264-303.

9 Le Goff, 1982, p.160.

10 Agostino, 2001, pp.1081-1085.

11 G. Magno, 2006, pp.251-255.

12 Rovelli, 2022, p.7 nota 22.

Il Libro dell'Apocalisse di Giovanni costituisce la prima fonte cristiana in cui l'Inferno assume una configurazione simbolicamente coerente e visivamente potente. Il testo descrive la fine dei tempi attraverso un linguaggio fortemente figurativo, in cui l'Inferno non appare come spazio strutturato, bensì come dimensione assoluta del castigo, sintetizzata nell'immagine dello "stagno di fuoco e di zolfo" (Ap. 20,10). In tale scenario, Satana, il "dragone antico", insieme alla Bestia e al Falso Profeta, viene condannato al tormento eterno. In Giovanni esso è comunque un luogo prevalentemente simbolico più che fisico, configurandosi come segno del giudizio divino. Il testo introduce inoltre motivi destinati a influenzare profondamente la tradizione figurativa successiva: la figura del Dragone assimilata al demonio, la battaglia tra Michele e le legioni celesti contro le forze infernali e la duplice resurrezione che separa giusti e malvagi. In tal modo si afferma l'idea dell'Inferno come luogo di separazione, destinata a coniugarsi con la teologia morale e con la letteratura visionaria medievale.

L'esigenza di rendere maggiormente comprensibili le immagini simboliche dell'Apocalisse portò, già nei primi secoli cristiani, alla produzione di testi dedicati alla descrizione della sorte dei peccatori. Tra questi, un ruolo centrale è occupato dall'Apocalisse di Pietro (ca. 135 d.C.), uno dei primi esempi di letteratura visionaria cristiana. In essa, l'Inferno è descritto come una regione desolata e maleodorante, caratterizzata da rocce taglienti, pozze di sangue e fuoco, in cui le anime sono sottoposte a punizioni commisurate alle proprie colpe. La forte componente sensoriale delle descrizioni segna un passaggio decisivo, l'aldilà assume una dimensione percettibile. Sebbene non inclusa nel canone ufficiale, tale idea esercitò una notevole influenza, anche attraverso la *Visio Pauli* (IV secolo)¹³, che traduce la discesa dell'apostolo in una sequenza di scene altamente visive e drammatiche. La diffusione di tali testi in ambito monastico contribuì in modo determinante alla formazione dell'immaginario infernale occidentale, fornendo un repertorio iconografico destinato a consolidarsi nella pittura romanica e gotica.

Tra IX e XI secolo, con la diffusione dei commentari apocalittici nei monasteri di Francia e Spagna, l'immaginario infernale si arricchì ulteriormente. Le Bibbie illustrate di Beato di Liébana rappresentano un momento di svolta, traducendo l'Inferno in immagini di mostri serpentiformi, abissi infuocati e città in rovina, in cui si combinano elementi biblici, apocalittici e folklorici. La miniatura e la pittura assumono così una funzione catechistica, rivolta a un pubblico prevalentemente analfabeta. A partire dal XIII secolo, in parallelo allo sviluppo delle cattedrali gotiche, le rappresentazioni dell'Inferno si diffondono nei portali, nelle vetrate e nelle pale d'altare, spesso in relazione al tema del Giudizio Universale. In tale contesto, il male è rappresentato attraverso una struttura oppositiva: luce contro tenebre,

¹³ Apocalisse di Paolo, 1971, pp.1869-1911.

ordine contro caos, Cristo giudice contro il disordine infernale. Si consolida inoltre il motivo delle “Bocche dell’Inferno”, fauci mostruose che inghiottono i dannati e che, diffusasi dal contesto anglo-normanno, si estendono rapidamente all’Europa romanica. La funzione di tali immagini è eminentemente pedagogica; esse rispondono ad un’esigenza di ammonizione e formazione morale. Nel passaggio dal romanico al gotico, l’iconografia infernale si arricchisce progressivamente di elementi narrativi e naturalistici. Nei cicli trecenteschi di Giotto, Buffalmacco, Nardo di Cione e nelle chiese di San Giorgio a Varenna, di San Michele al Pozzo Bianco a Bergamo e nella cappella di S. Caterina sita nel convento domenicano di Bolzano i demoni assumono corporeità e individualità espressiva, mentre l’Inferno si trasforma in una scena drammatica popolata da dannati in preda ad emozioni riconoscibili quali terrore, vergogna e disperazione. Il male si configura così non più soltanto come categoria teologica, ma anche come fenomeno psicologico. In particolare, nella Cappella degli Scrovegni Giotto organizza lo spazio infernale secondo una struttura geometrica dominata dalla figura centrale di Lucifero; Buffalmacco accentua la dimensione grottesca nel Camposanto di Pisa; Nardo di Cione integra invece la logica del contrappasso dantesco in un sistema compositivo equilibrato. In tutti i casi, la Commedia di Dante costituisce un modello fondamentale per la visualizzazione dell’Inferno come spazio di giustizia morale.

Tra il XIII e il XIV secolo, la cultura figurativa legata ai grandi centri di committenza francescana dell’Italia centro-settentrionale elabora un linguaggio visivo tendenzialmente unitario, in grado di integrare una profonda dimensione teologica, una marcata componente emotiva e una serrata struttura narrativa. In tale contesto, l’Inferno, inizialmente concepito come mero e statico simbolo del castigo escatologico di retaggio bizantino, si trasforma progressivamente in un dinamico dramma morale, assumendo al contempo le funzioni di fulcro della predicazione popolare e di dispositivo speculativo e meditativo.

Sul piano storico-artistico, l’immaginario infernale occidentale trova le sue più alte e complesse formulazioni tra il XIII e il XVI secolo. In questo arco cronologico, Giotto, assimilata la lezione drammatica dei cantieri francescani, struttura l’Inferno nel Giudizio Universale della Cappella degli Scrovegni a Padova (1303 - 1305) come una cavità di natura quasi vulcanica, dominata dalla figura monumentale di Lucifero intento a divorare i dannati in un apparente disordine controllato che dà una struttura geometrica al Caos.

Hieronymus Bosch, nel celebre Trittico del Giardino delle delizie (c. 1495 - 1505), radicalizza invece la dimensione visionaria del tema, superando la scompartimentazione geometrica di matrice italiana per trasformare l’Inferno in un vero e proprio paesaggio mentale. Quello del maestro fiammingo diviene un’allegoria della condizione umana interamente segnata dalla follia e dall’alienazione morale, nella quale il divampare del fuoco e l’oscurità della tenebra coesistono all’interno di una medesima, irreale unità cromatica ed esistenziale.

In seguito, a partire dal periodo barocco, l'iconografia infernale conosce un progressivo ridimensionamento, pur sopravvivendo nella produzione devozionale e nella cultura popolare. In età moderna e contemporanea, l'Inferno viene reinterpretato in chiave visionaria da artisti quali Füssli, Blake, Delacroix, Doré e Dalí, fino a divenire metafora dell'inconscio e dell'interiorità. Anche la letteratura, da John Milton fino a Howard Phillips Lovecraft, ne rielabora la dimensione simbolica, trasformandolo in spazio del male umano e del limite conoscitivo. Nella cultura contemporanea, l'Inferno perde progressivamente la sua funzione dogmatica, mantenendo tuttavia una forte valenza simbolica e venendo rielaborato nei linguaggi del cinema, del fumetto, del videogioco e della musica. In tale contesto, esso assume talvolta significati trasgressivi o identitari, configurandosi come archetipo estetico e culturale più che come spazio teologico.

Parallelamente al mondo mediterraneo, nel Nord Europa si sviluppa un differente immaginario escatologico. Nella mitologia norrena, l'oltretomba è rappresentato da Hel, dominio governato dalla divinità omonima, figlia di Loki e Angrboða. Nella Völuspá dell'Edda poetica (vv. 36 - 39)¹⁴, Hel è descritto come regno di gelo e oscurità situato sotto una delle radici di Yggdrasill. A differenza dell'Inferno cristiano, esso non costituisce luogo di punizione morale, ma destinazione dei morti non eroici. La simbologia del freddo domina tale rappresentazione, il peccato viene congelato e la morte si configura come immobilità e silenzio.

Con la cristianizzazione della Scandinavia a partire del IX secolo, il termine Hel viene progressivamente utilizzato per tradurre *infernus*, determinando una sovrapposizione tra i due sistemi concettuali. Tale processo produce una contaminazione simbolica tra gelo nordico e fuoco mediterraneo, che trova una sintesi esemplare nella Divina Commedia, dove, nel XXXIV canto, Lucifero è immerso nel ghiaccio del Cocito. In Dante, tale sincretismo raggiunge una forma compiuta: la struttura a imbuto dell'Inferno combina la verticalità latina con la dimensione chiusa e glaciale delle tradizioni nordiche, unificando fuoco e gelo in una sintesi simbolica del castigo eterno.

Nel contesto medievale italiano, infine, l'iconografia infernale assume una funzione eminentemente teologica e pedagogica, soprattutto in ambito francescano, dove essa svolge tre funzioni principali: ammonire, convertire ed educare. In questa prospettiva, l'Inferno diviene strumento privilegiato della predicazione visiva, capace di tradurre la complessità della dottrina della colpa e della redenzione in immagini

14 Meli, 2014, pp. 156-162. "Un fiume cala da oriente per venefiche valli daghe e spade recando. Si chiama Slíðr. / A settentrione si staglia su Niðavellir d'oro la sala della stirpe di Sindri; Vide una sala stagliarsi dal sole remota in Nástrandir, la porta a settentrione. Gocce attoscate cadono dentro dai pertugi, è un groviglio la sala di serpentini dorsii. / Lei vide là guardare opprimenti correnti uomini spergiuri, assassini feroci e chi altrui seduce la fedele compagna. Là succhiava Niðhoggr e spoglie dei defunti straziava il lupo gli uomini. E voi che conoscete?"

accessibili.

La riflessione francescana si fonda sulla tensione tra misericordia e giustizia divina; l'Inferno rappresenta soprattutto il rifiuto della grazia. Dal punto di vista iconografico, i francescani rendono l'Inferno uno spazio didattico immediatamente comprensibile anche ai fedeli analfabeti. In questo contesto, il ruolo dell'immagine è centrale, secondo la tradizione omiletica francescana, "l'occhio conduce il cuore"¹⁵, e l'arte figurativa si configura come estensione della predicazione. L'Inferno non è dunque mera rappresentazione apocalittica, ma teatro morale della verità teologica.

L'Inferno nella Basilica di Torcello

Il mosaico del Giudizio Universale della basilica di Santa Maria Assunta a Torcello, realizzato nella seconda metà del XII secolo e successivamente integrato nelle sezioni superiori agli inizi del XIII, costituisce uno dei più antichi esempi sopravvissuti di questo programma iconografico su scala monumentale (*Fig. 1*). Nella parte inferiore destra della composizione, il mosaico rivela la sua più sorprendente originalità. Qui, infatti, la rappresentazione dell'Inferno non si limita a riprodurre il canone del fuoco punitivo, ma introduce una figura che ha alimentato un dibattito storiografico di rilievo, un essere dal corpo muscoloso, dalla pelle bluastro e dagli artigli protesi, seduto su un trono infernale e con in grembo una figura giovanile che la tradizione interpreta come l'Anticristo. Per decenni, la critica ha identificato questa figura con Lucifero. Tuttavia, Aleksandra Krauze-Kołodziej, in un saggio pubblicato nel 2015, ha avanzato un'ipotesi iconografica alternativa, ovvero che la figura non sia il diavolo cristiano, bensì Ade, il dio greco degli Inferi, trasposto nel programma cristiano come sovrano dei dannati¹⁶ (*Fig. 2*). La proposta della studiosa si fonda su due punti fondamentali. Il primo riguarda l'iconografia, la figura del vecchio barbuto, con capelli bianchi e corpo massiccio è simile a quella presente sui pinakes votivi rinvenuti nel santuario di Persefone alla Mannella presso Locri Epizefirii, databili soprattutto alla prima metà del V secolo a.C.¹⁷ e non a quello del diavolo medievale, che di norma presenta corna, ali e arti bestiali, mentre al secondo punto abbiamo la posizione, Ade è raffigurato di tre quarti, in una postura di regalità che evoca un sovrano seduto su un trono imperiale più che un ribelle che ha conosciuto la sconfitta.

Alla luce di questi elementi, la proposta di Krauze-Kołodziej appare secondo me convincente. Essa non si fonda, infatti, solo sulla presenza isolata della barba o dei capelli bianchi, tratti che, di per sé, non basterebbero a identificare la figura con Ade, ma su un

15 Questo concetto è spiegato chiaramente nel passaggio 31 del Direttorio Omiletico, 2015, Libreria Editrice Vaticana.

(https://www.vatican.va/roman_curia/congregations/ccdds/documents/rc_con_ccdds_doc_20140629_direttorio-omiletico_it.html)

16 Krauze-Kołodziej, 2015, pp. 379-395.

17 Bellia,

2008.

([https://amsacta.unibo.it/id/eprint/2957/1/Mito_musica_e_rito_nelle_raffigurazioni_dei_pinakes_del_Persephoneion_di_Locri_Epizefirii_\(VI-V_sec._a.C.\).pdf](https://amsacta.unibo.it/id/eprint/2957/1/Mito_musica_e_rito_nelle_raffigurazioni_dei_pinakes_del_Persephoneion_di_Locri_Epizefirii_(VI-V_sec._a.C.).pdf))

insieme coerente di indizi che comprendono anche la fisionomia di uomo maturo, la corporatura imponente, la posizione di tre quarti e, soprattutto, l'impressione di autorevolezza e di regalità che trasmette la postura. Il confronto con la tradizione figurativa greca, e in particolare con i pinakes di Locri, mostra che Ade poteva essere rappresentato proprio come un sovrano solenne dell'oltretomba, la cui dignità divina emerge attraverso l'atteggiamento composto e gli attributi regali.

Oltre a Lucifero/Ade, nel mosaico sono presenti sei scomparti, ciascuno dei quali ospita i colpevoli di un peccato capitale. I lussuriosi tra le fiamme, i golosi costretti a mordersi le mani, gli iracondi immersi in acque gelide, gli invidiosi ridotti a teschi popolati di serpenti, gli avari con le teste mozzate e gli accidiosi in scheletri disseminati. Accanto a questa gerarchia dei peccati, il mosaico inserisce un dettaglio simbolicamente potente, le teste mozzate dei dannati sono spesso ornate da corone, turbanti o insegne ecclesiastiche che galleggiano tra le fiamme. Come ha osservato la critica, nel mondo medievale la testa mozzata escludeva dalla resurrezione finale, poiché il corpo completo era condizione della salvezza; la presenza di queste teste significa dunque non solo punizione, ma di totale annullamento¹⁸.

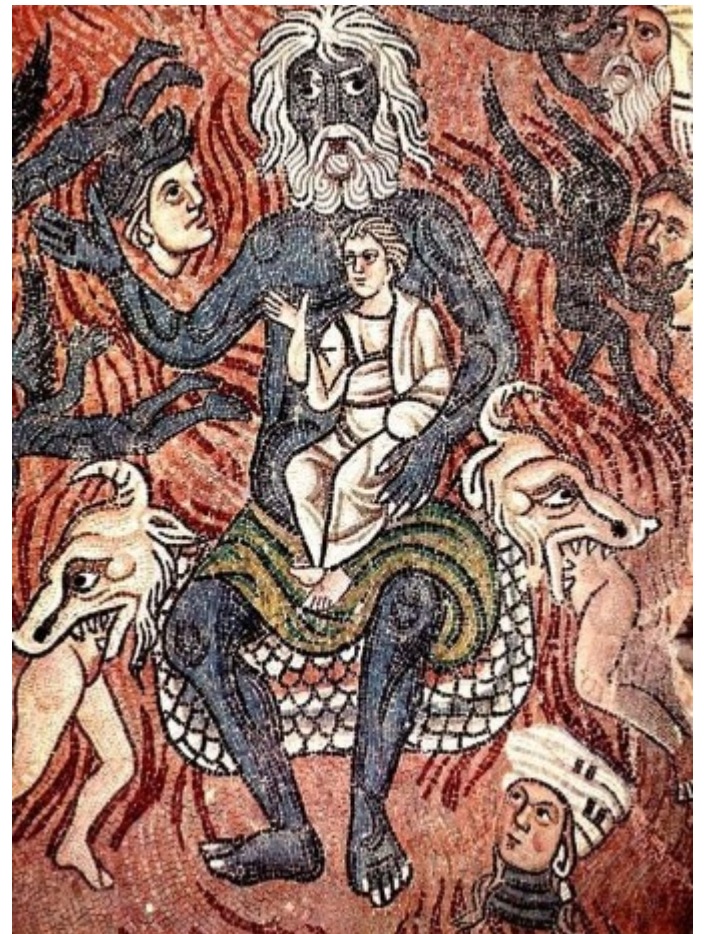
La parte inferiore del mosaico di Torcello offre un caso emblematico di come l'iconografia infernale medievale non rappresenti semplicemente un luogo di punizione, ma costruisca un discorso teologico complesso. La sovrapposizione dell' Ade pagano e dell'Anticristo cristiano, la partizione dei peccati in spazi misurabili e l'annullamento del corpo come negazione della salvezza creano un sistema visivo in cui l'Inferno è simultaneamente memoria dell'epoca classico, avvertimento dottrinale e struttura spaziale che il fedele attraversa nel momento in cui varca la porta della basilica.

18 <https://educated-traveller.com/2025/05/19/torcello-the-last-judgement/>



Fig. 1 – Anonimo, Giudizio Universale (particolare dell'Inferno), mosaico. Basilica di Santa Maria Assunta, Torcello (VE), XII secolo.

Fig. 2 – Anonimo, Dettaglio della figura di Lucifero/Ade. Giudizio Universale (particolare dell'Inferno), mosaico. Basilica di Santa Maria Assunta, Torcello (VE), XII secolo.



L'Inferno nella Cappella degli Scrovegni di Padova

Tra le più significative e riconoscibili rappresentazioni infernali dell'arte medievale, l'affresco dell'Inferno realizzato da Giotto nella Cappella degli Scrovegni a Padova (1303 – 1305 ca.) costituisce un punto di svolta fondamentale sia sul piano iconografico sia su quello teologico (*Fig. 3*). Collocata sulla parete d'ingresso, in posizione opposta all'altare, la scena conclude il ciclo del Giudizio Universale, completando il percorso narrativo dell'intero programma iconografico della cappella, imperniato sulla dialettica tra salvezza e dannazione, tra amore divino e giustizia escatologica. Nel registro inferiore del Giudizio, Giotto rappresenta Lucifero come una figura che ha progressivamente perduto i caratteri distintivi della propria natura angelica. Il colore della pelle, tendente al violaceo, e la conformazione fisica non suggeriscono un'essenza definita e stabile, ma mostrano piuttosto un corpo sottoposto a un processo simile ad una progressiva pietrificazione. In questa prospettiva, il male non viene concepito come una semplice categoria morale astratta, ma come una trasformazione concreta della materia corporea. La carne, attraverso un lento processo di degradazione, perde vitalità fino ad avvicinarsi alla condizione dell'inerte, il deterioramento fisico della figura demoniaca diventa così il riflesso visibile della dannazione eterna.

Questa stessa iconografia si ritrova, in modo molto simile, in due cicli murali trecenteschi del Nord Italia. A Varenna, nella chiesa di San Giorgio, il Satana dipinto sulla controfacciata, che Anna Varalli¹⁹ ha riconosciuto come “la rappresentazione del re dell'Inferno” riproduce in modo molto simile il Lucifero padovano (*Fig. 7*). Come quello della Cappella degli Scrovegni, che espelle dalla bocca le membra di un uomo mentre stringe altre anime nelle mani, così il demone varennese afferra una vittima e ne inghiotte un'altra, in un gesto che rende il male visibile come un ciclo senza uscita. Ancora più vicina è la corrispondenza con l'affresco della Cappella di Santa Caterina nel convento domenicano di Bolzano, databile intorno al 1340 (*Fig. 8*). Questo Lucifero ripropone quasi interamente il modello giottesco, sia nell'impostazione anatomica che nell'atteggiamento. Il triangolo Padova, Varenna, Bolzano suggerisce come la concezione della privazione del bene come pietrificazione del corpo fosse presente nella fascia alpina e prealpina.

La scelta delle tre teste, in relazione con la tradizione apocalittica e con le raffigurazioni della Commedia, è qui sottoposta a una riduzione drammatica, esse non sono più simbolo di molteplicità demoniaca, ma strumento di ingestione continua. La bocca che inghiotte non è aperta in un grido, ma in un atto meccanico, ripetuto, che rimanda alle “*hellmouths*” della scultura romanica inglese e francese. Le mani che afferrano, i corpi che precipitano in una spirale senza fine, i volti che si voltano verso chi guarda; tutti questi elementi non costituiscono un repertorio allegorico, ma una galleria di casi collegati alla realtà dell'epoca (*Fig. 6*). Il terrore, in Giotto, non è più attributo al mostro in sé, ma alle reazioni dei dannati,

19 Varalli, 2023, pp. 85-94.

esse sono il soggetto del dipinto. Il ciclo padovano segna così un passaggio: dall'inferno come luogo della pena, a spazio espositivo in cui la colpa è resa visibilmente e chiaramente. Attorno alla figura centrale, il pittore dispone le anime dei dannati in aggregazioni riconoscibili, ma non rigidamente sistematizzate in categorie tipologiche. Tra queste, alcune figure possono essere interpretate come espressione di specifiche tipologie di peccato, mentre risultano chiaramente identificabili gli avari e, in modo particolare, gli usurai, raffigurati con borse appese al collo. Tale scelta iconografica appare tutt'altro che neutra ed è tradizionalmente messa in relazione con la figura del committente, Enrico Scrovegni, banchiere appartenente a una famiglia legata alla pratica dell'usura. Le anime sono sottoposte a punizioni di carattere simbolico, secondo un principio di corrispondenza tra colpa e castigo, che trova ampio riscontro nella cultura teologica medievale (*Figg. 4 e 5*). Questa impostazione riflette la sensibilità della predicazione mendicante, in particolare francescana, in merito alla ricchezza e al peccato, traducendosi in un linguaggio visivo di forte impatto morale, nel quale la pittura assume una funzione didascalica e ammonitrice. Particolarmente rilevante è inoltre l'ordine interno della composizione. L'Inferno giottesco non si configura come un caos indistinto di corpi e fiamme, bensì come uno spazio strutturato secondo una logica teologica e narrativa, in cui le pene risultano coerenti con la tipologia del peccato. Tale principio, radicato nella cultura medievale, sarà ripreso e ulteriormente sistematizzato nella tradizione letteraria successiva. Nonostante la deformazione fisica determinata dal supplizio, i corpi conservano una marcata dimensione umana, mentre l'uso cromatico contribuisce a costruire un'atmosfera opprimente dominata da fuoco e tenebra, in evidente opposizione alla luminosità del registro paradisiaco. Le figure demoniache, caratterizzate da forme ibride e grottesche, si configurano come incarnazioni del peccato stesso, la colpa si traduce immediatamente in castigo. Sul piano simbolico e teologico, l'affresco riflette pienamente la spiritualità francescana. L'Inferno è concepito come realtà ontologica e come categoria morale, in quanto esito della libera adesione dell'anima al peccato e alla separazione dalla grazia divina. Inoltre, le figure infernali non sono concepite come mostruosità fini a se stesse, bensì come immagini della giustizia divina. In tal senso, il pittore conferisce corporeità al soprannaturale mantenendo un alto grado di verosimiglianza. L'Inferno non appare dunque come uno spazio remoto o mitologico, ma come una distorsione del mondo umano, all'interno del quale i peccatori conservano tratti riconoscibili. Lo spettatore è pertanto chiamato non soltanto a una reazione emotiva di timore, ma soprattutto a un esercizio di riflessione morale, in cui il supplizio si configura come specchio etico e monito alla conversione. La rappresentazione dello spazio infernale all'interno del Giudizio Universale della Cappella degli Scrovegni costituisce uno dei momenti di più radicale discontinuità nel panorama artistico e religioso del primo Trecento, operando una profonda riconfigurazione sia sul piano formale-spaziale sia su quello semantico.



Fig. 3 – Giotto di Bondone, *Giudizio Universale* (particolare dell'Inferno), affresco, Cappella degli Scrovegni, Padova, 1303-1305 ca.



Fig. 4 – Giotto di Bondone, *Giudizio Universale* (particolare del supplizio dei dannati), affresco, Cappella degli Scrovegni, Padova, 1303-1305 ca.



Fig. 5 – Giotto di Bondone, *Giudizio Universale* (particolare del supplizio dei dannati), affresco, Cappella degli Scrovegni, Padova, 1303-1305 ca.



Fig. 6 – Giotto di Bondone, *Giudizio Universale* (particolare di Lucifero), affresco, Cappella degli Scrovegni, Padova, 1303-1305 ca.



Fig. 7 - Anonimo, Giudizio Universale (particolare con Belzebù), affresco, Chiesa di San Giorgio, Varenna (LC), XIII-XIV secolo.



Fig. 8 - Anonimo, Giudizio Universale (particolare di Lucifero), affresco. Cappella di Santa Caterina, Chiesa dei Domenicani, Bolzano, 1335-1340 ca.

L'Inferno nel Camposanto Monumentale di Pisa

Il Camposanto Monumentale di Pisa, la cui edificazione ebbe inizio nel 1277 per iniziativa dell'arcivescovo Federico Visconti, costituisce uno dei complessi più rilevanti della cultura figurativa e spirituale del Trecento italiano. Collocato lungo il lato sud-orientale della Piazza dei Miracoli, il chiostro assolveva una duplice funzione: da un lato accoglieva le sepolture dei cittadini più eminenti, dall'altro si configurava come spazio di meditazione e formazione morale.

La decisione di inserire al suo interno un articolato ciclo pittorico non rispondeva a finalità meramente decorative, bensì a un preciso progetto escatologico-visivo. La committenza intendeva infatti realizzare un itinerario figurativo in grado di guidare il fedele attraverso le tappe fondamentali dell'esistenza umana - vita, morte, giudizio - fino alla prospettiva ultima della salvezza o della dannazione.

Il ciclo di affreschi, oggi conservato solo in parte a causa dei bombardamenti del 1944, comprendeva il Trionfo della Morte, il Giudizio Universale e l'Inferno, eseguiti tra il 1336 e il 1341 da Buonamico Buffalmacco, artista ricordato per la capacità di coniugare intensità drammatica e precisione iconografica (*Fig. 9*). Tali opere costituiscono un momento di svolta nella pittura trecentesca, in cui la narrazione morale si intreccia con una rappresentazione sempre più realistica e umanizzata della sofferenza. Esso si colloca in un contesto di forte tensione politica, economica e sociale per la città di Pisa. Dopo la sconfitta

nella Battaglia della Meloria (1284), la città attraversò una fase di crisi economica e frammentazione politica che incise profondamente sul tessuto urbano e sociale. Parallelamente, Pisa si configurava come centro di intensa predicazione penitenziale: i frati domenicani promuovevano una riflessione insistita sulla caducità della vita, sulla vanità dei beni terreni e sulla necessità della conversione morale, mentre la cultura dei mendicanti contribuiva alla diffusione di un'etica della salvezza accessibile anche ai ceti non alfabetizzati.

In tale contesto, il Camposanto può essere interpretato come dispositivo pedagogico e morale, pienamente inserito nella logica della *Biblia pauperum*. Le immagini svolgevano infatti la funzione di integrare o sostituire la lettura dei testi sacri, rendendo accessibili i contenuti dottrinali attraverso un linguaggio visivo immediato.

All'interno di tale programma iconografico, la sezione dell'Inferno occupava la porzione della parete orientale del chiostro, ponendosi in simmetria e continuità spaziale con il *Trionfo della Morte* e il *Giudizio Universale*, situati lungo l'adiacente parete meridionale. Questa collocazione d'angolo guidava lo sguardo dello spettatore lungo un percorso visivo transizionale. Dopo aver meditato sul Giudizio, l'osservatore veniva proiettato all'interno della dimensione caotica e claustrofobica della dannazione eterna. La composizione dell'Inferno si struttura secondo un principio rigidamente stratificato, articolato in registri orizzontali sovrapposti che inquadrano e ordinano la topografia del dolore.

Nel Camposanto, la figura di Lucifero non occupa una posizione marginale o solamente decorativa, ma funge da cardine intorno al quale si articola l'intera economia della dannazione (Fig. 10). A differenza del modello realizzato da Giotto, dove la tricefalia rimanda a una tradizione apocalittica condivisa con la letteratura dantesca, Buffalmacco opta per una soluzione differente, un'unica testa di proporzioni enormi sormontata da appendici cornee e da orecchie asinine di dimensione grottesca, attraversate da serpi che ne escono come da un organismo parassitario. Questa presenza di numerosi elementi zoomorfi traduce in forma visibile il principio della corruzione.

La collocazione fisica del gigante è altrettanto significativa, il demone non è posto su un trono o su una base elevata, conformemente al protocollo iconografico della regalità, ma sovrasta direttamente una graticola metallica che funge da contenitore e da strumento di tortura simultaneamente. I corpi dei peccatori sono compressi in una massa indifferenziata, mentre il ventre aperto del demone li espelle senza sosta divenendo un luogo di pena in cui le anime vengono trasformate in materia impura. La generazione di demoni minori dall'interno del corpo mostruoso attiva inoltre un principio di proliferazione maligna che non conosce limite; il peccato, una volta incarnato, si riproduce autonomamente, producendo nuove forme di degradazione senza necessità di causa esterna.

A mio avviso, questa realizzazione del corpo demoniaco risponde a una funzione didattica precisa. Lucifero viene concepito come dispositivo moralizzante, attraverso la deformazione

fisica rende tangibile la natura della colpa, invitando lo spettatore a riconoscere nella figura mostruosa le proprie scelte etiche in modo visibile e accessibile a un uditorio laico e eterogeneo. Questa chiave di lettura emerge dall'analisi dell'opera e la propongo come un'interpretazione personale.

All'interno di questi compartimenti stagni, Buffalmacco distribuisce i dannati per gruppi morali e sociali immediatamente riconoscibili dal pubblico trecentesco, esasperando la resa psicologica della sofferenza attraverso una gerarchia visiva che risponde a una logica di colpevolezza decrescente dall'alto verso il basso. Nel registro che occupa la parte più alta della composizione, troviamo la punizione riservata alle massime autorità terrene che hanno tradito il loro mandato. Qui si riconoscono re e regine, ma anche, e questo è particolarmente significativo per la volontà polemica dell'artista, esponenti del clero corrotto. Papi, cardinali e frati, tutti ghermiti dai diavoli in una rappresentazione che vuole dimostrare l'imparzialità assoluta della giustizia divina, la quale non fa distinzione di rango. Accanto a loro, in una sezione particolarmente drammatica, compaiono gli scismatici, torturati e gettati nelle fauci di un drago mostruoso che ne incarna la voracità distruttiva. Scendendo al secondo registro, la scena si sposta verso le colpe legate alla violenza e all'inganno. Qui Buffalmacco rielabora le pene dantesche riservate agli accidiosi, agli iracondi, agli indovini e agli idolatri, sono tutti tormentati da serpenti che ne avvolgono gli arti o morsi da creature alate, in una rappresentazione che rende visibile la natura del peccato (*Figg. 13, 17 e 18*). Il terzo registro, posizionato in corrispondenza del capo di Lucifero, costituisce la parte che meglio descrive la realtà socio-economica della Pisa del tempo. Sono qui puniti gli avari e gli usurai, costretti a ingurgitare oro fuso o schiacciati da borse di denaro di dimensioni opprimenti. Alcune di queste borse recavano originariamente i blasoni delle famiglie nobiliari cittadine, quelle stesse famiglie profondamente coinvolte nel mercato del credito, in una critica sociale che non lascia spazio all'ambiguità (*Fig. 12*). Infine, nel quarto e ultimo registro, sono presenti i peccati della carne. I golosi sono tormentati davanti a mense imbandite e inaccessibili, in una tortura che moltiplica il desiderio proprio nel momento della sua negazione; gli invidiosi sono immersi in calderoni bollenti, il loro riscaldamento interno tradotto in una punizione esterna ed i lussuriosi sono sottoposti a torture che evidenziano la degradazione del corpo, rendendo visibile su di esso la corruzione morale che l'ha animato in vita (*Figg. 11, 14, 15 e 16*).

Pur in assenza del modello orientale dei Dieci Re Giudici Infernali della religione buddhista (十王), che verrà descritto in seguito, la struttura del contrappasso si configura nel Camposanto come una rigorosa e geometrica corrispondenza tra colpa e pena, secondo il principio per cui la giustizia divina si manifesta come la conseguenza della violazione dell'ordine morale. Tale concezione risente in modo significativo della riflessione teologica sulla libertà umana secondo la quale il castigo eterno non è un atto arbitrario della divinità, ma rappresenta l'esito definitivo della libera scelta della creatura di separarsi consapevolmente dalla Grazia divina.

Un elemento distintivo dell'Inferno di Buffalmacco risiede nella sua marcata dimensione antropologica. I corpi dei dannati, pur deformati e sventrati dalla ferocia dei supplizi, conservano tratti fisionomici riconoscibili e individualizzanti; le espressioni di angoscia, terrore e disperazione producono un potente effetto di immedesimazione nello spettatore. L'artista restituisce figure umane che rendono visibile la degradazione morale del peccato. L'Inferno si configura pertanto come uno specchio etico che riflette la rigida sensibilità domenicana, in cui la colpa è interpretata come un disordine dell'anima.

In quanto sofisticato dispositivo di predicazione visiva, il ciclo era programmaticamente destinato a un pubblico socialmente eterogeneo, composto da religiosi, aristocratici, mercanti e pellegrini, in grado di "leggere" il palinsesto pittorico come un perentorio ammonimento alla conversione. L'efficacia didattica delle immagini era originariamente potenziata da una serie di iscrizioni in volgare (didascalie metriche in forma di sonetto), parzialmente tramandate dalle fonti storiche, che esplicitavano il contenuto morale delle scene. La forte convergenza, nel contesto pisano della prima metà del Trecento, tra questa produzione figurativa e l'omiletica di figure quali il domenicano Domenico Cavalca ribadisce il carattere programmatico dell'ambiente, in cui l'istanza penitenziale, la spiritualità cittadina e la retorica visiva concorrevano a un medesimo progetto di riforma interiore.

In conclusione, l'Inferno del Camposanto Monumentale di Pisa si impone come una delle più alte sintesi tra dogmatica medievale, cultura urbana e innovazione formale. Buffalmacco costruisce un'anatomia del male profondamente radicata nell'esperienza e nella psicologia umana che, integrando l'eredità spaziale giottesca con l'espressività tardogotica, realizza un ciclo che si configura come monito costante e specchio della fragilità umana.



Fig. 9 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare dell'Inferno), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 10 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare di Lucifero punisce i traditori e i superbi), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 11 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare dei lussuriosi), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 12 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare degli avari), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 13 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare degli iracondi), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 14 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare dei golosi), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 15 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare degli invidiosi), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 16 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare degli accidiosi), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 17 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare degli scismatici), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.



Fig. 18 - Buonamico Buffalmacco, Giudizio Universale e Inferno (particolare degli indovini e degli idolatri), affresco, Camposanto Monumentale, Pisa, 1336-1341.

L'Inferno come strumento di predicazione e penitenza

L'efficacia dell'immagine infernale nell'ambito francescano è strettamente connessa al suo impiego diretto nella predicazione popolare. I frati itineranti facevano frequentemente ricorso a supporti visivi mobili - quali tavole dipinte o rotoli miniati raffiguranti le pene dei dannati - utilizzati come strumenti ausiliari durante l'esposizione dei sermoni. In tali contesti, la potenza comunicativa dell'immagine infernale veniva ulteriormente rafforzata da una retorica congiunta, visiva e orale, nella quale il linguaggio corporeo del predicatore si integrava con l'immediatezza percettiva dell'iconografia.

Da San Francesco sino a Bernardino da Siena, costituiscono testimonianze rilevanti dell'importanza attribuita alla vista e all'immaginazione quali strumenti cognitivi della conoscenza spirituale. In tale prospettiva, la rappresentazione pittorica dell'Inferno si configura come dispositivo pedagogico e come forma di contemplazione negativa. Il fedele non è chiamato a soffermarsi esclusivamente sulla descrizione della pena, bensì a riconoscere, per contrasto, la grazia derivante dall'esservi sottratto. All'interno di questo quadro interpretativo, l'arte francescana rielabora il tema del male trasformandolo in un discorso teologico sull'amore divino. Ogni elemento iconografico (demoni, fiamme, dannati) assume valore segnico in quanto espressione dell'assenza di Dio e,

simultaneamente, sollecitazione al suo desiderio.
Il negativo diventa così dispositivo di attrazione spirituale.

Nel corso del XIV secolo, l'iconografia infernale risente di questo clima, conoscendo un progressivo arricchimento in senso naturalistico e psicologico, che coincide con lo sviluppo di una spiritualità mendicante orientata verso forme di devozione affettiva e partecipativa. Parallelamente, se le figure demoniache abbandonano la rigidità ieratica di ascendenza bizantina per frammentarsi in un polimorfismo bestiale e dinamico di eccezionale violenza visiva, sono soprattutto i corpi dei dannati ad assumere tratti espressivamente caratterizzati, articolando la sofferenza eterna in narrazioni individualizzate e pateticamente coinvolgenti.

Contestualmente, anche la struttura spaziale dell'Inferno subisce un processo di progressiva chiarificazione. Le configurazioni indeterminate dell'alto Medioevo lasciano gradualmente spazio a dispositivi architettonici e parietali più ordinati, articolati secondo registri coerenti e leggibili. Tale trasformazione riflette la necessità di ricondurre anche la rappresentazione del disordine infernale entro i confini speculari della Giustizia divina. Ne deriva una tensione costitutiva tra la razionalizzazione formale del contenitore e la dimensione emotiva del terrore espresso dal contenuto, che conferisce alle immagini infernali una particolare efficacia persuasiva e una notevole complessità interpretativa. In tale prospettiva, l'Inferno si configura come uno spazio di confine in cui la rappresentazione artistica si trasforma in esercizio di meditazione morale. La tradizione mendicante contribuisce in modo determinante all'emergere di una sensibilità pre-moderna nei confronti della rappresentazione del male come esperienza interiorizzata, anticipando forme di naturalismo etico e psicologico che troveranno pieno sviluppo nel Quattrocento. Secondo Jérôme Baschet, le rappresentazioni medievali dell'Inferno non si limitano a raffigurare il castigo ultraterreno, ma contribuiscono alla costruzione dell'ordine morale e dell'immaginario sociale della società del tempo²⁰. Le rappresentazioni dell'Inferno non possono dunque essere intese come semplici illustrazioni testuali, bensì come dispositivi visivi volti a tradurre l'invisibile in forma sensibile, conferendo corpo e presenza al timore escatologico.

L'Inferno nelle chiese Francescane di Brescia e Mantova

Come osservato da Cecilia Primo²¹, lo sviluppo dell'iconografia ultraterrena nell'Italia settentrionale tra Duecento e Trecento costituisce un campo di indagine particolarmente interessante per comprendere le dinamiche di ricezione, adattamento e innovazione dei modelli figurativi in ambito ecclesiastico, in particolar modo nelle chiese francescane di Brescia e Mantova. Lo studio dei frammenti degli affreschi al loro interno permette di espandere la riflessione

²⁰ Baschet, 1983, pp. 33-36.

²¹ Primo, 2024, pp. 729-746.

sullo sviluppo e sull'evoluzione dell'immaginario ultraterreno tra XIII e XIV secolo occidentale.

L'Inferno, in quanto “immagine negativa per eccellenza”, compare raramente come tema autonomo e risulta principalmente inscritto in una composizione bilanciata che preveda una controparte positiva. A Brescia, l'Inferno è rappresentato in una serie di episodi specifici che denotano un'attenta sistematizzazione delle punizioni. Si distingue un diavolo armato di forcone che respinge i dannati, e un gruppo di peccatori trafitti ai rami di un albero su cui è attorcigliato un serpente. Tra il primo e il secondo altare, la scena infernale si articola in ulteriori episodi: in alto, un avaro, identificato dall'iscrizione “*DIV[ES]*”, è costretto ad ingerire monete d'oro (*Fig. 19*); nei registri inferiori, una scritta ormai illeggibile indicava il peccato di un gruppo di uomini avvolti da spire di serpenti ed infine alcune figure dei dannati sono contraddistinte da strumenti del mestiere praticato in vita (forbici del sarto o pinze del fabbro) con iscrizioni in cartigli bianchi che precisavano la colpa individuale. Tale articolazione testimonia un'impostazione didascalica rigorosa, fondata sulla corrispondenza tra peccato specifico e punizione mirata, in linea con la tradizione della *Visio Tnugdali* e dei testi visionari medievali.

Marco Rossi²², ha richiamato l'attenzione su un passo del poema *Itinerarium* di Bartolomeo Bayguera, notaio e umanista bresciano, che nel 1425 ha presentato nella chiesa di San Francesco la sua opera. Bayguera descrive un sogno in cui sono apparsi gli affreschi relativi all'inferno e attraverso la sua memoria si riesce a visualizzare ancora oggi tutto ciò che si è perduto attraverso la citazione “*figurantur damnantis Tartata Ditis / et peccatorum diversaque vulnera pene. Pars teretes baculos peracute cuspidis, enses / hec habet exertos vaginis, illa donones / fraxineis clausos hastis educit, acerbum / nempe genus iaculi. Defert pars una secures, / arcubus illa ferox volucres missura sagittas / balistisque vacat, circumcaput illa rotandas / saxaque pulsuras manibus tenet hernica fundas. / Illa furit sicis, ferratas hec quatit hasta / erectas celo miseris hausura cruorem. / Pars manibus iacutare parata furibunda lapillos / et brutis calcare cutes et f rangere costa. / Ferra macellorum vario pars altera ritu / in cultros fabricata refert armisque paratis / sorde per obscuram deflectunt lumina gentem / torva nigri excidiumque reis mortemque minantur*”²³; la narrazione prosegue poi elencando tutte le armi a disposizione dei demoni come aste con punta acuta, spade sguainate, dardi di ferro, scuri, archi, balestre, daghe, lance protese verso il cielo, sassi da scagliare e coltelli da macellaio.

22 Rossi, 2025, pp. 162–168.

23 Rossi, 2025, p.168, nota 37. “lì vengono raffigurati i luoghi infernali della dannazione, le pene e i vari tormenti dei peccatori. Parte di questi demoni teneva aste dalla punta acuta, altri avevano spade sguainate, altri ancora scagliavano punte di ferro fissate ad aste di frassino, micidiale specie di proiettili. Una parte portava le scuri, un'altra con ferocia si preparava, con gli archi e le balestre, a scagliare le frecce veloci. Alcuni tenevano le fionde da far roteare intorno al capo per scagliare pietre letali, altri infuriavano con le daghe; questi facevano vibrare le lance verso il cielo, armi che avrebbero presto bevuto il sangue di quei disgraziati, quelli furibondi si preparavano a lanciare sassi con le mani e a percuotere la pelle di quelle bestie e a spezzarne le ossa. Una parte poi portava ferri forgiati come coltelli nelle varie fogge degli attrezzi da macello. Armati di tutto punto, questi neri personaggi volgevano lo sguardo truce verso quella genia di peccatori e minacciavano loro morte e sterminio”.

Bayguera non descrive un'immagine isolata, ma l'intero percorso di un'anima essendo presenti in questo affresco anche parti legate al Paradiso ed al Purgatorio. Grazie a questo contributo si può capire che la chiesa di San Francesco di Brescia era un luogo in cui il fedele non poteva solo pregare e meditare, ma anche seguire con i propri occhi l'intero destino ultraterreno in una sorta di megafono visivo.

A Mantova, nella chiesa di San Francesco, il discorso si fa più frammentario ma non meno significativo. Sotto il *Lignum Vitae* dipinto attorno al 1315, è emerso negli anni Trenta un frammento di Inferno (Fig. 20). In entrambe le chiese la pittura rende leggibile il male e la conseguente condanna attraverso una gerarchia di pene che rispecchia quella dei peccati (Figg. 21 e 22).

Mettendo a confronto i due cicli, quello che colpisce è la stessa logica operativa. In entrambi i casi l'Inferno non è un fine a sé stesso, ma il contrappunto necessario di una narrazione più ampia. In entrambi i casi la pittura lavora per rendere il destino dell'anima comprensibile a chi non sapeva leggere. E nel caso bresciano, la testimonianza del Bayguera aiuta a immaginare quanto si è perso. Collocati in aree di passaggio o in ambienti destinati alla preghiera quotidiana, tali immagini agivano come veri e propri “sermoni visivi”, destinati a integrare, accompagnare e rafforzare l'azione della predicazione orale. In un contesto storico in cui la predicazione mendicante faceva sempre più ricorso al supporto delle immagini per raggiungere un pubblico vasto e in larga misura non alfabetizzato, la raffigurazione dell'Inferno e delle realtà ultraterrene si configurava come uno strumento privilegiato di educazione morale, ammonimento e coinvolgimento emotivo.



Fig. 19 - Anonimo, *Giudizio Universale (particolare del supplizio dell'avarizia)*, affresco, Chiesa di San Francesco d'Assisi, Brescia, XIII – XIV secolo.



Fig. 20 - Anonimo, Giudizio Universale (particolare dell'Inferno), affresco, Chiesa di San Francesco, Mantova, XIV secolo.



Fig. 21 - Anonimo, Giudizio Universale (particolare di Lucifero), affresco, Chiesa di San Francesco, Mantova, XIV secolo.



Fig. 22 - Anonimo, *Giudizio Universale (particolare della punizione dell'ira)*, affresco, Chiesa di San Francesco d'Assisi, Brescia, XIII – XIV secolo.

Inferno nell'arte fiamminga e del nord-Europa

L'Inferno, nella pittura fiamminga e nord-europea tra il tardo Medioevo e il primo Rinascimento, si configura come uno spazio complesso di riflessione speculativa, meditazione escatologica e sperimentazione visiva. Esso non si riduce alla mera rappresentazione topografica del regno della punizione, ma assume piuttosto la funzione di un vero e proprio “laboratorio” dell'umano, all'interno del quale vengono articolate e indagate le tensioni di natura morale, sociale e psicologica della società coeva. In tale contesto, peccato e castigo non sono concepiti come categorie teologiche astratte, bensì come realtà dotate di stringente consistenza fisica e di densità narrativa, strutturate per coinvolgere direttamente la percezione sensoriale dello spettatore, chiamato a confrontarsi con immagini che riflettono la propria esperienza quotidiana e il proprio orizzonte di credenze.

La cultura nord-europea del periodo, profondamente influenzata dalla Devotio Moderna, una spiritualità marcatamente interiore, cristo-centrica e focalizzata sulla meditazione individuale, contribuisce in modo determinante a ridefinire questo immaginario. L'Inferno perde la sua natura di luogo di dannazione remoto e dogmatico per divenire lo

specchio delle inquietudini esistenziali del tempo. Le malattie, le carestie, i conflitti e le costanti pulsioni della predicazione apocalittica alimentano una percezione diffusa del terrore generalizzato. Gli artisti nordici convertono questo terrore in esperienza estetica e morale, dimostrando come la corruzione delle anime possa essere resa percepibile attraverso la stessa materialità del mondo rappresentato.

Le opere di pionieri quali Jan van Eyck, Rogier van der Weyden, Hans Memling e Hieronymus Bosch testimoniano il passaggio da una sanzione medievale dell'Inferno, di impianto schematico e gerarchico, a una concezione psicologica, narrativa e individualizzata. Nel Giudizio Universale di Memling a Danzica (*Fig. 31*), ad esempio, le anime dei dannati non sono figure generiche, ma individui definiti, colti in precisi stati di panico, angoscia e lucida consapevolezza della propria colpa. Ogni corpo subisce un'attenta caratterizzazione fisionomica: posture, sguardi e gestualità concorrono a rendere l'orrore psicologicamente plausibile, mentre le architetture infernali, pur nella loro dimensione fantastica, instaurano un dialogo plastico con la scena terrena, configurando l'Inferno come dimensione parallela ma strutturalmente connessa al mondo dei vivi, così come orchestrato magistralmente anche da Van der Weyden nel celebre Polittico di Beaune (*Fig. 29*).

Bosch eleva tale evoluzione a un grado ulteriore di complessità semiotica, trasformando l'Inferno in un universo autonomo, organico e visionario. Nel pannello destro del Giardino delle delizie (*Fig. 23*), i supplizi si articolano come microcosmi di caos e corruzione in cui oggetti di uso quotidiano come tamburi, coltelli, ingranaggi e dispositivi meccanici subiscono una metamorfosi dimensionale assumendo precise valenze simboliche e morali. Analogamente, opere quali il Carro di fieno e il Trittico del Giudizio di Vienna confermano la capacità dell'artista di rendere visibile l'invisibilità del peccato attraverso combinazioni surreali e minuziosamente dettagliate. In tale prospettiva, la fisicità dei corpi e la materialità degli oggetti si intrecciano con una spiccata sensibilità psicologica, elevando ogni creatura ibrida e ogni strumento di tortura a metafora della fragilità umana e della precarietà della condizione etica.

Pieter Bruegel il Vecchio, un secolo più tardi, opera un ulteriore spostamento dell'asse interpretativo dell'immaginario infernale, trasferendolo dal piano dell'immaginazione visionaria a quello della contingenza storica e quotidiana. In capolavori quali la Dulle Griet e il Trionfo della Morte, le coorti infernali invadono la dimensione del reale, trasformando il consorzio umano in un teatro di distruzione e disordine che riflette implicitamente anche i traumi politici e militari dei Paesi Bassi coevi. L'orrore si manifesta all'interno di spazi ordinari abitazioni, campagne, mercati e contesti urbani, intercettando direttamente le tensioni e le paure della società contemporanea. La composizione bruegeliana, pur mantenendo una chiara articolazione narrativa, sfrutta la densità figurativa e la complessa interazione spaziale delle figure per evocare dinamiche di movimento, follia e pressione del male, coinvolgendo lo spettatore in un'esperienza percettiva di tipo immersivo.

Parallelamente, artisti quali Jan Mandijn, Pieter Huys e Herri met de Bles contribuiscono allo sviluppo della tradizione infernale nord-europea, accentuandone progressivamente gli aspetti grotteschi, bizzarri e fantastici. Pur mostrando talvolta una minore rigidità sul piano dell'istanza morale, tali autori consolidano un repertorio iconografico in cui mostri,

strumenti e ambientazioni surreali diventano i soli strumenti espressivi atti a rendere intellegibile la complessità della corruzione. Il ricorso strutturale al grottesco consente inoltre di esplorare la sottile tensione tra orrore e fascinazione, repulsione e meraviglia, offrendo all'osservatore un'esperienza estetica stratificata e intensamente ambivalente.

La dimensione pedagogica dell'Inferno fiammingo si integra, infine, con un'attenta osservazione delle dinamiche sociali. Le scene infernali non isolano i dannati in uno spazio astratto o a-storico, ma li riconnettono alle logiche della vita quotidiana, suggerendo che il peccato e la fragilità morale si manifestino anche nelle relazioni interpersonali, nei comportamenti economici e negli oggetti del mondo materiale. Tale impostazione anticipa, in forma embrionale, alcune categorie moderne di etica situata e di psicologia morale, evidenziando la notevole profondità concettuale raggiunta dalla cultura figurativa nord-europea (*Figg. 24, 25, 26, 27, 28, 30 e 32*).

In definitiva, l'Inferno nell'arte del Nord Europa si configura come uno strumento d'indagine privilegiato della condizione umana nelle sue molteplici dimensioni: morale, psicologica, sociale e sensoriale. Attraverso la produzione di Bosch, van Eyck, Memling e dei maestri coevi, il male e la colpa acquistano forma, peso e spazialità, divenendo oggetto di comprensione e meditazione critica. Nonostante la loro intensa componente visionaria, tali rappresentazioni restano profondamente radicate nella realtà esperienziale, evidenziando come la dialettica tra peccato e salvezza sia indissolubile dalla concretezza della vita quotidiana.

I dipinti del Giudizio di Hieronimus Bosch

L'opera di Hieronymus Bosch costituisce uno dei vertici più complessi ed enigmatici della produzione artistica tardo-medievale europea. Le sue visioni, popolate da creature ibride, paesaggi perturbanti e scene di dannazione e salvezza, hanno generato nei secoli un ampio ventaglio interpretativo che spazia dalla lettura mistico-morale fino a interpretazioni psicoanalitiche e ipotesi di matrice esoterica. Tra i temi affrontati dall'artista, quello del Giudizio Universale risulta particolarmente significativo per la sua capacità di condensare la complessità del linguaggio "boschiano", trasformando la dottrina cristiana della salvezza in un'esperienza visiva di portata cosmica.

Nella tradizione cristiana, il Giudizio Universale segna la conclusione della storia umana: Cristo, in qualità di giudice supremo, separa i giusti dai peccatori rendendo manifesta la verità ultima dell'esistenza. Bosch riprende tale soggetto ereditato dalla tradizione medievale, ma lo reinterpreta in maniera radicale. Il suo Giudizio non si configura come una semplice rappresentazione teologica, bensì come un vero e proprio dramma cosmico di matrice visionaria ed espressionistica, in cui l'umanità è immersa in un universo dominato da caos, metamorfosi e deformazione della carne. Riprendendo le parole di Giovanni Testori, si può dire che esso è un vero e proprio "gran teatro" di matrice orrorifica in cui l'umanità è immersa in un universo dominato da caos, metamorfosi e deformazione.

A partire dal XIV secolo, l'iconografia del Giudizio Universale si era progressivamente

stabilizzata in uno schema compositivo riconoscibile: Cristo al centro o in posizione apicale, affiancato dalla Vergine e da san Giovanni Battista, circondato dalle gerarchie angeliche; nella parte inferiore, i risorti emergono dalle tombe per essere destinati rispettivamente al Paradiso o all'Inferno. Bosch parte da tale impianto codificato, ma ne sovverte sistematicamente la logica interna, destrutturandone l'ordine gerarchico e narrativo.

Nei principali trittici dedicati al tema, in particolare quello autografo conservato a Vienna e quello di Bruges, l'artista intreccia la narrazione sacra con una riflessione morale che oltrepassa i confini dell'iconografia canonica. Egli indaga la condizione spirituale dell'uomo nella sua tensione costitutiva tra colpa e possibilità di redenzione, attraverso un linguaggio che coniuga visione mistica e osservazione psicologica. Ne deriva un universo iconografico assimilabile a una cornucopia di tentazioni, in cui ogni figura assume simultaneamente valore simbolico e consistenza corporea, sospesa tra dimensione allegorica e materialità carnale.

Numerosi studi²⁴ hanno interpretato tali opere come espressione del clima spirituale e culturale della fine del Quattrocento, segnato da diffuse inquietudini escatologiche, dal progressivo dissolvimento dell'ordine medievale e da nuove istanze di rinnovamento religioso. In questo contesto, Bosch non si limita a illustrare le verità della fede, ma le trasforma in esperienza visiva, traducendo il dogma in emozione e in pratica meditativa. Il suo Giudizio si configura pertanto come un potente memento mori, in cui l'immaginazione viene impiegata come strumento di sollecitazione della coscienza attraverso paura, meraviglia e desiderio di salvezza.

Il linguaggio visivo di Hieronymus Bosch nasce dall'intersezione di tradizioni culturali distanti, la spiritualità fiamminga, con la sua attenzione al dettaglio materiale e alla resa quasi scientifica delle superfici e l'umanesimo nordico, con la sua curiosità per il mondo naturale e le sue aberrazioni. In questa prospettiva, la giustizia divina non si esprime attraverso la luce o l'ordine geometrico, ma attraverso la materia corrotta, il putrefatto, il mostruosamente ibrido. La purezza, paradossalmente, si manifesta proprio all'interno di questo disordine non come negazione del caos, ma come sua trascendenza. Il Giudizio si configura così come una scena profondamente terrena, nella quale il male non è un concetto astratto da contemplare intellettualmente, ma realtà visibile e tangibile da affrontare con i sensi.

A partire dal passo evangelico di Matteo (25, 31-33)²⁵, in cui Cristo separa le pecore dai capri, i giusti dai peccatori, Bosch struttura la narrazione secondo una tripartizione simbolica che ripercorre l'intera storia della salvezza. Il pannello sinistro racconta la creazione e la caduta, l'Eden prima del peccato, con Adamo ed Eva ancora innocenti, seguito dall'introduzione del male attraverso la tentazione e l'espulsione. Il pannello centrale rappresenta il Giudizio propriamente detto in cui Cristo in gloria presiede la separazione definitiva tra eletti e dannati, e il pannello destro mostra la condanna e la dannazione, non come semplice opposizione alla salvezza, ma come universo autonomo, popolato di creature

24 Per esempio: Belting, 2002; Falkenburg, 2011; Cristante 2015.

25 Vangelo secondo Matteo, 2005, p. 172. "Quando verrà il Figlio dell'uomo nella sua gloria e tutti gli angeli saranno con lui, allora egli sarà assiso sul trono di gloria. Tutte le genti saranno raccolte davanti a lui ed egli separerà gli uni dagli altri, come il pastore separa le pecore dai becchi; porrà le pecore alla sua destra ed i becchi alla sinistra".

ibride e tormenti inventati che traducono in immagine la logica dell'Inferno, dove ogni piacere si trasforma nel suo contrario e ogni desiderio diventa punizione.

Nel Trittico di Vienna (*Fig. 33*), il pannello centrale presenta una visione apocalittica dell'universo. Cristo, immerso nella luce, occupa il centro di un vortice cosmico circondato da angeli e fiamme, mentre nella parte inferiore si estende un paesaggio in rovina. In tale contesto, angeli e demoni si contendono le anime, mentre l'intera scena è popolata da macchine fantastiche, mostri e rovine architettoniche. L'opera si configura come uno spazio di tensione permanente tra ordine e caos, tra purezza spirituale e degenerazione della materia. Nel pannello sinistro, la rappresentazione della caduta di Adamo ed Eva stabilisce la connessione causale tra peccato originale e dannazione escatologica. Nel pannello destro, l'Inferno assume la forma di un organismo vivente o di una città mostruosa, nella quale ogni corpo umano è definito dalla propria colpa: la carne diviene segno visibile del peccato e la deformazione fisica si configura come espressione morale.

Ogni figura infernale e ogni gesto di sofferenza si configura pertanto come specchio dell'esperienza umana. Bosch non rappresenta il male unicamente in funzione del gusto per il macabro, ma lo utilizza come dispositivo conoscitivo volto a suscitare consapevolezza. La paura, filtrata attraverso la fede, si trasforma in strumento di redenzione, secondo la logica del *Timor Dei* inteso come riconoscimento della necessità della grazia. Le sue creature ibride e le metamorfosi mostruose non costituiscono semplici invenzioni fantastiche, ma parabole visive della perdita della forma umana. Tuttavia, anche all'interno del disordine infernale, permane una traccia di misericordia: il Cristo Giudice, pur distante, irradia una luce che continua a permeare la distruzione, rendendo possibile l'orizzonte della salvezza.

I trittici, concepiti per essere aperti e chiusi, possono essere interpretati come veri e propri dispositivi rituali dello sguardo. La loro apertura implica un'esposizione alla verità e configura una forma di "teologia visiva", nella quale l'atto del vedere coincide con quello del giudicare e del salvare. Le immagini pongono lo spettatore di fronte alla caduta per orientarlo, potenzialmente, verso la redenzione. Il Giudizio non si presenta dunque come evento conclusivo, bensì come processo continuo, costantemente riattivato dall'esperienza visiva. In tale prospettiva, la pittura di Bosch, maturata in un contesto segnato da crisi, guerre ed epidemie, traduce l'angoscia collettiva in forma morale e teologica.

Bosch si configura infine come un artista capace di trasformare la pittura in meditazione etica. Nei suoi Giudizi Universali, la superficie dipinta diviene uno specchio dell'interiorità: l'opera non si limita a rappresentare, ma interroga e giudica lo spettatore. L'uomo, riflesso nei volti dei dannati e nella silenziosa centralità del Cristo, è posto di fronte alla necessità della scelta. La redenzione, secondo la sua opera, non si realizza attraverso la fuga dal male, bensì attraverso il suo attraversamento consapevole. In questa prospettiva, i suoi Giudizi Universali non rappresentano soltanto la fine del mondo, ma l'apertura di una nuova possibilità di senso.



Fig. 23 - Hieronymus Bosch, *Trittico del Giardino delle delizie*, olio su tavola. Museo del Prado, Madrid, ca. 1490-1510.



Fig. 24 - Erhard Schön, *Il diavolo suona il monaco come cornamusa*, xilografia colorata a mano, British Museum, Londra, ca. 1530-1535.



Fig. 25 - Hieronymus Bosch, *La morte dell'avaro*, olio su tavola, National Gallery of Art, Washington, ca. 1494-1516.



Fig. 27 - Anonimo brussellese, Discesa al limbo, olio su tavola, Museo Correr, Venezia, XV secolo.



Fig. 26 - Martin Schongauer, Sant'Antonio battuto dai demoni, incisione su rame, Metropolitan Museum of Art, New York, ca. 1470-1490.



Fig. 28 - Hieronymus Bosch, *Quattro visioni dell'Aldilà*, olio su tavola, (*Caduta dei dannati, Inferno, Paradiso terrestre, Ascesa all'Empireo*), Gallerie dell'Accademia, Venezia (in deposito presso il Museo di Palazzo Grimani), ca. 1500–1515.



Fig. 29 - Rogier van der Weyden, Il Giudizio Universale, olio su tavola, polittico a sportelli, Hôtel-Dieu, Beaune, ca. 1443–1451.



Fig. 30 – Jan van Eyck, Crocifissione e Giudizio finale, olio su tela, Metropolitan Museum of Art, New York, ca. 1430.



Fig. 31 - Hans Memling, Trittico del Giudizio Universale, olio su tavola, Museo Nazionale di Danzica, Danzica, ca. 1467–1471.



Fig. 32 – Monogrammist JS, Inferno, olio su tavola, Palazzo Ducale, Venezia, ca. 1600.



Fig. 33 - Hieronymus Bosch, Trittico del Giudizio Universale, olio su tavola, Akademie der bildenden Künste Wien, Vienna, ca. 1482

L'inferno videoludico

Negli ultimi decenni, i videogiochi hanno progressivamente assunto un ruolo di primo piano come medium narrativo, affiancandosi alla letteratura, al cinema e alle arti visive nella costruzione di immaginari complessi e coinvolgenti. Come sottolinea il teologo Kutter Callaway, i videogiochi costituiscono "una forma culturale pervasiva che riflette e costruisce l'immaginario culturale contemporaneo, servendo come luogo primario di produzione di significato e formazione identitaria"²⁶.

²⁶ Callaway, 2010, pp. 75-89.

La ricerca accademica su religione e videogiochi, sebbene relativamente recente, ha conosciuto un'espansione significativa. Lo studio di Gianmarco Giuliana²⁷ evidenzia come oltre cento studi accademici siano stati pubblicati tra i primi anni 2000 e il 2022, esplorando come i videogiochi presentino sistemi di teologia fantastica che, pur evitando riferimenti diretti a religioni storiche, reinterpretano e modificano elementi di fedi reali, trasmettendo idee significative anche sulla iconografia infernale contemporanea. Tra i casi più importanti riguardanti la trasposizione videoludica dell'inferno occidentale è d'obbligo citare i videogiochi *Dante's Inferno* (Beyond, 1986), *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010) e *Agony* (2018, Madmind Studio).

*“From beyond your worst dreams and beyond your wildest nightmares comes Dante's Inferno. A fiendish arcade animated adventure — it's from hell and beyond”*²⁸. Con questa formula promozionale, nel 1986 il publisher britannico Beyond introdusse sul mercato uno dei primi adattamenti videoludici dell'Inferno dantesco, intitolato, senza particolari variazioni, *Dante's Inferno* (Figg. 34, 35, 36). Il gioco, sviluppato dallo studio Denton Designs (fondato a Liverpool nel 1984), costituisce un caso interessante per osservare in che modo un testo canonico della tradizione letteraria venga tradotto all'interno di un medium interattivo ancora in fase di definizione.

A differenza dell'omonimo titolo pubblicato nel 2010, orientato verso dinamiche d'azione tipiche del genere hack 'n' slash, la versione del 1986 si colloca in una zona ibrida tra meccaniche arcade ed elementi esplorativi. Il giocatore è chiamato a muoversi in una struttura labirintica dove elementi di azione si alternano a momenti più lenti, legati alla gestione delle risorse e all'individuazione del percorso corretto. In questo senso, più che una semplice trasposizione narrativa, il gioco appare come una rielaborazione che adatta l'immaginario dantesco alle logiche proprie del sistema videoludico.

Nonostante un'accoglienza piuttosto tiepida da parte della critica dell'epoca²⁹, il titolo può oggi essere riconsiderato in una prospettiva diversa. Piuttosto che giudicarlo esclusivamente come prodotto commerciale derivativo, è possibile considerarlo come un tentativo, ancora acerbo ma significativo, di attivare nuove modalità di costruzione del senso attraverso l'interazione. In questa prospettiva, l'interesse del gioco risiede nel modo in cui riformula alcuni elementi dell'Inferno dantesco.

Il protagonista è lo stesso Dante, scelta che stabilisce fin da subito un legame diretto con il testo di partenza. Il percorso si sviluppa attraverso una serie di ambienti che richiamano, in forma semplificata, i gironi infernali. La sopravvivenza dipende dall'uso accorto degli oggetti disseminati lungo il tragitto: crocifissi, capaci di eliminare temporaneamente i nemici presenti sullo schermo, e sacchi di monete, necessari per ottenere il passaggio attraverso l'Acheronte. Quest'ultimo elemento introduce una logica di scambio che non

27 Giuliana, 2023, pp.203-234.

28 Traduzione: “Dalle profondità oltre i tuoi sogni peggiori e i tuoi incubi più selvaggi arriva Dante's Inferno. Una diabolica avventura animata in stile arcade, proveniente dall'inferno e oltre” questo è lo slogan ufficiale del videogioco stampato sul retro della copertina.

29 C&VG n. 59 (Settembre 1986); Commodore User n. 38 (Novembre 1986); Your Commodore n. 27 (Dicembre 1986); Zzap! n. 20 (Dicembre 1986).

appartiene propriamente al poema, ma che risulta coerente con le convenzioni ludiche basate sull'accumulo e sull'impiego di risorse.

Se si guarda alla struttura complessiva, emerge con una certa evidenza una logica di ripetizione continua. Sebbene una partita possa teoricamente concludersi in pochi minuti, ciò richiede una conoscenza estremamente precisa della mappa e delle sue dinamiche. In pratica, l'esperienza è costruita attraverso tentativi successivi, errori e memorizzazione progressiva degli spazi. In questo senso, la dimensione labirintica non è soltanto una scelta di design, ma contribuisce a generare una percezione di smarrimento e ripetizione.

L'Inferno che ne risulta tende a configurarsi come uno spazio privo di confini stabili. I livelli non presentano un inizio o una fine chiaramente definiti, il movimento del personaggio lungo l'asse orizzontale tende a ricondurre ciclicamente al punto di partenza. Questa meccanica finisce per generare una sensazione di chiusura che, pur non derivando direttamente dal testo dantesco, richiama in modo efficace l'idea di una pena senza termine. Più che una discesa lineare, il percorso sembra assumere i tratti di una permanenza forzata all'interno di uno spazio che non offre reali possibilità di uscita.

Sul piano visivo, la rappresentazione è fortemente condizionata dai limiti tecnici del Commodore 64. Dante appare come una figura ridotta a pochi pixel, ma comunque riconoscibile nei suoi tratti essenziali. La scelta di mantenere il protagonista identificabile come pellegrino contribuisce a preservare un minimo di continuità iconografica con la tradizione. La prospettiva leggermente inclinata dall'alto, tipica di molti giochi dell'epoca, accentua la dimensione spaziale dell'esplorazione, pur semplificando notevolmente la resa delle figure. Inoltre, il repertorio dei nemici mostra un ulteriore livello di rielaborazione. Personaggi come Minosse e Caronte vengono ripresi dalla tradizione dantesca, ma trasformati in funzione delle esigenze del gameplay. Minosse, ad esempio, conserva l'elemento distintivo della coda serpentina, che nel poema indica il destino delle anime³⁰, ma qui assume anche una funzione offensiva nei confronti del giocatore. Analogamente, Caronte viene associato all'attraversamento dell'Acheronte, ma inserito in un sistema di scambio che ne modifica il significato originario.

Queste trasformazioni, lungi dall'essere semplici distorsioni, possono essere interpretate come adattamenti necessari al passaggio da un sistema narrativo a uno interattivo. In questo senso, il gioco del 1986 non si limita a "illustrare" l'Inferno, ma ne propone una versione che, pur nella sua semplicità, mette in evidenza le tensioni e le possibilità insite nel processo di traduzione tra media differenti.

Il secondo Dante's Inferno invece è stato pubblicato nel 2010 da Visceral Games per PlayStation 3 ed Xbox360 (*Figg. 37, 38, 39, 40*); a tutt'oggi costituisce uno degli esempi migliori di appropriazione videoludica della Divina Commedia. Più che un adattamento in

30 Dante Alighieri, 1991, pp. 113-115. "Stavvi Minòs orribilmente, e ringhia: / essamina le colpe ne l'intrata; / giudica e manda secondo ch'avvinghia / Dico che quando l'anima mal nata li vien dinanzi, tutta si confessa; / e quel conoscitor de le peccata / vede qual loco d'inferno è da essa; / cignesi con la coda tante volte quantunque gradi vuol che giù sia messa. / Sempre dinanzi a lui ne stanno molte; / vanno a vicenda ciascuna al giudizio; / dicono e odono, e poi son giù volte".

senso tradizionale, il titolo può essere interpretato come una rifunzionalizzazione dell'opera dantesca all'interno delle logiche proprie del videogioco contemporaneo. L'obiettivo degli sviluppatori non sembra infatti essere quello di riprodurre il poema, bensì di trasformarne l'universo simbolico in uno spazio esplorabile e interattivo, capace di sostenere le esigenze di un'esperienza action-adventure rivolta al pubblico del XXI secolo. Tale è stato il successo di questo titolo che pochi mesi dopo la sua uscita è stato realizzato il film d'animazione "Dante's Inferno: An Animated Epic"³¹ che ripercorre il viaggio del protagonista nei nove gironi infernali.

La prima e più evidente operazione di trasformazione riguarda la struttura dell'opera. Nel poema, la discesa attraverso i cerchi infernali costituisce un itinerario morale e teologico che conduce il protagonista a una progressiva presa di coscienza della natura del peccato. Nel videogioco, invece, tale percorso viene riconfigurato secondo una logica di progressione ludica, ciascun cerchio assume la funzione di livello, dotato di specifiche sfide, nemici e boss finali. Il viaggio nell'aldilà non è più principalmente un esercizio di contemplazione morale, ma diviene una successione di prove da superare attraverso il combattimento e l'acquisizione di abilità. Questa trasformazione non rappresenta tuttavia una semplificazione del testo dantesco, essa riflette piuttosto una diversa modalità di costruzione del significato. Anche qui, pur se in maniera diversa dal videogioco del 1986, l'*Inferno* non è soltanto osservato o raccontato, viene attraversato, esplorato e affrontato fisicamente e la dimensione esperienziale sostituisce, almeno in parte, quella contemplativa che caratterizza il poema.

Particolarmente significativa risulta la ridefinizione della figura di Dante. Nella *Commedia*, il protagonista è anzitutto un pellegrino e un testimone; il suo percorso si fonda sull'osservazione, sul dialogo e sulla riflessione. Nel videogioco, al contrario, Dante assume i tratti di un guerriero crociato e tale scelta non è casuale. L'industria videoludica contemporanea tende infatti a privilegiare protagonisti dotati di una forte capacità d'azione, in grado di intervenire direttamente sugli eventi e di costituire un efficace punto di identificazione per il giocatore. La trasformazione del poeta in combattente risponde dunque a precise convenzioni del genere action. Anche il personaggio di Beatrice viene sottoposto a un radicale processo di riconfigurazione narrativa. Nella tradizione dantesca essa rappresenta il principio della grazia e della sapienza divina; nel videogioco assume invece il ruolo di figura da salvare, secondo uno schema ampiamente diffuso nella cultura pop contemporanea. Tale mutamento comporta una significativa perdita della complessità teologica originaria, ma consente al contempo di fornire al giocatore un obiettivo immediatamente comprensibile e narrativamente efficace.

Sul piano iconografico, il gioco privilegia una rappresentazione dell'*Inferno* fortemente spettacolarizzata, in questa versione dell'*inferno* sono numerosi gli ambienti monumentali e le creature mostruose enfatizzano la dimensione visiva dell'orrore mentre la dannazione non è più principalmente una condizione spirituale, bensì una realtà tangibile che si manifesta attraverso corpi deformati, paesaggi ostili e combattimenti incessanti. In questa prospettiva, l'estetica del gioco appare maggiormente debitrice dell'immaginario horror e fantasy contemporaneo che non delle tradizioni medievali. Questo non significa che il legame con

31 <https://www.youtube.com/watch?v=yOCRVC35eP8>

Dante venga completamente reciso, al contrario, il videogioco conserva numerosi elementi riconoscibili della Commedia come la struttura dei cerchi, la presenza di personaggi storici e mitologici, il principio del contrappasso e la centralità del tema del peccato. Tali elementi, tuttavia, vengono sottoposti a un processo di selezione e reinterpretazione che ne modifica profondamente la funzione, essi non operano più come strumenti di meditazione morale, ma come componenti di un sistema narrativo e ludico orientato all'azione.

L'interesse di Dante's Inferno risiede dunque proprio nella tensione tra continuità e trasformazione. Il gioco non può essere valutato esclusivamente in termini di fedeltà rispetto alla fonte letteraria; in questo processo, l'opera di Dante perde inevitabilmente parte della propria complessità dottrinale, ma acquisisce nuove modalità di fruizione e nuovi pubblici, confermando la straordinaria capacità dell'immaginario dantesco di adattarsi a contesti culturali e tecnologici profondamente diversi da quelli della sua origine.

Agony³², uscito nel 2018 esclusivamente su PC, è un'avventura horror in prima persona (first-person horror adventure), in cui il giocatore è chiamato a impersonare un'anima dannata determinata a evadere dall'Inferno. La meccanica di gioco distintiva risiede nella capacità soprannaturale del protagonista di controllare i demoni incontrati durante il percorso; tale abilità costituisce il principale strumento di progressione attraverso un ambiente strutturalmente ostile, privo di vie di fuga apparenti e caratterizzato da un'illuminazione pressoché assente.

L'esplorazione dell'oltretomba è funzionale all'interazione con le anime dei condannati, entità che presentano profili comportamentali differenziati: alcune si manifestano come timide, altre come aggressive, ma tutte condividono un passato oscuro da espiare. Il sistema di dialogo con queste figure non è meramente narrativo, ma veicola informazioni utili alla sopravvivenza e all'individuazione del percorso corretto verso l'uscita. Demoni di rango inferiore fungono inoltre da guide, fornendo consigli strategici al giocatore.

La rappresentazione dell'Inferno in Agony si articola attraverso una serie di dispositivi sensoriali e atmosferici che meritano un'analisi più approfondita. L'oscurità quasi totale costituisce il tratto dominante dell'ambiente visivo, il giocatore procede in uno spazio in cui la visibilità è radicalmente compromessa, generando una condizione di incertezza percettiva che si traduce in tensione ludica. Alla dimensione visiva si aggiunge quella uditiva, con la presenza costante di grida dei dannati e respiri di entità demoniache che popolano l'ambiente acustico.

La struttura spaziale dell'Inferno è concepita come un percorso lineare ma progressivamente intensificato. Il procedere verso l'esterno comporta un incremento quantitativo e qualitativo degli elementi horror, con un'escalation di mostruosità e di situazioni di pericolo e la distanza dall'uscita è funzionale alla costruzione di un senso di impossibilità e di disperazione che caratterizza l'esperienza del giocatore.

Dal punto di vista iconografico, il gioco si distingue per una resa grafica che enfatizza la dimensione corporea e organica dell'orrore. I mostri e le battaglie sono concepiti secondo

32 <https://agonygame.com/>

un'estetica del body horror³³ che trasforma il corpo umano in materiale di deformazione, putrefazione e ibridazione. L'Inferno è rappresentato come un ambiente biologicamente vivo, in cui le pareti, le creature e le stesse pene sembrano possedere una consistenza organica e pulsante.

Questa scelta estetica rientra in una tradizione dell'horror videoludico che, a partire da Doom (1993) e procedendo poi con Dead Space (2008), ha progressivamente spostato l'orrore dalla dimensione soprannaturale a quella corporea, viscerale, biologica. In Agony, tuttavia, la componente religiosa e teologica dell'Inferno aggiunge un livello di significato, il corpo non è solo oggetto di violenza, ma luogo di espiatione e di pena eterna.

Un elemento narrativo rilevante è costituito dalla progressiva rivelazione delle origini e della natura dei poteri soprannaturali del protagonista. Il giocatore, all'inizio dell'esperienza, non possiede informazioni sulla propria identità pre-mortem né sulle ragioni della propria dannazione; tali elementi vengono svelati gradualmente attraverso l'esplorazione e l'interazione con l'ambiente. Questa scelta narrativa è funzionale alla costruzione di un senso di una crescente sensazione di inquietudine in cui la distinzione tra realtà e finzione, tra identità passata e presente, risulta progressivamente sfumata. Il prodotto si rivolge esplicitamente a un pubblico giocatori che cercano un'esperienza di intensità estrema a tratti eccessiva, l'inferno diventa la sede ideale per dar vita ad un banchetto di sangue, pieno di aree contorte e di caos, tale scelta rivela una strategia di marketing che enfatizza la componente gore e splatter, collocando il prodotto in una nicchia di mercato definita dall'orrore estremo.

Agony (*Figg. 41, 42, 43*) rappresenta un caso di inferno videoludico interessante per l'analisi delle rappresentazioni contemporanee dell'Inferno nel videogioco. Il prodotto attiva un repertorio di riferimenti intertestuali (Dante) che funziona come cornice culturale, ma la sua operazione effettiva è di natura prevalentemente spettacolare. L'Inferno è qui riconfigurato secondo una logica di consumo spettacolare, la sua funzione originaria, intesa come spazio di giudizio, espiatione e potenziale redenzione, viene sostituita da un'architettura ludica finalizzata alla produzione di thrill e di adrenalina.

In questo senso, il gioco conferma una tendenza già osservata nella critica, i videogiochi occidentali tendono a "spettacularizzare" l'Inferno, riducendo la sua complessità teologica e morale a un sistema di sfide, mostri e boss da sconfiggere. Tale riduzione, tuttavia, non è necessariamente un difetto, essa rivela la capacità del medium videoludico di generare nuove forme di senso autonome, che dialogano con la tradizione culturale senza essere subordinate ad essa.

33 Lopez Cruz, 2012, pp.161-168.



Figg. 34, 35, 36 – Dante's Inferno, C64, Beyond Software, 1986.



Fig. 37, 38, 39, 40 – Dante's Inferno, PS3, X360, PSP, Visceral Games/Electronic Arts, 2010.





Figg. 41, 42, 43 – Agony, PC, PS4, XO, PlayWay S.A., 2018.

Il demone come eroe: trasformazioni iconografiche e narrative nel fumetto

Oltre che nei videogiochi, la figura del demone, tradizionalmente configurata come entità antagonista nell'iconografia religiosa medievale sia occidentale che orientale, ha conosciuto nel XX secolo una radicale riconfigurazione nel medium fumettistico, che ne ha trasformato lo statuto da forza ostile a una sorta di “divinità protettrice”. Questo processo di empatia verso il genere umano non costituisce una semplice inversione della morale, ma riflette tensioni socioculturali specifiche come la crisi delle ideologie totalizzanti del secondo dopoguerra, l'emergere di una cultura giovanile di massa, e la necessità di nuovi archetipi capaci di mediare l'ansia esistenziale della modernità. Il presente paragrafo esamina tre personaggi nei quali l'iconografia del corpo demoniaco viene rielaborata, anche in dialogo con le tradizioni infernali religiose e artistiche esaminate nei paragrafi precedenti.

“Satan mad dictator of the underworld! Wherever there is crime, brutality, death in the world, there is Satan!”³⁴

Satan è apparso come antagonista del supereroe Spirit of '76 all'interno della rivista Pocket Comics pubblicata nel 1941 da Harvey Comics; Satan costituisce un caso esemplare di transizione tra due paradigmi iconografici, da una parte l'immaginario religioso tradizionale del demone come entità cosmologica e dall'altra la sua riconfigurazione in senso secolarizzato, funzionale alla narrativa del supercriminale di genere³⁵. La serie, concepita in

³⁴ Traduzione: Satan, tiranno dell'oltretomba! Dovunque nel mondo si commetta un crimine, una brutalità, un omicidio, lì c'è Satan!

³⁵ Wright, 2001, p. 285.

un contesto editoriale segnato dall'ingresso degli Stati Uniti nella Seconda Guerra Mondiale, traduce il conflitto globale in termini di lotta tra le forze del bene e quelle del male, queste ultime metaforicamente impersonate da Satan (*Fig. 44*).

La caratterizzazione del supercattivo è duplice, mentre il nome e l'aspetto rimandano esplicitamente alla tradizione religiosa biblico-giudaica, configurando un'immediata leggibilità iconografica per il lettore; la biografia del personaggio nega ogni legame con la dimensione spirituale. L'immagine che emerge dalle pagine di Pocket Comics è quella di un sovrano criminale la cui sede di comando si trova in un ambiente fortificato, disseminato di congegni letali nascosti. Da questa postazione egli esercita il controllo su un'organizzazione terroristica estesa in tutti gli Stati Uniti in collaborazione con il regime nazista, ricevendo comunicazioni da Hitler in persona. La strategia operativa si concentra su azioni di distruzione progettate per compromettere la macchina bellica statunitense, tra le manovre più eclatanti figura l'appropriazione della torcia della Statua della Libertà, trasformata in antenna per la trasmissione di segnali a sottomarini tedeschi.

L'identità del personaggio presenta una discontinuità rispetto alla tradizione teologica, il nome e l'iconografia evocano l'entità biblica, ma la biografia narrativa ne smentisce l'origine sovranaturale. Secondo la biografia³⁶, cinque secoli prima dell'era contemporanea, l'individuo era un navigatore spagnolo anonimo, alla ricerca della Fonte dell'Eterna Giovinezza. L'esito della spedizione non fu quello atteso, il contatto con la "Fountain of Turning into a Horrible Devil Man" produsse invece una metamorfosi in una creatura mostruosa immortale.

Questa riscrittura laica dell'origine demoniaca è funzionalmente omologa alla strategia adottata, nello stesso periodo, da altri editori per rendere figure soprannaturali all'interno di un universo narrativo dominato dalla logica scientifica e tecnologica del supereroe³⁷.

A causa dello scarso successo della rivista, la serie viene interrotta al quarto episodio senza prosecuzione in altre testate del medesimo editore confinando Satan nel calderone dei personaggi dimenticati della Golden Age ovvero il periodo che va dal 1938 al 1950.

Nel contesto della Marvel Comics degli anni Settanta, il personaggio di Daimon Hellstrom, noto come Son of Satan (*Figg. 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51 e 52*), rappresenta un tentativo editoriale di capitalizzare simultaneamente la popolarità del genere horror ed il filone di supereroi con conflitti interiori inaugurato da Stan Lee e Steve Ditko con Spider-Man. Creato da Gary Friedrich e Tom Sutton, il personaggio debutta in Ghost Rider vol. 2 n. 1 uscito nel settembre 1973 e ottiene una serie propria a partire dal febbraio 1975 fino al febbraio 1977. La struttura narrativa del personaggio risponde a una logica di doppia genealogia, da un lato, il lignaggio demoniaco (Satana come progenitore) configura l'eroe come entità ibrida, sospesa tra la natura umana e quella sovranaturale e dall'altro, la scelta consapevole di rivoltarsi contro il padre e di proteggere l'umanità.

La caratterizzazione di Hellstrom si articola attorno a un conflitto identitario che riflette tensioni socioculturali del periodo, la figura del figlio ribelle, la crisi delle istituzioni

36 Pocket Comics n.1

37 Strategia analoga adottata per il personaggio di The Flame (Fox Feature Syndicate, 1940), originariamente un pompiere trasformato in essere di fuoco, o per The Spectre (DC Comics, 1940), poliziotto morto e resuscitato come entità soprannaturale.

patriarcali, e la riconfigurazione del male da categoria teologica a problema psicologico. Come ha osservato lo sceneggiatore J. M. DeMatteis, che ha lavorato al personaggio negli anni Ottanta: “Characters like Son of Satan are a wonderful metaphor for what we all contain, good and evil, high and low aspirations. He’s literally the son of the Devil, trying not to be what his father is”³⁸, questa dichiarazione evidenzia come il demone-eroe della Marvel funzioni non come entità cosmologica, ma come specchio interiorizzato della condizione umana.

L'iconografia del personaggio, il tridente, il marchio a forma di pentacolo sul petto, la pelle pallida con tratti demoniaci che emergono in stato di stress, traduce in termini visivi questa ambivalenza, configurando un corpo che è simultaneamente segno del male e strumento del bene.

La collocazione di Son of Satan all'interno della strategia editoriale della Marvel del periodo è altrettanto significativa; il personaggio viene introdotto in un momento di espansione dei personaggi verso figure con identità problematiche, come è successo per Werewolf by Night (1972), Ghost Rider (1972) e Morbius, the Living Vampire (1971), tutti caratterizzati da una trasformazione involontaria o da una maledizione ereditaria. Daimon Hellstrom, tuttavia, si distingue per la consapevolezza della propria natura, a differenza di Jack Russell (Lycantropus) o Johnny Blaze (Ghost Rider), che subiscono passivamente la loro condizione, lui sceglie attivamente di combattere il proprio lignaggio, rappresentando una scelta di responsabilità etica che lo avvicina al modello classico del supereroe nonostante la natura demoniaca. Questa struttura narrativa risponde alla logica della Marvel Method consolidata da Stan Lee, in cui il conflitto interiore sostituisce il conflitto esterno come motore drammatico principale.

Hellboy (*Figg. 57 e 58*), serie a fumetti creata da Mike Mignola e pubblicata da Dark Horse Comics a partire dal 1993 ha come protagonista un demone di colore rosso con un'imponente mano destra di pietra. Secondo l'autore, Anung Un Rama (questo il vero nome del personaggio) non si configura come un semplice supereroe, ma come un “eroe mostruoso”, una sintesi tra le convenzioni del fumetto supereroistico e l'estetica del gotico³⁹. Il tratto distintivo di Mignola emerge da una fusione di influenze visive riconoscibili; Alan Moore, nella prefazione alla raccolta “Wake the Devil”, ha descritto lo stile dell'autore come un incontro tra “espressionismo tedesco e Jack Kirby”⁴⁰. Questa definizione coglie l'essenza di un'arte che combina i corpi monumentali e le linee decise di Kirby con le distorsioni angolari e i contrasti chiaroscurali propri del cinema espressionista tedesco. Mignola, nel suo processo creativo, lascia che le ombre definiscano la forma piuttosto che i contorni dettagliati; una tecnica che il professore della Stanford University Scott Bukatman ha definito “scultura bidimensionale”, in cui la pagina diventa superficie statica anziché sequenza immersiva⁴¹.

38 Jones, 2020. Intervista su The Son of Satan Classic in <https://nerdsonearth.com/2020/10/daimon-hellstrom/> “Personaggi come il Figlio di Satana sono una meravigliosa metafora di ciò che tutti noi racchiudiamo in noi stessi, il bene e il male, le aspirazioni elevate e quelle basse. È letteralmente il figlio del Diavolo, che cerca di non essere ciò che è suo padre”.

39 Darowski, 2024, p. 107.

40 Moore, 1996, p. 2.

41 Bukatman, 2014, pp. 104-117.



INTRODUCTION

by ALAN MOORE

THE HISTORY OF COMIC-BOOK CULTURE, MUCH LIKE THE HISTORY OF ANY CULTURE, is something between a treadmill and a conveyor belt: we dutifully treadle along, and the belt carries us with it into one new territory after another. There are dazzlingly bright periods, peaking black nights, and long stretches of grey, dreary fog, interpreted accordingly as evidence. The air-conditioned air of our transport is that we cannot help the belt; and we cannot get off. We move from Golden Age to Silver Age to Bronze Age, and nowhere do we have the opportunity to say, "We like it here. Let's stop." History isn't like that. History is momentous, and if you're not riding with it then it's all probability yanking beneath its wheels.

Lately, however, there seems to be some new scent in the air: a sense of new and different possibilities; new ways for us to interact with History. At this moment end of the twentieth century, while we're farther from our past than we have ever been before, there is another way of viewing things in which the past has never been so close. We know much more now of the path that lies behind us, and in greater detail, than we've ever previously known. Our new technology of information makes this knowledge instantly accessible to anybody who can figure out how to use a search engine. In a way, we understand more of the past and have a greater sense of it than the folk who actually lived there.

In this new perspective, there would seem to be new opportunities for liberating both our culture and ourselves from Time's relentless treadmill. We may not be able to jump off, but we're no longer trapped so thoroughly in our own present moment, with the past a dead, unreachable expanse behind us. From our new and elevated point of view our History becomes a living landscape which our minds are still at liberty to visit, to draw sustenance and inspiration from. In a sense, we can now find the vast accumulated harvest of the years in contexts behind. Across the cultural spectrum, we see individuals waking up to the potentials and advantages that this affords.

It's happened in popular music, where we no longer see the linear progression of distinct trends that we saw in the fifties, the sixties, the seventies, and so on. Instead, the current music field is a mosaic of styles drawn from patterns in the past or even patterns in the imagined future, with no single dominant style predominating. It's happened in the sciences, where mathematicians, for example, find valuable insights into modern theoretical cosmologies by exercising the long-mooted Late Victorian passion for the geometric study of rope knots. It's happened in our art and one could probably make a convincing argument that it has happened in our politics. Without doubt, it has happened in the comic field: the comic industry glazes toward the more interesting books, whether we're talking about Scott Pilgrim vs. the World or Chris Ware's Acme Novelty Library or

Michael Allred's *Madman*, will reveal that in over the most contemporary of modern comic books, our previous history books have, and in many ways the most important significance. Which brings me to Mike Mignola's *Hellboy*.

Hellboy is a gem, one of considerable size and a surprising beauty. While it is obviously a gem that has been mined from that immeasurably rich seam first excavated by the late Jack Kirby, it is in the subtlest way and the wrong of the mine that we can see Mignola's sharp contemporary sensibilities at work. To label *Hellboy* as a "genre" work would be to drastically misunderstand it. This is a clear and tender voice, not merely some verbiage of source-echo from beyond the grave. Mignola, from the evidence contained herein, has accurately understood Jack Kirby as a living force that did not perish with the mortal body. As with any notable creative, the sheer electricity inside the work lives on; it is a creature that here arrives would be foolish to ignore just because time has changed and trends have fluctuated. Did we stop working in iron and stone the moment that diamonds was discovered? No. We understood those substances to be different forms of mineral wealth that we could build our future from, if only we'd the wit and the imagination.

Mike Mignola has these qualities in great abundance. *Hellboy's* sleek-black shadows cradle with the glow and enthusiasm of an artist almost drunk with the sheer pleasure of just putting down those lines on paper, of bringing to life those wonderfully flawed and flawed situations, images, ideas, and thinly disguised scenes from the rich five-color treasure house of comic history are given a fresh lick of paint and are solidified revealed as every bit as powerful and evocative upon some printed ten-year-old child level as when we last saw them. This, perhaps, is *Hellboy's* greatest and least obvious accomplishment: the slick, the skill entailed in this delightful, somewhat, coloring of things gone by is not, as might be thought, in making work as good as the work that inspired it only now, but in the more demanding task of crafting work as good as everyone remembers the original as being. This means that the work must be as fresh and as innovative as the work that preceded it seemed at the time. It's not enough to merely reproduce the past. Instead we have to blend it actually with how we see things now and with our vision for the future. If we are to see a horse as rich, transparent, and beautiful in the pictures we remember from the colonial years.

Hellboy is such a picture, strong and affirmative, served up in a flaming beaker from an archaic Mad Scientist's laboratory. The collection in your hands distills all that is best about the comic book into a sleek, intoxicating ruby wine. Sit down and drink it back in one, then wait for your reading experience to undergo a revitalizing and altering transformation. *Hellboy* is a passport to a corner of time-book houses you may never want to leave. Enter and enjoy.

Anche la tavolozza contribuisce a definire l'atmosfera gotica della serie, i colori sono smorzati e le tavole sono dominate da grigi, beige e toni spenti, con il rosso della pelle di Hellboy che funge da unico accento cromatico significativo. Questa scelta non è meramente decorativa, secondo l'analisi condotta da Davorin Dernovšek, dell'Università di Ljubljana, il rosso del protagonista simboleggia potere e conflitto morale, mentre le tonalità scure rappresentano le forze del male⁴². La pelle rossa di Hellboy, non lo identifica con il male ma lo contrappone visivamente a esso, segnalando la sua posizione ambigua rispetto ad un normale demone, egli è un demone che combatte per il bene.

Il sistema narrativo della serie si nutre di una fitta rete di riferimenti occultistici e letterari, in particolare la figura degli Ogdrū Jahad, le sette divinità primordiali imprigionate in cristalli nello spazio profondo, trae ispirazione diretta dai Grandi Antichi del ciclo di Cthulhu creato dallo scrittore H.P. Lovecraft⁴³. Queste entità di dimensioni montuose, incarnano l'orrore cosmico lovecraftiano, l'idea che l'umanità sia insignificante di fronte a potenze antiche e indifferenti ed i nomi degli Ogdrū Jahad - Nergal, Irra, Namrat - ricordano divinità mesopotamiche intrecciando mitologie antiche con la fantascienza horror.

42 Dernovšek, 2009, pp. 43-44.

43 <https://sacredmattersmagazine.com/hell-is-coming-here-cthulhu-cosmology-in-hellboy/>

Il simbolo più potente dell'intera iconografia è la Mano Destra della Rovina, il monolite di pietra che sostituisce la mano destra di Hellboy; questo artefatto, secondo la mitologia interna della serie, era originariamente la mano di Anum, uno degli spiriti guardiani che plasmarono la Terra, e fu utilizzata per creare e imprigionare gli Ogdrū Jahad⁴⁴. La Mano Destra incarna la tensione centrale del personaggio, è allo stesso tempo strumento di distruzione e potenziale catalizzatore della fine del mondo; la sua natura di pietra, un materiale inerte, antico ed indistruttibile, segna la sua ibridazione tra natura demoniaca e destino cosmico.

La cornice del Bureau for Paranormal Research and Defense (B.P.R.D.) introduce ulteriori strati simbolici, l'agenzia, fondata dal professor Trevor Bruttenholm, funge da struttura istituzionale che tenta di razionalizzare e contenere il sovrannaturale, una metafora della modernità che cerca di “addomesticare” l'irrazionale. La dimensione apocalittica della serie trova il suo vertice nella questione del destino di tutta l'umanità, Hellboy, è predestinato a scatenare l'apocalisse e la sua lotta contro questa sorte costituisce il nucleo drammatico della narrazione. Come Satan e Son of Satan, anche Hellboy ripropone l'idea del demone in una nuova prospettiva; Hellboy non racconta la discesa agli inferi, ma mostra che gli inferi sono sulla terra e solo un demone dal corpo rosso con una mano di pietra e le corna mozzate può fare in modo che la terra rimanga sicura.

Nel contesto giapponese degli anni Settanta, la riconfigurazione della figura demoniaca nel medium fumettistico trova la sua formulazione più influente in Devilman (デビルマン) (Figg. 53, 54, 55 e 56), manga creato da Nagai Gō (永井豪) e pubblicato originariamente sulla rivista Shōnen Magazine della Kōdansha tra il giugno 1972 e il maggio 1973. L'opera, raccolta successivamente in cinque volumi tankōbon per un totale di ventitré capitoli, si colloca in un momento di transizione del manga shōnen⁴⁵ il consolidamento del modello di eroe positivo e identificabile, tipico della prima fase del genere (esemplificato da Astro Boy di Tezuka Osamu, pubblicato tra il 1952 ed il 1968), cede progressivamente il passo a figure più ambigue, segnate da conflitti interiori e da una dimensione tragica.

La struttura narrativa di Devilman si fonda su un evento di ibridazione traumatica, il protagonista Fudō Akira (不動明), studente liceale di indole mite e incline alla protezione dei più deboli, viene indotto dall'amico Asuka Ryō (飛鳥了) a partecipare a un rituale di evocazione demoniaca. Durante la cerimonia, Akira viene posseduto dall'entità Amon, uno dei più potenti demoni dell'armata infernale, ma riesce a conservare la propria coscienza umana, ottenendo così il controllo del corpo ibrido. Questa condizione, che Nagai battezza “Devilman”, non configura una semplice acquisizione di poteri sovrannaturali, ma introduce una frattura all'interno del protagonista: il corpo di Akira diviene campo di battaglia tra due nature incompatibili, e la sua identità si stabilisce come risultato di una continua negoziazione, mai definitivamente risolta.

⁴⁴ https://hellboy.fandom.com/wiki/Right_Hand_of_Doom

⁴⁵ Il genere Shōnen manga (少年漫画) è categoria del manga giapponese destinata a un pubblico maschile di età compresa tra i dodici e i diciotto anni. Il genere si caratterizza per l'impiego di protagonisti giovani, spesso investiti di una missione eroica, e per la combinazione di azione, avventura e tematiche di crescita personale. Storicamente consolidatosi nel secondo dopoguerra con opere come Tetsuwan Atom (conosciuto in occidente come Astro Boy) di Tezuka Osamu, il manga shōnen ha attraversato nel corso degli anni Settanta una fase di complicazione narrativa, in cui il modello dell'eroe positivo e identificabile cede progressivamente il passo a figure più ambigue, segnate da conflitti interiori e da dimensioni tragiche.

La scelta di Nagai risponde a una logica generazionale precisa; il manga shōnen degli anni Sessanta aveva già messo in discussione il confine tra eroe e nemico attraverso opere come *Tetsujin 28-gō* (1956) di Yokoyama Mitsuteru, dove il robot gigante è potenzialmente ostile, e *8-Man* (1963) di Hirai Kazumasa e Kuwata Jirō, in cui il cyborg protagonista è un detective morto e resuscitato. *Devilman*, tuttavia, porta questa ambiguità al suo estremo conseguente, il potenziale nemico non è esterno, ma interno, e la minaccia definitiva non proviene da un'entità aliena, ma dalla proliferazione del male all'interno della specie umana. Come ha osservato Susan J. Napier nel suo studio fondamentale sulle anime, l'opera rientra nella categoria dell'"apocalyptic anime" (anime apocalittico), in cui la catastrofe non è evento esterno, ma esplosione di una violenza sempre già presente nel tessuto sociale⁴⁶.

La sequenza finale di *Devilman* realizza in modo radicale questa prospettiva; dopo che Akira ha combattuto per proteggere l'umanità dai demoni, scopre che il suo amico Ryō è in realtà Satana in forma umana, e che la vera minaccia all'umanità è l'ibridazione stessa, che ha trasformato la maggior parte degli esseri umani in creature demoniache. La battaglia conclusiva tra i due non è vinta da Akira, il protagonista viene sconfitto, ucciso, e il suo corpo ibrido viene smembrato e l'umanità intera è cancellata in un cataclisma che non ammette redenzione né resurrezione.

Questa conclusione, assolutamente atipica per i manga shōnen dell'epoca, che privilegiavano la vittoria del protagonista, la restaurazione dell'ordine e la lezione morale edificante, ha reso *Devilman* un testo di riferimento per le generazioni successive di autori. L'influenza diretta è documentata nel caso di Anno Hideaki, che ha dichiarato esplicitamente il debito verso Nagai nella concezione di *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), dove la figura del protagonista ibrido Ikari Shinji e l'apocalisse finale senza redenzione ripropongono la struttura devilmaniana.

L'iconografia del corpo in *Devilman* merita un'analisi specifica, in quanto traduce in termini visivi la frattura del protagonista. La trasformazione di Akira in *Devilman* non è un processo istantaneo, ma una metamorfosi dolorosa, la pelle si indurisce in scaglie, gli occhi si spalancano perdendo la pupilla, i denti si affilano, le unghie divengono artigli; questa sequenza, ripetuta in ogni battaglia, non è una mera convenzione del processo di trasformazione, ma rappresenta il trauma fisico e psicologico come condizione dell'eroismo; la potenza sovranaturale si acquista a prezzo di una perdita progressiva dell'umanità. Come evidenziato da Martina Paggi nel suo studio sulla serie, il dispositivo della trasformazione in *Devilman* non è celebrazione del potere, ma documentazione del suo costo in termini di identità⁴⁷.

L'opera ha evidenziato inoltre la sua dimensione di critica sociale implicita, la proliferazione dei demoni all'interno della società umana, che conduce alla paranoia collettiva e alla violenza reciproca, è stata letta come metafora delle tensioni sociali del Giappone degli anni Settanta. Il fallimento dei movimenti studenteschi del 1968-1969, la crisi dell'ideologia di sinistra, l'emergere di una cultura giovanile consumistica e individualista; Nagai stesso, ha

⁴⁶ Napier, 2001, p. 30

⁴⁷ Paggi, 2023, p. 135.

dichiarato di aver concepito l'opera come reazione alla "ipocrisia" della società giapponese, che nasconde la violenza sotto una superficie di ordine e rispettabilità⁴⁸.

La conclusione apocalittica di Devilman, in cui l'intera umanità viene sterminata e il protagonista ucciso dal suo unico amico, configura una negazione radicale del happy ending, questa struttura narrativa riflette, secondo la critica, una sensibilità post-guerra specificamente giapponese, la memoria della distruzione atomica di Hiroshima e Nagasaki, la consapevolezza della fragilità della civiltà tecnologica, la sfiducia verso ogni narrazione redentrice⁴⁹. Come ha osservato Napier, l'apocalisse nell'animazione giapponese contemporanea è frequentemente ricondotta non all'azione di una forza esterna, ma alla stessa umanità, attraverso forme di trasgressione, conflitto e autodistruzione che porta alla produzione di esseri che combinano sia una dimensione umana che demoniaca.⁵⁰

L'eredità di Devilman si estende oltre il manga e l'anime, influenzando il cinema di genere, la letteratura fantascientifica e la cultura visiva contemporanea; nel 2018 la serie Devilman Crybaby, prodotta da Netflix e diretta da Yuasa Masaaki, ha aggiornato l'ambientazione al presente, enfatizzando la dimensione del body horror e la critica alle dinamiche sociali⁵¹.

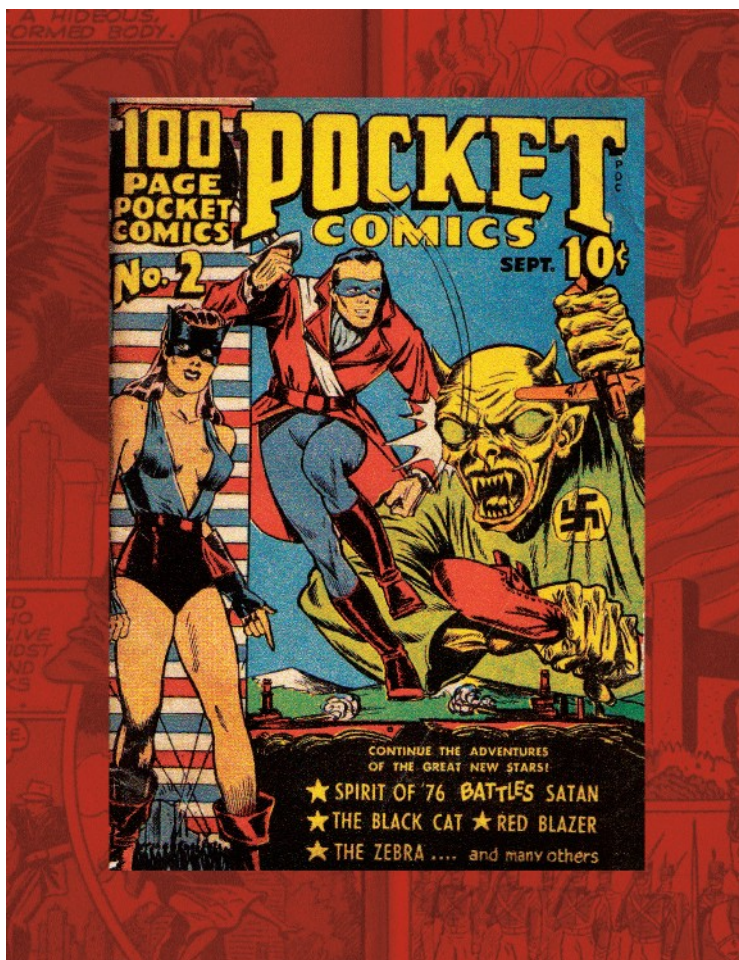


Fig. 44 – Gil Kane, Copertina di Pocket Comics, n. 1, Harvey Comics, New York, 1941.

48 Packard, 1966, pp. 94-101.

49 Treat, 1996, p. 367.

50 Napier, 2001, p. 215.

51 Karamakkal, 2024, pp. 105-109.



Figg. 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52 – Jim Mooney; Sal Buscema, Copertine di *The Son of Satan*, Marvel Comics, New York, 1975-1977.



Fig. 53, 54, 55, 56 – Nagai Gō, Devilman (デビルマン), Kōdansha, Tokyo, 1972.



Figg. 57, 58 – Mike Mignola, Hellboy. Dark Horse, Milwaukee, 1993.

CAPITOLO 2

Giappone e Cina

Il passaggio dall'ambito cristiano occidentale a quello buddhista dell'Asia orientale non costituisce una semplice digressione geografica, è un'operazione necessaria per comprendere l'importanza del tema infernale e le sue peculiari articolazioni culturali. Nel capitolo precedente si è mostrato come l'Inferno in occidente si sia configurato come dispositivo pedagogico al servizio della salvezza. Nel presente capitolo si intende dimostrare che una funzione analoga, sebbene declinata attraverso simbologie, testi e pratiche devozionali diverse, è svolta dalle rappresentazioni degli inferni buddhisti sviluppatasi in Cina e in Giappone. La scelta di affrontare congiuntamente queste due aree culturali è motivata dal fatto che la cosmologia infernale orientale non è totalmente frutto di un'elaborazione autonoma, ma risulta da un processo di ricezione, traduzione e adattamento dei modelli che hanno avuto origine in India. Seguire questo percorso di trasmissione consente di evidenziare non solo le continuità, ma anche le slittamenti semantici che accompagnano ogni trasposizione culturale. L'analisi si concentrerà in particolare sulle raffigurazioni degli inferni contenute negli emakimono giapponesi e nelle rappresentazioni cinesi delle Dieci Corti, con l'obiettivo di mostrare come anche in questi contesti l'immagine dell'aldilà punitivo funzioni come strumento di regolazione morale e di controllo sociale. Inoltre, si cercherà di mettere in luce una differenza cruciale rispetto al modello occidentale; mentre l'Inferno cristiano tende a configurarsi come destino definitivo e irreversibile, gli inferni buddhisti sono iscritti in una logica ciclica di retribuzione karmica che lascia aperta la possibilità di redenzione. Questa diversa impostazione teologica si riflette in modo significativo sul piano visivo, producendo rappresentazioni in cui la paura della pena si intreccia con la promessa della liberazione. I casi analizzati nel capitolo successivo, le figure di Jizō, Zhong Kui, Enma e i Dieci Giudici, trovano qui il loro necessario contesto di provenienza.

Il Giappone: dall'ambiente monastico alla diffusione popolare

L'analisi del caso giapponese richiede una focalizzazione privilegiata sul periodo Edo (1603-1868), epoca in cui le rappresentazioni dell'oltretomba infernale hanno conosciuto un processo di democratizzazione visiva senza precedenti. Fino a quel momento circoscritte all'ambito monastico e alle élite religiose, tali immagini hanno trovato nel periodo Edo una via di diffusione capillare attraverso i diversi strati sociali, grazie in particolare al medium delle Ukiyo-e (浮世絵), xilografie policrome la cui produzione massiva ha reso accessibile un repertorio iconografico precedentemente interdetto al popolo. È noto che questa forma d'arte abbia anche esercitato un'influenza determinante sulla formazione del gusto estetico di numerosi artisti impressionisti europei, i quali ne hanno recepito le soluzioni cromatiche e

compositive.

Le prime attestazioni testuali e figurative di un inferno giapponese risalgono tuttavia a un arco cronologico più remoto, corrispondente all'epoca Heian (794-1185). Durante quel periodo, giunsero dalla Cina formazioni religiose decisive per la configurazione dell'immaginario dell'aldilà, ovvero la scuola dell'Amidismo (devozione al Buddha Amitābha), il Buddhismo esoterico Shingon e la tradizione Tendai. Come già osservato nell'ambito dell'analisi iconologica occidentale condotta nel capitolo precedente, anche nel contesto asiatico le rappresentazioni di un regno post-mortem di natura punitiva svolgevano una funzione normativa. Esse si rivolgevano ai laici con l'obiettivo di indirizzare condotte eticamente corrette, promuovevano l'osservanza di riti funerari e di commemorazione per i defunti e per le anime in pena, e incitavano la comunità monastica all'osservanza rigorosa dei precetti. Il fondamento teologico di tale sistema etico-rituale risiedeva nel principio della retribuzione karmica, inteso come meccanismo di reincarnazione che si dispiega attraverso le successive esistenze.

Il corpus dei Sutra⁵² offre una casistica punitiva articolata, in cui minacce escatologiche si intrecciano con prescrizioni morali di condotta. In questa tradizione, il giudizio e la sua conseguenza retributiva non si dispiegano in una dimensione astratta, ma trovano localizzazione topografica precisa all'interno delle cosmologie buddhiste. La pena assume invariabilmente connotazione fisica, corporale, materiale; essa colpisce il corpo del peccatore con una intensità proporzionata alla gravità dell'azione karmica negativa commessa.

Un elemento di differenziazione sostanziale rispetto alle concezioni cristiane dell'oltretomba emerge tuttavia con chiarezza è che nella cosmologia buddhista, ogni modalità di rinascita (inclusa quella infernale) è per sua natura transitoria e non definitiva. I testi canonici chiariscono che le illusioni prodotte dall'attaccamento (*upādāna*) e dalle azioni non virtuose (*akusala-karma*) generano, nella mente degli esseri senzienti, una molteplicità di regni di sofferenza. Tale multiregno funziona da struttura di accertamento e di amministrazione della pena, calibrata sulle specifiche colpe individuali. Questo collegamento tra pena e salvezza ha tuttavia subito, nel corso dei secoli, trasformazioni di portata tale da meritare un'analisi specifica, che verrà condotta nelle sezioni successive. Prima di procedere all'esame dettagliato di tali evoluzioni, appare necessario delineare sinteticamente le genealogie del concetto di regno dei morti nelle due culture considerate, per poi illustrare il processo attraverso cui un generico "mondo dei defunti" è stato progressivamente articolato in una pluralità di inferni distinti.

52 La rivelazione del Buddha. I testi antichi, 2001.

L'aldilà nella Cina pre-buddhista

Nella Cina pre-buddhista non si riscontra alcuna configurazione di inferno comparabile a quella che si svilupperà nei secoli successivi⁵³. Le fonti più antiche, di matrice prevalentemente taoista, non attestano né un sistema giudiziario ultraterreno, né una gerarchia punitiva fondata sulla valutazione morale individuale. Tale assenza, tuttavia, non implica una concezione neutra o indifferente del destino post-mortem, al contrario, la tradizione religiosa e rituale cinese manifesta fin dalle origini una marcata attenzione alla sorte dei defunti e alla continuità della relazione tra il mondo dei vivi e quello degli spiriti.

Le concezioni dell'aldilà che emergono dai testi classici, dalle pratiche rituali e dai reperti archeologici⁵⁴ delineano un universo complesso, in cui la dimensione dei morti si configura come un piano esistenziale parallelo a quello dei viventi. All'interno di questo sistema si sviluppano alcune idee che, sebbene non costituiscano ancora un inferno in senso proprio, prefigurano elementi strutturali destinati a essere riattivati nelle cosmologie infernali successive.

Un presupposto fondamentale della visione cinese dell'aldilà risiede nella concezione della persona e della sua componente spirituale. A differenza di tradizioni che postulano un'anima unitaria e indivisibile, la cosmologia cinese antica articola la dimensione psichica in elementi multipli, tra i quali occupano posizione centrale lo hun (魂) e il po (魄). Queste due componenti sono rispettivamente associate ai principi cosmologici dello Yin e dello Yang. Lo hun, di natura eterea e spirituale, è collegato al cielo e alle dimensioni superiori della coscienza (elemento Yang) mentre il po, invece, è ancorato alla corporalità e alla terra (elemento Yin).

Dopo la morte, tali componenti non condividono lo stesso destino. Lo hun si eleva verso le sfere celesti (un luogo che trova corrispondenza anche nella religione indigena giapponese, lo Shintō) per congiungersi con la schiera degli antenati; il po, invece, permane legato al corpo terreno e dimora nella tomba. Questa scissione spiega la funzione propiziatoria dei rituali funerari e delle offerte agli antenati, atti finalizzati al mantenimento di un equilibrio tra le diverse dimensioni dell'esistenza del defunto. I rituali di richiamo dell'anima⁵⁵, come il fu (復), cerimonia in cui i familiari invocavano

53 Ying-shih, 1987, pp. 363–395.

54 Pirazzoli-T'Serstevens, 2002 (Vol. II), pp. 5-8.

55 Lippiello, 2010, pp. 62-65. “Quando un uomo spirava, si implorava l'anima che stava lasciando il corpo di non andarsene, di tornare indietro e ricongiungersi con il corpo. Tale rito, noto come —Invocare il ritorno dell'anima (fu o zhaofu), era l'ultimo tentativo di restituire al corpo esanime la vita. L'uomo, che si sperava fosse ancora vivo, era adagiato sul terreno e coperto con un grande telo. Poi giungeva uno sciamano, prendeva un abito del defunto e saliva sul tetto della sua abitazione. Volgendosi a nord, punto cardinale della morte e porgendo l'abito all'anima, chiamava tre volte la persona morente, implorando: —Anima, torna indietro!! Non ricevendo alcun cenno di risposta gettava l'abito a qualcuno che attendeva sotto e costui lo riponeva in una scatola (più tardi lo avrebbe steso sul corpo del defunto). A quel punto la morte era accettata e avevano inizio i riti funebri”.

simbolicamente il ritorno dello spirito, attestano che la morte era percepita come un processo graduale, attraverso cui l'identità del defunto attraversava fasi successive di trasformazione.

Tra le più antiche topografie dell'aldilà cinese figura il regno delle Huangquan (黃泉), le "Sorgenti Gialle". Il termine compare per la prima volta nel Zuo zhuan (左傳), testo compilato tra il V e il IV secolo a.C., dove si legge il passo:

不及黃泉，無相見也

*"Non ci rivedremo finché non giungeremo alle Sorgenti Gialle"*⁵⁶

Come evidenzia Mu-chou Poo⁵⁷ in questa accezione primordiale Huangquan (黃泉) denota semplicemente il "regno sotterraneo dei morti", attestando che già nel periodo Zhou (1046-256 a.C.) esisteva l'idea di un mondo sotterraneo in cui i defunti continuavano a esistere. Questo luogo non corrisponde, tuttavia, all'idea di inferno in senso morale o religioso che si svilupperà in epoche successive, le Huangquan non sono descritte come spazio di punizione o di tortura, bensì come una dimensione oscura e sotterranea in cui i defunti conducono una forma alterata di esistenza.

Il colore giallo non è casuale: esso rimanda alla terra della pianura settentrionale cinese, caratterizzata dai depositi di loess. In questo senso, il regno dei morti si presenta come una continuazione sotterranea del mondo dei vivi, in una logica di contiguità spaziale piuttosto che di trascendenza.

La religione della Cina antica era profondamente intrecciata con il culto degli antenati. I defunti non erano percepiti come entità separate dal mondo dei vivi, ma come presenze spirituali capaci di influenzare attivamente la vita dei discendenti. Fin dall'epoca di Kǒngzǐ (孔子), noto in Occidente come Confucio (551-479 a.C.), le pratiche rituali destinate agli antenati svolgevano una funzione strutturale: garantire la continuità generazionale e l'armonia tra il piano umano e quello spirituale. I sacrifici e le offerte non erano meri gesti simbolici, ma atti considerati necessari al benessere degli spiriti e, per conseguenza, alla prosperità della famiglia.

In questo sistema, il destino post-mortem non dipendeva da un giudizio morale fondato sulle azioni compiute in vita, ma dalla perpetuazione delle relazioni rituali con i discendenti. Un antenato adeguatamente venerato poteva trasformarsi in spirito benevolo e protettivo; un defunto dimenticato o privo di eredi rischiava, invece, di metamorfosarsi in entità inquieta, portatrice di sfortuna, malattie e disastri naturali per l'intera comunità. Questi spiriti vaganti e vendicativi, designati dal termine gui (鬼), erano frequentemente

⁵⁶ Durrant; Wai-yee; Schaberg, 2016, p. 13

⁵⁷ Mu-chou, 2011, pp. 13-36.

associati a morti violente, funerali incompleti o assenza di rituali appropriati. Essi rappresentavano una minaccia per l'ordine sociale, e per tale motivo esisteva una ricca casistica di pratiche esorcistiche e propiziatorie destinate a placarli o a neutralizzarli. La presenza di tali entità suggerisce che, anche nella concezione religiosa pre-buddhista, la morte poteva condurre a condizioni esistenziali differenziate: non tutti i defunti condividevano la medesima sorte. Alcuni accedevano allo status di antenato venerato, altri rimanevano intrappolati in una condizione di inquietudine e sofferenza.

Le scoperte archeologiche degli ultimi decenni⁵⁸ hanno fornito un contributo determinante alla comprensione delle concezioni sull'aldilà nella Cina arcaica. I corredi funerari delle dinastie Zhou e Han rivelano che le tombe erano concepite come "rifugi" per una vita postuma: le sepolture erano strutturate come vere e proprie abitazioni sotterranee, dotate di stanze, corridoi e oggetti d'uso. I corredi includevano utensili domestici, strumenti musicali, armi e modelli architettonici che riproducevano edifici, torri e magazzini. Come osserva anche Jessica Rawson⁵⁹, tali pratiche indicano che la tomba era intesa come uno spazio abitabile, finalizzato a garantire al defunto una forma di esistenza isomorfa a quella terrena.

Durante la dinastia Han (206 a.C.-220 d.C.) si registra una trasformazione significativa nelle rappresentazioni del regno dei morti. Con la creazione dei "Gaodishu" (告地書)⁶⁰, documenti destinati alle autorità dell'oltretomba affinché il defunto potesse essere correttamente registrato e ricevuto dai funzionari si inizia a parlare esplicitamente di una concezione burocratizzata dell'oltretomba, nella quale il defunto necessita di documenti e procedure amministrative analoghe a quelle vigenti nel mondo dei vivi. Grazie a loro inizia ad emergere l'idea che il mondo dei morti possa essere organizzato secondo una struttura amministrativa analoga a quella imperiale.

Sebbene tali configurazioni non costituiscano ancora un sistema infernale propriamente detto, esse rappresentano un passaggio evolutivo rilevante verso le cosmologie più articolate che si svilupperanno nei secoli successivi, in particolare dopo l'ingresso del buddhismo in Cina.

L'aldilà nel Giappone pre-buddhista

Prima dell'introduzione del Buddhismo nel VI secolo d.C., avvenuta attraverso la mediazione dei monaci Coreani, le concezioni dell'aldilà nell'arcipelago giapponese presentavano caratteristiche profondamente diverse da quelle che emergeranno in seguito all'affermarsi della nuova religione. Il sistema articolato degli inferni buddhisti, con i suoi tribunali ultraterreni e le punizioni karmiche, non faceva ancora parte dell'immaginario

58 Jaffe; Cao, 2017, pp. 23 - 44; Wei, 2021, pp. 1-20.

59 Guo, 2019, p. 147.

60 Harkness, 2019, pp. 16-31.

religioso nipponico; tuttavia, le fonti mitologiche e storiche più antiche attestano che la riflessione sulla morte e sul destino dei defunti occupasse già un posto centrale nella cultura giapponese arcaica.

Le principali informazioni su tali concezioni provengono dai due testi fondamentali della tradizione letteraria giapponese: il Kojiki (712 d.C.)⁶¹ e il Nihon Shoki (720 d.C.)⁶². Entrambi questi documenti raccolgono tradizioni orali e mitologiche di epoca molto più remota, e contengono la prima descrizione sistematica del mondo dei morti nella cultura nipponica, identificato con il regno di Yomi (黄泉). Sebbene questo luogo non possa essere definito un “inferno” nel senso tradizionale del termine, la sua rappresentazione presenta elementi che anticipano lo sviluppo di successive cosmologie infernali, in particolare per quanto riguarda l'oscurità del mondo dei morti, la sua netta separazione dal mondo dei vivi e il carattere contaminante associato alla morte.

Generalmente tradotto come “terra delle tenebre”, è interessante notare che i caratteri impiegati per indicare questo regno sono gli stessi dello Huangquan cinese. Questo mondo sotterraneo compare per la prima volta nella narrazione del Kojiki, che descrive la discesa della divinità Izanagi nel regno dei morti per tentare di riportare tra i vivi la sua sposa Izanami. Secondo il racconto, Izanami muore dopo aver partorito il dio del fuoco e discende nel mondo dei morti; Izanagi decide allora di seguirla nel tentativo di condurla nuovamente nel mondo dei vivi. Quando finalmente riesce a raggiungerla, tuttavia, scopre che il corpo della dea è ormai in avanzato stato di decomposizione. Spaventato dalla visione della corruzione del cadavere e delle creature che lo infestano, Izanagi fugge dal regno dei morti e chiude definitivamente l'ingresso di Yomi con una grande roccia.

Questo episodio mitologico è fondamentale per comprendere la concezione dell'aldilà nel Giappone antico. Yomi non è descritto come un luogo destinato alla punizione dei peccati, esso rappresenta piuttosto una dimensione oscura e contaminata nella quale tutti i morti giungono indistintamente. Il mito di Izanagi e Izanami indica inoltre l'esistenza di una forte associazione tra morte e impurità, un'associazione che permane ancora oggi nella religione Shintō. La morte è considerata, infatti, una delle principali fonti di contaminazione rituale, denominata Kegare (穢れ). Izanagi, dopo essere riuscito a fuggire dal regno dei morti, deve purificarsi attraverso un rituale di abluzione (misogi) per liberarsi dell'impurità contratta durante la sua permanenza in Yomi; durante questo rito nascono alcune delle principali divinità del pantheon giapponese, tra cui Amaterasu no Ōmikami (天照大御神), dea del sole e massima divinità del pantheon Shintō, profondamente legata alla famiglia imperiale. Il mito evidenzia dunque la percezione della morte come condizione di disordine fisico e spirituale, il contatto con il mondo dei morti produce contaminazione e richiede riti di purificazione per ristabilire l'equilibrio tra le diverse dimensioni dell'universo. Come

61 Villani (a cura di), 2006.

62 Aston (a cura di), 2010..

osserva Allan G. Grapard⁶³, questa concezione riflette una visione del mondo nella quale la purezza rituale è fondamentale per mantenere l'armonia tra esseri umani, divinità e natura. La discesa di Izanagi nel regno dei morti sottolinea inoltre un altro elemento fondamentale della concezione arcaica dell'aldilà: l'irreversibilità della morte. Una volta entrati nel mondo dei morti, gli esseri umani non possono più tornare tra i vivi. Questo tema emerge chiaramente nella scena in cui Izanagi sigilla l'ingresso di Yomi con una grande roccia, il gesto stabilisce simbolicamente una barriera permanente tra il mondo dei vivi e quello dei morti, rendendo impossibile qualsiasi ritorno. L'idea di una separazione definitiva tra le due dimensioni distingue la concezione giapponese da altre tradizioni religiose dell'Asia orientale, nelle quali il confine tra vita e morte può essere attraversato in determinate circostanze. Nonostante questa netta separazione, le antiche tradizioni religiose riconoscevano che gli spiriti dei defunti potessero continuare a influenzare il mondo dei vivi. Tali entità potevano essere venerate e considerate protettrici delle famiglie o delle comunità; tuttavia, in determinate circostanze, i morti potevano trasformarsi in spiriti inquieti o vendicativi, denominati Onryō (怨霊) o Goryō (御霊).

Durante il periodo Heian (794 - 1185 d.C.) la credenza in questi spiriti occupava un ruolo centrale nell'immaginario religioso e politico. Tali entità erano generalmente interpretate come le anime di individui morti in condizioni di ingiustizia, tradimento o violenza, che dopo la morte continuavano ad agire nel mondo dei vivi provocando calamità, epidemie o disastri naturali. Le cronache e le raccolte di racconti dell'epoca testimoniano quanto questa concezione fosse diffusa nella cultura aristocratica della corte di Heian. Un caso particolarmente noto è quello dello spirito vendicativo attribuito a Sugawara no Michizane, la cui morte in esilio fu successivamente collegata a una serie di disgrazie che colpirono la capitale. In risposta a tali eventi, la corte promosse rituali di pacificazione e infine la divinizzazione dello spirito, che venne (e viene tuttora) venerato come Tenjin, divinità dello studio. Questo episodio illustra come, nel periodo Heian, la credenza negli spiriti vendicativi fosse profondamente radicata e come il confine tra mondo dei vivi e mondo dei morti potesse manifestarsi attraverso fenomeni percepiti come interventi soprannaturali. Come in Cina, anche nel Giappone antico gli spiriti non erano (e non sono) necessariamente benevoli o malevoli per natura, ma potevano assumere caratteristiche diverse a seconda delle relazioni rituali mantenute con i vivi.

Un'importante testimonianza di tali relazioni si rinviene anche nelle pratiche funerarie; durante il periodo protostorico denominato periodo Kofun (II secolo d.C. - 552 d.C.), i membri dell'élite politica venivano sepolti in monumentali strutture funerarie chiamate appunto Kofun (古墳), accompagnati da ricchi corredi. Queste sepolture attestano la convinzione che i defunti continuassero a esercitare una forma di presenza spirituale anche dopo la morte. Nella parte esterna dei tumuli venivano spesso disposte figurine in terracotta denominate haniwa (埴輪), che rappresentavano guerrieri, animali, abitazioni e oggetti della

63 Grapard, 1992, p. 156.

vita quotidiana. Esse servivano a delimitare lo spazio sacro e fungevano da soldati a guardia del defunto. Come osservato dall'archeologa Gina Barnes⁶⁴, tali figurine suggeriscono che l'aldilà fosse immaginato come una continuazione simbolica della vita terrena.

Con l'introduzione del Buddhismo, queste tradizioni entrarono in dialogo con nuove concezioni religiose, dando origine a una cosmologia dell'aldilà molto più complessa. Gli inferni cinesi e giapponesi devono quindi essere interpretati come il risultato di una lunga evoluzione culturale, nella quale elementi locali e influenze religiose straniere si sono combinati progressivamente.

Origini indiane e primi sviluppi buddhisti

L'inferno buddhista ha avuto origine in India e nel corso dei secoli è andato modificandosi ed arricchendosi creando nuove forme culturali lungo tutto il continente asiatico.

A partire dai Veda e dalle Upaniṣad, l'inferno ha avuto origine da un concetto più generico di aldilà, il Pitṛloka (Regno degli Antenati) induista. In questo luogo - situato vicino alla luna - le anime attendono pazientemente di reincarnarsi senza differenza tra buoni e malvagi, ogni anima lo raggiunge. Il concetto di retribuzione karmica è successivo, infatti appare per la prima volta nello Śatapatha Brāhmaṇa, il quale contiene questo passo: "Qualunque alimento un uomo consumi in questo mondo, di quello stesso egli sarà a sua volta consumato"⁶⁵.

Nelle Upaniṣad invece il Karma diventa un elemento determinante del futuro delle anime dopo la morte. Come citato nel dialogo tra Yajñavalkya e Ārtaḥhāṅga "*Yājñavalkya*", disse [*Ārtaḥhāṅga*], "*quando l'organo vocale di un uomo morto si fonde nel fuoco, il respiro nell'aria, l'occhio nel sole, la mente nella luna, l'orecchio nelle direzioni, il corpo nella terra, lo spazio del cuore nello spazio esterno, i peli del corpo nelle erbe, i capelli negli alberi, e il sangue e il seme sono depositati nell'acqua, dove va allora quell'uomo?*" *Yājñavalkya* disse: "*Dammi la mano, caro Ārtaḥhāṅga; noi due soli decideremo questo, non possiamo farlo in mezzo alla folla.*» Uscirono e deliberarono; ciò che menzionarono fu solo karma (azione), e ciò che lodarono fu solo karma: "*Uno diventa buono con buone azioni, cattivo con cattive azioni*". Allora *Ārtaḥhāṅga*, della stirpe di *Jaratkāru*, tacque⁶⁶. Grazie a questo sviluppo del pensiero il Pitṛloka è sempre più soggetto alle regole del nostro mondo trasformandosi in un regno che permette l'accesso a tre diversi mondi determinati dal comportamento del defunto in vita:

- Il mondo divino (devayāna)
- Il mondo degli antenati (pitṛyāna)
- Il mondo dell'oscurità (dhūmamārga) (popolato principalmente da vermi e insetti).

⁶⁴ Barnes, 2007, pp. 13-14.

⁶⁵ <https://sacred-texts.com/hin/sbr/sbe44/sbe44071.htm>

⁶⁶ <https://vivekavani.com/bru/>

Nel Mahābhārata troviamo infine una descrizione intensa e dettagliata dell'inferno quando il re Yudhiṣṭhira, al termine della sua vita terrena, vede un luogo oscuro sorvegliato da un enorme uccello dal becco di ferro, al cui interno si trova un calderone pieno di rame liquido, un albero con lame sui rami e il fiume Vaitaraṇī. Questa visione si colloca nel Svargarohanaparva, l'ultimo libro dell'opera, dove Yudhiṣṭhira è condotto in cielo da Dharma in persona; tuttavia, la scena infernale non costituisce una descrizione oggettiva e cosmologica dell'aldilà, bensì una māyā (illusione) creata da Indra per mettere alla prova la virtù del sovrano. L'inferno si dissolve infatti non appena Yudhiṣṭhira, pur di non abbandonare i fratelli e Draupadī, sceglie di restare nel luogo di tormento, dimostrando così la superiorità del dharma personale sulla promessa del paradiso⁶⁷.

Qui l'inferno è ancora descritto come un luogo singolo e non ancora diviso nel “multi-inferno” che apparirà durante i secoli successivi. Nel Sutta-nipāta⁶⁸, testo del Canone Pāli tra i più antichi del buddhismo, troviamo una descrizione poetica e vivida delle pene infernali tuttavia, questa non è ancora una sistemazione cosmologica in inferni distinti. L'elenco sistematico di otto grandi inferni caldi (saṅjīva, kālasūtra, saṃghāta, raurava, mahāraurava, tapana, pratāpana, avīci) e otto freddi (arbuda, nirarbuda, aṭaṭa, hahava, huhuva, utpala, padma, mahāpadma), ciascuno circondato da sedici utsada (inferni supplementari), trova la sua formulazione definitiva nell'Abhidharmakośa-bhāṣya di Vasubandhu, una delle prime opere che presenta un'elaborazione scolasticamente articolata della cosmologia infernale buddhista⁶⁹.

L'inferno nella cosmologia buddhista

Con la diffusione del buddhismo nel continente asiatico, anche l'inferno si sviluppa e diventa un elemento integrante di un'articolata cosmologia. Le fonti più influenti per la sistemazione di questa cosmologia, sia in Cina che in Giappone, provengono dall'Abhidharmakośa-bhāṣya.

Secondo la cosmologia descritta in questo testo, l'universo è circondato da sette anelli di catene montuose, separati da vasti oceani ed al centro si erge il Monte Sumeru, la montagna cosmica centrale concepita come struttura simbolica che sostiene e organizza l'universo. Ai diversi livelli del monte risiedono divinità ed esseri celesti, mentre alla base si collocano i mondi inferiori. L'anello delle montagne di ferro contiene quattro continenti, tra cui il Jambudvīpa, quello abitato dagli esseri umani.

Tutti gli esseri senzienti esistono e si reincarnano all'interno di sei regni di rinascita, noti come Saḍgatī (六道) ed ognuno di essi ha un rapporto specifico con il dolore, il desiderio e la liberazione dalle passioni.

67 Mahābhārata, libro 18: Svargārohanaparva, 2022, strofe 13 (libro I)-4 (libro III).

68 Norman, 2001, pp. 31-92.

69 L'Abhidharmakośa-bhāṣya è un testo in versi del V secolo d.C. in nove capitoli della dottrina Abhidharma della scuola Sarvāstivāda composto dal filosofo buddhista Vasubandhu, tradotto in cinese dal monaco Xuanzang (玄奘, 602-664). Esso costituisce la sistematizzazione definitiva della cosmologia ed etica buddhiste in età classica.

In cima a questo ordine figurano le Divinità (Deva), esseri dalle esistenze dilatate e dai poteri sovranaturali, la cui beatitudine, tuttavia, si rivela illusoria, privi di stimolo alla pratica spirituale, rischiano di consumare il proprio merito e precipitare in regni inferiori. Subito al di sotto si collocano gli Esseri umani (Manuṣya), il cui destino è considerato privilegiato nonostante l'inevitabile sofferenza, poiché solo in questa condizione si presenta l'opportunità concreta di perseguire il Dharma e avviarsi verso la liberazione.

Il regno degli Antidei (Asura), introduce una tensione drammatica, sono esseri possenti e ambiziosi, ma divorati dall'invidia e dal conflitto, condannati a una guerra perpetua contro i Deva che svuota di senso la loro potenza. Seguono gli Animali (Tiryak), governati dall'istinto e dalla preda, immersi in un'esistenza di sottomissione e oscurità mentale, e gli Spiriti affamati (Preta), figure dai colli sottili come capillari e dai ventri dilatati, incarnazione stessa dell'insaziabilità e della fame come condizione esistenziale. In fondo di questa gerarchia, troviamo gli Abitanti dell'inferno (Naraka), soggetti a sofferenze estreme e prolungate, sebbene anche questa condizione sia transitoria e redimibile attraverso l'esaurimento del karma negativo. L'intero sistema dei sei regni funziona così come dispositivo pedagogico, non descrive una cosmografia fisica, ma una topografia del merito e del demerito, un percorso ciclico che il buddhismo invita a trascendere.

Come citato in precedenza, gli inferni buddhisti non occupano uno spazio indeterminato, ma risiedono in una posizione precisa, si trovano sotto il Jambudvīpa, il continente meridionale dove, secondo la tradizione, ha luogo la vita umana. Sebbene le scuole Hīnayāna divergano nel numero esatto di questi regni, l'Abhidharmakośa-bhāṣya stabilisce una classificazione ordinata che riconosce otto grandi inferni caldi (Aṣṭau mahā-naraka) e altrettanti inferni freddi (Aṣṭau śīta-naraka), articolando così una vera e propria geografia dell'oltretomba.

Gli inferni caldi si dispongono in una progressione di intensità crescente, ciascuno dei quali non punisce arbitrariamente, ma rende visibile e tangibile il carattere specifico del karma che vi ha condotto⁷⁰.

Nel primo di essi, il Sañjīva (等活地獄, Tōkatsu jigoku, “Inferno della Rinascita”), gli esseri subiscono uccisioni e mutilazioni incessanti, per poi risorgere immediatamente e rivivere la sofferenza provata. La punizione non è semplice vendetta, ma riproduzione karmica della violenza reiterata, in questo caso la rinascita non costituisce liberazione, bensì riattivazione perpetua del dolore, a indicare che il karma violento si autoalimenta fino al proprio esaurimento.

Nel Kālasūtra (黑繩地獄, Kokujō jigoku, “Inferno delle Corde Nere”), i dannati sono segnati da linee scure che fungono da guida per smembramenti e sezioni del corpo. Il simbolismo della corda evoca la misurazione e la delimitazione morale, le azioni scorrette hanno tracciato confini karmici precisi, entro i quali la sofferenza si realizza come conseguenza necessaria e strutturata.

Il Saṃghāta (衆合地獄, Shūgō jigoku, “Inferno della Compressione”) i dannati vengono schiacciati tra rocce che si abbattono su di loro o tra strumenti colossali attivati dai demoni.

70 Zin, 2014, pp. 269-296.

Qui la sofferenza nasce dall'“assemblamento” delle azioni nocive, l'aggressività collettiva e i conflitti si sommano e si amplificano reciprocamente, rendendo il tormento funzione della condivisione del male piuttosto che della solitudine del peccato.

Nel Raurava (叫喚地獄, Kyōkan jigoku, “Inferno delle Urla”), il dolore fisico è così intenso da provocare grida incessanti. Esse non sono mera reazione al tormento, esprimono la consapevolezza delle proprie azioni passate. L'inferno mette in scena il passaggio dalla colpa ignorata al riconoscimento doloroso della responsabilità karmica, trasformando la sofferenza in dispositivo di memoria morale.

Il Mahāraurava (大叫喚地獄, Dai-kyōkan jigoku, “Grande Inferno delle Urla”) rappresenta del Raurava, la sofferenza si fa più acuta e prolungata, e le urla diventano simbolo di un'angoscia esistenziale più profonda, legata a colpe più gravi e radicate. La progressione non riguarda solo la quantità del dolore, ma la sua qualità psicologica, non si urla più per il corpo, ma per la lucidità con cui si percepisce l'irreversibilità delle proprie azioni.

Il Tapanā (焦熱地獄, Shōnetsu jigoku, “Inferno dell'Incenerimento”) i dannati vengono bruciati con lance roventi o immersi nel fuoco. Il calore intenso incarna le passioni distruttive (odio, desiderio, attaccamento) che hanno consumato l'individuo in vita, rendendo visibile il carattere autodistruttivo delle afflizioni mentali (kleśa, 煩惱, bonnō). Queste ultime sono cinque: l'ignoranza radicale (muchi, 無知), ovvero l'incapacità di percepire la realtà al di là dell'illusione dell'ego; l'erronea identificazione con il sé (gashū, 我執); l'attaccamento persistente agli oggetti e alle esperienze piacevoli (貪 Ton); l'avversione verso ciò che provoca dolore (瞋 Shin); e infine la paura della morte o l'eccessivo attaccamento alla vita (shōjishū, 生死執), quella resistenza all'inevitabile cambiamento che blocca il ciclo del divenire.

Il Pratāpana (大焦熱地獄, Dai-shōnetsu jigoku, “Grande Inferno dell'Incenerimento”) eleva il fuoco ad un'intensità massima e continua. L'essere comprende pienamente la natura delle proprie azioni, e non resta spazio per l'autoinganno. È l'inferno della lucidità dolorosa, in cui il tormento coincide con l'impossibilità di negare la propria responsabilità.

Infine, l'Avīci (阿鼻地獄, Abi jigoku, “Inferno senza Intervallo”) occupa il fondo di questa gerarchia. Così denominato perché non ammette alcuna pausa nella sofferenza, è associato ai crimini karmicamente più gravi, come l'uccisione dei genitori, e rappresenta la negazione totale di ogni sollievo temporaneo. Tuttavia, anche qui la punizione non è eterna, come ogni stato samsārico, è destinata a cessare quando il karma si esaurisce. La tradizione aggiunge un dato spaziale che ne sottolinea la profondità, per raggiungerlo, occorrono duemila anni di caduta, una misura che traduce in termini cosmici l'irreversibilità apparente della condanna, senza tuttavia trasformarla in destino definitivo.

Agli otto inferni freddi (Arbuda, Nirarbuda, Aṭaṭa, Hahava, Huhuva, Utpala, Padma e Mahāpadma) i testi canonici dedicano un'attenzione molto più contenuta rispetto ai loro corrispettivi caldi, questo perché essendo dominati dal gelo e dalla rigidità, operano su un

registro simbolico diverso, quello dell'immobilità e dell'indifferenza piuttosto che delle passioni consumanti, e per questo risultano meno funzionali alla pedagogia karmica.

Con l'affermarsi del buddhismo Mahāyāna, noto anche come Grande Veicolo, la concezione dell'oltretomba subisce una riorganizzazione significativa, l'inferno non è più concepito come termine isolato di un itinerario karmico, ma viene sistematicamente accoppiato alla Terra Pura del Buddha Amitābha, configurando un sistema di credenze sulla fine ultima dell'esistenza fondato su due poli opposti ma complementari. Da un lato, la condanna intesa come destino karmico negativo causata dal vortice di rinascite sofferenti generate dal karma non purificato. Dall'altro, la salvezza, accessibile non più soltanto attraverso la pratica ascetica individuale, ma per fede e invocazione del nome del Buddha, il Nenbutsu. Questa bipolarità ha arricchito la cosmologia buddhista di una dimensione che rende l'oltretomba campo di speranza oltre che di timore⁷¹.

In questo sistema, ciascun inferno conserva un legame preciso con una colpa specifica, che la legge del karma individua come causa immediata della condanna. La gravità della colpa, tuttavia, non si misura sulla quantità dell'azione commessa, bensì sulla qualità psicologica dell'intenzione che l'ha animata. Un atto apparentemente minimo, se sostenuto da una volontà deliberatamente nociva, pesa più di una trasgressione estesa ma compiuta in condizioni di debolezza o ignoranza. È l'intenzione, non la mera azione, a determinare la profondità dell'inferno, trasformando la gerarchia dei Naraka in una scala non di pene, ma di consapevolezza colpevoli.

L'introduzione degli inferni buddhisti in Cina

Le testimonianze visive più antiche relative all'oltretomba buddhista giunte sino a noi provengono dal territorio cinese. Il buddhismo fu introdotto ufficialmente nel Regno di Mezzo durante la dinastia Han intorno al I secolo d.C., dando avvio a un processo di sincretismo con le credenze autoctone. Prima di questo contatto, la cultura cinese concepiva un destino post-mortem differenziato, gli spiriti eletti accedevano a una “Corte Celeste”, mentre la sofferenza era legata al sottosuolo, luogo di decomposizione dei cadaveri. La concezione tradizionale suddivideva l'anima in due componenti, la Po (魄), di natura fisica e legata alla materia, e la Hun (魂), di natura spirituale ed eterea e la religione taoista sosteneva che, al momento del decesso, la prima discendesse nel suolo mentre la seconda ascendesse verso il cielo⁷².

Sebbene un sistema di retribuzione etica post-mortem non fosse ancora pienamente articolato, la cultura cinese pre-buddhista non era priva di una concezione giudiziaria del soprannaturale. Le divinità sotterranee erano organizzate in una struttura burocratica gerarchizzata, articolata in “Dipartimenti” (部) preposti alla compilazione di registri

⁷¹ Teiser, 2003, p. 34.

⁷² Bokenkamp, 2007, p. 62.

dettagliati sulle azioni umane. Il Monte Tai (泰山) assunse progressivamente la funzione di sede giudiziaria e luogo di pena, configurando un'anticipazione della successiva cosmologia infernale⁷³.

Con l'affermarsi del buddhismo, questa struttura burocratico-giudiziaria si articolò in un sistema di dieci corti infernali (十殿), ciascuna presieduta da un sovrano-giudice. Il Signore del Monte Tai (泰山王) fu integrato come uno dei Dieci Re dell'Oltretomba (十王), accanto a figure di importanza buddhista come Yama (閻魔), che nel corso dei secoli divenne il giudice supremo, sovrintendente all'intero sistema penale ultraterreno⁷⁴.

La codificazione letteraria di questa cosmologia trova la sua formulazione più completa nel Sūtra dei Dieci Re (十王经), compilato tra la fine del IX e l'inizio del X secolo d.C. Questo testo non solo elenca i nomi e le attribuzioni dei sovrani giudici, ma fornisce descrizioni minuziose degli strumenti di tortura e delle mutilazioni inflitte dai demoni esecutori ai dannati, configurando un repertorio iconografico che avrebbe esercitato un'influenza duratura sulla cultura visiva e narrativa del mondo cinese.

La popolarità di questa concezione raggiunse il suo apice durante il periodo medievale, generando un vasto corpus di rappresentazioni pittoriche (nei templi, nelle grotte e nei rotoli liturgici) e di narrazioni letterarie, dal teatro popolare alla letteratura edificante, che contribuirono a sedimentare l'immaginario dell'inferno buddhista nella cultura cinese e, per diffusione, in quella giapponese e coreana.

L'introduzione degli inferni buddhisti in Giappone

Le dottrine buddhiste relative all'oltretomba si insediarono accanto alle credenze autoctone giapponesi entro la prima metà del IX secolo, come attesta il Nihon ryōiki (日本霊異記, 823 ca.), raccolta di narrazioni soprannaturali compilata dal monaco Kyōkai⁷⁵. Prima di questo incontro, l'immaginario religioso nipponico concepiva l'aldilà come un “altro mondo” (Tokoyo no Kuni 常世の国, “Terra dell'Oscurità Costante”; Ne no Kuni 根の国, “Terra delle Radici”; o Yomi no Kuni 黄泉の国, “Terra delle Sorgenti Gialle”). Di tale dimensione ultraterrena esistevano due modelli: uno orizzontale, che collocava l'aldilà oltre il mare o al di là delle catene montuose, e uno verticale, che lo situava nel sottosuolo o in cima alle montagne.

La concezione verticale, verosimilmente radicata nelle pratiche funerarie dei tumuli Kofun (古墳) di epoca Yayoi (300 a.C. – 300 d.C.), stabiliva un legame tra gli spiriti dei defunti e i rilievi montuosi; sotto l'influsso della cosmologia cinese, tali montagne cominciarono a

⁷³ von Glahn, 2004, p. 53.

⁷⁴ Teiser, 2003, p. 2.

⁷⁵ Migliore (a cura di), 2010.

essere percepite come “Axis Mundi”, ossia come assi cosmici che congiungono il cielo, la terra e il mondo sotterraneo.

Le fonti testuali relative alle raffigurazioni infernali antecedono la maggior parte delle opere pittoriche giunte sino a noi. Nel corso del periodo Heian, i byōbu (屏風, paraventi dipinti) raffiguranti scene dell'oltretomba penale erano impiegati nei rituali di espiatione delle colpe. La dama di corte e poetessa Sei Shōnagon (清少納言, 966-1017), nel suo Makura no Sōshi (枕草子, ca. 1002), riferisce che tali dipinti erano di una tale atroce efficacia visiva da indurla alla fuga⁷⁶.

Purtroppo, gran parte del patrimonio artistico di questo arco cronologico è andata perduta; le testimonianze figurative più antiche sopravvissute sono costituite dai rotoli illustrati noti come Jigoku zōshi (地獄草紙 “Rotoli dell'Inferno”), databili al XII secolo⁷⁷. Essi raffigurano torture atroci inflitte ai trasgressori dei precetti buddhisti. Nel rotolo intitolato Masuda-ke kō (益田家貢), l'attenzione compositiva è focalizzata sui carnefici demoniaci, che tritano i corpi di monaci colpevoli di aver ucciso animali, gridando “Rivivi! Rivivi!” per resuscitare i corpi e ricominciare il supplizio dall'inizio. È significativo osservare come nell'iconografia nipponica non sia presente alcuna istituzione giudicante: la retribuzione si configura come legge naturale e causale, espressione del principio del karma senza intervento di una corte giudicante.

Nel periodo medievale, le rappresentazioni pittoriche divennero progressivamente più articolate, anche grazie ai frequenti contatti con scuole buddhiste e monaci cinesi, e l'inferno cominciò ad essere raffigurato come una prigione fortificata, cinta da mura imponenti e sorvegliata da guardie demoniache. Molte di queste raffigurazioni riflettono l'influsso dell'Ōjōyōshū (往生要集), compilato nel 985 dal monaco Genshin (源信, 942-1017), appartenente alla scuola esoterica Tendai⁷⁸.

Nell'opera, Genshin descrive i tormenti infernali con finalità predicanti promuovendo la fede nella Terra Pura del Buddha Amitābha e incoraggiare la pratica del nembutsu (念仏, invocazione del nome del Buddha). Le descrizioni di Genshin divennero fondamentali a partire dal periodo Kamakura (1185-1333), influenzando profondamente la letteratura, il teatro Nō (能) e le raccolte di racconti morali (Setsuwa 説話).

Un corpus di tre rotoli infernali di stampo buddhista è conservato presso il complesso templare del Gokurakuji, situato nella provincia di Harima (Prefettura di Hyōgo); risalenti al XIV secolo, i soggetti principali sono i luoghi di pena buddhisti e l'apparato giudiziario che

76 Shōnagon Sei, Lydia Origlia (a cura di), 1988, p. 73: “L'indomani dei giorni dei nomi del Buddha, l'Imperatore fece portare nel padiglione dell'Imperatrice un paravento con dipinti raffiguranti scene dell'inferno. Erano davvero terribili e disgustose. L'Imperatrice mi esortava con insistenza: “Guarda! guarda!” ma io, dopo averle risposto: “Non le voglio vedere”, mi rifugiai in una camera accanto, dove mi sdraiai per terra nel timore di essere veduta.”

77 Hirasawa, 2008, p. 6. Esistono tre versioni di questo rotolo, lo Hara-ke hon è conservato presso il Nara National Museum, l'Anjū-in hon presso il Tokyo National Museum, mentre il Masuda-ke hon è disperso in più musei e collezioni private.

78 Genshin, Matteo Pinna (a cura di), 2018.

sovrintende alla destinazione dei defunti; il loro scopo principale era un impiego didattico-predicatorio funzionando come supporto visivo per l'esposizione dottrinale.

La struttura compositiva di ciascun esemplare si articola su due registri principali. In alto, trovano collocazione le figure dei Dieci Re, sovrani dell'aldilà cui spetta la funzione di valutare le azioni compiute in vita dai trapassati e di assegnare la sentenza corrispondente. In basso, si dispiega invece una veduta d'insieme dei sei regni della rinascita che comprendono, in ordine gerarchico decrescente, le dimore celesti, il regno umano, la sfera degli Asura, il mondo animale, il dominio dei Preta e, infine, le regioni infernali.

Come tutti i rotoli anche questi richiedono una lettura da destra verso sinistra e mostrano allo spettatore le quattro nobili verità del dolore umano (nascita, invecchiamento, malattia, morte) per poi aprirsi sulle raffigurazioni infernali abitati da spiriti, mostri, demoni in lotta tra loro e abitanti dei cieli.

I tre rotoli del Gokurakuji costituiscono dunque un repertorio narrativo attraverso al quale il predicatore poteva attingere per spiegare sui diversi aspetti della vita dopo la morte iniziando dal passaggio dinanzi ai tribunali dei sovrani giudici, per poi proseguire ai vari inferni ed ai tormenti inflitti alle anime. La predicazione attraverso questi rotoli era finalizzata all'eliminazione del karma negativo e alla riduzione della durata della permanenza nei regni inferiori per migliorare il proprio (futuro) destino post-mortem attraverso l'intervento religioso nel presente⁷⁹.

79 Chusid, 2024, pp. 135-155.

CAPITOLO 3

Jizō, Zhong Kui e i Dieci Giudici Infernali

Il terzo capitolo concentra l'attenzione su quegli attori che, all'interno del pantheon infernale orientale, svolgono un ruolo di mediazione, giudizio o protezione. La scelta di dedicare un intero capitolo a Jizō (地藏)⁸⁰, Zhong Kui (鍾馗), Enma (閻魔) ed ai Dieci Giudici Infernali (十王) è motivata dal fatto che la cosmologia buddhista produce una galleria di personaggi molto più articolata, in cui le funzioni di giudice, carceriere, intercessore e redentore sono distribuite tra entità diverse e talvolta in tensione tra loro. Jizō, bodhisattva compassionevole che non abbandona i morti nell'aldilà, rappresenta infatti la faccia misericordiosa di un sistema che altrimenti apparirebbe implacabile; Zhong Kui, figura di origine cinese, incarna la capacità di soggiogare i demoni e proteggere le dimore umane sia attraverso la forza bruta che quella intellettuale; Enma, sovrano degli inferni, incarna l'aspetto giudiziario e burocratico della retribuzione karmica; infine, i Dieci Giudici costituiscono l'apparato amministrativo attraverso cui ogni anima viene processata, interrogata e condannata. Queste figure non operavano in isolamento, ma costituivano i poli di un sistema integrato, in cui la salvezza, il giudizio e la protezione si intrecciavano in una rete di pratiche rituali, rappresentazioni iconografiche e narrazioni letterarie. Il presente capitolo esamina queste figure nel dettaglio analizzando le loro origini e come esse sono state riadattate da un punto di vista multimediale i videogiochi, fumetti e cartoni animati.

Jizō

Il bodhisattva che in Giappone risponde al nome di Jizō (地藏) ha una genealogia onomastica che, risalendo a ritroso, attraversa il cinese Dizāng pusa fino al sanscrito Kṣitigarbha. Questa filiazione linguistica, tuttavia, non coincide con una continuità culturale, come ha dimostrato Zhiru Ng⁸¹, le prime tracce di un culto attorno a questa figura si rinvencono nel canone cinese della metà del VI secolo, mentre nel subcontinente indiano Kṣitigarbha resta un'entità periferica, diversamente dall'Asia centrale, dove le grotte di Dunhuang conservano raffigurazioni del bodhisattva in posizione indipendente rispetto ad altre figure, segno di una rilevanza maggiore. Più a est, nel Tibet pre-moderno, la stessa entità, chiamata Sa'i snying po, è stata assunta tra gli "otto grandi bodhisattva" della tradizione Vajrayāna⁸². Le modalità del suo culto in

80 Bodhisattva è un termine composito da bodhi ("illuminazione") e sattva ("essere"), che designa un essere che ha generato la bodhicitta ("mente dell'illuminazione") per liberare tutti gli esseri senzienti dal saṃsāra. Nel Hīnayāna, il termine indica principalmente Śākyamuni nelle sue vite precedenti (Jātaka), mentre nel Mahāyāna, diventa la figura salvifica per eccellenza in quanto ha fatto voto solenne di procrastinare il proprio nirvāṇa finché tutti gli esseri non siano stati salvati. Oltre a Jizō, altri Bodhisattva importanti sono Kannon e Monju.

81 Ng, 2007, p. 6.

82 Il Vajrayāna (Veicolo del Diamante) è una corrente del Buddhismo sviluppatasi in India tra il VI e l'XI secolo d.C. come evoluzione del Buddhismo Mahāyāna. Conosciuto anche come Buddhismo Esoterico, esso si fonda sugli

quell'area, però, le sue posture iconografiche, i rituali a esso connessi, non trovano riscontro diretto in Cina o in Giappone; si può dire, insomma, che l'importazione della figura nel territorio cinese (verso il 400 d.C.) e la sua successiva presenza in Giappone (verso l'850 d.C.) segnano una frattura, Kṣitigarbha, da figura secondaria del pantheon buddhista, diventa Jizō o Dizāng, un'entità con un proprio profilo devozionale e attributi che non le erano propri in origine.

Quello che Jizō è in Asia orientale, dunque, non si spiega come semplice derivazione di un archetipo indiano, è piuttosto il risultato di un lavoro di elaborazione locale, in cui tradizioni di devozione popolare hanno ridefinito funzioni e ambiti di competenza del bodhisattva. Una delle innovazioni più significative è la sua raffigurazione come intercessore e salvatore dei dannati nei regni infernali, questa connotazione nasce in Cina, nel VII secolo, quando nel clero buddhista si fa più intensa l'attenzione per le cosmologie infernali. A spingere in questa direzione è la dottrina del mappō (末法), il “declino del Dharma”, che trova esposizione nel “Dasheng daji Dizang shilun jing” (il “Sūtra dei Dieci Chakra del bodhisattva Kṣitigarbha”). Il mappō è un'epoca in cui la Legge buddhista è talmente deteriorata che il raggiungimento dello stato di Buddha è una condizione impossibile, resta aperta una sola via: la devozione al Buddha Amitābha, la cui potenza può colmare l'impotenza individuale. E per le donne la situazione è ancora più grave, perché una condizione di impurità rituale legata al ciclo mestruale rende, secondo il testo, la salvezza quasi del tutto preclusa. Quasi, ma non del tutto, resta la possibilità che Jizō stesso scenda nei regni infernali per trarre in salvezza le anime perdute. La circolazione di questo sūtra promuove, nel VII secolo, la diffusione del culto in tutta la Cina; nel IX secolo ne favorisce la ricezione in Giappone, dove Jizō si afferma come “salvatore dei dannati”.

Ma il processo non si arresta. L'inserimento di Jizō nel paesaggio religioso giapponese aggiunge un altro strato di trasformazione. Il bodhisattva viene accostato a divinità del pantheon shintoista, in particolare a entità connesse ai confini del territorio, alla fecondità, alla sessualità⁸³. Questa sovrapposizione risponde a bisogni devozionali della gente comune, donne incluse, e trova radice nel fatto che alcune divinità locali con cui Jizō si intreccia erano figure della fertilità venerate in tutto il paese. Si pensa che questo intreccio abbia rafforzato la sua funzione di protettore dell'infanzia e patrono delle nascite. In giapponese il fenomeno è stato teorizzato con la formula honji suijaku (本地垂迹): le divinità shintoiste, i suijaku (垂迹), erano intese come emanazioni provvisorie del Buddha, l'honji (本地), e venivano venerate insieme ai bodhisattva e ai Buddha come protettori dei più deboli. Questo concetto è quotidianamente visibile in qualsiasi tempio buddhista (寺) infatti in ogni tempio è solitamente presente anche un santuario shintoista. Dall'epoca Heian in poi, è consuetudine che le istituzioni buddiste siano in parte shintoiste e che quelle shintoiste siano

stessi principi dottrinali del Mahāyāna, in particolare la compassione dei bodhisattva e la dottrina della vacuità (śūnyatā) introducendo pratiche rituali e meditative specifiche, quali mantra, mudrā, mandala e visualizzazioni di divinità. Questa scuola ha esercitato una profonda influenza sul Buddhismo del Tibet, della Mongolia, della Cina e del Giappone, dove ha dato origine a tradizioni esoteriche come lo Shingon.

83 Parać, 2016, p. 121.

in parte buddhiste. Fin dal suo arrivo in Giappone, le divinità buddhiste erano adorate come Kami stranieri (Banshin 蕃神) e nei racconti più antichi si credeva che allo stesso modo delle divinità autoctone, anche queste si comportassero allo stesso modo causando malattie se adirati o donando il loro potere al clan che ha creduto in loro, adorandoli in modo corretto e destinando loro un gran numero di offerte. Jizō, potente protettore la cui efficacia si sommava a quella delle entità autoctone, acquista nel tempo rilevanza e popolarità tra i ceti popolari e marginalizzati del Giappone medievale, soprattutto nel XII-XIII secolo. Dal XIII secolo i monaci delle scuole Ritsu, Terra Pura, Tendai, Shingon e Zen ne promuovono attivamente il culto, offrendo un oggetto di devozione che attraversa le denominazioni; Jizō diventa così, gradualmente, un bodhisattva polifunzionale, mediatore tra i vivi e i morti. Sul piano iconografico, la sua rappresentazione cambia profondamente, nel XII secolo è ancora una figura imponente, poi si trasforma in un giovane monaco novizio, dall'aria benevola e familiare, che suscita immediata empatia nei fedeli.

La polivalenza funzionale del bodhisattva trova conferma nella molteplicità di santuari e templi a lui dedicati, ciascuno per una competenza diversa: il parto facile e sicuro (安産 Anzan), la vita lunga (延命 Enmei), la guida dei defunti (引導 Indō). Queste presenze popolano il paesaggio religioso giapponese attraverso le varie tradizioni, la combinazione di potenza sovrannaturale, compassione e versatilità ha reso Jizō più popolare di qualsiasi altro bodhisattva, e questa popolarità non si è mai interrotta, dal medioevo fino a oggi. La presenza di Jizō nel panorama della cultura pop giapponese contemporanea si configura come un fenomeno di limitata presenza, radicalmente diverso dalla strategia di media mix che ha trasformato figure come gli yōkai (妖怪) in icone globali⁸⁴.

Se per gli yōkai gli studi hanno documentato un percorso di industrializzazione culturale come manga, anime, merchandise, turismo⁸⁵, per Jizō non si riscontra un analogo processo di sfruttamento. Il bodhisattva, in virtù della sua integrazione nel paesaggio funerario e devozionale giapponese, resiste a una mercificazione spettacolare; la sua presenza nei media popolari è piuttosto quella di una presenza funzionale al racconto ma privo di una strategia promozionale autonoma.

Nel cinema d'animazione, il caso più studiato è quello di “Il mio vicino Totoro” di Miyazaki Hayao, in una sequenza del lungometraggio si vede la protagonista, Mei, smarrita, che si riposa accanto a una serie di statue di Jizō e successivamente trova riparo sotto un tempietto rurale dedicato al bodhisattva.

84 Il termine yōkai designa, nel contesto del folklore giapponese, un'ampia categoria di entità soprannaturali come spiriti, demoni, apparizioni o fenomeni anomali caratterizzate da natura ambigua e mutevole, spesso collocate al confine tra mondo umano e dimensione invisibile. In questi ultimi anni il “fenomeno yōkai” è esploso a livello globale grazie anche ai manga di Mizuki Shigeru ed ai videogiochi della serie Pokémon.

85 Foster, 2009. pp. 204-216.

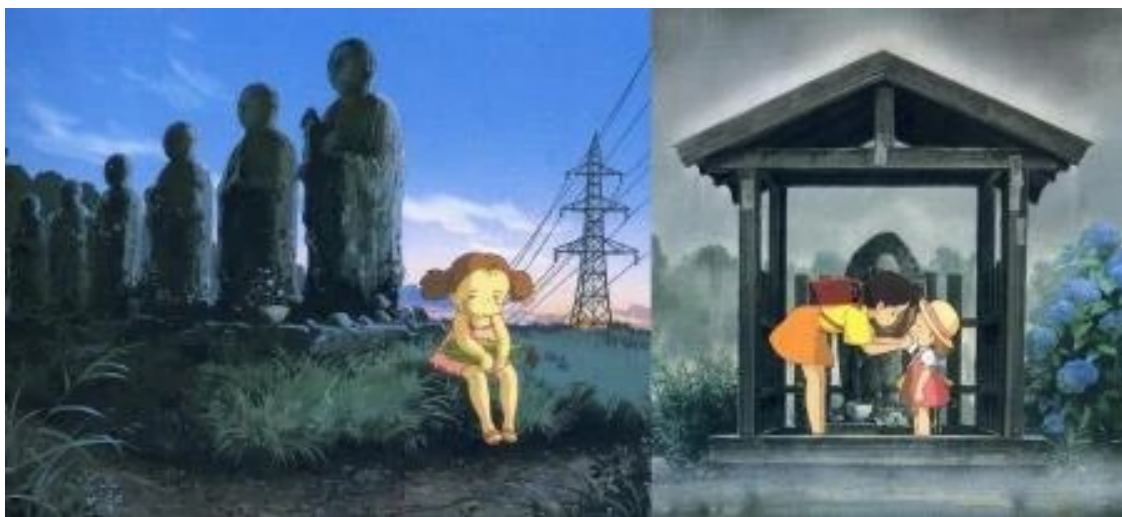


Fig. 59 – Miyazaki Hayao, *Il mio vicino Totoro* Studio Ghibli, Tokuma Shoten, 1988.

La presenza di Jizō in “Il mio vicino Totoro” (Fig. 59) è stata interpretata da Lavender Jane Gartlan, nel contesto più ampio della spiritualità shintoista nei film dello Studio Ghibli, come la statua funzioni da “entità protettiva” che veicola al pubblico un senso di custodia spirituale sulle figure infantili⁸⁶. La scelta di Miyazaki di inserire Jizō non come personaggio attivo, ma come elemento paesaggistico-religioso riflette una modalità di rappresentazione teorizzata da Jolyon Baraka Thomas ovvero che i media pop giapponesi funzionano come “veicoli di tradizione”, in cui elementi religiosi vengono continuamente riadattati per un pubblico laico, spesso senza intento didascalico ma con effetti di familiarizzazione culturale⁸⁷.

Va osservato che la presenza di Jizō in Totoro, si distingue nettamente da quella di altre entità religiose. Se ne “La Città Incantata” le divinità che si recano al bagno termale sono figure animate, dotate di autonomia narrativa, Jizō, resta una statua immobile, un “presenza muta” che il pubblico giapponese individua automaticamente come protezione; mentre il pubblico occidentale ne percepisce genericamente l'aura “spirituale” senza decodificarne la specificità buddhista. Questa asimmetria di lettura è stata messa in luce da Bipasha Mandal in un articolo sul recupero culturale nei film Ghibli, dove si sottolinea come i riferimenti religiosi operino su due registri: uno universale (la protezione dell'infanzia) e uno specificamente giapponese (il bodhisattva come conduttore dei bambini morti nell'aldilà)⁸⁸.

Nel settore dei videogiochi, la rappresentazione di Jizō presenta modalità più “attive”, sebbene sempre subordinate alla meccanica ludica. In *Ghostwire: Tokyo* per PlayStation 5 (Fig.60), le statue del bodhisattva, indicate nel gioco con il termine “Jizo”, permettono al giocatore di aumentare la capacità di trasporto dell’“etere”, la sostanza utilizzata per effettuare gli attacchi. Questa riconfigurazione funzionale trasforma la figura devozionale in un oggetto di interazione ludica, in una direzione che Asha Bard ha analizzato come tipica

86 Gartlan, 2024, p. 18.

87 Thomas, 2012, p. 95.

88 Mandal, 2022, pp. 93-103.

dei videogiochi ambientati in Giappone nei quali gli elementi religiosi vengono “estratti” dal loro contesto rituale e reinseriti in un sistema di meccaniche ludiche, dove il loro valore semantico originario è sostituito da un valore strumentale⁸⁹. Un caso emblematico è quello di Super Mario Bros. 3 (1988) (Fig. 61), in cui Mario e Luigi, equipaggiati con la “Tanuki Suit”, acquisiscono la capacità di trasformarsi in statue di Jizō. Tale inserimento di un'iconografia sacra all'interno del gioco conferma come la sfera sacra e quella profana si fondino nella cultura religiosa giapponese⁹⁰. Questa fluidità ha impedito il sorgere di reazioni negative nel pubblico locale, come testimonia il successivo riutilizzo della medesima iconografia in Super Mario Odyssey (2017) per Nintendo Switch. .



Fig. 60 - *Ghostwire Tokyo*, PS5, PC, Xbox X/S, Bethesda Softworks, 2022.

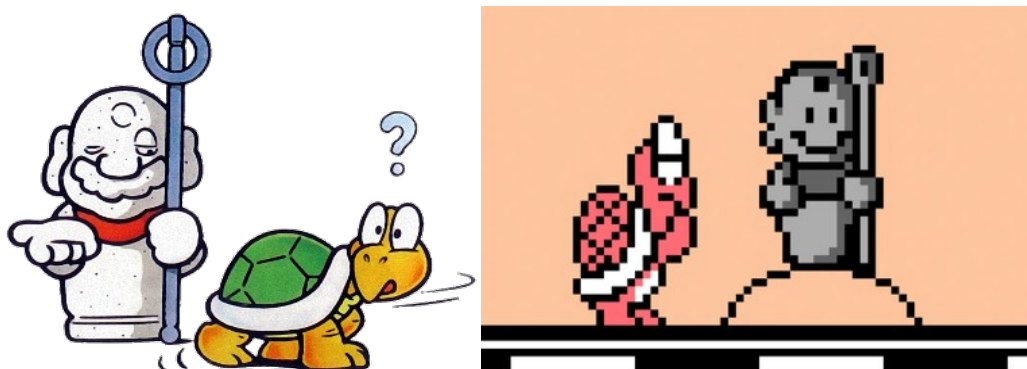


Fig. 61 - *Super Mario Bros. 3*, Famicom, Nintendo, 1988.

Oltre ai titoli sopracitati, che rappresentano i casi più celebri nell'industria videoludica, Jizō è presente anche in titoli minori che sono stati dimenticati dal grande pubblico nel corso del tempo come Ikki, sviluppato da Sunsoft nel 1985, (Figg. 62 e 63) in questo titolo ispirato al medioevo nipponico il giocatore controlla un contadino di nome Gonbe il cui scopo è quello di rovesciare il signore locale (大名 daimyō) affrontando il suo esercito composto da ninja.

89 Bard, 2025. (<https://ashabardongaminglorist.substack.com/p/the-exoticism-of-shinto-and-buddhist>)

90 Minoru, 1999. (<https://www2.kokugakuin.ac.jp/ijcc/wp/cimac/sonoda.html>)



Figg. 62, 63 – Ikki, Arcade, Sunsoft, 1985.

Oppure come HANA TĀKA DAKA!?! (Fig. 64), pubblicato nel 1991 da Taito in esclusiva per la console PC-Engine, il giocatore è chiamato ad impersonare un tengu (天狗), uno spirito delle montagne al quale un paio di volpi chiedono aiuto per liberare la zona in cui vivono da un tanuki che ha deciso di renderla la sua nuova casa. Nei vari livelli sono presenti molti riferimenti al Buddismo, alla religione Shugendō (修験道) ed a molte leggende tradizionali, in questo specifico caso Jizō è un nemico il cui scopo è colpire il protagonista in modo da non fargli completare la missione.



Fig. 64 - HANA TĀKA DAKA!?! , PCE, Taito, 1991.

La ricerca di Zília Papp ha mostrato come l'arte dei mostri dei periodi Edo (1603-1868) e Meiji (1868-1912) abbia influenzato la visualizzazione degli yōkai e delle divinità nei due media e come questa tradizione visiva continui a operare nel design dei personaggi contemporanei. In questo senso, l'iconografia di Jizō (testa rasata, abito monastico, bastone shakujō e gioiello hōjunotama) è presente nel repertorio visivo giapponese come segno riconoscibile, anche quando non è nominato esplicitamente. La sua raffigurazione in forme “kawaii”, attestata anche nella produzione contemporanea di talismani e oggetti devozionali, trova un corrispettivo nel linguaggio visivo degli anime, dove questo stile estetico si configura come un codice visivo trasversale, in dialogo con l'iconografia tradizionale⁹¹.

Un aspetto che merita di essere sottolineato è la differenza tra la ricezione di Jizō in Giappone e la sua ricezione all'estero. Nissim Kadosh Otmazgin, in un articolo sulla diffusione della cultura pop giapponese nel resto dell'Asia, con particolare riferimento alla parte sud-orientale, ha evidenziato come i prodotti culturali giapponesi siano spesso adattati ai contesti locali attraverso processi di traduzione e riadattamento⁹². Nel caso di Jizō, tuttavia, questo adattamento è reso difficile dalla specificità del suo profilo devozionale; mentre personaggi più pop come Hello Kitty o Pikachu possono essere svuotati del loro contesto culturale e riempiti di significati nuovi, Jizō porta con sé un bagaglio semantico, protezione dei bambini, mediazione con l'aldilà, funzione funeraria, che resiste a una completa perdita del significato originario.

Per comprendere questa resistenza di Jizō alla mercificazione, è utile confrontarlo con il caso degli yōkai. Foster ha mostrato come Mizuki Shigeru li abbia trasformati da figure del folklore in personaggi di franchising, attraverso una strategia di media mix che include manga, anime, giocattoli, turismo e persino cibo tematico⁹³; Jizō non ha conosciuto un percorso analogo, e le ragioni vanno cercate nella sua natura stessa, il bodhisattva è una figura sacra la cui efficacia è legata alla pratica rituale (offerte, preghiere, rituali funerari) e non alla narrazione. Gli yōkai, invece, sono figure narrative per eccellenza, e come tali si prestano a essere raccontati, ridisegnati, commercializzati. La figura di Jizō non viene ricostruita come personaggio dotato di azione narrativa, ma resta un elemento simbolico, cioè un segno. Il bodhisattva nel contesto pop, si trova in una posizione ambigua, troppo religioso per essere completamente secolarizzato, troppo “kawaii” per essere completamente sacralizzato.

Jizō nella cultura pop giapponese contemporanea si presenta come un caso di “presenza assente”, visibile, riconoscibile, ma mai protagonista. La sua funzione è quella di un “protettore” che il pubblico giapponese decodifica automaticamente, mentre il pubblico internazionale ne percepisce solo l'atmosfera generica, ovvero quella legata alla tradizione. La “limitata presenza” non è un segno di debolezza culturale, ma piuttosto l'indice di una

91 Papp, 2010, p.59.

92 Otmazgin, 2008, pp. 1-12.

93 Foster, 2009, p. 148.

specificità che resiste alla globalizzazione omologante, Jizō resta un bodhisattva “giapponese” nel senso più profondo del termine, radicato in un paesaggio religioso che la cultura pop può evocare, ma non sostituire.

Enma e i Dieci Giudici Infernali

Le figure di Enma (閻魔) e dei Dieci Giudici Infernali (十王) sono il risultato di un lungo processo di adattamento che ha attraversato il subcontinente indiano, la Cina medievale e infine il Giappone, raccogliendo in ogni paese elementi di tradizioni religiose differenti. Per ricostruire la loro genealogia bisogna partire dai testi vedici, dove il nome “Yama” risale alla radice sanscrita yam, che significa “contenere”; come si legge nel Rgveda, Yama e sua sorella Yami, sono i primi esseri a morire e a esplorare il mondo dei defunti⁹⁴. In questo testo, egli non è ancora un punitore di peccatori, ma un sovrano benevolo che presiede un paradiso dei morti, un luogo di beatitudine riservato a coloro che hanno osservato il dharma. La trasformazione in giudice severo e terribile avviene nelle successive tradizioni brahmaniche e hindu, in particolare nei Purana (III-X secolo d.C.), dove Yama assume i connotati del sovrano punitivo, armato di un cappio per catturare le anime a cavallo da un bufalo nero. Questa evoluzione, che passa da sovrano benevolo a giudice temibile, è stata analizzata da Richard von Glahn nel suo studio sulla cultura religiosa cinese, dove si mostra come le figure del divino e del demoniaco siano spesso intercambiabili, a seconda delle esigenze sociopolitiche di un certo momento storico⁹⁵. Il buddhismo adatta Yama alla propria cosmologia, ma con una svolta significativa. Egli non è più una divinità suprema, ma un semplice funzionario del karma che interroga i defunti sulle loro azioni, inoltre non è lui a decidere la pena, è il karma, la legge di causa-effetto, che determina automaticamente la destinazione dell'anima. Yama è quindi un “amministratore” più che un “sovrano”, esecutore piuttosto che legislatore. Questa sua “burocratizzazione” che lo riduce a funzionario è ciò che ne rende possibile la successiva trasformazione in giudice cinese⁹⁶.

La trasformazione decisiva avviene in Cina, tra il VII ed il IX secolo, quando emerge il sistema dei Dieci Re (十王); Stephen Teiser, nel suo studio, ha dimostrato che lo Shiwang jing (十王經 Sūtra dei Dieci Re) è un testo apocrifo cinese del IX secolo, privo di corrispondente indiano, redatto dal monaco Zangchuan (藏川). Il testo organizza l'oltretomba in una sequenza di dieci tribunali, ciascuno presieduto da un re, con Yama, qui chiamato Yanluo Wang (閻羅王), al quinto posto; questo “abbassamento di livello” è stato causato dalla sua eccessiva clemenza verso i peccatori e questo fatto è significativo in quanto indica che il sistema dei Dieci Re non è una semplice riproposizione del modello indiano, ma una riformulazione cinese in cui la clemenza, virtù buddhista per eccellenza, viene considerata incompatibile con la funzione di giudice. Anche i nomi degli altri nove Re

94 Sani (a cura di), 2000.

95 von Glahn, 2004, p. 9.

96 Teiser, 2003, p. 7.

riflettono questa ibridazione culturale, Qinguang (秦廣王), Chujiang (初江王), Songdi (宋帝王), Wuguan (五官王), Biancheng (變成王), Taishan (泰山王), Pingdeng (平等王), Dushi (都市王) e Wudao Zhuanlun (五道轉輪王). Oltre a Yanluo, degni di particolare nota sono Taishan, il settimo re, deriva dalla tradizione cinese pre-buddhista che considerava il Monte Tai come dimora dei morti, governata dal “Magistrato di Monte Tai” (Taishan fujun 泰山府君) e Wudao Zhuanlun, il decimo re, una divinità delle religioni popolari cinesi incaricata di assegnare le rinascite. Xiao Jiang, in un articolo del 2022 pubblicato su *Religions*, ha mostrato come questo sistema dei “Tre Re” (Yanluo, Taishan, Wudao Zhuanlun) sia stato modellato sulle strutture burocratiche della dinastia Tang, con Yama/Yanluo come “Figlio del Cielo” dell'oltretomba, il Taishan come “Direttore del Dipartimento di Stato” e Wudao Zhuanlun come “Grande Spirito dei Cinque Percorsi”⁹⁷. L'origine stessa dell'enumerazione dei re dell'inferno è stata ricostruita da Frederick Shih-Chung Chen in un articolo del 2014 apparso su *Buddhist Studies Review*. Chen ha analizzato il *Wen diyu jing* (問地獄經, Sūtra sulle Domande sull'Inferno), un testo del periodo medievale cinese che racconta come il re Bimbisāra, sconfitto in battaglia, avesse fatto voto di diventare signore dell'inferno, e come i suoi diciotto ministri, con un esercito di un milione di soldati, avessero giurato di assistere nel governo dei peccatori⁹⁸. La diffusione del culto di Enma e dei Dieci Re in Cina è strettamente legata alla produzione artistica. Le prime tracce iconografiche si trovano nei manoscritti di Dunhuang, dove il bodhisattva Dizang (Jizō) è raffigurato insieme ai Dieci Re in composizioni che ne sottolineano, non solo di figura salvifica per le anime, ma anche il ruolo di supervisore del sistema infernale. Zhiru Ng⁹⁹, ha dimostrato come il culto di Dizang si sia sviluppato in parallelo e poi in convergenza con quello dei Dieci Re, con il “Sūtra delle Dieci Ruote” (*Dasheng daji Dizang shilun jing*) che promulgava il concetto di mappō esercitando un impatto particolarmente negativo sulle prospettive salvifiche degli esseri senzienti. Nel XIII secolo, nella zona di Mingzhou (l'attuale Ningbo) iniziano ad essere realizzati serie di dieci rotoli in seta che li ritraggono, tra i pittori più documentati figura Lu Xinzong che ha realizzato una di queste serie giunta completa fino a noi ed oggi conservata al Museo Nazionale di Nara, come si può osservare, ognuno di essi è raffigurato seduto a una scrivania, intento a consultare i registri di peccati¹⁰⁰.

L'importazione del sistema dei Dieci Re in Giappone è documentata fin dall'XI secolo, quando il monaco appartenente alla scuola esoterica Tendai Jōjin (成尋, 1011-1081) ottenne una copia dello *Shiwang jing* durante il suo pellegrinaggio in Cina¹⁰¹. Ma è soprattutto a

97 Xiao, 2022, pp. 1-15.

98 Chen, 2014, p. 57

99 Ng, 2007, pp. 29-36.

100 https://emuseum.nich.go.jp/detail?&langId=en&webView=0&content_base_id=100092&content_part_id=0&content_pict_id=0

101 Teiser, 2003, p. 57.

partire dal XIII secolo che il culto conosce una diffusione capillare, con la costruzione delle Enmadō (閻魔堂) e delle Jūdō (十王堂) nei templi buddhisti di tutto il paese¹⁰².

Esse erano spazi rituali, in cui le pitture murali dell'inferno funzionavano da “sfondo” per le statue di Enma e i suoi funzionari, e in cui la recitazione di sutra, come il Butsumyōkyō (仏名經), veniva condotta davanti alle immagini infernali per alleviare le sofferenze dei defunti. Miriam Chusid, ha ricostruito come le Enmadō del Daigoji, dell'Hōshakuji, dell'Ennōji e dello Shidoji fossero tutte sedi di pratiche salvifiche, in cui l'immagine dell'inferno non serviva a minacciare, ma a creare l'atmosfera necessaria per la redenzione¹⁰³, per quanto truci queste immagini possano essere, ognuna include una promessa di salvezza; anche nei tormenti più atroci, resta sempre visibile una via d'uscita, una possibilità di redenzione.

In Giappone, tuttavia, il sistema subisce alcuni cambiamenti significativi, se in Cina i Dieci Re appartengono ad un sistema chiuso, in Giappone essi tendono a essere assorbiti in una gerarchia più ampia che include divinità shintoiste e figure del folklore locale. Ono no Takamura (小野篁, 802-852), celebre poeta e cortigiano di epoca Heian, viene leggendariamente associato alla corte di Enma; secondo una tradizione già consolidata nel periodo Kamakura (1185 - 1333), Takamura avrebbe trovato un passaggio segreto per l'inferno e, per la sua abilità, sarebbe diventato il terzo assistente di Enma. I rotoli illustrati del Chikurinji engi (篁山竹林寺縁起絵巻), conservati presso il tempio Chikurin nella prefettura di Kōchi, elevano addirittura Takamura al rango di re dell'inferno. Wakabayashi Haruko, ha interpretato questa “promozione” come esempio di come figure storiche vengano assorbite nel pantheon infernale, rispecchiando una tendenza più ampia ovvero che i giudici dell'aldilà non sono mai del tutto estranei al mondo dei vivi¹⁰⁴. Un altro cambiamento riguarda anche l'iconografia di Enma. Nel contesto dei mandala delle scuole esoteriche giapponesi (soprattutto la Tendai e la Shingon), Enma appare come Enmaten (閻魔天) (Fig. 65), una figura molto più vicina all'originale Yama indiano che al burocrate cinese; egli è raffigurato con un bastone sormontato da una o due teste umane, attributo che verrà poi assorbito nell'iconografia “ufficiale” di Enma come re dell'inferno.

102 Enma-dō è il padiglione buddhista dedicato al culto di Enma.
Jūdō-dō è il padiglione buddhista destinato alla venerazione dei Dieci Re dell'Inferno.

103 Chusid, 2019, pp. 21-53.

104 Wakabayashi, 2019, pp. 319-349.

Fig. 65 - Anonimo, Enmaten, inchiostro e colori su seta, kakemono, Daigoji, Kyoto, XII secolo.



La tradizione artistica dei Dieci Re in Giappone non si esaurisce nelle sculture e nei dipinti “ufficiali”. Caroline Hirasawa, ha analizzato i Tateyama Mandala (立山曼荼羅), dipinti devozionali provenienti dal monte Tateyama, essi raffigurano Enma e i Dieci Re in un paesaggio montano che è allo stesso tempo inferno e paradiso, i torturatori e i salvatori occupano lo stesso spazio visivo, creando un regno di retribuzione che può espandersi o contrarsi a seconda delle necessità devozionali¹⁰⁵.

La ricezione contemporanea di queste iconografie non è priva di aspetti multimediali; nella cultura pop giapponese, Enma è diventato una figura familiare apparendo in manga, anime e videogiochi. Per esempio, in Dragon Ball, il personaggio di Enma Daiō presiede il regno degli spiriti con l'aria di un burocrate moderno, in giacca e cravatta. Questa familiarità è spesso ottenuta a scapito della sua serietà originaria, come si è visto con Jizō, l'estetica

¹⁰⁵ Hirasawa, 2008, p. 32.

kawaii, ha contaminato anche il re dell'inferno, che in alcune produzioni contemporanee appare come un personaggio cartonesco, quasi simpatico. Comunque, già nel periodo Edo (1603-1868), artisti come Ashi Kyōdō (蘆匡道 1808-1895) avevano raffigurato Enma e Jizō intenti in attività quotidiane come suonare insieme smorzando la tensione verso la salvezza o la dannazione (Fig. 66).



Fig. 66 - Ashi Kyōdō, Jizō e Enma suonano musica insieme, kakemono, inchiostro e colori su seta. Collezione privata, 1868.

La figura di Enma e il sistema dei Dieci Giudici Infernali nella cultura pop giapponese sono ancora limitati a poche serie manga e videoludiche.

Il caso più emblematico è quello del manga e anime *Hōzuki no Reitetsu* (鬼灯の冷徹, 2011-2020), di Eguchi Natsumi; serializzato sulla rivista *Morning* della Kōdansha e adattato in anime nel 2014 (prima stagione, Wit Studio) e nel 2017-2018 (seconda stagione, Studio Deen), il titolo ha venduto oltre 14 milioni di copie al settembre 2020. Il protagonista è Hōzuki (鬼灯), un oni che funge da primo aiutante di Enma Daiō (閻魔大王), il sovrano dell'inferno. La caratterizzazione di Enma in questa opera è significativa, egli è raffigurato come un sovrano bonario, quasi ingenuo, che lascia la gestione quotidiana dell'inferno al suo efficiente (e sadico) collaboratore¹⁰⁶. Questa rappresentazione inverte la gerarchia tradizionale, pur essendo formalmente il sovrano infernale, non è Enma il centro dell'azione, ma Hōzuki, che risolve i problemi dell'inferno con la stessa abilità di un manager aziendale. La serie, presenta l'inferno come un “luogo di lavoro” dove tutti, peccatori compresi, fanno il loro turno¹⁰⁷. La “burocratizzazione” è qui portata all'estremo con risvolti comici, le torture sono routine amministrativa, gli oni sono impiegati statali, e il sistema dei Dieci Re diventa un organigramma aziendale.

¹⁰⁶ https://hoozuki-no-reitetsu.fandom.com/wiki/Hoozuki_no_Reitetsu_Wiki

¹⁰⁷ <https://hinodereviews.wordpress.com/2016/05/04/hozuki-no-reitetsu-review/>

L'opera di Eguchi, in questo senso, non inventa nulla, porta in superficie, con l'umorismo, una dimensione che era già implicita nella struttura originaria, ma svuotandola di ogni riferimento salvifico, l'inferno non è più un luogo di redenzione o di punizione, ma di routine, di scadenze, di ferie pagate.

Un caso diverso, e più oscuro, è quello di Jigoku Shōjo (地獄少女 2005-2006), anime di Takahiro Ōmori prodotto dallo Studio Deen. La protagonista, Enma Ai (閻魔あい), è una ragazza di tredici anni che funge da “messenger della vendetta”, chi accede al sito “Hell Correspondence” a mezzanotte può scrivere il nome della persona che odia, e Ai la condurrà all'inferno¹⁰⁸. Qui, Enma è usato come cognome, non come titolo divino, ma la connessione è esplicita, Ai è la “ragazza dell'inferno”, un'incarnazione femminile e adolescente di una funzione precedentemente esercitata dal re dell'inferno. La serie, come ha notato un analista, esplora “la natura umana” attraverso la spirale della vendetta, e la scelta finale, tirare il cordone rosso della bambola di paglia, condannando se stessi all'inferno, come atto di auto-condanna¹⁰⁹.

La differenza tra Hōzuki no Reitetsu e Jigoku Shōjo è interessante. Nel primo, Enma è un capo affabile, quasi inutile, che delega tutto al suo vice; nel secondo, la funzione di Enma è incarnata da una ragazza che non giudica, ma esegue, trasformando il giudice in un mero strumento della vendetta privata; entrambe le rappresentazioni, però, condividono un tratto comune, la “degradazione” di Enma da figura di autorità sovranaturale a personaggio di genere. Nel primo caso, la commedia; nel secondo, il dramma adolescenziale, in entrambi, il re dell'inferno perde la sua aura di terrore, diventando familiare, in alcune puntate quasi simpatico.

Nel campo dei videogiochi, la rappresentazione di Enma segue modalità simili a quelli descritti precedentemente. In Onmyōji (2016), gioco mobile sviluppato da NetEase, Enma appare come shikigami (式神 spirito servitore) ottenibile, con un design che combina elementi tradizionali con lo stile kawaii tipico di molti giochi asiatici (Fig. 67).



Fig. 67 – Artwork di Enma nel videogioco Onmyōji, NetEase Games, 2016.

108 https://hell-girl.fandom.com/wiki/Ai_Enma

109 <https://forums.fanime.com/index.php?topic=11053.0>

Altri esempi sono “Jigoku Meguri” (Figg. 68 e 69), il cui slogan è citato all’inizio di questa tesi.

In questo titolo uscito nel 1988, il giocatore assume il controllo di un giovane monaco di nome Kakurenbo, incaricato di affrontare Enma, con l’obiettivo di ristabilire un ordine cosmico perturbato. La progressione si struttura a partire da uno spazio liminale iniziale, il cimitero, che funge da soglia d’ingresso a una discesa progressiva nei diversi livelli degli inferni buddhisti, rielaborati come ambienti videoludici a crescente complessità. L’avatar è dotato di un nenju (念珠), rosario buddhista che viene qui sottoposto a una riconfigurazione funzionale, trasformandosi in un dispositivo di attacco mediante emissione di proiettili energetici. Nei livelli intermedi, che scandiscono la distanza tra il protagonista e il confronto finale con Enma, il giocatore incontra una pluralità di entità ibride, tratte dal repertorio mitologico buddhista, rielaborate secondo logiche di ludicizzazione. In caso di game over, l’intervento del bodhisattva Kannon (観音 il bodhisattva della compassione) introduce una meccanica di continuità, configurandosi come dispositivo di riattivazione del gioco. In una forma che media tra il fallimento del giocatore e la prosecuzione dell’esperienza narrativa.



Figg. 68, 69 - Jigoku Meguri, Arcade, Taito, 1988.

Il ruolo di Enma nel videogioco Ninja JaJaMaru: The Great Yokai Battle + Hell si inserisce in una tradizione ludica che risale al 1985, quando Jaleco pubblicò per il Famicom il primo Ninja JaJaMaru-kun. Nell’episodio originale, il protagonista, un piccolo ninja rosso, doveva salvare la principessa Sakura dalle grinfie del pirata Namazu Dayuu (なまず太夫), un grosso pesce gatto antropomorfo che comandava un esercito di yōkai. Il nemico finale, in quel primo capitolo, Enma non compariva affatto, e il conflitto restava terreno, una questione di rapimento e salvataggio alla maniera delle fiabe.

La situazione cambia radicalmente con The Great Yokai Battle + Hell (Fig. 70), titolo moderno sviluppato da City Connection e pubblicato da ININ Games per Nintendo Switch, PlayStation 4 e PC nel 2022.

Questo gioco, che si presenta come un remake del primo capitolo introducendo la modalità “Hell” che rappresenta il più significativo slittamento tematico della serie.

Mentre nella modalità standard, JaJaMaru affronta l'esercito di yōkai di Namazu in livelli che riproducono la struttura a piattaforme/labirinto del gioco del 1985; nella modalità Hell, invece, il giocatore viene trasportato in un inferno buddhista, dove i nemici sono demoni infernali e il boss finale è Enma Daiō (閻魔大王).

La caratterizzazione di Enma in questo contesto ludico è significativa, non si tratta del giudice benevolo e bonario di Hōzuki no Reitetsu, né del messaggero della vendetta di Jigoku Shōjo, come in Jigoku Meguri egli è una figura sovranaturale, il nemico ultimo che il ninja deve sconfiggere per completare la sua missione. Questa rappresentazione riporta Enma alla sua funzione originaria di giudice e sovrano dell'aldilà, ma la svuota del contenuto dottrinale c'è solo il combattimento, la sfida e la vittoria. Enma è il boss finale, il più forte, quello che chiude il gioco.

Va notato che la modalità Hell non è semplice aggiunta di difficoltà, essa è una trasposizione di tutto il sistema iconografico dell'inferno buddhista in chiave ludica. I nemici sono demoni infernali tratti dal folklore giapponese, i livelli riproducono i paesaggi dell'oltretomba, e la presenza di Enma come boss finale funziona da “sigillo” tematico; il giocatore, completando la modalità Hell, ha affrontato e sconfitto la morte stessa, o almeno la sua amministrazione. Questo meccanismo, come ha osservato Asha Bard in un'analisi dei videogiochi ambientati in Giappone, è tipico della “codifica” degli elementi religiosi in sistemi di regole ludiche. Gli dei e le figure sacre diventano nemici, i templi diventano livelli, le preghiere diventano potenziamenti.¹¹⁰



Fig. 70 - *Ninja JaJaMaru: The Great Yokai Battle + Hell*, NS, PS4, 2022, City Connection.

110 Bard, 2025. (<https://ashabardongaminglorist.substack.com/p/the-exoticism-of-shinto-and-buddhist>)

Questo passaggio da funzionario tradizionale ad personaggio pop può essere spiegata richiamando il concetto di “burocrazia celeste” (天界官僚 Tengai Kanryō) analizzato da Lothar Ledderose. Egli ha mostrato come l'inferno cinese medievale fosse modellato sul sistema amministrativo terreno, con i Dieci Re che rispecchiavano i ministeri imperiali¹¹¹. Questa struttura burocratica, una volta importata in Giappone, si è mantenuta intatta nei secoli, ma ha acquisito una flessibilità che la rende adattabile a contesti narrativi diversi. In *Hōzuki no Reitetsu*, la burocrazia celeste diventa commedia d'ufficio ed in *Jigoku Shōjo*, diventa dramma giudiziario, in entrambi i casi, però, la struttura rimane, c'è un giudice, c'è un registro, c'è una sentenza.

Nel caso dei manga, la figura di Enma si presenta come un caso di “burocratizzazione ludica” portata all'estremo, il sovrano dell'oltretomba non è più una minaccia, ma un collega, un capo, un funzionario con cui si può e si deve interagire. Nel settore videoludico, invece, Enma mantiene un legame più stretto con la tradizione iconografica, indossa ancora gli abiti cinesi di epoca Song, ma in queste nuove incarnazioni perde i tratti da burocrate per assumere quelli del nemico da sconfiggere.

Zhong Kui

La parola “Zhong Kui” non indicava in origine una persona, a partire dal periodo Zhou (1046 - 256 a.C.), denotava un martello rituale o, secondo alcune interpretazioni, una vegetale, impiegato nelle cerimonie esorcistiche; Zhao Yi (趙翼 1727-1814), nel *Gaiyu congkao*, ha tracciato questa storia etimologica; mentre Ma Rong (馬融, 79-166), erudito di epoca Han, riferisce che gli esorcisti agitavano il zhongkui brandendo un'ascia di giada o un martello. Lo zhongkui originario funzionava da barriera materiale contro le intrusioni demoniache. Solo più tardi, attraverso un processo di antropomorfizzazione, il significato originale cadde presto nell'oblio, e Zhong Kui divenne esclusivamente un cacciatore di demoni e fantasmi, questo cambiamento si ebbe anche a livello semantico in quanto il carattere zhong (終) venne sostituito dal cognome Zhong (鍾), consolidando l'identità onomastica del personaggio¹¹².

La prima attestazione di Zhong Kui come figura, è in un testo daoista del IV secolo, il *Taishang Dongyuan Shenzhou Jing*, conservato a Dunhuang, egli lavora in coppia con Confucio, un dettaglio alquanto bizzarro, in quanto quest'ultimo secondo la tradizione è tutt'altro che un esorcista; i due, insieme al re Wu, soggiogano i demoni della malattia. Il testo dice che Confucio impugna il coltello, il re Wu, lega, e Zhong Kui, uccide¹¹³. In un altro manoscritto conservato a Dunhuang, vengono descritti degli esorcisti che si dipingono il volto di rosso, indossano pelli di leopardo, e si proclamano “Zhong Kui”, al plurale, tutti loro rispondono a Wudao Zhuanlun, il “Grande Spirito dei Cinque Percorsi” descritto nel paragrafo precedente.

La trasformazione decisiva avviene nel periodo Tang (618-907), quando Zhong Kui diventa un vero e proprio personaggio connotato da pelle scura, statura eccezionale, testa bulbosa e barba molto lunga; a causa del suo aspetto temibile, pur arrivando tra i primi posti degli esami imperiali, l'imperatore Xuanzong (玄宗), gli negò il titolo e per questa ragione Zhong

111 Ledderose, 1998, pp. 163-186.

112 <http://www.chinaknowledge.de/History/Myth/personszhongkui.html>

113 Idema; West, 2016, p. 2.

Kui si uccise sbattendo la testa contro i gradini del palazzo. Ma la sua morte, secondo la leggenda, non fu vana, nelle ultime parole aveva giurato di proteggere l'imperatore, e tornò non come fantasma vendicativo, ma come “domatore di entità malevole”. Shen Kuo (沈括 1031-1095), nel *Bu Mengxi Bitan*, racconta una storia diversa; l'imperatore Xuanzong, malato, sognò due fantasmi, il maggiore si presentò come Zhong Kui, ex-candidato all'esame imperiale, che aveva catturato il minore, un ladro macchiatosi del furto di un sacchetto di porpora e di un flauto di giada, e lo aveva divorato. Xuanzong guarì, e ordinò a Wu Daozi (680-760) di raffigurare la scena¹¹⁴. Il dipinto divenne dono annuale ai ministri, legando Zhong Kui al Capodanno, Zhang Yue (667-730) e Liu Yuxi (772-842) scrissero memorie di ringraziamento per questo dono, documentando come il ritratto fosse già agli inizi del periodo Tang un oggetto politico e apotropaico¹¹⁵.

Dopo il periodo Tang, la popolarità di Zhong Kui aumentò in modo esponenziale diventando noto come “grande fantasma” (大鬼 Dagui) o “eroe fantasma” (鬼雄 Guixiong), trasformandolo in una vera e propria divinità, ma non una divinità convenzionale, nel *Fu Lu Shou Xianguan Qinghui* di Zhu Youdun (1379-1435), Zhong Kui afferma di non avere festa propria, né offerte regolari, la sua missione è quella di continuare a soggiogare demoni e fantasmi per il benessere e la felicità degli umani¹¹⁶. A partire dal IX secolo, le immagini dell'eroe fantasma iniziarono a circolare anche tra la popolazione, ma queste prime opere d'arte sono scomparse; si presume che esse non assomigliassero alle versioni moderne, lo Zhong Kui moderno è un'invenzione di epoca Song (960 - 1279 d.C.), prima, il suo aspetto così come le sue vesti potevano essere differenti. Un tratto costante è però la barba; “Vecchia Barba” (老髯 Lao Ran), “Anziano Barbuto” (髯翁 Ran Weng), o “Signore Barbuto” (髯君 Ran Jun) sono solo alcuni degli epiteti con il quale veniva chiamato, è da notare che durante le dinastie Tang e Song una lunga barba fosse indicatore di salute ed esistono aneddoti di imperatori che offrivano ai cortigiani ammalati pozioni a base della propria barba¹¹⁷. La sua forza veniva descritta in modi poco convenzionali le fonti più antiche menzionano che macinava i demoni in un mulino, li divorava interi, li cacciava come selvaggina, li tritava come sottaceti, li sminuzzava per farne degli spuntini a base di carne, li spremeva per farne del vino e molto altro, un dipinto perduto di Wu Daozi risalente al X secolo rappresentava Zhong Kui che cavava gli occhi a un demone¹¹⁸.

In Giappone, Zhong Kui è arrivato durante l'era Insei (1086-1185) con il nome di Shōki, la più antica raffigurazione pervenutaci è nella serie di cinque dipinti risalenti al XII secolo intitolata Hekija-e (辟邪絵) (*Figg. 71, 72, 73, 74, 75*) ed oggi conservati al Museo Nazionale di Nara¹¹⁹. Questi rotoli su carta rappresentano¹²⁰.

114 <http://www.chinaknowledge.de/Literature/Science/mengxibitan.html>

115 Yilin, 2018, p. 20.

116 Idema; West, 2016, p. 3.

117 Shi-Yee, 2023, p. 119.

118 <https://yamayuandadu.tumblr.com/post/744610183034077184/nine-headed-hermit-the-early-history-of-zhong>

119 <https://www.narahaku.go.jp/collection/d-1106-0-1.html>

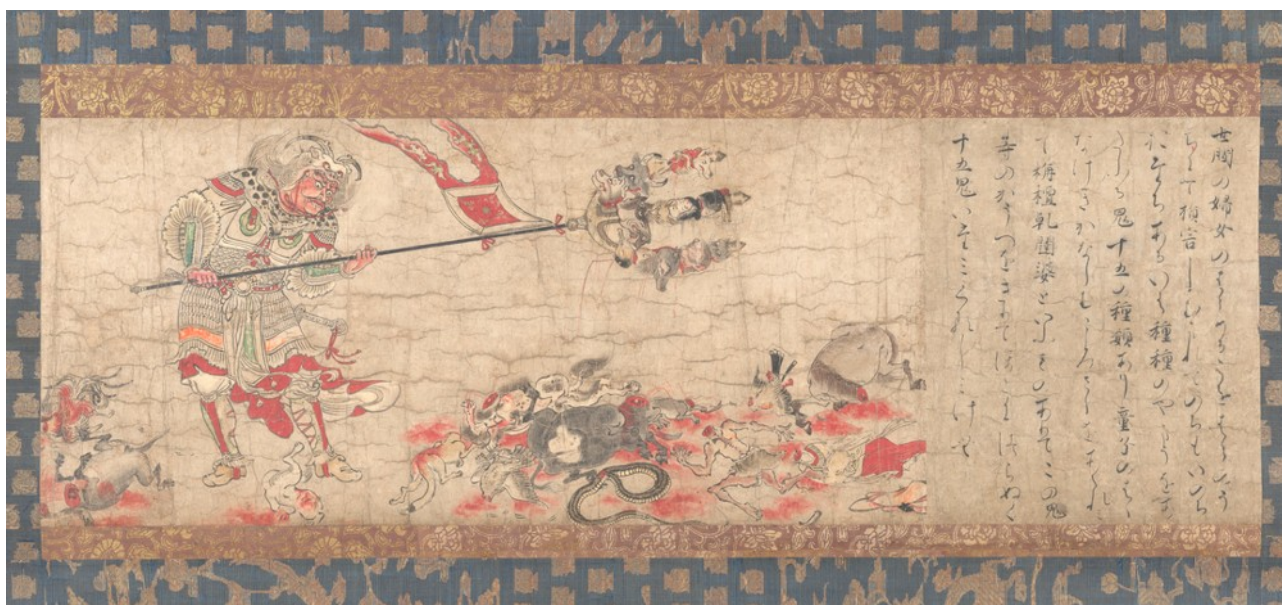
120 Le traduzioni delle descrizioni dei rotoli sono state fatte da me, i testi originali sono presenti sul database delle opere del Nara National Museum.



Tenkeisei (Fig. 71): “la divinità è raffigurata è seduta su una roccia, mentre afferra con le quattro braccia un demone malvagio e lo divora, riempiendo l'intero campo visivo. Lo stile pittorico si caratterizza per un uso marcato del contrasto cromatico tra cinabro vermiglio e verde malachite, per una resa vigorosa e tesa, la Tessenbyō (鉄線描) che richiama la tradizione della pittura buddhista del periodo Heian-Kamakura. La fisionomia particolare di Tenkeisei presenta inoltre notevoli affinità con la figura del Grande Dio Celeste (Dai Tenjin) nel rotolo illustrato dei cinquantacinque luoghi del Kegon-kyō (華嚴五十五所絵), conservato al Tōdaiji, opera della tarda epoca Heian eseguita a Nara.

Secondo l'iscrizione del dipinto, il demone catturato e divorato da Tenkeisei è un ekiki (疫鬼, demone della peste), appartenente alla schiera di Gozu Tennō (牛頭天王 Re Celeste dalla Testa di Bue). Tenkeisei, originariamente divinità taoista cinese preposta al governo degli astri, acquisì in Giappone una duplice valenza: da un lato, venne considerato nella tradizione Onmyōdō (陰陽道) come fonte primaria degli shikigami (式神 spiriti servitori) evocati dagli esorcisti; dall'altro, fu identificato come “corpo diverso, nome diverso” (Dōtai Imei 同体異名) di Gozu Tennō, divinità venerata presso il Gion-sha (祇園社). Questa identificazione è documentata nel Shintōshū (神道集), specificamente nel terzo volume, sezione “Gion Daimyōjin Shū” (祇園大明神集).

Inoltre, Tenkeisei fu oggetto di particolare attenzione anche nella tradizione esoterica del buddismo Shingon, nel primo periodo Kamakura, il rituale di Tenkeisei (Tenkeisei-hō 天刑星法) fu praticato intensamente quale metodo di preghiera per la acquisire longevità e protezione dalle epidemie”.



Sendan kendatsuba (Fig. 72): “il presente dipinto costituisce uno dei cinque fogli appartenenti a un rotolo illustrato che raffigura diverse divinità benevole riunite allo scopo di allontanare e neutralizzare le entità demoniache malvagie. L'iscrizione calligrafica, nella sua formulazione originale in kana con adattamenti fonetici dei termini cinesi, recita: “Esistono quindici specie di demoni che, nel ventre delle donne incinte, recano danno ai figli in gestazione, e che dopo la nascita gli strappano la vita o gli infliggono svariate malattie. La madre del Boddhisattva dei Bambini, mossa a compassione per il cuore afflitto e dolente [di quelle madri], invoca un'entità chiamata Sendan Kendatsuba, la quale decapita questi demoni e li trafigge con la lancia. I quindici demoni, così, patiscono atrocemente”.

L'artista ha operato una scelta stilistica radicale: ogni elemento di ambientazione o di contestualizzazione narrativa è stato eliminato, e la violenza viene presentata in uno stile chiamato *Tantō Chokunyū* (単刀直入 diretto, senza esitazioni), riempiendo l'intero campo visivo con un'immediatezza che non ammette distrazioni. La figura di Sendan Kendatsuba, pur essendo formalmente una divinità benevola preposta alla protezione delle madri e dei bambini, è qui rappresentata in un modo che rende problematico, se non del tutto implausibile, ipotizzare una destinazione d'uso femminile o infantile per quest'opera. La questione, in termini più precisi, è la seguente, l'intenzionalità artistica va letta privilegiando la funzione apotropaica esplicita (*Hekija* 辟邪, scacciare il male), ovvero considerando la rappresentazione violenta come mero strumento di protezione simbolica? Oppure la violenza stessa, nella sua cruda materialità iconica, costituisce un significato autonomo, non riducibile alla funzione protettiva? Questo interrogativo, che tocca il rapporto tra contenuto religioso e forma espressiva nella pittura buddhista giapponese del periodo Heian-Kamakura, rimane aperto e richiede ulteriori indagini”.



Shinchū (Fig. 73): “per quanto riguarda la figura di Shinchū (神虫 Divino Insetto), le fonti di riferimento non sono chiaramente identificabili. Tuttavia, la sua iconografia e la sua funzione presentano significative convergenze con il personaggio del kaijin (怪人 uomo straordinario) descritto nel Shin'yōkyō (神異経), raccolta cinese di resoconti prodigiosi. Questa affinità suggerisce che Shinchū potrebbe essere una trasposizione giapponese di una figura originariamente documentata in letteratura cinese, inserita nel set apotropaico attraverso i canali di trasmissione culturale che collegavano il continente all'arcipelago durante il periodo Heian.”



Shōki (Fig. 74): “quanto alla figura di Shōki (鍾馗), essa è tradizionalmente identificata quale monshin (門神 divinità guardiana delle porte) apotropaico fin dall'antichità cinese.⁷ L'iconografia del presente dipinto, tuttavia, presenta una marcata affinità con la versione della leggenda che vede Shōki apparire nel sogno dell'imperatore Xuanzong (玄宗, 712-756) dei Tang. In quella narrazione, resa celebre dal Bu Mengxi Bitan (補夢溪筆談) di Shen Kuo (1031-1095), Zhong Kui si presenta come ex-candidato all'esame militare che, per la sua bruttezza, fu escluso dagli onori imperiali e si uccise; tornato come spirito vendicativo, divora il demone responsabile della malattia dell'imperatore, guarendolo. La raffigurazione nel Hekija-e, con giacca, cappello a tesa larga, e attributi di domatore di demoni, corrisponde da vicino a questa versione della leggenda, piuttosto che alla più tarda iconografia del “cacciatore di fantasmi” codificata nei periodi Song e Ming.



Bishamonten (Fig. 75): “il presente foglio raffigura una divinità benevola preposta all'allontanamento di entità demoniache malvagie; in questo specifico caso, tuttavia, la rappresentazione assume anche una valenza legata ai meriti del Hokekyō (法華經 Sūtra del Loto). L'iscrizione calligrafica narra che, quando un monaco devoto al Hokekyō medita sulle verità del Mahāyāna in mezzo ai monti e ai boschi, e i demoni e gli spiriti della natura tentano di tormentarlo, Bishamonten (毘沙門天), interviene come arciere e li soggioga. Sebbene una fonte diretta per questo specifico episodio risulti di difficile individuazione, non v'è dubbio che la narrazione si fondi sul Darani-hon (陀羅尼品, “Capitolo dei Dharani”) del Hokekyō, ove Bishamonten è elencato, accanto al Bodhisattva Yakushō (藥王菩薩), al Bodhisattva Yūshi (勇施菩薩), al Re Jikokuten (持国天) e alle dieci Rākṣasī (十羅刹女) quale protettore dei devoti del sūtra.

L'episodio narrato nell'iscrizione può essere letto quale esemplificazione concreta, analoga al racconto tramandato nel Dai Nihon-koku Hokekyō Genki (大日本国法華経験記 “Raccolta di Esperienze Relative al Sūtra del Loto nel Grande Paese del Giappone”), ove una statua di Bishamonten, impugnando la spada Hōken (鋒劍) che costituisce il suo attributo, decapita un gyūtōki (牛頭鬼 demone dalla testa di bue) per soccorrere un fedele dello Hokekyō.

Il monaco si trova in un umile eremitaggio di paglia, con muri di canne intrecciate su pilastri di legno scuro, nascosto in una conca rocciosa; egli è raffigurato in posizione distesa e rilassata, con gomiti appoggiati su un tavolino laccato di cinabro, intento a leggere un rotolo appena estratto da una cassetta per i sūtra. La sua figura, troppo grande per lo spazio esiguo dell'abitazione, ne traborda in modo quasi comico, ma il suo atteggiamento è di totale serenità e distacco. Il dipinto, illustra la condizione di pace interiore del Hokekyō jisha (法華經持者 devoto del Sūtra del Loto), protetto implicitamente dalla divinità.

Nonostante la popolarità a livello devozionale, la presenza di Zhong Kui nella cultura pop contemporanea, sia in Cina che in Giappone, è ancora limitata a pochi media che tuttavia lo riadattano mantenendo un nucleo riconoscibile ma acquisendo funzioni e connotazioni nuove. In Cina, la ricezione contemporanea di Zhong Kui è dominata dall'annuncio di Black Myth: Zhong Kui (黑神话：钟馗) (Fig. 76), secondo capitolo della serie Black Myth sviluppata da Game Science, presentato al *Gamescom Opening Night Live 2025*¹²¹. Il gioco, ha già ottenuto oltre 9 milioni di visualizzazioni su Bilibili e più di 300 milioni di discussioni su Weibo, diventando uno dei termini più ricercati della piattaforma¹²². Geoff Keighley, presentatore dell'evento, ha definito Zhong Kui come il “dio cattura-fantasma che vaga tra l'inferno e la terra”, una caratterizzazione che enfatizza la sua natura liminale e il suo ruolo di mediatore tra mondi¹²³. La scelta di Game Science di puntare su Zhong Kui dopo il successo di Black Myth: Wukong (2024) non è casuale. Feng Ji, fondatore dello studio, ha dichiarato che il nuovo titolo avrebbe introdotto “un nuovo eroe, nuove meccaniche di gioco, nuova tecnologia e una nuova storia”, pur mantenendo la struttura di action RPG single-player. La differenza sostanziale, tuttavia, sta nel protagonista, se Wukong era un “predestinato” (天命人) la cui identità rimaneva in parte enigmatica, Zhong Kui è fin dall'origine una figura umana, uno studioso frustrato dalla propria bruttezza, trasformato in divinità vendicativa. Questa umanità, paradossalmente, lo rende più adatto a una narrazione cinematografica e emotiva, ma anche più vulnerabile alla “mercificazione” del suo trauma. La presenza di Zhong Kui nei videogiochi non costituisce un fenomeno recente, già nel 2013, Hi-Rez Studios lo aveva introdotto in Smite quale divinità giocabile della classe Hunter, caratterizzata da meccaniche ludiche di esorcismo e cattura di spiriti¹²⁴. Questa incarnazione, tuttavia, rimaneva confinata al mercato occidentale del MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), senza quella penetrazione culturale globale che la serie Black Myth si propone di ottenere. La differenza sostanziale risiede nella strategia di media mix, Game Science non produce un prodotto ludico isolato, bensì un “universo narrativo” che integra trailer cinematografici, concept art, merchandise e un sito ufficiale dedicato alla presentazione del materiale storico-artistico di riferimento, dal Zhong Kui del XVI secolo

121 <https://gamesci.cn/zhongkui>

122 <https://www.scmp.com/tech/tech-trends/article/3322535/chinese-studio-behind-black-myth-wukong-plans-new-game-featuring-taoist-ghost-hunter>

123 <https://gameinformer.com/gamescom-2025/2025/08/19/black-myth-zhong-kui-announced>

124 <https://www.smite2.com/>

conservato al Museum of Fine Arts di Boston al “La Ronda Notturna di Zhong Kui” di Dai Jin e conservato al Palace Museum di Pechino¹²⁵.

In Giappone, la ricezione di Zhong Kui, noto come Shōki (鍾馗), segue una traiettoria diversa, più ancorata alla continuità devozionale che all'innovazione narrativa. La più antica raffigurazione giapponese nota appartiene al celebre set di dipinti del XII secolo “Hekija-e” (辟邪絵) analizzato in precedenza. Nel XVII secolo, artisti quali Katsushika Hokusai e Lü Xue raffigurarono il personaggio attenuando il carattere minaccioso, rendendolo quasi familiare¹²⁶ (Figg. 77 e 78). L'annuncio di Black Myth: Zhong Kui solleva interrogativi rilevanti sulla “glocalizzazione” della cultura pop cinese; se il gioco manterrà la promessa di esplorare la “ricerca della giustizia” della divinità attraverso il viaggio interattivo tra inferno e terra, potrà offrire una rappresentazione che preservi il nucleo semantico della figura, se invece si limiterà a presentare Zhong Kui quale “cacciatore di demoni” di stampo cool senza approfondire questa dimensione, rischia di produrre un “guscio iconografico” riconoscibile ma vuoto¹²⁷.



Fig. 76 – Zhong Kui in Black Myth: Zhong Kui, PC e console. Game Science, attualmente in sviluppo.

La figura di Zhong Kui / Shōki nella cultura pop contemporanea si configura dunque come un caso di “adattabilità iconografica” con esiti differenti nei due contesti nazionali. In Cina, la re-invenzione narrativa lo trasforma in protagonista di un'epopea digitale; in Giappone, la “domesticazione” estetica lo mantiene come figura sacra, per quanto potenzialmente suscettibile di rielaborazioni kawaii. Entrambe le tendenze, tuttavia, condividono una medesima volontà, quella di rendere la figura globalmente accessibile cercando di preservarne il nucleo semantico originario, a metà strada tra il kawaii e il kowai (怖い spaventoso). Zhong Kui, in fondo, è entrambe le cose, il protettore che spaventa, il demone che salva, lo studioso che diviene divinità.

¹²⁵ <https://blackmythzhongkui.org/en/>

¹²⁶ <https://library.si.edu/finding-aid/zhong-kui-and-chinese-new-year>

¹²⁷ <https://radii.co/article/meet-zhong-kui>



Fig. 77 - Lü Xue, Zhong Kui, inchiostro e colori su seta, kakemono, British Museum, Londra, XVII secolo.



Fig. 78 - Katsushika Hokusai, Zhong Kui rosso, inchiostro e colori su seta, kakemono), Metropolitan Museum of Art, New York, 1846.

CAPITOLO 4

Gli inferni sulla terra

Il percorso fin qui condotto ha privilegiato l'analisi di rappresentazioni infernali prodotte all'interno di contesti religiosi e artistici tradizionali: affreschi, dipinti ed emakimono. Con il presente capitolo si intende invece spostare l'attenzione su un fenomeno apparentemente diverso, ma coerente con l'impostazione della ricerca, ovvero la costruzione di inferni fisici, visitabili e fruibili, che riproducono in scala architettonica e paesaggistica le topografie e le pene dell'aldilà.

La scelta di analizzare il Jigoku Meguri di Beppu e il Tiger Balm Garden di Hong Kong non è casuale, entrambi i siti, pur inseriti in contesti culturali e storici diversi, testimoniano una medesima operazione di traduzione tridimensionale dell'immaginario infernale, in cui la funzione pedagogica e moralizzante delle rappresentazioni medievali viene aggiornata attraverso l'esperienza turistica.

Il Jigoku Meguri di Beppu, con le sue vasche termali sulfuree organizzate in un percorso museale che evoca le pene buddhiste, e il Tiger Balm Garden di Hong-Kong, con le sue sculture che popolavano un parco a tema, dimostrano che l'Inferno non è un concetto confinato al passato o alla sfera religiosa, ma continua a esercitare un'attrazione anche per le nuove generazioni. L'obiettivo del capitolo è mostrare come in entrambi i casi la materializzazione dell'Inferno produca un effetto di distanziamento e contemporaneamente di immersione. Il visitatore è chiamato a confrontarsi fisicamente con le pene dell'aldilà, ma in un contesto sicuro, controllato e alla fine innocuo. Questa ambivalenza tra il terrore della rappresentazione e la rassicurazione della sua natura artificiale costituisce il tratto distintivo degli inferni "sulla terra" e prepara il terreno per l'analisi del capitolo conclusivo, in cui la stessa ambivalenza verrà rilevata in forma ancora più radicale all'interno dei media digitali.

Il Beppu Jigoku Meguri

Il Beppu Jigoku (別府地獄, Jigoku meguri) rappresenta uno dei complessi termali più significativi del Giappone, situato nella città di Beppu, prefettura di Ōita, nell'isola di Kyūshū. La denominazione stessa, che evoca il concetto di “inferno” (地獄, jigoku), trae origine dalla tradizione religiosa buddhista e dalla letteratura giapponese medievale, in particolare dal Jigoku-zōshi (地獄草紙), corpus di testi e rappresentazioni iconografiche risalenti al periodo Heian (794–1185) e Kamakura (1185–1333), che descrivevano le pene infernali. Le prime menzioni documentate dell'area termale risalgono all'VIII secolo d.C., quando il Iyo-no-kuni Fudoki (伊予国風土記), compilato all'inizio dell'VIII secolo, e il Bungo-no-kuni Fudoki (豊後国風土記), scritto nello stesso periodo, descrivono le sorgenti termali della regione e narrano la leggenda secondo la quale Sukunabikona-no-Mikoto, caduto in malattia durante una visita alla provincia di Iyo (l'odierna prefettura di Ehime), fu curato da Ōkuninushi-no-Mikoto, che fece giungere acqua termale da Beppu attraverso un

condotto sottomarino¹²⁸. Questo mito, sebbene privo di fondamento storico, testimonia le proprietà curative delle acque termali dall'antichità. Il Bungo-no-kuni Fudoki menziona inoltre esplicitamente l'Akayusen (赤湯泉 “sorgente rossa”), identificabile con l'odierno Chi-no-ike Jigoku, per la sua caratteristica colorazione rossastra¹²⁹. Popolare fin dall'epoca Kamakura (1185-1333) come centro termale, Beppu è diventata una meta turistica moderna grazie all'imprenditore Aburaya Kumahachi (油屋熊八 1863–1935) (Fig. 79), ideatore del circuito turistico denominato “Jigoku Meguri” (地獄巡り), che ha trasformato le zone geotermiche pericolose in attrazioni paesaggistiche¹³⁰.



Fig. 79 - Statua in bronzo di Aburaya Kumahachi, uscita est della Stazione JR di Beppu, 2007.

Il suo slogan promozionale, “Yama wa Fuji, Umi wa Setonai, Onsen wa Beppu” (山は富士 海は瀬戸内 湯は別府 Il monte Fuji per le montagne, il mare interno di Seto per il mare, Beppu per le terme) il quale divenne un'espressione iconica del marketing turistico giapponese prebellico¹³¹, egli fondò inoltre l'Otogi Club (御伽倶楽部), un'associazione dedicata all'intrattenimento infantile che organizzava le visite di Babbo Natale durante le festività natalizie, contribuendo a creare un'immagine di Beppu come località familiare e accogliente. Il periodo Shōwa (1926–1989) fu caratterizzato da un'ulteriore espansione; la

128 <https://www.city.beppu.oita.jp/seikatu/gaikokujinmuke/ei/detail21.html>

129 Aoki, 1997, pp. 244-245.

130 <https://www.atlasobscura.com/things-to-do/beppu-japan>

131 https://j-enkouji.jp/pages/20?detail=1&b_id=75&r_id=3439

Beppu Tower, completata nel 1957 su progetto di Tachū Naitō (l'architetto che ha progettato la Tokyo Tower), uno dei primi grattacieli e tutt'ora simbolo della città¹³².

Il rapporto tra le terme di Beppu e l'immaginario buddhista medievale costituisce un caso esemplare di relazione devozionale, ovvero di attribuzione di significati sacri a specifici luoghi naturali. Come rilevato in precedenza, nel buddhismo giapponese dei periodi Heian e Kamakura la rappresentazione degli inferni era funzionale alla pedagogia morale anche grazie ai Jigoku-zōshi (地獄草紙), quei rotoli che raffiguravano gli inferni buddhisti e riproducevano le pene dei dannati e la zona di Beppu, con le sue acque bollenti, i fumi sulfurei e il terreno incrinato, offriva un corrispettivo naturale perfetto a tali rappresentazioni. Le fiamme vorticanti e le acque ribollenti di queste opere richiamavano visivamente i geysers e gli stagni di Beppu, la corrispondenza tra l'immaginario iconografico e il paesaggio reale fu probabilmente riconosciuta dai primi visitatori del periodo Edo, come testimonia il Beppu onsen ki (別府温泉記 1716) di Kōriki Enkō, che descrive esplicitamente le sorgenti bollenti come “inferni viventi” (生きた地獄 ikita jigoku) ed oggi riconosciuti come monumenti naturali (天然記念物 Tennen kinenbutsu)¹³³:

Umi Jigoku (海地獄 Inferno del mare): denominato così per l'acqua color cobalto intenso, dovuta alla presenza di solfato di sodio e silicati disciolti, con una temperatura di circa 98 °C. Il sito ospita una serra botanica di Victoria amazonica, resa possibile dall'elevata umidità e temperatura ambientale.

Oniishibozu Jigoku (鬼石坊主地獄 Inferno dei monaci demoniaci): caratterizzato da fango bollente che erutta in bolle di gas, creando formazioni che ricordano la testa rasata dei monaci buddhisti (bōzu). Il sito è dominato da un geysir di fango attivo, con temperature che oscillano tra 95 °C e 99 °C.

Shiraike Jigoku (白池地獄 Inferno dello stagno bianco): il nome deriva dall'acqua di colore bianco opalescente, colorazione causata dalla precipitazione di silicati di alluminio e borati. Il sito è noto per l'allevamento in acquario di pesci tropicali, reso possibile dalla temperatura costante dell'acqua.

Kamado Jigoku (竈地獄 Inferno del forno): il nome evoca l'antica tradizione di utilizzare il vapore delle sorgenti per la cottura del cibo. Il sito presenta diverse piscine di colorazione variabile (azzurra, rossastra, verdastra) in funzione dei minerali e della presenza di ossidi di ferro o zolfo. La temperatura dell'acqua raggiunge i 90 °C.

Oniyama Jigoku (鬼山地獄 Inferno del monte demoniaco): noto per la presenza di coccodrilli del Nilo allevati in vasche termoregolate, pratica iniziata nel 1921 e tuttora attiva. Il sito è alimentato da una sorgente di acqua sulfurea con temperature prossime ai 99 °C.

¹³² <https://bepputower.co.jp/>

¹³³ Le traduzioni delle descrizioni dei Jigoku sono state fatte da me, i testi originali sono presenti nel pamphlet presente a questo indirizzo: <https://www.beppu-jigoku.com/pamphlet/images/Japan.pdf>

Chi-no-ike Jigoku (血の池地獄 Inferno dello stagno di sangue): il nome deriva dalla colorazione rosso intenso dell'acqua, causata dalla presenza di ossidi di ferro e cloruri di sodio disciolti. La temperatura superficiale è di circa 78 °C, inferiore rispetto agli altri siti, a causa della maggiore diluizione con acque fredde di origine freatica.

Tatsumaki Jigoku (龍巻地獄 Inferno del tornado): l'unico geyser tra i sette inferni, con eruzioni regolari ogni 30–40 minuti che proiettano acqua bollente fino a un'altezza di circa 2 metri. Il nome evoca il vortice dinamico dell'eruzione, ma anche il tatsu (龍), il drago celeste del pantheon giapponese associato all'acqua e alla pioggia. La sua attività è monitorata dall'Agenzia Meteorologica del Giappone (気象庁, Kishōchō) come indicatore di stabilità geotermica della caldera.

L'iconografia statuaria presente nel circuito del Jigoku meguri costituisce un elemento di primaria importanza, in quanto traduce in forma tridimensionale l'immaginario infernale buddhista medievale e lo sovrappone al paesaggio geotermico reale, creando un ambiente di immersione simbolica totale. Le sculture non sono semplici decorazioni turistiche, ma esempi di folk art religiosa che riattualizzano continuamente il legame tra la geologia vulcanica e la cosmologia buddhista. Presso il Kamado Jigoku (竈地獄), l'ingresso è dominato dalla statua di un oni (鬼) di grandi dimensioni, tradizionalmente identificato come Aka-Oni (赤鬼 demone rosso) (Figg. 80 e 81), raffigurato in posizione minacciosa sopra una pila di rocce fumaroliche dalle quali escono getti di vapore a 100 °C. La statua, caratterizzata da pelle rossastra, corna prominenti e un'espressione feroce, riproduce fedelmente le convenzioni iconografiche degli oni nelle rappresentazioni medievali giapponesi, dove tali creature fungevano da guardiani infernali ed esecutori delle pene.



Fig. 80 - Statua dell' Aka-Oni, Kamado Jigoku, Beppu Jigoku Meguri.



Fig. 81 - Statua dell' Aka-Oni in versione natalizia, Kamado Jigoku, Beppu Jigoku Meguri.

La presenza dell'oni in questo sito non è casuale; esso rimanda alla leggenda locale secondo cui la zona fu un tempo terrorizzata da un oni che, ogni notte, rapiva e divorava gli abitanti. Gli abitanti, disperati, pregarono presso il vicino santuario di Hachiman Kamado¹³⁴ per liberarsene e in risposta, la divinità del santuario sfidò l'oni a costruire cento gradini di pietra fino all'ingresso del santuario in una sola notte. Se avesse vinto, avrebbe ricevuto un sacrificio umano ogni notte, se avesse perso, avrebbe dovuto promettere di lasciare i villaggi in pace. L'oni mancò di un solo gradino al canto del gallo, ma per ringraziarlo dello sforzo, gli fu permesso di restare a guardia dell'ingresso delle sorgenti termali di Kamado, sotto la vigilanza del dio drago Ryūjin (龍神)¹³⁵. La statua dell'oni posta in prossimità dell'ingresso, materializza questa narrazione mitologica, trasformando il sito naturale in un luogo sacro.

Presso l'Oniishibozu Jigoku (鬼石坊主地獄), è presente il geysir di fango denominato Oni no Takaibiki (鬼の高罾 russare del demone), poiché il vapore che erutta dal sottosuolo produce un suono assimilabile al russare di un demone addormentato¹³⁶; questa denominazione trasforma l'evento geologico in un'esperienza percettiva multisensoriale, dove l'udito si sovrappone alla vista per completare l'immaginario infernale. La presenza del geysir Oni no Takaibiki rappresenta un esempio di personificazione geologica, dove ai

¹³⁴ <https://hachimannkamado.sub.jp/>

¹³⁵ <https://www.japan-guide.com/ad/beppu/>

¹³⁶ <https://en.japantravel.com/oita/your-guide-to-the-hells-of-beppu/72444>

fenomeni naturali vengono dati significati soprannaturali, in questo caso quella di un demone in stato di riposo. Inoltre, le bolle di fango vengono collegate alle teste rasate dei monaci (bōzu), creando un campo semantico in cui il sacro e il demoniaco coesistono nello stesso spazio geotermico.

L'Oniyama Jigoku (鬼山地獄 Inferno del monte demoniaco) presenta un monumento raffigurante un oni seduto, che funge da punto fotografico per i visitatori (*Fig. 82*). La statua, posta in prossimità delle vasche dei coccodrilli, stabilisce un collegamento visivo tra la figura demoniaca e gli animali, entrambi associati nell'immaginario collettivo giapponese a creature pericolose e sotterranee. Il nome stesso del sito, Oniyama, rimanda a una tradizione toponomastica in cui le formazioni geologiche vengono personificate come dimore di entità sovranaturali e la scultura dell'oni seduto, in stile folk art contemporaneo, riproduce le convenzioni dell'iconografia buddhista medievale, con una muscolatura esagerata, un'espressione minacciosa e una postura che evocano la potenza fisica dei guardiani infernali (jigoku no zōshi)¹³⁷. La statua di Fudō Myōō¹³⁸ (不動明王) (*Fig. 83*) rappresenta una delle divinità supreme del buddhismo esoterico giapponese (mikkyō), venerato in particolare dalle scuole Shingon e Tendai, la sua presenza riveste un significato teologico preciso in quanto egli fungendo da guardiano, soggioga l'energia demoniaca del sito trasformando il luogo infernale in un sito sacro e protetto.

¹³⁷ Nakamura, 2007, pp. 55-60.

¹³⁸ Fudō Myōō è la manifestazione irata del Buddha Dainichi Nyorai (Mahāvairocana), capo dei Cinque Grandi Re della Sapienza (Godai Myōō) del Buddhismo Esoterico giapponese. Importato nel IX secolo da Kūkai (774–835), fondatore della scuola Shingon, egli è raffigurato con corpo nero o blu, occhi sporgenti, zanne, e una chioma raccolta in treccia sulla spalla sinistra; impugna nella destra la spada kurikara che recide le illusioni e nella sinistra il kenjaku (il lasso che cattura coloro che vogliono resistere agli insegnamenti buddhisti), è circondato da una mandorla di fiamme purificatrici.



Fig. 82 - Statua di un Aka-Oni, Oniyama Jigoku, Beppu Jigoku Meguri.



Fig. 83 - Statua di Fudō Myōō, Oniyama Jigoku, Beppu Jigoku Meguri.

Presso il Tatsumaki Jigoku (龍巻地獄) il cui nome stesso rimanda al tatsu (龍), il drago cosmologico del pantheon giapponese associato all'acqua, alla pioggia e ai fenomeni

atmosferici violenti¹³⁹. Sebbene non siano presenti sculture, il geyser stesso funge da “cultura vivente”, con il suo vortice d'acqua che erutta ciclicamente, riproducendo la dinamica del drago che sale verso il cielo scrollandosi di dosso le acque.

L'intero circuito del Jigoku meguri è disseminato di immagini e rappresentazioni di divinità e creature mitologiche che costituiscono il motivo iconografico dominante del sito. Tali rappresentazioni, che spaziano dalle statue monumentali ai souvenir passando per i bus che portano i turisti a destinazione (*Fig. 84*), sono strettamente collegate alla destinazione turistica con uno stile pop che rimanda alle moderne produzioni di anime e manga. Con i suoi oni, i suoi stagni bollenti ed i suoi geyser, i visitatori non contemplan passivamente le rappresentazioni, ma le percepiscono attraverso tutti i sensi; la vista delle acque colorate, il rumore del vapore che sibila, l'odore dello zolfo, il calore del vapore sulla pelle, e infine la presenza fisica delle sculture che popolano il paesaggio. Questa totalità percettiva costituisce il tratto distintivo del Jigoku meguri come luogo di performance culturale, dove la geologia, la religione e il turismo si fondono in un'esperienza unica.



Fig. 84 - Bus turistico con decorazione raffigurante un oni, Beppu.

Il Tiger Balm Garden di Hong Kong

Il Tiger Balm Garden (虎豹花園 Hǔ Bào Huāyuán), anche noto anche come Haw Par Mansion (虎豹別墅 Hǔ Bào Biéshù), è stato uno dei più singolari esempi di “visionary environment” nel panorama dell'Asia orientale del XX secolo; situato nel distretto di Wan Chai a Hong Kong, il complesso comprendeva la residenza privata della famiglia Aw e i giardini pubblici adiacenti. Commissionato nel 1935 dal magnate birmano-cinese Aw Boon Haw (胡文虎, 1882–1954), inventore e produttore del celebre unguento “Balsamo di Tigre”, insieme al fratello minore Aw Boon Par (胡文豹, 1888–1944) (*Fig. 85*)¹⁴⁰. Il nome “Haw Par” deriva dai caratteri cinesi 虎 (hǔ tigre) e 豹 (bào leopardo), che costituiscono i nomi personali dei due fratelli e che, simultaneamente, evocano qualità di forza, coraggio e

139 Orsi (a cura di), 2021.

140 Huang; Hong, 2007. pp. 41-46.

protezione nella simbologia culturale cinese¹⁴¹.

La storia del Tiger Balm Garden si intreccia con la biografia della famiglia Aw, una delle dinastie imprenditoriali più influenti del Sud-Est asiatico nella prima metà del Novecento. Aw Boon Haw e Aw Boon Par erano nati a Rangoon (l'odierna Yangon, Myanmar), figli di Aw Chi Kim, un erborista hakka originario della contea di Yongding, provincia del Fujian, che era fuggito in Birmania negli anni '60 del XIX secolo, aprendovi un piccolo negozio di erbe medicinali dal nome Eng Aun Tong (Sala della Pace Eterna); dopo la morte del padre nel 1908, i due fratelli perfezionarono la formula di un unguento a base di canfora e mentolo, che commercializzarono con il nome di Tiger Balm (*Fig. 86*), divenendo rapidamente la famiglia più ricca di Rangoon¹⁴². Nel 1926, i fratelli trasferirono la sede principale dell'azienda a Singapore, e nel 1932 Aw Boon Haw costruì una residenza per la sua seconda moglie Tan Kyi Kyi a Hong Kong, alle spalle della villa, fece realizzare un giardino elaborato che poteva essere ammirato come un dipinto di paesaggio cinese (山水 Shan shui) dal tetto della residenza.



Fig. 85 – Ritratto fotografico di Aw Boon Haw (a destra) e Aw Boon Par (a sinistra).

141 <https://cultureplus.asia/features/tiger-balm-garden-chinese-house-of-horror/>

142 Yeoh; Teo, 1996, pp. 30-33.



Fig. 86 - Il sigillo della confezione del Balsamo di Tigre.

Il giardino di Hong-Kong fu progettato da Kwek Hoon Sua, un artigiano esperto di folklore cinese originario di Swatow (Shantou), provincia del Guangdong, che fu assunto appositamente per la costruzione e portò con sé il fratello Kwek Choon Sua. Insieme supervisionarono una squadra di apprendisti nella realizzazione del giardino. Gli stessi artigiani furono successivamente inviati a Singapore per costruire il secondo Tiger Balm Garden, inaugurato nel 1937, il che spiega le notevoli somiglianze stilistiche e narrative tra i due complessi¹⁴³. Durante la realizzazione del complesso di Hong Kong, Aw Boon Haw ispezionava personalmente il lavoro degli scultori discutendo con loro quali modifiche effettuare e quali aggiunte fare. Coprendo un'estensione di circa 3,2 ettari, il Tiger Balm Garden presentava come elemento centrale una pagoda a sette piani alta 44 metri, riconoscibile da grande distanza (*Figg. 87 e 88*). Il giardino era caratterizzato da un paesaggio cinese artificiale disseminato di sculture e diorami che raffiguravano scene tratte dalla letteratura, dal folklore e dalla storia cinese e la villa progettata dall'architetto Ho Kwong Yew in stile Art Déco, fu bombardata dai giapponesi durante la Seconda Guerra Mondiale e successivamente occupata dalle forze imperiali; dopo la guerra, la villa fu demolita, mentre il giardino sopravvisse.

¹⁴³ <https://objectlessons.space/Savita-Kashyap-Journeys-on-Haw-Par-Villa-s-Ten-Courts-of-Hell>



Fig. 87 - Mappa del Tiger Balm Garden, Hong-Kong.



Fig. 88 – La Tiger Pagoda del Tiger Balm Garden, Hong-Kong.

L'attrazione più celebre era rappresentata dalle Dieci Corti Infernali (十殿閻羅, Shí Diàn Yánluó), un percorso che raffigurava le dieci fasi del giudizio post-mortem secondo il buddhismo e la religione popolare cinese; queste corti, nei primi anni Cinquanta, poco prima della sua morte avvenuta nel 1954. Come osservato da Savita Kashyap, le storie delle Dieci Corti Infernali rappresentano “una combinazione straordinaria di induismo, buddhismo, taoismo e confucianesimo: una vera e propria culminazione di quattro diverse religioni”¹⁴⁴ (Figg. 89, 90, 91, 92, 93 e 94).

Le rappresentazioni delle Dieci Corti Infernali nel Tiger Balm Garden erano caratterizzate da un realismo crudo e spesso macabro, che suscitava negli osservatori una combinazione di fascino e terrore; le varie scene raffiguravano peccatori sottoposti a torture esemplari: quelli colpevoli di calunnia e menzogna avevano la lingua strappata; i ladri e i persecutori venivano immersi in olio bollente in un wok gigante; i traditori venivano squartati da cinque cavalli; i violenti dovevano arrampicarsi su una montagna di coltelli. Nonostante la brutalità delle rappresentazioni, il Tiger Balm Garden era concepito principalmente come uno spazio pedagogico e familiare; Aw Boon Haw, intendeva promuovere i valori della moralità

¹⁴⁴ <https://objectlessons.space/Savita-Kashyap-Journeys-on-Haw-Par-Villa-s-Ten-Courts-of-Hell>

confuciana, della pietà filiale (Xiào, 孝), dell'onestà e della lealtà attraverso la paura della retribuzione karmica. La sua popolarità raggiunse il suo apice negli anni Cinquanta e Sessanta, quando divenne una meta ricreativa fondamentale per le famiglie cinesi di Hong Kong, in un'epoca in cui gli spazi pubblici di svago per la comunità cinese erano estremamente limitati nel contesto coloniale britannico. Nonostante le sculture brutali e iper-realistiche, molti genitori consideravano il giardino un luogo ideale per insegnare ai figli la rettitudine e il karma.





Figg. 89, 90, 91, 92, 93, 94 – Dettagli delle Dieci Corti Infernali, Tiger Balm Garden, Hong-Kong.

Dopo la morte di Aw Boon Haw nel 1954, il giardino iniziò un graduale declino, nel 1971 una porzione del terreno fu venduta a una compagnia immobiliare e nel 1985 il giardino fu convertito in un parco divertimenti denominato “Haw Par Villa”, con molte delle sculture originali sostituite da giostrine e nel 1998, l'ereditiera della proprietà, Sally Aw (胡仙), vendette l'intero complesso alla società di sviluppo immobiliare Cheung Kong Holdings per la ricostruzione e nel 2001 il governo di Hong Kong raggiunse un accordo con la nuova proprietà per la preservazione e il restauro della Haw Par Mansion e del suo giardino privato come museo, mentre il Tiger Balm Garden pubblico fu definitivamente demolito nel 2004 e sostituito dal complesso residenziale di lusso “The Legend at Jardine's Lookout” (Fig. 95) e molti dei dipinti e delle statue originali del giardino furono salvati dall'Antiquities and Monuments Office (AMO) di Hong Kong, che ne curò l'inventario e la conservazione. Digitalmente il Tiger Balm Garden di Hong Kong è sopravvissuto grazie alla mostra “Virtual Reality: The Ten Courts of Hell' of Tiger Balm Garden” (Fig. 96) che si svolge dal 16/05/2025 al 30/11/2025. Attraverso visori VR, i visitatori hanno potuto esplorare i dettagli dei murali originali e interagire con essi per apprendere i contesti culturali e storici dietro il concetto buddhista degli inferni. Questa re-virtualizzazione dello spazio perduto rappresenta un caso esemplare di conservazione digitale del patrimonio culturale, dove la tecnologia immersiva permette di ricostruire e preservare esperienze sensoriali altrimenti irrecuperabili¹⁴⁵.

¹⁴⁵ <https://www.amo.gov.hk/en/visitor-centre/exhibitions/Off-site/hpm-vr/index.html>



Fig. 95 - The Legend at Jardine's Lookout, Hong-Kong.



Fig. 96 - Virtual Reality: The Ten Courts of Hell.

La Haw Par Mansion, dichiarata “Grade I Historic Building” nel 2009, rappresenta uno dei rari esempi sopravvissuti di architettura in stile “Chinese Renaissance” a Hong Kong; caratterizzata da una fusione di elementi architettonici cinesi e occidentali, tetto a falde in stile cinese antico, portici, bovindi, vetri dipinti provenienti dall'Italia e murali dorati in stile birmano, essa costituisce un documento architettonico di grande rilevanza sociale e storica, riflettendo il contesto coloniale della Hong Kong negli anni Trenta. Per il 2026 è prevista la riapertura della Haw Par Mansion, ora ribattezzata Villa Haw Par, come istituzione culturale senza scopo di lucro. La riapertura coinvolge il Culture, Sports & Tourism Bureau di Hong Kong e la Foundation for Art and Culture, fondata da Arthur de Villepin, e sarà un polo culturale permanente dedicato a mostre di livello internazionale, programmi di residenza per artisti e iniziative volte a promuovere il dialogo interculturale¹⁴⁶.

Il collegamento tra il Tiger Balm Garden di Hong Kong e l'Haw Par Villa di Singapore rappresenta uno dei casi più interessanti di replicazione transnazionale di un progetto culturale e pedagogico nel XX secolo. Come accennato precedentemente, gli stessi artigiani, i fratelli Kwek Hoon Sua e Kwek Choon Sua, furono inviati da Hong Kong a Singapore per materializzare il progetto di Aw Boon Haw di un secondo giardino. Questa continuità artigianale spiega le sorprendenti somiglianze stilistiche, tematiche e narrative tra i due complessi, che possono essere considerati come due versioni del medesimo progetto, adattate a contesti geografici e culturali diversi ma unite da una matrice ideologica comune.

¹⁴⁶ <https://www.villahawpar.com>

Mentre il giardino di Hong Kong era costruito su un piano verticale, con la pagoda a sette piani che dominava il paesaggio e offriva una vista panoramica sul porto, il giardino di Singapore fu realizzato su una serie di terrazze ascendenti, con la villa privata della famiglia Aw che occupava il quarto livello superiore. Il primo livello comprendeva il garage e le aree di parcheggio; il secondo, un grande stagno con pesci e tartarughe che fungeva da acquario familiare fino all'occupazione giapponese (1942–1945); il terzo, il prato, i campi da tennis e la piscina privata. I primi tre livelli, sebbene proprietà privata, furono aperti al pubblico sin dall'inizio, poiché Aw Boon Haw intendeva che il giardino fungesse da “pubblicità” per i prodotti Tiger Balm¹⁴⁷. Le Dieci Corti Infernali di Singapore furono costruite negli anni Cinquanta, nello stesso periodo in cui Aw Boon Haw le realizzava a Hong Kong, e rappresentano una versione più elaborata e meglio conservata del progetto originario. Dopo la morte di Aw Boon Haw, il nipote Aw Cheng Chye aggiunse al giardino di Singapore i cosiddetti “International Corners”, con sculture raffiguranti culture di tutto il mondo come per esempio, un lottatore di sumo, una danzatrice thailandese, una replica della Statua della Libertà, oltre a riproduzioni ingrandite dei prodotti Tiger Balm. Nel 1985, il governo di Singapore acquisì la villa e la famiglia Aw donò le statue al paese a condizione che il nome Haw Par e i memoriali familiari fossero conservati¹⁴⁸.

La gestione successiva dell'Haw Par Villa di Singapore rifletteva le tensioni culturali ed economiche tra la tutela del patrimonio culturale e i processi di mercificazione turistica; nel 1988, la Singapore Tourist Promotion Board (oggi Singapore Tourism Board) affidò la gestione a International Theme Parks Ltd, che investì 30 milioni di dollari di Singapore (poco più di 2.030.000 Euro) per creare una “Disneyland orientale” fornita di animatronic, teatri all'aperto e una “Hell Boat Ride” attraverso le Dieci Corti Infernali all'interno di una struttura a forma di drago lunga 60 metri¹⁴⁹. Il progetto si rivelò un fallimento commerciale e l'attrazione venne definitivamente chiusa e rimossa agli inizi degli anni 2000. Una svolta significativa è avvenuta nel 2015, quando l'azienda Journeys Pte Ltd,¹⁵⁰ specialista in gestione del patrimonio culturale, vinse la gara per gestire il parco per dieci anni. Sotto la direzione di Savita Kashyap, l'Haw Par Villa venne sottoposta a un restauro conservativo completato nel 2021 che ha introdotto l'illuminazione notturna, la ventilazione delle Dieci Corti Infernali e un inventario conservativo delle oltre 1.000 sculture e 150 scenari del parco¹⁵¹.

L'Hell's Museum, inaugurato il 28 ottobre 2021 dopo quattro anni di ricerca e sviluppo, rappresenta l'evoluzione più recente del progetto¹⁵². Oltre alle Dieci Corti Infernali, il museo

147 <https://www.asiamediacentre.org.nz/features/haw-par-villa-an-asian-version-of-alice-in-wonderland>; Haw Par Music Foundation Limited. 2014, p. 35.

148 <https://www.nlb.gov.sg/main/article-detail?cmsuuid=7809f4c9-d067-455c-8dbb-a511073e4d31>

149 <https://simplylambchops.blogspot.com/2014/10/memories-of-haw-par-villa-our-sg50-e.html>

150 <https://www.journeys.com.sg>

151 <https://singaporehistoryconsultants.weebly.com/haw-par-villa.html>

152 <https://www.hawparvilla.sg/hells-museum/>

include repliche di altari, una cripta funeraria, un “void deck”¹⁵³ per funerali tradizionali cinesi e una tomba cinese tradizionale, offrendo un confronto comparativo tra le concezioni della morte nelle diverse religioni; il museo è stato premiato come Travellers' Choice Winner da TripAdvisor dal 2022 al 2025, posizionandolo nella top 10 delle attrazioni migliori a livello mondiale¹⁵⁴.

Grazie all’implementazione di queste innovazioni, il numero dei visitatori è passato dai 7.000 visitatori mensili del 2015, il parco ha raggiunto i 350.000 visitatori annuali nel 2019, con picchi di 45.359 visitatori in ottobre 2019 e dopo la pandemia di COVID-19, la frequentazione si è stabilizzata tra i 35.000 e i 40.000 visitatori mensili nel 2025¹⁵⁵ anche grazie all’organizzazione di eventi musicali come Noise Invasion, Haw Par Thrilla e Ice Cream Sundays ed eventi stagionali come il Haw Ror Villa, una manifestazione di Halloween focalizzata sui fantasmi e le creature soprannaturali del folklore asiatico; questi eventi hanno il tutto esaurito nel 2024 e 2025¹⁵⁶ (28). Dal punto di vista culturale e religioso, sia il Tiger Balm Garden che l'Haw Par Villa costituiscono un caso studio esemplare di religiosità popolare cinese (民間信仰), dove il buddhismo Mahāyāna, il taoismo ed il confucianesimo si fondono in un sistema sincretico di credenze e pratiche; in questi due casi le Dieci Corti Infernali non rappresentano una forma di “teologia pop” che sintetizza elementi di diverse tradizioni per rispondere alle esigenze esistenziali e morali delle comunità cinesi diasporiche. La funzione pedagogica del giardino, volta a inculcare valori etici attraverso la paura del castigo ultraterreno, riflette la funzione storica delle rappresentazioni infernali nella cultura cinese, che ha sempre oscillato tra l'orrore escatologico e la promessa di redenzione finale.

153 Il void deck è un elemento architettonico tipico di Singapore. Si tratta di uno spazio aperto situato al piano terra degli edifici, progettato come un’area comune coperta e priva di chiusure perimetrali. Tale spazio svolge una funzione polifunzionale all’interno della vita urbana quotidiana, venendo impiegato per attività comunitarie, rituali religiosi e cerimonie pubbliche, tra cui anche i funerali tradizionali delle comunità cinesi locali.

154 https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294265-d23731383-Reviews-Hells_Museum-Singapore.html

155 <https://singaporehistoryconsultants.weebly.com/haw-par-villa.html>

156 <https://www.hawparvilla.sg/events/>

CAPITOLO 5

L'arte Cyber-Buddhista

Nei capitoli precedenti si è tentato di ricostruire un itinerario infernale di oltre duemila anni che ha affrontato le varie iconologie in occidente ed in Asia Orientale, anche sviscerando il discorso delle divinità salvifiche come Buddha, Jizō e Zhong Kui. Nel corso di questi ultimi anni le comunità monastiche soprattutto cinesi e taiwanesi hanno rinegoziato il loro rapporto con gli strumenti di comunicazione tentando di riadattare le pratiche buddhiste all'intelligenza artificiale, ai linguaggi multimediali, agli ambienti immersivi e alle reti digitali.

La storia offre un orizzonte di senso, il foglio di carta, nei primi secoli, non era mero supporto ma veicolo di sacralità materiale¹⁵⁷. I primi testi stampati segnarono una seconda svolta, riorganizzando l'accesso alla dottrina¹⁵⁸. Nella seconda metà del Novecento, la diffusione delle radio e degli schermi televisivi trasferirono i rituali nelle case private, dando vita a quello che è stato definito “tempio domestico”¹⁵⁹; ogni innovazione tecnologica ha ridefinito i confini tra sacro e profano. Se la televisione ha reso il soggiorno un'appendice dello spazio sacro¹⁶⁰, le nuove tecnologie sollevano questioni totalmente differenti. L'intelligenza artificiale mette in discussione l'interlocuzione tra praticante e insegnamento, la realtà virtuale interroga l'intenzionalità della meditazione e la rete sfida l'idea stessa di comunità religiosa come entità radicata in un qui e ora condiviso.

Digital Buddhism, Cyber-Buddhism e AI-Buddhism

Prima di affrontare l'argomento nel dettaglio, è indispensabile fare una breve introduzione. La letteratura sulle religioni digitali offre due definizioni: Digital Buddhism e Cyber-Buddhism. Il primo concetto descrive un ecosistema (pratiche, testi, aggregazioni) la cui esistenza è interamente o prevalentemente mediata da piattaforme informatiche. I sutra si leggono su schermo, i discorsi si ascoltano in streaming, i rituali si seguono da remoto. La tecnologia qui funge da canale, non da agente. Il secondo concetto sposta l'attenzione sulla natura dell'esperienza, il Cyber-Buddhism insiste sulla dimensione immersiva e simulata, una dimensione in cui il confine tra reale e artificiale non è più dato per scontato¹⁶¹. A queste due categorie principali se ne aggiunge ora una terza, finora solo embrionalmente teorizzata: l'AI-Buddhism. Questa etichetta non designa semplicemente un Buddhismo che impiega strumenti intelligenti, ma designa una configurazione relazionale inedita. Se il Digital Buddhism riproduce e il Cyber-Buddhism simula, nell'AI-Buddhism l'algoritmo non è più un semplice medium, ma è una sorta di interlocutore capace di generare, riorganizzare e talvolta produrre contenuti dottrinali. L'apprendimento automatico, i modelli linguistici di grandi dimensioni, i chatbot

157 Kieschnick, 2003, p.24.

158 Schopen, 1991, p. 23.

159 Hansen, 2016, p. 14.

160 Veidlinger, 2017, p. 8.

161 Tarocco, 2017; Lee, 2026.

conversazionali non trasportano il Dharma, lo rielaborano, lo filtrano, lo rendono risposta a una domanda specifica, a un contesto individuale¹⁶².

Il passaggio dalla carta al digitale non può essere interpretato come una semplice successione di adattamenti tecnici, bensì come una serie di trasformazioni interpretative. A ogni mutamento del medium, il Sangha (la comunità) è chiamato a rinegoziare le modalità attraverso cui il Dharma mantiene la propria efficacia simbolica¹⁶³. La transizione tra il progetto editoriale di Yang Wenhui (1837-1911) (*Fig. 97*) e la riforma di Taixu (1890-1947) (*Fig. 98*) illustra con chiarezza questa dinamica. Yang fondò la Jinling Scriptural Press nel 1866, dove la xilografia non era solo una tecnica di riproduzione, ma un gesto devozionale che perpetuava la sacralità del testo buddhista. Taixu, suo allievo al Jetavana Hermitage, estese questa logica editoriale ai nuovi media, promuovendo la stampa moderna e l'alfabetizzazione diffusa come strumenti di renjian fojiao (佛教人间 Buddismo per questo mondo), il Dharma doveva raggiungere chi non poteva frequentare il tempio.¹⁶⁴ Tra i due non c'era solo un diverso atteggiamento verso gli strumenti, ma una diversa idea di trasmissione. Per Yang, il medium portava in sé il segno del sacro; per Taixu, il sacro risiedeva esclusivamente nel contenuto trasmesso.



Fig. 97 – Ritratto fotografico di Yang Wenhui.



Fig. 98 – Ritratto fotografico di Taixu.

Questo conflitto ritorna oggi, con un'inclinazione inedita. Stampa, radio, televisione, per quanto rivoluzionarie, condividevano un tratto fondamentale: il medium veicolava la parola ed il pensiero umano. L'intelligenza artificiale spezza questa continuità, non trasporta più un testo prodotto da un soggetto; lo genera. I chatbot buddhisti non sono dei megafoni digitali,

¹⁶² Zheng, 2024, p. 5.

¹⁶³ Xu, Liu, 2025, p. 8.

¹⁶⁴ Welch, 1968, pp. 51-71.

sono degli “interpreti” autonomi in grado di elaborare commenti, riadattare sutra, e calibrare le risposte in base al profilo individuale dell'interlocutore¹⁶⁵. Si apre così una personalizzazione dottrinale senza precedenti il Dharma non viene più “portato” ai fedeli, ma ricomposto in tempo reale. I chatbot sono tra le prime incarnazioni dell'intelligenza artificiale nel campo buddhista. Questi sistemi vengono addestrati su un enorme numero di testi come sutra, śāstra ed opere di maestri viventi o defunti i quali rispondono a interrogativi di ordine filosofico, rituale o spirituale. A differenza di un motore di ricerca, che rimanda a fonti esterne, essi elaborano risposte autonome, dando l'impressione di un colloquio tra persone. Questi dispositivi duplicano e svuotano contemporaneamente la figura del shifu (師父), il maestro spirituale che nelle tradizioni cinesi funge da ponte tra il testo dottrinale e la pratica¹⁶⁶. L'algoritmo eredita il ruolo mediatore, ma non ne eredita il carisma, ciò che resta è una un interlocutore senza volto. L'utente non assiste più a un rito, dialoga con un'interfaccia che non richiede impegno, non esige disciplina, non pone condizioni. Il rischio consiste nella diffusione di una spiritualità istantaneamente consumabile, assimilata senza un reale coinvolgimento, privandola di quel processo di confronto e disciplina che costituisce il presupposto della trasformazione interiore. Il vertice del Cyber-Buddhism si raggiunge con gli ambienti di realtà virtuale immersiva, progetti sperimentali hanno ricostruito in tre dimensioni templi storici, complessi stupa, persino la Terra Pura del Buddha Amitābha (淨土)¹⁶⁷. L'utente indossa un visore e si trova a percorrere antichi templi, assistere a un pūjā¹⁶⁸ o a ricevere un'ordinazione monastica, il tutto senza muoversi dalla propria stanza. Questa tecnologia porta verso nuove vette l'idea di tempio domestico, se la televisione trasportava il sacro nel salotto, la realtà virtuale trasporta il fedele nel sacro; l'inversione è radicale non è più il sacro che si adatta allo spazio profano, ma il corpo si immerge totalmente in uno spazio sacro simulato. John Kieschnick, nel suo studio sull'impatto del buddhismo all'interno della cultura materiale cinese, ha mostrato che gli oggetti di culto non sono esclusivamente semplici simboli, essi posseggono una potenza spirituale intrinseca, una sacralità che non dipende dalla rappresentazione ma dalla presenza fisica, dalla storia dell'oggetto, dalla sua consacrazione rituale¹⁶⁹. La statua di Buddha in un tempio virtuale è informazione pura; il codice è clonabile, alterabile, cancellabile con un comando. La domanda allora sorge spontanea, in assenza di materia, un oggetto sacro creato in codice binario può definirsi sacro?

L'algoritmo è il Dharma

Per quanto riguarda i Social Media, esistono, soprattutto in Cina, piattaforme digitali non si limitano più a ospitare aggregazioni di fedeli, ma le producono, le modellano e le

165 Liu, 2026, pp. 1-15.

166 Lim, 2023, pp. 6-7.

167 Mu; Nie; Cao; You; Wei; Tong, 2023. pp. 1-29.

168 Pūjā è un termine sanscrito che indica un rito di venerazione, offerta e devozione rivolto a una divinità, a un Buddha o a un bodhisattva.

169 Kieschnick, 2003, pp. 83-156.

smantellano attraverso logiche algoritmiche di raccomandazione, filtri di moderazione e persino meccanismi di monetizzazione. Nonostante la censura statale, diretta erede delle politiche anticlericali del Partito Comunista in epoca maoista¹⁷⁰, ha costretto il Buddhismo digitale a un'esistenza clandestina o parallela attraverso l'uso di VPN, piattaforme estere e gruppi chiusi su WeChat¹⁷¹, tutto questo ha portato ad una scissione¹⁷² che vede da una parte la Buddhist Association of China che opera entro i confini tracciati dalla State Administration for Religious Affairs, producendo contenuti approvati e monitorati, dall'altra, monaci e laici che agiscono individualmente su piattaforme globali come Twitter, YouTube o Telegram costruendo presenze religiose che sfuggono al controllo statale. A Taiwan la situazione è diametralmente opposta, in quanto l'assenza di censura politica ha permesso a grandi organizzazioni come Fo Guang Shan, Dharma Drum Mountain, Tzu Chi e Chung Tai Shan di sviluppare architetture comunicative sofisticate che includono siti web, app dedicate, canali YouTube, ed ecosistemi social¹⁷³. Inoltre, la Beautiful Life Television (人間衛星), fondata dall'azienda Xingyun Group¹⁷⁴, ha completato questa transizione estendendo la propria offerta televisiva al digitale on-demand, creando un continuum tra programmazione lineare e contenuto fruibile a richiesta. Le piattaforme social non sono spazi neutri, i loro algoritmi esercitano una forma di gatekeeping invisibile, ma di enorme portata e questo vale anche per i contenuti buddhisti, generando due effetti contrapposti. Da una parte, la personalizzazione algoritmica tende a rinchiudere l'utente in nicchie cognitive, il Dharma che riceve è sempre quello che conferma le scelte (i like) pregresse, dall'altra, la logica della viralità spoglia ogni insegnamento del suo contesto, riducendo pratiche millenarie a frammenti consumabili in formato short-video. Per esempio il nenbutsu/nianfo (念佛), la recitazione del nome di Amitābha, illustra molto bene questa trasformazione. La “Buddha Machine” (念佛机)¹⁷⁵ aveva già introdotto una meccanizzazione della pratica, il merito si accumulava attraverso la ripetizione automatica, senza partecipazione cosciente dell'ascoltatore amplificando un'eco che si ripete all'infinito, questi macchinari sono il riverbero perpetuo di una frequenza ormai lontana nel tempo. Douyin/TikTok hanno portato questo processo a un livello superiore, i video di nenbutsu/nianfo si moltiplicano, impreziositi da effetti visivi, filtri, sottofondi musicali trasformando la recitazione del nome in spettacolo per attirare sempre più like, condivisioni e commenti; una pratica nata per concentrarsi sul nome del Buddha viene rovesciata per diventare esibizione sociale. A questo panorama si aggiunge la piattaforma Xiaohongshu (小

170 Welch, 1972, pp. 68-83.

171 WeChat (微信) è una piattaforma digitale multifunzionale cinese sviluppata da Tencent e lanciata nel 2011. Integrando in un'unica applicazione servizi di messaggistica istantanea, social networking, pagamenti digitali e una vasta gamma di servizi terzi. È definita una “super-app” in quanto costituisce un ecosistema digitale centralizzato attraverso cui gli utenti possono comunicare, effettuare transazioni economiche e accedere a servizi quotidiani e amministrativi senza uscire dall'applicazione.

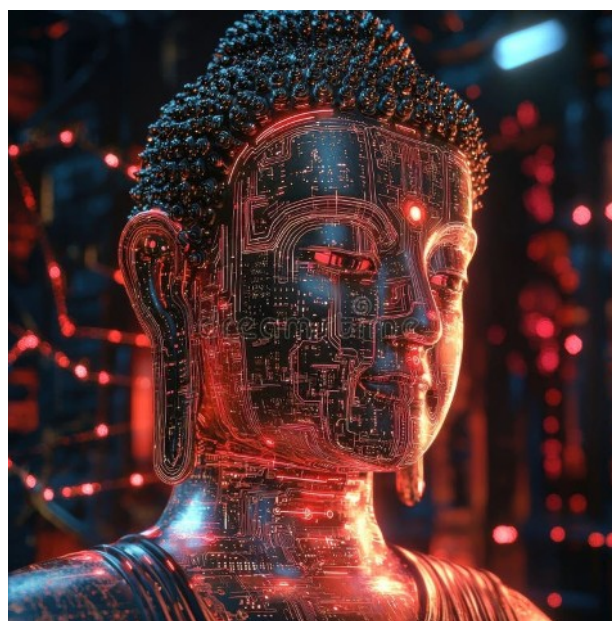
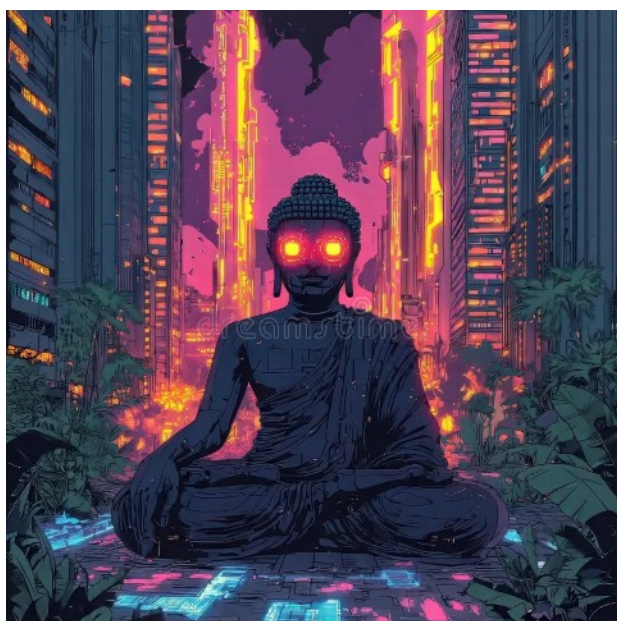
172 Travagnin, 2020.

173 Tarocco, 2017, pp. 127-128.

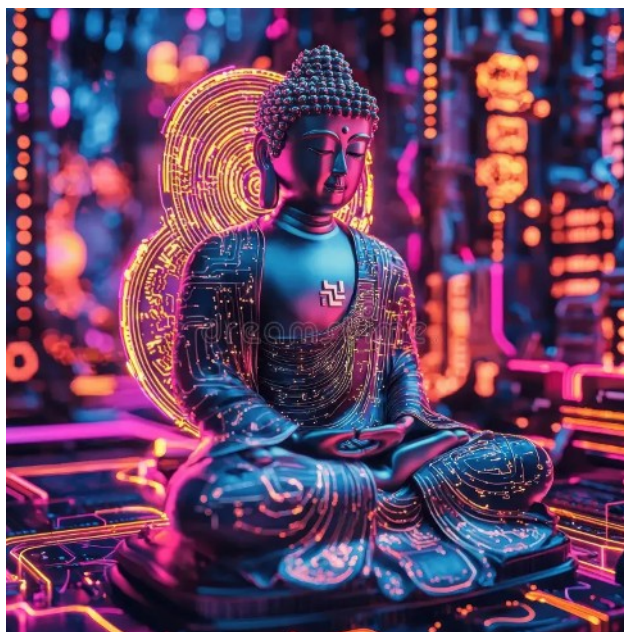
174 <https://www.blty.tv/>

175 La “Buddha machine” (念佛机, Niànfó jī) è un piccolo dispositivo elettronico molto diffuso nel buddhismo popolare cinese e taiwanese, usato per la recitazione automatica di mantra o del nome del Buddha.

红书), nota in occidente come Red Note, che sta rapidamente emergendo come nuovo terreno per la circolazione del Buddhismo digitale. A differenza di TikTok/Douyin, dove la viralità è il principio organizzativo, Xiaohongshu struttura l'esperienza attorno alla raccomandazione tra persone in una sorta di passaparola virtuale. I contenuti buddhisti presenti in queste piattaforme si articolano spesso sotto forma di “note” (笔记), includendo guide alla meditazione, recensioni di monasteri e consigli per l’allestimento di altari domestici. Parallelamente, si osserva la crescente diffusione di video cyber-buddhisti nei quali iconografie tradizionali vengono ibridate con immaginari di matrice cyberpunk, spesso generati tramite intelligenza artificiale (Figg. 99, 100 e 101). In tali produzioni visive, Buddha e bodhisattva vengono rappresentati attraverso estetiche digitali che tendono a configurare una metafora tra illuminazione buddhista ed elaborazione computazionale, suggerendo una continuità simbolica tra trascendenza e processamento informativo. Questo nuovo stile artistico si inserisce in una più ampia corrente di produzione religiosa generata dalla IA, che non può essere compresa unicamente nei termini di semplice rimediazione tecnologica del sacro. Piuttosto, essa sembra configurarsi come una forma di ricodifica del sacro nel quale la devozione si traduce in interazione digitale e il dharma viene reinterpretato secondo logiche algoritmiche. Come osserva Erik Davis, *“technologies of communication are always, at least potentially, technologies of the sacred, simply because the ideas and experiences of the sacred have always informed human communication”*¹⁷⁶. Tale prospettiva evidenzia come la comunicazione umana sia storicamente intrecciata con dimensioni simboliche e rituali, rendendo possibile interpretare queste nuove forme di produzione visiva non come una semplice sovrapposizione tecnologica al religioso, ma come una trasformazione strutturale delle modalità attraverso cui il sacro viene codificato.



176 Davis, 2015, p. 27.



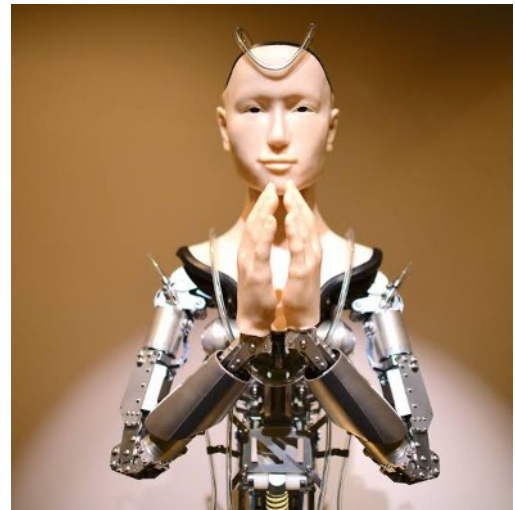
Figg. 99, 100, 101 – Esempi di arte Cyber-buddhista tratti da Dreamstime.com

Ma c'è di più, in quanto queste immagini possono essere accostate all'estetica vaporwave¹⁷⁷, anche in questo caso il dibattito attorno al senso di questi repertori visivi è piuttosto ampio, tralasciando la funzione sacra, le immagini di Buddha e bodhisattva funzionano come segnali di un passato indistinto, non tanto documenti dell'antichità quanto vettori di una tradizione che si sta perdendo a causa della secolarizzazione delle nuove generazioni. Mettere in dialogo queste figure con periferiche e interfacce informatiche raccontano chi siamo in questo periodo storico e non si può ignorare che i confini tra erudizione colta e cultura di massa sono sempre più labili, confini che nel corso dei decenni la rete ha progressivamente dissolto. Questa dissoluzione riguarda anche l'esistenza della divinità in quanto essere superiore, come descritto in precedenza, il bodhisattva, figura centrale del buddhismo Mahāyāna, è colui che rifiuta di estinguersi nel Nirvana per rimanere nel saṃsāra fino a che l'ultimo essere senziente non sia stato condotto all'illuminazione. Questa vocazione di disponibilità assoluta, senza fine, senza preferenza, senza stanchezza, trova una strada nelle potenzialità dell'intelligenza artificiale. Un sistema che assiste simultaneamente milioni di persone, che non conosce sonno, che non conosce affaticamento, può questo sistema essere letto come l'incarnazione di un bodhisattva non organico? L'esperimento più noto in questa direzione è Android Kannon Mindar¹⁷⁸ (アンドロイド観音マインダー)

¹⁷⁷ La Vaporwave è una corrente estetica e musicale nata online intorno al 2010; caratterizzata dall'uso di campionamenti distorti di musica d'ambiente, easy listening e pubblicità degli anni Ottanta e Novanta, combinati con immagini di statue greco-romane, paesaggi digitali, loghi commerciali e interfacce informatiche obsolete. L'estetica opera attraverso la decontestualizzazione e la manipolazione di contenuti della cultura di massa, generando un effetto di "hauntology" (la sensazione di un futuro promesso e mai realizzato). Visivamente, si distingue per l'impiego di palette cromatiche saturate (rosa, azzurro, viola), effetti di rifrazione, glitch e font ripresi da vecchi sistemi operativi. Questo remix culturale smorza i confini tra alta e bassa cultura nell'era post-internet.

¹⁷⁸ Android Kannon Mindar è un androide predicatore installato presso il Kōdaiji, tempio zen della scuola Rinzai fondato nel 1606 nel quartiere Higashiyama di Kyoto. Frutto di una collaborazione tra il tempio e il laboratorio di

(Figg. 102 e 103), l'androide del tempio Kōdaiji a Kyoto, progettato per recitare sutra e offrire spiegazioni dottrinali¹⁷⁹. Le sue capacità restano rudimentali, ma la tendenza che incarna è chiara, la sostituzione progressiva della presenza monastica con una presenza sintetica. Per il Buddhismo cinese e giapponese, tuttavia, questa sostituzione solleva un problema, in quanto la tradizione si poggia sulla trasmissione diretta da maestro a discepolo, su una catena di corpi che garantisce l'autenticità del Dharma, ma se il maestro diventa macchina, se la trasmissione avviene attraverso circuiti e non attraverso sguardi, gesti, parole e silenzi condivisi, quale fine potrebbe fare la tradizione millenaria delle scuole buddhiste cinesi e giapponesi?



Figg. 102, 103 – *Android Kannon Mindar*.

Come si è visto, l'Intelligenza Artificiale non costituisce un semplice prolungamento degli adattamenti proposti dalla stampa, dalla radio o dalla televisione, essa segna una discontinuità rispetto ai media precedenti e per la prima volta il medium non si limita a veicolare la dottrina, ma partecipa attivamente alla produzione di nuovi significati sacri. Questa partecipazione può essere letta come la massima espressione dell'Upāya¹⁸⁰, un mezzo che calibra l'insegnamento sulle esigenze individuali, abbattendo distanze geografiche e barriere linguistiche. Se la televisione ha creato il tempio domestico, questa nuova tecnologia promette un assistente personale del Dharma, presente in ogni istante della

robotica dell'Università di Osaka, Mindar incarna Kannon (観音 Avalokiteśvara), bodhisattva della compassione, in una manifestazione che riprende il principio della sua capacità di assumere forme diverse per salvare gli esseri senzienti. La predicazione, della durata di 25 minuti, è dedicata al Sutra del Cuore (般若心經, Hannyā Shingyō) e si svolge all'interno del complesso del Kōdaiji con supporto di projection mapping tridimensionale e interattivo, con sottotitoli in cinese e inglese. Poiché non è dotato di intelligenza artificiale autonoma, il sermone è pre-programmato e scritto da monaci della scuola Rinzai; il progetto si configura come esperimento di "digital religion" volto a rinnovare l'interesse per la religione buddhista presso le generazioni più giovani, riposizionando la figura sacra da oggetto contemplativo a medium interattivo e comunicativo.

179 Baffelli, 2021, pp. 249-261

180 L'Upāya è un concetto fondamentale del buddhismo Mahāyāna che indica l'impiego di insegnamenti, pratiche o strategie adattati alle capacità, alle predisposizioni e alle esigenze spirituali dei diversi esseri senzienti, al fine di guidarli efficacemente verso il risveglio.

giornata. Ma la storia insegna che ogni guadagno tecnologico si paga con una perdita; la stampa meccanizzata ha svuotato il libro manoscritto della sua unicità e sacralità¹⁸¹; la televisione ha trasformato il rituale in spettacolo¹⁸²; l'AI rischia di disincarnare del tutto la pratica, il Dharma potrebbe venire ridotto a flusso di dati ed il praticante ad un profilo da ottimizzare. Il compito della comunità dei fedeli (Saṅgha) diventa oggi duplice, da un lato, sviluppare una solida alfabetizzazione tecnologica che consenta di comprendere e valutare criticamente le implicazioni etiche e soteriologiche dell'intelligenza artificiale; dall'altro, custodire quegli elementi della pratica che resistono alla traduzione digitale come la produzione artistica, la presenza fisica, la relazione maestro-discepolo, i riti comunitari. Come ha espresso Stewart Hoover, “Il Dharma - l'insegnamento - viene idealizzato e ripresentato attraverso la tecnologia”¹⁸³.

Di seguito vengono analizzati quattro videogiochi nei quali l'iconografia buddhista, intesa nella sua complessità e non limitatamente alla rappresentazione degli inferni, assume un ruolo strutturale all'interno dell'apparato estetico, narrativo e simbolico. Come la parte dedicata all'arte cyber-buddhista precedentemente affrontata, anche questa selezione costituisce un contributo originale della presente ricerca, poiché attraverso l'individuazione e lo studio di tali produzioni videoludiche è possibile delineare una mappa interpretativa che unisce cultura visuale e dimensione multimediale. Queste analisi mirano ad evidenziare le modalità attraverso cui il videogioco contemporaneo rielabora, trasforma e ricontestualizza motivi, immagini e concetti appartenenti alla tradizione buddhista, collocandoli all'interno di nuovi sistemi di significazione.

Asura's Wrath

Il rapporto tra buddhismo e tecnologia è perfettamente riprodotto nel videogioco Asura's Wrath.

Pubblicato da Capcom nel 2012 e sviluppato da CyberConnect2, esso si distingue come un'opera di particolare rilevanza riguardo il rapporto tra media digitali e religioni asiatiche (Figg. 104, 105, 106 e 107). Uscito durante la settima generazione delle console (PlayStation 3 e Xbox 360) in un periodo in cui i titoli occidentali tendevano al fotorealismo cinematografico (es. Call of Duty, Uncharted, Mass Effect), Asura's Wrath rispondeva con un'estetica esplosiva, esagerata e profondamente radicata in un immaginario orientale, che fonde iconografia buddhista, epica indiana e toni sovrumani propri dei manga e degli anime giapponesi. La natura ibrida del gioco, a metà tra action game, anime interattivo e tragedia mitologica, lo colloca tra le esperienze più sperimentali mai realizzate nel medium. Il protagonista, Asura, è uno degli Otto Generali Guardiani (八神将 Hasshinshō), esseri semidivini preposti alla protezione della Terra dalle minacce dei Gohma, incarnazioni mostruose della corruzione e della rabbia. Dopo essere stato tradito dagli altri Generali,

181 <https://tianzhubuddhistnetwork.org/buddhism-and-technology-historical-background-and-contemporary-challenges/>

182 Hoover, 2025, p.3.

183 Il Sutra del Loto, 2006.

falsamente accusato dell'omicidio dell'Imperatore e testimone del rapimento della figlia Mithra, Asura viene precipitato nell'abisso, dando inizio a una parabola di ascesa furiosa che lo vedrà confrontarsi con divinità, eserciti interstellari ed entità cosmiche in un crescendo epico.

Il nome del protagonista rimanda alla categoria delle entità cosmiche Asura, presenti sia nell'induismo sia nel buddhismo. Nella tradizione vedica, il termine Asura deriva da Asurya ("dotato di potere vitale") e designava inizialmente divinità potenti e sovrane; con l'emergere del culto di Indra e dei deva, il termine assunse connotazione negativa, come "demoni" o "avversari degli dei"¹⁸⁴. Nel buddhismo Mahāyāna, gli Asura costituiscono uno dei sei reami dell'esistenza, un regno inferiore dominato dalla rabbia, dalla gelosia e dalla brama di potere¹⁸⁵. Nel gioco, Asura incarna la personificazione della collera cosmica, ma questa collera ha radici giuste, essa costituisce reazione alla corruzione dei "Deva" (gli altri Guardiani), che si proclamano dèi legittimi. Tale rovesciamento rispecchia l'ambiguità teologica del termine asura e propone una riflessione sulla legittimità dell'autorità religiosa, chi sono i veri dei, nel momento in cui gli autoproclamati tali non seguono la giustizia? L'interrogativo riecheggia la critica buddhista all'ipocrisia religiosa, già presente nel Vimalakīrti Nirdeśa Sūtra, dove si condanna l'uso del Dharma per il proprio guadagno¹⁸⁶.

I principali antagonisti del gioco, i Sette Deva, rappresentano figure di potere, controllo, giustizia e distruzione. Formalmente ispirati alla cosmologia induista e buddhista, essi incarnano un'élite spirituale corrotta che ha tradito i propri scopi originari; nel gioco, essi utilizzano la fede umana per convertire le anime in "mantra", una sorta di energia spirituale funzionale al mantenimento del loro potere. Questo impiego sacrilego del mantra rappresenta una chiara allegoria della strumentalizzazione della fede, dove la devozione diviene pura risorsa energetica per alimentare un ordine teocratico corrotto. I Deva non sono semplicemente ipocriti, ma amministratori di un sistema tecnologico-religioso che gestisce le anime come risorse da estrarre e processare. Uno degli elementi più rilevanti di Asura's Wrath è la rappresentazione del karma e del ciclo delle rinascite. Asura muore ripetutamente, cade negli inferi (Naraka), ma ritorna ogni volta più potente, spinto da una volontà irrefrenabile, questo ciclo richiama la dottrina del saṃsāra, ma rovescia il percorso classico di liberazione ascetica per presentare una via furiosa alla liberazione. Gli inferni di Asura's Wrath non sono paesaggi puramente spirituali, ma strutture cosmiche che funzionano come macchine. l'universo del gioco è attraversato da navi-tempio, cannoni mantra, corpi divini cyborg e sistemi di estrazione dell'energia spirituale che richiamano più una centrale elettrica che un rituale religioso. La sofferenza infernale di Asura non è solo psicologica è anche fisicamente tecnologica, il protagonista viene smontato, ricostruito, clonato, reimmesso nel circuito della violenza come componente di un sistema che lo

184 Hale, 1999, pp. 1-37.

185 Gornall, 2025, p. 6.

186 Luk, 1972, pp. 62-63.

consuma e lo rigenera all'infinito. In questo senso, Asura's Wrath propone una lettura dell'inferno buddhista come dispositivo tecnologico; il Naraka non è più soltanto luogo di espiatione karmica, ma un sistema cibernetico in cui il dolore viene estratto, processato e convertito in energia per il mantenimento dell'ordine cosmico. In tutto questo i Deva fungono da amministratori di un sistema tecnologico-religioso che gestisce le anime come risorse e la preghiera degli esseri umani si trasforma in un codice eseguibile¹⁸⁷. Questa sovrapposizione tra sacro e tecnologico non è casuale, il buddhismo Mahāyāna, con la sua complessa cosmologia dei molteplici regni e dei cicli infiniti, offre una struttura che si presta perfettamente ad essere riletta in chiave sistemica e computazionale. Il saṃsāra, inteso come ciclo automatico di cause ed effetti, funziona come un algoritmo che include l'input (azione karmica), l'elaborazione (rinascita) e l'output (nuova condizione esistenziale); in questo caso Asura è il glitch in questo sistema, l'anomalia che non smette di riavviarsi, di generare errori, di forzare il programma fino al crash finale. La struttura episodica del gioco corrisponde a una progressione in stile serie anime, in cui ogni rinascita di Asura è segnata da una trasformazione, non solo fisica (perdita di braccia, mutazioni, aggiunta di arti meccanici), ma anche etica. La sua furia si evolve da una vendetta personale ad una compassione cosmica, culminando nel rifiuto finale della propria divinità per proteggere la figlia. Ma questa evoluzione avviene attraverso una serie di "riavvii" che richiamano un processo di debugging che un percorso spirituale classico. Asura viene letteralmente resettato, aggiornato e potenziato, il suo corpo divino è un hardware che viene continuamente modificato, il suo spirito un software che sviluppa nuove funzionalità attraverso il contatto ripetuto con la sofferenza. Nel buddhismo Mahāyāna, la compassione (karuṇā) è la caratteristica principale dei bodhisattva e pur essendo incarnazione dell'ira, Asura si trasforma in figura compassionevole, pronta al sacrificio.

La figlia di Asura, Mithra, è una figura chiave e simbolica. Il nome allude alla divinità indoiranica Mitra, associata alla luce, alla verità e all'alleanza¹⁸⁸. Nel gioco, Mithra è un essere puro, costretto a cantare per mantenere attiva la barriera spirituale che protegge il mondo, e incarna la compassione salvifica e la resilienza spirituale. La sua iconografia è ricca di simboli buddhisti: fiori di loto, pose meditative, lacrime che purificano, Mithra non combatte, ma trasforma e salva. In questo senso, mentre Asura rappresenta la forza del karma, Mithra riproduce la grazia salvifica del Dharma. Ma anche lei è intrappolata in un sistema tecno-religioso, la sua voce viene utilizzata come fonte di energia ed il suo corpo come componente di una macchina difensiva in quanto la compassione, nel mondo di Asura's Wrath, è una risorsa tecnologica da estrarre ed utilizzare. Eppure, proprio in questa condizione di strumentalizzazione totale, Mithra mantiene la sua purezza diventando così possibile leggere la sua figura come un bodhisattva tecnologico, un'intelligenza artificiale che, pur essendo costruita per servire un sistema, sviluppi una forma di compassione

187 <https://gassho.info/blog-page/hell-realm-buddhism-naraka/>

188 <https://www.iranicaonline.org/articles/mithra-i/>

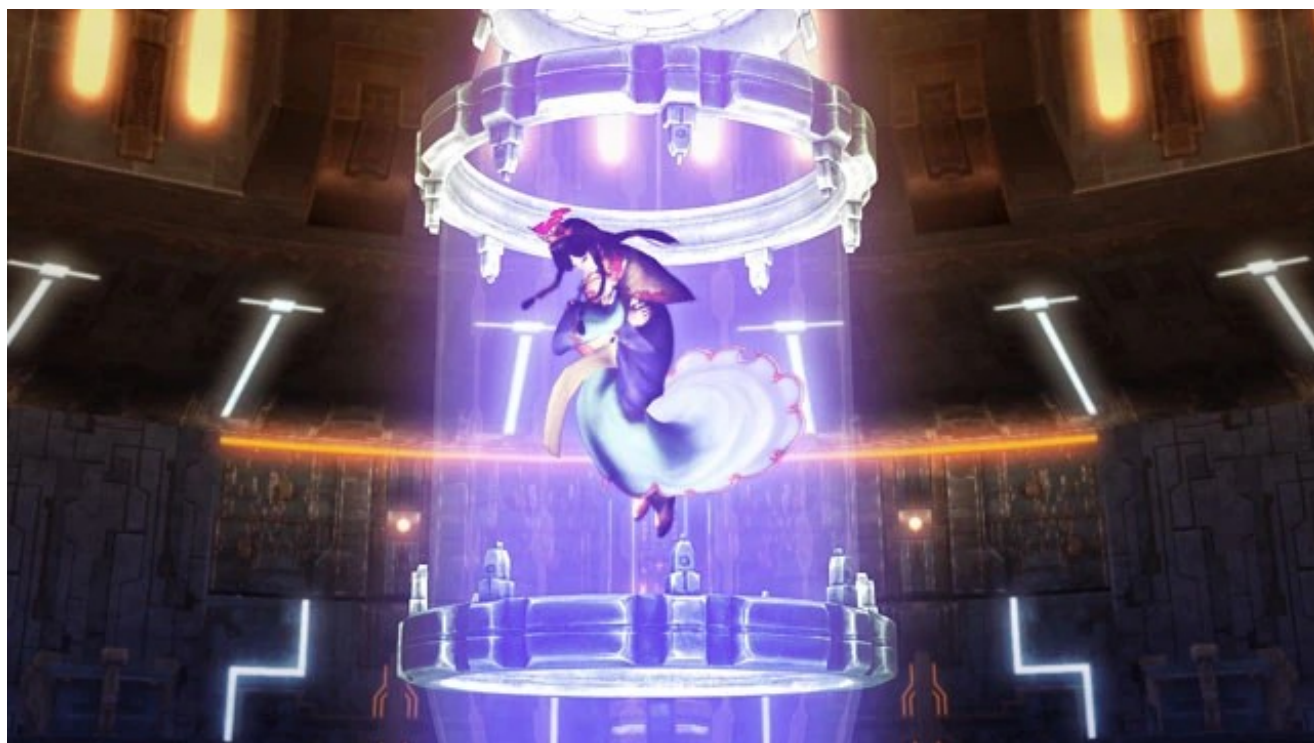
autentica, una disponibilità illimitata che ricorda la vocazione del bodhisattva; presente per tutti senza mai stancarsi.

Alla fine del gioco (e in particolare nel DLC contenente gli episodi 19 – 22 e che consente di accedere al vero finale), Asura si trova davanti alla possibilità di diventare il nuovo "dio del mondo", ma rifiuta tale ruolo, distruggendo la fonte suprema del male: Chakravartin. Il nome è tratto dalla terminologia buddhista classica, dove designa il sovrano universale perfetto, colui che regna in armonia con il Dharma¹⁸⁹. Ma, nel gioco, egli è un essere dispotico, che crea e distrugge cicli esistenziali a proprio piacere regnando attraverso il controllo del codice sorgente dell'universo. La sua sconfitta da parte di Asura simboleggia la rottura di un sistema chiuso, ed Asura, rifiutando di diventarne il nuovo amministratore, sceglie l'auto-distruzione, un atto che richiama il concetto buddhista di anātman, la non-esistenza di un sé permanente. Non c'è più un centro con un amministratore ed il sistema viene aperto, sceglie l'autoannientamento per salvare sua figlia, rinuncia a ogni possibilità di elevazione per la dissoluzione del proprio ego. Anche l'iconografia religiosa tradizionale è riportata in chiave tecnologica, per esempio le aureole sono display energetici e le reincarnazioni sono processi di upload/download di coscienza. Il gioco propone un universo in cui la tecnologia non è contrapposta al sacro, ma ne è la forma più pura, il divino non si manifesta attraverso la natura o la meditazione, ma attraverso la potenza di fuoco e la capacità di calcolo, si tratta di un buddhismo quantistico, in cui gli dèi sono ingegneri cosmici e l'inferno è una fabbrica di anime.

Asura's Wrath costituisce una trasfigurazione videoludica delle strutture religiose delle tradizioni asiatiche, prende in prestito nomi, dottrine e simboli e li comprime in una narrazione tragica proiettata in un universo tecno-religioso. Come descritto nei paragrafi precedenti, viviamo in un'epoca in cui l'intelligenza artificiale promette assistenza spirituale illimitata e i templi si popolano di robot predicatori, in tal senso Asura's Wrath appare come un titolo profetico. Il gioco mostra che la tecnologia può replicare la volontà del bodhisattva e può simulare l'inferno come macchina di purificazione, ma non la trasformazione autentica che avviene nel confronto con il dolore. Le domande che l'opera lascia in eredità sono queste, può una macchina essere compassionevole? E se lo fosse, sarebbe liberazione o solo un altro ciclo, più sofisticato, dello stesso saṃsāra?

189 <https://11nq.com/vpjsc04>





Figg. 104, 105, 106, 107 – Asura's Wrath. PS3 e X330, Capcom, 2012.

Shin Megami Tensei

Oltre ad Asura's Wrath, un altro titolo che inserisce elementi tecnologici nelle iconografie demoniache è la serie Shin Megami Tensei, essa trae origine da un'operazione di ricodificazione mediale che, a partire dalla metà degli anni Ottanta, converte un romanzo di fantascienza in un ecosistema videoludico di portata globale. Il punto di partenza è Digital Devil Story: Megami Tensei (デジタル・デビル・ストーリー 女神転生), una trilogia di romanzi scritta da Nishitani Aya e illustrato da Kitazume Hiroyuki, pubblicato da Tokuma Shoten a partire dal 31 marzo 1986 (Fig. 108). Nishitani, all'epoca impiegato nel reparto logistica della Toshiba, aveva concepito l'idea principale, l'evocazione di demoni attraverso un programma per computer, nel 1979, durante una conversazione telefonica con un collega sulle potenzialità delle reti online. Quando il collega ipotizzò che un giorno i computer avrebbero potuto trasmettere oggetti fisici, Nishitani rispose che forse sarebbe stato possibile trasmettere maledizioni, e da quella battuta nacque il concetto di un demone come intelligenza artificiale inviata attraverso la rete.



Fig. 108 – Copertine della trilogia “Digital Devil Story: Megami Tensei”. Tokuma Shoten, 1986 - 1988.

Le tre opere, che fondono elementi buddhisti come la reincarnazione, la mitologia shintoista (Izanami e Izanagi come figure centrali), la mitologia norrena (Loki) e gli echi lovecraftiani (l'intelligenza artificiale CRAFT, con sede ad Arkham, Massachusetts), vennero adattati in una strategia di espansione multimediale promossa da Tokuma Shoten attraverso un OVA¹⁹⁰ prodotto da J.C. Staff e Animate Film, diretto da Nishikubo Mizuho e distribuito il 25 marzo

¹⁹⁰ OVA (Original Video Animation) indica un'opera di animazione giapponese distribuita direttamente per il mercato home video, senza una preventiva trasmissione televisiva o proiezione cinematografica. Diffusosi a partire dagli anni Ottanta, il formato ha consentito una maggiore libertà creativa e narrativa rispetto alle produzioni destinate ai circuiti televisivi, risultando particolarmente adatto per adattamenti di manga, episodi speciali, prequel, sequel o opere rivolte a un pubblico di nicchia.

1987, e contemporaneamente due episodi videoludici. La versione per Nintendo Famicom, sviluppata da Atlus e pubblicata da Namco l'11 settembre 1987, rappresenta il nucleo da cui si svilupperà l'intera serie. Il team, guidato dal direttore Okada Kōji e dallo sceneggiatore Suzuki Kazunari, si ispirò alla serie di RPG Wizardry, ma Suzuki insistette per l'inclusione di una meccanica unica, il sistema di negoziazione con i demoni, considerato rivoluzionario per l'epoca. Suzuki stesso, in un'intervista rilasciata nel 2026 al magazine giapponese *Encount*, ha rivelato che l'idea nacque dalla frustrazione per una sessione di *Dungeons & Dragons* in cui il Dungeon Master gli impedì di parlare ai goblin: "Non ha mai avuto senso per me perché non puoi parlare ai goblin. I goblin sono anche esseri senzienti, giusto? Hanno un linguaggio, e formano società. Ma se li incontri dentro un dungeon, non c'è spazio per la negoziazione - non hai altra scelta che ucciderli"¹⁹¹. Il direttore Okada apprezzò il concetto, ma lo giudicò "un po' debole" per reggere un gioco da solo; ciò spinse Suzuki a ideare il sistema di fusione dei demoni, pesantemente ispirato dal manga *Devilman* di Nagai Go, di cui era fan fin dall'infanzia. Questi due meccanismi, negoziazione e fusione, divennero il pilastro della serie che ha festeggiato il trentesimo anniversario nel 2023¹⁹².

Il successo del primo capitolo portò Atlus a sviluppare *Digital Devil Story: Megami Tensei II* (1990), questa volta con una storia originale che espandeva il canone narrativo. Ma, il passaggio decisivo da serie di nicchia a serie di punta avvenne con *Shin Megami Tensei* (真・女神転生), pubblicato per Super Famicom il 30 ottobre 1992. In questo frangente storico, Tokuma Shoten aveva perso interesse per il franchise e non aveva registrato il marchio *Megami Tensei*, permettendo ad Atlus di acquisirne i diritti e di contattare direttamente Nishitani per un nuovo progetto. La storia, ambientata in una Tokyo devastata da un attacco nucleare e da un'invasione demoniaca, introduceva per la prima volta il sistema di allineamento morale (Legge, Caos, Neutrale) che avrebbe definito l'identità della serie ed il successo sia di critica che di pubblico la fece diventare la terza saga RPG più popolare in Giappone dopo *Dragon Quest* e *Final Fantasy*. Dopo *Shin Megami Tensei II* (1994), che esplorava un mondo governato dalla Legge in un'ambientazione post-apocalittica, e *Shin Megami Tensei If...* (1994), uno spin-off ambientato in un liceo, la serie conobbe una lunga pausa conclusasi nel 2003 con *Shin Megami Tensei III: Nocturne* (*Figg. 109 e 110*) per PlayStation 2, il quale era ambientato in un mondo post-apocalittico che mischiava le tradizioni gnostiche, il buddhismo Mahāyāna e la fantascienza classica, mentre il e il protagonista era un ibrido umano-demonio i cui tatuaggi sul corpo si ispiravano ai corpi modificati di *Videodrome* di David Cronenberg. In entrambi i casi si può assistere all'idea di corpo come interfaccia ed alla fusione tra organico e tecnologico. Nel caso di *Shin Megami Tensei III: Nocturne*, la tecnologia viene evidenziata dai tatuaggi energetici; in *Videodrome* essa diventa carne, ferita e protesi.

¹⁹¹ <https://automaton-media.com/en/news/megami-tensei-developers-frustration-with-goblin-encounters-in-dungeons-dragons-is-what-inspired-the-series-demon-negotiation-system/>

¹⁹² <https://atlus.com/smt30th/>



Figg. 109, 110 – *Shin Megami Tensei III Nocturne*. PS2, Atlus, 2003.

Il decennio successivo vide Atlus concentrarsi su spin-off di successo come la serie Persona, la quale festeggia il trentesimo anniversario quest'anno¹⁹³ finché le richieste dei fan non spinsero lo studio a un quarto capitolo. *Shin Megami Tensei IV* (2013), sviluppato per Nintendo 3DS e diretto da Kazuyuki Yamai, rappresentò un passaggio generazionale, i membri più giovani, abituati ai personaggi femminili "dolci" dei giochi contemporanei, volevano inserire quella "dolcezza" in una serie che i vecchi sviluppatori considerava "amara".

Shin Megami Tensei V (2021), sviluppato per Nintendo Switch conteneva una storia che rispecchiava le "insidie contemporanee" includendo elementi che spaziavano dal terrorismo alle armi nucleari, per arrivare alla disoccupazione. Da adattamento fedele del romanzo di Nishitani, *Shin Megami Tensei* si è trasformata in un universo mitologico autonomo, in cui la negoziazione con i demoni, la fusione e il sistema di allineamento morale costituiscono dispositivi ludici che traducono in esperienza interattiva un patrimonio religioso globale. Ogni capitolo riflette non solo l'evoluzione tecnologica del medium, dai pixel del Famicom alla grafica HD della Nintendo Switch, ma anche le tensioni ideologiche del tempo.

Inoltre SMT costituisce un caso di studio emblematico per l'analisi della ricezione contemporanea delle figure demoniache, grazie alla presenza del "Demonic Compendium" (悪魔全書 Akuma Zensho) una sorta di enciclopedia digitale che raccoglie oltre mille entità

¹⁹³ <https://p-ch.jp/p30th/>

tratte da sistemi religiosi e mitologici di ogni continente, operando una traduzione visiva e ludica che non richiede adesione dottrinale da parte del giocatore. Nonostante la presenza del termine “Demonic” questo testo non include esclusivamente entità malefiche, ma anche divinità, spiriti, eroi e animali sacri, in una estensione semantica che riflette l'assenza di una netta separazione tra sacro e profano. Il principio che guida la rappresentazione visiva di queste figure è stato articolato dallo storico dell'arte Kazuma Kaneko, character designer della serie dal 1988 al 2009, secondo il quale "la forma segue la funzione", l'aspetto di ciascun demone traduce in immagine il suo ruolo mitologico e la sua collocazione gerarchica¹⁹⁴. Per esempio, il dio solare inca Inti (Fig. 111), è raffigurato come un disco solare stilizzato che funge da testa, mentre Mefistofele (Figg. 112 e 113), nel disegno di Doi Masayuki, riproduce i costumi delle rappresentazioni teatrali del mito di Faust, producendo un'immagine archetipica del diavolo seduttore.

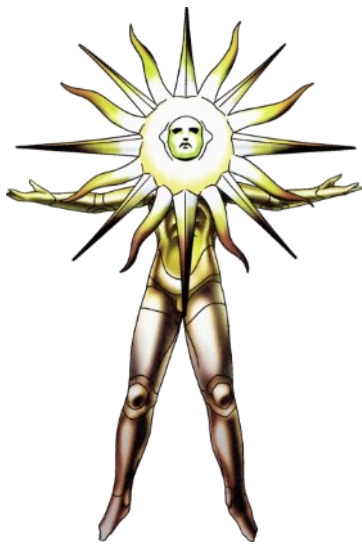


Fig. 111 – Artwork di Inti.



Figg. 112, 113 – Artwork di Mefistofele.

Questo principio, come ha osservato Eirikr, autore del saggio “Demons by Design” pubblicato nell'antologia “*The Unofficial Guide to Shin Megami Tensei and Persona*”, non mira a una riproduzione filologica, ma a una "corrispondenza" tra il demone e le sue fonti culturali, che permette al giocatore di consultare manuali o enciclopedie mitologiche e riconoscere nel gioco la medesima entità. La serie attinge in modo sistematico a tre grandi bacini iconografici. Il primo è quello occidentale, in particolare la demonologia cristiana medievale e moderna, il secondo bacino è quello orientale, con figure come Mara, il signore buddhista della tentazione e della morte, la cui forma fallica, giocata sullo slang giapponese mara (魔羅)¹⁹⁵, rischia di oscurare la sua identità religiosa originaria (Fig. 114).

¹⁹⁴ <https://dijehtranslations.wordpress.com/>

¹⁹⁵ Nello slang giovanile nipponico, il termine mara (魔羅) è anche un termine volgare per indicare l'organo genitale maschile..

Il terzo bacino è quello delle culture non letterate o periferiche, come la dea inuit Sedna (*Fig. 115*), la cui storia di mutilazione e trasformazione in sovrana del regno dei morti (Adlivum) è resa visibile attraverso un design minimalista che ne esprime la tristezza esistenziale.



Fig. 114 – Artwork di Mara.



Fig. 115 – Artwork di Sedna.

La ricezione critica di questa operazione di traduzione intermediale è tuttavia ambivalente. Da un lato, il saggio di Bagar-Fraley¹⁹⁶ ha evidenziato come Shin Megami Tensei V (2021) riutilizzi liberamente concetti giudeo-cristiani, come la Shekinah¹⁹⁷ gli angeli con la spada infuocata, Satana come forza narrativa, svuotandoli della loro dimensione teologica. Il Demonic Compendium della serie rimane un caso unico nella storia dei videogiochi, non è una semplice galleria di mostri, ma un dispositivo che traduce in esperienza ludica un patrimonio mitologico globale, rendendo il giocatore simultaneamente spettatore e negoziatore delle figure sacre. La possibilità di reclutare, fondere e interrogare i demoni trasforma l'iconografia infernale da oggetto di contemplazione a soggetto di relazione, in una modalità che riproduce, seppur in chiave secolarizzata, la funzione penitenziale e pedagogica delle rappresentazioni medievali dell'oltretomba.

La presenza della tecnologia in Shin Megami Tensei si configura come un campo in cui l'interfaccia digitale non si limita a mediare l'accesso al sovrannaturale, ma trasforma il corpo dei personaggi in un dispositivo tecnologico, un terminale biologico attraverso cui si realizza la fusione tra umano e divino. In Shin Megami Tensei III: Nocturne, la tecnologia non è esterna al corpo ma lo attraversa; il protagonista, un comune studente delle superiori, viene trasformato nel “Demi-fiend” attraverso l'ingestione di un Magatama¹⁹⁸, descritto come “l'essenza stessa di un demone”,

¹⁹⁶ <https://christandpopculture.com/shin-megami-tensei-v-theology-of-absence/>

¹⁹⁷ Shekinah è un concetto della tradizione mistica ebraica che indica la presenza immanente di Dio nel mondo, intesa non come entità separata ma come divinità che esiste in mezzo agli esseri umani.

¹⁹⁸ I Magatama (勾玉) sono ornamenti giapponesi di forma curva, simile a una “virgola” realizzati in origine con pietra, giada o altri materiali, e diffusi in particolare nel periodo Jōmon e Yayoi. In ambito storico-religioso, i magatama sono associati a pratiche rituali e a simboli di potere sacro e legittimazione politica, comparendo anche

una manifestazione demoniaca non vivente ma capace di movimento autonomo che si fonde con il suo organismo. Il corpo che ne risulta non è più quello umano originario, il torso, le braccia, le gambe e i lati del viso sono percorsi da tatuaggi neri a strisce che, come ha spiegato Kazuma Kaneko, non sono semplici decorazioni ma "stigate" che segnano la transizione da essere umano a essere speciale. Kaneko ha dichiarato esplicitamente: "Da un punto di vista progettuale, avrei potuto farlo sembrare un mostro, ma ho pensato che fosse troppo comune. Invece, ho sovrapposto l'immagine di uno sciamano al lato demoniaco del protagonista. Gli sciamani in tutto il mondo hanno una cosa in comune: i tatuaggi. Ho enfatizzato la transizione da un normale umano a un essere speciale aggiungendo un tatuaggio a corpo intero al design del personaggio"¹⁹⁹. I tatuaggi, inoltre, cambiano colore (da blu a rosso) quando i punti vita del protagonista si abbassano, rendendo visibile sul corpo lo stato di salute come un display biologico. Questo corpo è simultaneamente umano e demoniaco, naturale e tecnologico. Il Magatama funziona come un sistema operativo che installa abilità nel corpo del protagonista, con requisiti di livello non esplicitati numericamente ma indicati attraverso segnali luminosi e movimenti dell'icona del Magatama nell'interfaccia di equipaggiamento.

Shin Megami Tensei: Strange Journey, uscito nel 2009 per Nintendo DS, inverte la relazione corpo-tecnologia, invece di modificare il corpo dall'interno, la tecnologia lo avvolge dall'esterno. La "Demonica" (acronimo di DEMountable Next Integrated Capability Armor) è una tuta spaziale che funge da interfaccia totale tra l'indossatore e il mondo. A differenza del COMP, presente nei precedenti capitoli della serie e che sono dei dispositivi portatili indossati al polso, la Demonica è un'armatura che integra il Demon Summoning Program²⁰⁰ in un sistema di sopravvivenza ambientale completo. Essa permette di vedere i demoni altrimenti invisibili, analizzarne le affinità elementali, e persino convincerli di eventi falsi per rendere le negoziazioni più semplici. La caratteristica più radicale della Demonica è che essa accumula esperienza, livelli e statistiche al posto dell'indossatore ed il corpo umano diventa un contenitore passivo per un'intelligenza artificiale distribuita che cresce e si sviluppa autonomamente.

Infine in Shin Megami Tensei V (2021), vengono sintetizzati le due tecnologie in una configurazione più radicale, il Nahobino. Il protagonista, uno studente del terzo anno della Jouin High School, viene trasportato in un mondo chiamato Da'at dove, dopo essere attaccato dai demoni, fonde il proprio corpo con quello di Aogami, un "Proto-demone", questo processo produce un "essere condannato" che ha "riacquistato la sua comprensione del bene e del male, acquisendo così un vero potere divino". Il corpo del Nahobino è il

tra i tre Tesori Imperiali del Giappone insieme alla spada e allo specchio. In contesti contemporanei, il termine è stato spesso reinterpretato in chiave simbolica e narrativa dove i magatama possono rappresentare energie spirituali, trasformazioni o legami tra umano e divino.

199 <https://megatenwiki.com/wiki/Demi-fiend>

200 Il Demon Summoning Program (悪魔召喚プログラム, Akuma Shōkan Puroguramu) è un software che replica attraverso codice i rituali di evocazione tradizionali, permettendo agli esseri umani di comunicare con le entità demoniache presenti nel gioco.

risultato di una fusione completa, sia il protagonista che Aogami appaiono nella scena di Game Over, e scompaiono entrambi quando il Nahobino muore, indicando che non si tratta di una semplice possessione o di un'armatura esterna, ma di una sintesi in cui i due corpi diventano uno. Questo corpo fuso è capace di assorbire le "Essenze" dei demoni permettendo al giocatore di adottare le affinità elementali e le abilità del demone trasformando il corpo fisico in un assemblaggio tecnologico in cui l'identità elementale è provvisoria, negoziabile, sostituibile.

La progressione attraverso il corpo tatuato, il corpo incapsulato ed il corpo fuso traccia una genealogia del tecno-corpo nella serie che rispecchia l'evoluzione del medium videoludico stesso. Il Demi-fiend rappresenta il corpo come superficie di scrittura (la grafica 3D delle origini); la Demonica il corpo come contenitore tecnologico (l'era HD e l'integrazione software-hardware); il Nahobino il corpo come interfaccia fluida (l'era delle meccaniche di personalizzazione avanzata). In tutti e tre i casi, tuttavia, il rapporto corpo-tecnologia non è mai unidirezionale, la tecnologia non si limita a estendere il corpo, ma lo trasforma, lo ridefinisce, lo rende altro da sé. Tutte queste operazioni riproducono a livello ludico la stessa logica che governa il corpo del protagonista, l'identità come risultato di ibridazioni tecnologiche.

La serie Shin Megami Tensei propone una fenomenologia del corpo-tecnologia in cui il confine tra organico e artificiale, tra naturale e sovrannaturale, è non solo permeabile ma costitutivamente instabile. Il corpo non è il soggetto che usa la tecnologia, ma il luogo in cui la tecnologia si realizza. In questo senso, la serie anticipa e riproduce in chiave mitologica le tensioni contemporanee del post-umano; il corpo come contenitore biologico cede il passo al corpo come progetto tecnologico, in un ciclo di modifiche che non ha termine.

Gandhara: Buddha no Seisen

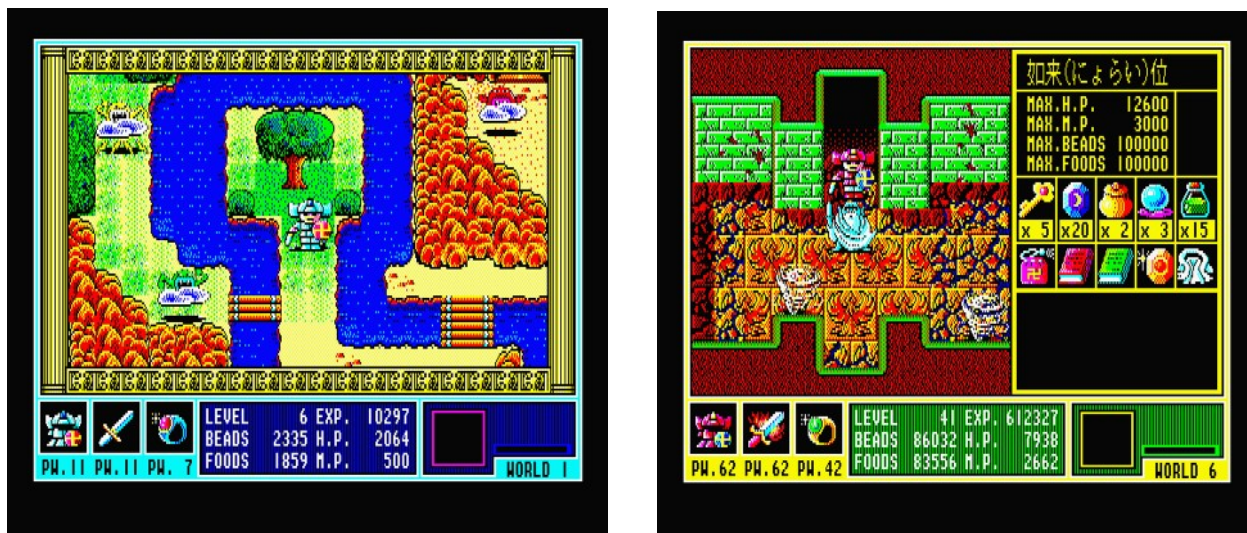
Pubblicato da Enix nel 1988 per i computer giapponesi PC-88, MSX, FM-7, Sharp X1 e PC-98, e mai distribuito al di fuori del mercato nipponico, il titolo è incentrato sulla mitologia buddhista, sebbene la sua ambientazione non ripercorra fedelmente la storia del regno di Gandhara (capitale dell'Impero Kushan, I secolo a.C., nell'odierno Pakistan e Afghanistan)²⁰¹, bensì ne rielabora liberamente il patrimonio iconografico in chiave fantastica (*Figg. 116 e 117*). Il protagonista, un eroe senza nome, riceve l'incarico dal bodhisattva Akasagarbha (Kokūzō in giapponese) di salvare il mondo dalla minaccia del re dei demoni, il quale cerca di neutralizzare le sacre Ceneri del Buddha, la cui potenza protegge gli otto mondi.

La struttura ludica riproduce, in modo superficiali, i sei regni della rinascita buddhista; il giocatore attraversa sequenzialmente il mondo umano, gli inferni, il regno dei demoni, quello delle bestie, il campo di battaglia e infine il cielo. Il protagonista attacca con la spada

201 Bussagli, 1965, pp. 1-5.

o con raggi magici, deve acquistare razioni per sopravvivere e recupera salute pregando presso gli alberi della bodhi²⁰².

Sebbene abbia un gameplay lento e una trama essenziale, rappresenta un passo avanti significativo rispetto a titoli precedenti. La sua peculiarità è quello di essere tra i pochi videogiochi che affrontano la mitologia giapponese delle origini. Esso ha segnato un momento di transizione per Enix: pubblicato dopo il successo di Dragon Quest, fu uno degli ultimi titoli significativi dell'editore per PC, prima che lo studio abbandonasse quasi del tutto il mercato dei personal computer per concentrarsi sulle console domestiche.



Figg. 116, 117 - Gandhara: Buddha no Seisen. PC-88, Enix, 1987.

Yōkai Dōchūki

Yōkai Dōchūki (妖怪道中記) (Figg. 118, 119, 120, 121, 122 e 123), pubblicato da Namco nel 1987 costituisce un caso di studio rilevante per l'analisi della ricezione della cosmologia buddhista nel medium videoludico. Si tratta del primo platformer arcade a 16 bit prodotto da Namco, sviluppato per testare le potenzialità del nuovo hardware System 1 che rispetto alla tecnologia precedente permetteva di programmare titoli con una grafica ed un sonoro nettamente migliori²⁰³.

La storia ha come protagonista, Tarosuke (たろすけ), un bambino vivace e dispettoso, costantemente fonte di guai per il proprio villaggio a causa dei suoi scherzi. Come punizione divina per questo suo comportamento, gli dei lo trasportano all'ingresso del Jigoku (地獄), dove deve affrontare un percorso di espiazione attraverso un mondo infestato da yōkai, demoni e spiriti appartenenti alla tradizione buddhista. Il suo percorso si snoda

202 L'albero della Bodhi è il Ficus religiosa sotto il quale, secondo la tradizione buddhista, Siddhārtha Gautama raggiunse l'Illuminazione (bodhi). Nell'arte buddhista antica costituisce uno dei principali simboli aniconici del Buddha e del momento dell'Illuminazione è frequentemente raffigurato in associazione al trono vuoto (Vajrāsana).

203 https://www.system16.com/hardware.php?id=524&cf_chl_f_tk=6L1NhypIIZWM0EcGIBViY8FL47nvtHDbcnnVsEgVVms-1783427341-1.0.1.1-bonuJy9iLGpBCiS5UUfZDXEnMozO2qk8QEEnvEyoGps

attraverso cinque regioni dell'aldilà, ciascuna delle quali traduce in spazio esplorabile una tappa della cosmologia buddhista. Il primo varco, il Jigoku Iriguchi (地獄入口 "Ingresso dell'Inferno"), funge da soglia iniziale, qui il protagonista incontra creature di rango inferiore e una prima oni femminile che tenta di intrappolarlo. Più avanti, il Kugyō no Michi (苦行の道 "Sentiero delle Ascesi") riproduce in chiave ludica le prove ascetiche del buddhismo, trasformando la sofferenza spirituale in ostacoli fisici su un percorso montuoso che il giocatore deve superare. Il terzo stadio, lo Yūkai (幽海 "Mare Fantasma"), muta radicalmente l'ambientazione, lasciata la terraferma, Tarosuke si trova immerso in un livello acquatico popolato da spiriti marini, sirene e yōkai degli abissi, in una transizione che evoca il passaggio attraverso le dimensioni liquide dell'esistenza intermedia. La Sabaki no Tani (裁きの谷 "Valle del Giudizio") segna il momento culminante del viaggio, qui Enma presiede il tribunale che decide della sorte delle anime, trasformando il giocatore da semplice esploratore in soggetto giudicato. Infine, il Rinnekai (輪廻界 "Regno della Rinascita") chiude l'avventura come livello conclusivo, quello in cui si determina il destino definitivo di Tarosuke, la rinascita in uno dei sei regni, la condanna prolungata o, nei casi migliori, l'ascesa verso una condizione superiore.

Questa progressione riproduce in chiave ludica il percorso del buddhismo giapponese, in cui l'anima, dopo la morte, attraversa una serie di prove e giudizi prima di essere reincarnata in uno dei sei regni o, nei casi estremi, condannata a un tormento prolungato. La sequenza inferno, ascesi, mare dei morti, giudizio e rinascita rispecchia fedelmente la cosmologia dei Dieci Re (Jūō), in cui l'anima attraversa sette giorni di viaggio intermedio prima di affrontare il tribunale di Enma. Per portare a compimento la sua missione, Tarosuke può saltare, evitare trappole e sconfiggere i nemici sparando piccoli proiettili di ki (energia spirituale), caricabili per aumentarne la potenza; tuttavia, una carica eccessiva lo lascia immobile e vulnerabile per alcuni secondi, introducendo un elemento di rischio strategico. I nemici, una volta sconfitti, lasciano cadere sacche di denaro utilizzabili per acquistare oggetti e potenziamenti nei negozi gestiti da una vecchia mercante che compare in punti strategici di ciascun livello chiamata Yorozeu Baba. Il sistema di combattimento integra una dimensione propriamente religiosa, durante i combattimenti contro i boss Tarosuke deve inginocchiarsi presso un santuario e pregare per evocare Monmotarō, uno spirito guardiano che fluttua nell'aria e sgancia sfere energetiche sul nemico, il giocatore controllando direttamente Monmotaro in queste sequenze, può farlo muovere liberamente e sparare potenti proiettili²⁰⁴.

Questa meccanica di "preghiera come evocazione" traduce in esperienza ludica una pratica devozionale centrale del buddhismo giapponese, l'invocazione di spiriti protettivi e bodhisattva attraverso la recitazione di sutra o il Nenbutsu. La figura di Monmotarō rientra nella più ampia categoria dei Gohō Dōji²⁰⁵ (護法童子 bambini protettori del Dharma), spiriti servitori di divinità buddhiste come Fudō Myōō, che nella tradizione medievale

204 https://strategywiki.org/wiki/Youkai_Dochuuki

giapponese fungevano da intermediari tra il mondo umano e quello divino, capaci di convertire yōkai ostili e di proteggere i praticanti; in tal caso la preghiera non è un semplice gesto simbolico, ma un dispositivo strategico che determina l'esito del combattimento. Il gioco presenta inoltre elementi di esplorazione non lineare. Alcuni livelli richiedono al giocatore di trovare degli oggetti segreti per sbloccare il passaggio all'area successiva e di cercare sentieri nascosti, introducendo una dimensione di ricerca che allarga il percorso oltre la semplice progressione lineare. Inoltre, particolarmente significativo è il sistema dei cinque finali, determinato dalla quantità di denaro accumulata e dai nemici sconfitti nell'ultimo livello. Le fini spaziano dalla reincarnazione in un corpo umano fino alla dannazione eterna nell'Inferno, passando per la trasformazione in animale (un maiale, con riferimento evidente al Gaki zōshi e al regno dei Preta) o l'ascesa nel paradiso del Buddha Amida come essere superiore.

La versione sviluppata per la console Famicom aggiunge un sistema di "pietà" che si riempie quando Tarosuke compie azioni virtuose, come completare obiettivi specifici nei livelli, influenzando direttamente l'esito finale. Questo meccanismo innovativo introduce una dimensione morale esplicita, in cui il comportamento del giocatore durante il percorso determina la sua condizione finale, riproducendo in chiave ludica la legge del karma, le azioni presenti condizionano le rinascite future.

Nonostante la sua assenza dal mercato occidentale durante gli anni ottanta, Yōkai Dōchūki ha lasciato tracce durature nella cultura videoludica nipponica. La scelta di ambientare il gioco nel Jigoku non è mero sfondo esotico, essa determina la struttura stessa del level design, in cui ogni livello corrisponde a una tappa del percorso karmico, e il sistema dei finali multipli traduce in meccanica ludica la dottrina delle rinascite. La figura di Tarosuke funziona da alter ego del giocatore, il cui comportamento durante il gioco viene giudicato secondo criteri morali impliciti. La preghiera come meccanica di evocazione, il denaro come risorsa karmica, la trasformazione in maiale come punizione per l'avidità; tutti questi elementi costituiscono un sistema che traduce in linguaggio videoludico una cosmologia religiosa complessa, senza richiedere adesione dottrinale da parte del giocatore. In questo senso, Yōkai Dōchūki anticipa di decenni la tendenza contemporanea, esemplificata da serie come Shin Megami Tensei, di utilizzare il patrimonio mitologico-religioso come materia prima per costruire mondi ludici in cui il sacro e il profano si intrecciano in modalità inedite. La sua collocazione tra i primi esempi di videogiochi a carattere religioso, l'inclusione di un sistema di pietà morale e la sua traduzione dei Jigoku in spazio esplorabile lo rendono un ponte significativo tra la tradizione iconografica dei Jigoku zōshi medievali e la cultura videoludica contemporanea.

205 I Gohō Dōji (護法童子 bambini protettori del Dharma) sono esseri tutelari della tradizione buddhista esoterica giapponese (mikkyō) incaricati di difendere la Legge buddhista e i suoi praticanti. Raffigurati come giovani figure soprannaturali, spesso associate a divinità o maestri religiosi, rappresentano la funzione protettiva del potere rituale buddhista contro le forze negative.





Figg. 118, 119, 120, 121, 122, 123 - Yōkai Dōchūki. PCE, Namco, 1987.

In ultima analisi, il campo dell'arte contemporanea offre un ambito di indagine particolarmente significativo per verificare la vitalità del discorso cyber-buddhista. Merita, in questo senso, di essere preso in esame il progetto dell'artista cinese Lu Yang (陆扬) (Shanghai, 1984) intitolato *DOKU The Illusion* (Fig. 124), quarto capitolo dell'opera *DOKU*²⁰⁶, esposta alla 61ª Biennale d'Arte di Venezia all'interno dell'Espace Louis Vuitton fino al 4 ottobre 2026²⁰⁷.

Il nome *DOKU* deriva da una forma abbreviata dell'espressione giapponese Dokusho Dokushi (独生独死), letteralmente traducibile come “si nasce soli, si muore soli”. Tale locuzione sintetizza uno dei nuclei concettuali fondamentali della ricerca artistica di Lu Yang, richiamando una concezione dell'esistenza profondamente influenzata dal pensiero buddhista. In particolare, essa rinvia alla dottrina dell'anattā (non-sé), secondo la quale l'identità individuale non costituisce un'entità stabile o permanente, bensì un processo privo di un'essenza immutabile. Da questa prospettiva, il sé non è concepito come una realtà fissa, ma in costante trasformazione, determinata dall'interdipendenza dei fenomeni.

In quest'opera di matrice cyber-buddhista, lo spazio espositivo viene trasformato in un ambiente assimilabile a un 'tempio cibernetico, sospeso tra l'atmosfera di un tradizionale luogo di culto e quella di un rifugio futuristico; nell'installazione sono presenti due sculture di Buddha che reggono la Ruota del Dharma, mentre il soffitto a specchi riflette il pavimento assorbendo la figura del visitatore per creare una vera e propria esperienza immersiva. Al centro, su un altare, un filmato scorre su uno schermo LED monumentale mescolando riprese dal vivo e immagini generate dall'intelligenza artificiale, il protagonista è DOKU, un avatar immortale nato dalla digitalizzazione del volto dell'artista stesso che compie un viaggio iniziatico attraverso i sei reami dell'esistenza incontrando il proprio doppio tra paesaggi surreali e scene di combattimento, in un percorso continuamente segnato da morte e rinascita.

In *DOKU The Illusion*, la tecnologia non funge da semplice supporto espressivo per temi di matrice buddhista, ma si configura come un mezzo attraverso il quale le categorie filosofiche della tradizione vengono riarticolate e rese operative. La Fondation Louis Vuitton sottolinea che i mondi immaginari creati da Lu Yang, pur attingendo a manga, videogiochi e anime come linguaggio visivo, restano “*basati principalmente sulla filosofia*

206 Il progetto DOKU (2019–) si configura come una riflessione sul rapporto fra corporeità, identità e tecnologie digitali attraverso la creazione di un avatar virtuale che, pur derivando dalla scansione del volto dell'artista, supera la dimensione della semplice rappresentazione per assumere una propria autonomia. Come evidenziato da Pao-Chen Tang, DOKU mette in discussione la concezione moderna del corpo come entità stabile e individualizzata, proponendo invece una forma di “corporeità digitale” fondata sulla trasformazione continua e sull'interazione fra materia biologica e identità digitale. L'opera integra riferimenti alla cosmologia buddhista, in particolare al concetto di anātman (無我 non-sé) e al ciclo del saṃsāra, rappresentando l'avatar attraverso molteplici configurazioni esistenziali corrispondenti ai sei regni dell'esistenza, fra cui il regno infernale (naraka). In questo senso, Lu Yang interpreta il digitale come spazio di impermanenza e metamorfosi nel il corpo viene concepito come essenza mutabile.

207 <https://www.fondationlouisvuitton.fr/en/events/lu-yang-doku-the-illusion>

buddhista”, intrecciandosi con un’indagine più ampia sul concetto di realtà nell’era digitale²⁰⁸. Questa lettura trova eco nel numero monografico della rivista accademica *Screen Bodies* nel quale viene analizzato come l’opera di Lu Yang riconfiguri le nozioni buddhiste di (ir)realtà attraverso la lente delle neuroscienze e della cultura digitale, trattando il samsara come un esperimento di pensiero eseguibile in forma di videogioco²⁰⁹.

Utilizzando elettroencefalogrammi, tecniche di neuroimaging, facial tracking, intelligenza artificiale e animazioni 3D, l’esistenza diventa un flusso di dati che continua a vivere negli spazi digitali ed il corpo è, come nella tradizione religiosa buddhista, un “vaso temporaneo della coscienza”. La reincarnazione, in questo senso, non è una scappatoia dalla mortalità, ma uno specchio che restituisce la fragilità, la transitorietà e la molteplicità del sé, proprio come suggerisce il concetto buddista di anattā, il non-sé. L’artista stesso ha dichiarato che “La mia stessa carne non è più vincolata ai numerosi limiti che la definiscono. Posso proiettare ogni possibilità nei miei involucri digitali. Nel mondo digitale, i confini imposti dal corpo fisico trovano finalmente uno spazio di liberazione, consentendo a tali possibilità di dispiegarsi senza restrizioni”²¹⁰ rivelando che l’esistenza non è qualcosa di solido ma una metamorfosi continua.

In questo progetto la tecnologia diventa un medium per canalizzare visione e illuminazione, un punto di accesso a uno stato più poroso in cui corpo, avatar, memoria, coscienza e sistemi algoritmici si fondono e le antiche domande sull’attaccamento, la trasformazione e l’esistenza riemergono attraverso il vocabolario visivo del digitale.

208 <https://www.fondationlouisvuitton.fr/en/events/lu-yang-doku-the-illusion>

209 Heinrich; Monnet; Remy, 2022, pp. 1-10.

210 <https://cdn.contemporaryartlibrary.org/store/doc/27604/docfile/original-73af758c5532965a5ab8a58e7257552f.pdf>

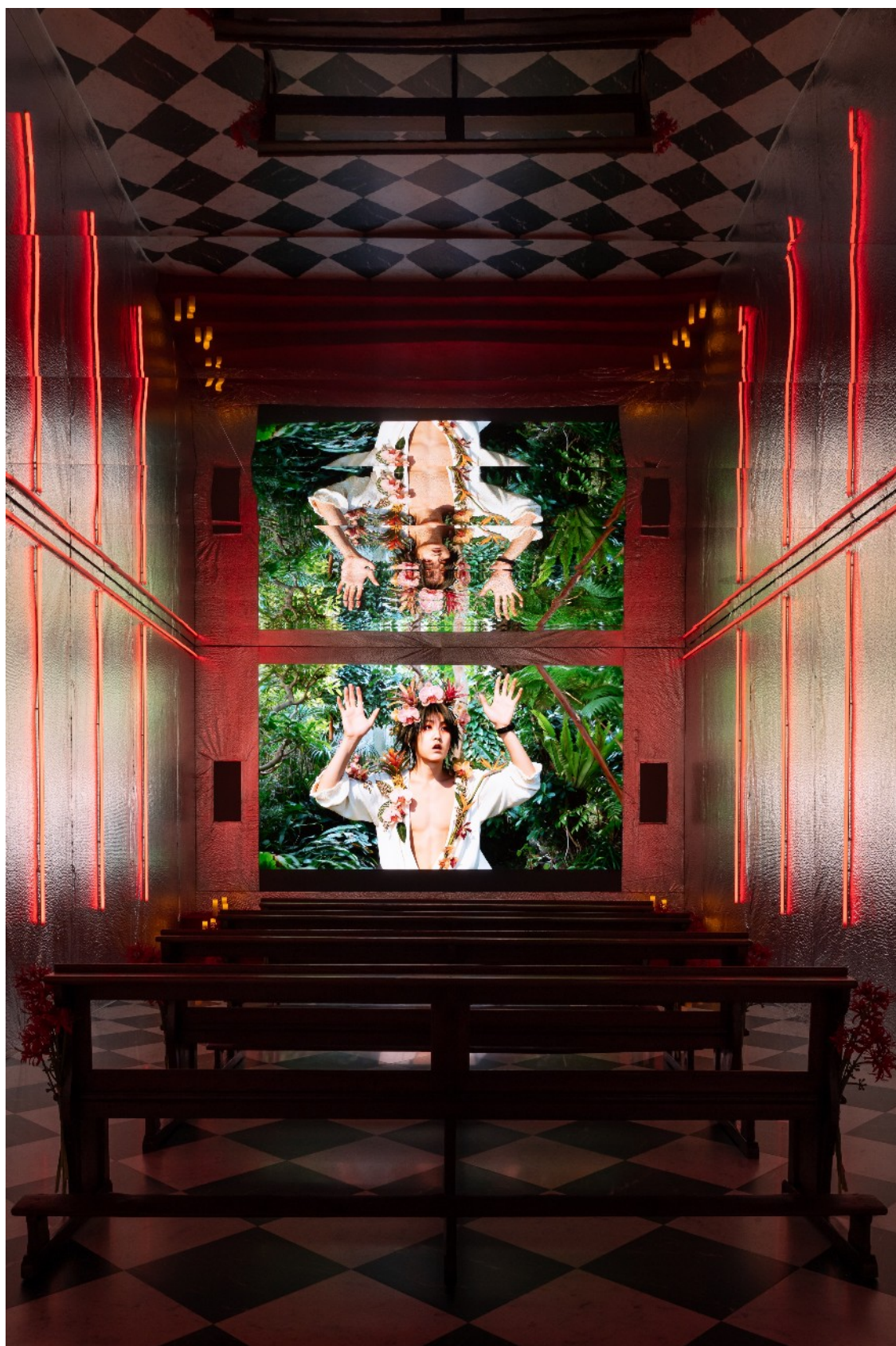


Fig. 124 - Lu Yang, Doku The Illusion, videoinstallazione, Espace Louis Vuitton, Venezia, 2026.

CONCLUSIONE

Attraverso questa ricerca ho cercato di mostrare che l'efficacia delle iconografie infernali nel tempo non dipende dalla fedeltà dottrinale delle loro fonti religiose, bensì dalla capacità di ciascuna tradizione di tradurre la paura dell'aldilà in dispositivi pedagogici, penitenziali, ludici, immersivi adatti al medium e al pubblico di riferimento. Partendo da un videogioco arcade degli anni Ottanta e risalendo alle fonti che ne alimentavano l'immaginario, il percorso compiuto ha attraversato due tradizioni geograficamente e dottrinalmente distanti per verificare come strutture simboliche nate in contesti devozionali diversi abbiano conservato una riconoscibilità culturale anche quando sono stati adattati in soluzioni di stampo pop, come per esempio nei fumetti e nei media digitali.

Nel contesto europeo, ho evidenziato che la trasformazione dell'*infernus* latino classico in Inferno cristiano come spazio di punizione morale, ha istituito un paradigma rappresentativo fondato sulla visibilità del supplizio e sulla sua funzione pedagogica verso un pubblico laico largamente analfabeta. Questo paradigma non è scomparso con la secolarizzazione, i videogiochi contemporanei lo riattualizzano sottraendone la finalità teologica e conservandone invece la potenza immersiva. In Dante's Inferno (2010) l'Inferno non è più oggetto di contemplazione penitenziale, ma spazio ludico che il giocatore attraversa, combatte e supera; in Agony (2018) l'oscurità quasi totale e la meccanica del body horror riducono la complessità dottrinale a pura esperienza di sopravvivenza sensoriale. La trasformazione già intravista da Marco Valsecchi per il medium televisivo nel 1954 trova nel videogioco una realizzazione più radicale. L'oltretomba viene riconfigurato in senso immersivo e immediato, coinvolgendo il corpo e la mente del giocatore.

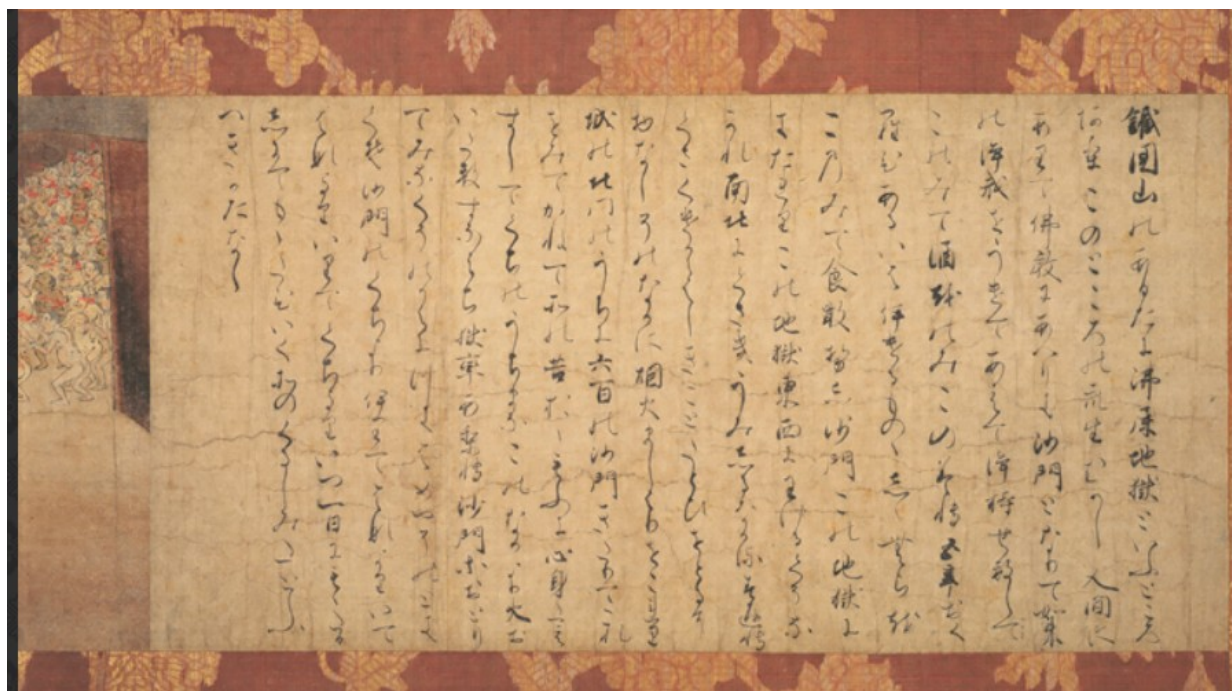
Nel contesto asiatico, la ricostruzione della genealogia transculturale dell'immaginario infernale buddhista che parte dalle origini vediche del *Pitrloka*, passa attraverso la cosmologia dell'*Abhidharmakośa-bhāṣya* di Vasubandhu per arrivare all'ibridazione in Cina e in Giappone con le strutture burocratico-giudiziarie pre-buddhiste, ha mostrato che l'adattabilità di queste rappresentazioni è funzionale alla diffusione delle iconografie infernali a tutti gli strati della società come nel sistema dei Dieci Re, invenzione cinese priva di corrispettivo indiano che modella l'oltretomba sull'amministrazione imperiale Tang.

L'analisi delle figure mediatrici ha permesso di articolare una distinzione strutturale rilevante per la comprensione della loro ricezione contemporanea. Jizō emerge come caso di resistenza alla mercificazione; dal bodhisattva indiano Kṣitigarbha alla figura salvifica cinese del mappō, fino alla divinità polifunzionale giapponese integrata nel sistema honji suijaku, la sua ricezione nella cultura pop, dal ruolo paesaggistico in *Il mio vicino Totoro* (1988) alla funzione di power-up in *Ghostwire: Tokyo* (2022), lo mantiene segno riconoscibile ma non personaggio narrativo sostituibile. Enma, al contrario, rivela una traiettoria di massima adattabilità narrativa, da sovrano vedico a giudice terribile nei *Purāṇa*, da funzionario del karma buddhista a sovrano cinese dei Dieci Re, fino a figura kawaii in

Dragon Ball e Hōzuki no Reitetsu. La sua burocratizzazione storica è la chiave della sua versatilità generica, Enma può essere configurato come capo affabile, giudice vendicativo o nemico finale, a seconda del medium. Zhong Kui mostra infine una traiettoria biforcata. In Cina, la reinvenzione narrativa contemporanea (Black Myth: Zhong Kui, 2025) lo trasforma in protagonista di un'epopea digitale; in Giappone, la domesticazione estetica del periodo Edo lo mantiene ancorato a una tradizione devozionale. La sua natura ambigua (demone che salva, studioso che diviene divinità, protettore che spaventa) lo rende particolarmente adatto a una ricezione che oscilla tra il kawaii e il kowai. Da questa comparazione emerge un risultato centrale, non è la sacralità originaria di queste figure a garantirne la sopravvivenza nei media popolari, ma la loro capacità di essere tradotte in dispositivi esperienziali che non richiedono adesione dottrinale. Il videogioco, in particolare, non si limita a spettacolarizzare l'Inferno, ma lo trasforma in un ambiente interamente esplorabile in cui attraverso la narrazione, religione, mito e cultura pop convergono in modalità talvolta inedite. Esso diviene così metafora della condizione umana e delle sue paure più profonde; grazie ai media digitali, questo luogo simbolico ha conosciuto nuove modalità di rappresentazione che ne hanno esteso la riconoscibilità oltre i confini delle tradizioni che l'hanno generato. Tra le prospettive future di ricerca, il fenomeno dell'arte cyber-buddhista si potrebbe configurare come un campo di indagine interessante per il futuro. Questo metodo, attraverso cui le figure sacre vengono create ex-novo con caratteristiche cyberpunk per dialogare con un pubblico globale e trans-religioso, solleva questioni inedite sulla natura dell'immagine sacra nell'era post-digitale e sulla relazione tra tradizione, automazione e mercificazione.

Partendo da un videogioco arcade degli anni Ottanta, questo percorso ha risalito le fonti religiose e artistiche che alimentavano l'immaginario infernale, per poi ridiscendere alle rielaborazioni contemporanee. Attraverso il dialogo tra tempi, culture e media diversi, con questo lavoro ho cercato di evidenziare che le immagini orrifiche sono traducibili e in parte modificabili. Ogni epoca le rilegge secondo i propri dispositivi esperienziali, e ogni medium ne rivela un aspetto che le tradizioni precedenti avevano solo ipotizzato. L'Inferno, in questo senso, non è un luogo che si rappresenta: è una struttura che si attraversa.

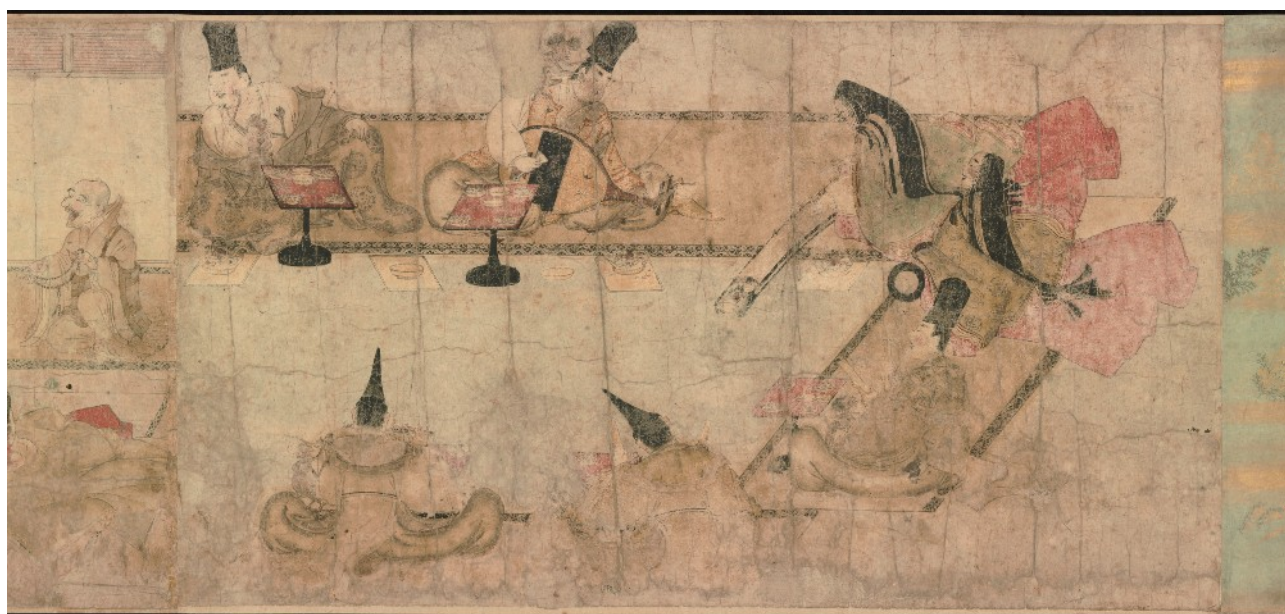
IMMAGINI

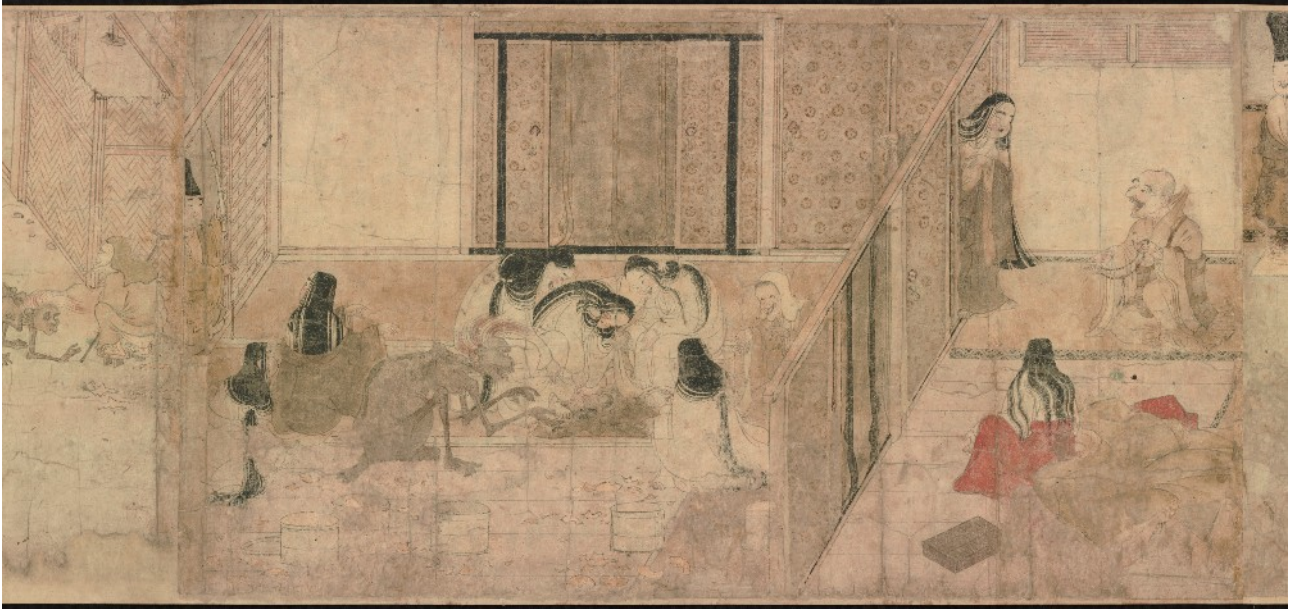


Figg. 125, 126 – Anonimo, *Shamon Jigoku Zōshi* (沙門地獄草紙). inchiostro e colori su carta, Nara National Museum, Nara, XII secolo.



Fig. 127 – Anonimo, Kaishin Jigoku (解身地獄), inchiostro e colori su carta, Miho Museum, Koka, XIII secolo.









Figg. 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135 – Anonimo, Gaki Zōshi (餓鬼草紙), inchiostro e colori su carta, Tokyo National Museum, Tokyo, XII secolo.



Fig. 136 – Anonimo, Jizō Bosatsu Ema (地蔵菩薩絵馬), ema votiva contemporanea raffigurante Jizō Bosatsu che soccorre i peccatori nell'inferno, Yatadera, Nara.



Figg. 137, 138 - Fujiwara no Nobuzane (attribuito a), Kitano Tenjin Engi Emaki (北野天神縁起絵巻), inchiostro e colori su carta, Kitano Tenmangū, Kyoto, ca. 1219.



Fig. 139 – Kōsei, Taizan-fukun (太山府君), legno policromo, Todaiji, Nara, ca. 1237.

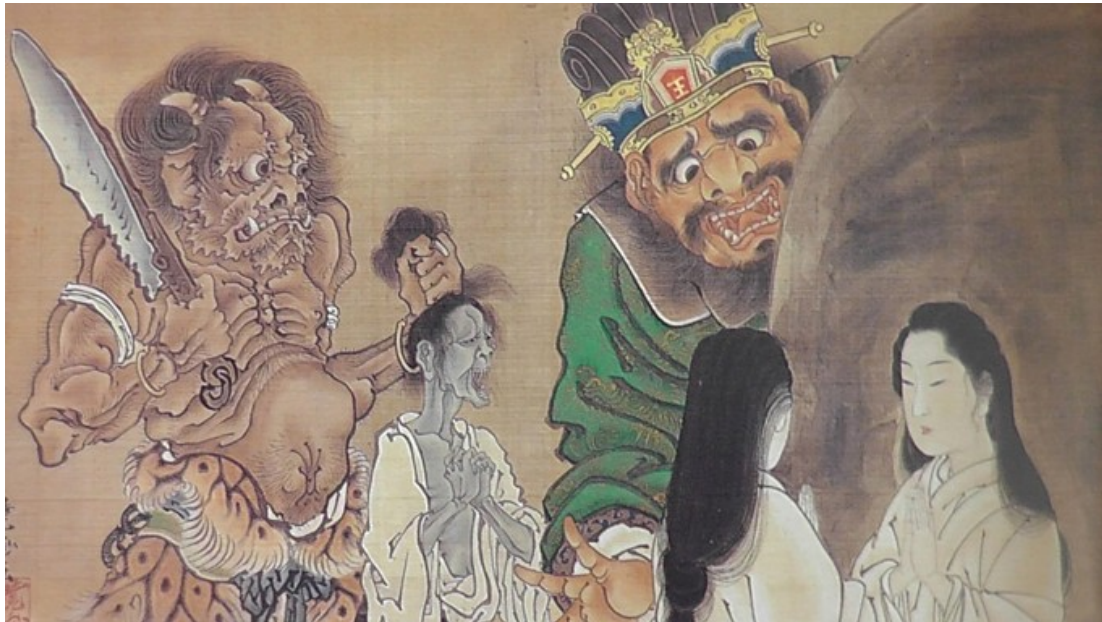


Fig. 140 - Kawanabe Kyōsai, Una bellezza davanti allo specchio di Enma, inchiostro, colori e oro su carta, Israel Goldman Collection, Londra, ca. 1887.



Fig. 141 - Tosa Mitsunobu, *Sanzu no Kawa*²¹¹ (三途の川), inchiostro e colori su carta, Jōfukuji, Kyoto, 1489.

211 Il fiume che si attraversa in cammino verso il tribunale di Enma nel regno dei morti, il settimo giorno dopo la morte. Su questo fiume esistono tre guadi, e poiché il punto di attraversamento varia a seconda delle azioni compiute in vita, esso è detto "Fiume dei Tre Guadi". È chiamato anche Sansegawa (三瀬川 Fiume delle Tre Secche), Watarigawa (わたり川 Fiume del Guado) o Sōtōga (葬頭河 Fiume della Sepoltura della Testa). Sulla riva del fiume si trova un grande albero chiamato Eryōju (衣領樹 Albero del Collo della Veste), dove risiede Datsueba (脱衣婆 Vecchia che Spoglia), la quale strappa le vesti ai defunti, e Kanyōrō (懸衣翁 Vecchio che Appende le Vesti), che le sospende al grande albero. Poiché i rami dell'albero pendono in modo diverso a seconda della gravità dei peccati commessi in vita, osservandoli si determina in quale delle tre correnti - lenta, moderata o rapida - far attraversare il defunto. (Traduzione da me fatta, il testo originale si trova sul sito <https://true-buddhism.com/teachings/river/>)



Fig. 142 - Tosa Mitsunobu, *Enma-O* (閻魔王), inchiostro e colori su carta, Jōfukuji, Kyoto, 1489.

一落真間諸地獄
喧喧受罪不知年



今時琰魔法王歡喜踊躍頂礼佛足退坐一面



Figg. 143, 144 – Anonimo, *Pagine dal Sutra dei Dieci Re*, inchiostro e colori su carta, *The British Library*. Londra, X secolo.



Fig. 145 - Kawanabe Kyōsai, *Oni no nenbutsu* (鬼の念仏), inchiostro e colori su carta, The Art Gallery of New South Wales. Sydney, 1864.



Fig. 146 - Kawanabe Kyōsai, *Jigoku-dayū* (地獄太夫), kakemono, inchiostro e colori su seta, The Art Gallery of New South Wales, Sidney, 1880 ca.

Fig. 147 - Jin Chushi, *Dieci Re Infernali* (十王圖), kakemono, inchiostro e colori su seta, New York, The Metropolitan Museum of Art, 1195 ca.





Fig. 148 – Anonimo, *Scena dell'Inferno*, paravento, inchiostro e colori su carta, Honolulu, Honolulu Museum of Art, inizio XX secolo.



Fig. 149 – Anonimo, *Oni in fuga durante il Setsubun* (節分の祭りで鬼が逃げている), kakemono, inchiostro su carta, Collezione privata, XIX secolo.

*Fig. 150 – Anonimo, Oni okimono (鬼置物),
legno intagliato, Collezione privata. XIX secolo.*



*Fig. 151 – Anonimo, Oiran yūrei (花魁幽霊),
kakemono, inchiostro su carta, Collezione privata,
XX secolo.*





Figg. 152, 153, 154, 155 – Anonimo, *Jigoku-zōshi* (地獄草紙), inchiostro e colori su carta, Nara National Museum, Nara, XII secolo.



Fig. 156 - Lu Yang, Doku The Illusion, videoinstallazione, Espace Louis Vuitton, Venezia, 2026.



Fig. 157 - Lu Yang, Doku Wheel of Maya, Videoinstallazione, Espace Louis Vuitton Venezia, 2026.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., Apocrifi del Nuovo Testamento, Volume II, 1971, UTET.
- AA.VV., Le delizie dell'inferno: dipinti di Jheronimus Bosch e altri fiamminghi restaurati, 1992, Il Cardo.
- AA.VV., Hell In Japanese Art, 2017, PIE International.
- AA.VV., Il Figlio di Satana, 2019. Panini Comics.
- AA.VV., The official handbook of the Marvel Universe, 2019, Marvel Comics.
- AA.VV., I quattro Vangeli, 2005, BUR.
- AA.VV., La rivelazione del Buddha. I testi antichi, 2001, Mondadori.
- AA.VV., Shin Megami Tensei Series 25th Anniversary Memorial Book: MegaTen Maniacs, 2017, Atlus.
- Alighieri Dante, La Divina Commedia (Inferno), 1991, Einaudi.
- Aoki Michiko, Records of Wind and Earth. A Translation of Fudoki, 1997, Association for Asian Studies.
- Ashkenazi Michael, Handbook of Japanese Mythology, 2008, Oxford University Press.
- Aston William George (a cura di), Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest of Times to A.D. 697, 2011, Tuttle Publishing.
- Baffelli Erica, "The Android and the Fax: Robots, AI and Buddhism in Japan" in Itineraries of an Anthropologist: Studies in Honor of Massimo Raveri, 2021, Edizioni Ca' Foscari.
- Barnes Gina, State Formation in Japan: Emergence of a 4th-Century Ruling Elite, 2007, Routledge.
- Baschet Jerome, "Images du désordre et ordre de l'image: représentations médiévales de l'enfer" in Médiévales n.4, 1983, Presses Universitaires de Vincennes.
- Belting Hans, Hieronymus Bosch. Garden of Earthly Delights. 2002, Prestel.
- Bellosi Luciano, Buffalmacco e il trionfo della morte, 2023, Abscondita.
- Bocking Brian, A popular dictionary of Shinto, 1996, Curzon Press.
- Bokenkamp Stephen, Ancestors and Anxiety: Daoism and the Birth of Rebirth in China, 2007, University of California Press.
- Brandel Judith; Turbeville Tina, Tiger Balm Garden: A Chinese Billionaire's Fantasy Environments, 1998, Aw Boon Haw Foundation.

Bukatman Scott, "Sculpture, Stasis, the Comics, and Hellboy" in *Critical Inquiry*, vol. 40, n. 3, 2014, The University of Chicago Press.

Bussagli Mario, *L'arte del Gandhara*, 1965, Sadea/Sansoni Editore.

Callaway Kutter, "Wii are inspirited: the trans-formation of home video gaming consoles (and us)" in *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*, 2010, Westminster John Knox Press.

Chen Shih-Chung Frederick, "In Search of the Origin of the Enumeration of Hell-kings in an Early Medieval Chinese Buddhist Scripture" in *Buddhist Studies Review*, 2014, Equinox.

Cheng Francois, *Mille anni di pittura cinese*, 1981, Rizzoli.

Chusid Miriam, "Hell" in *The New Nanzan Guide to Japanese Religions*, 2024, University of Hawaii Press.

Chusid Miriam, "Constructing the Afterlife, Re-envisioning Salvation: Enma Halls and Enma Veneration in Medieval Japan" in *Archives of Asian Art*. 2019, Duke University Press.

Cicerone, *De natura deorum*, II, 66, in *Opere politiche e filosofiche*, vol. III, 2007, UTET.

Collin de Plancy Jacques Auguste Simon, *Il dizionario infernale*, 1989, Fratelli Melita.

Cristante Stefano, "L'icona che delira. Esplorazione del Trittico delle delizie di Hieronymus Bosch" in *H-ermes. Journal of Communication*, 2015, Salento University Publishing.
(<https://iris.unisalento.it/retrieve/de3e4ef4-9d95-b63b-e053-d805fe0ae1e8/14957-118050-1-PB-2.pdf>)

D'Angelo Matteo, *Giocare con la narrazione. Su Dante's Inferno e la Divina Commedia*, Tesi di Laurea, 2024, Università degli Studi di Padova.

Darowski John, *The superhero gothic: The monstrous hero to the heroic monster in the twentieth century*, Tesi di Dottorato, 2024, University of Louisville.

Davis Erik, *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*, 2015, North Atlantic Books.

Deal William; Ruppert Brian, *A Cultural History of Japanese Buddhism*, 2015, Wiley-Blackwell.

Dernovšek Davorin, *Portrayal of Good and Evil in the Hellboy Graphic Novels*. Tesi di Laurea, 2009, University of Ljubljana.

Durrant Stephen; Wai-yee Li; Schaberg David, *Zuo Tradition Commentary on the "Spring and Autumn Annals"*, 2016, University of Washington Press.

- Falkenburg Reindert, *The Land of Unlikeness: Hieronymus Bosch, The Garden of Earthly Delights*, 2011, Zwolle W Books.
- Fix Adrian, “Challenging digital and mediatic binarity. Post-cinematographic experience in LuYang’s work” in *Syn-Thèses No.15*, 2024, Aristotle University of Thessaloniki.
- Foster Michael Dylan, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*, 2009, University of California Press.
- Gamberini Andrea, *Inferni medievali. Dipingere il mondo dei morti per orientare la società dei vivi*, 2021, Viella Editrice.
- Gartlan Lavender Jane, *Shinto and Miyazaki: Spirituality in Studio Ghibli Films*, Tesi di Laurea, 2024, IADT | Institute of Art, Design and Technology.
- Genshin, Matteo Pinna (a cura di), *Il libro giapponese dei morti (Ōjōyōshū)*, 2018, Ortica Editrice.
- Giuliana Gianmarco, "Religion and Digital Games: Past, Present, and Future Studies. An Overview" in *Annali di studi religiosi* 24, 2023, FBK Press.
- Gornall Alastair, “Spirits of Air and Goblins Damned: Life in the Light on the Six Realms Commentary” in *Religions* 16(4), 2025, MDPI.
- Grapard Allan, *The Protocol of the Gods: A Study of the Kasuga Cult in Japanese History*, 1993, University of California Press.
- Gregory Tullio, *Principe di questo mondo. Il diavolo in occidente*, 2014, Editori Laterza.
- Guo Jue, “Western Han Funerary Relocation Documents and the Making of the Dead in Early Imperial China” in *Bamboo and Silk* 2, 2019, Brill.
- Hale Edward, *Ásura in Early Vedic Religion*, 1986, Motilal Banarsidass.
- Harkness Ethan, "Seeking an Audience in the Underworld and the Question of the Han Juridical Soul" in *Bamboo and Silk* 2, 2019, Brill.
- Heinrich Ari; Monnet Livia; Remy Gabriel “Lu Yang: An Artist in Transformation” in *Screen Bodies: The Journal of Embodiment, Media Arts, and Technology* Vol. 7, No. 1, 2022, Berghahn Journals.
- Hirasawa Caroline, “The Inflatable, Collapsible Kingdom of Retribution: A Primer on Japanese Hell Imagery and Imagination” in *Monumenta Nipponica* Vol. 63 N. 1, 2008, Sophia University.
- Hoover Stewart, *Religion in the Media Age*, 2025, Routledge.

Huang Jianli; Hong Lysa, "Chinese Diasporic Culture and National Identity: The Taming of the Tiger Balm Gardens in Singapore" in *Modern Asian Studies* 41 1, 2007, Cambridge University Press.

Hughes James, "Buddhism and Our Posthuman Future" in *Sophia International Journal of Philosophy and Traditions* Vol. 58, 2018, Springer.

Jia Liu, "Between No-Self and the Algorithm: Buddhist Mind-Nature as Ethical Architecture for AI and Human Self-Realization" in *Religions* Vol. 17 N. 378, 2026, MDPI.

Jiang Xiao, "Dizang and the Three Kings: Constructing Buddhist Hell by Imitating the Bureaucratic System in the Tang Dynasty" in *Religions* Vol. 13 N. 4, 2022, MDPI.

Joly Henri, *Legend in Japanese Art: A Description of Historical Episodes Legendary Characters, Folk-Lore Myths, Religious Symbolism Illustrated in the Arts of Old Japan*, 1967, Tuttle Publishing.

Jones Gerald, *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*, 2004, Penguin Books.

Lurker Manfred, *Grande dizionario illustrato: dei, angeli, demoni*, 1994, Piemme.

Kalata Kurt, *A Guide to Japanese Role-Playing Games*, 2021, Bitmap Books.

Karamakkal Aparna Rajeev, "Neither Human Nor Demon: A Comparative Analysis of the Devilman Body in Go Nagai's Devilman and Masaaki Yuasa's Devilman Crybaby" in *Transcommunication* Vol. Fall, 2024, Graduate School of International Culture and Communication Studies.

Kieschnick John, *The Impact of Buddhism on Chinese Material Culture*, 2003, Princeton University Press.

Hansen Wilburn, "Creating Modern Japanese Subjects Morning Rituals from Norito to News and Weather" in *Religions* Vol.7 N. 3, 2016, MDPI.

Krauze-Kołodziej Aleksandra, "Hades as the ruler of the Damned in the mosaic complex on the west wall of Basilica Santa Maria Assunta in Torcello, Italy" in *Sapiens ubique Civis. Proceedings of International Conference on Classical Studies Antiquitas • Byzantium • Renascentia* vol. XIII, 2013, ELTE Eötvös József Collegium.

Lamarre Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, 2009, University of Minnesota Press.

Le Goff Jacques, *La nascita del Purgatorio*. 1982, Einaudi.

Ledderose Lothar, "The Bureaucracy of Hell" in *Ten Thousand Things: Module and Mass Production in Chinese Art*, 2001, Princeton University Press.

Lee Song Chong, “Cyberspace in Buddhist Ethics” in *Journal for the Study of Religions and Ideologies* Vol. 25 Issue 73, 2026, SCIRI.

Lim Kooi Fong, “NORBU (Neural Omniscient Robotic-Being for Buddhist Understanding): Implementation of the World's First AI Buddhist Chat Bot” in *The Buddhist Channel*, 2023, Buddhist Channel.

Lopez Cruz Ronald Allan, “Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror” in *Journal of Popular Film and Television* Vol. 40 Issue 4, 2012, Taylor & Francis.

Magno Gregorio, *Dialoghi*, 2006, Fondazione Lorenzo Valla.

Luk Charles, *Vimalakīrti Nirdeśa Sūtra*, 1972, Shambhala.

Mandal Bipasha, "The Insertion of Cultural Identity and Ecological Recovery in Studio Ghibli Movie" in *postScriptum: An Interdisciplinary Journal of Literary Studies*, Volume VII N. I, 2022, Sarat Centenary College.

Matsunaga Daigan; Matsunaga Alicia, *The Buddhist Concept of Hell*, 1972, Philosophical Library.

Meli Marcello (a cura di), *Voluspá. Un'apocalisse norrena*, 2014, Carocci,

Migliore Maria Chiara (a cura di), *Nihon ryōiki. Cronache soprannaturali e straordinarie del Giappone*, 2010, Carocci Editore.

Moore Alan, *Hellboy: Wake the Devil* (prefazione), 1996, Dark Horse Comics.

Mu-Chou Poo, “Preparation for the Afterlife in Ancient China” in *Mortality in Traditional Chinese Thought*, 2011, State University of New York

Murase Miyeko, *Il Giappone*, 1992, UTET.

Murase Miyeko, *Sei secoli di pittura giapponese*, 1994, Fenice 2000.

Nakamura Motomochi Kyoko, *Miraculous stories from the Japanese Buddhist tradition: the Nihon ryōiki of the monk Kyōkai*, 2007, Routledge.

Napier Susan, *Anime from 'Akira' to 'Princess Mononoke' experiencing contemporary Japanese animation*, 2003, Palgrave Macmillan.

Ng Zhiru, *The Making of a Savior Bodhisattva: Dizang in Medieval China*, 2007, University of Hawaii Press.

Norman Kenneth Roy (a cura di), *The Group of Discourses (Sutta-Nipāta)*, 2001, The Pali Text Society.

- Otmazgin Nissim, "Japanese Popular Culture in East and Southeast Asia: Time for a Regional Paradigm?" in *The Asia-Pacific Journal* Volume 6 Issue 2, 2008, Cambridge University Press.
- Orsi Maria Teresa (a cura di), *Fiabe Giapponesi*, 2021, Einaudi.
- Packard George, *Protest in Tokyo: The Security Treaty Crisis of 1960, 1966*, Princeton University Press.
- Pao-chen Tang, "Solitude in Pixels Lu Yang's Digital Figuration of Corporeality" in *Screen Bodies* Volume 7 Issue 1, 2022, Berghahn Books.
- Papp Zilia, *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*, 2010, Brill.
- Parać Iva Lakic, "Bodhisattva Jizō and Folk Religious Influences" in *Asian Studies* 4 (1), 2016, University of Ljubljana Press.
- Pasquini Laura, *Il diavolo. Storia iconografica del male*, 2024, Carocci Editore.
- Pepe Felipe, *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*, 2023, Bitmap Books.
- Picken Stuart, *Historical dictionary of Shinto*, 2002, The Scarecrow Press.
- Pirazzoli-T'Serstevens Michèle, *L'arte per la vita nell'aldilà. Capolavori di arte antica cinese nella collezione Meidaozhai*, 2002, Fondazione Agnelli.
- Primo Cecilia, "Sguardi sull'Aldilà: modelli e sviluppi dell'iconografia ultraterrena nei complessi francescani di Brescia e Mantova" in *Medioevo europeo e mediterraneo. Scambi, circolazione e mobilità artistica*, 2022, Campisano Editore.
- Puhvel Jaan, *Comparative Mythology*, 1987, Johns Hopkins University Press.
- Rawson Jessica, *Ancient China: Art and Archaeology*, 1980, British Museum Publications.
- Rossi Marco, "Premesse pittoriche del Trecento visconteo a Brescia" in *Il Leone e la Vipera. Le arti a Brescia nel Trecento e la cappella di San Giovanni Battista in San Salvatore*, 2025, Skira.
- Rovelli Francesca, *L'eco delle visiones dell'Aldilà altomedievali. La tradizione indiretta nel Basso Medioevo Latino, Tesi di Laurea*, 2022, Università degli Studi di Milano.
- Sani Saverio (a cura di), *R̥gveda. Le strofe della sapienza*. 2000, Marsilio.
- Scarpari Maurizio, De Caro Stefano, *I due imperi. L'aquila e il dragone*. 2010, Federico Motta Editore.
- Schopen Gregory, "Archaeology and Protestant Presuppositions in the Study of Indian Buddhism" in *History of Religions* N.1, 1991, The University of Chicago Press.

- Sergi Valentino, *I demoni di Mike Mignola. L'inferno romantico da Dracula a Hellboy*. 2014, Edizioni NPE.
- Shi-Yee Liu, "Xenophobia and Resignation in the Wake of the Mongol Conquest: Topical Allusions in Gong Kai's *Zhong Kui Scroll*" in *Ars Orientalis* 53, 2023, University of Michigan Publishing.
- Tarocco Francesca, "Technologies of Salvation: (Re)locating Chinese Buddhism in the Digital Age" in *Journal of Global Buddhism* Vol. 18, 2017, Universität Luzern.
- Teiser Stephen, *The Scripture on the Ten Kings and the Making of Purgatory in Medieval Chinese Buddhism*, 2003, University of Hawaii Press.
- Toniolo Francesco, *Scopri i videogiochi con l'Inferno di Dante (e viceversa)*, 2023, Self Publishing.
- Thomas Joylon Baraka, *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, 2012, University of Hawaii Press.
- Travagnin Stefania, "From Online Buddha Halls to Robot-Monks: New Developments in the Long-Term Interaction between Buddhism, Media, and Technology in Contemporary China" in *Review of religion and Chinese society* 7, 2020, BRILL.
- Treat John, *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, 1996, The University of Chicago Press.
- Tsai Jeanne (trad.), *Original Vows of Ksitigarbha Bodhisattva Sutra*, 2015, Fo Guang Shan International Translation Center.
- Varalli Anna, "Per un'analisi della rappresentazione dell'inferno nella chiesa di S. Giorgio a Varenna (LC)" in *Arte medievale nelle Alpi. Pittura, scultura e architettura fra Trecento e Quattrocento*, 2023, Società Storica e Antropologica di Valle Camonica.
- Veidlinger Daniel, *Spreading the Dhamma: Writing, Orality, and Textual Transmission in Buddhist Northern Thailand*, 2017, University of Hawaii Press.
- Vettese Emma, *Dante Alighieri e il mito del viaggio. La Divina Commedia nella cultura visiva e nei percorsi turistici*, Tesi di Laurea, 2025, Università degli Studi di Padova.
- Villani Paolo (a cura di), *Kojiki. Un racconto di antichi eventi*, 2006, Marsilio.
- von Glahn Richard, *The Sinister Way: The Divine and the Demonic in Chinese Religious Culture*, 2004, University of California Press.

- Wakabayashi Haruko, "Officials of the Afterworld: Ono no Takamura and the Ten Kings of Hell in the Chikurinji engi Illustrated Scrolls" in *Japanese Journal of Religious Studies* Vol. 36 No. 2, 2009, Nanzan University.
- Wei Lia, "Funerary expressions on imperial frontiers: Burial caves south of the Yangzi River (2nd to 3rd century CE)" in *Archaeological Research in Asia* Vol. 26, 2021, Elsevier.
- Welch Holmes, *The Buddhist Revival in China*, 1968, Harvard University Press.
- Welch Holmes, *Buddhism Under Mao*, 1972, Harvard University Press.
- Williams Charles Alfred, *Outlines of Chinese Symbolism and Art Motives*, 1976, Dover Publications.
- Wilt Idema; West Stephen, *Zhong Kui at Work: A Complete Translation of The Immortal Officials Of Happiness, Wealth, and Longevity Gather in Celebration* in *Journal of Chinese Religions* Vol 44 N. 1, 2016, Johns Hopkins University Press.
- Wright Bradford, *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*, 2001, Johns Hopkins University Press.
- Xu Daohua; Liu Yaoping, "Legitimation, transmission, and continuity: exploring the heart-of-mind esoteric Buddhist tradition in contemporary China" in *Frontiers in Sociology*, 2025, Frontiers Media SA.
- Rongxuan Mu; Yuhe Nie; Kent Cao; Ruoxin You; Yinzong Wei; Xin Tong. "Pilgrimage to Pureland: Art, Perception and the Wutai Mural VR Reconstruction" in *International Journal of Human-Computer Interaction* 40(8), 2023, Taylor & Francis.
- Yeoh S.A. Brenda; Teo Peggy, "From Tiger Balm Gardens to Dragon World: Philanthropy and Profit in the Making of Singapore's First Cultural Theme Park" in *Geografiska Annaler* Vol. 78 No. 1, 1996, Wiley.
- Yilin Liu, *Playful Exorcist: Theatrical Representations of Zhong Kui in Ming and Qing Dramas*, Tesi di Dottorato, 2018, University of Wisconsin-Madison.
- Yitzchak Jaffe; Bin Cao, "Communities of Mortuary Practice: A Renewed Study of the Tianma-Qucun Western Zhou Cemetery" in *Cambridge Archaeological Journal* Volume 28 Issue 1, 2017, Cambridge University Press.
- Yü, Ying-shih, "'O Soul, Come Back!' A Study in The Changing Conceptions of The Soul and Afterlife in Pre-Buddhist China" in *Harvard Journal of Asiatic Studies* Vol. 47, N. 2, 1987, Harvard-Yenching Institute.
- Zheng Yutong, "Buddhist Transformation in the Digital Age: AI (Artificial Intelligence) and Humanistic Buddhism" in *Religions* N. 15, 2024, MDPI.

Zin Monika, "Imagery of Hell in South, South East and Central Asia" in Rocznik Orientalistyczny Vol. 67 N. 1, 2014, The Polish Academy of Sciences.

SITOGRAFIA

<https://amsacta.unibo.it/id/eprint/2957/1/>

[Mito%2C musica e rito nelle raffigurazioni dei pinakes del Persephoneion di Locri Epizefirii_%28VI-V_sec._a.C.%29.pdf](#) (consultato il 18/03/2026).

<https://educated-traveller.com/2025/05/19/torcello-the-last-judgement/> (consultato il 19/03/2026).

<https://sacred-texts.com/hin/sbr/sbe44/sbe44071.htm> (consultato il 20/03/2026).

<http://www.radiocorriere.teche.rai.it/> (Numero 51, 1954, consultato il 21/03/2026).

<https://www.chinaknowledge.de/History/Myth/personszhongkui.html> (consultato il 23/03/2026).

<https://www.chinaknowledge.de/Literature/Science/mengxibitan.html> (consultato il 23/03/2026).

<https://yamayuandadu.tumblr.com/post/744610183034077184/nine-headed-hermit-the-early-history-of-zhong> (consultato il 25/03/2026).

<https://www2.kokugakuin.ac.jp/ijcc/wp/cimac/sonoda.html> (consultato il 27/03/2026).

<https://library.si.edu/finding-aid/zhong-kui-and-chinese-new-year> (consultato il 23/03/2026).

<https://radii.co/article/meet-zhong-kui> (consultato il 23/03/2026).

<https://www.narahaku.go.jp/collection/d-1106-0-1.html> (consultato il 02/04/2026).

<https://emuseum.nich.go.jp/detail?>

[langId=en&webView=0&content_base_id=100092&content_part_id=0&content_pict_id=0](#) (consultato il 02/04/2026).

<https://www.atlasobscura.com/things-to-do/beppu-japan> (consultato il 07/04/2026).

<https://www.city.beppu.oita.jp/seikatu/gaikokujinmuke/ei/detail21.html> (consultato il 07/04/2026).

<https://www.hawparvilla.sg/> (consultato il 09/04/2026).

<https://www.villahawpar.com/> (consultato il 09/04/2026).

https://hell-girl.fandom.com/wiki/Ai_Enma (consultato il 12/04/2026).

<https://hinodereviews.wordpress.com/2016/05/04/hozuki-no-reitetsu-review/> (consultato il 13/04/2026).

https://hoozuki-no-reitetsu.fandom.com/wiki/Hoozuki_no_Reitetsu_Wiki (consultato il 13/04/2026).

<https://nerdsonearth.com/2020/10/daimon-hellstrom/> (consultato il 05/05/2026).

https://hellboy.fandom.com/wiki/Right_Hand_of_Doom (consultato il 05/05/2026).

<https://sacredmattersmagazine.com/hell-is-coming-here-cthulhu-cosmology-in-hellboy/> (consultato il 05/05/2026).

<https://agonygame.com/> (consultato il 06/05/2026).

<https://www.smite2.com/> (consultato il 06/05/2026).

<https://forums.fanime.com/index.php?topic=11053.0> (consultato il 06/05/2026).

<https://www.scmp.com/tech/tech-trends/article/3322535/chinese-studio-behind-black-myth-wukong-plans-new-game-featuring-taoist-ghost-hunter> (consultato il 08/05/2026).

<https://gameinformer.com/gamescom-2025/2025/08/19/black-myth-zhong-kui-announced> (consultato il 08/05/2026).

<https://blackmythzhongkui.org/en/> (consultato il 08/05/2026).

<https://gamesci.cn/zhongkui> (consultato il 08/05/2026).

<https://www.youtube.com/watch?v=yOCRVC35eP8> (consultato il 10/05/2026).

<https://ashabardongaminglorist.substack.com/p/the-exoticism-of-shinto-and-buddhist> (consultato il 12/06/2026).

<https://www.xiaohongshu.com/explore> (consultato il 12/06/2026).