

IULM – Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano

XXIX CICLO

DOTTORATO DI RICERCA IN

LETTERATURE E MEDIA: NARRATIVITÀ E LINGUAGGI

CULTURE GIOVANILI E NARRAZIONI ESPANSE

Il contesto transmediale giapponese del nuovo millennio

Dottorando:

Stefano LOCATI

Supervisor:

Chiar.mo Prof. Gian Battista CANOVA, Università IULM Milano

Chiar.ma Prof.ssa Maria Roberta NOVIELLI, Università Ca' Foscari Venezia

ANNO ACCADEMICO 2016 / 2017

Abstract

The PhD thesis “Youth Cultures and Expanded Storytelling: The Japanese Transmedia Context in the New Millennium” presents Japan's transmedia context of the new millennium and the position of live-action cinema within it. At the core of the analysis lies the nexus that has been established between (1) media convergence, (2) development of transmedia and media mix practices, (3) the content consumption model according to the logic of the database, that in Japan focuses specifically on the centrality of fictional characters above settings and stories, (4) the representation of young people and youth subcultures – at the same time both protagonists and consumers of the transmedia texts examined here – as metaphors of the entire Japanese society. After an historical overview that spans from the post-war years to the end of the bubble economy in the early nineties of the last century – which is meant to show the peculiarities of the Japanese mass media environment between seriality, intermediality and transmedia – some theoretical aspects are introduced. Up to now they were developed and applied mainly in the context of animation, comics and videogames: this research shows that it is possible to widen the scope of their application to live-action films and television shows, opening to an analysis of the Japanese transmedia content industry as a whole. The most important theoretical aspects covered include: (1) the rise of the *seisaku iinkai* (production committees) model and what this has meant for the production of films that are part of complex franchises; (2) the process of “animalization” of cultural consumption, linked to the entrance into postmodernism and the crisis of the great narratives, which favors the breakdown of fictional works into items of a database through which to surf the narratives themselves; (3) the preeminence of fictional characters, favored by the feeling of attraction (*moe*) for them, who become the conduit for the proliferation of stories in different media; (4) the narrative devices of parallel worlds and time loops featured in many recent works as a metaphor of the multiplication of stories on different media and the demise of boundaries between media. This theoretical frame is used to analyze some significant cases of study of live-action films part of larger media mixes that see youth subcultures at their core. The cases are fresh or analyzed from an alternative perspective in comparison to existing academic investigations. In particular, it is stressed their adherence to successful narrative tropes emerged since the second half of the nineties, as the “world type” (*sekai kei*) apocalyptic narratives, the “survival type” (*sabaibu kei*) presenting a dystopic present of social struggle, and the “everyday type” (*nichijō kei*) set in a present without end. Regarding the relationship established with other media and the increasingly frequent interweaving between reality and fiction, Japanese live-action cinema is proposed as an hybrid medium interdependent with/from other media systems.

Indice

Avvertenze	3
Introduzione. Il cinema giapponese nel media mix: verso il modello Cool Japan.....	5
1. Dal dopoguerra al dopobolla: il cinema giapponese tra serialità, intertestualità e intermedialità .	19
1.1 Giganti e giocattoli: il Giappone del boom tra <i>Godzilla</i> e <i>Tora san</i>	23
1.2 Limited animation e <i>tokusatsu</i> : animare i disegni, rianimare il reale	44
1.3 Le nuove sfide del media mix: il sistema Kadokawa	79
2. Dai <i>seisaku iinkai</i> ai <i>daihitto</i> : franchise e accumulo di mondi possibili.....	99
3. Sottoculture e database: nuove formule di narrazione e fruizione.....	137
4. Fattore <i>moe</i> : la centralità dei personaggi nell’orizzonte narrativo.....	175
5. Da Big Brother a Little People: ripetizione, loop, metalessi e passaggi di livello.....	221
6. “Una zona libera nell’etere”: la finzione come nuova realtà interconnessa	285
6.1 Scambi realtà/finzione in <i>All About Lily Chou-Chou</i>	285
6.2 I giovani come apparato narrativo	319
Conclusioni. Lo statuto ibrido del cinema dal vivo: intersezione di immaginari	351
Ringraziamenti	355
Filmografia	357
Cinema	357
Televisione	372
Bibliografia	377

Avvertenze

Per i nomi propri giapponesi si è mantenuto l'uso giapponese, per cui il cognome precede il nome. Il sistema di trascrizione dal giapponese all'italiano adottato è lo Hepburn, secondo il quale le consonanti si leggono come in inglese e le vocali come in italiano. Il segno diacritico di allungamento delle vocali è sempre utilizzato, tranne nei casi di parole e nomi già entrati nell'uso comune (es. Tokyo e non Tōkyō).

Per i testi originali giapponesi citati in nota e nei riferimenti bibliografici, di cui non esista traduzione in italiano o in altre lingue occidentali, sono riportati il titolo originale in ideogrammi, la traslitterazione e la traduzione letterale in italiano del titolo (tr.lett.). Per i nomi delle riviste giapponesi, ove non sia stato possibile individuare una traduzione ufficiale, si è lasciata la semplice traslitterazione dell'originale giapponese.

Per la trascrizione dei termini giapponesi che richiamano parole in lingue straniere si fornisce la traslitterazione fonetica giapponese almeno la prima volta che compare il termine (es. “media mikku” sta per “media mix”).

Ove non diversamente specificato, le traduzioni si intendono a opera mia. Per le traduzioni dal giapponese, ringrazio per l'aiuto Furukawa Sumiko. Resta inteso che qualsiasi errore o imprecisione è esclusivamente a carico mio.

Introduzione

Il cinema giapponese nel media mix: verso il modello Cool Japan

Oggetto di studio

Una analisi delle interazioni, ibridazioni e contaminazioni tra i diversi media narrativi in Giappone è significativa non solo nell'ambito degli studi specialistici sul Giappone, ma anche nel più ampio contesto dei media studies. Come ha recentemente messo in evidenza una ricerca quantitativa di un gruppo di ricerca della University of East Anglia, “le pratiche di franchising giapponesi sono rilevanti perché sono parte di ciò che ha permesso ai media giapponesi di essere riconosciuti a livello globale. (...) Comprendere le connessioni tra i media giapponesi significa comprendere meglio come, quando e perché alcuni testi mediali giapponesi siano diventati popolari in patria e all'estero”.¹ Si tratta di un caso significativo nel contesto dei media studies anche perché “il franchising mediale giapponese ha sia una storia unica che una serie di strutture uniche. (...) Le industrie e le pratiche peculiari dal Giappone si risolvono in diversi obiettivi e risultati per i franchise mediali giapponesi”.² È dunque interessante guardare a questi sviluppi anche come un esempio particolare, relativo a un paese specifico, da mettere in relazione al contesto globale e a casi di studio analoghi relativi ad altre industrie nazionali. Il sistema transmediale giapponese coinvolge media diversi tra loro come cinema, televisione, animazione (anime, アニメ), fumetti (manga, 漫画 o まんが), letteratura, videogiochi, internet, musica, radio e merchandising in un complesso schema di rimandi reciproci, ma è evidente come in Giappone “le industrie di manga, anime e cinema siano le principali tra le industrie che attualmente partecipano a, e beneficiano di, lo spostamento verso la connettività transmediale”.³ Nella fitta rete di scambi e rimandi tra i diversi media, secondo questa ricerca quantitativa, sono quindi le tre industrie di anime, manga e cinema ad acquistare predominanza nei rapporti con gli altri media – pur senza voler intendere, viene precisato, che gli altri media, come letteratura o videogiochi, non abbiano un ruolo rilevante. Se questo è vero, va però constatato come nell'analisi del sistema transmediale giapponese sia stata spesso data la priorità all'aspetto oggi più immediato e visibile e diffuso a livello globale,

¹ Joo Woojeong, Rayna Denison, Furukawa Hiroko, *Manga Movies Project Report 1: Transmedia Japanese Franchising*, University of East Anglia, Norwich 2013, p. 7.

² *Ivi*, p. 8.

³ Joo Woojeong, Rayna Denison, Furukawa Hiroko, *Manga Movies Project Report 2: Japan's Contemporary Manga, Anime and Film Industries*, University of East Anglia, Norwich 2013, p. 7. A queste tre andrebbero però sicuramente aggiunte anche le serie televisive, come è argomentato nel secondo capitolo.

l'animazione, e ai media “disegnati” in generale (anime, manga, videogiochi).⁴ La presente ricerca ha quindi come oggetto principale di studio le narrazioni “dal vivo” come cinema e tangenzialmente televisione, nel loro rapporto con gli altri media. In particolare mira a evidenziare:

- come all'interno del sistema transmediale giapponese rientri anche il cinema dal vivo;
- come esso sia entrato storicamente in relazione con gli altri media;
- come abbia contribuito a creare un immaginario popolare condiviso;
- come la saldatura tra le diverse industrie dei contenuti giapponesi avvenuta in particolare nel nuovo millennio abbia contribuito alla riemersione del cinema dal vivo come prodotto culturale di massa e al suo ricollocamento nel sistema mediale rispetto al secolo passato.

Questo percorso all'interno del sistema transmediale giapponese vuole evitare di scivolare in due tendenze contrapposte, quella “universalista”, che finisce con l'appiattare le differenze culturali specifiche di ogni paese verso una “omogeneizzazione” globale,⁵ e quella “orientalista”, parte di quel processo di polarizzazione tra una cultura dominante presentata come “neutra”, nello specifico quella Occidentale, e altre esotiche di corollario,⁶ che tende a focalizzarsi sulla presunta diversità ontologica della cultura giapponese rispetto a tutte le altre, finendo con il confermare soltanto gli stereotipi occidentali.⁷ La posizione che si concentra sulla presunta diversità ontologica giapponese è ancora molto presente tra i ricercatori, sia giapponesi che non, parte del cosiddetto *Nihonjinron* (日本人論), letteralmente “teorie sui giapponesi”, che promuove una visione della nazione, della etnia e della cultura giapponesi, e quindi del Giappone, in termini essenzialisti, con una prospettiva che accentua la presunta unicità del paese rispetto al resto del mondo. Il *Nihonjinron* finisce per costruire una identità nazionale e culturale basata su un discorso auto-orientalista, rappresentando il Giappone come culturalmente esclusivo, omogeneo e particolare in modo unico rispetto a una visione che lo mette in opposizione all'Occidente da un lato e all'Asia dall'altro. Da questa prospettiva, l'Asia è vista come il passato e l'Occidente come l'Altro moderno, in ogni caso presenti solo come blocchi unitari, cosicché il Giappone avrebbe la funzione e il compito unico di mediare

⁴ Cfr. a titolo di esempio Marc Steinberg, *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2012; Alexander Zahlten, “Media Mix and the Metaphoric Economy of World”, in Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, New York 2014, pp. 438-456; Joseph Tobin, *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Duke University Press, Berkeley 2004; Roland Kelts, *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, Palgrave Macmillian, New York 2006; Jason Bainbridge, “It's a Pokemon World: The Pokemon Franchise and the Environment”, *International Journal of Cultural Studies*, vol. 17 n. 4, 2014, pp. 399-414.

⁵ Cfr. Arjun Appadurai, “Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy”, in Mike Featherstone (a cura di), *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*, Sage Publications, London-Thousand Oaks-New Delhi 1990, pp. 295-310.

⁶ Cfr. Edward W. Said, *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente*, Feltrinelli, Milano 2001. Il testo originale è del 1985; Stuart Hall, “The West and the Rest: Discourse and Power”, in Stuart Hall, Bram Gieben (a cura di), *Formations of Modernity*, Polity Press, Cambridge 1992, pp. 275-320.

⁷ Cfr. Yoshimoto Mitsuhiro, *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*, Duke University Press, Durham 2005. In particolare si rimanda alla Parte 1 del testo, pp. 7-49.

l'Occidente e guidare l'Asia.⁸ Questa forma di pensiero essenzialista è stata adottata sia da pensatori giapponesi, che occidentali, con influenze talvolta reciproche: basti pensare al fatto che il seminale studio di Ruth Benedict, *Il crisantemo e la spada*, pubblicato originariamente nel 1946, che presenta tale visione, è stato tradotto l'anno successivo in giapponese come *Kiku to katana* (菊と刀), ristampato a ritmo continuo e preso a modello di come impostare un discorso sulla cultura giapponese dai giapponesi stessi: “È piuttosto appropriato dire che il *Nihonjinron* postbellico – la ricerca dell'identità giapponese e dell'unicità culturale – è stato inaugurato da Benedict e da allora ha affascinato sempre di più i giapponesi”.⁹ Per provare a evitare di cadere in uno di questi sistemi di pensiero – universalismo/orientalismo – è necessario provare a “de-occidentalizzare i media studies creando un framework integrato e internazionalizzato il cui scopo sia di essere generalizzabile, ma in modo dinamico. Questo stesso framework dovrebbe essere contestualizzato riflessivamente e ricreato a seconda delle culture o società che si cerca di comprendere nel contesto della globalizzazione del XXI secolo”.¹⁰ In questo senso, riguardo al caso giapponese, è stato scelto di tenere conto dei diversi punti di vista internazionali sui media studies, in particolare sulle narrazioni transmediali,¹¹ facendoli dialogare e interagire criticamente con lo specifico della riflessione teorica giapponese, in particolare con autori come Ōtsuka Eiji, Azuma Hiroki, Uno Tsunehiro. Ōtsuka ad esempio, riferendosi al Giappone, ricorda che “il presente di questo paese può essere visto come un grande media mix”.¹² Rispetto a parole come “transmedia storytelling”,¹³ in Giappone per definire la proliferazione su diversi media di un medesimo universo narrativo è in uso il termine “media mix” (メディアミックス, *media mikkusu*). Questa espressione è utilizzata

⁸ L'argomento è molto articolato e ha subito numerose evoluzioni storiche, l'analisi delle quali esula dallo scopo della presente trattazione. Per approfondimenti, cfr. Peter N. Dale, *The Myth of Japanese Uniqueness*, Routledge, Oxford-London 2012 (l'edizione originale è del 1986); Yoshino Kosaku, *Cultural Nationalism in Contemporary Japan. A Sociological Enquiry*, Routledge, London-New York 1992; Sugimoto Yoshio, “Making Sense of *Nihonjinron*”, *Thesis Eleven*, n. 57, 1999, pp. 81-96; Per una trattazione del *Nihonjinron* specifica in campo cinematografico, cfr. Ben Singer, “Triangulating Japanese Film Style”, in Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford-New York 2014, pp. 33-60.

⁹ Befu Harumi, “Symbols of Nationalism and *Nihonjinron*”, in Roger Goodman, Kirsten Refsing (a cura di), *Ideology and Practice in Modern Japan*, Routledge, London-New York 1992, p. 26.

¹⁰ Takahashi Toshie, “De-Westernizing Media Studies: A Japanese Perspective”, *Global Media and Communication*, n. 3, 2007, p. 334.

¹¹ Cfr. in particolare Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007; Jay D. Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2003; Carlos Scolari, “Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production”, *International Journal of Communication*, n. 3, 2009, pp. 586-606; Marie-Laure Ryan, “Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience?”, *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 7 n. 2, 2015, pp. 1-19; Erica Negri, *La rivoluzione transmediale. Dal testo audiovisivo alla progettazione crossmediale di mondi narrativi*, Lindau, Torino 2015; Ruggero Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015; Francesco Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

¹² Ōtsuka Eiji, *メディアミックス化する日本 (Media mikkusu ka suru Nihon)*, tr.lett. Media mix giapponese), East Press, Tokyo 2014, p. 26.

¹³ Henry Jenkins, “Transmedia storytelling”, *Technology Review*, 15 gennaio 2003, <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/> (ultimo accesso, 23 marzo 2016).

inizialmente nell'ambito del marketing per indicare l'utilizzo di diversi media per veicolare uno stesso messaggio pubblicitario. A partire dagli anni Ottanta l'espressione ha assunto però un significato più ampio, arrivando a includere il fenomeno della consapevole diffusione di uno specifico universo narrativo su diversi media in un determinato periodo di tempo.¹⁴ L'espressione si è stabilizzata nell'uso attuale sul finire del XX secolo. Ciò che descrive era però presente da diversi decenni, secondo meccanismi produttivi più o meno consolidati, già prima della seconda guerra mondiale: ad esempio nel periodo imperialista che precede e accompagna la seconda guerra mondiale, il Giappone sfrutta il cinema come arma di propaganda, sia entro i suoi confini che nei paesi colonizzati dell'est asiatico. Nello sforzo di rendere appetibile il messaggio propagandistico, al cinema si associano una serie di altri media come musica popolare, radio, manga e riviste che creano un contesto di rimandi transmediale: “Ciascuno di questi media attraeva pubblici che non erano necessariamente appassionati di cinema e l'attrattiva crossover non era semplicemente il risultato di un consolidamento governativo, ma emergeva da una complessa interazione di interessi ufficiali e non ufficiali. Il risultato fu lo sviluppo di un pubblico di massa legato al discorso cinematografico da una varietà di media che supportavano la rappresentazione e il consumo dell'Asia”.¹⁵ Se quindi già da tempo esisteva un sistema di media mix che di fatto integrava cinema e altri media, va però considerato come la sconfitta della seconda guerra mondiale e il periodo di occupazione statunitense costituiscano una interruzione significativa, che porta alla riorganizzazione dell'intero comparto produttivo. Per questo nel corso della ricerca si è preso in considerazione principalmente il contesto postbellico, in cui peraltro il sistema transmediale è diventato più complesso e onnicomprensivo, come mostrano numerosi esempi di racconti nati su un medium e in seguito propagatisi su altri.¹⁶

Pur riferendosi a un fenomeno simile, ossia la diffusione di un universo narrativo su più media differenti, l'utilizzo del termine media mix, rispetto a termini come transmedia storytelling o convergenza dei media, impone una riflessione sul fatto se si tratti di espressioni intercambiabili. Il campo semantico, infatti, è lo stesso, ma “il media mix spinge a considerare la convergenza dei media in un luogo e tempo differenti e in modalità differenti. Certamente le strategie industriali di estensione, sinergia e franchising sono aspetti della convergenza mediale che si vedono nel media mix. Certamente corporazioni, pubblico e forme mediali si concentrano in entrambi. Il discorso del

¹⁴ Cfr. Uchida Hitoshi, “表現としてのメディアミックス”(Hyōgen to shite no media mikkusu, tr.lett. Sulla diffusione del media mix), *Gakūshuin Daigaku Bungakubu Kenkyū Nenpō*, n. 58, giugno 2008, pp. 75-93.

¹⁵ Michael Baskett, *The Attractive Empire. Transnational Film Culture in Imperial Japan*, University of Hawaii Press, Honolulu 2008, p. 11.

¹⁶ Cfr. ad esempio Honma Masao, *少年漫画大戦争 (Shōnen manga daisensō*, tr.lett. La grande guerra dei manga per ragazzi), Sōmasaya, Tokyo 2000, in cui tra gli altri si parla del successo del franchise di *Akadō Suzunosuke* (赤胴鈴之助), con protagonista un giovanissimo samurai, prima un manga, pubblicato dal 1954 al 1960, poi un dramma radiofonico, andato in onda nel 1957, infine una serie di speciali dal vivo, proiettati tra il 1957 e il 1958. Nel 1972 ne è stata tratta anche una serie televisiva animata.

media mix, tuttavia, pone maggiore enfasi sui personaggi e sulle relazioni affettive con essi (...).¹⁷ Entro le medesime coordinate generali c'è spazio insomma per delle differenze prospettiche, in cui lo “sviluppo dei personaggi” e la “economia degli affetti” che li riguarda giocano un ruolo maggiore.¹⁸ Le differenze non vanno comunque esagerate o esasperate. Rispetto a una tendenza, nelle teorizzazioni di studiosi giapponesi, a privilegiare una visione del sistema transmediale giapponese come speciale e unico, Ōtsuka Eiji consiglia infatti di tenere conto di un discorso storico, per cui il media mix ha comunque origini da uno schema di business nordamericano, il quale almeno inizialmente ha anche plasmato le sottoculture giapponesi – per questo bisogna evitare di pensare a una “teoria speciale del Giappone” (日本特殊論, *Nihon tokushu ron*).¹⁹ Così si può affermare che convergenza dei media e media mix non sono fenomeni diversi, “ma piuttosto diverse enfasi analitiche. Se la convergenza punta a mettere insieme due o più cose, il media mix punta a un sistema di media e prodotti in relazione l'uno con l'altro”.²⁰

La diffusione delle pratiche di media mix, per cui determinate narrazioni sono moltiplicate su diversi media anche molto diversi tra loro, porta all'emergere di un legame più stretto con la formazione dell'immaginario popolare. Le forme di interscambio tra diversi media, con una serie di rimandi continui tra un medium e l'altro, favoriscono l'emergere di un immaginario condiviso nel pubblico, la cui intensità è dettata dalla particolare pervasività degli intrecci. Itō Mizuko analizza questa prospettiva nei media mix di universi narrativi per bambini, ma il suo discorso può essere facilmente esteso a qualsiasi tipo di media mix. La ricercatrice spiega come l'immaginario di un determinato media mix sia costruito “a partire dalla pratica del media mix come forma tecnica, l'*ipersocialità* come forma sociale e il *remix* come forma culturale”.²¹ La presenza di un testo diffuso su diversi media, l'*ipersocialità* nello scambiare informazioni su di esso e la pratica di rimescolamento di elementi del media mix con le proprie aspettative e fantasie portano il testo transmediale a svolgere una parte attiva nella creazione dell'immaginario del fruitore. Con “ipersocialità” Itō intende “lo scambio sociale aumentato dalla mobilitazione sociale di elementi dell'immaginazione collettiva”, ovvero “ecologie peer-to-peer di produzione e scambio culturale (di informazioni, oggetti, soldi) perseguito tra gruppi di pari geograficamente vicini, tra popolazioni disperse mediate da internet e attraverso raduni organizzati come convention e tornei. I referenti culturali popolari diventano un linguaggio condiviso nelle conversazioni, attività e capitale sociale

¹⁷ Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin, “Introduction: At the Crossroads of Media Convergence in Japan”, in *Id.* (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven 2016, p. 16.

¹⁸ *Ivi*, p. 17.

¹⁹ Ōtsuka Eiji, *op.cit.*, p. 27.

²⁰ Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin, *op.cit.*, p. 22.

²¹ Itō Mizuko, “Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form”, *Items and Issues*, vol. 4 n. 4, 2003, p. 31. Corsivo nel testo. Nel passaggio specifico Itō si riferisce all'universo transmediale di *Yugioh* (遊☆戯☆王, *Yu-gi-ō*), serializzato tra il 1994 e il 2004 e successivamente trasposto in numerose serie animate, videogiochi, giochi di carte collezionabili e merchandising.

dei giovani”.²² È dunque questa nuova ecologia mediale organizzata intorno al media mix a favorire “una mobilitazione più attiva dell’immaginazione nella vita di tutti i giorni dei giovani”.²³ Non è un processo nuovo, la fruizione culturale ha naturalmente sempre avuto un impatto sulla formazione dell’immaginario collettivo, ma con le tecniche di media mix c’è uno scarto verso un maggiore coinvolgimento del fruitore:

Questo tipo di attività è sicuramente antecedente all’era digitale, come quando i bambini pretendono di essere supereroi con i loro amici o scarabocchiano immagini dei loro personaggi preferiti sul quaderno scolastico. La differenza non è nell’emergere di una nuova categoria di pratica, ma piuttosto l’aumento di queste pratiche esistenti a opera di formati mediali programmati più esplicitamente per permettere un rimescolamento e una rievocazione a livello del fruitore.²⁴

Le narrazioni transmediali funzionano secondo una logica di pervasività che le porta ad aderire più facilmente alla quotidianità dei fruitori. Ogni medium ha una sua temporalità e prossimità, se questi vengono messi in relazione da un sistema testuale di rimandi interno, e se del sistema siamo portati a parlare socialmente, secondo quanto messo a disposizione dalla tecnologia, ecco che veniamo predisposti a convivere con questi testi in modo molto più persistente:

La pratica del media mix convoglia l’attenzione su un immaginario altamente distribuito e pervasivo che abbraccia molteplici forme materiali (...). In aggiunta a un’analisi della relazione *tra* realtà e testo, produzione e consumo, la pratica del media mix richiede anche che si interroghi la relazione tra testi dislocati e concretizzati diversamente, esplorando problemi di intertestualità, materialità multiple e un campo distribuito di produzione culturale. Forse ancora più importante, il media mix impone un’attenzione continua alle politiche, rendimenti e creatività della quotidianità, mentre le tecnologie dell’immaginazione popolano persino gli angoli più mondani delle nostre vite quotidiane.²⁵

È l’accentuazione di queste pratiche transmediali a favorire l’integrazione dell’immaginario collegato alla vita di tutti i giorni, secondo una strategia più attiva, mobile e selettiva, come parte di una identificazione collettiva, di “comunità del sentire”, ovvero di gruppi che immaginano e percepiscono cose insieme.²⁶ La convergenza dei media favorisce la creazione di questo immaginario collettivo. Anne Allison, che analizza la questione dal punto di vista produttivo, sostiene che “la commercializzazione del gioco”, ovvero questa pratica di ibridazione e mix dei

²² Itō Mizuko, "Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes", in Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, Springer, Wien-New York 2010, p. 87.

²³ *Ivi*, pp. 79-80.

²⁴ *Ivi*, p. 86.

²⁵ Itō Mizuko, “Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form”, *cit.*, p. 34. Corsivo nel testo.

²⁶ Arjun Appadurai, *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1996, p. 8.

diversi media, “diventa una risorsa nazionale e un capitale culturale per il Giappone”.²⁷

Per comprendere come questa “risorsa nazionale” si imponga sullo scenario globale, è utile guardare all'analisi di Iwabuchi Koichi, seguendo un percorso da lui definito di “ricentrimento” della globalizzazione.²⁸ Iwabuchi prende spunto dall'analisi dei prodotti televisivi sul mercato globale effettuata da Colin Hoskins e Rolf Mirus, che utilizzano la nozione di “discount culturale” per spiegare come “un particolare programma che ha radici in una cultura e sia perciò attraente in quell'ambiente abbia un appeal inferiore in altri paesi, dato che gli spettatori trovano difficile identificarsi con lo stile, i valori, le credenze, le istituzioni e i modelli comportamentali del materiale in questione”.²⁹ Sarebbe questa la ragione per cui le esportazioni culturali giapponesi tendono a essere limitate a tecnologie di consumo “culturalmente neutre” (mezzi di trasporto, elettrodomestici, elettronica), in cui il paese di origine non abbia niente a che fare con il modo in cui funzionano, né con la soddisfazione che un consumatore ottiene dall'usarle.³⁰ I concetti di “discount culturale” e “culturalmente neutro” sono però secondo Iwabuchi fuorvianti. Per questo suggerisce di utilizzare il concetto di “odore culturale”, per cui la “fragranza” di un prodotto esportato non è determinata solo dalla percezione della provenienza da parte del consumatore, né è necessariamente correlata alla qualità del prodotto; ha piuttosto a che fare con le immagini simboliche disseminate del paese di origine. L’“odore culturale” dei prodotti esportati principalmente dal Giappone – non solo auto, tecnologie di consumo e computer, quindi, ma anche videogiochi, fumetti e animazione – è cancellato o ammorbidito. I personaggi di manga, anime e videogiochi giapponesi per la maggior parte non avrebbero un aspetto “giapponese”, sarebbero cioè “culturalmente inodori”, ed è questa la ragione per cui sono più facilmente esportabili.³¹ Questa qualità è riassunta dal termine giapponese *mukokuseki* (無国籍), aggettivo che si può tradurre come “privo di confini” e che qualifica qualcosa o qualcuno privo di nazionalità, implicando anche la soppressione delle caratteristiche etniche o del contesto.³² Il successo sul piano globale, e in particolare in Europa e Stati Uniti, di determinate opere di animazione o a fumetti può allora essere letto anche come un portato della soppressione delle caratteristiche “etiche” nei prodotti come manga, anime e videogiochi, che hanno caratteristiche culturali assolutamente giapponesi, ma risultano “culturalmente inodori” tanto da riuscire a penetrare nel mercato globale. Questa ricostruzione svela in modo semplice il motivo per cui le analisi del media mix si sono spesso concentrate solo sui media “disegnati”, in quanto opere

²⁷ Anne Allison, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, Berkeley 2006, p. 5.

²⁸ Cfr. Iwabuchi Koichi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, London 2002.

²⁹ Colin Hoskins, Rolf Mirus, “Reasons for the U.S. Dominance of the International Trade in Television Programs”, *Media, Culture, and Society*, vol. 10, 1988, p. 500.

³⁰ Cfr. *ivi*, p. 503.

³¹ Cfr. Iwabuchi Koichi, *op.cit.*, pp. 26-28.

³² *Ivi*, p. 28.

più di successo e più conosciute anche a livello globale, mentre ha come corollario il fatto che media “dal vivo” come cinema e televisione siano più difficilmente esportabili, perché conservano un “odore culturale” più acceso. Il cinema dal vivo (insieme alla televisione) è però indubabilmente parte del sistema di media mix giapponese e come tale partecipa alla formazione dell'immaginario collettivo e diventa parte, come gli altri media, dell'intreccio di rimandi e contaminazioni che caratterizzano la transmedialità. Per questo si ritiene interessante reintegrare il cinema nel contesto del media mix e mettere in parallelo la discussione teorica e critica su di esso con quella avvenuta per gli altri media come manga, anime e videogiochi.

La cultura popolare giapponese, diffusasi globalmente, tra la fine del secolo scorso e il nuovo millennio viene infine riconosciuta a livello istituzionale anche in patria come un propellente per l'economia e lo sviluppo, specialmente in un periodo di stagnazione come i decenni successivi allo scoppio della bolla economica degli anni Ottanta: “Manga, anime, design giapponese, musica j-pop e la cucina giapponese erano stati assorbiti famelicamente negli stati vicini al Giappone e in seguito in tutto il mondo. Se per lungo tempo il Giappone aveva esportato nel mondo l'hardware per il tempo libero, adesso stava esportando anche il software, e questi flussi sembrano diventare più importanti di anno in anno”.³³ In accordo con questi dati, le politiche governative diventano sempre più consapevoli dell'opportunità.³⁴ Il 2002 è un anno significativo perché esce un articolo che si rivela molto influente: descrive l'aumento esponenziale delle esportazioni di beni culturali del Giappone in un momento di crisi negli altri settori, diffondendo l'etichetta di Cool Japan per descrivere il fenomeno. L'autore, Douglas McGray, sostiene che

(...) il Giappone sta di nuovo reinventando il concetto di superpotenza. Al posto di collassare sotto al peso delle disgrazie politiche ed economiche, l'influenza culturale globale del Giappone è assolutamente cresciuta. In effetti, dalla musica popolare all'elettronica di consumo, dall'architettura alla moda, e dall'animazione al cibo, il Giappone ha molta più influenza culturale oggi di quanta ne avesse negli anni Ottanta, quando era una superpotenza economica.³⁵

³³ Sepp Linhart, “Popular Leisure”, in Sugimoto Yoshio (a cura di), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, Cambridge University Press, Cambridge 2011, pp. 216-7.

³⁴ Ci si riferisce qui soprattutto al sostegno attivo verso l'industria culturale e la sua promozione. Le amministrazioni locali e il governo centrale in realtà già da tempo erano viceversa consapevoli dell'utilità e della forza comunicativa dell'industria culturale popolare: “L'efficacia dei manga è stata abbracciata dal governo e dalle amministrazioni locali nei loro sforzi per comunicare con i propri cittadini. Le nuove ordinanze cittadine, quali la recente legge globale sullo sviluppo di Kyoto, vengono pubblicizzate in forma di manga con un breve testo di spiegazione. Così avviene anche per i cambiamenti nelle leggi fiscali nazionali, o nelle misure d'evacuazione in caso di disastri naturali. (...) Nello stile e nel contenuto, i manga dominano la pubblicità, le telecomunicazioni e l'architettura. Il ‘manghese’ potrebbe essere il nuovo linguaggio per la nuova ‘era dell'informazione’”, in Günter Nitschke, “La città manga”, in Ueda Atsushi (a cura di), *Electric Geisha. Tra cultura pop e tradizione in Giappone*, Feltrinelli, Milano 1996, p. 171.

³⁵ Douglas McGray, “Japan's Gross National Cool”, *Foreign Policy*, maggio 2002, http://www.foreignpolicy.com/articles/2002/05/01/japans_gross_national_cool (ultimo accesso 10 gennaio 2015).

Le premesse su cui si basa l'articolo si rifanno alle teorizzazioni sul “soft power” del politologo Joseph S. Nye Jr., che indagava la possibilità per un potere politico di persuadere e attrarre alle proprie idee tramite risorse intangibili, tra cui la cultura, in contrapposizione all’“hard power” di tipo militare.³⁶ McGray spiega dunque come la capacità di penetrazione della cultura giapponese si possa trasformare in capacità attrattiva, e questo naturalmente interessa anche le istituzioni, al di là dei possibili ritorni economici per le industrie dell'intrattenimento. Nonostante ci siano state voci scettiche sulla possibile tenuta del trend, con analisi puntuali del declino delle industrie culturali,³⁷ Cool Japan si trasforma in uno slogan del governo e una sorta di ossessione nazionale.³⁸ Questo interesse istituzionale non era affatto scontato: “Il governo giapponese ha spostato la sua attenzione da una pratica di promozione delle arti tradizionali durata un secolo al supportare l'industria della cultura popolare”, scegliendo di promuovere ciò che in passato aveva sempre guardato con sufficienza.³⁹ Così, ad esempio, in un discorso del gennaio 2003 l’allora Primo Ministro Koizumi Junichirō dichiara il suo obiettivo di “rafforzare l’immagine del Giappone come una nazione fondata sulla piattaforma della proprietà intellettuale”.⁴⁰ Il termine Cool Japan entra nel gergo comune governativo almeno fin dal 2004, quando compare in molti discorsi ufficiali,⁴¹ senza contare i documenti di programmazione diplomatica del Ministero degli Affari Esteri (外務省, *Gaimushō*, noto anche tramite l'acronimo derivato dal nome in inglese MOFA), nell’annuale Bluebook che riassume gli indirizzi del governo in materia.⁴² Anche il Ministero dell'Economia, Commercio e Industria (経済産業省, *Keizaisangōshō*, noto anche tramite l'acronimo derivato dal

³⁶ Cfr. Joseph S. Nye Jr., *Soft Power. Un nuovo futuro per l'America*, Einaudi, Torino 2005.

³⁷ Kawamata Keiko, “日本のコンテンツ産業の現状” (*Nihon no contents sangyō no genjō*, tr.lett. Prospettive sull'industria dei contenuti giapponese), *Kyoto Management Review*, n. 7, giugno 2005, pp. 107-32.

³⁸ Lo dimostra ad esempio il programma in onda sul canale satellitare in inglese NHK World, di proprietà della televisione statale giapponese NHK, dal titolo *Cool Japan: Discovering What Makes Japan Cool*, cfr. <http://www.nhk.or.jp/cooljapan/en/> (ultimo accesso 3 gennaio 2015).

³⁹ Choo Kukhee, “Nationalizing 'Cool': Japan's Global Promotion of the Contents Industry”, in Nissim Otmazgin, Eyal Ben-Ari (a cura di), *Popular Culture and the State in East and Southeast Asia*, Routledge, London-New York 2012, p. 85.

⁴⁰ Koizumi Junichirō, “General Policy Speech by Prime Minister Junichirō Koizumi to the 156th Session of the Diet”, 31 gennaio 2003, <http://www.mofa.go.jp/announce/pm/koizumi/speech030131.html> (ultimo accesso, 23 settembre 2015).

⁴¹ Cfr. ad esempio il discorso tenuto a Hong Kong dall’allora Segretario parlamentare per gli Affari esteri, Itsunori Onodera, “Creative Industry: A Key to Solidify Bases for Regional Cooperation in Asia”, 15 novembre 2004, <http://www.mofa.go.jp/region/asia-paci/speech0411.html> (ultimo accesso, 24 settembre 2015). Come esempi del fenomeno si citano i soliti Miyazaki Hayao, *Pokemon* e *Hello Kitty*, ma anche gruppi musicali come gli SMAP, scrittori come Murakami Haruki e film come *Shall We Dance?* (*Shall We ダンス?*, *Shall We Dansu?*, Suo Masayuki, 1996) e *Ring* (*リング*, *Ringu*, Nakata Hideo, 1998).

⁴² Cfr. Ministry of Foreign Affairs of Japan, “Diplomatic Bluebook 2004”, <http://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/2004/> (ultimo accesso, 24 settembre 2015). Nel capitolo 3E, “Overseas Relations and Cultural Exchange”, si legge che “la cultura giapponese contemporanea ha attirato attenzioni da tutto il mondo come ‘Cool Japan’”, p. 217.

nome in inglese METI) si appropria dell'espressione, tanto da farla rientrare nei propri piani di sviluppo e da attivare un fondo apposito, il Cool Japan Fund.⁴³ Lo stesso Ministero monitora attentamente il settore e rilascia periodicamente un documento che riassume trend e prospettive. Questo interesse si era già consolidato dal 2002, con gruppi di studio dedicati.⁴⁴ Intorno a questi anni viene risvegliata la consapevolezza anche del grande pubblico. Nel 2005 Hamagin Research Institute, parte di The Bank of Yokohama Ltd.,⁴⁵ rilascia un report che stima le vendite di manga, anime e videogiochi per il 2003 in 88,8 miliardi di yen.⁴⁶ Qualche mese dopo il Nomura Research Institute divulga i dati completi di un report condotto nell'agosto del 2004 che stima le vendite del settore in 411 miliardi di yen.⁴⁷ I dati sono discrepanti, in base alle scelte su quali settori prendere in considerazione e a seconda dei criteri adottati: Nomura include ad esempio anche i fatturati di vendita dei computer e indotto degli idol, Hamagin preferisce un campione più ristretto. Nonostante l'assenza di un modello di riferimento standard, si fa così largo anche presso il grande pubblico l'idea che l'"industria dei contenuti" (コンテンツ産業, *contentsu sangyō*)⁴⁸ possa contribuire in modo significativo a rigenerare l'economia giapponese, traghettandola fuori dal periodo recessivo, e quindi come la cultura popolare di massa possa essere una parte essenziale della strategia

⁴³ Cfr. ad esempio la pubblicazione divulgativa "Mission of METI", consultabile sul sito del Ministero all'indirizzo http://www.meti.go.jp/english/publications/pdf/e_book.pdf, in cui si legge che "il Fondo Cool Japan supporta finanziariamente gli sforzi per adattare contenuti creativi originali per un pubblico internazionale per promuovere l'esportazione culturale di successo nei mercati oltreoceano. Il METI è costantemente impegnato nello sviluppo di nuove idee che puntano a migliorare il 'soft power' giapponese a livello globale", p.11; e la pagina del sito dedicata all'illustrazione della policy sull'industria dei contenuti, all'indirizzo http://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/creative_industries.html (ultimo accesso, 26 settembre 2015).

⁴⁴ Cfr. David Leheny, "A Narrow Place to Cross Swords: Soft Power and the Politics of Japanese Popular Culture", in Peter J. Katzenstein, Shiraiishi Takashi (a cura di), *Beyond Japan. The Dynamics of East Asian Regionalism*, Cornell University Press, Ithaca 2006, pp. 211-34.

⁴⁵ Cfr. <http://www.boy.co.jp/e/company/group.html>

⁴⁶ Cfr. Hamagin Research Institute Press Release, 少子化などにより伸び悩むなか新しい動きがみられるコンテンツ市場: 2003年のコンテンツ市場における「萌え」関連は888億円 (*Shōshika nado ni yori nobinayamu naka atarashī ugoki ga mirareru contentsu ichiba: 2003 nen no contentsu ichiba ni okeru 'moe' kanren wa 888 okuen*, tr.lett. Nel periodo di recessione dovuto al declino delle nascite e simili, si vede un nuovo sviluppo nel mercato dei contenuti: il 'moe' ha un valore di 88,8 miliardi di yen nel mercato dei contenuti del 2003), 1 aprile 2005, <https://www.yokohama-ri.co.jp/html/report/pdf/pr050401.pdf> (ultimo accesso, 23 settembre 2015).

⁴⁷ cfr. Nomura Research Institute, オタク市場の研究 (*Otaku shijō no kenkyū*, tr.lett. Studio sul mercato degli otaku), Toyo Keizai Inc., Tokyo 2005. Per un riassunto in inglese dei risultati, cfr. <https://www.nri.com/global/news/2005/051006.html> (ultimo accesso, 22 settembre 2015). Una discussione dei dati era già stata presentata in Kitabayashi Ken, "The Otaku Group from a Business Perspective: Reevaluation of Enthusiastic Consumers", *Nomura Research Institute Papers*, n. 84, 1 dicembre 2004, pp. 1-8.

⁴⁸ Il termine è ormai di uso comune per riferirsi a ai settori dell'industria culturale e dell'intrattenimento. Cfr. Azuma Hiroki (a cura di), コンテンツの思想—マンガ・アニメ・ライトノベル (*Kontentsu no shisō: manga, anime, raitonoberu*, tr.lett. L'ideologia di contenuti: manga, anime, light novel), Seidosha, Tokyo 2007.

economica della nazione.⁴⁹ L'espressione "industria dei contenuti" rimane volutamente neutra, non pone distinzioni: non comprende solo film, anime, manga e videogiochi, ma anche musica, romanzi e merchandising connesso. I "contenuti" diventano così un bene di primaria importanza nella formazione dell'identità giapponese, nonché un tassello fondante dell'economia del paese. Di più, come i due report documentano e come è sempre più evidente dai sommovimenti sociali del periodo, l'arrivo nel mainstream dei contenuti culturali popolari sancisce il definitivo passaggio da una società industriale, seppellita dallo scoppio della bolla economica e dalla deflazione degli anni Novanta, a una società dell'informazione pienamente sviluppata. Si realizza così un cambiamento sociale significativo, che porta anche a un cambio di ruolo tra produttori e fruitori.⁵⁰ Sarebbe ingenuo accettare acriticamente i discorsi su soft power, Cool Japan e l'industria dei contenuti quali semplici aspetti neutri, come formule che garantiscono effetti benefici senza intervenire in alcun modo sulla realtà circostante: come ha argomentato recentemente Iwabuchi Koichi, la diplomazia culturale in questi casi spesso non è andata oltre una proiezione sorda di ciò che il paese voleva mostrare di sé, senza che si sia instaurato un dialogo transculturale con gli altri paesi, mentre l'attenzione per l'industria culturale, proiettata verso l'esterno, è stata spesso un modo di guardare entro i confini e in qualche modo egemonizzare la produzione culturale.⁵¹ Tenendo conto di queste valutazioni critiche, si vuole qui sottolineare solo come l'ascesa dell'industria dei contenuti sia in buona parte legata alle nuove strategie produttive che pongono al centro la pratica del media mix. Indagare il ruolo dei film dal vivo all'interno di questo contesto permette così anche di analizzare i cambiamenti di ruoli e orizzonti dell'industria culturale e della società giapponesi.

Metodologia e struttura della ricerca

Nel corso della ricerca si è partiti da una analisi storica del contesto mediale giapponese (primo capitolo), si è preso in esame alcuni strumenti teorici dal punto di vista della produzione, della ricezione e creativo (secondo, terzo, quarto capitolo), e si è arrivati infine a considerare alcuni casi di studio specifici (quinto, sesto capitolo). A livello metodologico, è prima stato fatto un esame

⁴⁹ Cfr. Sakurai Takamasa, *アニメ文化外交 (Anime bunka gaikō)*, tr.lett. La diplomazia culturale degli anime), Chikuma Shobō, Tokyo 2009. Sakurai è anche un produttore, che ha avuto modo di incontrare diverse volte i fan di manga e anime in tutto il mondo. Il suo libro è una riflessione anche sulla direzione che il supporto governativo all'industria dovrebbe prendere per presentare al meglio i contenuti culturali giapponesi.

⁵⁰ Cfr. Okuno Takuji, *ジャパングールと情報革命 (Japan kuru to jōhō kakumei)*, tr.lett. Japan Cool e rivoluzione dell'informazione), ASCII Media Works, Tokyo 2008. Il libro è anche una riflessione su come il Giappone possa diventare il modello per altri paesi nell'area dell'est asiatico.

⁵¹ Cfr. Iwabuchi Koichi, "Pop-Culture Diplomacy in Japan: Soft Power, Nation Branding and the Question of 'International Cultural Exchange'", *International Journal of Cultural Policy*, vol. 21 n. 4, 2015, pp. 419-432.

quantitativo delle produzioni cinematografiche giapponesi dal vivo relativo agli ultimi due decenni, mettendolo in relazione alle produzioni parte di media mix. L'esame di questi dati è stato utile per enucleare alcune tendenze generali dell'industria cinematografica contemporanea giapponese (secondo capitolo). È quindi iniziato un esame critico di una serie di testi filmici caratterizzati dall'aver come protagonisti giovani, per la maggior parte liceali o universitari, e dall'essere parte di complessi media mix (sesto capitolo). In parallelo a questo esame, è stata svolta una ricerca teorica per trovare degli strumenti che permettessero di analizzare i film come parte di un universo transmediale. Si sono così enucleati alcuni concetti, dagli studiosi spesso utilizzati solo in riferimento ad animazione, fumetti o videogiochi, e si è provato a estenderli per poterli applicare anche a testi narrativi dal vivo come film e serie televisive (terzo, quarto, quinto capitolo).

Nello specifico, questa è la struttura dei sei capitoli che compongono la tesi:

- Il primo capitolo segue lo sviluppo dell'industria cinematografica postbellica dalla prospettiva del media mix e presenta la stretta relazione che si instaura tra i diversi media narrativi, con l'estrema facilità di passaggio delle storie da un medium all'altro. Alcuni universi narrativi di particolare successo colonizzano l'immaginario popolare e vengono riprodotti con minime variazioni in miriadi di prodotti derivati, creando un clima produttivo che ha al centro la serializzazione e l'intertestualità, con rimandi continui a un universo finzionale ormai conchiuso e canonizzato che assume le caratteristiche dell'iperrealtà. In questo contesto, si analizzano le strategie di *limited animation* che utilizza l'animazione per sopperire alle limitazioni tecniche e di budget e le si equipara alle peculiari strategie di messa in scena di un genere stratificato come quello dei film dal vivo di “effetti speciali” (特撮, *tokusatsu*). Il sistema di media mix con al centro i film dal vivo è ulteriormente razionalizzato e implementato da Kadokawa, una casa editrice che dal 1976 apre uno studio di produzione cinematografica. Alla guida dello studio c'è prima Kadokawa Haruki, primogenito del fondatore, che canonizza il legame tra romanzi di successo, film e colonne sonore, legandoli a una massiccia campagna pubblicitaria integrata, poi il fratello minore Kadokawa Tsuguhiko, che rinnova la formula prendendo spunto dai giochi di ruolo (Role Playing Game, RPG) e dalla nascente industria dei videogiochi per creare un “sistema di creazione delle storie” che favorisce ulteriormente l'integrazione tra i diversi media.
- Il secondo capitolo affronta nel dettaglio le evoluzioni recenti del sistema produttivo cinematografico. Per creare e gestire gli universi narrativi che si dipanano su diversi media, l'industria dei contenuti utilizza sempre più spesso il modello dei *seisaku iinkai* (comitati di produzione), ovvero una piattaforma di compagnie che si occupano di media diversi (ad es. letteratura, fumetti, televisione, cinema) e che uniscono temporaneamente le forze per

pianificare la distribuzione congiunta di un medesimo universo narrativo sul rispettivo medium di competenza. Il sistema punta a massimizzare gli introiti immediati (il fenomeno dei *daihitto*, film di grande successo) soprattutto del mercato interno, ritenuto sufficiente a garantire un buono ritorno economico. La propensione all'autarchia non è però necessariamente un bene per quanto riguarda la qualità e la sostenibilità sul lungo periodo del modello.

- Il terzo capitolo affronta lo snodo della ricezione di testi narrativi e come questa sia legata al concetto di sottoculture giovanili. A partire dalle analisi di alcuni studiosi, si ricostruisce il passaggio da un tipo di fruizione tipico dell'età moderna basato sulle grandi narrazioni a un tipo di fruizione postmoderno basato sul modello rizomatico, che si trasforma poi in un sistema di navigazione nei testi che segue la logica del database, per cui non è più fondamentale la struttura narrativa nel suo complesso, ma la catalogazione d'archivio di parti e particolari appartenenti ai personaggi, condivisi tra tutte le possibili storie. Questo mutamento è stato portato avanti da una sottocultura giovanile, gli *otaku*, sviluppatasi dagli anni Settanta, esplosa poi anche a livello globale con il successo in particolare dell'animazione giapponese. L'ascesa di queste modalità di fruizione ha imposto anche l'emergere di diverse tipologie di “realismo” rispetto a quello naturalistico tipico della modernità: da un lato si è sviluppato un “realismo manga-animeico”, incentrato sulla prominenza dei personaggi, dall'altro un “realismo ludico” che riproduce le modalità narrative dei videogiochi negli altri media. Sono infine affrontate alcune differenze tra il sistema transmediale giapponese e quello Occidentale.
- Il quarto capitolo analizza la centralità dei personaggi di finzione nel sistema transmediale giapponese. In una società particolarmente dominata dalle immagini come quella giapponese, il collante tra gli universi narrativi nel passaggio tra i media e il principale motivo di attrazione verso i testi sono i personaggi di finzione – tanto che nel tempo si è sviluppato un particolare senso di attrazione ed empatia nei loro confronti, detto *moe*. Questo senso di attrazione non è necessariamente limitato a personaggi bidimensionali come possono essere i protagonisti di fumetti, anime o videogiochi, esempi su cui si è concentrata gran parte dell'analisi accademica, ma riguarda qualsiasi tipo di personaggio di finzione, dai romanzi ai film dal vivo, prospettando una nuova forma di interazione tra quotidianità/realtà e finzione. Lo si può vedere applicando il fattore *moe* a fenomeni come gli idol, il cosplay o i personaggi di film dal vivo.
- Il quinto capitolo integra diverse periodizzazioni della storia culturale e sociale del Giappone proposte da alcuni studiosi e sociologi. Il fine è rendere conto degli sviluppi delle modalità narrative in relazione ai complessi rapporti tra realtà e finzione che si sono venuti a

instaurare nei diversi periodi. In particolare l'analisi si concentra sul periodo che va dagli eventi tragici che hanno colpito il Giappone nel 1995, il terremoto di Kōbe e gli attacchi terroristici con il gas sarin alla metropolitana di Tokyo da parte di alcuni membri di una setta religiosa, al terremoto del marzo 2011, con il conseguente problema alla centrale nucleare di Fukushima Daiichi. In questo periodo si sviluppano in particolare tre filoni narrativi: nel primo, chiamato “tipo mondo” (*sekai kei*), una coppia in genere di liceali si muove sullo sfondo di eventi apocalittici; nel secondo, chiamato “tipo survival” (*sabaibu kei*), un gruppo di giovani è posto in un perverso gioco di sopravvivenza da un'autorità ormai priva di baricentro etico; nel terzo, chiamato “tipo quotidiano” (*nichijō kei*), si assiste alla vita quotidiana di un gruppo omogeneo e conchiuso di giovani che sembrano muoversi in una quotidianità perenne priva di pericoli e incombenze. Le tre tipologie presentano diversi livelli di integrazione tra finzione e realtà, verso un modello che alcuni studiosi hanno chiamato di “realtà aumentata”. Questi sviluppi portano in primo piano un dispositivo narrativo legato a mondi paralleli e loop temporali, espressione di un “realismo ludico” che si fa anche metafora della porosità di confini tra i diversi media. Per presentare gli sviluppi si guarda prima alla letteratura poi a tre casi di studio tra i film dal vivo.

- La prima parte del sesto capitolo è interamente dedicata all'analisi del testo transmediale *All About Lily Chou-Chou* di Iwai Shunji (2000-2001), composto da un romanzo nato sul web, con interazioni mediate dall'autore tra i personaggi del romanzo e il pubblico, un lungometraggio cinematografico dal vivo e un'esperienza di musica pop legata all'universo narrativo, con una cantante esordiente che ha vestito i panni della idol finzionale Lily Chou-Chou. L'universo narrativo, concentrato ancora una volta su giovani studenti, è conchiuso e irto di rimandi e propone una struttura di ingaggio con il pubblico che rispecchia la prassi dei *mind-game film*, arrivando a prospettare una forma di metalessi tra il piano del “reale” e quello della finzione. La seconda parte del capitolo, a partire dall'analisi dell'evoluzione del genere horror negli anni Novanta legata ai temi della ripetizione, replica e sconfinamento, offre esempi concreti di quel nesso tra sistema produttivo, modelli di consumo culturale, soggetti tematici dei testi e target degli stessi presentando un esame di come i film sui giovani, genere specifico particolarmente presente e sentito in Giappone, si stiano evolvendo. Si sono sviluppati film parte di universi narrativi transmediali che aderiscono alle tipologie narrative di *sekai kei*, *sabaibu kei* e *nichijō kei* e offrono una visione peculiare della gioventù nei suoi rapporti con il mondo degli adulti, la società e l'alterità, presentando un percorso fluido e continuo e offrendo una visione dei giovani come metafora di una intera società.

1. Dal dopoguerra al dopobolla: il cinema giapponese tra serialità, intertestualità e intermedialità

Dopo le devastazioni della Seconda Guerra Mondiale, l'industria cinematografica giapponese riprende a produrre a pieno regime nel giro di pochi anni, ripristinando lo studio system pre-bellico,¹ aiutata anche dall'interessamento diretto delle forze di occupazione statunitensi, che se da un lato esercitano una stretta censura su temi visti come lontani dagli intenti di democratizzazione forzata del paese, frenando ad esempio la realizzazione di film storici che potrebbero essere portatori di valori feudali anacronistici, dall'altro vedono il cinema come una potente arma di propaganda necessaria a coadiuvare gli sforzi per la ricostruzione.² Con la fine dell'occupazione e i primi segnali di ripresa economica, il cinema torna a risplendere, con una crescita costante dei film locali sul mercato: “Nei decenni dopo la seconda guerra mondiale, le industrie giapponesi dei contenuti e pubblicitarie si consolidano per produrre un ambiente mediale distinto che è stato relativamente immune da minacce esterne e da sconvolgimenti interni. Una volta consolidato, si è intensamente concentrato sul mercato domestico, che era grande abbastanza da essere attraente in sé e per sé”.³ Le produzioni si accavallano tumultuosamente, concentrandosi sulla conquista del pubblico autoctono, senza bisogno di guardare ai mercati esteri, salvo sporadiche vetrine nei festival internazionali. Il periodo di crescita ha una battuta di arresto negli anni Sessanta, parte di un trend globale che deve tener conto del moltiplicarsi dei media e delle possibilità di intrattenimento, a partire dall'introduzione della televisione in Giappone nel 1953. In linea con lo scenario globale, anche in Giappone l'affermarsi della televisione è una delle concause del declino del cinema come medium di massa, pur se la sua penetrazione sul mercato è stata relativamente più lenta: le due tappe fondamentali della diffusione dell'apparecchio possono essere individuate nelle nozze del principe ereditario Akihito, trasmesse in diretta sulla rete nazionale NHK il 10 aprile 1959, e le Olimpiadi di Tokyo dell'estate del 1964: nel 1960 il 29,1% della popolazione aveva un apparecchio

¹ Sul sistema degli studio giapponesi nel periodo pre-bellico, cfr. Catherine Russell, *Classical Japanese Cinema. Revisited*, Continuum, New York-London 2011; Peter B. High, *The Imperial Screen. Japanese Film Culture in the Fifteen Years' War, 1931-1945*, The University of Wisconsin Press, Madison 2003; Mitsuyo Wada-Marciano, *Nippon Modern. Japanese Cinema of the 1920s and 1930s*, University of Hawaii Press, Honolulu 2008; Aaron Gerow, *Visions of Japanese Modernity: Articulations of Cinema, Nation, and Spectatorship, 1895-1925*, University of California Press, Los Angeles 2010.

² Sul cinema giapponese nel periodo immediatamente successivo alla guerra e sul ruolo dell'occupazione statunitense, cfr. Hirano Kyoko, *Mr. Smith Goes to Tokyo: Japanese Cinema Under the American Occupation, 1945-1952*, Smithsonian Books, Washington 1994; Kitamura Hiroshi, *Screening Enlightenment: Hollywood and the Cultural Reconstruction of Defeated Japan*, Cornell University Press, Ithaca 2010.

³ Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin, “Introduction: At the Crossroads of Media Convergence in Japan”, in *Id.* (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven 2016, pp. 12-13.

in casa, rispetto al 13,7% dell'anno precedente, nel 1965 viene superato il 90%.⁴

In questo capitolo si vuole proporre una rilettura storica degli sviluppi dell'industria cinematografica giapponese del dopoguerra strettamente dal punto di vista di intertestualità, intermedialità e serialità, per sottolineare la loro importanza nella creazione di un immaginario popolare giapponese condiviso e slegato da quello tradizionale e per comprenderne i mutamenti rispetto al cinema giapponese contemporaneo che verrà analizzato nei prossimi capitoli. Le fitte interrelazioni tra generi cinematografici, singoli film e altri media, tra cui letteratura, teatro, musica, animazione, fumetto, televisione e merchandising, permettono di riflettere sul concetto di media mix già pienamente attivo anche nei live action, pur se in modo meno strutturato rispetto all'animazione. Il cinema giapponese è un medium popolare fortemente intertestuale, che predilige la serialità e le variazioni e che instaura un rapporto proficuo con altri media, rivelando la sua natura storica inter- o transmediale. La trattazione seguente non intende dunque essere una storia del cinema giapponese del dopoguerra, ma solo una rilettura assolutamente parziale di questa storia da una prospettiva specifica, quella di intertestualità, serialità e intermedialità.⁵

Il concetto di intertestualità è introdotto nell'analisi letteraria da Julia Kristeva, che nel 1967 scriveva che “ogni testo si costruisce come mosaico di citazioni, ogni testo è assorbimento e trasformazione di un altro testo”.⁶ L'intertestualità è dunque la relazione aperta esistente tra un testo e i testi antecedenti cui fa riferimento, in modo diretto o indiretto – una relazione che sta poi al lettore individuare. Questo strumento di analisi è naturalmente estendibile ad altre forme espressive e non limitato ai soli testi letterari. In questo senso, l'intertestualità è “la capacità riconosciuta a un testo di entrare in contatto con altri testi, di produrre dialoghi, discorsi, confronti e comparazioni”.⁷ Si hanno così almeno due accezioni del concetto: da una parte “l'intertestualità interna – che potremmo definire pura – è quella che si esplica nel perimetro di un solo codice espressivo. Sono di tale natura, ad esempio, rinvii in forma di citazioni e parodie, possibili nel linguaggio letterario e poetico, così come nel musicale, nel visivo, nel coreutico o nel teatrale e cinematografico”.⁸ Mentre dall'altra, “laddove gli slittamenti intertestuali si presentino trasversalmente ad altri linguaggi,

⁴ Sulla progressiva affermazione del medium televisivo e sul dibattito interno, cfr. Jayson Makoto Chun, *'A Nation of a Hundred Million Idiots'? A Social History of Japanese Television, 1953–1973*, Routledge, New York 2007.

⁵ Per una storia complessiva del cinema giapponese, si rimanda, oltre che alle opere a carattere generale citate nel testo, a: Maria Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, Marsilio, Venezia 2001; Satō Tadao, *Currents in Japanese Cinema*, Kodansha America, Tokyo-New York 1987; Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film*, Kodansha International, Tokyo-New York-London 2005; Max Tessier, *Storia del cinema giapponese*, Lindau, Torino 2008; Audie Bock, *Japanese Film Directors*, Kodansha America, Tokyo-New York 1979; Keiko I. McDonald, *Reading a Japanese Film. Cinema in Context*, University of Hawaii Press, Honolulu 2006.

⁶ Julia Kristeva, *Semeiotiké. Ricerche per una semianalisi*, Feltrinelli, Milano 1978, p. 121; la traduzione italiana raccoglie diversi saggi, tra cui “La parola, il dialogo e il romanzo”, pubblicato originariamente nel 1967, cfr. *ivi*, pp. 119-143.

⁷ Alessandra Anceschi, “Intertestualità, transcodifica e intermedialità: strumenti per un'educazione interartistica”, *Encyclopaideia*, vol. 19 n. 43, 2015, p. 89.

⁸ *Ivi*, p. 90.

l'intertestualità si manifesta spesso in forma aggregata ad altri processi interartistici (...). Questo significa che l'intertestualità di natura interartistica (...), può affiancarsi ad azioni di transcodifica e di intermedialità pur non esaurendosi in/con queste".⁹ Che si tratti di intertestualità "pura" o "interartistica", il concetto pone i testi narrativi in una rete di relazioni che moltiplicano rimandi e interpretazioni interne ai segni specifici di ciascun medium coinvolto, separando la fruizione/interpretazione da un processo di comparazione tra testo e realtà e ponendola invece in un reticolo di rimandi ad altri testi. L'idea depotenzia i concetti di originalità e autorialità, o perlomeno invita a una loro ricollocazione critica: "Primo, l'intertestualità sostiene che i testi manchino di autorialità e significati fissi. Invece, essi incarnano le nozioni di pluralismo, apertura e cambiamento. Secondo, (...) il concetto di intertestualità supporta l'idea radicalmente democratica che tutti i testi sociali e pubblici nella società sono legati in una relazione dinamica a continue trasformazioni sociali e politiche".¹⁰ In queste relazioni dinamiche, assume un ruolo fondamentale l'atto di interpolazione del fruitore del testo, chiamato a mettere in relazione ciò che sta fruendo con possibili altri testi. Come argomenta Umberto Eco, in questo processo diventa allora importante il grado di piacere che prova il lettore nel partecipare a questo gioco di rimandi che lo fa saltare fuori dal testo specifico. Per questo in particolare nella letteratura popolare o para-letteratura (ma il discorso è estendibile a qualsiasi forma narrativa popolare, compreso il cinema di genere), basata su serialità e ripetizione con variazioni minime di formule note, il lettore prova un senso di familiarità nel rintracciare rimandi agli archetipi conosciuti del genere in questione, a situazioni già conosciute e amate in precedenza.¹¹ Nel contesto giapponese del dopoguerra, in cui l'industria dei contenuti spinge verso una produzione di massa, questo legame tra serialità, intertestualità e intermedialità/transmedialità delle narrazioni permette agli spettatori/fruitori di entrare in un mondo di rimandi interno alle narrazioni stesse. Al fine di mantenere vivo il contatto con il pubblico, per permettere una continua espansione delle produzioni, e quindi ulteriori guadagni, si cerca di richiamare gli spettatori all'interno di questo mondo, cioè di seguirne e stimolarne i gusti. Il processo è naturalmente simile a tutte le latitudini, rivolto a fideizzare la propria platea: "Questo motiva alla base anche la tendenza alla *serialità*, intesa qui come la capacità di sfruttare un personaggio o una storia che già abbiano riscosso successo (...). Personaggi e situazioni che hanno fatto presa sul pubblico sono poi in grado di migrare con naturalezza 'da un medium all'altro' (...), processo definibile come *intermedialità*".¹² Per compiacere il gusto del pubblico, e quindi garantire introiti, le

⁹ *Ibidem.*

¹⁰ Mariela Vargova, "Dialogue, Pluralism, and Change: The Intertextual Constitution of Bakhtin, Kristeva, and Derrida", *Res Publica*, vol. 13, 2007, p. 415.

¹¹ Cfr. Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 2001. Pubblicato originariamente nel 1979.

¹² Nicola Dusi, Lucio Spaziantè, "Introduzione. Pratiche di replicabilità", in *id.* (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma 2006, p. 22, corsivi nel testo.

produzioni puntano alla serialità e alla riproposizione con minime varianti di modelli di successo, stimolando un processo di analisi intertestuale e una migrazione intermediale di personaggi e storie amati ad altri medium. In Giappone questo processo produttivo, per la maggior parte rivolto solo all'interno dei propri confini, con il suo portato di serialità, ripetizione e passaggi intertestuali e intermediali, porta alla creazione di un immaginario popolare condiviso legato a queste produzioni, che si discosta quindi progressivamente da un immaginario tradizionale e contribuisce alla formazione di una nuova identità globale del Giappone.

1.1 Giganti e giocattoli: il Giappone del boom tra *Godzilla* e *Tora san*

Fin dall'immediato dopoguerra, il cinema giapponese sperimenta un ritmo produttivo impressionante, all'interno di uno studio system consolidato, operando in un sistema fortemente strutturato e orientato ai generi di successo. Come argomenta Isolde Standish,

le compagnie cinematografiche che lavorano all'interno di uno studio system sono interessate al profitto, quindi nella sua espressione più semplice la razionalizzazione del contenuto dei film attraverso la ripetizione di formule comprovate, come i generi, le serie di film e i remake, diventa attraente sia in termini di riduzione dei rischi di investimento che di differenziazione del prodotto. In queste strategie di mercato è centrale la star come patrimonio di proprietà dello studio tramite la creazione di personalità, generi e cicli di film come veicolo per il lancio della star.¹³

In termini produttivi, gli studio sfruttano a oltranza gli elementi che si rivelano popolari, all'interno dei diversi generi; questa reiterazione spinge alla creazione di continue variazioni sul tema, le quali in certi casi possono portare a punti di rottura e all'inizio di nuovi cicli:

L'influenza standardizzante dei maggiori studio in termini di sviluppo e perpetuazione di formulazioni tra star e genere, serie, remake e cicli di film spesso comprendeva il caposaldo entro cui emergeva l'innovazione. Questo capitava sia attraverso lo sviluppo di serie di film e cicli all'interno e in opposizione agli stessi studio, sia come set di criteri che i cineasti revisionisti mettevano in discussione.¹⁴

In questo contesto sono emersi modelli di personaggi, storie e situazioni che hanno influenzato profondamente l'immaginario popolare, arrivando a creare dei cicli noti che sono diventati punti di connessione tra diversi linguaggi e media, proprio in virtù della loro influenza sul pubblico. In particolare, l'alto numero di produzioni programmate per uscite ravvicinate nei cinema ha garantito un flusso continuo di narrazioni, spesso pensate in modalità seriale e interconnessa; è il sistema della “programmazione doppia” (二本立て, *nihondate*), iniziato da Shōchiku nel 1952 e da Tōei nel 1954 e poi adottato da quasi tutti gli altri studio giapponesi, che prevedeva un'attrazione principale e una secondaria, girata con budget inferiore, nota come *program picture* (プログラムピクチャー, *puroguramu pikuchā*) o *B movie* (B級映画, *B kyū eiga*), nomi mutuati dall'industria hollywoodiana e adattati al sistema di quote e prenotazioni per la distribuzione nelle sale propria dello studio system giapponese.¹⁵ I film che ricadevano in questa categoria erano

¹³ Isolde Standish, *A New History of Japanese Cinema. A Century of Narrative Film*, Continuum, New York-London 2005, p. 271.

¹⁴ *Ivi*, p. 272.

¹⁵ Per un'analisi dei *program picture* e del loro significato, cfr. Watanabe Takenobu, “プログラムピクチャーとは何か——序に代えて プログラムピクチャー再考” (*Puroguramu pikuchā to wa nani ka?*)

pensati come riempitivi utili allo sviluppo di una produzione di massa, eppure la formulaicità delle produzioni garantiva ai registi, pur nella fretta, la possibilità di sperimentare e lavorare su forme e stili della messa in scena. Si tratta di opere largamente ignorate nelle trattazioni storiche e accademiche, specialmente in Occidente, ma che rivestono un grande interesse per comprendere il funzionamento dell'industria cinematografica giapponese e le sue connessioni con gli altri media: “Gli studi di cinema giapponese in Occidente si sono eccessivamente concentrati sul cinema artistico e sulle analisi testuali individuali. Eppure il vero interesse dei program picture giapponesi è distribuito in una ragnatela di testi, filmici o di altro tipo, piuttosto che essere collocati in momenti unitari”.¹⁶ In questo sistema di produzione massificata, in cui l'accento è posto sulla ripetizione di formule e la serialità, vengono prodotti una gran quantità di film distribuiti settimanalmente. I maggiori studio arrivano a produrre fino a un centinaio di pellicole l'anno, per coprire l'intera programmazione. Se da un lato è naturale che “un grande numero di film prodotti in queste condizioni sono spesso di bassa qualità e spesso di natura altamente generica”,¹⁷ dall'altro è pur vero che “grazie al sistema dei program picture vengono prodotti capolavori del cinema giapponese”.¹⁸

In questo sistema produttivo ipertrofico e concentrato sul mercato interno vengono prodotti film di enorme successo che danno vita a una serie di seguiti, imitazioni e variazioni che finiscono per creare una fittissima rete di rimandi tra testi filmici. Un esempio immediato può essere considerato *Godzilla* (ゴジラ, *Gojira*), di Honda Ishirō, uscito nel 1954 per lo studio Tōhō, che praticamente da solo ha dato il via a un intero sottogenere, quello dei “mostri” (怪獣, *kaijū*), o più specificamente dei “mostri giganti” (*daikaijū*, 大怪獣), residui ancestrali risvegliati da qualche cataclisma naturale o artificiale, come nel caso di *Godzilla*, che seminano distruzione nelle grandi città giapponesi.¹⁹ Un genere florido ancora oggi anche fuori dal Giappone, nonostante le

Jo ni kaete puroguramu pikuchā saikō, tr.lett. Cosa sono i program picture? Introduzione alla riconsiderazione dei program picture), *Mirai*, n. 496, 2008, pp. 1-6. L'articolo è il primo di una lunga serie ospitati da *Mirai* per una rivalutazione critica di questa tipologia di prodotti.

¹⁶ Michael Raine, “Ishihara Yūjirō. Youth, Celebrity, and the Male Body in Late-1950s Japan”, in Dennis Washburn, Carole Cavanaugh (a cura di), *Word and Image in Japanese Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge 2001, p. 202.

¹⁷ Ichiki Masashi, “De-Mystifying a Postwar Myth: Reading Fukasaku’s *Jinginaki Tatakai*”, *Dekalog*, vol. 4, 2011, p. 108.

¹⁸ Watanabe Takenobu, “プログラムピクチャーとは何か——序に代えて プログラムピクチャー再考” (*Puroguramu pikuchā to wa nani ka? Jo ni kaete puroguramu pikuchā saikō*, tr.lett. Cosa sono i program picture? Introduzione alla riconsiderazione dei program picture), *cit.*, p. 3.

¹⁹ Il capostipite, la serie di film connessi e l'universo narrativo che ne è conseguito sono diventati oggetto di culto, e la pubblicistica è varia e molto vasta: per studi più circostanziati, cfr. ad esempio William M. Tsutsui, *Godzilla on My Mind: Fifty Years of the King of Monsters*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2004; David Kalat, *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series*, McFarland, Jefferson 2010; Jason Barr, *The Kaiju Film. A Critical Study of Cinema's Biggest Monsters*, McFarland, Jefferson 2016; Gordiano Lupi, Davide Di Giorgio, Andrea Gigante, *Godzilla. Il re dei mostri. Il sauro radioattivo di Honda e Tsuburaya*, Il Foglio, Piombino 2012; Steve Ryfle, *Japan's Favorite Mon-star: The Unauthorized Biography of 'The Big G'*, ECW Press, Toronto 1998; Philip Brophy, “Monster Island: Godzilla and Japanese scifi/horror/fantasy”, *Postcolonial Studies*, vol. 3 n. 1, 2000,

innumerevoli riproposizioni e varianti. *Godzilla* “segna il ritorno del Giappone sulla scena internazionale – prima delle Olimpiadi del 1964, prima del successo dello *shinkansen* (il treno proiettile) e prima del miracolo economico del dopoguerra che causò i titoli di giornale sulla forza lavoro dominante del Giappone.”²⁰ Questa popolarità ne fa un evento mediatico in grado non solo di replicarsi in una serie di film successivi, seguiti diretti e riletture, ma anche di diventare il principale attrattore di un fitto merchandising e sfruttamento mediatico connesso: “I kaijū sono dappertutto. Non solo al cinema, ma nei fumetti, nei media popolari, in televisione, e nei videogiochi, ed è così fin dagli anni '50. (...) Ma anche se è stato Godzilla a guidare la carica, sono i kaijū in genere ad essere stati, ed essere ancora, ubiqui nella cultura popolare”.²¹ Questa sovraesposizione trasforma il mostro radioattivo gigante in una icona internazionale, tale da diventare mito fondativo, con eco fino al presente.²² La reiterazione del modello e la sua costante presenza nell'immaginario hanno trasformato il mostro ambiguo e sfuggente del capostipite cinematografico in una icona esportabile, in grado di riprodursi e riconfigurarsi a seconda del medium e della situazione:

Se Godzilla è apparso come un'entità sinistra e minacciosa negli anni '50, è stato trasformato in una semplice incarnazione del nazionalismo giapponese per il 1962, in *King Kong versus Godzilla* (*Kingukongu tai Gojira*, Honda Ishirō), in cui combatte contro nemici stranieri ai piedi del Monte Fuji. [...] In questo modo, Godzilla è stato trasformato da minaccia straniera a feroce divinità a guardia del Giappone, mentre nel processo ha perso il suo significato storico ambivalente e ha contemporaneamente imparato a emanare una certa aria di 'carineria'.²³

In questo senso Godzilla ha accompagnato il Giappone in una trasformazione di immagine: la percezione che si è avuta del paese all'estero è passata da aliena e mostruosa a patria del “carino”, in quella staffetta simbolica tra il re dei mostri e Hello Kitty, personaggio emblema della moda del *kawaii* (可愛い), letteralmente “carino” o “adorabile”, che dal 1974, data della sua creazione da parte di Sanrio, ha invaso il palcoscenico globale. Lo spiega Christine R. Yano, che segue proprio il passaggio da mostruoso ad adorabile: “Un allargamento dei flussi globali della cultura popolare dalla minaccia mostruosa che rappresenta Godzilla fino ad abbracciare le attrazioni apparentemente benigne del carino”,²⁴ rappresentate appunto da Hello Kitty. Godzilla diventa così un emblema

pp. 39-42.

²⁰ Barak Kushner, “Gojira as Japan's First Postwar Media Event”, in William M. Tsutsui, Ito Michiko (a cura di), *In Godzilla's Footsteps. Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2006, p. 41.

²¹ Jason Barr, *op.cit.*, p. 4.

²² Cfr. Ōshita Eiji, *日本ヒーローは世界を制す* (*Nihon hīrō wa sekai wo seisu*, tr.lett. *Gli eroi giapponesi stanno invadendo il mondo*), Iwanami Shinsho, Tokyo 1995.

²³ Yomota Inuhiko, “The Menace from the South Seas. Honda Ishirō's *Godzilla* (1954)”, in Alastair Phillips, Julian Stringer (a cura di), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007, p. 108.

²⁴ Christine R. Yano, “Monstering the Japanese Cute: Pink Globalization and Its Critics Abroad”, in William M. Tsutsui, Ito Michiko (a cura di), *op.cit.*, p. 154. Per un discorso più approfondito sul *kawaii*, si rimanda al quarto

capace di passare indifferentemente da un film all'altro, da un medium all'altro, eventualmente mutando alcune sue caratteristiche nel passaggio, ed è proprio per questo che può essere considerato una “bestia intertestuale”, come argomenta Aaron Gerow, “precisamente perché si è sempre liberato dai tentativi di rinchiudere i suoi vagabondaggi semiotici in un singolo testo (...). Godzilla può offrire una finestra su quelli che potremmo chiamare i mostri duali della testualità e spettatorialità nella storia del cinema giapponese, offrendo un esempio delle lotte storiche intorno a ciò che i film significano e a chi lo determina”.²⁵ Contesto e significato del mostro gigante sono il risultato di una negoziazione tra le sue diverse incarnazioni e quanto ne rimane nell'immaginario popolare, fin dal secondo film, *Il re dei mostri* (ゴジラの逆襲, *Gojira no gyakushū*, lett. Il contrattacco di Godzilla) di Oda Motoyoshi, distribuito nel 1955, a un anno di distanza dal successo del primo. Fin da allora Godzilla transita dal cinema alle riduzioni letterarie, passando per i manga, come quello di Sugiura Shigeru, che lo trasforma in una sorta di lottatore di wrestling in cerca di contendenti, che per frustrazione si sfoga sulla città di Tokyo.²⁶ Ma i passaggi successivi sono infiniti, con transiti in giocattoli, gadget, videogiochi, musica, televisione, animazione, una proliferazione continua e inarrestabile per cui non esiste più un testo originale e dei testi derivativi chiaramente definibili, ma una serie di reincarnazioni al contempo originali e copie.

L'alto numero di film prodotti, unito alle continue variazioni sul tema e alla pratica dei *program picture* che invadono le sale, rendono l'industria cinematografica giapponese del dopoguerra una fucina per l'immaginario popolare, con la creazione di un universo auto-sussistente, basato non più direttamente sulla realtà circostante, ma sulla rete di relazioni che si viene a creare tra i film stessi, avvicinandosi al concetto di *fantasyscape*, ovvero “panorama fantastico”, descritto da Susan J. Napier per rendere conto dell'alterità dell'animazione rispetto ai film dal vivo o a quello di *iperrealtà* introdotto separatamente da Jean Baudrillard e Umberto Eco nel discutere i segni della contemporaneità.²⁷ Napier parte dal discorso di Arjun Appadurai sui flussi culturali transnazionali contemporanei, per descrivere i quali introduceva cinque scenari – il panorama etnico, mediatico, tecnologico, finanziario e delle idee.²⁸ Il sesto panorama, quello fantastico, viene proposto da Napier a integrazione degli altri: “trae elementi da ciascuno degli altri cinque” e “ha due aspetti cardine, azione e setting. L'azione è il gioco, il setting è un mondo costruito per intrattenere, un

capitolo.

²⁵ Aaron Gerow, “Wrestling with Godzilla: Intertextuality, Childish Spectatorship, and the National Body”, in William M. Tsutsui, Ito Michiko (a cura di), *op.cit.*, p. 63.

²⁶ Cfr. *Ivi*, pp. 64-66.

²⁷ Per *fantasyscape*, cfr. Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2005; per *iperrealtà*, cfr. rispettivamente Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Galilée, Paris 1981 e Umberto Eco, “Nel cuore dell'impero: viaggio nell'iperrealtà”, in *id.*, *Dalla periferia dell'impero*, Bompiani, Milano 2004, pp. 13-70.

²⁸ Cfr. Arjun Appadurai, *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1996, p. 33.

mondo di simulacri”.²⁹ In questa ricostruzione, sarebbe questo aspetto a rappresentare il punto di forza dell'animazione rispetto ai film dal vivo: “Lo spettatore può muoversi in un mondo liminale di intrattenimento, libero di prendere parte a uno stato di trasformazione infinita della fantasia. Naturalmente, questo è ciò che tutto il cinema e i prodotti video fanno entro una certa misura, ma l'animazione permette al gioco di costruirsi con un grado di libertà ancora maggiore”.³⁰ Per questi fattori, sarebbe in particolare l'animazione ad aver contribuito alla costruzione dell'identità giapponese sulla scena globale:

l'identità culturale nazionale giapponese presentata dall'animazione è sempre più, e forse paradossalmente, un'identità globale. A questo proposito gli anime sono forse il prodotto estetico ideale del periodo contemporaneo, in prima linea nel creare un discorso culturale alternativo che vada oltre le tradizionali categorie di “nativo” o “internazionale” per partecipare in quello che può ben essere una forma genuina nuova di cultura globale.³¹

Napier pone una cesura precisa tra film dal vivo e animazione e indica nell'animazione una delle forme privilegiate della costruzione di un'identità giapponese globale, in qualche modo opposta a una visione tradizionale di identità nazionale. Questa riflessione tiene conto della grande diffusione dell'animazione giapponese sullo scenario globale dal finire degli anni Settanta e negli anni Ottanta, ma mette tra parentesi la vasta produzione di film dal vivo che già decenni prima avevano contribuito in modo significativo all'affermarsi di quell'identità, come i film di *kaijū* o quelli di fantascienza, o ancora quelli in costume storici, che ebbero una diffusione globale sporadica, ma altrettanto significativa, già dalle seconda metà degli anni Cinquanta. Se si prende in considerazione anche questa produzione, è possibile allargare il concetto di *fantasyscape* all'intera produzione cinematografica e vedere come sia proprio l'alto ritmo produttivo proprio dello studio system giapponese e gli stretti legami che si creano tra le diverse opere a promuovere un immaginario condiviso slegato dalla realtà vissuta, un “mondo di simulacri” sempre più fitto di interrelazioni. Un modello produttivo che tende all'iperrealtà, “una nuova realtà logica basata sulla simulazione più che sulla rappresentazione”,³² in cui la simulazione “non è più quella di un territorio, di un essere referenziale o una sostanza. È la generazione di modelli di un reale senza origine o realtà: un iperreale”.³³ Queste opere sono *simulacra*, copie senza un originale: come nel discorso di Eco su Disneyland, un luogo che non finge nemmeno più di star imitando la realtà, per

²⁹ Susan J. Napier, *op. cit.*, p. 293.

³⁰ *Ivi*, p. 294.

³¹ *Ivi*, p. 292.

³² Timothy W. Luke, “Power and Politics in Hyperreality: The Critical Project of Jean Baudrillard”, *The Social Science Journal*, vol. 28 n. 3, 1991, p. 349.

³³ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, Ann Arbor 1994, p. 1.

cui “all’interno del suo involucro magico è la fantasia quella che viene effettivamente riprodotta”,³⁴ così questo tipo di produzioni seriali che fanno dell’intertestualità e dell’intermedialità la loro forma ontologica diventano involucri magici in cui è la fantasia a venir replicata da un testo all’altro, da un medium all’altro, nelle sue infinite variazioni, senza più un referente esterno, senza più un originale. In questo spazio di “iconismo assoluto”,³⁵ viene creata una simulazione della propria identità che non ha più reali referenti, ma diventa puro segno ed è consapevole di essere puramente finzionale: “i tardi anni '50 esibiscono una fascinazione per il corpo come nuova base per forme emergenti di identità culturali. Si possono citare sumō e wrestling professionistico come due tra i maggiori fattori in questa attenzione per il corpo, e certamente il piacere nel vedere una carne rafforzata – anche se era solo una tuta di gomma – aiuta a spiegare la popolarità di Godzilla”.³⁶ E uno dei corpi per cui il pubblico giapponese prova più fascinazione in questo periodo (oltre a quello sintetico e gigante di Godzilla) è quello dell’attore Ishihara Yūjirō, fratello dello scrittore Ishihara Shintarō,

verosimilmente la più importante star maschile nel dopoguerra. Con gambe lunghe – e i giapponesi al tempo si lamentavano spesso delle loro gambe corte – il suo corpo rappresentò la speranza di una nuova soggettività fondata sulla fisicità. Un tale corpo trovò casa generalmente nei Nikkatsu Action, che negli anni intorno al 1960 offrirono all’immaginazione un corpo libero, girovago, un agente individuale non obbligato da nessuno. Lo spazio che percorreva, tuttavia, era *mukokuseki*, senza nazione, dato che sembrava che questo nuovo corpo libero potesse esistere soltanto fino a che non si trattasse di Giappone o, più precisamente, fosse un Giappone di finzione. È significativo che in conseguenza di questo, le due maggiori icone della nazione nei film giapponesi degli anni '60 e '70 sono stati gli yakuza cavallereschi di Tōei e Tora san di Shōchiku, entrambi outsider, e tutti e due anacronismi impossibili.³⁷

È dunque questa fascinazione per i corpi di finzione in un Giappone che al contempo è di finzione, immaginato, e reale, trasfigurato dall’immaginazione, che lega queste produzioni anche molto diverse tra loro, in cui emerge una nozione di spazio finzionale non più legato al Giappone originale, ma al simulacro del Giappone. Come anticipa Gerow nella sua analisi, ci sono diversi esempi possibili: uno è il filone di film d’azione della casa di produzione Nikkatsu, che si era riavvicinata sul mercato interno nel 1954, dopo una lunga pausa durante il periodo bellico, cercando di trovare una sua nicchia di pubblico rispetto alle produzioni degli altri grandi studio come Shōchiku, Tōhō e Tōei. La casa decide di puntare sul binomio violenza e sesso per catturare l’attenzione del pubblico più giovane, sfruttando nuove norme più permissive dell’organo di censura, entrate in vigore proprio nel 1954.³⁸ Il genere, ribattezzato Nikkatsu Action

³⁴ Umberto Eco, *op.cit.*, p. 56.

³⁵ *Ivi*, p. 59.

³⁶ Aaron Gerow, “Wrestling with Godzilla: Intertextuality, Childish Spectatorship, and the National Body”, *cit.*, p. 78.

³⁷ *Ibidem*.

³⁸ Cfr. Jasper Sharp, “Second Youth: the Golden Age of Nikkatsu Studios”, *Sight & Sound*, 2014,

(日活アクション, *Nikkatsu Akushon*), rimane popolare tra il 1956 e gli anni Sessanta, declinando definitivamente verso il 1971. I film che caratterizzano il filone appartengono a diversi sottogeneri e iniziano nuove mode, ma sono tutti “eleganti, sexy, ma sopra tutto divertenti”; questi film “erano pervasi da tutto l'ottimismo cosmopolita chic e spensierato di un Giappone in rapido ammodernamento”.³⁹ Nelle storie roboanti che vedono protagonisti giovani pronti a tutto si mescolano jazz, gangster, pistole, western, sperimentazione, club notturni, femme fatale e miriadi di altri stili che sono il frutto della cortocircuitazione di un immaginario giapponese e globale.⁴⁰ Si tratta di “un genere che non solo ha prodotto film durevoli, ma ha anche avuto un impatto significativo sulla cultura popolare del Giappone post-bellico”.⁴¹ trame innovative, personaggi statuari e l'eccentricità delle regia creano un contesto inedito, che fonde elementi autoctoni con richiami al noir e ad altri generi hollywoodiani. Non c'è però la semplice volontà di importare archetipi provenienti dagli Stati Uniti: “I registi e le star della Nikkatsu potevano anche aver pesantemente preso a prestito modelli stranieri, ma i risultati erano meno copie quanto piuttosto reinvenzioni”.⁴² I film action della Nikkatsu rappresentano un punto di rottura chiaro con la tradizione cinematografica giapponese antecedente, disallineandosi dalla rappresentazione tradizionale della cultura e del contesto locali per creare un'immagine nuova, sostanzialmente non corrispondente alla realtà, del Giappone contemporaneo. Non è un caso che questi film vengano definiti *mukokuseki action* (無国籍アクション, *mukokuseki akushon*),⁴³ letteralmente “azione senza confini”, a intendere la loro delocalizzazione rispetto all'immaginario consolidato sul Giappone. I film “evocavano un mondo cinematografico inesistente, né straniero né giapponese, bensì un misto dei due, [...] [d]ove le strade di Tokyo, i pontili di Yokohama e le pianure dell'Hokkaido assumevano un'aura eccitante, esotica [...]”.⁴⁴ In questi film della Nikkatsu il Giappone presentato non è quello quotidiano, fatto di stenti, ricostruzione dopo la guerra, sentimenti tradizionali, ma un Giappone inesistente, eppure paradossalmente accettato dal pubblico come parte del Giappone.⁴⁵ Non a caso, il termine *mukokuseki* utilizzato per descrivere questi film è lo stesso poi scelto da Iwabuchi Koichi nella sua analisi:⁴⁶ un qualcosa che ha un sentore, che richiama un'esperienza precisa, ma è al contempo inodore, privo di confini precisi entro cui collocarlo.

<http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/second-youth-golden-age-nikkatsu-studios>
(ultimo accesso, 5 dicembre 2016).

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ Per una storia del filone, cfr. Watanabe Takenobu, *日活アクションの華麗な世界 (Nikkatsu Akushon no karei na sekai*, tr.lett. Lo splendido mondo di Nikkatsu Action), Miraisha, Tokyo 1981.

⁴¹ Mark Schilling, *No Borders No Limits. Nikkatsu Action Cinema*, Fab Press, Godalming 2007, p. 10.

⁴² *Ivi*, p. 7.

⁴³ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁴ *Ivi*, p. 5.

⁴⁵ Cfr. Mitsuyo Wada-Marciano, *Japanese Cinema in the Digital Age*, University of Hawaii Press, Honolulu 2012, p. 7.

⁴⁶ Si rimanda all'Introduzione.

Questo aspetto di ambiguità e scollamento dalla quotidianità è associabile non solo a questo filone, ma è presente in altri film di successo della Nikkatsu – come i film cosiddetti *taiyōzoku* (太陽族), letteralmente “la tribù del sole”, ispirati ai romanzi di Ishihara Shintarō sui giovani giapponesi cresciuti durante e appena dopo la guerra e trasposti in una serie di film che diedero vita a un vero e proprio boom sulla rappresentazione di una gioventù violenta e individualista, in netto contrasto con lo spirito tradizionale giapponese prebellico per come era rappresentato al cinema. Il capostipite fu *Season of the Sun* (太陽の季節, *Taiyō no kisetsu*, 1956) di Furukawa Takumi, tratto dall'omonimo romanzo di Ishihara del 1955 che vinse il premio Akutagawa, in cui faceva il suo esordio in un ruolo secondario il fratello minore Yūjirō, storia di un gruppo di giovani appartenenti a un club di pugilato che passano le loro giornate tra alcol, donne e risse. Il film più rappresentativo risulta però *La stagione del sole* (狂った果実, *Kurutta kajitsu*, lett. “Frutto impazzito”, Nakahira Kō, 1956), uscito a due mesi di distanza dal primo, con Yūjirō protagonista, che racconta di due giovanissimi fratelli innamorati della stessa ragazza, moglie disinibita di un americano più vecchio di lei.⁴⁷ *La stagione del sole* è “così intriso di spruzzi marini ormonali e turgide labbra ideologiche che scandalizzò le casalinghe e gli educatori giapponesi”, tanto da fare da spartiacque tra un vecchio e un nuovo cinema e segnare una nuova stagione del cinema giapponese.⁴⁸ Seguirono miriadi di altre pellicole, in un processo consolidato di ripetizione e variazione, non solo presso Nikkatsu, ma anche altri studio, come nel caso di *La stanza del supplizio* (処刑の部屋, *Shokei no heya*, 1956) di Ichikawa Kon, prodotto da Daiei, o *Nisshoku no natsu* (日蝕の夏, “L'estate dell'eclisse”, 1956) di Horikawa Hiromichi, prodotto da Tōhō, in cui i personaggi “incarnano tutto quello che desiderava la disillusa gioventù giapponese del dopoguerra e che il governo neoconservatore giapponese temeva: genitori assenti e un eccesso di soldi, ozio e sesso”.⁴⁹ Il rinnovamento nella messa in scena che arriva a dipingere un Giappone iperreale, senza confini, appartiene anche ad altre case di produzione, come per esempio la Shintōhō, che sotto la guida di Mitsugu Okura, tra il 1955 e il 1961, si trasforma in una fucina di film di genere a basso costo capaci di creare un immaginario alternativo del Giappone contemporaneo.⁵⁰ Un immaginario formato da film che “esprimono la durezza e la vitalità, i sogni e gli incubi del periodo post-bellico con un impatto e un'immaginazione

⁴⁷ Cfr. Satō Tadao, “Per una storia del movimento”, in Marco Müller, Dario Tomasi (a cura di), *Racconti crudeli di gioventù. Nuovo cinema giapponese degli anni '60*, EDT, Torino 1990, pp. 3-24.

⁴⁸ Chuck Stephens, “Heat Stroke: *Crazed Fruit* and Japanese Cinema's Season in the Sun”, *Current*, 2005, <https://www.criterion.com/current/posts/372-heat-stroke-crazed-fruit-andjapanese-cinema-s-season-in-the-sun> (ultimo accesso, 29 novembre 2016).

⁴⁹ Michael Raine, “*Crazed Fruit*: Imagining a New Japan – The *Taiyozoku* Films”, *Current*, 2005, <https://www.criterion.com/current/posts/373-crazed-fruit-imagining-a-new-japan-the-taiyozoku-films> (ultimo accesso, 29 novembre 2016).

⁵⁰ Sulla storia dello studio Shintōhō, cfr. Suzuki Yoshida, *新東宝秘話泉田洋志の世界 (Shintōhō hiwa. Izumida Hiroshi no sekai*, tr.lett. *La storia segreta della Shinto. Il mondo di Izumida Hiroshi*), Plaza Shuppan, Tokyo 2001.

che è univocamente Shintōhō”,⁵¹ e che ha un forte impatto sull'affermarsi di determinati archetipi – ad esempio il filone proto-erotico delle cacciatrici di perle, le cosiddette *ama* (海女), letteralmente “donne del mare”, che esercitarono grande fascino sul pubblico maschile dell'epoca.⁵² Questo insieme eterogeneo di film, caratterizzati da serialità e irto di rimandi intertestuali interni all'orizzonte cinematografico e mediale, capace di creare una iperrealità o un *fantasyscape* paralleli alla quotidianità, in grado di colonizzare l'immaginario popolare e trasformare la percezione stessa di Giappone, è ad esempio estendibile anche alla Tōei e al suo ciclo di film su yakuza girovaghi e criminali, emerso dai primissimi anni Sessanta, con decine di film appartenenti a serie diverse, che creano anche un nuovo star system, con volti caratteristici come quelli di Takakura Ken, Tsuruta Kōji o Fuji Junko, attivo in molteplici sottogeneri fino a tutti gli anni Settanta.⁵³ Questi sommovimenti sono espressione tanto dei cambiamenti interni all'industria cinematografica, che di quelli sociali.⁵⁴ Descrivono però un universo ormai autonomo dalla realtà, che si nutre di riferimenti e rimandi interni, in cui il pubblico riesce a orientarsi autonomamente, venendone influenzato, nella creazione di un immaginario specifico. Questo clima è riassunto da *Giants and Toys* (巨人と玩具, *Kyojin to gangu*, Masumura Yasuzō, 1958), prodotto dallo studio Daiei e tratto da un romanzo di Kaikō Takeshi, che rappresenta un ideale punto di rottura e passaggio ormai consapevole all'era della comunicazione di massa, sia a livello tematico (è ambientato nel mondo luccicante della pubblicità), sia soprattutto stilistico, ingresso in un universo semanticamente sovrabbondante, irto di rimandi e contraddizioni, doppio dell'universo animato capace di problematizzare il rapporto con la realtà per ricrearla in parallelo attraverso il medium cinematografico. Masumura stesso, qui al suo quinto film, diventa così l'alfiere di un “cinema traumatico che vuole sparare gli spettatori fuori dalla loro orbita confortevole intorno al cinema naturalista della vita di tutti i giorni (...) e al 'cossidetto realismo' astratto (...)”.⁵⁵ L'allontanamento da una ricerca di mimesi con la realtà quotidiana, espressa da naturalismo e realismo, intersecato con l'innovazione di una messa in scena roboante, crea uno spazio di rappresentazione slegato da un diretto rapporto con la vita di tutti i giorni e porta anche certo cinema d'autore verso una dimensione parallela ideale, in cui la modernità è superata e dissacrata sull'onda di riferimenti alla mediasfera e ai discorsi mediati sulla realtà. Un altro possibile esempio di questa deriva autoreferenziale, semanticamente complessa, irta di rimandi e allitterazioni, è rappresentato dai film sconnessi ed entusiasmanti di Suzuki Seijun nel periodo

⁵¹ Mark Schilling, *Nudes! Guns! Ghosts! The Sensational Films of Shinto*, Centro Espressioni Cinematografiche, Udine 2010, p. 13.

⁵² Cfr. *Ivi*, pp. 11-12.

⁵³ Cfr. Yamane Sadao, “La qualità della quantità: autori e generi”, in Marco Müller, Dario Tomasi (a cura di), *op.cit.*, pp. 45-64.

⁵⁴ Cfr. Isolde Standish, *Politics, Porn and Protest: Japanese Avant-Garde Cinema of in the 1960s and 1970s*, Continuum, New York-London 2011.

⁵⁵ Michael Raine, “Modernization without Modernity. Masumura Yasuzo's *Giants and Toys* (1958)”, in Alastair Phillips, Julian Stringer (a cura di), *op.cit.*, p. 152.

Nikkatsu, con i suoi montaggi arditi, le sequenze ricercatamente incoerenti, le scenografie astratte, la progressiva separazione da una messa in scena tradizionale,⁵⁶ che gli causò guai con lo studio per cui lavorava, ma che ha reso emblematico il suo cinema.⁵⁷ È Suzuki stesso a confermare questo distacco, quando in un'intervista spiega: “Penso che i film debbano creare gli eventi da loro stessi [...]. Non devono limitarsi a ricreare solo ciò che è effettivamente successo.”⁵⁸ Suzuki si pone in opposizione al piatto realismo, ma opera comunque in quello che definisce un “realismo arricchito”, che è “qualcosa di distante, è come i fumetti, come il genere fantasy. [...] La gente che lo vede pensa: 'Ma esisteranno davvero queste cose?'. Perché sono veramente splendide!”⁵⁹ Il cinema non propone più rappresentazioni della realtà, ma in forza delle continue reiterazioni e variazioni su modelli di successo che progressivamente si sedimentano anche presso il pubblico offre simulacri splendidi e ammiccanti, sorretti da una serie di rimandi interni tra testi e media diversi. Nel caso di Suzuki, questa propensione assume la dimensione irriverente dell'umorismo nero, per cui i suoi film beneficiano “della tensione tra le formule della compagnia”, ovvero Nikkatsu, “per questo tipo di intrattenimento e la bizzarra immaginazione di Suzuki. I suoi film sono ironici nel senso che gioca con le regole del genere, che in apparenza prende sul serio, mentre nei fatti le sovverte”.⁶⁰ Suzuki crea un universo anti-realistico, o un “realismo arricchito”, fondato sulla ricodifica di stilemi e formule dei generi di successo della Nikkatsu e dello studio system giapponese in genere, un universo ulteriore comprensibile solo a spettatori smaliziati, in grado di seguire il suo gioco irriverente. È un cineasta che “demolisce le illusioni di base del cinema per creare un intero nuovo set per conto suo”.⁶¹ Non si tratta solo della sregolatezza nel riformulare le regole della messa in scena, come mostra per esempio il duello finale di *Kanto Wanderer* (関東無宿, *Kantō mushuku*, 1963),⁶² in cui il protagonista Katsuta, uno yakuza interpretato da Kobayashi Akira, armato di *katana*, spinge l'oppositore contro le pareti di carta di una struttura tradizionale, travolgendole e rivelando un orizzonte uniforme completamente rosso, per poi tramite stacco di montaggio precipitare l'eroe in un paesaggio innevato con sfondo completamente nero. Si tratta anche di una continua ricodifica e ristrutturazione dei trend dell'industria che rimane sempre interno all'orizzonte

⁵⁶ Si rimanda ad esempio all'analisi della messa in scena delle stagioni e del clima nel cinema di Suzuki, cfr. Hasumi Shigehiko, “A World without Seasons”, in Hasumi Shigehiko (a cura di), *Suzuki Seijun. The Desert Under the Cherry Blossoms*, Uitgeverij Uniepers Abcoude, Rotterdam 1991, pp. 7-25.

⁵⁷ Cfr. Daisuke Miyao, “Dark Visions of Japanese Film Noir. Suzuki Seijun's *Branded to Kill* (1967)”, in Alastair Phillips, Julian Stringer (a cura di), *op.cit.*, pp. 193-204.

⁵⁸ Cit. in Ueno Kōshi, “清順に因る清順” (*Seijun ni yoru Seijun*, tr.lett. Seijun su Seijun), *Eureka*, vol. 23 n. 4, 1991, pp. 103-118.

⁵⁹ cit. in Hasumi Shigehiko, Ueno Kōshi, “Più che esprimermi, faccio a modo mio”, in Marco Müller, Dario Tomasi (a cura di), *op.cit.*, pp. 151-158.

⁶⁰ Ian Buruma, “Humor in Japanese Cinema”, *East-West*, vol. 2 n. 1, 1987, p. 28.

⁶¹ Tom Vick, *Time and Place are Nonsense. The Films of Seijun Suzuki*, Freer Sackler, Seattle-London 2015, p. 10.

⁶² Il film, noto internazionalmente anche come *The Woman Sharper*, è un program picture, distribuito insieme all'attrazione principale di Imamura Shōhei *Cronache entomologiche del Giappone* (にっぽん昆虫記, *Nippon konchūki*, 1963).

mediale: non esiste più un referente esterno, una vita fuori dallo schermo, ma solo delle schegge impazzite in un panorama proprio dell'apparato cinematografico. Suzuki è l'espressione più estrema e visibile di questa tendenza – un “visionario postmoderno” che venne infine allontanato dallo studio e costretto a un periodo di inattività –⁶³ ma certamente non l'unica, se si pensa ad altri registi della Nikkatsu di quegli anni come Kurahara Koreyoshi, Nomura Takashi o Masuda Toshio, che contribuirono con una serie di film a scardinare convenzioni di messa in scena consolidate e a scompaginare le coordinate di appartenenza filmiche, con situazioni, scenografie, personaggi sempre più lontani dalla rappresentazione realistica e mimetica della realtà giapponese.

Il complesso rapporto tra i cinema e altri media non riguarda naturalmente solo la letteratura. La musica popolare giapponese era un settore in forte espansione nell'immediato dopoguerra e subì molte trasformazioni anche in seguito alle contaminazioni con forme occidentali, come dimostra il boom del rock 'n roll dalla metà degli anni Cinquanta, che arrivò a mutare anche generi tradizionali come l'*enka* (演歌).⁶⁴ Da subito l'interesse per la musica popolare venne veicolato e sfruttato anche da un'industria cinematografica in forte ripresa, come è documentato dal caso di Misora Hibari, “la più grande star del periodo postbellico”,⁶⁵ nata nel 1937 e attiva come cantante fin da piccolissima: aveva esordito nel 1945 su un palco di Yokohama, quando aveva soli 8 anni. Durante la sua carriera è apparsa in oltre 150 film e ha registrato quasi 1.500 canzoni, fino alla sua morte nel 1989 per polmonite.⁶⁶ Dal 1949 debuttò anche al cinema, unendo al suo carisma naturale di fronte alla macchina da presa la notorietà delle sue canzoni: fin da subito i film vengono infatti consapevolmente costruiti intorno a suoi brani già conosciuti, come nel caso di *Kanashiki kuchibue* (悲しき口笛, tr.lett. Fischiettare addolorato, Ieki Miyoji, 1949), che racconta di un'orfana separata dal fratello maggiore. Il fratello, un compositore, prima che i due finiscano separati le aveva insegnato una canzone, la stessa che dà il titolo anche al film e che lei continua a cantare per tutta la durata della pellicola, fino a salire su un palco e cantarla per intero di fronte al pubblico – diegetico e non. La canzone, che naturalmente Misora aveva già inciso, in seguito all'uscita del film diventò un enorme successo.⁶⁷ Il legame tra film, canzone, libri ed altri media non è naturalmente una novità postbellica. Fin dagli albori il cinema giapponese si lega ad altri media, perché “i film erano un medium potente per il marketing”, come dimostra ad esempio il film muto *Tokyo March* (東京行進曲, *Tōkyō kōshinkyoku*), diretto nel 1929 Mizoguchi Kenji, tratto dal romanzo dell'anno

⁶³ Cfr. Stephen Teo, “Seijun Suzuki: Authority in Minority”, *senses of cinema*, vol. 8, 2000, <http://sensesofcinema.com/2000/festival-reports/suzuki/> (ultimo accesso, 12 dicembre 2016).

⁶⁴ Cfr. Kitagawa Junko, “Some Aspects of Japanese Popular Music”, *Popular Music*, vol. 10 n. 3, 1991, pp. 305-315.

⁶⁵ Deborah Shamoon, “Misora Hibari and the Girl Star in Postwar Japanese Cinema”, *Signs*, vol. 35 n. 1, 2009, p. 133.

⁶⁶ Cfr. Takeshima Shigaku, 「美空ひばり学」入門講座—カリスマ性の魅力とは何か (*Misora Hibari gaku nyūmon kōza: Karisuma sei no miryoku to wa nanika*, tr.lett. Corso introduttivo agli studi su Misora Hibari: Qual è il fascino del carisma?), Nisshin Hōdō, Tokyo 1997.

⁶⁷ Cfr. Deborah Shamoon, *op.cit.*, pp. 138-139.

precedente di Kikuchi Kan, che venne accompagnato all'uscita da una canzone omonima, cantata da Satō Chiyako, che si trasformò in un enorme successo.⁶⁸ Grazie agli sforzi per la ripresa e il conseguente boom economico, però, nel dopoguerra il sistema si espande e perfeziona, specialmente grazie alla capillarità del sistema dei program picture, che nella sovrapproduzione sprona a trovare nuove modalità per incuriosire il pubblico. E così nascono star multimediali, come Misora Hibari o lo stesso Ishihara Yūjirō, che oltre ad attore avviò anche una proficua carriera di cantante, spesso intersecando le due attività: “Yūjirō diventò davvero una star multimediale la cui celebrità superò quella di qualsiasi medium specifico”.⁶⁹ Questa porosità è testimoniata anche in produzioni dal riscontro molto più modesto, a testimoniare la loro pervasività. L'assordio di Suzuki Seijun, quando ancora si firmava Suzuki Seitaro, è nel 1956 con *Minato no kanpai: shōri o waga te ni* (港の乾杯 勝利をわが手に, tr.lett. Brindisi alla baia: La vittoria nelle mie mani), primariamente veicolo per una canzone già conosciuta, *Minato no kanpai* (港の乾杯, tr.lett. Brindisi alla baia) del cantante Aoki Kōichi. Anche il successivo *Umi no junjō* (海の純情, tr.lett. Il cuore puro del mare, 1956), una sorta di musical ambientato su una baleniera, è basato sull'omonima canzone popolare di Kasuga Hachirō. Ispirandosi a una canzone dello stesso cantante, protagonista di entrambi i film, Suzuki dirige anche *Ukigasa no yado* (浮草の宿, tr.lett. La locanda dell'erba fluttuante, 1957).

Il cinema dal vivo subisce dunque una trasformazione progressiva e si spinge in un territorio nuovo, un *fantasyscape* parallelo alla realtà o, in alternativa, una iperrealità, che finisce con l'influenzare l'immaginario ed entrare così in contatto con gli altri media, in un confronto e connubio che porta a sconfinamenti, rimandi, trasposizioni e scambi.⁷⁰ Questo processo non riguarda necessariamente soltanto i film di genere, ma si estende anche a film dall'impianto più tradizionale. Un esempio centrale è la saga di Tora san, popolarissima tra il pubblico e ancora oggi molto amata in Giappone, di cui si propone un esame più approfondito.

La serie di *Otoko wa tsurai yo* (男はつらいよ, “È dura essere uomini”) è iniziata come serie televisiva in 26 episodi, trasmessi da Fuji Tv tra l'ottobre del 1968 e il marzo del 1969, e continuata in 48 lungometraggi cinematografici prodotti da Shōchiku tra il 1969 e il 1995, tutti interpretati da Atsumi Kiyoshi nel ruolo di Kuruma Torajiro, detto Tora san. In media sono usciti due film all'anno, quasi ogni anno, in genere a dicembre, in tempo per le feste per il nuovo anno, e durante le festività di Obon (お盆), in piena estate. Il protagonista, caratterizzato da una parlantina tagliente e continua

⁶⁸ Miriam Silverberg, *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2006, p. 24.

⁶⁹ Michael Raine, *op.cit.*, p. 203.

⁷⁰ Per un'analisi del rapporto tra cinema e altri media, antecedente a quella instaurata da Kadokawa Haruki, che sarà esaminato in seguito nel capitolo, cfr. Maria Roberta Novielli, “First Traces of Media Contamination in Japanese Cinema of the 1960s”, *Minikomi*, 70, 2005, pp. 33-36.

e da un sorriso affabile, ha un portamento sfrontato e un abbigliamento riconoscibile, immutabile, lentamente fattosi strada nell'immaginario popolare, composto da cappello sdrucito, giacca a quadrettini, un *haramaki* (腹巻き, “fascia da stomaco”) ben stretto in vita, l'*omamori* (お守り, “amuleto”) al collo e il perenne valigione al seguito. L'iconografia è stabile e risale alla serie televisiva, che pur in bianco e nero presentava già un Tora san con identico vestiario. A evolversi, nel passaggio da piccolo a grande schermo, è la sua funzione: se nella serie televisiva il suo lavoro era meno definito, salvo il punto fermo di essere un girovago, al cinema diventa stabilmente un *tekiya* (的屋 o テキヤ), un venditore itinerante che gira il Giappone per smerciare prodotti di consumo a basso costo durante le festività. La serie televisiva, in cui ogni episodio aveva una durata di circa tre quarti d'ora, presentava un mood simile a quello che poi sarà nella versione cinematografica, con un misto di comicità e lacrime, incentrato però maggiormente sul carattere scontroso di Tora san. Serie televisiva e cinematografica non condividono il medesimo universo narrativo, nonostante le evidenti similarità e la presenza del medesimo attore nel ruolo del protagonista, tanto più che nell'ultimo episodio televisivo Tora san moriva, morso da un serpente velenoso, elemento rettificato dalla serie cinematografica.

Quando la vita girovaga gli diventa insopportabile, Tora san prova a tornare a casa, nel caratteristico quartiere di Shibamata nel distretto di Katsushika a Tokyo, da cui è scappato per la prima volta quando aveva sedici anni. Ad accoglierlo trova invariabilmente gli zii e la sorellastra, Sakura, interpretata nella versione cinematografica da Baishō Chieko. La convivenza familiare diventa però quasi sempre un problema da cui sceglie nuovamente di allontanarsi, per tornare sulla strada. In ogni avventura, Tora san si infatua più o meno platonicamente di una donna, divenuta nota come *madonna* (マドンナ), da cui è invariabilmente costretto a separarsi. Da un episodio all'altro la struttura rimane sempre molto simile, eppure le variazioni sono continue, in grado di raccontare con acume e ironia i mutamenti sociali del Giappone nei quasi trent'anni di durata. Tora san si muove in un universo narrativo coerente e in espansione, che muta con il passare del tempo, tanto che negli ultimi episodi guadagnano centralità Mitsuo, figlio di Sakura ormai cresciuto, e Akemi, figlia di Shachō, un loro vicino di casa, proprietario di una piccola azienda e sorta di antagonista di Tora san.

Il senso di continuità della saga cinematografica non è dato solo dal cast ricorrente, che oltre ad Atsumi Kiyoshi e Baishō Chieko comprende un nutrito gruppo di comprimari che tornano nel loro ruolo, ma anche e soprattutto dall'unità creativa: tutti e 48 i film sono infatti scritti o sceneggiati da Yamada Yōji, che ne ha anche diretti 46 (a esclusione del terzo e del quarto episodio, diretti rispettivamente da Morisaki Azuma e Kobayashi Shunichi). La visione umanista di Yamada e l'espressività di Atsumi trovano subito una eco negli spettatori giapponesi, inaugurando un idillio

duraturo, con un successo impressionante di pubblico, interrotto solo dalla prematura morte dell'attore nel 1996 per un tumore ai polmoni. A cavallo tra dramma e commedia, tra riflessione amara e risata liberatoria, la saga di Tora san colonizza l'immaginario popolare e fa da ponte nel periodo di dissoluzione dello studio system giapponese.⁷¹ Le ragioni di questo successo – testimoniato anche dai tentativi di imitazione, come la serie in dieci film distribuiti da Tōei di *Torakku Yarō* (トラック野郎, tr.lett. I tipacci del camion, 1975-1979)⁷² – sono naturalmente molteplici, a partire dal tono lieve che caratterizza la scrittura e la regia di Yamada. D'altra parte, uno dei tipi di umorismo più apprezzati in Giappone è “la combinazione sentimentale di risate e lacrime. Nel Giappone prebellico il comico straniero di gran lunga più popolare era Charlie Chaplin. E l'infinita serie di Tora san (...) è una versione moderna, molto giapponese, dello stesso miscuglio di umorismo e pathos”.⁷³ Tora san è un simpatico perdente che si ribella a, e al contempo trova conforto nei, valori tradizionali giapponesi: “Sarà sempre alla deriva, in esilio perenne dal mondo della giornata di lavoro piena”. La facilità con cui Tora san fa amicizia con completi sconosciuti incontrati nel suo girovagare ne fa “un oggetto d'invidia, e non c'è probabilmente nessuno come lui nel Giappone orientato al gruppo. (...) Tora san è una completa fabbricazione, un vagabondo puro che trova più gioia sulla strada che a casa”.⁷⁴ Il personaggio affascina il pubblico giapponese di ogni età perché esula dalla quotidianità della gran parte della popolazione, è in grado di uscire dagli schemi sociali predeterminati, pur condividendo una radice identitaria comune e un legame profondo con le tradizioni – come dimostra ad esempio una delle sue rarissime trasferte all'estero, in *Tora san Goes to Vienna* (男はつらいよ 寅次郎心の旅路, *Otoko wa tsurai yo: Torajirō kokoro no tabiji*, 1989), il quarantunesimo episodio della serie. In uno dei suoi viaggi, il protagonista incontra un uomo sull'orlo del suicidio e decide di accompagnarlo a Vienna, per

⁷¹ Il successo è tale che col tempo Tora san diventa un fenomeno di costume, utilizzato anche per indagare la società e le abitudini dei giapponesi, come dimostrano una serie di studi, cfr. ad esempio Ishigami Fumimasa, “映画「男はつらいよ」シリーズの批判的ディスコース分析と社会分析—寅さんの両義性について—” (*Eiga 'Otoko wa tsurai yo' shirīzu no hihanteki disukōsu bunseki to shakai bunseki: Torasan no ryōgisei ni tsuite*, tr.lett. Analisi del discorso critica e analisi sociale della serie cinematografica 'Otoko wa tsurai yo': Sull'ambiguità di Tora san), *Ningen to Kankyō*, vol. 9, 2015, pp. 1-21, che utilizza un approccio sociolinguistico; Shinya Takanori, 寅さんの民俗学—戦後世相史断章 (*Tora san no minzokugaku: Sengo sesōshi danshō*, tr.lett. Il folklore di Tora san: Frammenti per una storia della condizione sociale del dopoguerra), Kaimeisha, Tokyo 1996, che propone una visione etnologica; Takehara Hiroshi, 寅さんの社会学 (*Tora san no shakaigaku*, tr.lett. La sociologia di Tora san), Minerva Shobō, Tokyo 1999, con approccio sociologico; Hamaguchi Shigetoshi, Kaneko Satoshi (a cura di), 寅さんと日本人—映画「男はつらいよ」の社会心理 (*Tora san to Nihonjin: Eiga 'Otoko wa tsurai yo' no shakai shinri*, tr.lett. Tora san e i giapponesi: psicologia sociale dei film 'Otoko wa tsurai yo'), Chisen Shokan, Tokyo 2005, che presenta infine un approccio socio-psicologico.

⁷² I dieci film che la compongono sono tutti diretti da Suzuki Norifumi e hanno per protagonisti Sugawara Bunta e Aikawa Kinya nel ruolo di due camionisti perennemente in viaggio per il Giappone. Il personaggio di Sugawara incontra in ogni film una donna di cui si innamora, ma da cui è sempre costretto a separarsi, spesso dopo averla aiutata a stabilizzare la sua relazione con un altro uomo.

⁷³ Ian Buruma, *op.cit.*, p. 26.

⁷⁴ Gregory Barrett, *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*, Associated University Presses, London-Toronto 1989, p. 88.

assicurarsi non compia gesti inconsulti. Una volta arrivato nel paese straniero, però, Tora san sperimenta lo shock di trovarsi in Europa senza riferimenti e coordinate culturali. La lingua aliena, il cibo sconosciuto, l'urbanistica inconsueta lo spingono verso i costumi tradizionali e a rimpiangere profondamente il suo paese: “Diventa non solo un vagabondo segnato da un'aura tragicomica, ma un simbolo regressivo del Giappone insulare”,⁷⁵ fino a legarsi a una giovane guida turistica giapponese, una nuova *madonna* da cui poi necessariamente si allontana.

La saga di Tora san viene spesso considerata la più longeva al mondo con protagonista un identico attore, tanto da essere entrata nel libro dei Guinness dei primati.⁷⁶ Da questo punto di vista, il primato spetta però alla saga dedicata a Wong Fei-hung, un artista marziale cinese realmente esistito e vissuto a cavallo tra Ottocento e Novecento, protagonista a Hong Kong di una lunga serie di film sempre interpretati da Kwan Tak-hing. Iniziata nel 1949 con *The Story of Wong Fei-hung: Part 1* (黃飛鴻傳, *Huáng Fēihóng chuán: shàng jí*, diretto da Wu Pang), vanta un totale di oltre settanta episodi.⁷⁷ Al di là dei record, Tora san rimane comunque un esempio interessante di serialità cinematografica capace di costruire un universo narrativo vivo, che accompagna gli spettatori giapponesi nel tempo. Nell'analizzare il suo successo, è stata spesso utilizzata la chiave interpretativa della nostalgia, per cui Tora san “diventa icona della ricerca di un Giappone perduto e della scoperta di sé tramite il viaggio. (...) Manipolando abilmente l'arcaico conflitto tra *giri* (dovere) e *ninjō* (sentimenti), i film capitalizzano sul popolare *furusato* (paese natale) *boom* e il tentativo di un Giappone moderno 'occidentalizzato' di recuperare una tradizione in via di estinzione”.⁷⁸ I film di Tora san sarebbero, secondo questa lettura, un modo per il pubblico moderno di riconnettersi con un Giappone classico con cui si sono persi i legami nel tessuto urbano e individualista della contemporaneità. Seguendo i viaggi del protagonista negli angoli più remoti e caratteristici del Giappone, il pubblico sarebbe portato a riflettere su quanto si sia allontanato dalle proprie radici e quindi a provare un senso di nostalgia e rimpianto per le stesse. Si crea un parallelo con una campagna pubblicitaria delle ferrovie giapponesi molto in voga negli anni Settanta, nel medesimo periodo della prima diffusione di Tora san: “Proprio come la popolare campagna Japan Railways Discover Japan, che ha realizzato e probabilmente manipolato una necessità comune per un recupero di spirito e identità giapponesi ormai perduti, così Tora san nei suoi viaggi nelle regioni più remote e negli angoli più sperduti del Giappone iconizza la ricerca di un Giappone perduto o in

⁷⁵ Linda C. Ehrlich, “Wandering Fool: Tora san and the Comic Traveler Tradition”, *Asian Cinema*, vol. 8 n. 1, 1996, p. 17.

⁷⁶ Cfr. ad esempio Mark Schilling, “Into the Heartland with Tora san”, in Timothy J. Craig (a cura di), *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York 2000, pp. 245-255.

⁷⁷ Cfr. Stephen Teo, *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2009, in particolare pp. 58-75.

⁷⁸ Toby Leigh Matoush, “Nostalgia, The Search For Japanese Identity, and Tora san as Cultural Icon”, *Asian Cinema*, vol. 18 n. 2, 2007, p. 243. Per i termini in giapponese: *giri* (義理), *ninjō* (人情), *furusato* (故郷)

via di scomparsa nelle terre desolate di un Giappone postindustriale e postmoderno”.⁷⁹ L'invito della pubblicità a prendere un treno per visitare le bellezze dimenticate del Giappone si trova a coincidere con il messaggio dei film, reiterato in infinite varianti in ogni episodio. Anche la costante presenza dell'interesse sentimentale del protagonista trova un'eco nella campagna promozionale: “Nei film di Tora san la costante messa in mostra di una bella *madonna* per il piacere voyeuristico del pubblico maschile e la loro sovrapposizione al paesaggio dei film serve a far passare un'idea di Giappone autentico proprio come veniva fatto nella campagna Discover Japan”.⁸⁰

Il personaggio di Tora san comunica dunque su un doppio binario allo spettatore: da un lato si dimostra un perdente, scollegato dal ciclo produttivo (post)capitalistico in virtù del suo lavoro itinerante e altamente aleatorio, privo di reti protettive; dall'altro, però, è proprio in virtù di questa sua lontananza dai modelli sociali accettati che è in grado di far scoprire un mondo tradizionale ormai visto come lontano e irraggiungibile dalla gran parte della popolazione: “Tora san quindi fornisce agli spettatori giapponesi una visione di libertà interamente inaccessibile, ma estremamente attraente. È considerato un fallito dalla sua famiglia e dai vicini di Shibamata, dato che continua a propendere sul lato del *ninjō*, piuttosto che del *giri*, eppure offre un piacere vicario a quelli che potrebbero sognare di fare lo stesso, ma non osano mai farlo”.⁸¹ Tora san è il figlio illegittimo di un giocatore d'azzardo e una geisha, allevato insieme alla sorellastra. Non ha mai concluso gli studi superiori, fino alla sua fuga di casa ancora adolescente, e non ha mai cercato un lavoro stabile: “Piuttosto che dedicare la sua vita a un lavoro diligente e disinteressato per una azienda e adoperarsi per salire lentamente i gradini gerarchici della tipica compagnia giapponese, vive la vita del venditore ambulante (...). Negli strati sociali giapponesi, un tale ambulante non è considerato molto più di uno yakuza o un criminale”.⁸² In questo senso, la saga di Tora san riesce a riempire un vuoto percepito nella società postbellica e del tardo boom economico, che nel modernizzarsi e occidentalizzarsi teme di aver perso dei valori un tempo condivisi, un vuoto “aperto dalla mancanza di comunità e vicinanza caratteristica del Giappone contemporaneo postmoderno”, per cui viene permesso agli spettatori di “tornare alla casa tradizionale dove tutti hanno un ruolo e ognuno è parte di un vicinato interdipendente della comunità”.⁸³ Tora san permette in effetti di sperimentare un Giappone arcaico non solo durante i suoi viaggi, ma anche quando ritorna a casa. Il quartiere di Shibamata in cui abitano la sorella, gli zii e i vicini è infatti presentato come un *shitamachi* (下町) tradizionale, una parte antica della periferia urbana, con quel senso di comunità formato dai vicini che convivono e mettono in comune le risorse per sostenersi a vicenda, quasi un fantasma del

⁷⁹ *Ibidem.*

⁸⁰ *Ivi*, p. 247.

⁸¹ *Ivi*, p. 244.

⁸² *Ibidem.*

⁸³ *Ivi*, p. 245.

passato nel processo di urbanizzazione di quegli anni. Questi elementi, coevi al boom di riscoperta di una mentalità arcaica percepita come più vicina all'identità giapponese, sperimentato proprio dai primi anni Settanta, portano a un sentimento di nostalgia nello spettatore “e possono essere considerati la forza motrice dietro alla popolarità della serie di Tora san, che iniziò nel 1969. La ricerca d'identità giapponese è stimolata sia dalla rapida internazionalizzazione che dalla crisi nazionale”.⁸⁴ Secondo questa lettura, è quindi il sentimento di nostalgia verso una cultura percepita come in via di dissoluzione, in virtù di consumismo di massa e mentalità individualista postmoderna, a garantire il successo della serie e la sua penetrazione nell'immaginario popolare. Tora san funziona così come una “icona culturale” che permette una fuga in un Giappone ormai sconosciuto anche a quegli spettatori che non hanno la possibilità, la volontà o i mezzi per avventurarsi in prima persona alla ricerca delle tradizioni.⁸⁵

Si tratta di una ricostruzione pertinente, ma inevitabilmente parziale: “Le risposte di familiarità, affezione, intimità e risate degli spettatori giapponesi sono ridotte, secondo il paradigma nostalgico, a sintomi degli effetti alienanti del capitalismo transglobale”,⁸⁶ nel senso che si limiterebbero a spiegare il successo dei film solo come risposta alle instabilità portate dalla globalizzazione e la conseguente ricerca di una presunta identità giapponese perduta. La saga di Tora san è però in realtà molto più complessa e ricca di sfumature. Uno degli aspetti più interessanti è sottolineato da Satō Tadao, per cui la saga parodizza i generi classici del cinema giapponese su più livelli. Sarebbe proprio la sofisticazione di rimandi e la complessità verbale e ritmica dei film a incantare il pubblico giapponese e a decretare la popolarità della serie. Nel suo studio sul personaggio, Satō parte dai rimandi a film e generi precedenti, in una fitta rete intertestuale, e individua nei *matatabi mono* (股旅もの), i racconti sugli outsider itineranti, e in particolare in *Kutsukake Tokijirō* (沓掛時次郎, “Tokijirō da Kutsukake”), da un'opera di Hasegawa Shin del 1928, trasposta numerose volte al cinema, la prima già nel 1929, in cui uno yakuza vagabondo si dedica all'aiuto galante di una donna da lui resa vedova,⁸⁷ il prototipo su cui si basa l'irrequieto Tora san e la sua dedizione per le *madonna* che popolano la saga.⁸⁸ Inoltre, la struttura formulaica dei soggetti dei film consente di istituire un rimando a uno specifico genere cinematografico per ogni segmento narrativo. Nelle parti iniziali in genere Tora san vaga per le campagne, prima di rientrare

⁸⁴ Ivi, p. 244.

⁸⁵ Ivi, p. 250.

⁸⁶ Richard Torrance, “*Otoko wa tsurai yo*. Nostalgia or Parodic Realism?”, in Dennis Washburn, Carole Cavanaugh (a cura di), *Word and Image in Japanese Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge 2001, p. 227.

⁸⁷ Cfr. Alan Tansman, “Where's Mama? The Sobbing Yakuza of Hasegawa Shin”, in Dennis Washburn, Carole Cavanaugh (a cura di), *op.cit.*, pp. 149-173 e Sybil Ann Thornton, *The Japanese Period Film. A Critical Analysis*, McFarland & Company, Jefferson-London 2008.

⁸⁸ Cfr. Satō Tadao, *みんなの寅さん—「男はつらいよ」の世界* (*Minna no Tora san: Otoko wa tsurai yo no sekai*, tr.lett. Tora san di tutti: Il mondo di Otoko wa tsurai yo), Asahi Shinbun, Tokyo 1992. Nuova edizione aggiornata rispetto all'originale del 1988.

a Shibamata, parodiando il genere rurale/pastorale. Le sequenze in cui Tora san bisticcia con i membri della famiglia sono una parodia dei drammi familiari, particolarmente cari alla tradizione dello studio Shōchiku e portati a notorietà internazionale dai film di Ozu Yasujiro. Le parti in cui Tora san, nel suo girovagare, incontra una potenziale fiamma, da cui poi è però costretto a separarsi, sono infine una parodia dei film romantici rurali e del melodramma. In effetti, “*Otoko wa tsurai yo* parodizza qualcosa per praticamente chiunque”,⁸⁹ per chiarire come potenzialmente qualsiasi tipo di spettatore possa trovarvi riferimenti e rimandi ad altre opere o generi, qualsiasi grado di conoscenza dei media di massa abbia. La parodia più immediata ed evidente resta quella che a partire dal quinto film accompagna quasi tutte le sequenze di apertura, prima dei titoli di testa, in cui si vede Tora san nei panni di diversi personaggi ispirati a film e generi popolari di successo, dai *jidaigeki* (時代劇), i film storici in costume, con Tora san che diventa un samurai, ai film di spie o ai musical, fino alla fantascienza, come in *Stage-Struck Tora san* (男はつらいよ寅次郎わが道をゆく, *Otoko wa tsurai yo: Torajirō wagamichi o yuku*, 1978), ventunesimo film della serie, in cui viene preso di mira *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977). In questa sequenza si vede atterrare a Shibamata un disco volante, che ha una forma simile al tipico cappello indossato dal protagonista. Tora san rivela quindi di essere un alieno, che ha solo impersonato il fratello di Sakura, e riparte alla volta del Pianeta X. Sullo sfondo si vedono alcune comparse che ripetono un balletto del duo pop femminile Pink Lady (ピンク・レディー, *Pinku Redī*), formato da Nemoto Mitsuyo e Masuda Keiko, all'apice del successo a fine anni Settanta, in particolare per il singolo *Ufo* (*id.*), uscito nel dicembre del 1977, da subito al primo posto in classifica.

Se l'impianto della saga può essere fatto risalire ai *matatabi mono*, come visto, è chiaro che Tora san rappresenti una parodia della manovalanza degli yakuza, come in fondo sono percepiti i *tekiya*,⁹⁰ e quindi di rimando sia in qualche modo una parodia dei film di yakuza. È l'attore Atsumi Kiyoshi stesso, nella parte di Tora san, a cantarlo durante i titoli di testa, rivolgendosi alla sorellastra Sakura. L'inizio della prima strofa della canzone, ripetuta in ogni episodio, recita esplicitamente: “Dopotutto, tuo fratello maggiore è della yakuza, / lo so, sorella minore. / Un giorno, perché tu ne sia orgogliosa, / voglio diventare un bravo fratello maggiore”.⁹¹ Prima ancora della canzone, la voce di Tora san introduce il personaggio allo spettatore, con parole ripetute sempre uguali da film a film,

⁸⁹ Richard Torrance, *op.cit.*, p. 228.

⁹⁰ Come suggerisce Keiko McDonald, si può vedere Tora san come un rappresentante degli “yakuza buoni”, cioè quelli che seguono il codice d'onore tradizionale, in opposizione a quelli “cattivi” che lo eludono, che invece di dovere lealtà a un boss, la regala alla sua famiglia, cfr. Keiko I. McDonald, “Popular Film”, in Richard Gid Powers, Hidetoshi Kato (a cura di), *Handbook of Japanese Popular Culture*, Greenwood Press, New York 1989, pp. 97-116,

⁹¹ *Dōse orera wa yakuza na aniki / wakaccha irunda imōto yo. / Itsuka omae no yorokobu yōna / erai aniki ni naritakute*

(どうせ俺らはやくざな兄貴／わかっちゃいるんだ妹よ／いつかおまえのよろこぶような／偉い兄貴になりたいくて).

poco prima che inizino i titoli di testa: “Sono nato e cresciuto a Shibamata, distretto di Katsushika. Ho usato per la prima volta le acque termali nel tempio di Taishakuten. Il mio nome è Kuruma Torajirō e sono soprannominato Tigre [Tora] il Vagabondo”.⁹² Questa duplice introduzione, parlata e cantata, svolge molteplici funzioni: introduce il personaggio ai potenziali nuovi spettatori; funge da collante tra i diversi episodi, riassumendo l'essenza del personaggio e restituendo pienamente il senso di serialità; ne esplicita il mood e la visione del mondo, dal senso di colpa per essere un perdente, all'affetto per la sorella; rimarca l'importanza e la prominenza della parola per il protagonista, che sopravvive proprio grazie alla parlantina che gli permette di incuriosire i passanti alle sue merci da poco conto; tramite il vocabolario e le espressioni, chiarisce infine l'appartenenza a un sottobosco di confine con la criminalità, o meglio con il sottoproletariato che vive di espedienti, stravolgendone poi però negli atti e nella fisicità le asperità. L'introduzione parlata, infatti, somiglia molto a quella stilizzata e formale che risale agli yakuza itineranti prima della guerra, tenuti a presentarsi ai boss locali che incontravano sul loro cammino, parte del codice morale delle gang detto *jingi* (仁義),⁹³ reso poi celebre e quotidiano da una miriade di film. In questo senso, anche le intemperanze verbali usualmente associate agli yakuza sono qui esacerbate in chiave parodica, come quando Tora san intercala i suoi monologhi rivolti ai passanti o a possibili acquirenti con espressioni colorite quali “Ci sono bei peli di gatto ricoperti di cenere, mentre il tuo culo è ricoperto di feci”,⁹⁴ oppure “Notevole, come piscio di rana. Ammirevole, come le mutande dei conciatetti”⁹⁵ – epiteti e frasi che ritornano ciclicamente da un film all'altro. Nella sua continua disillusione, che lo spinge ad allontanarsi da casa e tornare sulla strada, Tora san si definisce un *wataridori* (渡り鳥, “uccello migratore”), e il riferimento non è solo letterale, ma anche a una pletora di *matatabi mono* con protagonisti figure liminali perennemente in viaggio, come nella serie dello studio Nikkatsu iniziata con *The Rambling Guitarist* (ギターを持った渡り鳥, *Gitā o motta wataridori*, Saitō Buichi, 1959), con protagonista Kobayashi Akira, proseguita per altri otto capitoli fino al 1962, in cui generalmente il protagonista arriva in una nuova città, aiuta a risolvere una crisi e poi riparte, lasciandosi alle spalle l'eventuale fiamma con cui ha stretto legame nel corso dell'avventura.

La struttura complessiva dei film rimanda e parodizza un genere consolidato del cinema giapponese, ogni singolo segmento narrativo offre rimandi ad altri generi, il protagonista stesso è

⁹² *Watakushi, umare mo sodachi mo Katsushika Shibamata desu. Taishakuten de ubuyu o tsukai, sei wa Kuruma, mei wa Torajirō, hito yonde fūten no Tora to hasshimasu* (わたくし、生まれも育ちも葛飾柴又です。帝釈天で産湯を使い、姓は車、名は寅次郎、人呼んでフーテンの寅と発します)。

⁹³ Cfr. Richard Torrance, *op.cit.*, p. 228.

⁹⁴ *Kekkō kedarake neko haidarake, omae no ketsu wa kusodarake* (結構毛だらけ猫灰だらけ、お前の穴は糞だらけ)。

⁹⁵ *Taishita mondayo, kaeru no shonben. Miageta mondayo, yaneya no fundoshi* (大したもんだよ蛙の小便、見上げたもんだよ屋根屋の褌)

una rilettura di una figura di criminale itinerante ben presente nell'immaginario popolare grazie a miriadi di film antecedenti. Le sequenze oniriche poste in apertura di molti episodi, parodia/riscrittura di generi e topoi noti del cinema giapponese e di quello hollywoodiano, sono contrapposte al risveglio di Tora san, in genere in un ambiente rurale, con lo scopo di mettere in luce il disequilibrio tra l'immaginario della cultura popolare, rappresentato dal sogno, e il realismo della quotidianità, rappresentato dagli ambienti bucolici, lontani dalla frenesia urbana e moderna. Analizzando con attenzione le sequenze, si vede però come anche questo presunto realismo quotidiano che viene contrapposto in chiave umoristica alle sequenze parodiche sia in realtà una riscrittura della realtà, mediata da altre parodie e riferimenti, come le modalità di parlata del protagonista, la sua introduzione, la canzone, che nel montaggio arrivano immediatamente dopo. E i riferimenti complessivi non sono solo a generi cinematografici e film, o all'immaginario mediale popolare coevo: la comicità basata sulle parole espressa da Atsumi Kiyoshi ha radice nelle espressioni comiche classiche di *rakugo* (落語) e *kyōgen* (狂言), forme di intrattenimento performativo tradizionali.⁹⁶ Atsumi stesso, prima di diventare attore, aveva lavorato a stretto contatto con *tekiya* nel periodo di stenti del primo dopoguerra, per poi diventare comico di vaudeville e quindi arrivare alla televisione.⁹⁷ La saga di Tora san presenta un continuo rimando a un universo mediale in cui il corpo comico di Tora/Atsumi Kiyoshi naviga e si muove, senza soluzione di continuità. La serie è dunque un esempio di serialità fortemente intertestuale che ricrea un universo narrativo coerente ricostruendo la realtà non già a partire dalla quotidianità, ma da forme mediate da altri film e media di massa, divenendo sostanzialmente una copia priva di originale, una iperrealtà in cui il pubblico è libero di perdersi, lasciandosi trasportare dalle miriadi di rimandi, riferimenti, riscritture. Oltre all'interpretazione nostalgica, tra i motivi del successo di Tora san va annoverato allora l'uso di questo “realismo parodistico”, che ricrea una parvenza di realtà dalla rete interconnessa di rimandi posizionati su più livelli ad altri film e media: “un realismo che parodizza da una prospettiva comune (necessariamente una prospettiva di classe) le rappresentazioni della realtà fatte da altri generi dei mass media e svela come comici gli stereotipi dell'intrattenimento popolare, che sono prima creati e poi smontati”.⁹⁸ Anche in una saga apparentemente tradizionale e tradizionalista, nei temi e nella messa in scena, come quella di Tora

⁹⁶ Cfr. Linda C. Ehrlich, *op.cit.*, in particolare pp. 11-14.

⁹⁷ L'aderenza tra Atsumi Kiyoshi attore e Tora san personaggio appare in effetti totale: “Atsumi è nato e cresciuto in uno *shitamachi*. (...) Atsumi era nato per interpretare Tora san, con il suo perfetto miscuglio di accento, aspetto e comportamento da *shitamachi*”, Toby Leigh Matoush, *op.cit.*, p. 249. E ancora: “Nato Tadokoro Yasuo, ebbe un'infanzia difficile e negli anni del liceo, durante la guerra, frequentò delinquenti. Atsumi sperimentò diversi lavori, inclusi il manovale in una fabbrica di radiatori e l'affiliazione con yakuza di basso rango venditori ambulanti (*tekiya*), da cui avrebbe tratto molta ispirazione per le serie di Haikei e in seguito Tora san”, Michael Baskett, “Dying for a Laugh: Post-1945 Japanese Service Comedies”, *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol. 23 n. 4, 2003, p. 309.

⁹⁸ Cfr. Richard Torrance, *op.cit.*, p. 246.

san, è così in realtà possibile trovare elementi perturbanti, che si discostano da uno stretto realismo e naturalismo mimetico. Tora san ricostruisce un Giappone inesistente tramite continui riferimenti intertestuali all'universo mediale antecedente, giocando con un sentimento di nostalgia per una realtà arcaica basata nei fatti sulla finzione, una iperrealità che si nutre di simulacri di un Giappone mai esistito, e sperimentato solo tramite la memoria filmica o mediale.

1.2 *Limited animation e tokusatsu: animare i disegni, rianimare il reale*

Alcuni ricercatori, come Thomas Lamarre e Marc Steinberg, hanno indagato le peculiarità tecniche dell'animazione giapponese e da queste sono partiti per spiegare la sua propensione alla transmedialità e al media mix. In questo paragrafo si vuole mostrare come sia possibile proporre un'analisi delle tecniche di messa in scena e degli effetti speciali di film e serie televisive dal vivo, dello stesso periodo preso in esame da quegli studi, per arrivare a un parallelismo tra animazione e produzioni dal vivo che mostri l'eguale propensione delle produzioni dal vivo verso transmedialità e media mix. Le numerosissime produzioni con effetti speciali che si sono susseguite dai tardi anni Cinquanta, moltiplicatesi negli anni Sessanta e Settanta, mostrano come nell'industria dei contenuti giapponese del dopoguerra i confini tra media e formati siano sempre stati labili – una caratteristica dunque non esclusiva dell'animazione, ma appannaggio anche delle produzioni dal vivo, a formare una rete unica di traduzioni, adattamenti, scambi e sconfinamenti tra cinema, televisione, animazione, fumetto, radio, giochi e altri mezzi ancillari come colonne sonore, gadget, merchandising.

Thomas Lamarre parla di due possibili tecniche di animazione: da un lato si può “disegnare il movimento”, una tecnica propria dell'animazione tradizionale, dall'altro si può “muovere i disegni”, ovvero indurre il movimento da disegni statici, con un effetto di movimento relativo. Se “disegnare il movimento” significa “ricomporre il movimento, dato che i movimenti della figura sono prima scomposti”, al contrario “muovere i disegni” significa “portare in gioco una complessa rete di relazioni mobili tra primo piano, sfondo e spettatore”.⁹⁹ La prima tecnica è chiamata animazione piena (*full animation*), più dispendiosa in termini di lavorazione, con un numero di disegni elevato per ogni unità di tempo, e per questo più spesso utilizzata in produzioni cinematografiche; la seconda animazione limitata (*limited animation*), più veloce, dato che prevede un minor numero di disegni, e per questo più spesso utilizzata in produzioni televisive, che hanno tempi di lavorazione e budget minori, utilizzando “una serie di scorciatoie (...) per esprimere un senso di movimento (...) con i più limitati dei mezzi”.¹⁰⁰ Lamarre argomenta che l'animazione limitata si sia diffusa particolarmente in Giappone, influenzando metodi produttivi e l'estetica dell'animazione stessa, venendo a creare quel fenomeno generalmente noto come *anime* (アニメ), contrazione con cui è conosciuta l'animazione giapponese. Lo scopo di Lamarre non è “identificare e consolidare differenze tra animazione e anime,” cioè tra la tradizione occidentale e quella giapponese di animazione, “[p]iuttosto, è un tentativo di pensare tra i media, al fine di esplorare le modalità in cui

⁹⁹ Thomas Lamarre, “From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings”, *Japan Forum*, vol. 14 n. 2, 2002, p. 330.

¹⁰⁰ *Ivi*, p. 335.

approcci differenti al movimento possono avere grande impatto su narrazione, generi e spettatorialità”.¹⁰¹ L'accento sull'animazione limitata non è quindi il tentativo di una identificazione totalizzante, considerato come nell'industria creativa giapponese esistano molti esempi di animazione piena, quanto la proposta di utilizzare l'analisi degli effetti dell'animazione limitata nel campo dell'animazione giapponese per mettere in evidenza le caratteristiche sistemiche cui ha portato il suo utilizzo: “Tra gli anni Sessanta e i Settanta, gli anime nacquero come una forma distinta di espressione. La consapevolezza di un'estetica distintiva degli anime crebbe a partire dall'arte della 'animazione limitata’”.¹⁰² Il riferimento è in particolare a *Astro Boy* (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*), un manga creato da Tezuka Osamu nel 1952, trasposto in serie televisiva animata nel 1963 in 193 episodi in bianco e nero trasmessi da Fuji Tv, per cui “l'emergere di una estetica degli anime è generalmente fatta risalire alle limitazioni tecniche proprie delle produzioni anime durante la crisi economica globale dell'animazione negli anni Sessanta”.¹⁰³ Da una limitazione tecnica ed economica si sviluppa così una estetica riconoscibile: “L'animazione iniziò a mettere l'accento sulle pose visivamente ed emotivamente più importanti, che potevano occupare anche molti, molti fotogrammi”.¹⁰⁴ La consapevolezza nell'uso di una nuova modalità tecnica, con un'animazione meno fluida e meno mimetica rispetto al movimento per come lo si percepisce nella quotidianità, permette dunque di iniziare a sperimentare un nuovo tipo di visione: “L'animazione limitata diede anche forma a un nuovo tipo di visione e consumo, uno che comprendeva scansione, rilettura, ricerca di informazioni, conoscenza tecnica e così via”.¹⁰⁵ Il fatto che i movimenti siano meno fluidi, o che un disegno fisso rimanga per più tempo nel campo visivo, favorisce un lavoro di analisi da parte dello spettatore, spinto a saggiare i dettagli del disegno, le sue qualità e i suoi rapporti con il movimento stesso: “L'emergere degli anime coinvolse una nuova consapevolezza nei produttori e negli spettatori, una nuova esperienza che può essere chiamata 'animetografica' [*animetic*] o (...) anime-grafica [*anime-ic*]”.¹⁰⁶ Lamarre riprende il termine “anime-grafico” da Thomas Looser, che lo utilizzava in contrapposizione a “cinematografico” (*cinematic*), in riferimento ai film dal vivo.¹⁰⁷ L'animazione limitata, secondo questa ricostruzione, porta a un differente apparato visivo: “Gli anime, per come sono emersi dall'animazione limitata, hanno creato una consapevolezza del processo di decodifica che è parte di qualsiasi ricodifica delle azioni dal vivo (...)”.¹⁰⁸ Da questa prospettiva, l'animazione conserva molte differenze rispetto al cinema dal

¹⁰¹ *Ivi*, p. 330.

¹⁰² *Ivi*, p. 335.

¹⁰³ *Ibidem*.

¹⁰⁴ *Ibidem*.

¹⁰⁵ *Ivi*, p. 337.

¹⁰⁶ *Ivi*, pp. 337-338.

¹⁰⁷ Cfr. Thomas Looser, “From Edogawa to Miyazaki: Cinematic and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth-Century Japan”, *Japan Forum*, vol. 14 n. 2, 2002, pp. 297-327.

¹⁰⁸ Thomas Lamarre, *op.cit.*, p.338.

vivo, perché certe leggi, come la gravità, sono inerentemente parte di ciò che viene registrato dalla macchina da presa nei film dal vivo. Eppure, anche nei film dal vivo, se non si ricostruisce, e quindi ricodifica, con attenzione una luce e una profondità naturali tramite mezzi artificiali o accorgimenti tecnici, si finisce con l'avere una indistinzione tra sfondo e personaggi e uno sfondo senza profondità: “La profondità cinematografica non è meno costruita della profondità nelle altre arti. Semplicemente, ha maggiore presa sui nostri sensi rispetto a quello che è la profondità reale”.¹⁰⁹ Lamarre quindi non propone una contrapposizione banale tra cinema dal vivo come “oggettivo” e animazione come “fantastica” o “irreale”, al contrario descrive entrambi i media come parti di un processo di ricostruzione della realtà, ciascuno però secondo canoni e possibilità differenti, dove l'animazione limitata si distingue ancora rispetto all'animazione piena. In questo senso, anzi, è proprio il “montaggio interno all'inquadratura” negli anime che, una volta che ci si è abituati alle sue logiche, permette di fare “maggiormente caso a, piuttosto che essere sospettosi di, la presunta naturalezza del mondo registrato dalla macchina da presa dei film dal vivo. Così sembra che il cinema, come gli anime, abbia già trasformato il mondo in strati di informazione e li abbia 'composti' (...)”.¹¹⁰ Dato che vi sono differenze tra gli intervalli che disegna la mano e quelli che utilizza l'otturatore, inoltre, il lavoro dell'animatore non è realmente una replica esatta delle procedure della macchina da presa. È una loro ricodifica, ovvero una decodifica del film dal vivo che porta a una codifica in una modalità differente nel contesto animato; qualcosa di diverso quindi da replicare, copiare o riprodurre. Queste differenze non sono mere differenze di grado: non è semplicemente che la cinematografia basata sulla fotografia sia più accurata o reale di dipinti o disegni. L'animazione presenta qualità del movimento che differiscono profondamente dal cinema dal vivo: “Concettualmente, la nozione di ricodifica fornisce un modo di discutere differenti qualità del movimento che potenzialmente sorgono nei differenti usi dei media filmici – o persino tra i media”.¹¹¹ Anche quando l'animazione segue da vicino i modelli del cinema dal vivo, non copia o replica meramente. Ricodifica, e quindi decodifica: “Decodificare va' oltre una imitazione o riproduzione del cinema dal vivo e apre nuove possibilità di espressione”.¹¹² Fare caso alla scomposizione del movimento negli anime porta così a porsi in modo problematico anche di fronte all'apparente neutralità della ricostruzione cinematografica.

Nell'animazione limitata, in effetti, gli animatori elidono le posizioni intermedie del movimento. Ad esempio, per rappresentare una figura che cammina, è possibile rendere la camminata usando solo tre disegni, una gamba in avanti, le gambe insieme, l'altra gamba in avanti. Il risultato è riconoscibile come una persona che cammina, anche se viene decodificato come un

¹⁰⁹ *Ivi*, p. 360.

¹¹⁰ *Ivi*, p. 345.

¹¹¹ *Ivi*, p. 331.

¹¹² *Ivi*, p. 333.

movimento scattoso, che mantiene una certa artificialità, come se la figura diventi un macchinario, una macchina. In potenza, tutto assume l'aspetto di un oggetto – le figure umane, quelle animali, le pietre, gli alberi, le folle, i pianeti – perché chi osserva è consapevole degli intervalli tra le immagini, tra le posizioni del movimento, tra le superfici. Eppure a un certo punto

gli animatori iniziano a pensare all'animazione limitata come a una forma di espressione distinta, come a un'attrazione. E a quel punto la 'tensione' [*jitter*] – la scattosità o saltellosità [*skippiness*] – nella figura animata diventa centrale nella storia. L'assenza di storia o elementi non narrativi cominciano ad avere un impatto sulle storie, a permeare le narrazioni e a generare nuove narrazioni. (...) E le storie alla Tezuka, in cui si inizia a comprendere l'umanità dell'automa, lasciano velocemente il posto a narrazioni in cui tutti, tutto, è macchinico, degli automi.¹¹³

La consapevolezza di animatori e spettatori della diversità dell'animazione limitata, che si discosta dall'apparato mimetico rispetto al movimento per come è percepito nella realtà, crea un processo di analisi che porta in primo piano le qualità estetiche di questa diversa modalità di rappresentazione del movimento. Queste qualità estetiche iniziano ad acquistare un peso anche nella struttura delle storie, sono dei fattori esterni alla narrazione che diventano parte integrante delle narrazioni stesse. Nel semplificare le linee che compongono il disegno, al fine di rendere in apparenza più fluido ciò che in realtà fluido non è, per via della tecnica di elisione adottata dalla animazione limitata, le figure animate si discostano progressivamente dalle leggi fisiche reali e creano un universo narrativo autonomo: “Questo è perché la semplificazione riduce drasticamente il nostro senso di peso e massa delle figure”.¹¹⁴ Le figure animate non sono quindi costrette a rassomigliare ai loro equivalenti in natura simulando le leggi naturali della fisica. In essenza, tendono a diminuire questa “corrispondenza-di-rassomiglianza”, attraversate da forze innaturali, tra cui la “assenza di peso” è la più evidente. L'assenza di peso delle figure “sembra essere generata dalla configurazione del corpo del personaggio,” anche se possono essere incluse delle spiegazioni narrative per questa configurazione.¹¹⁵ Questi movimenti meccanici, per cui l'animato tende all'inanimato, portano a riflettere anche sul rapporto tra personaggi in primo piano e sfondo. Nell'animazione limitata, le figure animate si muovono sopra a uno sfondo, vi scorrono sopra: “Le relazioni tra primo piano e sfondo sono facilmente enfatizzate, talvolta intenzionalmente, altre no; e, anche se ci sono indizi visuali definiti per permettere di orientare la direzione del movimento, a volte è difficile dire quale si stia muovendo, la figura in primo piano o il paesaggio sullo sfondo”.¹¹⁶ Lamarre fa un parallelismo con la tecnica per cui in alcuni film dal vivo, nelle riprese interne a un

¹¹³ *Ivi*, p. 339.

¹¹⁴ *Ivi*, p. 345.

¹¹⁵ *Ivi*, p. 347.

¹¹⁶ *Ivi*, p. 361.

auto, si vede scorrere uno sfondo artificiale fuori dall'auto, per dare l'idea del movimento, quando in realtà l'auto stessa è ferma – anche per abbattere i costi delle riprese di un veicolo in movimento. La tecnica svela però una disparità percettiva, perché mentre l'abitacolo presenta una profondità, lo sfondo ne è privo, è una superficie piatta: “Questa separazione di profondità può essere particolarmente pronunciata negli anime. Negli anime si può spesso notare lo slittamento tra i piani, specialmente tra primo piano e sfondo. Anche quando sono utilizzati strati o piani multipli, lo slittamento di un piano sopra, sotto o attraverso un altro rimane parte dell'esperienza visiva”.¹¹⁷ Queste tecniche dell'animazione limitata, per quanto spesso siano adottate semplicemente per la ristrettezza del budget, possono essere anche una scelta stilistica, adottata in determinati casi per evocare determinati effetti: Lamarre analizza da questo punto di vista il caso di Miyazaki Hayao, in particolare *Il castello nel cielo* (天空の城ラピユタ, *Tenkū no shiro Raputa*, 1986), per cui, nella scena della caduta della protagonista Sheeta, Miyazaki adotta inquadrature e tecniche dell'animazione limitata per trasmettere il senso di “assenza di peso” della protagonista. Il discorso di Lamarre è utile dunque per comprendere come ciascun medium adotti un senso del movimento e del rapporto tra i piani diverso e non ve ne sia uno naturale o corretto in contrapposizione agli altri: “Ci sono differenze potenziali tra cinema e animazione nella loro rappresentazione del movimento – qualità ed esperienze differenti di movimento”.¹¹⁸

L'anime-grafico, in relazione al cinematografico, è dunque un termine che designa “una particolare qualità di movimento e di non-movimento”¹¹⁹ all'interno dell'animazione e può essere inteso come “la (de)costruzione dello spazio e del tempo all'interno della struttura, che spesso disturba la percezione degli eventi dello spettatore tramite interruzioni del movimento peculiari e la vitalità del testo”.¹²⁰ Caroline Ruddell applica questo frame analitico alla serie animata di *Inuyasha* (戦国御伽草子 犬夜叉, *Sengoku otogizōshi Inuyasha*), manga fantastico creato da Takahashi Rumiko nel 1996 e concluso nel 2008, per un totale di 56 volumetti, trasposto prima in 167 episodi per la televisione, tra il 2000 e il 2004, quindi in un arco finale di storie comprensivo di 26 episodi, tra il 2009 e il 2010. Ruddell argomenta come, specialmente nelle scene di scontri, “spazio e tempo siano perturbati tramite il congelamento dell'immagine in primo piano del personaggio”,¹²¹ per cui

il 'fermarsi', o rallentare, dell'azione proprio all'interno delle sequenze d'azione concentra l'attenzione meno sullo sviluppo della battaglia che su Inuyasha e i suoi rinnovati poteri. (...) I momenti di quiete instaurano quindi una relazione problematica sia con lo sviluppo della narrazione che con le relazioni

¹¹⁷ *Ibidem.*

¹¹⁸ *Ivi*, p. 362.

¹¹⁹ Caroline Ruddell, "From the 'Cinematic' to the 'Anime-ic': Issues of Movement in Anime", *Animation*, vol. 3 n. 2, 2008, p. 114.

¹²⁰ *Ivi*, p. 115.

¹²¹ *Ivi*, p. 117.

spaziali (...); sono istanze come queste nella serie, in cui i protagonisti sono congelati nel mezzo dell'azione, che deviano l'attenzione da aspetti come lo sviluppo narrativo e invece invitano gli spettatori a concentrarsi sulle implicazioni emotive e psicologiche delle azioni dei personaggi (...). Questi esempi di 'perturbazione' nell'episodio riguardano le qualità anime-grafiche della rappresentazione nella serie e nonostante questi momenti interrompano le sequenze d'azione e la narrazione, si può dire che gli spettatori siano 'ancorati' al testo dato che questi momenti congelati o rallentati enfatizzano aspetti dello sviluppo o delle emozioni del personaggio.¹²²

Le proprietà dell'animazione limitata, unite alla sensibilità estetica venutasi a creare con l'ascesa degli anime, istituiscono un apparato anime-grafico per cui il congelamento o il rallentamento del movimento di un disegno che scorre immutato su uno sfondo o sulle linee di forza aggiunte per donare cinetismo all'immagine da espediente tecnico si trasforma in processo narrativo. Lo spettatore viene scollegato dal fluire del racconto, che è di fatto interrotto, ma ha così modo di concentrarsi sull'immagine principale del protagonista e quindi far sedimentare le emozioni che questo sta vivendo. Ruddell suggerisce come l'effetto sia simile al voyeurismo collegato alla narrazione del cinema classico in cui il primissimo piano dell'immagine femminile interrompeva il fluire della storia,¹²³ o in termini più contemporanei all'utilizzo degli effetti speciali in CGI nei film dal vivo, per cui la loro presenza è spesso moltiplicata da un rallentamento o un congelamento dell'immagine (come il bullet-time di *Matrix*).¹²⁴ In questo senso, “le qualità dirompenti di come il movimento è rappresentato negli anime spinge all'apprezzamento da parte di chi guarda allo spettacolo e ai modi dinamici di indirizzamento nel testo così come a una messa a fuoco sullo sviluppo del personaggio (...)”.¹²⁵ Si forma così quasi un paradosso, per cui proprio la staticità o il rallentamento delle immagini porta a una loro vivificazione, perché l'attenzione dello spettatore si sposta dal fluire della narrazione alle profondità emotive del personaggio, e questo nonostante la superficie espressiva dell'animazione sia piatta (a differenza del cinema dal vivo) – come sottolineava già Lamarre, riprendendo il discorso dell'artista Murakami Takashi sul “superpiatto” (*superflat*).¹²⁶

Emerge in questo senso la “immobilità dinamica dell'immagine”, come la chiama Marc Steinberg,¹²⁷ ovvero quel processo per cui il nucleo attrattivo degli anime diventa proprio il congelamento iconico delle immagini che porta in primo piano la presenza dei personaggi quale

¹²² Ivi, pp. 120-121.

¹²³ Cfr. Ivi, p. 121. L'autrice fa riferimento in particolare alla lettura di cinema classico data da Laura Mulvey in *Visual and Other Pleasures*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 1989.

¹²⁴ Cfr. Ivi, p. 123.

¹²⁵ Ivi, p. 126.

¹²⁶ Cfr. Murakami Takashi, *Superflat*, Madora Shuppan, Tokyo 2000 e *Id.* (a cura di), *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Yale University Press, New York 2005.

¹²⁷ Marc Steinberg, *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2012, p. 6.

nesso con gli altri media. Nella lettura di Steinberg, l'animazione limitata sposta l'attenzione dalla narrazione e le storie ai personaggi ed è questa centralità delle immagini fisse in un medium in movimento come l'animazione che permette il passaggio dei personaggi da un medium all'altro, favorendo così la nascita di un sistema transmediale che in Giappone prende il nome di media mix. Steinberg torna spesso a sottolineare come sia questa caratteristica a rendere centrale l'animazione in tale sistema, per cui il media mix “non può essere pensato separatamente dal fenomeno mediale che ha favorito la fama e l'acclamazione del Giappone negli ultimi decenni: gli anime”.¹²⁸ E ancora: “La forma odierna di media mix può e deve essere analizzata dal punto di vista privilegiato dello sviluppo del sistema degli anime”.¹²⁹ Le argomentazioni di Steinberg a favore di questa presa di posizione sono documentate e approfondite, collegando lo sviluppo dell'animazione limitata in Giappone, proprio a partire dalla messa in onda di *Astro Boy* nel 1963, alla derivazione diretta dai manga e prima ancora dal *kamishibai* (紙芝居, “dramma di carta”), una forma di teatro di strada basato su immagini fisse disegnate accompagnate da una narrazione orale, esplosa soprattutto nel periodo tra le due guerre mondiali e continuata almeno fino agli anni Cinquanta.¹³⁰ Le limitazioni tecniche, economiche e temporali che hanno portato alla messa in onda della serie televisiva animata di *Astro Boy*, quale esempio principale di animazione limitata, avrebbero insomma portato all'emergere di un apparato anime-grafico in grado di sostenere da solo la convergenza transmediale, sfruttando la centralità delle immagini fisse nel palinsesto di movimento dell'animazione per diffondersi su altri media, in particolare grazie al merchandising, con il boom delle figurine di *Astro Boy*, diffuse con straordinaria potenza in Giappone nella seconda metà degli anni Sessanta. In quest'ottica, la “immobilità dinamica dell'immagini” negli anime, con la centralità guadagnata dalle pose più tipiche dei suoi protagonisti disegnati, è in grado di essere riprodotta su media diversi e circolare liberamente tra gli spettatori/consumatori grazie anche al passaggio per merchandising e pubblicità: “Per gli anime, la limitazione del movimento fu la condizione positiva per la loro formazione come uno stile e per lo sviluppo della comunicazione transmediale su cui essi si basano”.¹³¹ Steinberg legge questo processo come uno scostamento dal “realismo” del cinema e dell'animazione piena, e quindi in qualche modo contrappone anime e cinema, delineando una genealogia del media mix e della transmedialità in Giappone che parte solamente dagli anime:

La circolazione di merci e le relazioni transmediali che caratterizzano il media mix degli anime sono al cuore degli anime stessi. Gli anime ruppero con l'ideologia del realismo che informa la narrazione

¹²⁸ *Ivi*, p. VIII.

¹²⁹ *Ivi*, p. XIII.

¹³⁰ Cfr. Sharalyn Orbaugh, “Kamishibai and the Art of the Interval”, *Mechademia*, vol. 7, 2012, pp. 78-100; Eric P. Nash, *Manga Kamishibai. The Art of Japanese Paper Theater*, Abrams, New York 2009; Tara McGowan, *Performing Kamishibai: An Emerging New Literacy for a Global Audience*, Routledge, London-New York 2015.

¹³¹ Marc Steinberg, *op.cit.*, p. 35.

classica del cinema e dell'animazione a esso ispirata. Ma così facendo, sostituirono l'ideologia del realismo con un altro tipo di potere persino meglio equipaggiato per i bisogni dell'emergente società dei consumi di massa e la sua estensione postmoderna: il potere operativo della connettività tra i media, sostenuta dalla forza transmediale dell'immagine dinamicamente immobile.¹³²

Il passaggio dall'animazione piena all'animazione limitata, con tutta una serie di tecniche messe a punto per diminuire il numero di disegni necessari a raggiungere il minutaggio di un episodio, nonché la discendenza di *Astro Boy* da un manga, quindi da disegni statici, avrebbe contribuito al discostamento dall'idea di realismo per Steinberg presente nel cinema e al contempo avrebbe innescato la possibilità di una proliferazione dei personaggi dagli anime ad altri media, creando di fatto il media mix: “Il personaggio nel suo passaggio tra i media genera un grado di convergenza tra forme medialità intorno alla sua immagine, ma astrae anche parte della specificità di ciascun medium e traspone questa specificità ad altre incarnazioni materiali. (...) Ciascuna incarnazione materiale perciò trasforma efficacemente l'immagine astratta del personaggio (...)”.¹³³

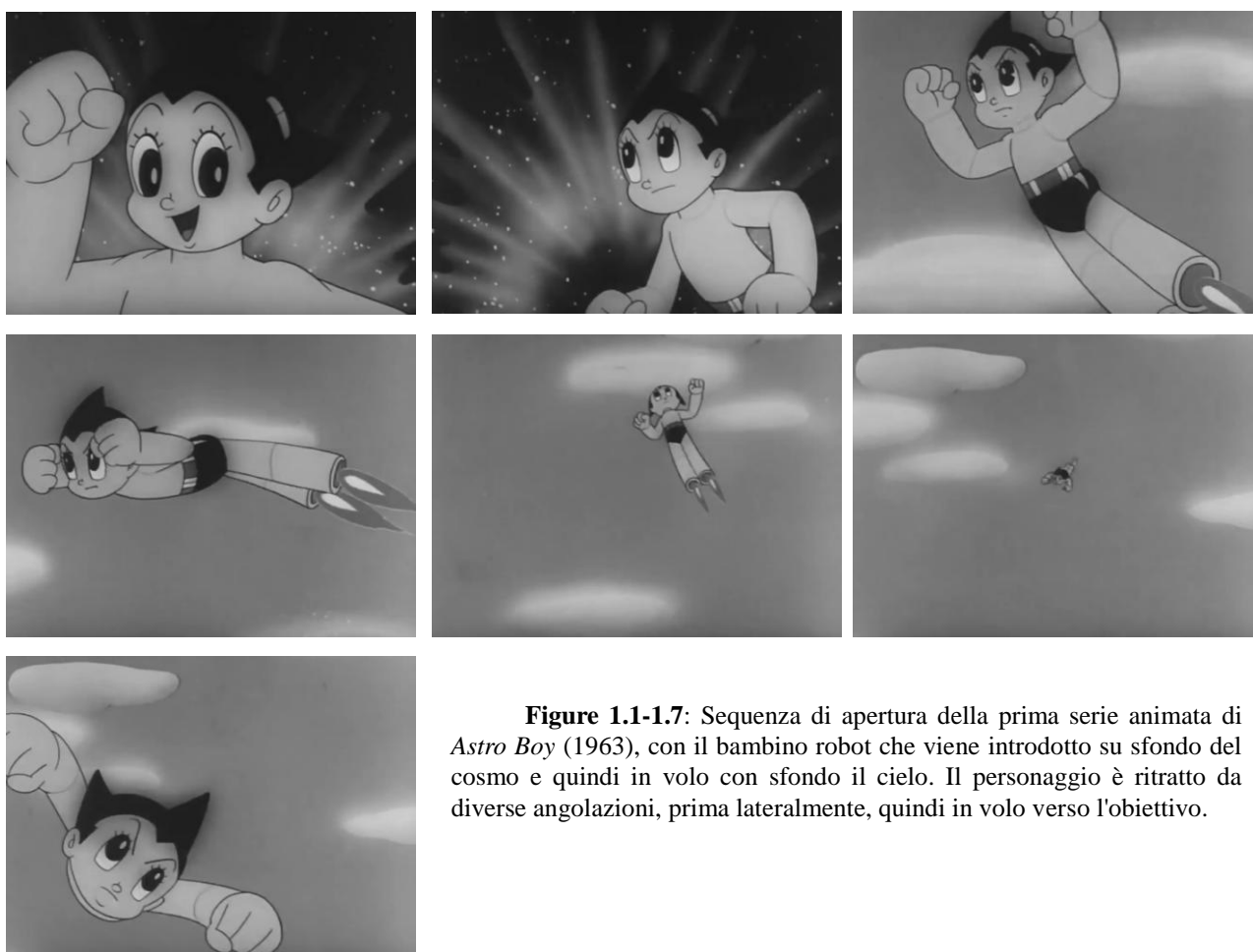


Figure 1.1-1.7: Sequenza di apertura della prima serie animata di *Astro Boy* (1963), con il bambino robot che viene introdotto su sfondo del cosmo e quindi in volo con sfondo il cielo. Il personaggio è ritratto da diverse angolazioni, prima lateralmente, quindi in volo verso l'obiettivo.

¹³² *Ivi*, p. 36.

¹³³ *Ivi*, p. 84.

La ricostruzione è affascinante e conserva una sua coerenza, ma è senza dubbio parziale. Per arrivare alla conclusione della prominenza e centralità assoluta dell'animazione nel sistema del media mix, Steinberg tralascia o mette tra parentesi una serie di considerazioni che andrebbero fatte sul cinema e le serie televisive dal vivo e i loro sviluppi storici. Un percorso simile a quello descritto da Lamarre e Steinberg per l'animazione, che porta i disegni dell'animazione limitata a funzionare da attrattore tra i media, può e dovrebbe essere fatto anche per la controparte dal vivo, in particolare per quanto riguarda le narrazioni seriali (cinematografiche o televisive) popolari con effetti speciali, che hanno una forte fase di espansione nel secondo dopoguerra. In Giappone gli effetti speciali sono definiti *tokusatsu* (特撮), abbreviazione di *tokushu satsuei* (特殊撮影), letteralmente “fotografia speciale”, per la derivazione dai trucchi effettuati tramite la macchina da presa. Con il tempo il termine, che può essere applicato dai film di mostri giganti come *Godzilla* alle tecniche più odierne, è venuto a identificare un sottogenere di produzioni con alla base tecniche simili di messa in scena, dagli attori che indossano i costumi da mostri, ai modellini in scala di città e paesaggi, fino a rappresentare per estensione il genere degli eroi in lotta contro minacce più o meno malvage e stravaganti, i *tokusatsu hīrō* (特撮ヒーロー, “supereroi tokusatsu”), sfruttato in produzioni sempre più numerose, con classificazioni sempre più specifiche.¹³⁴ Analizzando queste produzioni è possibile stabilire come anche qui sia in atto un omologo della “immobilità dinamica dell'immagine”, per cui la stessa chiave interpretativa di allontanamento dal realismo opera a livello di effetti speciali e messa in scena dal vivo, per creare un'estetica distintiva che arriva a far convergere i media a partire dalla presenza dei protagonisti di queste storie.

Il primo supereroe giapponese è generalmente considerato *Ōgon Batto* (黄金バット, “Pipistrello dorato”), essere atlantideo inviato per proteggere la popolazione giapponese dai malvagi, adornato da un teschio dorato e avvolto da una mantella rossa, munito di superpoteri tra cui una forza sovrumana e la capacità di volare. Il personaggio, a livello d'immagine si pensa ispirato a *Il fantasma dell'opera* (*The Phantom of the Opera*, Rupert Julian, 1925) interpretato da Lon Chaney, è creato da Nagamatsu Takeo nel 1931 come *kamishibai* e dopo la guerra viene

¹³⁴ Cfr. Suzuki Mishio, 昭和特撮文化概論—ヒーローたちの戦いは報われたか (*Shōwa tokusatsu bunka gairon – Hīrōtachi no tatakai wa mukuwa reta ka*, tr.lett. Introduzione alla cultura degli effetti speciali del periodo Shōwa: La battaglia degli eroi è ricompensata?), Shūeisha, Tokyo 2015. Con l'aumentare delle produzioni e le varianti continue rispetto a film e serie televisive che hanno dato via al genere, emergono dei sottofiloni, tra cui: *daikaijū* (大怪獣, “mostro gigante”), iniziata naturalmente da *Godzilla*; *kyodai hīrō* (巨大ヒーロー, “eroe gigante”), il cui capostipite è certamente *Ultraman*; *henshin hīrō* (変身ヒーロー, “eroe trasformabile”), il cui esempio più immediato diventa *Kamen Rider*; *Sūpā Sentai* (スーパー戦隊, “super gruppo combattente”), termine che riguarda solo le produzioni Tōei, ma che con il più generico *sentai* può essere allargato a qualsiasi supergruppo; *kyodai robotto* (巨大ロボット, “robot gigante”), che riguarda la presenza di robot giganti, anche in serie di altro tipo; e *metaru hīrō* (メタルヒーロー, “eroe metallico”), termine successivo, iniziato con le produzioni Tōei negli anni Ottanta, che riguarda quei supereroi con esoscheletri e armature metallici, variazione degli eroi *henshin*, il cui capostipite può essere considerata la serie televisiva *Space Sheriff Gavan* (宇宙刑事ギャバン, *Uchū Keiji Gyaban*, 1982).

trasposto prima in un *emonogatari* (絵物語, “storia illustrata”) di Kata Koji, poi in alcuni film dal vivo (1950, 1966, 1972) e in un manga disegnato da Tezuka Osamu, infine in una serie animata in 52 episodi andata in onda tra il 1967 e il 1968 su Nippon Tv.¹³⁵ Anche in questo caso però le origini sono da un medium disegnato. Per osservare l’inizio di un processo inverso bisogna partire dal primo dopoguerra, con due serie in particolare, una cinematografica, l’altra televisiva.

Da un lato, la saga di *Super Giant* (スーパージヤイアンツ, *Sūpā Jaiantsu*) è composta da nove mediometraggi in bianco e nero, i primi sei dei quali diretti da un Ishii Teruo agli esordi, prodotti tra il 1957 e il 1959 da Shintōhō, protagonista Utsui Ken. I film furono poi rimontati per il mercato statunitense in quattro lungometraggi e trasmessi in televisione negli anni Sessanta, con il nome del supereroe cambiato in Starman (**Figure 2.1-2.30**). Dalla serie nacque anche un manga, disegnato da Yoshida Tatsuo, che poi avrebbe fondato Tatsunoko Productions, casa di produzione specializzata in anime di supereroi, e Kuwata Jirō. Dall’altro, la serie televisiva *Moonlight Mask* (月光仮面, *Gekkō Kamen*) venne invece creata da Kawauchi Kōhan per Senkōsha ed è andata in onda tra il 1958 e il 1959 su KRTV (oggi TBS) per un totale di 130 episodi in bianco e nero, protagonista Ose Kōichi. Dalla serie vennero tratti sei adattamenti cinematografici prodotti da Tōei nello stesso periodo, sempre in bianco e nero, ma con formato TōeiScope (2,35:1) e protagonista Ōmura Fumitake, e una trasposizione in manga, disegnata da diversi artisti, tra i quali nuovamente Kuwata Jirō. La serie venne interrotta a causa di un incidente che coinvolse un bambino, morto nel tentativo di imitare le acrobazie del protagonista, ma trovò nuova popolarità con una serie animata televisiva andata in onda nel 1972 in 39 episodi, esportata in tutto il mondo, Italia compresa, dove fu trasmessa da reti locali con il titolo *Moon Mask Rider*, e un film dal vivo diretto da Sawada Yukihiro, che cercò senza successo di rinverdirne i fasti, distribuito nel 1981.



¹³⁵ Cfr. Marie Pruvost-Delaspres, “Kamishibai, ou la quintessence de la synergie interactive”, *Cahiers de Champs Visuels - Histoire du Transmédia*, n. 10-11, 2015, pp.139-164.





Figure 2.1-2.30. Sequenza tratta da *Super Giant: The Mysterious Spacemen's Demonic Castle* (スーパー・ジャイアンツ 怪星人の魔城, *Sūpā Jaiantsu - Kaiseijin no Majō*) di Ishii Teruo, terzo film della serie. All'eroe viene richiesto di assistere in anteprima a una performance teatrale, in realtà una trappola per catturarlo. Figure 2.1-2.6: ai movimenti ariosi degli attori è contrapposta tramite montaggio l'immobilità ieratica dell'eroe che li osserva. Figure 2.7-2.10: gli attori svelano la loro natura mostruosa. Inquadratura di uno degli attori che ruota su sé stesso, assumendo alternativamente forma umana e mostruosa. Figure 2.11-2.20: gli attori-mostri attaccano l'eroe. Dai piani ravvicinati della sequenza precedente si passa a un totale della platea. Gli attori-mostri si avvicinano all'eroe e sembrano sopraffarlo, ma questi svanisce e riappare, nel costume di Super Giant, in un altro angolo del teatro, in posa statuaria. Nuovamente ai movimenti dei nemici per raggiungerlo viene contrapposta la sua immobilità. Super Giant scompare e riappare in diversi punti del teatro, senza che gli oppositori riescano ad afferrarlo. Figure 2.21-2.26: Super Giant affronta gli attori-mostri. Si muove da sinistra verso destra, seguito da una carrellata laterale, affrontando i nemici che lo assalgono a diverse riprese. Figure 2.27-2.30: parte finale dello scontro, di nuovo sul palco. I nemici cercano sperduti l'eroe, apparentemente scomparso. Un riflettore si accende però su una parte prima nascosta del palco, in cui si scorge Super Giant in posa eroica, come in un piano separato. L'eroe balza sul palcoscenico e si muove verso l'obiettivo, affrontando i nemici.

Super Giant per i film dal vivo e *Moonlight Mask* per le serie televisive dal vivo sono solo i primi due esempi di una lunghissima discendenza di supereroi che iniziano a colonizzare l'immaginario popolare, specialmente dei bambini, transitando indifferentemente su diversi media, ma con centro nevralgico nelle produzioni dal vivo su grande e più spesso piccolo schermo. Da quel momento è un fiorire di lungometraggi e serie televisive che espandono la loro influenza su diversi media e nel merchandising più colorato. Nel 1958 ad esempio su Nippon Tv prende il via *Planet*

Prince (遊星王子, *Yūsei Ōji*), serie televisiva creata da Igami Masaru per Senkōsha e Nippon Gendai, con un totale di 49 episodi, protagonista Mimura Toshio. L'aspetto dell'eroe è chiaramente ispirato a quello di *Super Giant*. Nel 1959 Tōei distribuisce due mediometraggi cinematografici, modificandone leggermente il costume, con l'aggiunta di un casco speciale, in cui questa volta il protagonista è interpretato da Umemiya Tatsuo. I due film vengono montati in un unico episodio per la televisione statunitense, con il titolo *Prince of Space*. L'anno successivo è la volta di una serie televisiva dal vivo in bianco e nero ispirata al manga *Astro Boy* di Tezuka Osamu, trasmessa da Fuji Tv tra 1959 e 1960, in 65 episodi, suddivisi in cinque archi narrativi da 13 episodi ciascuno, con protagonista il giovane Segawa Masato.¹³⁶ La supervisione degli effetti speciali viene affidata a Tsubaraya Eiji, già al lavoro sugli effetti speciali di *Godzilla*, che però delega gran parte del lavoro a suoi assistenti. Questa trasposizione, che modifica parzialmente l'universo creato da Tezuka, non riscuote grande successo, ma precede comunque significativamente di qualche anno la serie animata.

In particolare è *Moonlight Mask* ad accendere la scintilla e dare il via a un boom, inscrivendo nell'eroe mascherato – in questo caso la bizzarra unione di turbante, occhiali da sole, tuta aderente, mantella – un desiderio di giustizia per una popolazione uscita sperduta dalla seconda guerra mondiale:

Da quando una maschera era diventata un volto affascinante per un eroe? Cosa è coperto dalla maschera? Nel caso del primo eroe televisivo dal vivo giapponese, Gekkō Kamen (Moonlight Mask), la maschera indica sia uno specchio dello stato della giustizia nel dopoguerra sia uno schermo su cui proiettare le ansie di giustizia del dopoguerra. Anche se serviva per colmare un desiderio fantastico di giustizia in un mondo ingiusto, Gekkō Kamen impediva una visione trasparente delle sue stesse origini e del suo marchio di giustizia. Questo impedimento, o maschera, è indicativo di un più ampio mito che posiziona la supposta perdita di potere e autorità giapponesi nel periodo del dopoguerra. In questo senso, la maschera di Gekkō Kamen è profondamente connessa tanto al desiderio di sovranità durante la Guerra Fredda quanto al senso di impotenza e sconfitta del dopoguerra. Nel supereroe non troviamo solo la nostalgia per un tempo in cui il Giappone governava l'Asia, ma anche la speranza per un futuro in cui l'autorità di giudicare e far rispettare la legalità possono essere percepiti come residenti entro i confini del Giappone.¹³⁷

Moonlight Mask si afferma nell'immaginario non solo in virtù del suo aspetto insolito, delle sue mosse spericolate e del miscuglio di azione e avventura delle sue storie, ma anche perché iscrive in sé le ansie e i desideri del pubblico per un ritrovato potere decisionale e di senso del

¹³⁶ Solo 58 dei 65 episodi sono oggi conservati, raccolti in un box di dvd nel 2009 in occasione dei cinquanta anni dalla prima messa in onda, cfr. “Osamu Tezuka's Astro Boy Live-Action Drama Gets DVD Box”, *Anime News Network*, 30 agosto 2009, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-08-30/osamu-tezuka-astro-boy-live-action-drama-gets-dvd-box> (ultimo accesso, 3 dicembre 2016).

¹³⁷ Jonathan E. Abel, “Masked Justice: Allegories of the Superhero in Cold War Japan”, *Japan Forum*, vol. 26 n. 2, 2014, p. 188.

Giappone, quasi il portato imperialista del progetto bellico giapponese non sia stato del tutto cancellato dalla sconfitta.¹³⁸ Impatto visivo, dinamicità delle storie, accentuata dalla moto Honda Dream C70 cavalcata dall'eroe, e capacità di rispecchiare i sentimenti del proprio pubblico servono a dare slancio a un percorso in grado di “lanciare film, vendere canzoni di enorme successo, produrre un numero infinito di giocattoli e opportunità di merchandising e creare un cicalio continuo nei mercati del media mix”.¹³⁹ In forza del successo, il personaggio Moonlight Mask penetra nell'immaginario e di conseguenza si espande su altri media, creando una rete di connessioni sfruttata dal punto di vista commerciale in miriadi di prodotti ancillari. Per esempio, la canzone portante dello show arriva a vendere 100 mila copie, senza contare che negli anni della messa in onda veniva regolarmente trasmessa in radio e utilizzata come sottofondo nei negozi, fino a diventare una delle musiche più pervasive a livello popolare sul finire degli anni Cinquanta.¹⁴⁰ *Moonlight Mask* è parte di un sistema di media mix consapevole e di successo, anni prima della serie animata di *Astro Boy*, con centro e partenza un personaggio di una serie con attori dal vivo. A differenza di molte altre serie, l'identità segreta del supereroe non viene mai rivelata apertamente. Gli indizi puntano al detective Iwai Jūrō, che scompare sempre prima dell'ingresso dell'eroe mascherato e non è mai presente nello stesso momento in scena. Si tratta però di una ricostruzione possibile allo spettatore, e solo a livello di supposizione, quando anche i comprimari amici di Iwai sono all'oscuro di tutto. Moonlight Mask è una maschera pura, una figura priva di background o radici, che può comparire e scomparire senza essere legato a un preciso corpo. La canzone di apertura, cantata da un coro di voci bianche, da questo punto di vista è esplicita: “Non sappiamo da dove venga, ma tutti conosciamo il suo nome, il valente Gekkō Kamen, un uomo buono alleato della giustizia, appare improvvisamente come un ciclone, se ne va improvvisamente come un ciclone, chi può essere Gekkō Kamen?, chi può essere Gekkō Kamen?”.¹⁴¹ Il velo di mistero è reiterato da un fattore extradiegetico: nei titoli di testa, il nome del personaggio non è seguito dal nome di un attore, come nel caso degli altri protagonisti, ma da un punto di domanda.¹⁴² Una delle

¹³⁸ Cfr. Leo Ching, “Empire’s Afterlife: The ‘South’ of Japan and ‘Asian’ Heroes in Popular Culture”, *The Global South*, vol. 5 n. 1, 2011, pp. 85-100.

¹³⁹ Jonathan E. Abel, *op.cit.*, p. 188.

¹⁴⁰ Cfr. Sasaki Mamoru, *ネオンサインと月光仮面 宣弘社・小林利雄の仕事 (Neon sain to Gekkō Kamen: Senkōsha Kobayashi Toshio no shigoto*, tr.lett. Insegne al neon e Moonlight Mask: Senkōsha e il lavoro di Kobayashi Toshio), Chikuma Shobō, Tokyo 2005. Kobayashi Toshio è stato il presidente di Senkōsha (che ha prodotto molti lavori seminali della televisione, tra cui appunto *Moonlight Mask* e *Planet Prince*), oltre a essere stata una figura centrale nella pubblicità, avendo introdotto le insegne al neon in Giappone.

¹⁴¹ *Doko no dare ka wa shiranai keredo, dare mo ga minna shitte iru, Gekkō Kamen no ojisan wa, seigi no mikata yo yoi hito yo, hayate no yō ni arawarete, hayate no yō ni satte yuku, Gekkō Kamen wa dare deshō, Gekkō Kamen wa dare deshō*
(どこの誰かは知らないけれど、誰もがみんな知っている、正義の味方よ善い人よ、疾風のように現われて、疾風のように去って行く、月光仮面は誰でしょう、月光仮面は誰でしょう).

¹⁴² Anche se Abel nota come, probabilmente per errore, nei titoli di testa del primo episodio del secondo ciclo narrativo, intitolato “Il tesoro del regno di Baradai” (*パラダイ王国の秘宝, Baradai ōkoku no hihō*), i nomi del detective Iwai Jūrō e dell'eroe Moonlight Mask siano seguiti dal nome dell'attore Ose Kōichi, in qualche modo a corroborare le

fonti di ispirazione per questa scelta narrativa risiede chiaramente nella serie televisiva statunitense *Il cavaliere solitario* (*The Lone Ranger*), in cui generalmente a fine episodio una comparsa chiedeva stupito allo sceriffo o altro comprimario “Chi era quell'uomo mascherato?”, per ricevere l'invariabile risposta “È il Cavaliere solitario!”¹⁴³ con le immagini del Cavaliere solitario che si allontanava a cavallo. Memore del particolare, la sigla di apertura di Moonlight Mask vede l'eroe sulla sua moto e la canzone di sottofondo con parole simili. La serie di *Il cavaliere solitario* era ispirata all'omonimo dramma radiofonico degli anni Trenta, andata in onda su ABC tra il 1949 e il 1957 in cinque stagioni, l'ultima delle quali a colori, per un totale di 221 episodi, dando vita a due lungometraggi cinematografici, usciti nel 1956 e nel 1958, sempre con protagonisti Clayton Moore e Jay Silverheels, e una serie infinita di adattamenti e rielaborazioni successive. Nel serial statunitense però, per quanto Il cavaliere solitario sia una figura di vendicatore mascherato anonima, la sua identità è nota con certezza al pubblico: è un Texas Ranger di nome John Reid, unico sopravvissuto a un'imboscata di banditi, salvato dal nativo americano Tonto da morte certa. Persino la maschera nera che gli copre gli occhi per oscurarne l'identità ha un valore personale, essendo ricavata dal vestito del fratello di Reid, morto nell'imboscata insieme agli altri Texas Ranger. Moonlight Mask/Gekkō Kamen, al contrario, non offre allo spettatore un simile tipo di spiegazione per la sua comparsa, in questo senso denotandolo come un puro segno di giustizia o di speranza, che appare e scompare nel nulla, senza portarsi dietro un senso ulteriore legato alle storie degli altri protagonisti. Lo conferma in qualche modo il quindicesimo episodio del secondo ciclo narrativo, intitolato “La giustizia non muore” (正義は死なず, *Seigi wa shinazu*), in cui sembra che l'eroe muoia, colpito da una granata, mentre è all'inseguimento di un gruppo di cattivi. Quando i comprimari si riuniscono per piangerne la perdita, l'inquadratura sostituisce in sovraimpressione ai loro volti il volto mascherato del supereroe – come a dire che ciascuno di loro può essere Moonlight Mask. Il protagonista mascherato è un puro simbolo, e in quanto tale può transitare senza perdere la sua connotazione e la sua sete di giustizia, “reincarnandosi” in ciascuno di noi; in virtù dello stesso principio, può transitare da un medium all'altro, arrivando tramite i giocattoli a ispirare una moltitudine di bambini, che vestendo turbante, occhiali e mantella potevano credere di essere Moonlight Mask. E come puro simbolo, capace di transitare attraverso i media e i racconti, Gekkō Kamen fa capolino anche in luoghi inusuali, a testimonianza della sua popolarità: viene ad esempio citato nei dialoghi di film distantissimi dall'idea di supereroi come in *Buon giorno* (お早よう, *Ohayō*, 1959) di Ozu Yasujirō o *Il quartiere dell'amore e della speranza* (愛と希望の街, *Ai to kibō no machi*, 1959) di Ōshima Nagisa, senza che siano richieste particolari contestualizzazioni o

ipotesi dei fan. Il particolare è però assente negli episodi successivi, in cui torna il punto di domanda. Cfr. Jonathan E. Abel, *op.cit.*, p. 194.

¹⁴³ *Who was that masked man? e He's the Lone Ranger!*.

introduzioni, a indicare come per lo spettatore dell'epoca fosse sufficiente il nome.¹⁴⁴

Visto il successo di questi primi tentativi, il ritmo produttivo aumenta, con storie che tornano a ricalcare gli stessi temi, con sfumature sempre nuove. Già nel 1959 viene prodotta ad esempio una serie televisiva come *Seven Color Mask* (七色仮面, *Nanairo Kamen*), creata da Kawauchi Kōhan e trasmessa fino al 1960 da quella che oggi è Tv Asahi, per un totale di 57 episodi suddivisi in sette cicli narrativi. Il protagonista è un detective maestro di travestimenti che per combattere il crimine utilizza sette diverse personalità, l'ultima delle quali è un eroe con una maschera dorata e due pistole in pugno. Kawauchi in seguito riprenderà ed espanderà il concetto di eroe multiplo in *Warrior of Love Rainbowman* (愛の戦士レインボーマン, *Ai no Senshi Reinbōman*), in onda tra il 1972 e il 1973 sempre su Tv Asahi, per un totale di 52 episodi. Qui il protagonista può vestire i panni di sette supereroi, ciascuno dal colore caratteristico, ciascuno con un potere sovranaturale diverso – dalla possibilità di restringersi per passare in spazi angusti a un getto di fuoco che fuoriesce dalle dita. Dalla serie è stato immediatamente tratto un manga, disegnato da Adachi Mitsuru, e a inizio anni Ottanta una serie animata in 22 episodi, trasmessa da TBS, in cui il molteplice supereroe è sostituito da sette robot giganti, controllati da un ragazzino, che possono fondersi in un robot ancora più imponente.

Come si evince dall'esempio delle serie nate dall'estro di Kawauchi, le idee di base vengono ripiasmate dagli show successivi, con variazioni continue che con il tempo portano a nuovi filoni. La tappa fondamentale successiva è rappresentata da *Ultra Q* (ウルトラQ, *Urutora Kyū*) e *Ultraman* (ウルトラマン, *Urutoraman*), serie televisive entrambe uscite nel 1966, la seconda a due settimane dalla fine della prima. Sono trasmesse da TBS e create da Tsuburaya Productions, casa di produzione fondata da Tsuburaya Eiji, maestro degli effetti speciali attivo fin dagli anni Venti come direttore della fotografia, noto all'epoca soprattutto per aver creato gli effetti speciali di *Godzilla*. Nonostante il nome assonante, *Ultra Q* e *Ultraman* hanno pochi legami tra loro, se non l'uguale prominenza dei *kaijū* (**Figure 3.1-3.4**).¹⁴⁵ *Ultra Q* è una serie in bianco e nero in 28 episodi in cui un gruppo eterogeneo di personaggi – un pilota appassionato di fantascienza, una giornalista, uno scienziato – affrontano una serie di minacce fantascientifiche e paranormali. *Ultraman* è una serie a colori in 39 episodi in cui un umanoide spaziale gigante abita il corpo del membro di un gruppo di difesa terrestre (科学特別捜査隊, *Kagaku Tokubetsu Sōsatai*, “Squadra speciale scientifica d'investigazione”) per proteggere la Terra da mostri di diversa provenienza. L’“ultra” nei titoli si riferisce alla tecnica detta Ultra C dei ginnasti giapponesi durante le Olimpiadi di Tokyo del 1964,

¹⁴⁴ Cfr. Jonathan E. Abel, *op.cit.*, p. 200.

¹⁴⁵ Nel tentativo di dare continuità a serie che però nei fatti non hanno legami concreti tra loro, la sigla iniziale di *Ultraman* parte con un'immagine colorata caleidoscopica che lentamente si trasforma nel logo di *Ultra Q* per poi esplodere e rivelare il logo di *Ultraman* su uno sfondo completamente rosso.

diventata estremamente popolare in quegli anni, mentre la Q starebbe per “question” o “quest”. *Ultra Q* riscuote un enorme successo fin dal primo episodio, raggiungendo il 32,2% di share e contribuendo a dare il via al “primo boom dei mostri” (第一次怪獣ブーム, *daiichiji kaijū būmu*), che scuote il Giappone tra 1966 e 1968.¹⁴⁶ A interessare qui è però soprattutto *Ultraman*, che ha ancora più successo del predecessore e dà inizio a un franchise infinito con diramazioni su ogni possibile medium di massa, tanto da poter essere considerato “il personaggio più popolare a essere mai emerso dalla televisione per bambini in Giappone”.¹⁴⁷ Ultraman è un guerriero gigantesco proveniente dalla Nebulosa M78 che nel primo episodio della serie arriva sulla Terra all'inseguimento di un mostro alieno, Bemular. Durante lo scontro che ne consegue, Ultraman uccide inavvertitamente Hayata Shin, membro del corpo di difesa. L'alieno dona dell'essenza vitale all'umano, per riportarlo in vita, facendolo così diventare l'host della sua forza, che Hayata può richiamare tramite uno strumento speciale, chiamato Beta Capsule (ベーターカプセル, *bētā kapuseru*). Nella maggior parte degli episodi successivi una minaccia aliena, quasi sempre in forma di mostro gigante, incombe sul Giappone, i membri del corpo di difesa accorrono, ma quando è manifesta la loro impotenza Hayata richiama Ultraman, che si batte contro il pittoresco oppositore di turno. In questo intreccio basico a imprimersi nell'immaginario è l'aspetto iconico dei protagonisti: Ultraman da una parte e i mostri che combatte dall'altra “sono entrambi differenti, per poteri e costituzione, dall'essere umano 'normale’”.¹⁴⁸ I supereroi sono “una specie strana come i *kaijū* – misti di macchinari, elettricità e bestialità”.¹⁴⁹ Ultraman ha certamente fattezze umanoidi, ma non è per niente umano. È gigantesco, la sua “pelle” è rosso e argentea, il suo volto è composto da occhi rotondeggianti privi di pupilla, un “naso” allungato che ricorda la pinna dorsale dei pesci, privo di sopracciglia o capelli, e ha incastonata nel petto una luce che può cambiare colore quando l'eroe sta per esaurire l'energia – elemento aggiunto all'ultimo minuto dai creatori per dare un impedimento all'eroe e renderlo così meno infallibile.¹⁵⁰ L'attributo più sorprendente è però un altro: “Ultraman, nella maggior parte delle sue incarnazioni, è completamente inarticolato. (...) La sola parola che proferisce è (...) un'esclamazione onomatopeica, mentre schizza in cielo un'altra volta dopo una missione. Ultraman non condivide neanche le emozioni nascoste di Superman. Non soffre

¹⁴⁶ Cfr. August Ragone, *Eiji Tsubaraya: Master of Monsters*, Chronicle Books, San Francisco 2014. Il ruolo di Tsubaraya Eiji nello sviluppo del connubio tra narrazioni seriali e merchandising è difficilmente esagerabile: la sua “influenza si è estesa molto al di là dei film e delle serie tv che ha creato e aiutato a immaginare. Non è una iperbole, è un fatto quantificabile. Il debutto della sua serie televisiva del 1966 *Ultra Q* ha segnato l'inizio di una inondazione di giocattoli e merchandising associato al suo lavoro che continua ancora oggi”; Mark Nagata, “Collecting Eiji Tsubaraya”, in August Ragone, *op.cit.*, p. 184.

¹⁴⁷ Tom Gill, “Transformational Magic: Some Japanese Superheroes and Monsters”, in D. P. Martinez (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, Cambridge 1998, p. 34.

¹⁴⁸ Anne Allison, *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2006, p. 95.

¹⁴⁹ *Ivi*, p. 96.

¹⁵⁰ Cfr. August Ragone, *op. cit.*.

di angosce adolescenziali per una qualsiasi Lois Lane giapponese”.¹⁵¹ Di nuovo, il supereroe è una completa alterità. Ultraman è diverso da Moonlight Mask; di lui conosciamo il background, da dove viene, i motivi per cui giunge sulla Terra, persino la trasformazione che porta dall'uomo Hayata al gigante inarticolato. Eppure non parla, non ha espressioni facciali, è privo di emozioni, non è coinvolto da relazioni interpersonali. Semplicemente viene richiamato a un compito, lo svolge e vola via: “Ultraman fa solo una cosa: combatte mostri”,¹⁵² un particolare che lo accomuna quasi a una “divinità shintoista tra tante, che appare miracolosamente dal nulla e interviene per salvare il Giappone”.¹⁵³ Pur se in modo diverso rispetto alle considerazioni fatte per Moonlight Mask, anche Ultraman è un puro segno di giustizia, senza ulteriori implicazioni. E in questo caso è ancora più semplice per il pubblico sperimentare una sovrapposizione e *diventare* il supereroe, vestendone i panni. Ultraman è richiamato dalla Beta Capsule, basta premerla per trasformarsi nell'eroe gigante, un gadget che diventa ben presto un remunerativo prodotto di merchandise.



Figure 3.1-3.4: titoli di testa di *Ultraman*, che segnano il passaggio da *Ultra Q* (Fig. 3.2) a *Ultraman* (Fig. 3.4)

Non è dunque solo *Astro Boy* e il mondo dell'animazione a creare un boom nella vendita di prodotti ancillari e una sistema di media mix interrelato, come proponeva Steinberg. Peraltro, è

¹⁵¹ Tom Gill, *op.cit.*, p. 35.

¹⁵² *Ibidem.*

¹⁵³ Ivi, p. 36.

possibile allargare il parallelismo che si sta iniziando a delineare tra l'esame del movimento nell'animazione limitata, con l'accento sulla staticità dinamica dei protagonisti che funge da ponte per la traduzione in altri media, e le storie dal vivo di supereroi. Lo si comprende analizzando le strategie di messa in scena del supereroe in *Ultraman*. Quando il protagonista umano, Hayata Shin, preme la Beta Capsule, alzando il braccio al cielo in un gesto ripetuto in modo molto simile in ogni episodio, uno stacco di montaggio presenta Ultraman in volo, con un braccio disteso in avanti e la mano chiusa a pugno, tramite una inquadratura frontale che lo riprende dalla distanza e in avvicinamento verso l'obiettivo. Lo sfondo di questa sequenza è astratto, completamente rosso, mentre il soggetto, Ultraman, è immobile. La sensazione di movimento è data solo dallo spostamento verso l'obiettivo del soggetto, quasi per un effetto di jump cut, sensazione accentuata dal lampeggiare tra rosso e bianco dello sfondo. Esattamente come nelle tecniche di animazione limitata, anche qui, pur nella spazialità tridimensionale consentita dalle riprese dal vivo, si instaura una complessa rete di relazioni tra primo piano, sfondo e spettatore, in cui la staticità della posa si trasforma in movimento. Come ricorda Ōki Junkichi, giovane assistente agli effetti speciali ai tempi della prima messa in onda della serie, la figura di Ultraman era formata da una statua in prospettiva forzata, costruita appositamente per quell'unica inquadratura, con il pugno in primo piano sproporzionatamente grande rispetto alla testa e al resto del corpo, via via più piccoli. Nella sequenza, non è Ultraman a muoversi verso la macchina da presa, ma al contrario è la macchina a muoversi verso la figura immobile, mentre lo sfondo, ripreso in bianco e nero, è solo successivamente colorato di rosso.¹⁵⁴ Non è come il movimento nell'animazione limitata, per cui il disegno viene mosso sullo sfondo, come descritto da Lamarre, ma l'effetto ottico di spaesamento è molto simile, dato che il movimento del corpo nello spazio viene scomposto in elementi essenziali (la statua immobile, la macchina che si muove), in questo caso non per dei salti nell'animazione, ma per una resa particolare perseguita tramite gli effetti speciali. In genere questa breve inquadratura è seguita da un'altra, in cui si vede di nuovo Ultraman ripreso a mezzo busto dal basso verso l'alto, con sfondo un cielo azzurro uniforme, pronto a battersi contro la minaccia di turno. Anche qui Ultraman è immobile, si presenta allo sguardo dello spettatore in una posa eroica, pronto alla battaglia. Queste sequenze, che in un certo senso interrompono il “normale” flusso di scorrimento dell'azione, hanno l'effetto di orientare l'attenzione dello spettatore sul protagonista, con l'obiettivo di creare un legame emotivo, come argomentava Ruddell analizzando l'anime *Inuyasha*, e acquistano una funzione simile a quella che per l'animazione limitata Steinberg definiva “immobilità dinamica dell'immagine”, espressa qui tramite tecniche della messa in scena e uso di effetti speciali (**Figure 4.1-4.12**).

¹⁵⁴ Cfr. Ōki Junkichi, intervistato nel documentario *The Making of Ultraman* (1990).

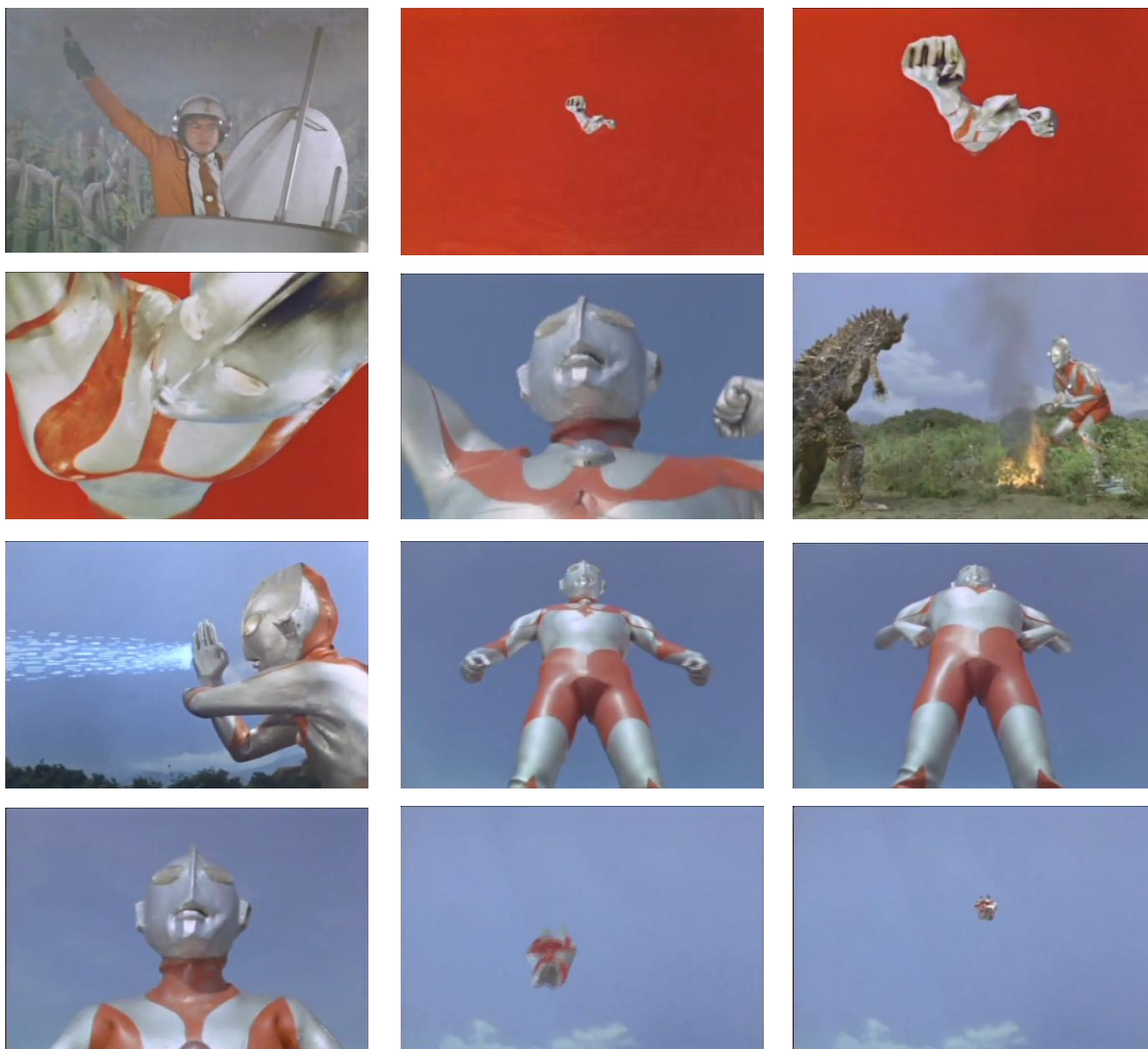
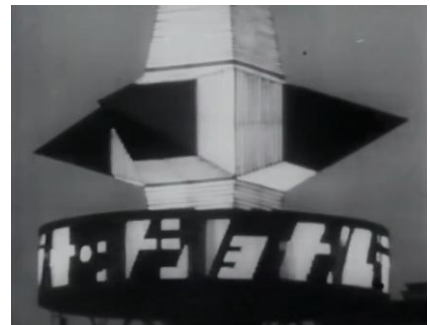


Figure 4.1-4.12: primo combattimento di Ultraman, nel primo episodio della serie, dal titolo *Ultra Operation No. 1* (ウルトラ作戦第一号, *Urutora sakusen dai ichigō*, 1966). Figura 4.1: Hayata richiama Ultraman alzando al cielo la Beta Capsule. Figure 4.2-4.4: sequenza di arrivo di Ultraman, in volo dall'orizzonte verso l'obiettivo, su sfondo uniforme rosso. Figura 4.5: Ultraman pronto alla battaglia, inquadrato dal basso verso l'alto, con sfondo il cielo azzurro uniforme. Figura 4.6: inizio della sequenza di battaglia contro il mostro gigante di turno, in questo caso Bemular. La lunga sequenza vede uno scontro fisico tra i due giganti, che coinvolge anche il lago e la foresta circostanti. Figura 4.7: Ultraman sferra l'attacco finale, assumendo la sua posa tipica. Figure 4.8-4.12: sequenza di ripartenza di Ultraman al termine della battaglia. Prima l'eroe gigante è inquadrato dal basso verso l'alto, mentre assume una posa impettita, quindi si passa a un primo piano del volto, mentre spicca il volo, infine è ripreso in volo, mentre si allontana dall'obiettivo, verso l'orizzonte.

Il fenomeno non è limitato a *Ultraman*, ma può essere generalizzato a tutte le serie cosiddette *tokusatsu*. Proprio nel rendere a schermo le peculiarità del personaggio principale e i suoi poteri, la messa in scena, per mezzo di effetti speciali e ottici, accentua l'attenzione sul personaggio stesso, sostituendo ai movimenti “pieni” e liberi nello spazio dei movimenti “limitati” da effetti speciali (e limitazioni tecniche o di budget), fino a ricreare la complessa tela di relazioni tra sfondo, primo piano e sguardo dello spettatore evidenziato nelle analisi sull'animazione. Per fare un esempio antecedente, più immediato nella struttura, si può pensare a *National Kid* (ナショナルキッド, *Nashonarū Kiddo*), una serie dal vivo in bianco e nero del 1960 trasmessa da Tv Asahi. Il programma è prodotto da Tōei, insieme a un manga distribuito da Kōdansha, entrambi commissionati da Matsushita Electronic Industrial, oggi conosciuta come Panasonic, per promuovere il marchio National, con cui all'epoca venivano venduti una serie di piccoli elettrodomestici. I 39 episodi che compongono la serie avevano come protagonista un alieno proveniente dal pianeta Andromeda dai poteri sovrumani, che una volta giunto sulla Terra assume l'identità di Hata Ryusaku, figlio di un prestigioso scienziato. Hata sceglie di accudire alcuni bambini orfani, che lo aiutano nelle sue avventure in difesa dell'umanità. Nel corso delle storie, National Kid utilizzava una pistola laser che somiglia a una torcia, mentre i bambini potevano richiamare il supereroe tramite una radio: entrambi i prodotti, insieme ad altri gadget, erano venduti realmente con marchio National.¹⁵⁵ Le tecniche di messa in scena della straordinarietà di National Kid sono evidenti fin dai titoli di testa. La sequenza si apre su uno sfondo di stelle e pianeti che ruota lentamente, quindi compare in piano americano una silhouette nera dell'eroe che muove la mano in un gesto di saluto, per poi passare alla sua figura illuminata che assume la posa di volo; qui c'è uno stacco su una figura geometrica, prima in silhouette nera, poi illuminata al neon, che si rivela essere una struttura sul tetto di un palazzo, quindi fa il suo ingresso National Kid in posa di volo, che attraversa la skyline di Tokyo da sinistra a destra, per lasciare il posto allo sfondo stellato, questa volta ripreso in continuità con il movimento dell'eroe volante. L'impressione di volo è naturalmente ottenuta tramite sovraimpressione della figura dell'attore, immobile, con il mantello mosso da vento artificiale, sulle immagini retrostanti della città in movimento. La tecnica è utilizzata più volte, spesso con riprese laterali, ma non mancano movimenti di macchina e angolazioni più ardite (**Figure 5.1-5.18**).

¹⁵⁵ La serie riscosse moderato successo in Giappone, ma divenne molto popolare in Brasile, cfr. Roberto Maia, “National Kid, o super-herói japonês que se imortalizou no Brasil”, *Contraversao*, 2013, <http://contraversao.com/japanoia-24-national-kid-o-super-heroi-japones-que-se-imortalizou-no-brasil/> (ultimo accesso, 1 dicembre 2016).



福島 卓
木村 英世
清水 徹
岡田 みどり
原 一夫
本間 千代子

福島 卓
木村 英世
清水 徹
岡田 みどり
原 一夫
本間 千代子

福島 卓
木村 英世
清水 徹
岡田 みどり
原 一夫
本間 千代子



Figure 5.1-5.18. sequenza di apertura del primo segmento narrativo (episodi 1-13) di *National Kid* (1960). Da notare il passaggio tra cosmo, paesaggio urbano, cielo e mare per gli sfondi. Il supereroe in volo è ripreso da diverse angolazioni e a diverse distanze. È possibile fare un raffronto tra questa sequenza e quella di *Astro Boy* (v. **Figure 1.1-1.7**).

In un panorama sempre più saturo di serie *tokusatsu* basate su continue variazioni e ricalibrature della formula, il gradino evolutivo successivo si ha negli anni Settanta, prima con *Kamen Rider* (仮面ライダー, *Kamen Raidā*), poi con le serie Super Sentai (スーパー戦隊, *sūpā sentai*, “super gruppo combattente”), prodotte da Tōei, in cui un gruppo di supereroi collabora alla difesa della Terra e dell'umanità. Entrambi i filoni trovano origine dalle idee di Ishinomori Shōtarō, il quale si occupa delle storie e spesso anche di una riduzione in manga, che da premesse simili talvolta diverge rispetto alla versione televisiva, come nel caso di *Kamen Rider*. Questa serie, in 98 episodi andati in onda tra l'aprile del 1971 e il febbraio del 1973, è la prima di un franchise ricco come quello di *Ultraman*, se non ancora più frastagliato, attivo ancora oggi in miriadi di incarnazioni sui diversi media, non ultima una serie web giunta alla seconda stagione.¹⁵⁶ Il protagonista è inizialmente Hongō Takeshi, biochimico all'università e appassionato centauro, che riesce a sfuggire ai piani della misteriosa organizzazione internazionale Shocker (ショッカー, *Shokkā*) per trasformarlo in un cyborg mutante privo di volontà insieme a molte altre cavie. Hongō scappa, ma risulta cambiato dalle manipolazioni del gruppo terroristico: inizia così a combattere gli agenti di Shocker trasformandosi in Kamen Rider, un cyborg motorizzato dall'aspetto che richiama una cavalletta. Successivamente si unisce alla lotta, salvato da Hongō, anche Ichimonji Hayato, un fotografo freelance che diventa Kamen Rider 2. In questo caso a opporsi a Kamen Rider non sono terrificanti *kaijū* giganti, ma “esseri umani modificati” (改造人間, *kaizō ningen*), o “esseri umani mostruosi” (怪人, *kaijin*), adorni di sgargianti esoscheletri o costumi dalle forme variopinte. Ad acquisire predominanza è così la fase di trasformazione dell'eroe: Hongō, Ichimonji e le successive incarnazioni della cavalletta su moto gridano “Henshin!” (変身, “trasformazione”) ed eseguono una

¹⁵⁶ Si tratta di *Kamen Rider Amazons* (仮面ライダーアマゾンズ, *Kamen Raidā Amazonzu*), serie in 13 episodi da 25 minuti circa, lanciata sul servizio Amazon Prime di Amazon nel 2016 e confermata per una seconda stagione, cfr. <http://amazons.jp/> (ultimo accesso, 1 dicembre 2016).

serie di mosse predefinite e ripetute, sempre uguali, collegate ai poteri delle loro cinture, per richiamare a sé i poteri di Kamen Rider. Le “mosse di trasformazione” (変身ポーズ, *henshin pōzu*) sono un ulteriore e diverso esempio di “immobilità dinamica dell'immagine” applicata a produzioni dal vivo, in cui il progressivo scorrere della narrazione viene interrotto e l'attenzione dello spettatore si focalizza sul personaggio: le trasformazioni avvengono nell'imminenza di uno scontro, da cui viene presa una pausa per consentire lo svolgersi della trasformazione. Le pose degli attori, spesso riprese al rallentatore, inframmezzate da effetti speciali e primissimi piani dei particolari tecnologici afferenti all'eroe, come la cintura che permette la trasformazione di Kamen Rider, creano un tempo secondario, slegato da quello della narrazione, in cui l'accento è tanto sui movimenti dei corpi che sulla staticità marziale dei differenti stadi delle mosse effettuate per la trasformazione. Anche gli scontri corpo a corpo tra Kamen Rider e gli sgherri di turno acquistano una dimensione estetica distintiva: a differenza di *Ultraman*, in cui la necessità di dare una prospettiva percepibile alle dimensioni gigantesche dell'eroe e del mostro portava spesso ad ambientare gli scontri in set ricostruiti in miniatura, sovente di città pronte a essere distrutte dai corpi mastodontici dei due oppositori, per permettere una comparazione degli ordini di grandezza, in *Kamen Rider* i combattimenti avvengono quasi sempre all'aperto, in aree desolate, quasi desertiche. Lo sfondo paesaggistico si fa sempre più astratto, privo di elementi riconoscibili, intercambiabile tra un combattimento e l'altro, perché tutta l'attenzione è sui corpi in costume di eroi e villain. I paesaggi anonimi e uniformi non fanno altro che dare prominenza alle figure mascherate, facendo focalizzare lo sguardo dello spettatore su di essi. Kamen Rider ingaggia gli oppositori con le arti marziali: le coreografie che ne conseguono sono leggermente velocizzate, per rendere conto della potenza dei contendenti e la loro precisione letale. Per contrasto, le sequenze di scontro diretto velocizzate sono spezzate da inserti di montaggio sul corpo dell'eroe in salto o durante acrobazie aeree. In questo caso il movimento è rallentato, l'attore ripreso dal basso verso l'alto, unico sfondo visibile un cielo azzurro uniforme, come se i corpi si librassero nel vuoto, esenti da forza di gravità, privi di peso. Questi movimenti complessi (velocizzati o rallentati) con sfondo uniforme (il cielo o paesaggi desolati) e alterazione delle leggi fisiche (assenza di peso) richiamano le analisi proposte sull'animazione limitata: anche in questo caso si instaura un complesso equilibrio tra sfondo, primo piano e sguardo dello spettatore, in cui il movimento “naturale” è ricodificato e riproposto secondo diverse modalità che privilegiano la convergenza dello sguardo sul corpo dell'eroe o su suoi particolari (**Figure 6.1-6.16, 7.1-7.10 e 8.1-8.8**). Queste modalità di messa in scena sono riprese e ulteriormente rese astratte dalle successive serie Super Sentai, in cui il contrasto è aumentato dai colori sgargianti e uniformi dei costumi dei protagonisti. Le strategie di messa in scena delle trasformazioni e degli scontri degli eroi hanno un'ottima presa sul pubblico, parte del “secondo

boom dei mostri” (第二次怪獣ブーム, *dainiji kaijū būmu*), legato questa volta in particolar modo alle produzioni televisive, che in effetti è ricordato anche come “boom delle trasformazioni” (変身ブーム, *henshin būmu*): gli spettatori più piccoli iniziano a imitare i loro eroi, riproducendo le pose caratteristiche, naturalmente dotati dei gadget venduti su licenza, e urlando la parola di trasformazione.¹⁵⁷



¹⁵⁷ Cfr. Ion, 超人画報—国産架空ヒーロー四十年の歩み (Chōjin gahō — Kokusan kakū hīrō shijūnen no ayumi, tr.lett. Supereroi illustrati: Quarant'anni di storia di eroi nazionali), Takeshobō, Tokyo 1995.



Figure 6.1-6.16: primo scontro di Kamen Rider nel primo episodio della serie, dal titolo *The Mysterious Spider Man* (怪奇蜘蛛男, *Kaiki kumo otoko*, 1971). Figure 6.1-6.2: l'eroe appare in campo lungo, in piedi immobile in cima a un promontorio, quindi viene inquadrato in primo piano, con sfondo il cielo azzurro. In questa prima apparizione non assistiamo alla sua trasformazione. Figure 6.3-6.6: l'eroe salta per raggiungere i nemici. Il salto con capriola in aria è ripetuta due volte in sequenza. Figure 6.7-6.11: il protagonista combatte contro gli avversari in un ambiente desolato e spoglio, quasi astratto. Dapprima le figure umane assomigliano a silhouette in controluce sullo sfondo del cielo, quindi si passa a inquadrature più ravvicinate. Figure 6.12-6.16: Kamen Rider balza via dagli oppositori. La sequenza è nuovamente ripresa dal basso verso l'alto, con sfondo il cielo azzurro, e protratta oltre le possibili capacità umane. Nel passaggio da Fig. 6.12 a Fig. 6.13 è possibile vedere come non sia rispettato il raccordo di movimento, per disorientare lo spettatore, allontanandosi dalle leggi fisiche naturali.

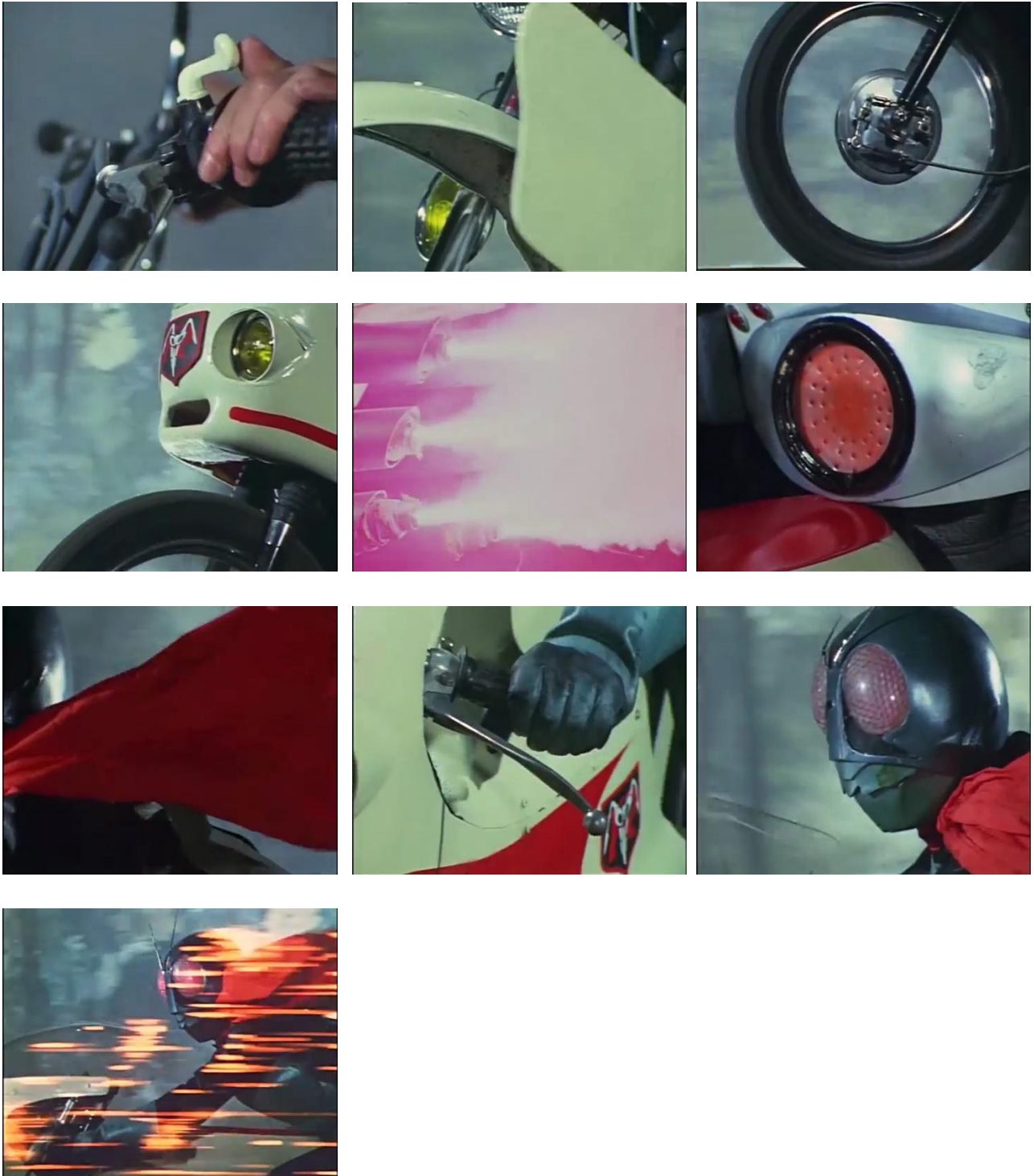


Figure 7.1-7.10: seconda apparizione di Kamen Rider nel primo episodio della serie. In questo caso assistiamo alla sua trasformazione, tutta composta da primissimi piani e dettagli della moto e di particolari del suo esoscheletro. Il protagonista Hongō è all'inseguimento degli avversari: spingendo una leva sul manubrio della moto (Fig. 7.1) dà il via alla sequenza per trasformarsi. Non è solo il suo corpo a mutare, ma anche il veicolo. La sequenza si chiude con l'eroe che acquista velocità, come sottolineato dai disegni sulla pellicola delle linee cinetiche, come in fumetti e animazione (Fig. 7.10).

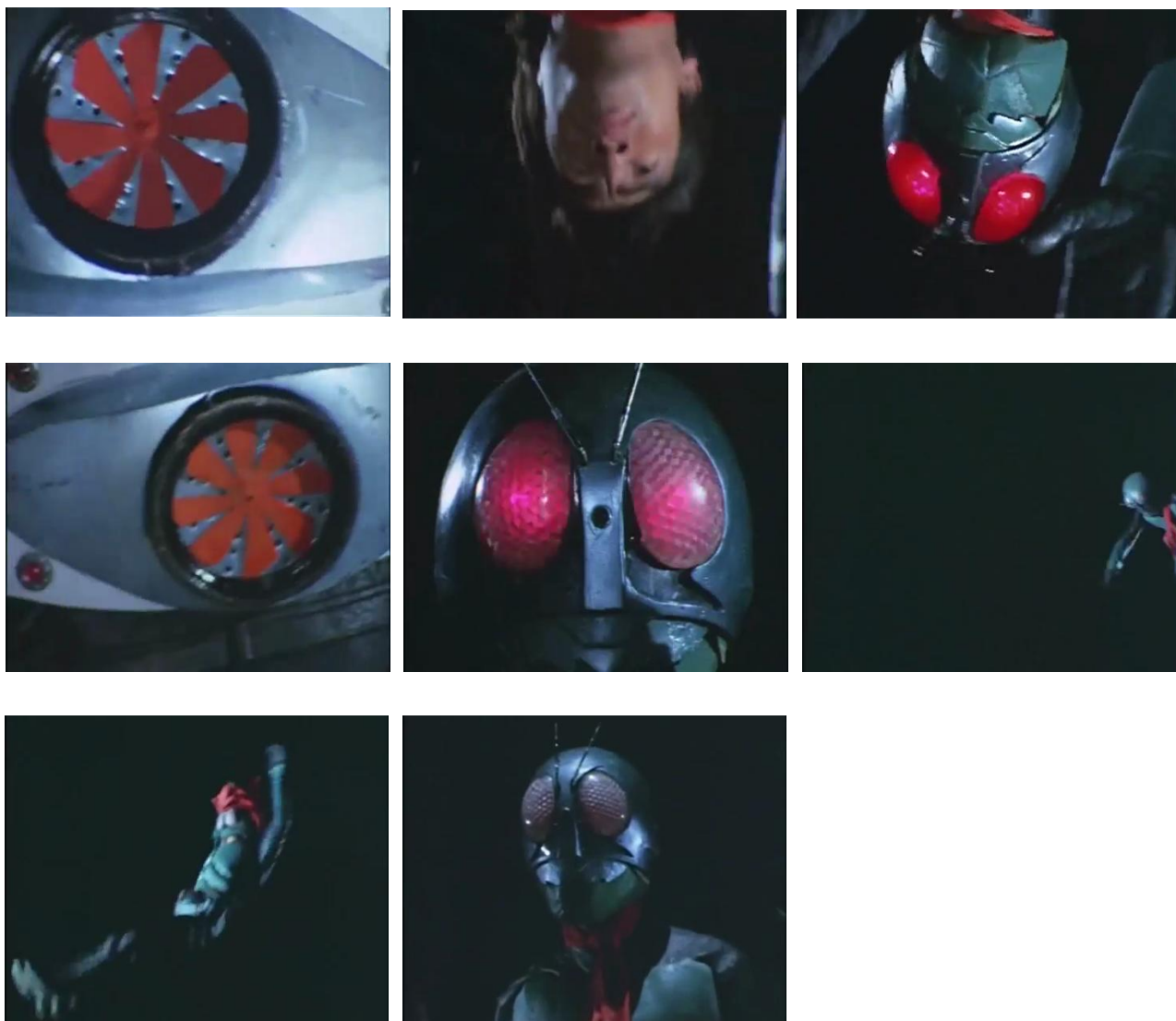


Figure 8.1-8.8: sequenza di trasformazione presente nel secondo episodio, dal titolo *The Terrifying Bat Man* (恐怖蝙蝠男, *Kyōfu kōmori otoko*, 1971). Hongō si è lanciato da un balcone nel vuoto, per raggiungere gli avversari, e aziona la cintura, mutando mentre è in volo, in caduta verso il basso. Lo sfondo è il nero della notte. La cintura che permette la trasformazione è inquadrata più volte (Figg. 8.1 e 8.4). Una volta atterrato, Kamen Rider salta per raggiungere il tetto, nella solita inquadratura dal basso verso l'alto: questa volta al cielo azzurro è sostituito il buio notturno.

Nelle serie con protagonisti gruppi di combattenti in collaborazione tra loro, permane l'elemento della trasformazione, ma se ne aggiunge un altro che amplifica la portata del primo. La prima serie Super Sentai è oggi retrospettivamente considerata *Himitsu Sentai Gorenjā* (秘密戦隊ゴレンジャー, “Gruppo combattente segreto ranger go”), trasmessa da Tv Asahi tra il 1975 e il 1977, in 84 episodi. Poco dopo la messa in onda dei primi episodi iniziò la serializzazione di un manga, scritto dal creatore Ishinomori stesso, mentre la trasmissione fu accompagnata da una serie di eventi cinematografici, i primi dei quali erano versioni speciali di episodi già andati in onda. Con *Himitsu Sentai Gorenjā* si canonizza un canovaccio che poi sarà seguito da tutte le serie

successive, una nuova ogni anno, quasi ininterrottamente: i protagonisti sono parte di un team di giovani, rinvigoriti da un qualche tipo di forza sovranaturale, come ad esempio lo spirito di un animale guida, in “una sorta di totemismo moderno” che permette di lottare contro un'entità malvagia che minaccia di sconvolgere gli equilibri della Terra.¹⁵⁸ Quando si palesa il pericolo, i protagonisti guadagnano abilità speciali tramite una trasformazione, indossando costumi integrali differenziati da colori specifici, scelti in base a uno schema cromatico che si ripete quasi sempre uguale. Quando le cose si fanno complicate, gli eroi possono unire le forze con un'insieme di mosse speciali o in alternativa possono richiamare delle componenti meccanizzate che si uniscono tra loro per affrontare le minacce più pericolose.¹⁵⁹ Alla “trasformazione” (*henshin*) in questi casi si unisce dunque anche una “incorporazione” o “combinazione” di elementi (合体, *gattai*) per cui gli eroi del gruppo uniscono le forze nel creare armi, possibilità o tecnologie ulteriori. Se *henshin*, la trasformazione, “è un tema dei racconti popolari e delle religioni di tutto il mondo, e il Giappone non fa eccezione”,¹⁶⁰ di converso *gattai*, la combinazione, “appare come un mito molto più moderno dell'età delle macchine. I due confluiscono in molti racconti moderni di supereroi” giapponesi.¹⁶¹ La caratteristica dei supergruppi *sentai* e della maggior parte dei supereroi *tokusatsu* è che i loro poteri non derivano da processi biologici, ma meccanici: in genere per la trasformazione e la combinazione è richiesto un dispositivo o un processo prestabilito (anche la presenza degli spiriti guida è spesso legata a degli oggetti, indossati dai protagonisti). La differenza tra uno sviluppo biologico e uno meccanico è evidente: “Solo persone con storie personali speciali, esposte a una radiazione o a un siero, possono trasformarsi biologicamente, mentre chiunque, qualsiasi bambino, può trasformarsi meccanicamente, a patto che abbia il kit appropriato”.¹⁶² Da questo punto di vista i supereroi giapponesi sono più democratici: l'eroe non è una persona speciale, chiunque può esserlo; a essere speciale è la tecnologia o il macchinario che trasforma in eroi – fosse anche attivata da un'energia o uno spirito speciali. *Henshin* e *gattai* sono accomunati così da una logica affine: “Parti potenziate che si staccano e ricompongono secondo uno schema che può essere schematizzato, studiato e copiato a casa tramite i giocattoli”.¹⁶³ Dall'emergere dei supereroi di nuovo tipo, perlomeno dai tempi di *Ultraman*, è in corso “in Giappone una feticizzazione dei corpi

¹⁵⁸ Tom Gill, *op.cit.*, p. 40.

¹⁵⁹ Nel 1978, Tōei produce una versione dal vivo del comics di *Spiderman* (スパイダーマン, *Supaidāman*), su licenza Marvel. La versione giapponese, in 41 episodi, in onda su Tokyo Channel 12, mantiene quasi invariato il costume dell'eroe, ma si discosta molto dal canone occidentale per quanto riguarda la storia e l'introduzione di molti gadget tecnologici, oltre a prevedere che Spiderman guidi un robot gigante, chiamato Leopardon, quando deve affrontare mostri giganti. Il robot, alto 60 metri, si forma in seguito alla trasformazione della nave spaziale Marveller, che ha portato sulla terra l'alieno che ha dato i poteri a questa versione di Spiderman. Negli anni seguenti alla messa in onda di questa serie, alcuni team di Super Sentai avranno anch'essi un robot gigante, spesso frutto della composizione di macchine e macchinari differenti.

¹⁶⁰ Tom Gill, *op.cit.*, p. 45.

¹⁶¹ *Ivi*, p. 46.

¹⁶² *Ivi*, p. 47.

¹⁶³ Anne Allison, *op.cit.*, p. 107.

metallici e il loro incrocio verso e dai corpi umani nell'intrattenimento di massa per bambini".¹⁶⁴ Le serie *tokusatsu* sono parte di un universo transmediale che coinvolge i giovani spettatori fino a spingere a ricreare quegli universi nella quotidianità. Il centro focale di *Himitsu Sentai Gorenjā* e di tutte le serie simili che sono seguite "è meno sulle incarnazioni umane dei Ranger che sugli infiniti processi a cui questi teenager ordinari si sottopongono quando si trasformano in supereroi. Qui la trasformazione è una procedura molto più intricata rispetto al semplice cambio di costume e aggiornamento fuori scena di Superman".¹⁶⁵

È esattamente questa "procedura molto più intricata", resa visivamente tramite le versioni dal vivo della "immobilità dinamica dell'immagine" per mezzo di effetti speciali e tecniche di messa in scena esaminate sopra, che coinvolge gli spettatori e li spinge a imitare gli eroi dello schermo: "Appoggiandosi a una combinazione di duro lavoro, spirito di gruppo e buoni *mecha*, il conferimento di potere è un traguardo perseguibile da chiunque (...). L'enfasi in questa versione del mito del supereroe trova le sue radici nello Stato: riorganizzare normali cittadini in guerrieri della pace altamente performativi equipaggiati con spiriti (intangibili) e strumenti (tangibili)".¹⁶⁶ Questa irreggimentazione è chiara fin dall'aspetto esteriore dei gruppi Super Sentai, caratterizzati da costumi avvolgenti e caschi che rendono i supereroi praticamente tutti identici tra loro, quasi indistinguibili l'uno dall'altro, se non per qualche minimo dettaglio o simbolo sul casco e per il colore delle rispettive tute. I gruppi sono in genere composti da cinque componenti, raramente sei o più. Al vertice del gruppo è posizionato invariabilmente il ranger rosso, mentre i colori dei membri meno importanti possono variare (anche se a uno o massimo due membri femminili presenti vengono tradizionalmente assegnati il rosa e il giallo): "L'associazione tra rosso e comando ha una storia ben documentata. Nel settimo e ottavo secolo, un aspetto del sistema cinese di governo burocratico adottato dalla corte imperiale giapponese era quello della gerarchia a cinque ranghi (*gogyō*) dei servitori civili. Ciascun rango era indicato da vestiti di un colore appropriato (*seishoku*). Il rosso era secondo solo al viola (...)".¹⁶⁷ Il viola non è mai utilizzato nei costumi delle serie Super Sentai, così il rosso assume la funzione primaria di comandante sul campo del gruppo. C'è da dire che poi in genere i gruppi seguono le indicazioni di una figura paterna più anziana, spesso uno scienziato, in contatto dalla base centrale del gruppo, cui può essere idealmente associato il colore viola e quindi assegnato il ruolo di "generale" delle operazioni. L'emergere di *Kamen Rider* e delle sue *henshin pōzu* e i Super Sentai con l'accentuazione dello spirito di gruppo e i processi di *gattai* portano a un salto nel consumo di queste serie dal punto di vista consumistico, con il passaggio da una gestione plurale delle licenze al legame duraturo tra una casa di produzione e un singolo

¹⁶⁴ *Ivi*, p. 104.

¹⁶⁵ *Ivi*, p. 99.

¹⁶⁶ *Ibidem*.

¹⁶⁷ Tom Gill, *op.cit.*, p. 42. I caratteri giapponesi del termine *gogyō* sono 五行, quelli di *seishoku* sono 正色.

marchio di giocattoli, come nel caso di Tōei e Bandai, la quale inizia a produrre in esclusiva i giocattoli legati all'universo Super Sentai: il successo è tale da portare nel tempo Bandai a diventare la prima produttrice di giocattoli in Giappone.¹⁶⁸

Fin dagli anni Sessanta, e a maggior ragione dagli anni Settanta, le serie dal vivo *tokusatsu* che imperversano al cinema e soprattutto in televisione assumono un modello intricato di transmedialità. I personaggi sono veicolati su miriadi di media diversi – fumetti, anime, romanzi per ragazzi, serie radiofoniche, giochi, gadget, merchandising. Questa pervasività è parte di una struttura consapevole di diffusione che si integra nel sistema di media mix giapponese, almeno inizialmente persino più in profondità rispetto all'animazione. Alla pervasività si associa anche un certo grado di porosità. Da un lato, supereroi appartenenti a diverse serie possono abitare lo stesso spazio narrativo, tanto che fin da subito una delle pratiche più frequenti è il cross-over tra personaggi differenti. Dall'altro, non esiste una demarcazione chiara e definita tra i media coinvolti.

Per la convergenza di diversi universi narrativi, si può guardare al film cinematografico *Jakkā Dengekitai tai Gorenjā* (ジャッカー電撃隊VSゴレンジャー), distribuito nel 1978, uno speciale di 24 minuti in cui per la prima volta si incontrano i team di *Himitsu Sentai Gorenjā* e *J.A.K.Q. Dengekitai* (ジャッカー電撃隊, *Jakkā Dengekitai*, “Squadra d'assalto lampo J.A.K.Q.”), la seconda serie Super Sentai prodotta da Tōei e scritta da Ishinomori Shōtarō, andata in onda tra aprile e dicembre 1977 su Tv Asahi in 35 episodi. La trama di questo cross-over è quanto di più classico si possa immaginare: a causa di una grave minaccia terroristica, i due supergruppi sono costretti a unire le forze. Il fatto interessante è che viene dichiarato e ribadito come le serie possano entrare in contatto tra loro e si svolgano in un universo condiviso, pur se non sempre in perfetta continuità. In un briefing alla base operativa del gruppo J.A.K.Q., il loro superiore li informa, in piedi di fronte a una cartina globale annotata, della posizione di altri supereroi: i Gorenjā si trovano in missione nel Sahara, Kamen Rider V3 è in Europa, Kikaider in Mongolia, mentre Kamen Rider Amazon sarebbe in Brasile.¹⁶⁹ Non sono solo J.A.K.Q. e Gorenjā a muoversi in uno stesso universo narrativo, quindi, ma anche i personaggi di altre serie (in questo caso, tutte create da Ishinomori). Non si tratta neanche solo di una banale compresenza: nella battaglia finale, in cui i nove componenti dei due diversi gruppi sono sul campo ad affrontare il nemico comune, è svelato come le mosse finali di ciascun gruppo siano compatibili tra loro, possano cioè unirsi a formare una super mossa ancora più potente: la mossa “Uragano Gorenjā” (ゴレンジャーハリケーン, *Gorenjā Harikēn*) è unita a quella “Big Bomber” (ビッグボンバー, *Biggu Bonbā*) dei J.A.K.Q. per formare la combo “Uragano

¹⁶⁸ Cfr. Anne Allison, *op.cit.*, p. 113.

¹⁶⁹ Oltre ai personaggi di *Himitsu Sentai Gorenjā*, si fa riferimento ai protagonisti di *Kamen Rider V3* (仮面ライダーV3, *Kamen Raidā Buisurī*, 1973-1974, 52 episodi), *Kikaider* (キカイダー, *Kikaidā*, 1972-1973, 43 episodi) e *Kamen Rider Amazon* (仮面ライダーアマゾン, *Kamen Raidā Amazon*, 1974-1975, 24 episodi).

Gorenjā Big Bomber” (ゴレンジャーハリケーンビッグボンバー, *Gorenjā Harikēn Biggu Bonbā*), unica in grado di porre fine alla minaccia. Per creare la super-mossa, i membri dei due gruppi devono coordinare le pose speciali, eseguendole in sequenza. Dopo la sconfitta del generalissimo nemico, non manca l'avviso che invita a seguire le avventure dei gruppi Super Sentai in televisione, confermando la natura prettamente promozionale del cortometraggio cinematografico. La formula di questo incontro speciale viene riutilizzata in numerosissime varianti, perfezionata nel corso degli anni, tanto da diventare un appuntamento quasi fisso.¹⁷⁰ Quanto siano intricate le relazioni tra le serie supereroistiche Tōei lo si vede facendo un salto ad anni più recenti.¹⁷¹ *Kaizoku Sentai Gokaiger* (海賊戦隊ゴーカイジャー, *Kaizoku Sentai Gōkaijā*, “Gruppo combattente pirata Gokaiger”), dove la parola *gōkai* (豪快), pur scritta in *katakana* nel titolo, richiama il significato di “eroico” o “eccitante”, è la trentacinquesima serie Super Sentai, trasmessa da Tv Asahi tra il febbraio 2011 e il febbraio 2012 in 51 episodi. La serie, che vede protagonisti cinque giovani provenienti dallo spazio con poteri ispirati alla pirateria,¹⁷² è stata pensata come un omaggio agli oltre 1.7000 episodi di serie Super Sentai andate in onda fino ad allora.¹⁷³ I protagonisti sono in grado di trasformarsi nei costumi d'ispirazione piratesca, che mantengono la tradizionale suddivisione cromatica, ma durante gli episodi acquisiscono anche la possibilità di trasformarsi nei costumi delle precedenti 34 serie Super Sentai, ciascuno con i suoi poteri originali. La serie e i film cinematografici correlati prevedono inoltre numerosi cameo di attori e attrici protagonisti delle serie precedenti che riprendono i loro ruoli storici. Il film cinematografico *Gokaiger Goseiger Super Sentai 199 Hero Great Battle* (ゴーカイジャー ゴセイジャー スーパー戦隊199ヒーロー 大決戦, *Gōkaijā Goseijā Sūpā Sentai hyakukyūjūkyū hīrō daikessen*, 2011), primo dei cinque film con il gruppo protagonista principale, che nella continuity narrativa è collocato tra l'episodio sedici e il diciassette della serie televisiva, vede partecipare allo scontro finale 199 supereroi provenienti dai precedenti show. Il quarto film cinematografico con protagonisti, tra gli altri, i Gokaiger, è invece

¹⁷⁰ Nella quasi totalità dei casi si tratta di incontri interni al medesimo palinsesto produttivo, in questo caso tra produzioni Tōei. In occasioni particolari è però possibile il contatto persino tra case produttrici diverse, come è successo ad esempio per *Ultraman vs. Kamen Rider* (ウルトラマンVS仮面ライダー, *Urutoraman tai Kamen Raidā*), uno speciale televisivo andato in onda nel 1993 in occasione del venticinquesimo anniversario di *Ultraman* (Tsuburaya Productions) e del ventesimo di *Kamen Rider* (Tōei), in seguito rieditato in vhs e più di recente in dvd e Blu-Ray. Lo speciale conteneva materiale non narrativo, con confronti tra i due personaggi, clip tratte dalle serie tv originali, interviste, commenti. L'ultimo segmento era però un cortometraggio che vedeva l'incontro tra i due supereroi: alle prese con minacce separate, i due sono costretti a collaborare quando i rispettivi oppositori uniscono simbioticamente le forze. A questo punto, Ultraman chiede aiuto a Kamen Rider, che una volta cresciuto di stazza fino a eguagliare Ultraman, combatte al suo fianco contro il super-mostro, con tanto di stretta di mano al rallentatore tra i due eroi a scontro concluso.

¹⁷¹ Per un esame dei mutamenti nelle serie Super Sentai nel corso dei decenni, cfr. Hira Yūko, “スーパー戦隊シリーズにおける「正義」と「悪」の変遷” (*Sūpā Sentai shirīzu ni okeru `masayoshi' to `aku' no henshen*, tr.lett. I cambiamenti di 'giustizia' e 'male' nelle serie Super Sentai), *Sauvage*, vol. 8, 2012, pp. 71-81.

¹⁷² Nel corso serie si aggiungerà un sesto membro, l'unico di origini terrestri. Il personaggio è descritto come un fan delle serie Super Sentai.

¹⁷³ Cfr. http://www.toei.co.jp/tv/go-kai/story/1194661_1843.html (ultimo accesso, 3 dicembre 2016).

Kamen Rider x Super Sentai: Super Hero Great Battle (仮面ライダー×スーパー戦隊スーパーヒーロー大戦, *Kamen Raidā x Sūpā Sentai: Sūpā Hīrō Taisen*), in cui avviene un grosso cross-over tra alcune serie di Kamen Rider e alcune Super Sentai. La programmazione delle serie *tokusatsu* prevede dunque una estesa serie di incastri tra i diversi eroi, pianificata lungo tutto il corso dell'anno, per accompagnare il pubblico sia in televisione che al cinema, oltre che in tutti i prodotti ancillari, come manga, libri illustrati, giochi di carte, videogame e merchandising.

Per passare alle demarcazioni tra i diversi media, è significativo come fino almeno alla fine degli anni Settanta venisse comunemente utilizzato il termine ombrello “manga televisivi” (テレビまんが, *terebi manga*) per indicare tutte quelle serie rivolte prevalentemente a bambini basate su eroi, dal vivo o animate, senza distinzione, che vedevano la presenza di effetti speciali e mostri, in cui “erano enfatizzati i personaggi piuttosto che gli aspetti drammatici”.¹⁷⁴ Anche nella percezione comune, dunque, *tokusatsu* e anime venivano catalogati in un unico genere, nonostante le evidenti differenze, a seconda di target e fascia d'età a cui si rivolgevano. Questa assenza di barriere tra prodotti dal vivo e animazione permane anche nel passaggio da piccolo a grande schermo, come dimostrano due particolari appuntamenti cinematografici che si diffusero negli anni Sessanta e Settanta – Tōei Manga Festival (東映まんがまつり, *Tōei Manga Matsuri*) e Tōhō Champion Festival (東宝チャンピオンまつり, *Tōhō Champion Matsuri*), generalmente organizzati in tre edizioni annuali, durante i periodi di vacanza scolastica di primavera, estate e inverno. Entrambi presentavano un programma di circa due ore pensato per i più piccoli, in cui potevano essere proiettati indifferentemente opere dal vivo inedite, opere dal vivo già distribuite con un nuovo montaggio, speciali cinematografici dal vivo di episodi televisivi, opere animate inedite, speciali animati di episodi televisivi, secondo una logica cumulativa che non guardava alle differenze tra cinema e televisione, film dal vivo o animati. Il Tōei Manga Festival nasce ufficialmente nel 1969, ma appuntamenti simili erano già stati programmati negli anni precedenti. Tra il 1964 e il 1966, sotto il nome Manga Daikōshin (まんが大行進, “La grande marcia dei manga”), Tōei organizza delle proiezioni speciali al cinema di alcuni titoli di successo tra le sue produzioni televisive. Nella prima edizione, nel luglio 1964, accanto ad alcuni speciali d'animazione, viene presentato anche un film di montaggio di *Phantom Agents* (忍者部隊月光, *Ninja butai gekkō*, lett. “Squadra ninja del chiaro di luna”), dalla serie televisiva dal vivo omonima in 130 episodi, trasmessa tra 1964 e 1966

¹⁷⁴ Hikawa Ryūsuke, “アニメーション等、近接ジャンルとの相互影響” (*Animēshontō, kinsetsu janru to no sōgo eikyō*, tr.lett. Interazione con generi affini come l'animazione), in Onoue Katsurō, Sakai Masayoshi, Hikawa Ryūsuke, Miike Toshio, 日本特撮に関する調査 (*Nihon tokusatsu ni kansuru chōsa*, tr.lett. Studio sugli effetti speciali in Giappone), Mori Building Company, Tokyo 2013, p. 21. La pubblicazione è parte di un progetto di recupero delle conoscenze concernenti gli effetti speciali in stile giapponese promosso da un appello dei registi Anno Hideaki e Higuchi Shinji nel 2012, cfr. <http://mediag.jp/project/project/tokusatsu-report.html> (ultimo accesso, 1 dicembre 2016).

in bianco e nero su Fuji Tv. La serie è tratta dal manga *Shōnen ninja butai gekkō* (少年忍者部隊月光, “Squadra di giovani ninja del chiaro di luna”) di Yoshida Tatsuo, con alcune modifiche sostanziali: i protagonisti passano da ragazzini a giovani, l'ambientazione dalla seconda guerra mondiale al presente. La storia segue un gruppo di ninja al servizio del governo giapponese, in lotta contro forze terroristiche. I protagonisti, in tute e caschi speciali, usano tutte le armi e i trucchi tradizionalmente associati ai ninja, e tra loro figura anche una donna. Nell'edizione del luglio 1966, insieme ad altri speciali animati, viene presentato il lungometraggio dal vivo *Watari, ragazzo prodigio* (大忍術映画ワタリ, *Dai ninjutsu eiga Watari*) di Funatoko Sadao, tratto dal manga di Shirato Sanpei. Dal 1967 l'appuntamento cambia spesso nome, diventando ad esempio *Tōei Kodomo Matsuri* (東映こどもまつり, “Festival dei bambini Tōei”), ma non la formula mista – come dimostra la presenza di *The Space Giants* (マagma大使, *Maguma taishi*, lett. “Ambasciatore Magma”) nell'edizione del marzo 1967, da una serie dal vivo con una famiglia quasi-robotica di alieni che protegge la terra, tratta da un manga di Tezuka Osamu.¹⁷⁵ Il nome definitivo Tōei Manga Festival è stabilito dall'edizione del marzo 1969 e fino al 1989 continuerà a presentare insieme speciali di animazione e degli show *tokusatsu*, in particolare, dal 1975 in poi, del filone Super Sentai.¹⁷⁶ Questo appuntamento, che si rinnovava a distanza di pochi mesi, quando i bambini erano a casa da scuola e potevano quindi frequentare i cinema, non aveva solo la funzione promozionale di rinverdire l'attenzione del pubblico verso le serie televisive in onda in quel periodo, ma era anche l'occasione per vendere merchandising collegato ai personaggi protagonisti degli speciali, con un ulteriore ritorno economico per gli organizzatori.¹⁷⁷ I festival svolgevano dunque una funzione di nesso, in cui convergevano diversi tipi di prodotti culturali, veicolati dalla popolarità dei personaggi protagonisti, indifferentemente dal tipo (animazione, dal vivo, gadget) o dalla provenienza (cinema, televisione): “I confini tra versioni cinematografiche e televisive dei supereroi sono, quindi, molto più porosi rispetto agli Usa, e gli stessi testi erano continuamente riadattati con diversi fini”.¹⁷⁸ La pratica del riadattamento è utilizzata frequentemente anche nel Tōhō Champion Festival, meno

¹⁷⁵ La serie è andata in onda su Fuji Tv tra il luglio 1966 e il settembre 1967, per un totale di 52 episodi. Si tratta della prima serie *tokusatsu* a colori, iniziata solo una settimana prima di *Ultraman*. Alcuni degli effetti speciali della serie sono disegnati con le tecniche dell'animazione e inseriti in continuità con gli altri effetti speciali, a ulteriore conferma della porosità tra i due medium. Cfr. Bob Johnson, “The Space Giants Series Guide”, *Sci-Fi Japan*, 2007, <http://www.scifijapan.com/articles/2007/08/27/the-space-giants-series-guide/> (ultimo accesso, 2 dicembre 2016).

¹⁷⁶ Dal 1990 Tōei sceglie di separare anime e *tokusatsu*, dedicando loro due eventi separati. Per una ricostruzione di storia e preistoria del festival Tōei, cfr. Asano Toshikazu, “新聞広告に見る「東映まんがまつり」の成立と変容—子ども向け映画興行の社会史” (*Shinbun kōkoku ni miru 'Tōei Manga Matsuri' no seiritsu to henyō: kodomo muke eiga kōgyō no shakaishi*, tr.lett. Formazione e trasformazione del 'Tōei Manga Festival' negli annunci sui quotidiani: Storia sociale dei film d'intrattenimento per bambini), *Jidō Bungaku Ronsō*, vol. 11, 2006, pp. 1-13.

¹⁷⁷ Cfr. Asano Toshikazu, “〈長編漫画映画〉の誕生と終焉「東映まんがまつり」の社会史” (*Chōhen manga eiga no tanjō to shūen: 'Tōei Manga Matsuri' no shakaishi*, tr.lett. Nascita e fine dei lungometraggi manga-filmici: Storia sociale del 'Toei Manga Festival'), *Chūbugakuin Daigaku Tankidaigakubu Kenkyūkiyō*, vol. 5, 2004, pp. 57-65.

¹⁷⁸ Akiko Sugawa-Shimada, “Japanese Superhero Teams at Home and Abroad: Super-Sentai in Japan and Their Adaptation in South Korean Cinema”, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 6 n. 2, 2014, p. 169.

fortunato, presente nell'arco temporale che va dal 1969 al 1978: Tōhō sfrutta il grande successo dei suoi film di mostri giganti, a partire dalla serie di *Godzilla*, proponendo un programma che comprende lungometraggi inediti o editi in un nuovo montaggio più breve insieme a titoli d'animazione d'accompagnamento. Impossibilitata a presentare un film di mostri giganti inedito a ogni edizione, per questione di tempi e budget, Tōhō devia verso la riedizione di film già distribuiti in una versione rimaneggiata, talvolta senza il consenso dei registi degli originali.¹⁷⁹

Risulta così chiaro come le produzioni supereroistiche e l'animazione travalichino i confini, creino connessioni, passino indifferentemente da un medium all'altro, compongano un sistema transmediale che ha il suo punto aggregatore intorno ai personaggi. Animazione limitata/anime, da un lato, e produzioni dal vivo con effetti speciali/*tokusatsu*, dall'altro, puntano a ricodificare la realtà e si allontanano dalla ricerca del realismo. Tramite la “immobilità dinamica dell'immagine”, per quanto riguarda l'animazione, e l'enfasi sui corpi mascherati, le loro pose eroiche, le tecniche di messa in scena delle trasformazioni e degli incastri tra diversi componenti, per le serie *tokusatsu*, assume aspetto predominante il personaggio, rispetto alla storia, e questo consente un passaggio immediato e naturale su diversi media, coinvolgendo lo spettatore in un processo di affezione e identificazione. *Astro Boy* e *Ultraman*, ciascuno con i propri predecessori e discendenti, sono due facce dello stesso sistema di media mix, che dunque pervade fin dagli albori sia animazione che prodotti dal vivo. Tezuka Osamu, la “divinità dei manga” (漫画の神様, *manga no kamisama*),¹⁸⁰ e Tsuburaya Eiji, la “divinità degli effetti speciali” (特撮の神様, *tokusatsu no kamisama*),¹⁸¹ possono dunque essere considerati i due padrini di un sistema transmediale che si è fortemente evoluto nel tempo, permeando l'industria creativa e l'immaginario popolare del Giappone.

¹⁷⁹ Per una serie di interviste e ricordi sul festival e i film proiettati, con un predominante apparato iconografico, cfr. Redazione di Dengeki Hobby Magazine (a cura di), *ゴジラ 東宝チャンピオンまつり パーフェクション (Gojira Tōhō champion matsuri pāfekushon)*, tr.lett. Godzilla, Tōhō Champion Festival, Perfection), ASCII Media Works, Tokyo 2014. Per una testimonianza diretta di uno dei responsabili degli effetti visivi della saga di *Godzilla*, con un parte sul periodo del festival, cfr. Kawakita Kōichi, *特撮魂 ~東宝特撮奮戦記~ (Tokusatsu tamashī: Tōhō tokusatsu funsenki)*, tr.lett. Lo spirito degli effetti speciali: Cronaca della lotta degli effetti speciali Tōhō), Yōsensha, Tokyo 2010.

¹⁸⁰ Cfr. Susanne Phillipps, “Characters, Themes, and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka”, in Mark W. MacWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Routledge, London-New York 2008, pp. 68-90; Natsu Onoda Power, *God of Comics. Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, University Press of Mississippi, Jackson 2009.

¹⁸¹ Cfr. Masahiko Shiraishi, “The Master of Special Effects – The Legacy of Tsuburaya Eiji”, *Discuss Japan*, n. 34, 2016, <http://www.japanpolicyforum.jp/archives/culture/pt20161017045308.html> (ultimo accesso, 10 dicembre 2016).

1.3 Le nuove sfide del *media mix*: il sistema Kadokawa

Per comprendere i cambiamenti e l'evoluzione dell'industria cinematografica e delle pratiche di *media mix* giapponesi dopo la fase di ricostruzione ed espansione del primo dopoguerra bisogna guardare a quanto avvenne nella seconda metà degli anni Settanta: “Nell'autunno del 1976 venne distribuito un film chiamato *The Inugami Family*. In quel momento, i film giapponesi vennero gettati in una nuova era. È l'era di Kadokawa Pictures”.¹⁸² Può apparire una frase a effetto, sensazionalistica, ma riassume l'importanza, sotto diversi aspetti, dell'ingresso nel settore cinematografico di quella che fino ad allora era stata una casa editrice di classici della letteratura e best seller assortiti: “L'influenza di Kadokawa, iniziata con *The Inugami Family*, aveva anche delle dimensioni strutturali più specifiche. (...) *The Inugami Family* divenne l'impeto primario dietro al vasto sommovimento di allontanamento dell'industria dalla programmazione doppia dei *program picture* verso proiezioni singole di *taisaku* (letteralmente, blockbuster 'epici’)”.¹⁸³ Con la crisi dello *studio system* degli anni Settanta, l'orientamento delle case produttrici non è più verso una sovrapproduzione di film a basso budget, ma verso un minore numero di film con budget relativamente più alti, nel tentativo di richiamare maggiore pubblico nelle sale. *The Inugami Family* (犬神家の一族, *Inugami ke no ichizoku*) di Ichikawa Kon è un *mystery* tratto da un romanzo di Yokomizo Seishi che ruota intorno alla morte del patriarca di una ricca famiglia e le conseguenti lotte e menzogne per accaparrarsi la sua eredità, che sfociano ben presto in una serie di omicidi.¹⁸⁴ Lo scrittore, nato nel 1902, stava vivendo un inaspettato boom di vendite e notorietà proprio in quel periodo. I racconti polizieschi, introdotti in Giappone tramite traduzioni dei classici occidentali come Edgar Allan Poe e Arthur Conan Doyle, avevano attecchito presso il pubblico fin dalla fine dell'Ottocento, in particolare tra i giovani nei centri urbani.¹⁸⁵ Naturalmente esistono antecedenti e riferimenti letterari anche nel passato, ma la prima grande fase di sviluppo di una narrativa poliziesca autoctona si ha in particolare tra le due guerre grazie a riviste come *Shinseinen* (新青年, “Nuova gioventù”), pubblicata tra 1920 e 1950.¹⁸⁶ Proprio qui aveva esordito Yokomizo, con un racconto, nel 1921. Lo scrittore ha però un periodo difficile durante la stagione bellica, dato che raramente le sue storie nere trovavano spazio per una pubblicazione. Solo nel secondo dopoguerra il

¹⁸² Nakagawa Yūsuke, 角川映画1976-1986 (*Kadokawa eiga 1976-1986*, tr.lett. Kadokawa Pictures 1976-1986), Kadokawa, Tokyo 2016, p. 10. Il volume è pubblicato da Kadokawa, ma nell'introduzione l'autore attesta che non si tratta di una storia ufficiale commissionata da Kadokawa e che perciò le opinioni espresse sono le sue e non quelle interne dell'azienda.

¹⁸³ Aaron Gerow, “The Industrial Ichikawa: Kon Ichikawa After 1976”, in James Quandt (a cura di), *Kon Ichikawa*, Cinematheque Ontario, Toronto 2001, p. 387. I caratteri giapponesi del termine *taisaku* sono 大作.

¹⁸⁴ Ichikawa Kon stesso dirige un remake del suo film nel 2006, quando ha già novant'anni, in occasione dei trent'anni di storia di Kadokawa Pictures. È il suo ultimo lungometraggio.

¹⁸⁵ Cfr. Shinpo Hirohisa, “Parallel Lives of Japan's Master Detectives”, *Japan Quarterly*, vol. 47 n. 4, 2000, pp. 52-57.

¹⁸⁶ Cfr. Kawana Sari, “With Rhyme and Reason: Yokomizo Seishi's Postwar Murder Mysteries”, *Comparative Literature Studies*, vol. 44 nn. 1-2, 2007, pp. 118-143.

suo astro cresce, tanto da diventare un modello per tutta la narrativa poliziesca e noir giapponese successiva, contribuendo al passaggio da una definizione di *tantei shōsetsu* (探偵小説, “romanzo d'investigazione”, la classica detective story), come veniva chiamato il genere nella prima metà del Novecento, a una di *suiri shōsetsu* (推理小説, “romanzo di raziocinio”, con accezione di mystery), un termine più generico che implica una maturazione del genere.¹⁸⁷ Yokomizo in particolare riscuote successo per una serie con protagonista il detective Kindaichi Kōsuke: l'ingresso del personaggio sulle scene del crimine è nel 1946 durante la serializzazione di *Honjin satsujin jiken* (本陣殺人事件, tr.lett. Il caso d'omicidio di Honjin), un romanzo con delitto in una stanza chiusa in una casa circondata dalla neve. *Inugami ke no ichizoku*, uscito a puntate dal 1950, appartiene allo stesso ciclo e vede il detective cercare di fare luce sulle ragioni delle morti che affliggono il clan Inugami.¹⁸⁸ Dal 1971 i romanzi di Yokomizo erano tornati prepotentemente a vendere, grazie anche a politiche più aggressive di promozione sui tascabili nel panorama editoriale giapponese.¹⁸⁹ Sul finire del 1975 è proprio una riduzione cinematografica dell'ormai classico *Honjin satsujin jiken*, nota con il titolo internazionale di *Death at an Old Mansion*, a trovare un inaspettato successo di pubblico. Il film, diretto da un regista considerato sperimentale e lontano dal cinema commerciale, Takabayashi Yōichi, è prodotto da ATG e distribuito da Tōhō. I diritti di trasposizione erano stati acquistati da Kōdansha, che stava editando l'opera completa dello scrittore, ma il romanzo era stato pubblicato in paperback da Kadokawa. È questo particolare a risvegliare l'interesse della casa editrice, che stava pianificando il lancio della divisione cinema.¹⁹⁰

Kadokawa Shoten è una casa editrice nata il 10 novembre 1945, a tre mesi dalla fine della seconda guerra mondiale. Il suo fondatore e presidente, Kadokawa Genyoshi, muore il 27 ottobre del 1975: era in ospedale dall'agosto di quell'anno per problemi legati al fegato, probabilmente causati da un tumore. Il 6 novembre 1975 Kadokawa Haruki, il figlio maggiore, nato nel 1942, che aveva iniziato a lavorare in casa editrice nel 1965, viene nominato presidente, mentre il secondogenito, Tsuguhiko, nato nel 1943, è nominato direttore esecutivo. Già nel 1967, contro il parere paterno, che in un primo momento aveva bocciato il progetto, Haruki aveva commissionato una collana di traduzioni di classici della poesia straniera in formato nuovo che comprendeva libro con poesie, fotografie a colori e un reading delle poesie stesse, unendo quindi scritte, immagini e suoni/parlato: la collana si rivela un successo e in totale vende oltre un milione di copie. Nel 1968 il

¹⁸⁷ Cfr. Maria Teresa Orsi, “Gli antecedenti del racconto poliziesco in Giappone e l'innesto del mystery occidentale”, *Il Giappone*, vol. 16, 1976, pp. 65-83.

¹⁸⁸ Cfr. Nakagawa Chiho, “Inheriting the Nation: Seishi Yokomizo's Kindaichi Novels”, *Clues*, vol. 32 n. 2, 2014, pp. 90-99.

¹⁸⁹ Tradizionalmente i paperback avevano copertina monocromatica. È Kadokawa Haruki a puntare su copertine più colorate, in seguito associate alla fotografia di un fotogramma del film che avevano ispirato. In questo modo i libri nelle librerie non vengono più impilati, ma esposti con la copertina ben visibile, divenendo più attraenti, cfr. Nakagawa Yūsuke, 角川映画1976-1986 (*Kadokawa eiga 1976-1986*, tr.lett. Kadokawa Pictures 1976-1986), *cit.*

¹⁹⁰ Cfr. *ibidem*.

modello viene replicato con la poesia giapponese, ma questa volta è un insuccesso, tanto che Haruki si inimica una parte del board dell'azienda, che lo boicotta. In questo periodo, Haruki nota il successo di *Il laureato* (*The Graduate*, Mike Nichols, 1967), da un romanzo di Charles Webb, e la sua trinità formata da libro-film-canzone.¹⁹¹ Decide di acquistare i diritti di traduzione di *Love Story* di Erich Segal, da una sceneggiatura del quale viene tratto l'omonimo film di Arthur Hiller, uscito negli Usa il 16 dicembre 1970. La sceneggiatura era stata scritta prima, ma i distributori avevano chiesto di trarne un romanzo da pubblicare con qualche mese d'anticipo rispetto alla distribuzione del film, come mossa promozionale di marketing. Anche la canzone portante del film, (*Where Do I Begin?*) *Love Story*, cantata da Andy Williams, si rivela un enorme successo. La scelta di Kadokawa Haruki viene ripagata: il romanzo, acquistato per una cifra irrisoria, meno di 500 dollari, dato che Segal era allora uno sconosciuto, viene distribuito nel dicembre del 1970 e vende oltre un milione di copie solo quell'anno.¹⁹² È in questo modo che Haruki inizia a sperimentare il successo portato dall'ingranaggio formato da romanzo, film e colonna sonora, base della sua idea di media mix che metterà in pratica di lì a qualche anno. Quando nel 1975 Haruki prende le redini dell'azienda, inizia subito a progettare il suo ingresso nel mondo del cinema. Il 24 maggio 1976 a Tokyo si tiene una conferenza stampa che annuncia le prime tre produzioni di Kadokawa Pictures. La distribuzione nelle sale doveva avvenire in partnership con Tōhō, ATG e Tōei, di cui sono presenti i rispettivi rappresentanti. I tre film sono *The Inugami Family*, con Tōhō; *Oidipusu no yaiba* (オイディプスの刃, “La spada di Edipo”), con ATG; e *Itsuka giragira suru hi* (いつかギラギラする日, “Il giorno è troppo luminoso”), con Tōei. Dei tre, solo *The Inugami Family* troverà la strada delle sale nell'immediato, in autunno. *Oidipusu no yaiba* viene rinviato, perché Haruki decide che non è ancora il momento, e uscirà solo nel 1986, per la regia di Narushima Tōichirō, direttore della fotografia nei primi film di Yoshida Yoshishige. *Itsuka giragira suru hi* era stato pensato per la regia di Fukasaku Kinji, ma non viene trovato un accordo sul tenore della sceneggiatura e il progetto naufraga. Nel 1992 Fukasaku dirige un film con identico titolo giapponese, noto internazionalmente come *The Triple Cross* e in Italia come *Tokyo Gang*, ma è un progetto disgiunto. L'immagine di Kadokawa Pictures sarebbe probabilmente stata diversa, fossero andati in porto tutti e tre i film annunciati in conferenza stampa; il dato ineludibile è comunque il grandissimo successo di *The Inugami Family*. Il film diventò un modello, perfezionato negli anni, di integrazione interna della produzione. Il secondo film a uscire effettivamente nelle sale è *Proof of*

¹⁹¹ La canzone è *The Sound of Silence* del duo folk Simon & Garfunkel, originariamente distribuita nel 1964. Nichols aveva utilizzato alcuni brani, tra cui questo, come supporto ritmico in fase di montaggio, ma aveva previsto di inserire delle composizioni originali nella colonna sonora definitiva. Solo in seguito decise di lasciare le canzoni originali, trasformando il pezzo di Simon & Garfunkel in un successo internazionale, cfr. Mark Harris, *Pictures at a Revolution. Five Movies and the Birth of the New Hollywood*, Penguin, New York 2008.

¹⁹² Il romanzo è distribuito con la traslitterazione in katakana del titolo originale e un sottotitolo allusivo, *Rabu sutōrii – Aru ai no shi* (ラブ・ストーリー ある愛の詩, tr.lett. Love Story: un poema d'amore).

the Man (人間の証明, *Ningen no shōmei*, 1977), del veterano Satō Junya,¹⁹³ un mystery ambientato tra Giappone e Usa, con protagonista Matsuda Yūsaku, nella parte di un poliziotto che indaga sulla morte di un americano, e come co-protagonista George Kennedy. Il film è di nuovo tratto da un romanzo mystery, questa volta dello scrittore Morimura Seiichi, che lo ha scritto con già l'idea ne fosse tratto un film, parte di una trilogia da cui l'anno successivo di nuovo Satō Junya prende ispirazione per *Never Give Up* (野性の証明, *Yasei no shōmei*, tr.lett. La prova della natura selvaggia), altra produzione Kadokawa.¹⁹⁴ Sotto l'influenza di Kadokawa Haruki, Kadokawa Pictures prende la strada di legare le grandi uscite cinematografiche a paperback di successo provenienti dal listino della propria casa editrice e a colonne sonore di richiamo, da poter vendere separatamente al grande pubblico. La grande scommessa di Haruki non è tanto l'unione di letteratura, cinema e musica in un palinsesto coordinato di uscite, una pratica già in atto da decenni nell'industria dei contenuti giapponese, quanto piuttosto di sfruttare ciascun medium per promuovere gli altri, portando di fatto letteratura, cinema e musica sullo stesso piano di stratagemmi di marketing: “Dove quindi la strategia di Kadokawa differisce è nell'uso della notorietà del romanzo per pubblicizzare il film, nello stesso momento in cui viene usato il nuovo film per pubblicizzare il romanzo, producendo perciò una relazione di sinergia tra loro”.¹⁹⁵ Romanzo, film e canzone diventano meri strumenti promozionali di rimando tra l'uno e l'altro, portando da un lato alla centralità della pubblicità come forma culturale e dall'altro a un fenomeno di “culturalizzazione delle merci” (商品の文化化, *shōhin no bunkaka*).¹⁹⁶ Oggetti culturali un tempo avvolti da un'aura di superiorità perlomeno ideologica come libri e film vengono desacralizzati, diventano cioè beni di consumo di massa qualsiasi, che è possibile pubblicizzare tenacemente su qualsiasi medium, da quotidiani e riviste fino a radio e televisione, col solo fine di moltiplicarne le vendite. A partire dal secondo film, *Proof of the Man*, la frase di lancio di Kadokawa durante le numerose pubblicità diventa “Guardalo dopo averlo letto? Leggilo dopo averlo guardato?”.¹⁹⁷ Non c'è più una distinzione netta tra i due medium, ma una continuità che il lettore/spettatore è invitato perennemente a sovvertire, con l'invito sotteso a fare entrambe le attività (e quindi a raddoppiare gli introiti).

¹⁹³ Solo due anni prima Satō, attivo da inizio anni Sessanta, aveva diretto per Tōei *The Bullet Train* (新幹線大爆破, *Shinkansen daibakuha*), che aveva felicemente contribuito a importare in Giappone il sottogenere dei film catastrofici, in voga a Hollywood da inizio anni Settanta, insieme al precedente *Pianeta Terra: Anno zero* (日本沈没, *Nihon chinbotsu*, noto anche con i titoli internazionali di *Submersion of Japan* o *Japan Sinks*, 1973), di Moritani Shirō, dal romanzo di Komatsu Sakyō, prodotto invece da Tōhō.

¹⁹⁴ Per questa ricostruzione e le precedenti riguardanti Kadokawa, cfr. Nakagawa Yūsuke, 角川映画1976-1986 (*Kadokawa eiga 1976-1986*, tr.lett. Kadokawa Pictures 1976-1986), cit.

¹⁹⁵ Ueno Kōshi, “商品の文化化あるいは広告としての映画” (*Shōhin no bunkaka arui wa kōkoku to shite no eiga*, tr.lett. La culturalizzazione delle merci, ovvero i film come pubblicità), *Shinario*, vol. 36 n. 11, 1980, p. 11.

¹⁹⁶ *Ivi*, p. 12.

¹⁹⁷ *Yonde kara miru ka, mite kara yomu ka* (読んでから見るか 見てから読むか), cfr. Nakagawa Yūsuke, 角川映画1976-1986 (*Kadokawa eiga 1976-1986*, tr.lett. Kadokawa Pictures 1976-1986), cit., p. 59.

L'ingresso nel mondo delle produzioni cinematografiche di una azienda proveniente da un altro settore culturale nel corso degli anni Settanta non riguarda solo Kadokawa. Vi sono almeno altri due casi significativi. Da un lato, la casa editrice Tokuma Shoten, nata nel 1954, che nel 1972 aveva già aperto un ramo discografico con Tokuma Japan Communications, frutto della fusione di due etichette indipendenti, nel dicembre 1974 acquisisce il controllo dello studio Daiei, che aveva dichiarato fallimento qualche tempo prima, nel 1971.¹⁹⁸ Dall'altro, nel 1979 l'etichetta discografica Kitty Records, fondata nel 1972, apre Kitty Films, che si dedica prima alla produzione di progetti dal vivo innovativi, quindi a quella di animazione per la televisione, in particolare riduzioni dei manga di Takahashi Rumiko. Tokuma Yasuyoshi e Taga Hidenori, rispettivamente presidenti di Tokuma e Kitty, svolgono però prevalentemente funzione di investitori, senza addentrarsi nel lavoro di produzione, a differenza di Kadokawa Haruki.¹⁹⁹ Inoltre, a differenza di Kadokawa, Daiei mantiene una sua indipendenza e non necessariamente produce film tratti da libri della Tokuma. In questi casi vi è quindi un'idea commerciale diversa da quella di Kadokawa Haruki. Il dato significativo è comunque l'allontanamento del modello produttivo da quello degli studio, su cui si era basata fino a quel momento l'industria cinematografica giapponese: un sistema verticale che integrava tutti i rami, dalla produzione alla distribuzione, il cosiddetto “sistema delle cinque compagnie” (五社体制, *gosha taisei*), fondato sull’“accordo delle cinque compagnie” (五社協定, *gosha kyōtei*) del 10 settembre 1953, in cui Tōhō, Tōei, Shōchiku, Shin Tōhō e Daiei si accordavano su regole in sostanza atte a mantenere il loro oligopolio, con il divieto di scambio di attori, registi e maestranze tra compagnie.²⁰⁰ In questo periodo d'altra parte nascono diverse compagnie indipendenti, che si rifanno poi agli studio per la parte relativa alla distribuzione. L'esperimento più affine al progetto di rinnovamento di Kadokawa è probabilmente la Director's Company (ディレクターズ・カンパニー *Direkutāzu Kanpanī*), nota con il nome abbreviato Direkan (ディレカン), fondata nel 1982 da nove giovani registi, il più anziano dei quali, Hasegawa

¹⁹⁸ Lo mantiene fino al 2000, anno della morte del fondatore Tokuma Yasuyoshi. Nel 2002 Daiei è acquistata da Kadokawa, che ne fa una sua sussidiaria.

¹⁹⁹ Cfr. Maeda Kosaku, Hosoi Koichi, “日本映画におけるプロデューサーシステムの歴史的変遷に関する一考察—映画プロデューサーの再定義に向けての試論—” (*Nihon eiga ni okeru purodeyūsā shisutemu no rekishiteki henshin ni kansuru ichikōsatsu — Eiga purodeyūsā no sai teigi ni mukete no shiron*, tr.lett. Studio sui cambiamenti storici nel sistema di produzione di film giapponesi: verso la ridefinizione del produttore cinematografico), 2010, pp. 47-63.

²⁰⁰ Nel 1958 all'accordo si aggiunge anche Nikkatsu, ma con la bancarotta dello studio Shin Tōhō nel 1961 si torna a cinque compagnie. L'influenza crescente della televisione e l'opposizione di molti attori famosi rendono di fatto meno efficace l'accordo, che nella sostanza cessa di avere un'influenza sul mercato dal fallimento di Daiei nel 1971. Cfr. Kōno Marie, “文芸メロドラマの映画史的位罫” (*Bungei merodorama no eiga shiteki ichi*, tr.lett. Posizione storica nei film del melodramma letterario), *Rikkyō Eizō Karadagaku Kenkyū*, vol. 1, 2013, pp. 25-44; Tomita Mika, Kamiya Makiko, Gondō Chie, “小林昌典氏談話” (*Kobayashi Masanori shi danwa*, tr.lett. Intervista con Kobayashi Masanori), *Art Research*, vol. 2, 2002-2003, pp. 115-136; Takahashi Keiko, “引退撤回、そして大映が倒産”(*Intai tekkai, soshite Daiei ga tōsan*, tr.lett. La revoca del pensionamento e il fallimento di Daiei), *Tokyo Sports*, 7 dicembre 2012, <http://www.tokyo-sports.co.jp/entame/59663/> (ultimo accesso, 20 dicembre 2016).

Kazuhiko, aveva solo 36 anni, con presidente Miyasaka Susumu. Direkan produsse numerosi film, collaborando con diversi distributori, tra cui ATG e Kadokawa, ma la sua storia si concluse nel 1992: in ogni caso contribuì a rinnovare il panorama cinematografico giapponese.²⁰¹

Le novità introdotte da Kadokawa Pictures e da questi nuovi conglomerati produttivi non sono solo sul piano del media mix e del marketing, ma anche a livello tematico. Uno dei temi che diventano centrali è la rappresentazione inedita della gioventù, sempre più tangenziale a un rapporto mimetico con la realtà e invece sempre più propensa all'iperbole e alle contaminazioni pop con manga, letteratura, altri film, animazione. A iniziare il trend può essere considerata Kitty Films, che da subito propone giovani registi spesso agli esordi che affrontano il tema di petto: nel 1979, insieme al dissacrante e seminale *The Man Who Stole the Sun* (太陽を盗んだ男, *Taiyō o nusunda otoko*) di Hasegawa Kazuhiko, escono infatti i film di esordio di Harada Masato, *Saraba eiga no tomoyo: indian samā* (さらば映画の友よ インディアンサマー, tr.lett. Addio, amico dei film: Indian Summer) e dello scandaloso scrittore Murakami Ryū, *Kagirinaku tōmei ni chikai burū* (限りなく透明に近いブルー, tr.lett. Blu quasi infinitamente trasparente). Il primo, distribuito dall'indipendente Nippon Herald (日本ヘラルド映画株式会社, *Nippon Herarudo Eiga Kabushiki Gaisha*), racconta della strana amicizia tra un giovane che ha finito il liceo, ma non è ancora entrato in università, perché preferisce passare il tempo nelle sale cinematografiche, e un fanatico cinefilo, che ripete battute da film famosi; entrambi stringono una relazione con una giovane, con conseguenze inaspettate. Il secondo, distribuito da Tōhō, è tratto dall'omonimo romanzo di esordio di Murakami,²⁰² che nel 1976 aveva vinto il premio Akutagawa, e racconta di un gruppo di giovani persi tra sesso, droga e violenza nei pressi di una base militare americana su territorio giapponese. In entrambi i casi le storie hanno un sapore autobiografico, tra cinefilia ed eccessi. Pur nella spregiudicata messa in scena, si tratta ancora di ricostruzioni tendenti al realismo, che guardano alla rappresentazione della rabbia giovanile per come si era ramificata negli anni Sessanta e Settanta, anche se entrambi presentano un sottobosco giovanile conchiuso, perso in un universo parallelo (la sala cinematografica del film di Harada) o a sé stante rispetto al mondo degli adulti (come nel romanzo e nel film di Murakami). Ben diverso è il successivo *Tonda Couple* (翔んだカップル, *Tonda kappuru*, conosciuto anche come *The Terrible Couple*), del 1980, esordio nel lungometraggio di Sōmai Shinji, in precedenza assistente regista e sceneggiatore alla Nikkatsu. È tratto da un manga di Yanagisawa Kimio, fumettista nato nel 1948, appartenente alla *baby boom generation* (団塊世代,

²⁰¹ Cfr. Ōkubo Ken, "Il nuovo cinema e le sue radici", in Giovanni Spagnoletti, Dario Tomasi (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 17-34; Jasper Sharp, *Behind the Pink Curtain. The Complete History of Japanese Sex Cinema*, FAB Press, Godalming 2008, in particolare il capitolo 13, "The Decade of Excess", pp. 219-248.

²⁰² Cfr. Murakami Ryū, *Blu quasi trasparente*, Rizzoli, Milano 1993.

dankai seidai) del dopoguerra, serializzato tra 1978 e 1981 su *Shōnen Magazine*, considerato la prima commedia romantica su una rivista con target un pubblico adolescenziale maschile, prima dei più noti *Maison Ikkoku* (めぞん一刻, *Mezon Ikkoku*, 1980-1987) di Takahashi Rumiko e *Touch* (タッチ, *Tacchi*, 1981-1986) di Adachi Mitsuru.²⁰³ Il film è prodotto da Kitty Films e distribuito da Tōhō, con protagonisti la giovanissima idol Yakushimaru Hiroko e il giovane Tsurumi Shingo. La storia segue uno studente che aspira a essere ammesso in una prestigiosa università e per questo si trasferisce a Tokyo, al fine di frequentare un famoso liceo. Dovrebbe vivere in casa dello zio, mentre quest'ultimo è all'estero per lavoro. Per un disguido, si trova però a condividere la casa con una studentessa, sua compagna di classe. Il ragazzo si scopre da lei sempre più attratto, ma anche perturbato dal suo comportamento spensierato e volatile. Il film presenta alcune incertezze, ma catalizza l'attenzione del pubblico e si rivela uno dei primi prodotti a dare una visione scanzonata e pop dell'adolescenza e dei giovani, che vivono in un ecosistema separato da quello degli adulti, in un crescendo che convertirà l'immaginario giapponese.²⁰⁴ A questo punto fa il suo ingresso il potere commerciale di Kadokawa, che in pochi anni trasforma il panorama mediatico e l'immaginario popolare legato ai giovani. Ancora più esplicito da questo punto di vista è infatti il progetto successivo di Sōmai, *Sailor Suit and Machine Gun* (セーラー服と機関銃, *Sērā fuku to kikanjū*, 1981), prodotto da Kadokawa e distribuito da Tōei, ispirato al primo romanzo di una serie scritta da Akagawa Jirō, che balza in testa alle classifiche e diventa il primo incasso dell'anno tra i film giapponesi.²⁰⁵ Il ruolo da protagonista, che nel film è di nuovo della giovane Yakushimaru Hiroko, nella conseguente e omonima serie televisiva del 1982 è rilevato da Harada Tomoyo. Il film si apre con toni da commedia: la protagonista, una liceale dall'aspetto poco femminile, scopre di essere l'erede a capo di un clan della yakuza, anche se il gruppo è in crisi economica e di organico. Quando le schermaglie con un gruppo rivale diventano violente, il film vira verso il drammatico e la protagonista è costretta a guidare l'assalto. Il culmine della pellicola è quando la ragazzina, in uniforme scolastica, sventaglia una raffica di mitra e sospira languidamente “kaikan!” (快感!), l'equivalente di “è eccitante!” o “è una sensazione piacevole”. Il contesto e l'espressione sono talmente iconici da entrare nell'immaginario, tanto che in quel periodo la frase entra nell'uso comune dei giovani.²⁰⁶ Il connubio tra spleen adolescenziale e sottobosco della malavita unisce indissolubilmente due generi del cinema giapponese, portando a un cortocircuito intertestuale e

²⁰³ Cfr. Nobutoki Tetsurō, “『翔翔んだカップル』がもたらしたもの” (*Tonda kappuru ga motarashita mono*, tr.lett. Cosa ha portato Tonda Couple), *Joshigaku Kenkyū*, vol. 3, 2013, pp. 36-44.

²⁰⁴ Allo stesso manga in effetti si ispira anche una serie televisiva dal vivo, trasmessa da Fuji Tv tra ottobre del 1980 e aprile del 1981, in 27 episodi, in cui la parte comica prende il sopravvento, cfr. http://www.tvdrama-db.com/drama_info/p/drama_info.htm?id=18249 (ultimo accesso, 20 dicembre 2016).

²⁰⁵ Il film è uscito nelle sale nel dicembre del 1981 e il conteggio degli incassi è perciò confluito nell'anno successivo, cfr. <http://www.eiren.org/toukei/1982.html> (ultimo accesso, 20 dicembre 2016).

²⁰⁶ Cfr. Luk Van Haute, “Shinji Somai: Odd One Out”, *Film International*, vol. 3 n. 4, 2005, pp. 32-37.

creando di fatto una nuova modalità di rappresentazione. Il passaggio può essere visto in quella feticizzazione delle uniformi scolastiche femminili, presenti fin dal titolo (セーラー服, *sērā fuku*, “vestito alla marinaretta”), che sembra “spostare l'attenzione dagli studenti degenerati verso le studentesse degenerate”, un fenomeno consolidato negli anni Ottanta.²⁰⁷ Nelle scuole giapponesi l'uniforme è una prassi consolidata fin dalla fine dell'Ottocento, mentre la tipica divisa “alla marinaretta” per le alunne si conferma fin dagli anni Trenta del Novecento; eppure è solo negli anni Ottanta che si assiste a una feticizzazione delle uniformi femminili, con la diffusione nelle scuole privati di abbigliamento disegnati da stilisti per attrarre maggiori iscritti,²⁰⁸ e quindi a una feticizzazione delle giovani liceali, tanto da arrivare alla catalogazione etnografica delle divise studentesche, segno di un “boom delle uniformi” (制服ブーム, *seifuku būmu*).²⁰⁹ A questo processo contribuisce sicuramente l'enorme successo di *Sailor Suit and Machine Gun*, che consegna nel gesto della protagonista Yakushimaru Hiroko che spara con una mitragliatrice con indosso l'uniforme scolastica una cristallizzazione dello spirito del tempo. Anche il terzo film di Sōmai, *P.P. Rider* (シヨンベン・ライダー, *Shonben raidā*, 1983),²¹⁰ prodotto da Kitty Films e distribuito da Tōhō, ritorna sull'intersezione giovani/yakuza, presentando tre liceali, tra cui una ragazza in abiti maschili, opposti non solo alla malavita, ma anche alla polizia. Lo stile di Sōmai si fa più raffinato, come dimostra il lungo e complesso piano sequenza in apertura, o la ricercata messa in scena quasi astratta nel finale, ma il film suscita decisamente meno interesse sul piano commerciale. Sōmai torna spesso anche in seguito a storie legate al mondo dell'adolescenza, come in *Typhoon Club* (台風クラブ, *Taifū kurabu*, 1985), su un gruppo di liceali che sta provando una recita teatrale ed è costretto a convivere nella scuola a causa di un tifone, “il film definitivo del decennio sulla gioventù”,²¹¹ *Moving* (お引越し, *Ohikkoshi*, 1993), su una ragazzina che deve affrontare la separazione dei genitori, o *The Friends* (夏の庭The Friends, *Natsu no niwa: The Friends*, tr.lett. Il giardino estivo: The Friends, 1994), da un romanzo per ragazzi di Yumoto Kazumi.²¹² In questi casi uno sguardo semplice, che si allinea con il punto di vista dei suoi protagonisti, perso tra l'innocenza e la ferocia della crescita, dai primi amori ai primi sotterfugi, seguendo i personaggi con curiosità tramite piani sequenza non invasivi, che creano “un luogo preciso in cui possono svilupparsi

²⁰⁷ Sharon Kinsella, “What’s Behind the Fetishism of Japanese School Uniforms?”, *Fashion Theory*, vol. 6 n. 2, 2002, p. 224.

²⁰⁸ Cfr. *ibidem*.

²⁰⁹ Cfr. Mori Nobuyuki, 東京女子高制服図鑑 (*Tokyo joshikō seifuku zukan*, tr.lett. Guida illustrata delle uniformi liceali femminili di Tokyo), Yudachisa, Tokyo 1985. Nel volume, che come nota Sharon Kinsella nel tempo è diventato di culto, sono catalogate con dovizia di particolari oltre 150 uniformi scolastiche femminili.

²¹⁰ Il termine “shonben” del titolo è una parola colloquiale per “pipi”, richiamato anche dalla doppia “P” nel titolo internazionale.

²¹¹ Jasper Sharp, *Behind the Pink Curtain. The Complete History of Japanese Sex Cinema*, cit., p. 237.

²¹² Cfr. Yumoto Kazumi, *Amici*, Atmosphere, Roma 2014.

pienamente”.²¹³ Se i film successivi sono però più contemplativi e con una visione in qualche modo più tradizionale, per quanto più equilibrati e maturi nel lavoro di messa in scena, i tre film d'esordio, *Tonda Couple*, *Sailor Suit and Machine Gun* e *P.P. Rider*, conservano una carica esuberante e sbarazzina che condiziona la produzione successiva anche di altri registi.

Il 1981, anno del trionfo di *Sailor Suit and Machine Gun*, è significativo anche per un'altra opera seminale prodotta da Kadokawa sull'universo giovanile: si tratta di *School in the Crosshairs* (ねらわれた学園, *Nerawareta gakuen*, talvolta internazionalmente noto anche come *The Aimed School*) di Ōbayashi Nobuhiko, trasposizione di un romanzo fantascientifico di Mayumura Taku del 1973 e distribuito da Tōhō. A differenza di Sōmai, Ōbayashi è un veterano. Nato nel 1938, produce i primi cortometraggi in 8mm da fine anni Cinquanta, durante l'università, grazie a cui inizia a farsi una nomea di regista sperimentale, partecipando a quella temperie culturale che forma anche altri nomi della scena d'avanguardia del dopoguerra in Giappone come Terayama Shūji, Matsumoto Toshio, Adachi Masao, Jōnouchi Motoharu, Iimura Takahiko.²¹⁴ Nel frattempo diventa anche uno dei registi di pubblicità più ricercati del Giappone, tanto da volare spesso negli Stati Uniti per girare spot con divi hollywoodiani come Charles Bronson e Kirk Douglas.²¹⁵ Non avendo fatto la gavetta come aiuto regista in uno studio, l'approdo al lungometraggio è più difficoltoso. Nel 1975 inizia comunque a pianificare il suo primo film commerciale. In quegli anni c'era stato un cambio al vertice di Tōhō, con il passaggio di consegne da Fujimoto Masumi a Matsuoka Isao, di oltre trent'anni più giovane. È quest'ultimo a lanciare il progetto di rinnovamento, il cui primo frutto è proprio *House* (ハウス, *Hausu*) di Ōbayashi, che esce finalmente nelle sale nel 1977, pur inizialmente come seconda parte di un programma di doppia visione.²¹⁶ Il film può essere catalogato come un horror, ma i compartimenti di genere stanno stretti a un'opera sperimentale, esuberante e forsennata che mescola melodramma, musical, fantastico, commedia e spleen adolescenziale, con un uso continuo e reiterato di effetti speciali volutamente inverosimili, dichiarazione d'amore per il cinema di trucchi del periodo muto. L'intreccio segue una giovane che, rifiutando la nuova amante del padre, si rifugia insieme a sei amiche nella sperduta casa della zia:

²¹³ Olaf Möller, “Sōmai Shinji (Morioka, 1948)”, in Giovanni Spagnoletti, Dario Tomasi (a cura di), *op.cit.*, p. 178.

²¹⁴ Cfr. Julian Ross, “Projection as Performance: Intermediality in Japan’s Expanded Cinema”, in Lúcia Nagib, Anne Jerslev (a cura di), *Impure Cinema: Intermedial and Intercultural Approaches to Film*, IB Tauris, London-New York 2014, pp. 249-267; Nishikawa Tomonari, “Film Independents and Japanese Underground Cinema: An Interview with Tomohiro Nishimura”, *Millennium Film Journal*, n.61, 2015, pp. 30-37; Roland Domenig, “The Anticipation of Freedom: Art Theatre Guild and Japanese Independent Cinema”, *Midnight Eye*, 28 giugno 2004, <http://www.midnighteye.com/features/the-anticipation-of-freedom-art-theatre-guild-and-japanese-independent-cinema/> (ultimo accesso, 1 dicembre 2016).

²¹⁵ Cfr. Mark Walkow, “Uno sguardo alla carriera di Obayashi Nobuhiko”, in Mark Schilling (a cura di), *Beyond Godzilla. Alternative Futures and Fantasies in Japanese Cinema*, CEC, Udine 2016, pp. 177-188.

²¹⁶ Cfr. Nakagawa Yūsuke, 角川映画1976-1986 (*Kadokawa eiga 1976-1986*, tr.lett. Kadokawa Pictures 1976-1986), *cit.*

qui giunte però le fanciulle vengono sterminate da forze oscure. La storia è solo un canovaccio,²¹⁷ in cui Ōbayashi si diverte a inserire davvero di tutto (per lo spazio di un'inquadratura si vede persino una delle comparse vestite come Tora san), presentando una serie di effetti speciali allucinati che si muovono in un contesto intermediale, con sovraimpressioni, disegni e giochi di prospettiva. Al fondo, il film descrive il salto generazionale del Giappone postbellico, rappresentato dalle giovani protagoniste, che essendo cresciute in un periodo pacifico di costante crescita non riescono neanche a immaginare cosa abbia significato la guerra, forza dirompente legata alla (defunta) zia. *House* trasporta proficuamente la sperimentazione visiva del regista in un contesto narrativo e si rivela inaspettatamente un successo, in particolare presso i giovani, tanto che l'avventura del regista nel cinema commerciale può proseguire. Ōbayashi aveva incontrato Kadokawa Haruki ancora prima del suo esordio ufficiale, sul finire del 1975, alla prima di *Death at an Old Mansion*, per cui era stato direttore delle musiche. Tra le altre cose, i due parlano della versione cinematografica di *Love Story*, che Ōbayashi aveva avuto occasione di vedere in una delle sue trasferte negli Stati Uniti, trovandolo interessante per come descriveva una società ormai inesistente, anacronistica, rispetto ai tempi più liberali e cupi – tra libero amore e guerra in Vietnam.²¹⁸ L'incontro porta a una collaborazione duratura, il cui primo frutto è *The Adventures of Kosuke Kindaichi* (金田一耕助の冒険, *Kindaichi Kōsuke no bōken*), uscito nel 1979, dalla serie mystery del solito Yokomizo Seishi, che per Kadokawa si era rivelata un successo fin dall'esordio con *The Inugami Family*. Ichikawa Kon aveva nel frattempo diretto altri quattro film con il detective Kindaichi protagonista, *The Devil's Ballad* (悪魔の手毬唄, *Akuma no temari uta*, 1977), *The Devil's Island* (獄門島, *Gokumon tō*, 1977), *Queen Bee* (女王蜂, *Joōbachi*, 1978) e *The House of Hanging* (病院坂の首縊りの家, *Byōinzaka no kubikukuri no ie*, 1979), prodotti e distribuiti da Tōhō con la collaborazione strategica di Kadokawa, tutti interpretati da Ishizaka Kōji. Il film di Ōbayashi è qualcosa di completamente diverso dal canone mystery che si era consolidato: il suo Kindaichi è una figura comica, al limite del farsesco, con continui riferimenti metacinematografici. A recitare nel ruolo del detective è questa volta Furuya Ikkō, che lo aveva già interpretato in due serie televisive trasmesse da TBS tra 1977 e 1978, *Yokomizo Seishi shirīzu I* (横溝正史シリーズI, tr.lett. La serie di Yokomizo Seishi I) e *Yokomizo Seishi shirīzu II* (横溝正史シリーズII, La serie di Yokomizo Seishi II), per un totale di 57 episodi, divisi in brevi cicli che riproponevano i racconti originali. Lo sguardo iconoclasta di Ōbayashi smonta la serietà procedurale di Kindaichi. I titoli di

²¹⁷ Una scelta consapevole, come dimostra ad esempio l'ironica scelta dei nomi delle giovani protagoniste, che corrisponde a un tratto del loro carattere: l'eroina è "Alla Moda" (オシヤレ, *Oshare*), le sue sei compagne "Fanta" (ファンタ, *Fanta*), "Egoista" (ガリ, *Guri*), "Kung Fu" (クンフー, *Kunfū*), "Mac" (マック, *Makku*), "Dolce" (スイート, *Suīto*) e "Melodia" (メロディー, *Merodī*).

²¹⁸ *Ibidem*.

testa, animati con semplicità, come quelli di chiusura, confermano il tono: dapprima si vede un pipistrello volare, inquadrato da un fascio di luce che lo segue, con ovvio riferimento a Batman, poi si passa a una stilizzazione disegnata del protagonista che cammina dall'orizzonte verso l'obiettivo, fermandosi quando l'inquadratura lo riprende a mezzo busto per scuotersi i capelli. Dai capelli si sprigiona della forfora che volando va a comporre le scritte dei titoli. In seguito le versioni animate di Kindaichi e della sua spalla Todoroki camminano lateralmente, combinando disastri in ogni ambiente in cui si trovano a passare. Durante il film può succedere di tutto, ci sono persino segmenti con l'espedito del film nel film, un cameo di Mifune Toshirō, nella parte di un Kindaichi venuto dal futuro, vecchio e ormai quasi calvo, un finale recitato di fronte al pubblico e persino l'aiutante Todoroki che spara contro Kindaichi. La formula posiziona il paludato detective nel ruolo inedito di icona culturale, pronto ormai per riletture popolari di ogni genere.²¹⁹

School in the Crosshairs ritorna al mondo adolescenziale dei liceali già in qualche modo presente in *House*, con un taglio però ancora più sorprendente. Anche in questo caso, infatti, Ōbayashi si serve di miriadi di espedienti visivi ed effettistici per scardinare le modalità di rappresentazione consolidate. Una liceale si rende conto che la sua scuola è sotto attacco di una forza aliena: una sua coetanea, appena trasferitasi nella scuola, usa le sue capacità psichiche per soggiogare studenti e professori a un conformismo di stampo fascista. La protagonista scopre le sue abilità telecinetiche latenti e insieme a un compagno di classe, appartenente al club di *kendō*, si batte per liberare la scuola, fino a un sovraccarico scontro finale tra la ragazza e il demoniaco capitano alieno dell'invasione. Dopo la parte introduttiva con l'arrivo delle entità aliene, mostrata tramite effetti di luce e una musica sinfonica enfatica, il personaggio principale viene introdotto insieme ai titoli di testa. Si vedono in sequenza alcune fotografie in bianco e nero di una bambina, da cui l'inquadratura si allontana, per passare a una ragazzina che sta guardando l'album in cui sono raccolte le immagini, con i colori desaturati in sfumature di grigio; i movimenti nel campo e della macchina da presa sono spezzati frame by frame, a richiamare le immagini fisse appena viste. L'inquadratura ruota intorno alla ragazza, fino a riprendere una finestra: l'esterno, a colori, è effetto

²¹⁹ Non casualmente in seguito Kindaichi Kōsuke torna in diverse forme. Il manga *The Kindaichi Case Files* (金田一少年の事件簿, *Kindaichi Shōnen no Jikenbo*) ha ad esempio come protagonista il liceale Kindaichi Hajime, nipote adolescente del detective, che si diletta a risolvere casi. La serie, scritta da Kanari Yōzaburō e disegnata da Satō Fumiya, è proseguita dal 1992 al 2001 sul settimanale *Shōnen Magazine* di Kōdansha e ha dato vita a una serie infinita di diramazioni, tra cui diversi light novel, serie e film animati, quattro serie televisive e un lungometraggio dal vivo, videogiochi. La serie è ripresa sporadicamente nel 2004 e in pianta stabile dal 2012, per celebrarne i vent'anni. Nel 2008 è inoltre stato creato uno spin-off a fumetti tra *The Kindaichi Case Files* e *Detective Conan* (名探偵コナン, *Meitantei Konan*), altro celebre investigatore bambino, creato da Aoyama Gōshō e dal 1994 serializzato su *Shōnen Sunday* di Shōgakukan. Sempre in ambito di spin-off, esiste anche un romanzo che fa incontrare Kindaichi Kōsuke e Akechi Kogorō, altra celebre figura di detective creata da Edogawa Ranpo, apparso per la prima volta in un racconto del 1925, a sua volta con il tempo diventato una miniera di rimandi, riformulazioni e riproposizioni transmediali. *Akechi Kogorō tai Kindaichi Kōsuke* (明智小五郎対金田一耕助, tr.lett. Akechi Kogorō vs. Kindaichi Kōsuke) dello scrittore Ashibe Taku, pubblicato nel 2002 da Harashobō, è in seguito stato trasposto in due speciali televisivi, nel 2013 e 2014, trasmessi da Fuji Tv.

di una sovrimpressione in chroma key. La macchina da presa effettua una carrellata in avanti, fino a comprendere solo l'esterno, quindi torna indietro, ma l'immagine è trasfigurata da un effetto rotoscopio, in cui la stanza è ora una sorta di serra formata da ampie vetrate che permettono di vedere l'esterno, in cui di nuovo la ragazza si muove a scatti. A questo punto si vede la protagonista all'esterno, con indosso la divisa scolastica, che attraversa un parco, presumibilmente per raggiungere la scuola. Il colore è ancora desaturato verso una scala di grigi, con alcuni accenni seppia. La ragazza si ferma a osservare un bambino in un passeggino, il volto inquadrato in primo piano. Soffia, soridente, e la macchina da presa si muove all'indietro, come per effetto della sua azione, quindi c'è un controcampo in cui l'inquadratura stringe verso il bambino nel passeggino e il vento inizia a smuovere una girandola attaccata al passeggino. Alla fine di questa sequenza introduttiva, che aveva in sottofondo una musica pop cantata dalla stessa attrice protagonista, di nuovo la idol Yakushimaru Hiroko, compare il titolo del film, introdotto da un jingle minaccioso, in contrasto con l'aria spensierata della canzone precedente. Dopo il titolo, la narrazione può prendere il via, ma le trovate visive di Ōbayashi non sono terminate: l'inquadratura successiva, in *contre-plongée*, riprende da sotto una scalinata di plastica trasparente una torma di studentesse vestite in uniforme alla marinaretta. Non si tratta di una trovata voyeuristica fine a sé stessa, ma introduce un gruppetto di bambini che sta spiando le ragazze scendere dal ponte proprio per vedere sotto le loro gonne. Dopo i commenti eccitati dei ragazzini, la macchina da presa ruota sul suo asse e di nuovo con inclinazione dal basso verso l'alto inquadra un liceale in controluce, con sfondo il cielo e un pallido sole mattutino splendente, in uniforme scolastica e con in mano la custodia per la spada da esercitazione di *kendō*, che redarguisce i bambini per quello che stanno facendo. Questo intero segmento, della durata complessiva inferiore ai cinque minuti, è una continua invenzione visuale, atta a caratterizzare i personaggi. Ōbayashi sta lavorando su un immaginario in formazione, cristallizzando alcuni stratagemmi visuali e narrativi che in seguito saranno utilizzati sempre più spesso. La scuola come centro nevralgico di situazioni fuori dall'ordinario (una invasione aliena), i giovani studenti appartenenti a un universo separato e parallelo da quello degli adulti, un'eroina adolescente con poteri sovranaturali che mantiene la sua fragilità (e la sua uniforme scolastica), il ragazzo impacciato, innamorato della protagonista, pronto al sacrificio per un bene superiore. I giovani, le istituzioni e il contesto appartengono a un orizzonte mediatico ormai completamente disgiunto dalla realtà e da qualsiasi tentativo realistico, costruiscono un immaginario nuovo: il film uscito in luglio nelle sale giapponesi, precede in fondo una serie televisiva animata come *Lamù* (うる星やつら, *Urusei Yatsura*),²²⁰ trasmessa da Fuji Tv in 195 episodi, andati in onda tra l'ottobre

²²⁰ La serie è tratta dall'omonimo manga di Takahashi Rumiko, serializzato tra il 1978 e il 1987 su *Shōnen Sunday* di Shōgakukan, poi raccolto in 34 volumetti. Il testo è passato su miriadi di altri media, tra cui speciali home video, lungometraggi animati, cd di colonne sonore, videogiochi e merchandising, cfr. Jonathan Clements, Helen

del 1981 e il marzo del 1986, che presenta con uguale tono leggero una situazione apparentabile, per quanto virata in commedia, con al centro un'aliena e il suo soggiorno in una tipica scuola giapponese. La messa in scena di *School in the Crosshairs*, con gli innesti continui di trucchi visivi ed effetti speciali, si pone continuamente al confine tra esperienza dal vivo e animata e come ulteriore esempio di processi di rappresentazione equiparabili alla “dinamicità immobile dell'immagine” dell'animazione limitata di cui si è discusso nel paragrafo precedente.

Sailor Suit and Machine Gun e *School in the Crosshairs* sono solo i primi due esempi di un lungo filone di lungometraggi di Kadokawa in cui tornano elementi simili: tema giovanile, con liceali o poco più posti in situazioni fuori dall'ordinario, interpretati da giovani idol responsabili anche delle canzoni portanti, messa in scena smaccatamente pop con effetto di iperrealità, legame tra romanzi in edizione tascabile, lungometraggio e cd della colonna sonora con target per la maggior parte i giovani stessi. Altri esempi possono essere *Detective Story* (探偵物語, *Tantei monogatari*, 1983) di Negishi Kichitarō, da un romanzo di Akagawa Jirō, con Yakushimaru Hiroko e Matsuda Yūsaku, unione di mystery e amori adolescenziali; *W's Tragedy* (Wの悲劇, *W no higeki*, 1984), dal romanzo di Natsuki Shizuko del 1982 pubblicato in inglese col titolo *Murder at Mt. Fuji*, da cui era già stata tratta una riduzione televisiva in due episodi nel 1983, e *Early Spring Story* (早春物語, *Sōshun monogatari*, 1985), da un romanzo di Akagawa Jirō, in cui una liceale, interpretata da Harada Tomoyo, incontra fortuitamente uno dei primi amori della madre morta e se ne innamora, entrambi diretti da Sawai Shinichirō; altri film di Ōbayashi stesso, su tutti *The Little Girl Who Conquered Time* (時をかける少女, *Toki o kakeru shōjo*, noto internazionalmente anche come *The Girl Who Cut Time*, 1983), da un romanzo di fantascienza di Tsutsui Yasutaka serializzato tra il 1965 e il 1966, su una liceale interpretata da Harada Tomoyo che acquisisce il potere di viaggiare nel tempo, in seguito riproposto in diverse vesti, da serie televisiva ad animazione. *W's Tragedy* è particolarmente significativo perché la storia del romanzo – l'omicidio del patriarca di una ricca famiglia durante le feste per un ultimo dell'anno e le conseguenti indagini che coinvolgono la sua giovane nipote – viene riproposta come opera teatrale all'interno del film: la giovane attrice interpretata da Yakushimaru Hiroko è in lizza per la parte della presunta omicida e viene apparentemente presa in simpatia da un'attrice veterana, mentre i fatti raccontati nell'opera trovano sempre più paralleli nella vita fuori dal palco. Sawai Shinichirō, nato nel 1938, aveva iniziato come assistente regista alla Tōei nel 1961, per debuttare alla regia solo nel 1981 con il veicolo per la idol Matsuda Seiko *Nogiku no haka* (野菊の墓, lett. Una tomba per il crisantemo selvatico), da un romanzo del periodo Meiji di Itō Sachio. Qui costruisce una storia nella storia dai toni

sguaiatamente melodrammatici, con le reazioni esasperate dei protagonisti, aderendo comunque al contempo a una estetica pop che carica la giovane protagonista di un nucleo di ossessioni e pulsioni esagerate. Ōbayashi d'altro canto, con *The Little Girl Who Conquered Time* e altri titoli successivi, insieme a Kadokawa o con altre compagnie, prosegue nella sua riscrittura dell'immaginario, unendo il divertimento per effetti appariscenti e immaginifici a storie fantastiche di adolescenti incantati – come ad esempio in *Exchange Students* (転校生, *Tenkōsei*, 1982), prodotto da ATG e distribuito da Shōchiku, in cui una studentessa e uno studente di una scuola di provincia, dopo essere rovinosamente caduti dalle scale di un tempio, scoprono di essersi scambiati di corpo. È come se l'idea commerciale di Kadokawa Haruki e la sfrontatezza visiva di Ōbayashi Nobuhiko riescano da soli a tracciare un sentiero nuovo nell'industria dei contenuti giapponese: “Come in un film mai fatto in precedenza, due persone che provenivano da mondi diversi rispetto all'industria cinematografica, quasi nello stesso momento, iniziarono a rivoluzionare con metodi propri i film giapponesi”.²²¹ Non è un caso che, nel discutere le “le tre figlie di Kadokawa” (角川三人娘, *Kadokawa sannin musume*), ovvero le idol Yakushimaru Hiroko, Harada Tomoyo e Watanabe Noriko, tra le attrici più di successo che hanno lavorato per Kadokawa, e quello che hanno rappresentato a livello d'immagine e cambiamento di stili negli anni Ottanta, sia possibile comparare la visione dei loro film a quello provato nel guardare i *Nikkatsu mukokuseki akushon* degli anni Cinquanta e Sessanta:²²² nella fitta relazione intertestuale e intermediale con alla base i giovani immersi in un “panorama fantastico” loro specifico perseguita da Kadokawa Haruki e dai registi di cui si è discusso in questo paragrafo è possibile ritrovare la stessa geografia iperreale riscontrata nei film Nikkatsu, pur con caratteristiche nuove e inedite. Tra i film dal vivo integrati nel sistema di media mix del dopoguerra e quelli di Kadokawa e delle altre compagnie di produzione emerse dalla seconda metà degli anni Settanta è possibile vedere una continuità, pur senza cancellare le differenze a livello tematico, stilistico e produttivo. Per questa ragione è possibile contestare una ricostruzione storica che vedrebbe solo nell'emergere del modello Kadokawa un ingresso dei film dal vivo nel sistema di media mix che in precedenza sarebbe invece stato quasi esclusivo appannaggio degli anime. Secondo Marc Steinberg, ad esempio, Kadokawa rappresenta “una chiave di volta storica nel trasporre i metodi della connettività tra i media praticato dagli anime televisivi al reame di film e romanzi”.²²³ Poco oltre ribadisce come “il sistema degli anime [sia] un importante precursore dello (e un influenza sullo) sviluppo del media mix di Kadokawa”.²²⁴ Come

²²¹ Nakagawa Yūsuke, 角川映画1976-1986 (*Kadokawa eiga 1976-1986*, tr.lett. Kadokawa Pictures 1976-1986), *cit.*, pp. 45-46.

²²² Cfr. Nakagawa Yūsuke, すべては、角川映画からはじまった (*Subete wa, Kadokawa eiga kara hajimatta*, tr.lett. Tutto cominciò da Kadokawa Pictures), Kadokawa, Tokyo 2014, p. 190.

²²³ Marc Steinberg, *op.cit.*, p. 135.

²²⁴ *Ivi*, p. 153.

si è visto in questo e nei paragrafi precedenti, al contrario, la pratica del media mix ha sempre visto un intreccio con le modalità di messa in scena delle riprese dal vivo, si tratti di lungometraggi cinematografici o serie televisive, in cui l'animazione è fortemente presente, ma non ha mai avuto un ruolo predominante o unico. Il cambiamento storico apportato da Kadokawa Haruki, con l'ingresso nella produzione cinematografica della casa editrice, è di segno diverso: non ha introdotto i film dal vivo in un media mix dominato dall'animazione, né si è ispirato a quello che Steinberg chiama sistema degli “anime media mix” per elaborare la sua strategia,²²⁵ ma ha piuttosto puntato a riunire in un unico conglomerato i diversi aspetti del media mix, in modo da utilizzare un sistema di marketing congiunto per massimizzare gli incassi di libri, film e colonne sonore, tutti afferenti alla medesima azienda. In questo senso, il modello di media mix messo a punto da Kadokawa Haruki non ha portato all'ingresso dei film dal vivo nel sistema di media mix, dato che ne erano stabilmente parte da decenni, ma ne ha invece rappresentato una compiuta evoluzione.

La situazione cambia sul finire degli anni Ottanta e l'inizio dei Novanta, quando l'influenza di Kadokawa Haruki diminuisce e aumentano il peso e le decisioni del fratello minore Tsuguhiko. Nel riassumere le posizioni dei due visionari fratelli, Ōtsuka Eiji dice che Haruki è “moderno”, mentre Tsuguhiko è “postmoderno”.²²⁶ Ōtsuka propone un'attenta analisi delle idee di Haruki e Tsuguhiko riguardo al media mix: il sistema messo a punto dal secondo è diverso da quello antecedente del primo in almeno due punti: 1) il modello di Haruki romanzo-film-colonna sonora era rivolto a tutti tramite una pubblicità massificata, mentre quello di Tsuguhiko si rivolge a un target di nicchia di appassionati; 2) nel modello di Haruki permaneva un autore, per quanto come visto la tendenza era mettere sullo stesso piano romanzi e film, mentre nel nuovo modello questo concetto scompare o viene comunque messo tra parentesi. Il sistema di Tsuguhiko si forma negli anni Ottanta ed è basato sui TRPG (*tabletop role playing game*, i “giochi di ruolo da tavolo”) come *Dungeons & Dragons*.²²⁷ Con i TRPG vengono forniti una “visione del mondo” (世界観, *sekai kan*), ovvero una ambientazione, e delle regole per svilupparla – non una storia: a essere venduto è quindi un “sistema di creazione di storie” (物語生成システム, *monogatari seisei shisutemu*). Le regole diventano una sorta di “software di storie” (物語ソフト, *monogatari sofuto*), e questo potenzialmente può generare tantissimi prodotti correlati.²²⁸ È questo meccanismo a colpire l'immaginazione di Kadokawa Tsuguhiko, che quindi lo adatta alle esigenze del conglomerato Kadokawa all'interno

²²⁵ Come si è visto, al contrario ha preso ispirazione dal modello statunitense, in particolare *Il laureato* e *Love Story*.

²²⁶ Cfr. Ōtsuka Eiji, *メディアミックス化する日本 (Media mikkusu ka suru Nihon*, tr.lett. Media mix giapponese), East Press, Tokyo 2014.

²²⁷ *Dungeons & Dragons* è considerato il primo gioco di ruolo da tavolo moderno, creato da Gary Gygax e Dave Arneson e pubblicato da TSR per la prima volta nel 1974, cfr. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks, W. Keith Winkler (a cura di), *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, McFarland & Company, Jefferson 2006.

²²⁸ Ōtsuka Eiji, *op.cit.*, pp. 11-12.

dell'industria dei contenuti giapponese. Se nel sistema di Haruki al vertice si pone un “originale” (原作, *gensaku*), in quello di Tsugehiko si pone una “visione del mondo” (*sekai kan*).²²⁹ Per esplicitare le differenze, Ōtsuka elabora due tabelle riassuntive.²³⁰ Nel modello di Haruki, ci sono tre livelli:

(A) MEDIA MIX TRADIZIONALE (Kadokawa Haruki)

Romanzo originale (prodotto primario)



Film (prodotto secondario)



Canzone portante + Libro della sceneggiatura + Set fotografico + Diritti video + Diritti tv + etc.
(prodotti terziari derivati dal film)

Nel modello di Tsuguhiko al contrario c'è solo un sistema di creazione e i suoi molteplici derivati, tutti sullo stesso piano:

(B) MEDIA MIX DI TSUGUHIKO (Kadokawa Tsuguhiko)

Visione del mondo (sistema di creazione della storia)



Romanzo + Animazione + Film + Fumetto + Merchandising + etc.

Analizzando i due sistemi, Ōtsuka riscontra delle analogie tra quanto messo a punto da Tsuguhiko e le modalità di diffusione delle storie in periodo pre-moderno. Prende ad esempio il corpus tradizionale del *Taiheiki* (太平記, tr.lett. Cronache della grande pace), un racconto epico storico della fine del XIV secolo, e le sue modalità di diffusione. In questo tipo di racconti, il mondo narrato diventava un setting che veicolava una “idea” a partire dalle specifiche tecniche di storytelling – come avveniva analogamente in altre parti del mondo. Queste modalità di storytelling libere, erano poi trascritte in modo “pirata” e distribuite:²³¹ si sviluppano così varianti, anche in epoche successive, come dimostrano ad esempio le riletture di testi antichi giapponesi operata da Yoshikawa Eiji, riraccontati secondo spirito moderno, o come successo anche in Occidente per le narrazioni di Sherlock Holmes o per i miti creati da Lovecraft. Se in età moderna il testo viene fissato da un autore unico in una versione fissa, supportata dal concetto di copyright, in cui le case

²²⁹ *Ivi*, p. 13.

²³⁰ *Ivi*, p. 14.

²³¹ Da questa pratica prende il nome un editore come Kōdansha, in cui *kōdan* (講談) significa “raccontare storie”.

editrici sono mezzi per vendere questo testo fisso, in epoca pre-moderna si manteneva invece una liquidità del testo, in cui l'orizzonte narrativo era un concetto condiviso. Kadokawa Haruki è l'alfiere di questa “autorialità” di stampo moderno, Tsuguhiko invece la smantella. Il primo esempio di media mix di Tsuguhiko è considerato *Record of Lodoss War* (ロードス島戦記, *Rōdosu tō senki*), nato come rinarrazione di una campagna di TRPG con ambientazione propria, basata su regole importate principalmente da *Dungeons & Dragons*, oltre che da *Tunnels & Trolls* e *Rune Quest*,²³² base di una “macchina che produce miti” (神話製作機械, *shinwa seisaku kikai*).²³³ La rinarrazione è un'idea di Yasuda Hitoshi, uno dei membri del gruppo che ha creato *Record of Lodoss War*, noto come Group SNE:²³⁴ le trascrizioni di partite originali sono state pubblicate dal 1986 sul mensile *Computiq* (コンプティーク, *Konputīku* – nome derivante dall'unione di “computer” e “boutique”), pubblicato da Kadokawa. In seguito il Game Master del TRPG originario, Mizuno Ryō, ha iniziato a lavorare a delle trasposizioni in romanzi, che Kadokawa ha pubblicato dal 1988. Da qui si sono originate una serie sorprendente di narrazioni su diversi media, tra cui manga, videogiochi, radio drama, serie animate, oltre a un gioco multiplayer online in lavorazione.²³⁵ Un altro esempio di questo tipo di sviluppo, basato sul modello di Tsuguhiko, può essere considerato *Madara* (魍魎戦記MADARA, *Mōryō Senki Madara*), parte del Madara Project, iniziato nel 1987 come manga, serializzato sulla rivista *Marukatsu Famikon* (マル勝ファミコン) di Kadokawa, ed espanso in diversi giochi di ruolo per computer, sviluppati da Konami, altri manga, light novel, radio drama, colonne sonore, a creare un universo condiviso di storie interrelate tra loro. Il lavoro di spin off e creazione secondaria, seguito al successo del franchise, per cui i fruitori hanno iniziato a creare materiale originale autonomamente, in particolare manga, è stato ufficializzato da una raccolta di fumetti amatoriali in seguito pubblicata in via ufficiale da Kadokawa.²³⁶ Dalla fine degli anni Ottanta è perciò questo modello, basato sulle intuizioni di Kadokawa Tsuguhiko, che prende il sopravvento su quello di Haruki, che in seguito all'alto costo di produzione dei film stava iniziando a mostrare la corda. È il “modello 'mondo'-'idea” (〈世界〉—〈趣向〉モデル, “*sekai*”-“*shukō moderu*”), in cui dall'ambientazione si passa all'idea della storia che permette un'espansione sui diversi media, comprendendo il lavoro dei fan: infatti, “se c'è una specificità nel modello Kadokawa

²³² *Tunnels & Trolls* è una versione semplificata delle regole di *Dungeons & Dragons* scritta da Ken St. Andre e pubblicata nel 1975 da Flying Buffalo, mentre *Rune Quest* è un TRPG fantasy creato da Steve Perrin e pubblicato nel 1978 da Chaosium, cfr. Michael J. Tresca, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland & Company, Jefferson 2011.

²³³ Cfr. Yasuda Hitoshi, “あとがき” (*Atogaki*, tr.lett. Posfazione), in Mizuno Ryō, *ロードス島戦記 灰色の魔女 (Rōdosu tō senki: Haiiro no majo)*, tr.lett. Cronache della guerra di Lodoss: La strega grigia, Kadokawa Shoten, Tokyo 2013, pp. 291-295. Si tratta del primo romanzo della serie, l'edizione originale è del 1988.

²³⁴ Da allora Group SNE ha creato una serie di espansioni per TRPG, oltre a narrazioni espanse su diversi media, cfr. <http://www.groupsne.co.jp/> (ultimo accesso, 23 dicembre 2016).

²³⁵ Il massive multiplayer online *Record of Lodoss War Online* è in fase avanzata di sviluppo dall'etichetta sud coreana L&K Logic per conto di Kadokawa, cfr. <http://www.lodossonline.jp/> (ultimo accesso, 23 dicembre 2016).

²³⁶ Cfr. Ōtsuka Eiji, *op.cit.*. Il manga originale è scritto da Ōtsuka Eiji stesso, con i disegni di Tajima Shō.

di fine anni Ottanta, un meccanismo di transmedia storytelling derivato dal modello di pubblicazione dei TRPG statunitensi, è quello di pensare un modello che include anche gli amatori, piuttosto che limitarsi a un autore”.²³⁷ Anche se ad esempio in un caso di media mix Kadokawa più recente come *Haruhi Suzumiya* (涼宮ハルヒ, *Suzumiya Haruhi*), una serie di light novel ad ambientazione scolastica e tema fantascientifico, con presenza di paradossi temporali, pubblicati a partire dal 2003 e scritti da Tanigawa Nagaru, esiste un “originale” e un autore, questi sono gettati nel sistema di creazione di media mix, da cui può risultare una perdita dell'originale (e una messa in parentesi dell'autore). Dal nucleo dei light novel sono nati diversi manga, videogiochi e lungometraggi, serie tv e serie internet animati, con il risultato di una continua ripresentazione dell'originale, specialmente se si prende in considerazione la fervida partecipazione dei fan, con la creazione di fan-fiction, video, fumetti amatoriali. Le ragioni di questa porosità di confini tra creatore e fruitori è insita nella struttura dell'universo narrativo: “Il primo romanzo di Tanigawa è intenzionalmente composto da citazioni, archetipi, allusioni e riferimenti tratti da testi precedenti appartenenti alla cultura degli anime”.²³⁸ Questa presentazione stereotipata può anche inizialmente infastidire il lettore, ma il dispositivo narrativo che presenta continui salti temporali e conseguenti paradossi, supportato dalla narrazione in prima persona, è esattamente ciò che permette ai lettori di sperimentare “punti alternativi di ingresso” che aprono alla possibilità di “partecipare ed esplorare le storie raccontate una volta”.²³⁹ Le ripetute narrazioni di segmenti di storia già noti, frutto di un ritorno al passato, nel tentativo di sanare qualche paradosso temporale nel frattempo emerso, e la voce narrante soggettiva, in prima persona, lasciano aperto uno spiraglio di possibilità per inserire le visioni creative dei lettori, che infatti si sono sbizzarriti con migliaia di omaggi, riscritture, invenzioni. Di più, questa struttura narrativa, con presenza di universi paralleli e punto di vista soggettivo, utilizzata da *Haruhi Suzumiya* e molti altri franchise di successo, come ad esempio *Sword Art Online* (ソードアート・オンライン, *Sōdo āto onrain*),²⁴⁰ “imita auto-riflessivamente il modo in cui i fruitori esplorano i mondi con storie multiple da punti d'ingresso scelti da loro”.²⁴¹ Si tratta quindi di universi narrativi nati da un autore che è però possibile apparentare al sistema di Kadokawa Tsuguhiko, per cui a contare è l'ambientazione e l'idea generativa della storia, un canovaccio che poi si moltiplica sui diversi media e coinvolge anche i fruitori. È un sistema transmediale che comprende anche il ricevente, che diventa creatore secondario: se in tempi pre-

²³⁷ Ivi, p. 33.

²³⁸ Saitō Satomi, “Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchise”, *Mechademia*, vol. 10, 2015, p. 156.

²³⁹ Ivi, p. 157.

²⁴⁰ *Sword Art Online* è un franchise nato da una serie di light novel scritti da Kawahara Reki e pubblicati da ASCII Media Works tramite l'etichetta Dengeki Bunko, parte del gruppo Kadokawa, a partire dal 2009. Il franchise si è in seguito ramificato in diversi manga, serie animate televisive e videogiochi, oltre a un lungometraggio animato annunciato in uscita nel febbraio 2017.

²⁴¹ Saitō Satomi, *op.cit.*, p. 157.

moderni era una questione legata all'oralità, oggi è un fattore legato al web.²⁴² Grazie a questi continui passaggi, i confini tra generi, media, creatori/fruitori e universi narrativi è sempre più frequente, tanto che “il confine tra 'mondo di generazione della fiction' e 'realtà' è diventato più semplice che collassi”.²⁴³

²⁴² Ad esempio il portale Pixiv (<http://www.pixiv.net/>) per quanto riguarda i disegni e Niconico (<http://www.nicovideo.jp/>) per i video (ultimo accesso, 19 dicembre 2016).

²⁴³ Ōtsuka Eiji, *op.cit.*, p. 44.

2. Dai *seisaku iinkai* ai *daihitto*: franchise e accumulo di mondi possibili

Il declino dell'industria cinematografica giapponese, iniziato come in molte altre cinematografie nazionali per l'impatto e la diffusione della televisione, in particolare a partire dagli anni Sessanta, si è acuito dagli anni Settanta ed è esploso negli anni Ottanta. Se si consulta lo storico dei dati sullo stato dell'industria raccolto dalla Motion Picture Producers Association of Japan (一般社団法人日本映画製作者連盟, *Ippan Shadanhōjin Nihon Eiga Seisakusha Renmei*), nota come Eiren (映連, contrazione di 映画, *eiga*, "film", e 連盟, *renmei*, "federazione"), si nota che il picco di ammissioni al cinema si è avuto nel 1958 con 1.127.452 presenze.¹ Da quell'anno gli spettatori sono costantemente diminuiti, tanto che dieci anni dopo, nel 1968, erano 313.398, e nel 1978 166.042, una cifra che da allora fino al presente è rimasta sostanzialmente invariata, con solo lievi oscillazioni al rialzo o al ribasso a seconda degli anni. A parziale compensazione di questi dati, è da tenere presente l'aumento delle finestre distributive, che dagli anni Ottanta, oltre a sala cinematografica e televisione, comprendono anche il mercato dell'home video, che nel 1988 vale già 500 miliardi di yen, e quello delle televisioni satellitari e via cavo, a partire dal 1989.² Nel 2001 il volume del mercato video nel suo complesso vale 4 trilioni di yen, ripartiti tra sale cinematografiche (5%), noleggio e vendita home video (11%), televisione a pagamento (8,6%), che comprende satellitari e servizi via cavo, e televisione free (75,4%).³ Per comprendere la portata complessiva del cambiamento, è utile guardare anche al numero di film locali prodotti e alla quota di mercato del cinema nazionale. Nel 1960, all'apice dello sforzo produttivo, sono stati distribuiti 547 film giapponesi contro 216 stranieri, con il controllo del 78,3% degli incassi, rispetto al 21,7% dei film d'importazione. La media dei film prodotti ogni anno scende intorno ai 400 nei primi anni Settanta, intorno ai 300 tra anni Settanta e Ottanta, fino al nadir del 1991 con 'solo' 230 film locali distribuiti – meno della metà rispetto al 1960. Andamento discendente analogo ha la quota di mercato: nel 1975 per la prima volta dal dopoguerra i film giapponesi scendono sotto il 50%, attestandosi al 44,4%. Il decennio successivo vede una lotta continua sopra e sotto la soglia, mentre dal 1986 in poi i film giapponesi rimangono costantemente bloccati sotto al 50%, tra il 49,6% del

¹ Per questi dati e successivi, ove non diversamente indicato, cfr. http://www.eiren.org/statistics_e/index.html (ultimo accesso 20 ottobre 2016).

² Cfr. Maeda Kosaku, Hosoi Koichi, “日本映画におけるプロデューサーシステムの歴史的変遷に関する一考察—映画プロデューサーの再定義に向けての試論—” (*Nihon eiga ni okeru purodeyūsā shisutemu no rekishiteki henshin ni kansuru ichikōsatsu — Eiga purodeyūsā no sai teigi ni mukete no shiron*, tr.lett. Studio sui cambiamenti storici nel sistema di produzione di film giapponesi: verso la ridefinizione del produttore cinematografico), 2010, pp. 47-63.

³ Cfr. Sugaya Minoru, “The Policy Analysis of the Film and Video Market in Japan”, *Keio Communications Review*, vol. 26, 2004, pp. 3-16.

1988 e il 30,2% del 1998, con un picco negativo nel 2002, al 27,1%. Una situazione di innegabile difficoltà che colpisce soprattutto le strutture tradizionali di produzione e distribuzione dei film, ovvero il sistema degli studio giapponesi: “Entro gli anni Settanta i maggiori studio avevano tagliato la loro produzione della metà rispetto a quella del 1958. Sia Nikkatsu che Shōchiku fallirono ripetutamente nel tenersi al passo con i trend giovanili durante gli anni Sessanta”.⁴ Una situazione che ha quindi radici negli anni Sessanta, ma si presenta in tutta la sua forza dirompente negli anni Settanta e diventa inarrestabile negli anni Ottanta:

Anche se l'industria cinematografica giapponese stava declinando fin dall'inizio degli anni Sessanta, la fine della produzione dei 'program picture' accelerò ulteriormente il declino negli anni Ottanta. (...) [L]a produzione sistematica dell'industria quasi scomparve negli anni Ottanta. Alla fine del decennio, gli studio più grandi come Shōchiku, Tōhō e Tōei producevano raramente i loro film, agendo in gran parte come distributori per film creati da piccole compagnie di produzione.⁵

In questi tre decenni, “l'intera industria cinematografica diventa gradualmente disfunzionale dal punto di vista finanziario (...). Questa trasformazione industriale crea un effetto domino”.⁶ Si entra così in una fase definita “condizione post-studio”.⁷ Il declino della quota di mercato dei film giapponesi è arginata dai grandi studio come Tōhō, Tōei e Shōchiku concentrandosi sulla distribuzione e la catena di cinema di loro proprietà, delegando la produzione a piccole compagnie di produzione esterne con minore potere contrattuale, costrette a lavorare con budget minori per poter rientrare nei costi. Questa situazione diminuisce l'appeal delle pellicole locali sul pubblico e di conseguenza a partire dagli anni Ottanta spinge i grandi studio a investire nei film hollywoodiani da distribuire nelle loro catene, acuendo ulteriormente il disequilibrio nelle quote di mercato.⁸

Il trend negativo subisce una parziale inversione di tendenza solo nel nuovo millennio. Mentre il numero annuale di spettatori rimane sostanzialmente invariato, con i consueti alti e bassi, dal 2006 il numero di film locali distribuiti sembra attestarsi sopra i 400 (con un picco nel 2014 a 615), mentre la quota di mercato torna stabilmente sopra il 50% (con un picco nel 2012 al 65,7%). In contemporanea, il numero di film d'importazione non è in declino, è anzi in crescita. Nonostante la crisi, in un anno vengono distribuiti nelle sale molti più film oggi rispetto al passato: nel 1960 erano 763, nel 2014 sono 1.184. Al contempo c'è stata anche una ridistribuzione del numero e tipo di sale cinematografiche: nel 1960 operavano 7.457 cinema a sala singola, un numero da allora in costante

⁴ Isolde Standish, *A New History of Japanese Cinema. A Century of Narrative Films*, Continuum, New York-London 2005, p. 268.

⁵ Mitsuyo Wada-Marciano, *Japanese Cinema in the Digital Age*, University of Hawaii Press, Honolulu 2012, p. 13.

⁶ *Ivi*, p. 51.

⁷ *Ivi*, p. 14.

⁸ Cfr. Okada Yutaka, *映画 創造のビジネス (Eiga sōzō no bijinesu, tr.lett. Il business creativo dei film)*, Chikuma Shobō, Tokyo 1991.

calo, fino al minimo storico di 1.734 del 1993. Da questo punto di vista il 1993 rappresenta un anno importante, perché vede l'arrivo dei multiplex. Nell'aprile di quell'anno, nella provincia di Kanagawa apre infatti il primo multisala, gestito da Warner. Da quel momento in poi c'è una corsa a costruire cinema con più sale aggregate a centri commerciali polifunzionali, che in giapponese vengono ribattezzati *shinekon* (シネコン), abbreviazione di “cinema complex” (シネマコンプレックス, *shinema konpurekkusu*), tanto che il numero di schermi torna a crescere. In un primo momento i *shinekon* sono operati solo dai grandi studios hollywoodiani, ma a partire dal biennio 1996-1997 anche i principali studios giapponesi investono nella loro costruzione, fino a che dal 2003 procedono all'acquisizione dei rimanenti complessi ancora sotto controllo straniero.⁹ Nel 2015 si calcola siano attivi 3.437 schermi in tutto il Giappone, di cui 2.996 appartenenti a multiplex (l'87,2%). La diminuzione del numero di cinema è stata quindi parzialmente compensata dalla diffusione dei multisala, inizialmente controllati da operatori stranieri, oggi di proprietà dei maggiori distributori giapponesi.

Nel nuovo millennio si assiste così a una parziale ripresa del cinema giapponese, rispetto alla crisi di anni Settanta, Ottanta e Novanta. L'inizio dell'inversione di tendenza si può collocare qualche anno prima del fatidico 2006, in cui numero di film prodotti e quota di mercato ritornano a sorridere al cinema locale: “L'anno 1997 è stato celebrato come un punto di svolta per l'industria cinematografica giapponese”.¹⁰ È l'anno in cui Kitano Takeshi vince il Leone d'Oro alla Mostra del cinema di Venezia con *Hana-bi – Fiori di fuoco* (はなび, *Hanabi*), Imamura Shōhei vince la Palma d'Oro al Festival di Cannes con *L'anguilla* (うなぎ, *Unagi*)¹¹ e Kawase Naomi si aggiudica al medesimo festival la Camera d'Oro per *Suzaku* (萌の朱雀, *Moe no suzaku*). È anche l'anno in cui il film d'animazione di Studio Ghibli *La principessa Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke hime*) di Miyazaki Hayao sfonda al botteghino giapponese, arrivando quasi a doppiare il secondo in classifica, *Independence Day* (*id.*, Roland Emmerich),¹² mentre la commedia di Sudo Masayuki *Shall We Dance?* (*Shall We ダンス?*, *Shall we dansu?*), prodotta l'anno precedente, ha un buon riscontro sul mercato statunitense.¹³ In televisione intanto inizia la trasmissione di una serie animata parte di un franchise transmediale destinata a penetrare il mercato globale – i *Pokemon* (ポケモン). Nel

⁹ Cfr. Sasagawa Keiko, “日本映画の新しいかたち 邦画ブームはなぜ起こったのか?” (*Nihon eiga no atarashi katachi: hōga būmu wa naze okotta no ka?*, tr.lett. Una nuova forma di cinema giapponese: Come è avvenuto il boom dei film giapponesi?), *Kansai Daigaku Bungaku Ronshū*, vol. 57 n. 1, 2007, pp. 69-92.

¹⁰ Mitsuyo Wada-Marciano, *Japanese Cinema in the Digital Age*, cit., p. 12.

¹¹ Il premio è assegnato pari merito con *Il sapore della ciliegia* di Abbas Kiarostami.

¹² Cfr. <http://www.eiren.org/toukei/1997.html> (ultimo accesso 19 ottobre 2016). *Independence Day* è uscito nelle sale in Giappone il 6 dicembre 1996 e il suo incasso è quindi stato conteggiato per l'anno successivo.

¹³ Nonostante sul mercato statunitense il film abbia una distribuzione limitata a partire dall'11 luglio 1997, incassa 9 milioni e mezzo di dollari, cfr. *Box Office Mojo*, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=shallwedance97.htm> (ultimo accesso 19 ottobre 2016). Il successo è tale da spingere Miramax, che lo ha distribuito, ad acquisire i diritti per un remake (*Shall We Dance?*, 2004, Peter Chelsom).

1997 incassi complessivi, pubblico e solidità del mercato sono ancora incerti, ma i segnali fuori e dentro i confini nazionali incentivano gli addetti ai lavori a uno sguardo positivo sull'industria creativa giapponese. “L'anno 1997 sembra essere stato un punto di svolta nel segnalare il crollo finale dello studio system” e l'approdo a un nuovo sistema:¹⁴ in realtà lo studio system era allora un ricordo già da almeno un decennio, ma senza dubbio l'enfasi sulla svolta rappresentata da quell'anno rende la percezione di cambiamento che rappresentò per il cinema giapponese. In effetti, è come se il cinema giapponese fosse “rinato” (生まれ変わった, *umarekawatta*): gli sforzi che da lì in poi si moltiplicano riescono progressivamente a invertire la percezione del pubblico locale da un'immagine negativa a una positiva dell'industria cinematografica nazionale.¹⁵ In particolare *Hana-bi* e Kitano Takeshi vengono visti come gli apripista di una nuova stagione, da Miyao Daisuke che equipara l'importanza del successo di Kitano a quello avuto da *Rashomon* (羅生門, *Rashōmon*, 1950) di Kurosawa Akira alla Mostra del cinema di Venezia del 1951 nell'internazionalizzazione del cinema giapponese,¹⁶ ad Adam Bingham, che fin dal titolo di un suo recente studio sul cinema giapponese contemporaneo gli riserva una posizione privilegiata, indicandolo come il trampolino per una nuova percezione del cinema giapponese sui mercati internazionali, più importante di un altro momento topico, il 1989, che pure aveva visto concentrarsi l'esordio nel lungometraggio di Tsukamoto Shinya, Sakamoto Junji e Kitano stesso.¹⁷

Il 1997 è però un anno di svolta anche per un motivo meno appariscente e meno indagato, eppure molto più centrale nella ripresa dell'industria creativa giapponese: dal 7 gennaio al 18 marzo Fuji Tv trasmette nello slot di prima serata alle 21 di martedì gli 11 episodi che compongono la serie *Bayside Shakedown* (踊る大捜査線, *Odoru Daisōsasen*), una commedia poliziesca ambientata a Tokyo nel distretto fittizio di Wangan della Tokyo Metropolitan Police Department (警視庁, *Keishichō*). A differenza di molte altre serie procedurali, il racconto si concentra sugli aspetti burocratici e quotidiani di un dipartimento di polizia, proponendo un parallelismo tra la vita da impiegato in una qualsiasi azienda giapponese e quella degli ufficiali pubblici. Il protagonista, Aoshima Shunsaku, interpretato da Oda Yūji, che canta anche la sigla di chiusura, è in effetti un ex impiegato che a 29 anni decide di cambiare vita e diventare poliziotto, pensando idealisticamente a

¹⁴ Jelena Stojkovic, “Alternative Japan”, in John Berra (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan*, Intellect, Bristol 2010, p. 36.

¹⁵ Cfr. Mori Naoto, “日本発 映画ゼロ世代とは何か?” (*Nihon hatsu. Eiga zero sedai to wa nanika?*, tr.lett. Allontanarsi dal Giappone. Cos'è la generazione zero del cinema?), in Mori Naoto (a cura di), 日本発 映画ゼロ世代—新しいJムービーの読み方 (*Nihon hatsu. Eiga zero sedai – Atarashī J mūbī no yomikata*, tr.lett. Allontanarsi dal Giappone. La generazione zero del cinema – Come leggere i nuovi J-Movie), Filmartsha, Tokyo 2006, pp. 6-8. Nel volume, il curatore e i suoi collaboratori analizzano una cinquantina di nuovi registi, nati tra gli anni Sessanta e i Settanta, che stanno mutando il cinema giapponese dall'interno.

¹⁶ Cfr. Miyao Daisuke, “Foreword”, in Abe Kasio, *Beat Takeshi vs. Takeshi Kitano*, Kaya Press, New York 2003, pp. 9-16.

¹⁷ Cfr. Adam Bingham, *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-Bi*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2015.

una vita di avventure in difesa dei cittadini, solo per scoprire che il nuovo lavoro non è poi così diverso da quello che ha lasciato. La serie ha buoni ascolti, con il 23,1% di share dell'ultimo episodio e una media del 18,2% a episodio, ma non epocali.¹⁸ Per fare un confronto, la serie più vista della storia della televisione giapponese è *Oshin* (おしん), trasmessa tra il 1983 e il 1984 da NHK in quasi trecento episodi nello slot del mattino da 15 minuti, e la puntata più seguita, andata in onda il 12 novembre 1983, ha raccolto uno share del 62,9%, ancora oggi tra i dieci maggiori ascolti di sempre in televisione;¹⁹ tra le serie più di successo degli ultimi anni c'è invece *Hanzawa Naoki* (半沢直樹), trasmessa nel 2013 da TBS in 10 episodi nello slot di prima serata delle 21, con la puntata finale del 22 settembre 2013 che ha raggiunto il 42,2% di share.²⁰ *Bayside Shakedown* non ha riscosso un successo immediato così evidente, ma fin dall'inizio il produttore Kameyama Chihiro l'ha inteso come uno spettacolo interconnesso destinato a generare un franchise: alla trasmissione della serie originaria tra il 1997 e il 1998 sono seguiti tre speciali televisivi che presentavano diversi personaggi interni alla continuity dell'universo narrativo, a cui nel 1998 è stato affiancato il primo di quattro lungometraggi cinematografici, *Bayside Shakedown: The Movie* (踊る大捜査線 The Movie 湾岸署史上最悪の3日間!, *Odoru Daisōsasen The Movie: Wangansho shijōsaiaku no mikkakan!*, il cui sottotitolo recita “I tre giorni peggiori per la stazione Wangan!”).²¹ L'azione combinata di speciali televisivi e riprogrammazione della serie originale, intervallati da promo del film, ha garantito una visibilità che ha fatto da volano agli incassi. *Bayside Shakedown: The Movie*, diretto da Motohiro Katsuyuki, già regista di alcuni episodi della serie, è risultato il film giapponese più visto del 1998, al secondo posto solo dietro a *Titanic* (*id.*, James Cameron).²² I film cinematografici successivi del franchise – usciti nel 2003, 2010 e 2012 – hanno consolidato la fama, tanto che *Bayside Shakedown 2* (踊る大捜査線 The Movie 2 レインボーブリッジを封鎖せよ!, *Odoru Daisōsasen The Movie 2: Reinbō burijji o fūsa seyo!*, il cui sottotitolo recita “Rainbow Bridge, caso chiuso!”) con 17,35 miliardi di yen risulta essere il film giapponese dal vivo con il più alto incasso della storia del Giappone e il settimo in termini assoluti.²³ Il cast ricorrente si è spostato da

¹⁸ Cfr. Miura Hirofumi, “「踊る大捜査線」の哲学 —共に生きていく思想—” (*'Odoru Daisōsasen' no tetsugaku: tomoni ikiteiku shisō*, tr.lett. La filosofia di 'Bayside Shakedown': L'idea della simbiosi), *Jissen Joshi Daigaku Tanki Daigakubu Kiyō*, vol. 37, 2015, pp. 63-78.

¹⁹ Cfr. l'elenco dei 50 programmi più seguiti di sempre della televisione giapponese, Video Research Ltd., <http://www.videor.co.jp/data/ratedata/all50.htm> (ultimo accesso 15 ottobre 2016).

²⁰ Cfr. Video Research Ltd., <http://www.videor.co.jp/data/ratedata/junre/01drama.htm> (ultimo accesso 15 ottobre 2016).

²¹ Cfr. Jonathan Clements, Tamamuro Motoko, *The Dorama Encyclopedia. A Guide to Japanese TV Drama Since 1953*, Stone Bridge, Berkeley 2003, in particolare pp. 18-20.

²² Cfr. <http://www.eiren.org/toukei/1998.html> (ultimo accesso 16 ottobre 2016). *Titanic* è uscito nelle sale in Giappone il 20 dicembre 1997 e per questo è conteggiato nei risultati dell'anno successivo.

²³ Cfr. la classifica dei 100 maggiori incassi della storia nel mercato giapponese, aggiornata a ottobre 2016, <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>. Il primo film del franchise è in 29ma posizione, il secondo, come si è detto, in 7ma, il terzo, *Bayside Shakedown 3* (踊る大捜査線The Movie 3ヤツらを解放せよ!, *Odoru Daisōsasen The Movie 3: Yatsura o kaihō seyo!*, il cui sottotitolo recita “La liberazione di quei ragazzi!”) in 74ma. Il quarto

televisione a cinema, per una saga durata quindici anni che oltre alla serie, ai film e agli speciali televisivi comprende un gran numero di spin-off che seguono personaggi secondari, tra cui i due film cinematografici e lo speciale televisivo usciti nel 2005, rispettivamente *Negotiator* (交渉人真下正義, *Kōshōnin: Mashita Masayoshi*, distribuito il 7 maggio), *The Suspect* (容疑者室井慎次, *Yōgisha: Muroi Shinji*, distribuito il 27 agosto) e *Tōbōsha: Kijima Jōichirō* (逃亡者 木島丈一郎, trasmesso il 10 dicembre), oltre a un numero imprecisato di *novelization*, libri di accompagnamento, almeno una riduzione teatrale e, più di recente, alcuni brevi episodi pensati direttamente per il web e la visione *mobile*. *Bayside Shakedown* è diventato il modello di universo narrativo espanso che sfrutta la simbiosi tra televisione e cinema per massimizzare gli incassi, scompaginando i metodi tradizionali di produzione e promozione, tanto da poter considerare un “prima” e un “dopo” la sua uscita.²⁴

Se le vittorie di Kitano, Imamura e Kawase hanno contribuito a dare nuova visibilità internazionale al cinema giapponese e gli incassi sorprendenti dello Studio Ghibli hanno corroborato la potenza del comparto dell'animazione, è il modello *Bayside Shakedown*, con l'alleanza strategica tra l'emittente Fuji Tv e lo studio cinematografico Tōhō, che ha illuminato un nuovo percorso produttivo di successo, in grado di riorientare le sorti dell'industria creativa giapponese. È un modello che ha origine negli anni Ottanta, si è strutturato nella seconda metà degli anni Novanta ed esploso dagli anni Duemila in poi – il *seisaku iinkai hōshiki* (製作委員会方式), “sistema dei comitati di produzione”, un termine che ha iniziato a essere usato “a partire dagli anni Ottanta, da quando le emittenti televisive iniziarono a essere coinvolte nella produzione dei film”.²⁵ Oggi è molto utilizzata anche l'espressione “consorzio” (コンソーシアム, *konsōshiamu*), ormai diventata “convenzionale” (慣用的, *kanyōteki*) tra gli addetti ai lavori,²⁶ ma il fulcro continua a risiedere nei “comitati di produzione” (製作委員会, *seisaku iinkai*) che riuniscono diverse compagnie nella gestione dei progetti narrativi di ampio respiro, cinematografici e di altro tipo.

Questi comitati sono “efficaci alleanze tra aziende che possono mettere in comune risorse (finanziarie e non) dalle compagnie associate; condividere i rischi; coordinare accordi interni che

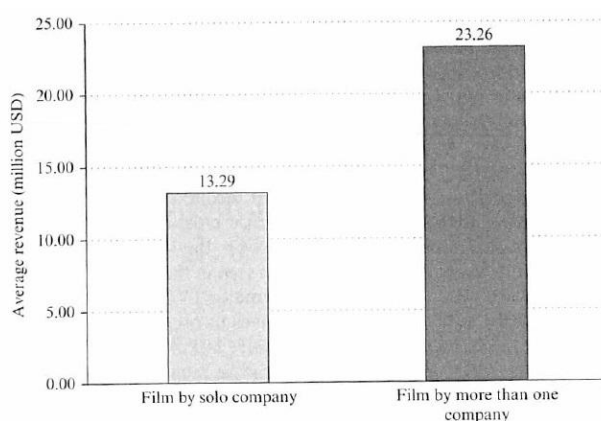
capitolo cinematografico, *Bayside Shakedown: The Final* (踊る大捜査線The Final新たな希望, *Odoru Daisōsasen The Final: Aratanaru kibō*, il cui sottotitolo recita “Una nuova speranza”), non è entrato nella classifica dei più visti della storia, ma risulta comunque essere il terzo film più visto nell'anno di uscita, il 2012, cfr. http://www.eiren.org/boxoffice_e/2012.html (ultimo accesso 15 ottobre 2016).

²⁴ Cfr. Nihon Eiga Senmon Channel (a cura di), 「踊る大捜査線」は日本映画の何を変えたのか (*Odoru Daisōsasen ha Nihon eiga no nani wo kaetanoka?*, tr.lett. Qual è stato l'impatto di *Bayside Shakedown* sul cinema giapponese?), Gentōsha, Tokyo 2010. Il libro è composto da dieci interventi di diverse personalità, tra cui lo storico del cinema Satō Tadao, lo sceneggiatore e regista anche teatrale Arai Haruhiko e il produttore di Fuji Tv Kameyama Chihiro, che analizzano l'impatto avuto dal franchise sull'industria creativa giapponese.

²⁵ Takano Hiroyuki, “映像製作コンソーシアムに関する考察” (*Eizō seisaku konsōshiamu ni kansuru kōsatsu*, tr.lett. Studio sui consorzi di produzione video), *Mita Shōgaku Kenkyū*, vol. 48 n. 1, 2005, p. 201.

²⁶ *Ivi*, p. 199.

riguardano l'uso dei contenuti attraverso media differenti; favorire opportunità di merchandising e sponsorship; e praticare la promozione cross-mediale del film che viene prodotto”.²⁷ I vantaggi sono quindi principalmente quattro: 1) ripartizione dei costi di produzione; 2) suddivisione dei rischi legati alle possibili perdite se un prodotto non ha il successo sperato; 3) sfruttamento dei contenuti su più piattaforme nei diversi media afferenti alle compagnie partecipanti; 4) promozione cross-mediale. In genere sono impiegati nella produzione di grandi progetti commerciali e “sono gradualmente diventati la strategia di alleanza standard nell'industria cinematografica giapponese”.²⁸ Queste alleanze hanno carattere temporaneo, variabile, non fissato nel tempo e in genere sono organizzate intorno a un progetto già delineato, non sono quindi “partnership a lungo termine o regolari, differiscono dalle collaborazioni cosiddette *keiretsu*, che sono collegamenti fissi, limitati e continui tra una compagnia principale e subappaltatori regolari o agenti di vendita (...)”.²⁹ Un sistema di successo, come dimostra il fatto che “negli anni Duemila, gli incassi medi dei film realizzati da queste alleanze siano quasi il doppio di quelli prodotti da un singolo studio cinematografico o una sola compagnia”.³⁰



Note: This comparison is calculated by the authors, using the data from 300 films (the annual top 30 commercial films from 2000 to 2009 as ranked by the industry statistics compiled by the Motion Picture Producers Association of Japan: <http://www.eiren.org/toukei/data.html>). 1 USD = 97.64 JPY.

Figura 1 – grafico tratto dall'articolo di Wakabayashi, Yamada, Yamashita, v. alla nota 27, che illustra una stima della media degli incassi dei film prodotti da una sola compagnia (colonna in grigio chiaro) e da quelli prodotti tramite *seisaku iinkai* (colonna in grigio scuro) tra il 2000 e il 2009.

Creando alleanze temporanee, i *seisaku iinkai* “connettono e riconnettono compagnie che si muovono in industrie differenti e permettono l'accesso a risorse, informazioni e opportunità

²⁷ Wakabayashi Naoki, Yamada Jinichiro, Yamashita Masaru, “The Power of Japanese Film Production Consortia: The Evolution of Inter-Firm Alliance Networks and the Revival of the Japanese Film Industry”, in Robert De Filippi, Patrik Wilkström (a cura di), *International Perspectives on Business Innovation and Disruption in the Creative Industries. Film, Video and Photography*, Edward Elgar, Cheltenham-Northampton 2014, p. 51.

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ *Ivi*, p. 54. In relazione alle aziende, il termine “*keiretsu*” (系列) è in genere utilizzato nell'espressione *kigyō keiretsu* (企業系列), lett. “serie di compagnie”, per prefigurare una qualche forma di legame stabile tra due o più compagnie.

³⁰ *Ivi*, p. 52.

diversificate e maggiori, rispetto a quelle a cui potrebbe accedere uno studio cinematografico singolo nella sua rete di contatti tradizionale”.³¹ Da quando è emersa questa forma di alleanza, “varie combinazioni di compagnie provenienti da diversi ambiti hanno cominciato ad apparire, il che ha permesso lo sviluppo di un ecosistema di lavoro cinematografico più aperto e scorrevole”.³²

Nella maggior parte dei casi i *seisaku iinkai* sono composti da aziende che ruotano intorno all'ambito dei media. Negli anni Duemila si è consolidato un modello per cui vi partecipano un distributore (配給会社, *haikyū kaisha*), una emittente televisiva (テレビ局, *terebi kyoku*), un'agenzia pubblicitaria (広告代理店, *kōkoku dairiten*), un'agenzia di talenti (タレント事務所, *tarento jimusho*), che segue le star e fornisce le comparse, e una società commerciale (商社, *shōsha*), che ha il compito di gestire gli investimenti, a cui di volta in volta possono aggiungersi altri tasselli, come un editore (出版社, *shuppansha*), che sia di libri o di fumetti (o videogiochi), in caso di circuitazione dei personaggi protagonisti su più media, un distributore librario (書籍流通業者, *shoseki ryūtsū gyōsha*) e sempre più di frequente una testata giornalistica (新聞社, *shinbunsha*), che in Giappone spesso rappresenta un conglomerato dell'informazione ed è quindi interessante in chiave promozionale.³³ Un esempio tipico possono essere i due film dal vivo campioni di incasso del 2004, rispettivamente al secondo e terzo posto dei film giapponesi più visti di quell'anno, *Crying Out Love in the Center of the World* (世界の中心で、愛をさけぶ, *Sekai no chūshin de, ai o sakebu*, conosciuto anche come *Socrates in Love*) di Yukisada Isao e *Be with You* (いま、会いにゆきます, *Ima, ai ni yukimasu*) di Doi Nobuhiro. I due film sono il frutto di *seisaku iinkai* composti da:

1. *Tōhō*, studio cinematografico, qui in veste di distributore;
2. *TBS* (Tokyo Broadcasting System), una emittente tv;
3. *Hakuhōdō*, un'agenzia pubblicitaria;
4. *Shōgakukan*, l'editore dei due libri da cui sono tratti i due film, rispettivamente scritti da Katayama Kyōichi e Ichikawa Takuji;
5. *SDP* (Stardust Promotion), un'agenzia di talenti;
6. *MBS* (Mainichi Broadcasting System), una holding di emittenti tv e radio regionale.

Al primo posto del box office sempre del 2004 c'è il film d'animazione *Il castello errante di Howl* (ハウルの動く城, *Hauru no ugoku shiro*) di Miyazaki Hayao, a sua volta opera di un comitato di produzione composto da:

1. *Studio Ghibli*, studio di produzione;

³¹ *Ivi*, p. 56.

³² *Ibidem*.

³³ Takano Hiroyuki, *op.cit.*, p. 202.

2. *Tōhō*, distributore;
3. *NTV* (Nippon Television), una emittente tv;
4. *Dentsū*, un'agenzia pubblicitaria;
5. *Tokuma Shoten*, l'editore giapponese dei volumi di Diana Wynne Jones a cui è ispirata la storia;
6. *Mitsubishi Corporation*, una società commerciale;
7. *Disney*, distributore internazionale.

I primi tre film giapponesi per il 2004, come la maggior parte degli altri migliori incassi di quell'anno, sono prodotti con il sistema dei comitati di produzione. Come è evidente fin da questi tre esempi, le alleanze sono estremamente variabili e dipendono dai tipi di progetti: tra i due film dal vivo e quello di animazione, rimane l'elemento comune del distributore Tōhō, che a seconda dei casi ha stipulato un accordo con agenzie pubblicitarie, case editrici ed emittenti televisive diverse. Non si tratta certamente di un caso isolato o fortuito: “(...) il numero di legami tra le aziende è significativamente cresciuto tra un periodo iniziale (2000-2001) e uno più recente (2008-2009) (...). Il confronto tra questi due periodi mostra una crescita di legami inter-aziendali da 694 a 2.362, rispettivamente, con un numero medio di compagnie partecipanti cresciuto da 4,42 a 15,04”.³⁴ Nel 2007 ad esempio i film giapponesi con incasso superiore a 1 miliardo di yen sono 29: di questi, soltanto 3 sono prodotti senza la partecipazione di una emittente tv, mentre sono 16 quelli prodotti con la dicitura “*seisaku iinkai*”, che salgono a 17 se si include un ulteriore film con dicitura affine.³⁵ In totale nel 2007 sono stati distribuiti 407 film a capitale giapponese, tra lungometraggi dal vivo e animazione, con un incasso complessivo di 94,64 miliardi di yen. I primi 29 film da soli ne hanno incassati 73,01, ovvero il 77% del totale: questo vuol dire che i 378 film rimanenti si sono spartiti soltanto 21,63 miliardi di yen.³⁶ Risulta così chiaro come nell'industria cinematografica giapponese la forza trainante sia esercitata da un lato dalle emittenti televisive, dall'altro dal sistema che aggrega intorno a un progetto diverse entità legate al mondo dei media.

L'impulso alla creazione del sistema dei comitati è nato dalle compagnie di produzione indipendenti, che si sono alleate con grandi società commerciali e gli editori detentori dei diritti originali di romanzi o fumetti, a cui in un secondo momento si sono aggiunte le stazioni televisive.³⁷ Il loro sviluppo è dovuto a diversi fattori, che sono stati riassunti in sei punti: 1)

³⁴ Wakabayashi Naoki, Yamada Jinichiro, Yamashita Masaru, *op.cit.*, p. 57.

³⁵ Kimura Megumi, “日本映画産業の課題としての社会・エンパワメント志向性の追求” (*Nihon eiga sangyō no kadai to shite no shakai empawāmento shikōsei no tsuikyū*, tr.lett. La ricerca sociale e orientata alla crescita come problema dell'industria cinematografica giapponese), *Tagen Bunka*, vol. 9, 2009, p. 190.

³⁶ *Ivi*, p. 193.

³⁷ Cfr. Tanaka Ema, “クールジャパンの産業構造—製作委員会方式によるメディアミックスと多様性の並存” (*Cool Japan no sangyō kōzō: Seisaku iinkai hōshiki ni yoru media mix to tayō-sei no heison*, tr.lett. Struttura industriale del Cool Japan: Coesistenza di media mix e diversità di contenuti grazie al sistema dei comitati di produzione), *The Journal of the Japan Association for Social and Economic Systems Studies*, n. 30, ottobre 2009, p. 47.

pressioni per bilanciare scelte artistiche e commerciali; 2) costi di produzione crescenti e difficoltà nel trovare investitori; 3) cambio dei gusti dei consumatori per l'ingresso di nuovi prodotti e della televisione; 4) emergere di nuovi competitor, tra cui la diffusione dei multiplex e la nascita di compagnie di produzione indipendenti; 5) espansione dei mercati multiuso, con promozione delle finestre e la promozione tramite la televisione; 6) ristrutturazione delle produzioni, con l'outsourcing del lavoro di produzione. La riorganizzazione conseguente ha creato un nuovo equilibrio sistemico, definito una “struttura ibrida” (ハイブリッド構造, *haiburiddo kōzō*), che ha cioè la funzione di mediare tra le diverse aziende che la compongono.³⁸

È semplice vedere come l'influenza della televisione sia cresciuta esponenzialmente: se nel 1996 il 22,3% dei film vedeva la presenza di emittenti tv tra i finanziatori, nel 2004 si è raggiunto il 69,8%.³⁹ Questi fenomeni rientrano in un processo più ampio di riorganizzazione del comparto produttivo dopo la fine del sistema degli studio che aveva governato l'industria cinematografica giapponese dal dopoguerra e fino ai primi anni Settanta. Uno spartiacque può essere considerato il 1971, anno in cui lo studio Daiei fallisce, Nikkatsu converte la quasi totalità della propria produzione verso i *roman porno*⁴⁰ e Tōhō ristruttura pesantemente il comparto produttivo. In quegli anni si assiste a un “cambio significativo nella struttura dell'industria cinematografica giapponese”, per cui si passa da un “modello di business integrato verticalmente” (垂直統合型のビジネスモデル, *suichoku tōgōgata no bijinesu moderu*), proprio del sistema degli studios operante dal dopoguerra, per cui un'unica compagnia seguiva la lavorazione di un film dall'ideazione fino all'arrivo nelle sale, a uno “*shift* verso una struttura orizzontale” (水平構造へとシフト, *suihei kōzō e to shifuto*), prima nella forma di un “sistema di partecipazione cross-industriale” (異業種参入方式, *igyōshu sannyū hōshiki*), poi in quella di un sistema di comitati di produzione.⁴¹ Dal punto di vista produttivo, c'è il passaggio dall’“era dello studio system” (撮影所システム時代, *satsueijo shisutemu jidai*) all’“era dei progetti” (プロジェクト型時代, *purojekuto gata jidai*), basato su idee e proposte di “compagnie di produzione 'de-studio-izzate”

³⁸ Cfr. Yamamoto Mika, “日本の映画製作における, 組織的均衡としての製作委員会” (*Nihon no eiga seisaku ni okeru, soshikiteki kinkō to shite no seisaku iinkai*, tr.lett. Produzione cinematografica giapponese, i comitati di produzione come equilibrio organizzativo), *Aoyama Sōgō Bunka Seisakugaku*, vol. 2 n. 1, 2010, pp. 109-134.

³⁹ Cfr. Yamashita Masaru, “日本の映画産業のダークサイド: 企画志向の座組戦略と信頼志向のチーム戦略の間で” (*Nihon no eiga sangyō no dāku saido: Kikaku shikō no za-gumi senryaku to shinrai shikō no chīmu senryaku no made*, tr.lett. Il dark side dell'industria cinematografica giapponese: tra strategia di gruppo orientata alla pianificazione e strategia di squadra orientata alla fiducia), *Hitotsubashi Business Review*, vol. 53 n. 3, 2005, p. 29.

⁴⁰ *Roman porno* è il nome che viene dato alla linea di film erotici prodotti dalla Nikkatsu tra il 1971 e il 1988 che permisero allo studio di mantenere un alto numero di produzioni mensili rispetto al collasso del sistema degli studio. Per un approfondimento, cfr. Jasper Sharp, *Behind the Pink Curtain. The Complete History of Japanese Sex Cinema*, Fab Press, Godalming 2008.

⁴¹ Sasagawa Keiko, *op.cit.*, pp. 75-76.

(「脱撮影所型」制作会社, 'Datsu satsueijogata' seisaku kaisha).⁴² Come visto nel precedente capitolo, nel 1974 la casa editrice Tokuma rileva lo studio Daiei, nel 1976 la casa editrice Kadokawa si apre alle produzioni cinematografiche, mentre su premesse simili nel 1979 Taga Hidenori allarga il bacino dell'etichetta Kitty Records e apre la Kitty Films. Si attiva insomma un sistema cross-industriale esterno agli studio cinematografici tradizionali che utilizza un sistema di produzione a progetto alla ricerca di finanziamenti esterni e del supporto degli studio per il lato distributivo. A questo sommovimento, negli anni Ottanta si aggiungono le televisioni: nel 1982 Nippon Tv contribuisce alla produzione di *Yūkai hōdō* (誘拐報道, lett. "Report di un rapimento", di Itō Shunya), in collaborazione con Tōei, e soprattutto nel 1983 Fuji Tv produce *Antarctica* (南極物語, *Nankyoku monogatari*, lett. "Storia del Polo Sud", di Kurahara Koreyoshi), in collaborazione con Tōhō, un grandissimo successo di pubblico che contribuisce a lanciare la mania per le storie con protagonisti gli animali.⁴³ Nel passaggio da era dello studio system a quella dei progetti, si passa dalla figura di produttori dipendenti di una compagnia, parte di un sostanziale oligopolio, a produttori-imprenditori che mettono in gioco il loro spirito imprenditoriale nel portare avanti progetti che devono poi trovare una collocazione presso distributori e pubblico. È questo il passaggio che spinge verso la convergenza di compagnie operanti in diversi settori.

La differenza tra il "sistema di partecipazione cross-industriale" sviluppatosi dagli anni Settanta e il "sistema dei comitati di produzione" odierno è nel livello di integrazione tra i partecipanti alla produzione e nell'interesse alla condivisione del copyright delle storie per ulteriori sfruttamenti dei personaggi. Inoltre, il coinvolgimento di industrie totalmente esterne al mondo dell'intrattenimento è oggi molto limitata, a differenza che in passato, soprattutto nel periodo della bolla economica, per cui anche aziende di hobby o alimentari potevano saltuariamente investire nella produzione di film.⁴⁴ Oggi il ruolo delle emittenti televisive è enormemente cresciuto. Il coinvolgimento delle stazioni televisive non è solo finanziario, ma anche strategico. Un esempio è il franchise di *Death Note* (デスノート, *Desu Nōto*), nato come manga scritto da Ōba Tsugumi e illustrato da Obata Takeshi, pubblicato tra il 2003 e il 2006 da Shūeisha in 12 volumetti. Nel 2006 è uscito un light novel scritto da Nishio Ishin,⁴⁵ *Another Note: The Los Angeles BB Murder Cases*

⁴² Maeda Kosaku, Hosoi Koichi, *op.cit.*, p. 52.

⁴³ *Antarctica* è il film giapponese con l'incasso più alto del 1983, secondo solo a *E.T. L'extra-terrestre* (*E.T. The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg), uscito in Giappone il 4 dicembre 1982 e quindi conteggiato nell'anno successivo, cfr. <http://www.eiren.org/toukei/1983.html>. È anche uno dei film giapponesi più visti di sempre, al 21mo posto della classifica dei maggiori incassi della storia in Giappone, cfr. <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/> (ultimo accesso 15 ottobre 2016). In realtà Fuji Tv aveva già partecipato nel 1969 alla produzione di un paio di pellicole in costume del regista Gosha Hideo, *Là dove volano i corvi* (御用金, *Goyōkin*, lett. "Oro per uso ufficiale") e *Tenchu!* (人斬り, *Hitokiri*, lett. "Uccisori"), ma è solo dagli anni Ottanta che la pratica diventa continuativa e parte di una strategia di sviluppo.

⁴⁴ Sasagawa Keiko, *op.cit.*, p. 77.

⁴⁵ L'autore preferisce però la grafia NisiOisiN per evidenziare il palindromo.

(アナザーノート・ロサンゼルスBB連続殺人事件, *Anazā Nōto - Rosanzerusu BB renzoku satsujin jiken*), che funge da prequel al manga, mentre tra 2006 e 2007 su Nippon Tv, nello slot settimanale del martedì alle 23:30, è andato in onda un adattamento animato in 37 episodi realizzato da Madhouse, che genera anche due speciali televisivi. Nel 2007 esce *Death Note: Kira Game* (デスノート キラゲーム, *Desu Nōto: Kira Gēmu*), primo di una serie di videogiochi sviluppati da Konami per Nintendo DS. Vi sono poi tre lungometraggi – *Death Note* (デスノート, *Desu Nōto*, Kaneko Shūsuke, 2006), *Death Note: The Last Name* (デスノート The Last Name, *Desu Nōto: The Last Name*, Kaneko Shūsuke, 2006), *Death Note: Light Up the New World* (デスノート Light Up the NEW World, *Desu Nōto: Light Up the NEW World*, Satō Shinsuke, 2016) – oltre allo spin-off *L: Change the World* (*id.*, Nakata Hideo, 2008), che segue il personaggio dell'investigatore L, tutti distribuiti da Warner, e la miniserie in 3 episodi da 20 minuti ciascuno *Death Note: New Generation* (デスノート New Generation, *Desu Nōto: New Generation*), che fa da ponte tra il secondo e il terzo lungometraggio dal vivo, ambientata a dieci anni di distanza dall'originale e trasmessa da Nippon Tv nelle settimane antecedenti al lancio del terzo film. Nel 2015 era poi stata trasmessa sempre su Nippon Tv la serie dal vivo in 11 episodi, andata in onda la domenica nello slot delle 22:30. Per quanto riguarda i film dal vivo, Nippon Tv mandò in onda il primo film subito prima dell'uscita nelle sale del secondo, approfittando per un lancio congiunto: il risultato è che l'incasso del secondo film è stato quasi doppio rispetto al primo.⁴⁶ Anche l'intersecarsi di serie animate, serie dal vivo, speciali e miniserie in cordinamento con le uscite cinematografiche è studiato per incrementare vicendevolmente il pubblico. Il processo per cui le stazioni televisive guadagnano preminenza nella produzione cinematografica, iniziato negli anni Ottanta, si approfondisce con la crisi e lo scoppio della bolla economica negli anni Novanta: da un lato le emittenti per la prima volta vedono diminuire la crescita, e cercano quindi di diversificare la loro proposta, dall'altro i grandi studio cinematografici vedono deteriorarsi la crisi – ad esempio nel 1999 Tōei vende alcuni suoi studi di ripresa, seguita lo stesso anno da Shōchiku e nel 2000 da Nikkatsu – spostando ulteriormente il centro del loro business, come stava succedendo da anni, dalla produzione alla sola distribuzione.⁴⁷

Lo sviluppo del sistema dei comitati di produzione è peculiare del contesto e della situazione specifica dell'industria creativa giapponese. L'esito per cui vengono prodotte opere transmediali, parte di quel processo chiamato *media mix*, è in qualche modo distinto ad esempio dal sistema hollywoodiano. Negli Usa in genere un'unica compagnia detiene il diritto di sfruttamento di un personaggio e questo porta alla concentrazione del capitale e al successivo sfruttamento dell'immagine in diversi media, tramite licenze. In Giappone invece la suddivisione dei diritti di

⁴⁶ Sasagawa Keiko, *op.cit.*, p. 78.

⁴⁷ Cfr. Kimura Megumi, *op.cit.*, p. 192.

sfruttamento tra diverse compagnie implica un minore budget e la concentrazione dei prodotti, ma favorisce la diversificazione. In Giappone “il *media mix* è un'espansione orizzontale dei contenuti” (コンテンツの水平展開であるメディアミックスは, *kontentsu no suihei tenkai dearu media mikkusu wa*), piuttosto che una “integrazione orizzontale” (水平統合, *suihei tōgō*) come negli Usa.⁴⁸ Le differenze nella struttura produttiva sono anche alla base di un diverso sistema di finanziamento: mentre Hollywood ha introdotto con successo un modello per gestire strategicamente i rischi e per raccogliere una grande quantità di capitali da banche e investitori esterni, il modello giapponese, rappresentato dai *seisaku iinkai*, non ha ancora raggiunto un livello appropriato di gestione, il che previene la realizzazione di progetti di dimensioni più grandi.⁴⁹

Il problema del finanziamento dei prodotti dell'industria creativa è in effetti centrale, perché determina le modalità di produzione e quindi il tipo di opere che è possibile realizzare, delimitando in prospettiva i possibili sviluppi futuri. Analizzando i dati dell'industria dei contenuti in Giappone tra 2004 e 2008, una analisi di Nomura Research Institute condotta per conto del Ministero dell'Economia, Commercio e Industria (経済産業省, *Keizaisangōshō*, noto anche con l'acronimo derivato dal nome inglese, METI) rilevava come l'investimento nella produzione di contenuti da parte di aziende terze, esterne al circuito dei media, fuori quindi dal sistema dei comitati di produzione, non fosse fiorente né sembrasse destinato a crescere sul breve periodo, per una serie di incertezze nel ritorno dell'investimento.⁵⁰ Per quanto riguarda gli investimenti su prodotti culturali, il Giappone ha guardato alle tradizioni dei paesi occidentali, rivolgendo l'attenzione da un lato al modello europeo, che prevede investimenti e incentivi statali, dall'altro al modello statunitense, basato sul coinvolgimento diretto di grandi compagnie. A partire almeno dagli anni Settanta il Giappone ha sviluppato un sistema con grossi investimenti da parte di compagnie private, fatti senza l'aspettativa di un ritorno economico o di immagine immediati, che in assenza di un termine autoctono è stato chiamato *mesena* (メセナ), dal francese *mécénat*.⁵¹ Questo tipo di mecenatismo privato è però sempre stato legato a eventi culturali più tradizionali – dal teatro alla musica classica: “Le industrie culturali commerciali che ricevono sempre più attenzione in molti paesi come il cinema e la televisione, la musica popolare, i videogame e l'animazione sono esclusi, dato che non hanno ancora ricevuto il riconoscimento di status nelle pratiche di *mesena* e nelle politiche culturali

⁴⁸ Tanaka Ema, *op.cit.*, p. 51.

⁴⁹ Cfr. Kawakami Masanao, “戦略リスク・マネジメントによる映画ビジネスの米日比較” (*Senryaku risuku manejimento ni yoru eiga bijinesu no Amerika Nihon hikaku*, tr.lett. Confronto America-Giappone del business dei film nella gestione strategica dei rischi), *Kokusai Bijinesu Kenkyū Gakkai Nenpō*, vol. 11, 2005, pp. 269-281.

⁵⁰ Cfr. Katō Kimihto, Tanaka Shigeno, 映像コンテンツの資金調達の検討に関する (*Eizō kontentsu no shikin chōtatsu no kentō ni kansuru*, tr.lett. Studio sul finanziamento dei contenuti video), Nomura Research Institute, Tokyo 2012, p. 6.

⁵¹ Cfr. Kawashima Nobuko, “Corporate Support for the Arts in Japan: Beyond Emulation of the Western Models”, *International Journal of Cultural Policy*, vol. 18 n. 3, 2012, p. 296.

pubbliche in Giappone”.⁵² Anche il supporto statale alle industrie creative è stato infatti largamente assente e solo di recente questa tendenza ha iniziato a cambiare: “Fino ai primi anni Novanta il governo giapponese ha dimostrato davvero poco interesse per le questioni culturali e ha lasciato che arti e cultura operassero soltanto entro l'economia di mercato”.⁵³ Oggi hanno un qualche ruolo nella produzione audiovisiva almeno cinque diverse istituzioni pubbliche:

Primo, l'Agenzia per gli Affari Culturali (ACA), un'agenzia governativa che promuove diverse attività culturali, inclusa la produzione di film. Secondo, il Ministero dell'Economia, Commercio e Industria (METI), responsabile per gli indirizzi industriali, incluse l'industria cinematografica e la banda larga. Terzo, il Ministero del Suolo Pubblico e dei Trasporti (MPLT), che regola le industrie dei trasporti e porta avanti le politiche sul turismo. In questo contesto il Ministero ha supportato la Conferenza Nazionale delle Film Commission. Quarto, il Ministero degli Affari Interni e Comunicazioni (MIC), che ha giurisdizione nel regolare le trasmissioni e i provider internet. Infine, la Commissione per il Commercio Equo (FTC), che monitora qualsiasi attività illegale e accordo sleale nel mercato economico, inclusa la produzione video e i mercati della distribuzione.⁵⁴

Si tratta di cinque comparti governativi distinti e distanti tra loro, che faticano a trovare una prospettiva di lavoro comune: “[N]on esiste uno schema complessivo per promuovere l'industria della produzione cinematografica come quelli in Gran Bretagna e Francia”.⁵⁵ Il problema principale è di ordine organizzativo: “Ogni ministero e agenzia può coordinarsi l'uno con l'altro quando prova a gettare le basi per un nuovo piano o indirizzo. Tuttavia, il processo decisionale è complesso e lungo, se messo a confronto con i sistemi centralizzati come Centre National du Cinéma e British Film Institute”.⁵⁶ Nonostante il legame tra industrie creative e turismo locale sia conosciuto e indagato da tempo anche in Giappone,⁵⁷ è poi solo dal 2000 che qui hanno iniziato a diffondersi sul territorio le Film Commission, con l'obiettivo di attrarre compagnie di produzione perché girino nella zona, seguendo un servizio di scouting di location. La prima è stata quella per l'area di Kōbe, mentre il coordinamento nazionale è attivo dal 2001.⁵⁸ L'Agenzia per gli Affari Culturali (文化庁, *Bunkachō*), che è stata fondata a fine anni Sessanta, ha sempre avuto come obiettivo principale la conservazione dei beni nazionali, e solo di recente ha espanso la propria sfera di interesse anche alle questioni di copyright e al supporto delle arti e della cultura in senso più generale. Anche se dagli

⁵² *Ivi*, p. 297.

⁵³ Kawashima Nobuko, “The Film Industry in Japan – Prospering without Active Support from the State?”, in Lee Hye-kyung, Lorraine Lim (a cura di), *Cultural Policies in East Asia. Dynamics between the State, Arts and Creative Industries*, Palgrave Macmillan, Hampshire 2014, p. 216.

⁵⁴ Sugaya Minoru, “The Policy Analysis of the Film and Video Market in Japan”, *Keio Communications Review*, vol. 26, 2004, p. 8.

⁵⁵ *Ibidem*.

⁵⁶ *Ivi*, p. 11.

⁵⁷ Cfr. Masubuchi Toshiyuki, “コンテンツツーリズムとその現状” (*Kontentsu tsūrizumu to sono genjō*, tr.lett. Turismo dei contenuti e il suo stato corrente), *Chiiki Inobēshon*, vol. 1, 2009, pp. 33-40.

⁵⁸ Cfr. *ivi*, p. 14.

anni Novanta il budget dell'agenzia è costantemente cresciuto, in controtendenza rispetto alla stagnazione economica di quegli anni, “il budget totale è ancora di circa 100 miliardi di yen (1 miliardo di dollari) e occupa solo lo 0,11% della spesa pubblica totale. Il dato è ben al di sotto di quello dei paesi europei (per esempio, l'1,06% della Francia) e della Corea del Sud (0,81%) nel 2010”.⁵⁹ Alle spese del governo centrale vanno naturalmente aggiunti gli investimenti delle autorità locali, che sono tradizionalmente più alti di quelli di ACA, attestatisi sui 366 miliardi di yen per il 2009. Tuttavia, la maggior parte delle spese locali è utilizzato per “lo sviluppo di infrastrutture culturali e le spese di mantenimento, lasciando davvero poco per il finanziamento di attività artistiche e culturali”.⁶⁰ Legata tradizionalmente al principio del libero mercato, anche da parte dell'industria cinematografica non è mai stato pensato di formare un centro o un ente che si facesse promotore di un maggior interessamento istituzionale. Il risultato è che anche negli anni di crisi e stagnazione i fondi pubblici per l'industria cinematografica sono stati “quasi inesistenti” e persino l'archivio nazionale dei film è “mantenuto con un budget ristretto all'interno di uno dei musei nazionali”.⁶¹ Qualcosa è iniziato a muoversi in anni più recenti. Dal 2003 l'agenzia ACA ha un fondo speciale per il cinema, che ad esempio per il 2013 ammontava a 800 milioni di yen, rivolto in particolare alla produzione di lungometraggi e documentari, alla promozione di co-produzioni internazionali e al supporto dei film giapponesi all'estero. Anche il fondo per le *media arts* della stessa agenzia, destinato in genere ad animazione, manga e videogame, può parzialmente avvantaggiare il cinema, ma nel complesso la cifra è irrisoria rispetto ai fondi equivalenti in altri paesi, specialmente europei.⁶² Nel 2013 il METI, in accordo con il Ministero degli Affari Interni e Comunicazioni (総務省, *Sōmushō*), ha attivato un fondo di 15,5 miliardi di yen per supportare la localizzazione e la promozione dei contenuti mediatici giapponesi in vista dell'esportazione – ad esempio per coprire metà delle spese di sottotitolazione o doppiaggio dei film. Anche se si tratta di una novità positiva, lo stanziamento è stato pensato su base annua e al momento appare ancora avere carattere *una tantum*.⁶³

Dal quadro brevemente delineato risulta chiaro come gli investimenti privati da parte di aziende esterne all'industria dei contenuti, da un lato, e quelli pubblici dall'altro siano sporadici, per quanto riguarda il settore privato, e ancora scarsamente coordinati, oltre che sottodimensionati rispetto ad esempio alle realtà europee, per quanto riguarda il settore pubblico. Se l'inizio dell'interesse verso il cinema e le industrie creative da parte delle istituzioni, spronato anche dalle politiche del Cool Japan analizzate nell'introduzione, ha certamente iniziato a sostenere il mercato, è

⁵⁹ Kawashima Nobuko, “The Film Industry in Japan – Prospering without Active Support from the State?”, *cit.*, p. 218.

⁶⁰ *Ibidem*.

⁶¹ *Ivi*, p. 219.

⁶² Cfr. *ivi*, p. 220.

⁶³ Cfr. *ivi*, p. 221.

evidente come gran parte del merito dell'inversione di tendenza dei dati su numero di film prodotti, risultati al botteghino e quote di mercato, che è iniziato idealmente nel 1997 e si è concretizzato a partire dal 2006, sia principalmente da attribuire alle contromisure messe in pratica dall'industria cinematografica al suo interno, e quindi in particolare al sistema dei comitati di produzione. È a questo punto interessante riconoscere come la maggior parte, se non la quasi totalità dei film prodotti tramite *seisaku iinkai* “siano pensati per il mercato giapponese e non siano quindi esportati all'estero. Il fine di un progetto di un comitato di produzione cinematografica è avere successo sul mercato giapponese piuttosto che sul mercato globale”.⁶⁴ La mancanza di una “espansione internazionale” (国際展開, *kokusai tenkai*) può diventare un problema,⁶⁵ per uscire dal quale ci vorrebbe un approfondimento non solo del sistema di co-dipendenza tra televisione e case di produzione cinematografica in vista del mercato interno, ma anche di aspetti globali e legati al territorio da parte dell'industria cinematografica stessa.⁶⁶ Come prefigura analiticamente Takeo Yoshio – che è stato caporedattore della rivista *Kinema Junpō*, con collaborazioni anche in Corea del Sud tramite la rivista *Cine 21*, nonché più di recente direttore dell'Istituto di Ricerca sui Film di Kinema Junpō (キネマ旬報映画総合研究所, *Kinema Junpō Eiga Sōgō Kenkyūsho*) – la strategia che si limita a guardare all'espansione interna ai confini non sarà sufficiente sul lungo periodo: con il restringersi del mercato giapponese, per via anche del processo di invecchiamento della popolazione, diventa sempre più importante per l'industria puntare sui mercati globali, e non rimanere concentrata sul solo mercato interno, sufficiente sino a oggi, soprattutto pensando alla possibilità di co-produzioni e collaborazioni con i mercati dell'Asia, in particolare Corea del Sud e Cina: se questi paesi hanno già iniziato programmi di cooperazione e penetrazione dei rispettivi mercati, il Giappone si è dimostrato sempre reticente e i pochi tentativi fatti in tal senso non hanno avuto seguito. È necessaria insomma una rivoluzione di paradigma – come il passaggio dalla teoria tolemaica a quella copernicana – nel pensiero degli addetti ai lavori che porti a elaborare strategie di conquista di altri mercati, come ha fatto efficacemente Hollywood soprattutto a partire dagli anni Ottanta.⁶⁷

Naturalmente non tutti i film prodotti da comitati di produzione si sono limitati al mercato interno, alcuni film prodotti con questo sistema hanno trovato fortuna anche in altri paesi, ma a mancare è una strategia di fondo che individui delle modalità operative per facilitare l'esportazione. Il ricercatore Ōba Gorō ha proposto l'analisi della strategia distributiva del film dal vivo in costume *Dororo* (どろろ, Shiota Akihiko, 2007), tratto da un manga di Tezuka Osamu pubblicato nel 1967,

⁶⁴ Wakabayashi Naoki, Yamada Jinichiro, Yamashita Masaru, *op.cit.*, p. 61.

⁶⁵ Kimura Megumi, *op.cit.*, p. 198.

⁶⁶ Cfr. *ivi*, p. 199.

⁶⁷ Cfr. Takeo Yoshio, 日本映画の世界進出 (*Nihon eiga no sekai shinshutsu*, tr.lett. L'avanzamento globale dei film giapponesi), Kinema Junpō, Tokyo 2012.

già diventato una serie tv animata in 26 episodi nel 1969. In questo caso si è guardato anche all'estero, puntando da un lato sul nome di Tezuka, conosciuto in tutto il mondo, dall'altro sulla spettacolarità della ricostruzione in costume, tanto che il film è stato venduto in oltre 20 paesi, con alcuni degli accordi siglati prima ancora che il film venisse distribuito in patria, nel gennaio del 2007, con compagnie del calibro di Universal Pictures per gli Stati Uniti. Si tratta comunque di una eccezione, per cui tale processo in genere avviene soltanto per alcuni casi di animazione, molto raramente per film dal vivo. Per spiegare il successo nella vendita di *Dororo* all'estero, Ōba propone che sia stata perseguita una riformulazione culturale, a causa delle peculiarità del film dal vivo, per cui la traduzione all'altra cultura risulta più difficile. La produzione avrebbe cercato di smussare le asperità culturali, ad esempio cambiando il periodo storico, dal passato della storia giapponese a un indefinito anno 3048 che lo connota come storia fantasy, introducendo elementi fuori contesto rispetto alla cultura giapponese, come armature di stampo occidentale e la danza del ventre presente in una sequenza, sfruttando paesaggi a cui il pubblico occidentale era già abituato, con le riprese effettuate in Nuova Zelanda,⁶⁸ nonché evidenziando i richiami nella storia alla tragedia greca e al mito di Edipo. Si sarebbe insomma cercato di ottenere un effetto di *mukokuseki* (無国籍), “privo di nazione”/“inodore”, termine già analizzato nell'introduzione, per favorire l'accettazione del film da parte di un pubblico globale.⁶⁹ L'analisi di Ōba però guarda soltanto al numero di paesi raggiunti, senza tenere conto della ricezione assolutamente poco lusinghiera del film in termini di incassi, e non si interroga sui risultati pratici del film negli altri paesi. Se è stato operato uno smussamento della storia originale, in previsione dal passaggio da un medium “inodore” come il fumetto a uno più connotato come il film dal vivo, è evidente che manca un tassello ulteriore perché questo genere di prodotti possa puntare a prosperare realmente in un diverso contesto culturale. Tra le cause vi è il disinteresse e l'impreparazione dell'industria cinematografica giapponese nel suo insieme ad affrontare i mercati esteri con strategie a lungo termine.

Questa impreparazione deriva certamente dal fatto che in passato il mercato interno è stato più che sufficiente a garantire un ritorno economico adeguato, ma è anche un problema implicito nel sistema dei comitati di produzione, che nel favorire una frammentazione delle storie su più media e nel suddividere la gestione dei diritti tra più compagnie in alcuni casi complica l'esportazione. Il sistema dei comitati di produzione non è stato accettato acriticamente da addetti ai lavori e studiosi, la sua affermazione ha aperto un dibattito talvolta anche acceso, con posizioni diverse, tra chi pensa limiti l'approccio artistico dei film, e di conseguenza le esportazioni, privilegiando

⁶⁸ Il riferimento è naturalmente alle riprese in Nuova Zelanda della trilogia di *Il signore degli anelli* (*Lord of the Rings*, 2001-2003) di Peter Jackson.

⁶⁹ Cfr. Ōba Gorō, “映画『どろろ』と海外市場-文化的割引説に基づく考察-” (*Eiga 'Dororo' to kaigai ichiba: Bunkateki waribiki setsu ni motozuku kōsatsu*, tr.lett. Il film 'Dororo' e i mercati esteri: discussione basata sulla teoria dello sconto culturale), *Ningen Bunka Kenkyū*, vol. 21, 2008, pp. 61-77.

l'omologazione,⁷⁰ chi vede la vicinanza tra televisione e industria cinematografica come una possibilità nuova da abbracciare,⁷¹ e chi considera invece questo connubio un'incognita sulla lunga distanza, perché se televisione e cinema si assomigliano sempre di più, non ci sarebbe più motivo di andare nelle sale.⁷² Tra gli elementi problematici che vengono sottolineati, vi è la possibilità che sia difficile organizzare una re-release di un prodotto a distanza di tempo dall'uscita originale, ad esempio se una delle compagnie coinvolte è nel frattempo fallita o nel caso non si trovi un accordo sui diritti tra le parti, oppure ancora la difficoltà nel garantire omogeneità artistica tra i diversi prodotti derivati, nei diversi media, prospettando “un problema nei termini di assicurare la qualità dell'opera”.⁷³ Un altro elemento critico prospettato è l'ingresso sempre più sostanziale delle televisioni al cinema: da un lato hanno contribuito a massificare il numero di produzioni, ma dall'altro c'è il timore abbiano contribuito a diminuire la qualità artistica dei prodotti.⁷⁴

Una delle analisi critiche più puntuali viene da Ito Takashi, secondo il quale lo snodo centrale è la decostruzione dei rapporti di forza che si sono creati con il radicamento del sistema dei comitati di produzione: “Ciò che non è sano è il fatto che l'industria dei contenuti giapponese non sia creata dai produttori di contenuti, l'iniziativa è in mano al lato dei media che distribuisce i contenuti”.⁷⁵ E “al centro dell'industria dei media ci sono le stazioni televisive”.⁷⁶ Secondo Ito, il sistema dei comitati di produzione si è sviluppato per permettere al lato distributivo (in particolare emittenti tv e grandi conglomerati dell'informazione) di mantenere l'egemonia nella creazione di contenuti in un'epoca in cui, grazie a internet, la distribuzione immediata e non-mediata rischiava di togliere potere ai distributori.⁷⁷ In questo senso, seguendo la prospettiva di Ito, il sistema dei comitati di

⁷⁰ Cfr. Mark Schilling, "Self-Control is Killing Japanese Movie Prospects", *Variety*, 3 ottobre 2014, <http://variety.com/2014/film/news/1201320087-1201320087/> (ultimo accesso 3 gennaio 2016).

⁷¹ Cfr. Hirota Keisuke, “今や最大の映画制作会社テレビ局にかせられた責務” (*Ima ya saidai no eiga seisakugaisha terebi kyoku ni kaserareta sekimu*, tr.lett. L'obbligo delle emittenti televisive, le attuali più grandi compagnie di produzione cinematografica), *Tsukuru*, vol. 38 n. 7, 2008, pp. 42-49.

⁷² Cfr. Yamamoto Mataichiro, “テレビは 大切だけど依存しすぎると映画が薄くなる” (*Terebi wa taisetsuda keredo izon shisugiru to eiga ga usuku naru*, tr.lett. Il legame con la televisione è importante, ma la sopravvivenza del cinema è in pericolo se dipende troppo dalla televisione), *Tsukuru*, vol. 38 n. 7, 2008, pp. 58-61.

⁷³ Yamamoto Shigeto, “わが国映画産業におけるプロデューサーの機能” (*Wagakuni eiga sangyō ni okeru purodyūsā no kinō*, tr.lett. La funzione del produttore nell'industria cinematografica giapponese), *Ritsumeikan Keiei Gaku*, vol. 43 n. 3, 2007, p. 126.

⁷⁴ Cfr. *ivi*, p. 130.

⁷⁵ Ito Takashi, “日本映画産業における製作委員会方式の定着と流通力の覇権” (*Nihon eiga sangyō ni okeru seisaku iinkai hōshiki no teichaku to ryūtsūryoku no haken*, tr.lett. Egemonia della forza produttiva e istituzione del sistema dei comitati di produzione nell'industria cinematografica giapponese), *Sociologica*, vol. 38 nn. 1-2, 2014, p. 4.

⁷⁶ *Ivi*, p. 5.

⁷⁷ Cfr. *ivi*, pp. 5-6. In relazione alle critiche di Ito sulla reazione dei distributori come reazione all'avanzata di internet, c'è da notare che la situazione è sfaccettata e in continua evoluzione. Secondo un altro punto di vista, ad esempio, l'inizio dell'erosione del potere dei mezzi di comunicazione di massa tradizionali si sarebbe avviato più di recente, in particolare con il disastro di Fukushima: “Il Giappone si vanta di essere ordinato e i suoi media non fanno eccezione. Le corporazioni mediatiche dominante hanno determinato a lungo la direzione e il flusso dei contenuti, ma stanno ora perdendo il loro posto predominante come apripista e guardiani. Sebbene giornali – il Giappone ha la più alta circolazione al mondo – e televisione – i giapponesi la guardano e si fidano più di molti altri al mondo – possano aver un tempo contato di essere abili di filtrare le informazioni e porre i termini del dibattito nazionale, i social

produzione ha sì garantito una ripresa del mercato e un irrobustimento dell'industria cinematografica, ma a costo di delegare la forza creativa al lato distributivo, che lo utilizza per mantenere un monopolio che era destinato altrimenti a sgretolarsi di fronte all'avanzare delle nuove possibilità legate a internet e i nuovi media digitali. Per esprimere meglio questo disequilibrio, Ito analizza due parole di identico suono ed entrambe utilizzate nell'industria contenute: da un lato *seisaku* (制作) che ha valenza di “lavorazione”, in riferimento alla realizzazione di un'opera, dall'altro *seisaku* (製作) con valenza di “produzione”, in riferimento al processo complessivo di costruzione dell'opera, dall'ideazione iniziale fino alla distribuzione e vendita finale. È il secondo termine, più legato alla filiera distributiva, a essere utilizzato, non casualmente, nell'espressione *seisaku iinkai*.⁷⁸ “Essendo in possesso della più grande catena di cinema, Tōhō è in grado di esercitare una forte influenza nei confronti degli autori”, da cui, allargando il campo, deriva una egemonia dei distributori, considerando anche lo strapotere delle emittenti televisive, che controllano il resto della distribuzione e soprattutto le strategie di marketing.⁷⁹ Una volta guadagnata “l'egemonia della distribuzione” (流通力の覇権, *ryūtsū ryoku no haken*) si arriva alla “egemonia della creatività” (創造力の覇権, *sōzō ryoku no haken*): si ha quindi il controllo dei contenuti creativi da parte di catene di distribuzione ed emittenti tv.⁸⁰ La frammentazione delle compagnie di produzione, esternalizzate rispetto ai grandi studio di un tempo, in qualche modo condannate a rimanere medio-piccole, le mantiene in una posizione di inferiorità rispetto ai colossi della distribuzione, che hanno mantenuto il controllo di un grande numero di sale o che hanno a disposizione la cassa di risonanza di canali tv di successo.⁸¹ Questo egemonia della distribuzione, che garantisce l'egemonia della creatività, se anche ha permesso un'inversione di tendenza nel periodo di crisi e stagnazione, può minare le basi creative e gli sviluppi futuri dell'industria dei contenuti. Perché sia possibile riequilibrare la situazione, secondo Ito, servirebbe un “intervento più aggressivo da parte dello stato”.⁸² Sotto il governo di Koizumi Junichirō (primo ministro giapponese dal 2001 al 2006), quando sono state attivate la gran parte delle misure statali a sostegno del cinema analizzate nei paragrafi precedenti, c'erano state delle proposte in tal senso, ad esempio con una ridiscussione del ruolo dell'emittente pubblica NHK e con la proposta dell'istituzione di una supervisione anonima a cui indirizzare eventuali problemi di suddivisione dei diritti d'autore,

media hanno portato a una proliferazione esplosiva di canali di comunicazione. Questo si nota particolarmente dopo il disastro naturale e nucleare che ha scosso il Giappone l'11 marzo del 2011, che ha fatto molto nel far avanzare lo scetticismo dei media mainstream e la loro percepita alleanza con lo stato, e che ha diffuso i social media come fonte alternativa di informazioni”, Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin, “Introduction: At the Crossroads of Media Convergence in Japan”, in *Id.* (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven 2016, p. 2.

⁷⁸ Cfr. *ivi*, p. 6.

⁷⁹ *Ivi*, p. 18.

⁸⁰ *Ivi*, pp. 20-21.

⁸¹ Cfr. *ivi*, p. 21.

⁸² *Ivi*, p. 22.

attualmente sproporzionati a favore delle emittenti tv, ma poi con il cambio di governo non se ne è più fatto niente.⁸³

Con l'affermarsi del sistema dei comitati di produzione l'industria cinematografica è stata trascinata in un territorio nuovo, in cui diventa parte di una filiera di produzione e distribuzione più ampia, intensiva e transmediale, in cui le storie sono progettate per passare con semplicità da un media all'altro e in questo modo approfondire il coinvolgimento del pubblico, al fine di aumentare gli incassi per tutte le parti coinvolte. Con l'ingresso in questo sistema di interrelazioni, l'industria cinematografica ha perso parte del suo potere contrattuale nel determinare non solo i contenuti, ma anche il linguaggio proprio del cinema, adeguandosi alle richieste e alle necessità di questa nuova filiera, che vede nella posizione dominante distributori e soprattutto emittenti televisive. Si può così considerare come “l'industria cinematografica stia partecipando al nuovo modello di business senza aver sviluppato una propria visione e stratagemma per il futuro del cinema”,⁸⁴ e in questo senso “la centralità del cinema come fonte o sito primario di contenuti sia probabilmente destinato a diminuire ulteriormente”.⁸⁵ Il vantaggio che conserva il cinema rispetto agli altri media è però che “un film cinematografico ha la finestra più ampia nel mercato delle proiezioni”:⁸⁶ dalla sala cinematografica, ai canali home video, passando per televisioni satellitari e via cavo, fino a trasmissioni in chiaro, streaming e on demand online, il film cinematografico è il medium che ha ancora il più alto impatto, non equiparabile ad esempio a un film straight to video, a un film o una serie pensata per la televisione o alle altre forme visuali narrative più recenti, come le serie tv web – e questo vantaggio, almeno nell'immediato futuro, è destinato a continuare. L'affermazione dei *seisaku iinkai* è in effetti il meccanismo che ha permesso di far convergere definitivamente media narrativi dal vivo, come cinema e drama televisivi, e quelli disegnati, come manga, anime e videogiochi, integrando il modello del *media mix* tradizionale in uno più ampio che vede spesso nel film cinematografico l'esito commerciale più allargato. Se da un lato quindi l'industria cinematografica ha dovuto adattarsi a un nuovo equilibrio di forze e a un'egemonia creativa che si è gradualmente spostata su altri canali, dall'altro è chiaro che il sistema che ne è emerso abbia portato nuovi stimoli, eleggendo il film cinematografico come esito principale delle intersezioni di universi narrativi sui diversi media. Lo sviluppo esponenziale dei comitati di produzione ha creato una “rete di *media mix*”, conseguenza dell'impegno di ciascuna compagnia partecipante nella promozione del franchise sui rispettivi media di propria competenza.⁸⁷

⁸³ Cfr. *ivi*, pp. 23-24.

⁸⁴ Mitsuyo Wada-Marciano, *op.cit.*, p. 136.

⁸⁵ *Ivi*, p. 134.

⁸⁶ Sugaya Minoru, *op.cit.*, p. 5.

⁸⁷ Wakabayashi Naoki, Yamashita Masaru, Yamada Niichirō, Nakamoto Riyūichi, Nakazato Hiromi, “日本映画の製作提携における凝集的な企業間ネットワークと興行業績—2000年代の製作委員会のネットワーク分析—” (*Nihon eiga no seisaku teikei ni okeru gyōshūtekina kigyōkan nettowāku*

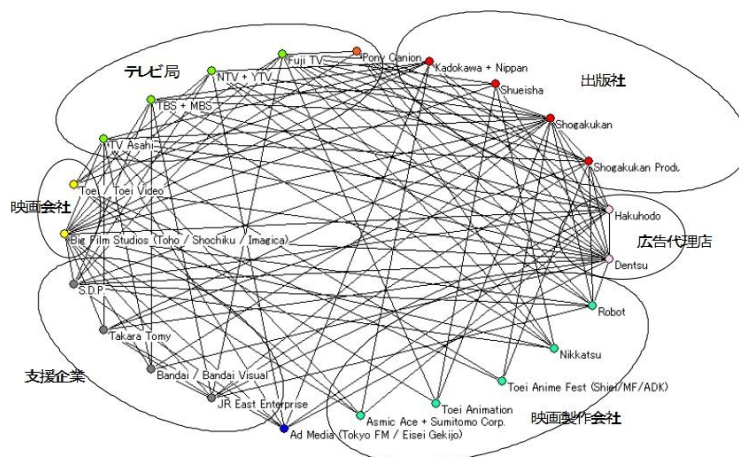


Figura 2 – il diagramma è tratto dall'articolo di Wakabayashi, Yamashita, Yamada, Nakamoto, Nakazato, v. alla nota 87, in cui è schematizzata la complessa rete di relazioni tra le 35 maggiori compagnie, sulle 123 presenti, partecipanti a comitati di produzione per i maggiori incassi al botteghino giapponese degli anni 2000-2008. Le aziende sono divise in gruppi che non hanno scambi reciproci, operando nello stesso settore. Dall'alto a sinistra e in senso orario: emittenti tv, editori, compagnie pubblicitarie, compagnie di produzione, compagnie sponsor, studi cinematografici.

È vero che di recente “i film di animazione hanno prosperato”, ma delle produzioni cinematografiche coinvolte nel *media mix*, “una media del 75,90% è composta da film dal vivo”, basandosi sull'analisi dei dati relativi agli anni 2000-2008 dei film con incasso superiore a un miliardo di yen.⁸⁸ In questo senso “[i]l concetto di media mix (...) si è pienamente espanso alla cultura cinematografica contemporanea del Giappone”.⁸⁹ Il sistema dei comitati di produzione è dunque

multimediale nel suo orientamento, più interessato alla creazione di franchise transmediali di successo che alla pratica cinematografica di per sé. (...) Con le loro pratiche, quindi, questi comitati di produzione giapponesi stanno alterando il panorama delle riprese cinematografiche, creando una più scoperta cultura delle hit commerciali e incastrando più fermamente il cinema giapponese entro il più ampio mercato dei media domestico.⁹⁰

La saldatura in atto è tra sistema dei comitati di produzione, franchise transmediali e cultura dei successi commerciali che trova nei film dal vivo il suo vertice a livello di incassi e di immagine sul grande pubblico. Mentre il termine “blockbuster” non è generalmente utilizzato in Giappone, è

to kōgyō gyōseki. 2000-nendai no seisaku iinkai no nettowāku bunseki, tr.lett. Prestazioni al botteghino e network coeso interaziendale nell'alleanza per la realizzazione di film in Giappone. Analisi di rete dei comitati di produzione degli anni 2000), *Kyōto Daigaku Daigakuin Keizaiga Kukenkyūka – Working Paper*, n. J-70, 2009, p. 9.

⁸⁸ *Ivi*, p. 12.

⁸⁹ Mitsuyo Wada-Marciano, *op.cit.*, p. 19.

⁹⁰ Rayna Denison, “Franchising and Film in Japan: Transmedia Production and the Changing Roles of Film in Contemporary Japanese Media Cultures”, *Cinema Journal*, vol. 55 n. 2, p. 68.

comune l'appellativo *daihitto* (大ヒット), “grande hit”, unione di una parola giapponese e una inglese, utilizzata più comunemente per descrivere i film che incontrano un enorme successo di pubblico nelle sale, piuttosto che per enucleare un complesso sistema di creazione di testi di successo che parte dalla fase di realizzazione e si concentra anche su modalità produttive e grandezza del budget, come più di frequente avviene a Hollywood con il termine blockbuster.⁹¹ Anche in Giappone, prima dell'uscita nelle sale, sono naturalmente fatte considerazioni sui tempi di lavorazione, la consistenza degli effetti speciali e la dimensione degli investimenti, ma per ricevere la qualifica di *daihitto* viene in genere attesa la conferma della sala, in cui “una parola del linguaggio del marketing” come *daihitto* “dà significato ai film mentre la loro posizione nella storia del cinema continua a essere rinegoziata”.⁹² Si forma così una “cultura cinematografica dei *daihitto*”⁹³ intorno a quei film giapponesi che oltre a riscuotere grande successo di pubblico riescono a creare un senso di comunità tra gli spettatori.⁹⁴

Per inciso, non è a questo punto casuale notare come la ripresa dell'industria cinematografica giapponese, con la caratteristica descritta di puntare precipuamente sul mercato interno, grazie alle alleanze tra diverse compagnie del mondo dei media, e la sua necessità di suscitare un senso di comunità, al fine di incrementare l'affluenza di pubblico, abbia tra le altre cose coinciso con un ritorno dello spirito nazionalista e dei discorsi sulla particolarità della cultura giapponese, visti nell'introduzione, che va perlomeno dal successo di film come *Pride: The Fateful Moment* (プライド運命の瞬間, *Puraido: Unmei no toki*, Itō Shunya), sesto più alto incasso tra i film giapponesi del 1998, al boom di *The Eternal Zero* (永遠の0, *Eien no 0*, Yamazaki Takashi), tratto da un romanzo di Hyakuta Naoki e in seguito trasposto anche in uno speciale televisivo, uscito nel dicembre del 2013 e primo incasso tra i film giapponesi per il 2014, secondo solo al lungometraggio animato Disney *Frozen* (*id.*, Chris Buck, Jennifer Lee). *Pride: The Fateful Moment* offre una riscrittura della figura storica del generale dell'armata giapponese e primo ministro durante la seconda guerra mondiale Tōjō Hideki, poi condannato a morte per crimini di guerra, qui presentato in forma edulcorata, come difensore dell'Asia dal colonialismo statunitense, e con sapore revisionista.⁹⁵ *The Eternal Zero* descrive invece la riscoperta da parte delle nuove generazioni di quanti combatterono durante la seconda guerra mondiale e offre una rilettura eroica ed empatica della pratica dei kamikaze, per cui “l'esperienza personale della guerra è descritta come un'eredità il

⁹¹ Cfr. Rayna Denison, “The Language of the Blockbuster: Promotion, *Princess Mononoke* and the *Daihitto* in Japanese Film Culture”, in Leon Hunt, Leung Wing-fai (a cura di), *East Asian Cinemas. Exploring Transnational Connections on Film*, I.B. Tauris, New York 2008, pp. 103-119.

⁹² *Ivi*, p. 117.

⁹³ *Ivi*, p. 108.

⁹⁴ Cfr. *ivi*, p. 111. Qui l'autrice si riferisce al già citato film d'animazione *La principessa Mononoke*, ma il suo discorso può essere facilmente esteso al cinema giapponese in generale.

⁹⁵ Cfr. Charles W. Nuckolls, “The Banal Nationalism of Japanese Cinema: The Making of *Pride* and the Idea of India”, *Popular Culture*, vol. 39 n. 5, 2006, pp. 817-837.

più armoniosa possibile”.⁹⁶ Nel mezzo vi sono ad esempio film come *Lorelei: The Witch of the Pacific Ocean* (ローレライ, *Rōrerai*, Higuchi Shinji), *Aegis* (亡国のイージス, *Bōkoku no ijisu*, Sakamoto Junji) o *Yamato* (男たちの大和, *Otokotachi no Yamato*, Satō Junya), usciti nel 2005, che a vario titolo, e con diversi gradi di complessità, ricolorano il significato della guerra per darne una versione nostalgica, fino a far emergere un sostrato nazionalistico.⁹⁷ I motivi del successo di questa tipologia di film in relazione al riemergere di sentimenti nazionalistici riguardano naturalmente in prima istanza eventi di ordine sociale, economico e storico – tra gli effetti del lungo periodo di stagnazione, la crisi dei mercati asiatici, il ritorno delle discussioni sulla costituzione pacifista del paese – ma hanno anche a che fare con il sistema produttivo, che crea un nuovo tipo di cultura dei blockbuster locali.

Il sistema dei *seisaku iinkai* è quindi un ambiente integrato in cui vengono sviluppati universi narrativi in sinergia su diversi media, parte delle pratiche di *media mix*, che promuove una cultura dei *daihitto*. Questo sistema “si è formato con lo scopo di sviluppare *la visione del mondo* di determinati contenuti”.⁹⁸ si enfatizza il termine “visione del mondo” (世界観, *sekaikan*)⁹⁹ perché racchiude il senso di continuità di orizzonte tra le diverse storie interconnesse. È possibile evincere quanta influenza e pervasività abbia lo sviluppo di franchise e intrecci cross- e transmediali nell'industria cinematografica giapponese analizzando analiticamente i dati dei film di maggiore successo. Si è scelto di prendere in considerazione i film di origine giapponese con incasso maggiore a un miliardo di yen che vanno dal 1997 al 2015. La scelta temporale è legata alle premesse che sono state fatte in questo capitolo sul significato simbolico dell'anno 1997. Il periodo presenta una difficoltà di ordine computativo. Dall'anno 2000 infatti il sistema di calcolo degli incassi della Motion Picture Producers Association of Japan è cambiato: prima venivano prese in considerazione le entrate nette dei distributori, dopo quella data si è iniziato a calcolare invece le entrate complessive di un film. Questo significa che per gli anni 1997, 1998 e 1999 sono presenti meno film, per il fatto che i dati riguardano gli incassi netti del distributore, che equivalgono a qualcosa in meno del 50% degli incassi complessivi. Per avere una stima equiparabile ai dati successivi all'anno 2000 sarebbe quindi circa da raddoppiare il numero di film che hanno superato la soglia di 1 miliardo di yen di incasso. Si è scelto comunque di includere anche i tre anni antecedenti al 2000, senza modifiche o correzioni, per completezza, segnalando la discontinuità. Fatta questa necessaria premessa, il numero totale di film giapponesi con incasso superiore a un

⁹⁶ Fukuma Yoshiaki, “「断絶」の風化と脱歴史化—メディア文化における「継承」の欲望” (*'Danzetsu' no fūka to datsu rekishi-ka: media bunka ni okeru 'Keishō' no yokubō*, tr.lett. Astoricità e scomparsa dell'oblivio della memoria: Il desiderio di 'eredità' nella cultura dei media), *Masu Komyunikēshon Kenkyū*, vol. 88, 2016, p. 68.

⁹⁷ Cfr. Aaron Gerow, “Fantasies of War and Nation in Recent Japanese Cinema”, *The Asia-Pacific Journal*, vol. 4 n. 2, 2006, pp. 1-12.

⁹⁸ Tanaka Ema, *op.cit.*, p. 47, corsivo mio.

⁹⁹ Per un approfondimento sul termine e sui suo significato nel presente discorso, si rimanda al quarto capitolo.

miliardo di yen tra 1997 e 2015 compresi è di 459. Nell'analizzare questi titoli, si è deciso di suddividerli in 8 categorie, a seconda della loro natura – ovvero se si tratta di lungometraggi di animazione o dal vivo, se sono film unici e originali o frutto di adattamento, se singoli o parte di un franchise. Le 8 categorie selezionate sono le seguenti:

1. *Animazione singola*: comprende quei lungometraggi cinematografici di animazione frutto di un'idea originale, non ispirati ad altri testi e non parte di una serie connessa di opere;
2. *Animazione parte di franchise*: comprende quei lungometraggi cinematografici di animazione che fanno parte di un franchise, che può essere composto da una serie di film animati, frutto di adattamento di altri testi o parte di una complessa rete di narrazioni su più media, a denotare comunque una natura seriale;
3. *Film singolo*: comprende quei lungometraggi cinematografici dal vivo frutto di un'idea originale, non ispirati ad altri testi e non parte di una serie connessa di opere;
4. *Film adattamento da libro*: comprende quei lungometraggi cinematografici dal vivo frutto di un adattamento da un romanzo o racconto (compresi light novel), che purtuttavia non sono parte di un franchise o di una serie;
5. *Film adattamento da manga/anime*: comprende quei lungometraggi cinematografici dal vivo frutto di una trasposizione da un manga o un anime, che purtuttavia non sono parte di un franchise o di una serie;
6. *Franchise da libro*: comprende quei lungometraggi cinematografici dal vivo che fanno parte di un franchise la cui ispirazione originale è un racconto o romanzo (compresi light novel) e hanno una natura seriale, parte di un universo narrativo espanso;
7. *Franchise da manga/anime*: comprende quei lungometraggi cinematografici dal vivo che fanno parte di un franchise la cui ispirazione originale è da un manga o un anime e hanno una natura seriale, parte di un universo narrativo espanso;
8. *Franchise*: comprende quei lungometraggi cinematografici dal vivo che fanno parte di un franchise originale o ispirati a opere originali di tipo diverso rispetto a libri o manga/anime, ad esempio una serie televisiva dal vivo.

Naturalmente ogni singola opera presenta una storia peculiare. Nella stragrande maggioranza dei casi è stato possibile collocare il film in una categoria specifica senza difficoltà. Si sono presentati alcuni casi di meno immediata suddivisione: in tali occasioni, si è cercato di adottare un criterio comune, preferendo inserire l'opera in questione nella categoria esistente più prossima, piuttosto che creare nuove categorie destinate ad avere poca valenza statistica. I casi più evidenti per l'animazione sono stati i lungometraggi dello Studio Ghibli. Alcuni film di questo studio sono tratti da racconti o romanzi, come ad esempio il già citato *Il castello errante di Howl*: data la natura strettamente autoriale e non seriale dei film Ghibli, si è però deciso di inserirli tutti nella categoria

Animazione singola. Per quanto riguarda i film dal vivo, un caso problematico si sono rivelate essere quelle serie storiche *tokusatsu*, come ad esempio *Kamen Rider* (仮面ライダー, *Kamen Raidā*), che sono ispirate a una serie televisiva dal vivo, ma per cui è presente anche una versione a fumetti, spesso contemporanea alla prima messa in onda della serie tv. In tutti questi casi, si è scelto di inserire queste serie nella categoria generica *Franchise*, prendendo come punto d'origine l'opera a oggi più conosciuta, ovvero le serie televisive.

Prima di arrivare all'analisi dei dati, è necessario fare un'ultima considerazione sulla natura del campione dei film e il loro significato. I 459 film oggetto di studio rappresentano i film di produzione giapponese con il più alto incasso per ogni stagione e non sono quindi indicativi dell'industria cinematografica nel suo complesso, ma soltanto del settore più commerciale. Per forza di cose, questo campione non è ad esempio rappresentativo del cinema indipendente, di ricerca o documentario. Salvo rare eccezioni (alcuni film di Koreeda Hirokazu o Kitano Takeshi), non vi si trovano i film che hanno partecipato a festival internazionali, quelli diretti da autori emergenti o da piccole case di produzione. Se si esaminasse la produzione complessiva, i dati statistici risulterebbero naturalmente differenti. Tuttavia il campione preso in esame è adeguato per avere un'idea dei trend più significativi dell'industria cinematografica giapponese, dato che se anche nel periodo considerato il numero di film presi in esame rappresenta una media del 5,93% rispetto al numero totale dei film prodotti, l'incasso di questi film rappresenta una media del 70,59% rispetto al totale complessivo degli incassi: si tratta di una piccola percentuale di film, ma altamente rappresentativa degli interessi del mercato. D'altra parte, l'esame onnicomprensivo della produzione giapponese nell'arco temporale che va dal 1997 al 2015 risulterebbe illusorio e instabile per l'enorme mole di dati da raccogliere e la difficoltà nel reperire informazioni affidabili su ogni singola pellicola. Dal 1997 al 2015 risultano infatti prodotti 7.486 film (una media di 394 all'anno). Guardando ai dati raccolti, è quindi da tenere conto che rappresentano solo la punta dell'iceberg – per quanto quella commercialmente più di successo – rispetto alla totalità delle produzioni, per cui rimangono esclusi 7.027 film. Si offre nella **tabella 1** il consuntivo del rapporto tra i film campione, etichettati come *daihitto*, e il totale della produzione. Di seguito viene data una rappresentazione grafica di questo rapporto nei **grafici 1 e 2**.

	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
n. daihitto	7	9	6	18	15	17	18	19	26	28	29	28	34	29	32	39	35	31	39
n. totale uscite	278	249	270	282	281	293	287	310	356	417	407	418	448	408	441	554	591	615	581
% numero daihitto/totale	2,52%	3,61%	2,22%	6,38%	5,34%	5,80%	6,27%	6,13%	7,30%	6,71%	7,12%	6,70%	7,59%	7,11%	7,26%	7,04%	5,92%	5,04%	6,71%
incassi daihitto	20.45	19.05	12.4	33.26	61.98	35.15	51.26	45.5	73.39	78.43	73	88.46	83.34	84.76	69	96.42	86.1	82.16	89.8
incassi totali	32.567	26.391	26.417	54.334	78.144	53.294	67.125	79.054	81.78	107.944	94.645	115.859	117.309	118.217	99.531	128.181	117.685	120.715	120.367
% incassi daihitto/totale	62,80%	72,18%	46,94%	61,21%	79,31%	65,95%	76,36%	57,56%	89,74%	72,66%	77,13%	76,35%	71,04%	71,70%	69,32%	75,22%	73,16%	68,06%	74,60%

Tabella 1 - Rapporto daihitto/totale della produzione: in rosso i dati relativi agli anni 1997, 1998 e 1999, computati secondo il profitto dei distributori e non, come in seguito, secondo gli incassi totali del box office. Gli incassi sono intesi in miliardi di yen.

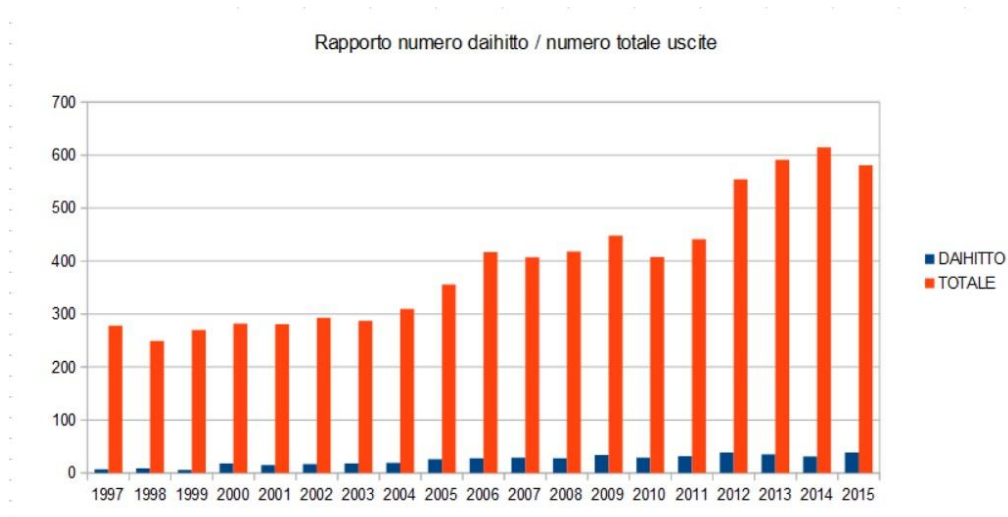


Grafico 1.

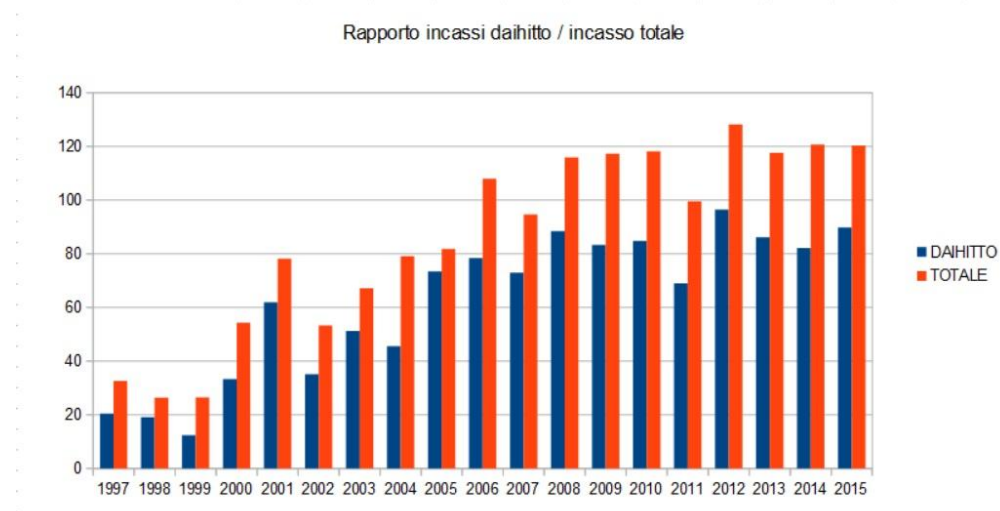


Grafico 2.

Prendendo ora in considerazione solo i 459 film campione, un primo dato riguarda il rapporto tra lungometraggi di animazione e dal vivo, riassunto nel **grafico 3**:

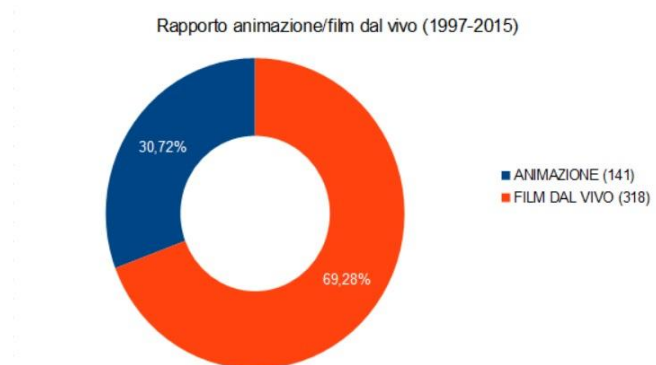


Grafico 3.

Come è possibile evincere dal grafico, più di due terzi dei maggiori incassi tra 1997 e 2015 sono film dal vivo, solo meno di un terzo sono lungometraggi di animazione, anche se c'è da dire che nel caso dei film dello Studio Ghibli e di alcuni altri franchise, come quello dei *Pokemon*, si posizionano sempre ai primi posti del box office nell'anno di uscita. Nel **grafico 4** è riassunta la suddivisione nelle 8 categorie illustrate sopra dei maggiori incassi presi in considerazione. Nei **grafici 5 e 6** tali dati sono scorporati tra animazione e film dal vivo, per mettere in evidenza il rapporto tra produzioni originali e produzioni parti di adattamento o di una serie parte di *media mix*.

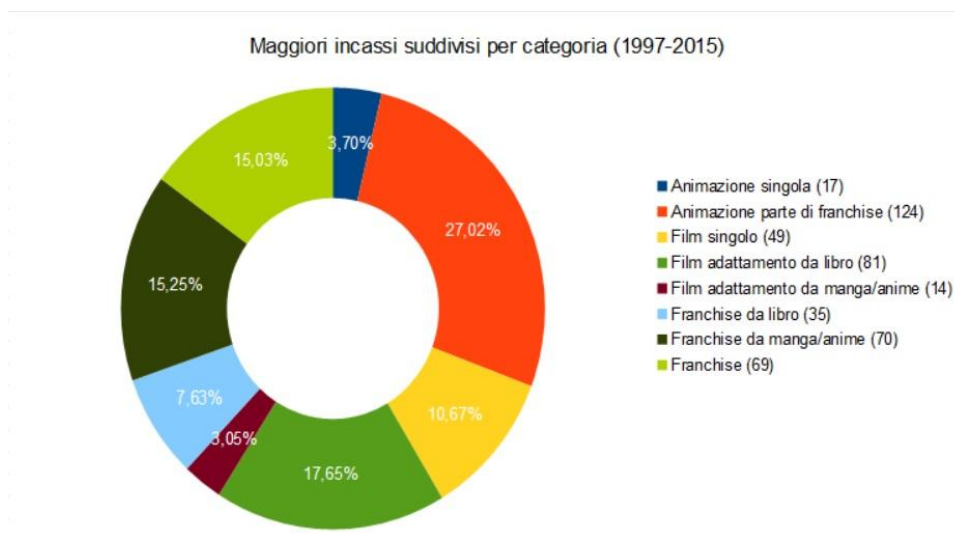


Grafico 4.

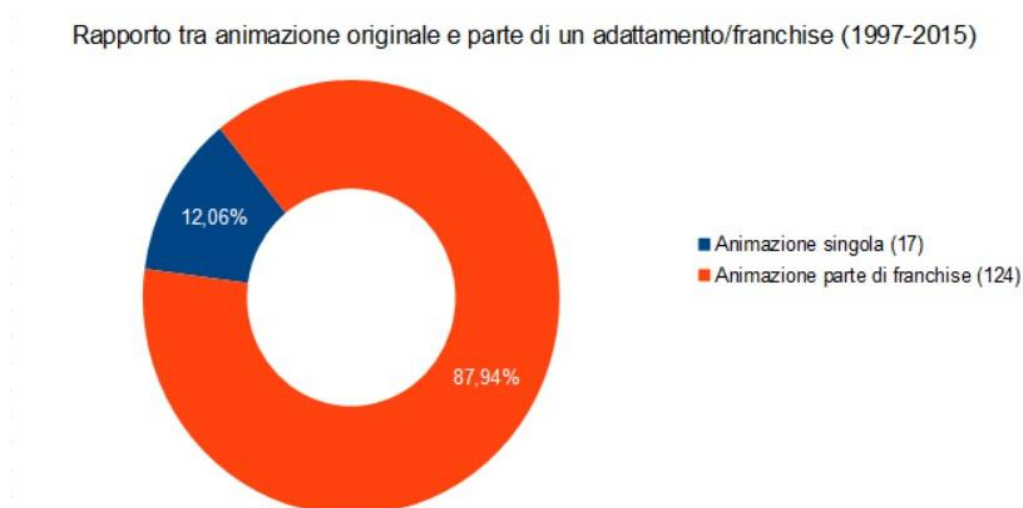


Grafico 5.

Rapporto tra le diverse categorie di film dal vivo (1997-2015)

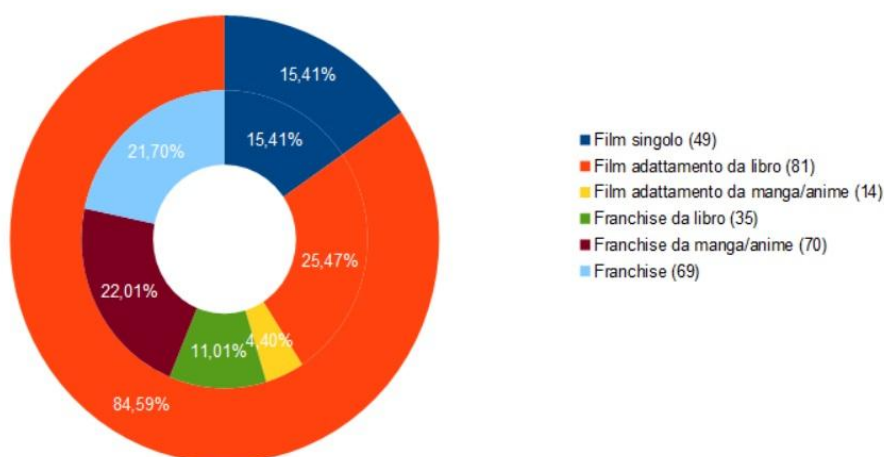


Grafico 6. La torta interna mostra le percentuali di film dal vivo suddivisi per le categorie illustrate. La torta esterna mostra il rapporto tra film singoli e complesso di tutti i film frutto di adattamento o parte di una serie.

Osservando i grafici, risulta evidente come il settore commerciale del cinema giapponese contemporaneo sia dominato da produzioni parte di adattamenti o di una serie e come quindi le opere originali siano in assoluta minoranza – circa il 12,06% dei lungometraggi d'animazione e il 15,41% dei lungometraggi dal vivo. Un altro elemento interessante da considerare è come nel caso di ispirazione da libri – che si tratti di romanzi, racconti o light novel – siano relativamente più frequenti adattamenti singoli (81 film in totale nel periodo considerato), rispetto ai franchise (35 film in totale). Al contrario, per le opere ispirate da manga o anime, è molto più frequente la formula seriale del franchise (70 film in totale nel periodo considerato), rispetto all'adattamento singolo (14 film in totale). In linea generale, il romanzo/racconto è visto ancora come un testo originale a cui ispirarsi per un adattamento, mentre i testi come manga e anime sono visti come parte di universi narrativi espandibili a piacimento. Infine, il numero di opere parte di un franchise che non trae ispirazione né da fonti scritte, né da fonti disegnate si mantiene piuttosto alto (69 film in totale nel periodo considerato): in questo contesto, il caso di gran lunga più frequente è quello di franchise nati da serie tv originali, che poi si sono espanse in film dal vivo ed eventualmente su altri media (come il caso di *Bayside Shakedown* esaminato in precedenza), piuttosto che di franchise cinematografici che poi si sono eventualmente espansi su altri media.

È necessario presentare un'ultima distinzione, per avere un quadro completo delle produzioni contemporanee di successo. Tradizionalmente, l'industria cinematografica giapponese è molto legata alla formula dell'adattamento letterario, fin dalle origini del cinema.¹⁰⁰ Per questa ragione, la formula libro più film è presente e sfruttata da moltissimi decenni e riguarda un discorso sulle

¹⁰⁰ Cfr. Joanne Bernardi, *Writing in Light. The Silent Scenario and the Japanese Pure Film Movement*, Wayne State University Press, Detroit 2001; Keiko I. McDonald, *From Book to Screen. Modern Japanese Literature in Film*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2000; Maria Roberta Novielli, Paola Scrolavezza, *Lo schermo scritto. Letteratura e cinema in Giappone*, Cafoscarina, Venezia 2012; Dennis Washburn, Carole Cavanaugh (a cura di), *Word and Image in Japanese Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.

modalità di adattamento di un testo originale a un altro medium, piuttosto che un discorso su franchising e transmedialità, in cui è l'universo narrativo a diffondersi e svilupparsi su diversi media e di conseguenza si viene almeno parzialmente a perdere la nozione di originale. In ogni caso, sia che si voglia inserire le trasposizioni letteratura/cinema nel presente discorso, sia che le si voglia escludere, rimane chiara la preponderanza di narrazioni diffuse, come dimostrano i **grafici 7 e 8**, che presentano i due scenari:

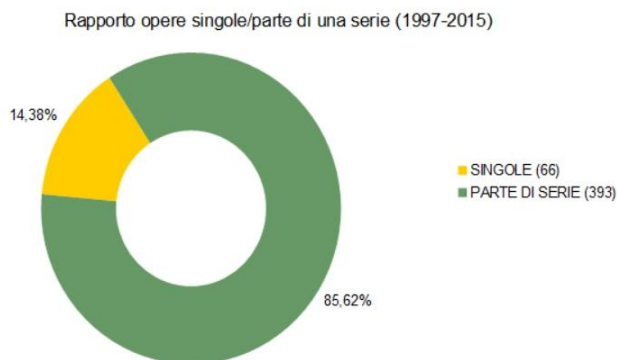


Grafico 7.

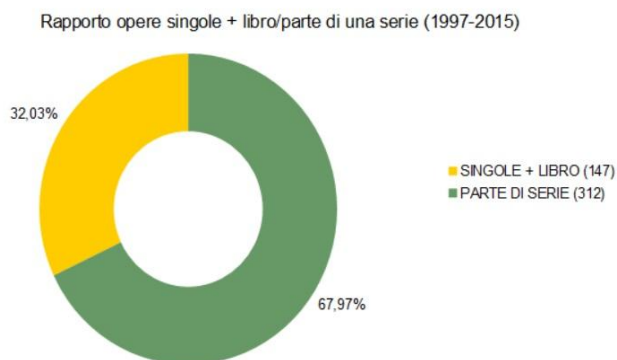


Grafico 8.

Anche nel caso della stima più conservativa, che esclude gli adattamenti letterari, oltre due terzi dei film di animazione e dal vivo più di successo sono parte di una complessa rete di rimandi tra diversi media facenti parte di una concezione seriale delle narrazioni. Per completare questo sguardo statistico, nella **tabella 2** si presentano i dati suddivisi per anno:

CATEGORIA / ANNO	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTALE ↓
Animazione singola	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	2	2	17
Animazione parte di franchise	3	3	3	7	6	6	7	7	6	7	7	5	8	8	6	8	11	6	10	124
Film singolo	0	1	0	1	2	2	1	2	1	6	4	6	7	2	2	3	4	1	4	49
Film adattamento da libro	1	1	2	4	2	3	1	4	6	6	3	6	6	5	7	6	7	5	6	81
Film adattamento da manga/anime	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	1	1	0	3	3	3	14
Franchise da libro	0	1	1	1	1	0	1	1	5	2	6	3	1	0	2	2	4	1	3	35
Franchise da manga/anime	0	1	0	1	0	1	0	1	3	3	3	6	9	6	7	10	2	9	8	70
Franchise	2	2	0	4	3	4	7	1	4	3	5	1	1	6	6	7	6	4	3	69
TOTALE →	7	9	6	18	15	17	18	19	26	28	29	28	34	29	32	39	35	31	39	459

Tabella 2 – Numero di film per categoria suddivisi per anno: in rosso i dati relativi agli anni 1997, 1998 e 1999, computati secondo il profitto dei distributori e non, come in seguito, secondo gli incassi totali del box office.

Per quanto riguarda l'animazione, dai dati raccolti si può notare come in media sia presente meno di un *daihitto* originale all'anno, nella maggior parte dei casi legato allo Studio Ghibli. L'aumento relativo negli ultimi anni può indicare l'emergere di nuovi autori che tentano di conquistare il campo lasciato libero di Miyazaki Hayao, come nel caso di Hosoda Mamoru, presente ad esempio con titoli come *Summer Wars* (サマーウォーズ, *Samā Wōzu*, 2009), *Wolf Children* (おおかみこどもの雨と雪, *Ōkami kodomo no Ame to Yuki*, 2012) e *The Boy and the Beast* (バケモノの子, *Bakemono no ko*, 2015). La relativa stabilità dei titoli di animazione parte di un franchise, che oscillano sempre tra i 6 e 7 all'anno, con un picco di 11 nel 2013, è dovuta in gran parte al fatto che i titoli di maggiore successo ritornino a cadenza annuale e riescano sempre a trovare il consenso del pubblico: dal già citato *Pokemon* ai sempreverdi *Doraemon* (ドラえもん) e *Crayon Shin-chan* (クレヨンしんちゃん, *Kureyon Shinchan*), che si rivolgono ai più piccoli, fino a *Naruto* (ナルト), *Detective Conan* (名探偵コナン, *Meitantei Konan*) e *One Piece* (ワンピース, *Wan pīsu*).

Per quanto riguarda i film dal vivo, quelli originali rimangono sempre abbastanza pochi e oscillano di anno in anno a seconda delle uscite degli autori più conosciuti, con un picco di 7 nel 2009. Oltre ai già citati Kitano e Koreeda, che però hanno raggiunto le vette solo molto raramente, i due nomi che ricorrono più spesso nelle classifiche dei film più visti in questa categoria sono quelli di Mitani Kōki e Kudō Kankurō; è interessante notare come anche se entrambi abbiano uno stile riconoscibile e peculiare, siano molto poco considerati fuori dal Giappone e quasi per niente studiati a livello critico e accademico, almeno in Occidente. Entrambi gravitano nell'alveo della commedia, pur con stili molto diversi: Mitani ha un taglio più tradizionale e un tocco delicato che si sposa bene con un target di mezza età; al contrario Kudō ha un piglio più vivace e sfrontato e in genere raccoglie più consensi tra i giovani. La categoria degli adattamenti da opere letterarie è molto varia: le trasposizioni possono essere da romanzi classici di “letteratura pura” o più spesso adattamenti letterari istantanei dell'ultimo successo editoriale. I franchise tratti da opere letterarie sono in genere ispirati a racconti che hanno già trovato il successo sul piccolo schermo, a light novel che sono magari già stati adattati anche in animazione, o talvolta sono parte di serie di romanzi mystery o polizieschi: in quest'ultimo gruppo rientrano sicuramente i film ispirati ai lavori di Higashino Keigo, che tra gli autori di detective fiction contemporanei è quello più spesso adattato in televisione e al cinema. Possono comunque essere opere di narrativa di genere, spesso horror, come nei casi dei franchise di enorme successo anche all'estero come *Ring* e *One Missed Call*, tratti rispettivamente dai romanzi di Suzuki Kōji e Akimoto Yasushi. Per le opere che trovano ispirazione da manga o anime, come si notava, è più frequente la presenza di veri e propri franchise, come nel

caso di *Umizaru* (海猿, lett. “Scimmie di mare”), che segue le peripezie di un cadetto della guardia costiera giapponese specializzato in operazioni di soccorso in mare. È tratto da un manga di Satō Shūhō serializzato tra il 1998 e il 2001 e raccolto in 12 volumetti e ha dato vita ad alcuni speciali andati in onda su NHK, a quattro lungometraggi, distribuiti tra il 2004 e il 2012 e diretti da Hasumi Eiichirō, e a una serie televisiva in 11 episodi, trasmessa da Fuji Tv nel 2005. Infine, per quanto riguarda i franchise originali, nella maggior parte dei casi si tratta di esperienze che riprendono il modello di *Bayside Shakedown*, come nel caso di *Unfair* (アンフェア, *Anfea*), storia d'azione con protagonista una poliziotta della omicidi, nato come serie tv in 11 episodi, trasmessi da Fuji Tv nel 2006 e poi espanso con uno speciale tv e tre lungometraggi dal vivo tra il 2006 e il 2015. Non mancano comunque esempi di franchise di lunga data, come il sempre verde *Godzilla*.

In relazione ai tipi di film prodotti e a quelli che hanno successo, in Giappone c'è stato un lento mutamento di target. L'avvento dei *shinekon* da metà anni Novanta, da un lato, e l'esplosione dell'attenzione per la cultura popolare da parte di governo e istituzioni dall'inizio degli anni Duemila, dall'altro, hanno favorito un cambio di prospettiva e generazionale: con la sala unica il target erano in larga parte famiglie con bambini e coppie di mezza età, mentre il multisala, con la sua concentrazione di attività e l'allargamento degli orari di proiezione, è più compatibile con le attività delle nuove generazioni e di conseguenza aumenta il coinvolgimento di giovani nella visione di film (giapponesi) in sala.¹⁰¹ Un esempio di questo cambiamento può essere *Yaji and Kita: The Midnight Pilgrims* (真夜中の弥次さん喜多さん, *Mayonaka no Yajisan Kitanasan*, di Kudō Kankurō, 2005), ispirato all'omonimo manga di Shiriagari Kotobuki, a sua volta irriverentemente ispirato al classico *Tōkaidōchū Hizakurige* (東海道中膝栗毛), una novella picaresca comica di Jippensha Ikku apparsa in dodici parti tra il 1802 e il 1822, con protagonisti due viandanti in viaggio verso il tempio di Ise, che aveva già avuto diverse trasposizioni cinematografiche fin dagli anni Venti. La versione di Shiriagari e Kudō è ambientata nel presente e trasforma i due protagonisti in una coppia gay che vuole raggiungere il santuario per curare uno dei due dalla dipendenza da droghe. Il film è costellato di episodi di commedia slapstick e nonsense e strizza costantemente l'occhio agli appassionati di manga e agli amanti della cultura popolare giapponese.

Un altro portato del nuovo sistema produttivo è un relativo aumento dei budget dei film, che permette anche l'introduzione di CGI per gli effetti speciali. Come visto, rimane ancora una distanza molto grande nella quantità di finanziamenti che i produttori sono in grado di raccogliere, rispetto al modello hollywoodiano, per questo spesso nel cinema giapponese la grafica digitale è utilizzata per esprimere e accentuare la “soggettività dei personaggi” (人物の主観, *jinbutsu no shukan*) tramite la deformazione loro o dell'ambiente circostante, come ad esempio nelle sequenze iniziali di *Kamikaze*

¹⁰¹ Sasagawa Keiko, *op.cit.*, pp. 82-83.

Girls (下妻物語, *Shimotsuma Monogatari*, 2004), in cui l'emotività della protagonista è espressa durante il rallentamento dell'incidente stradale di cui è vittima, con la cascata di cavolfiori che accompagna la sua caduta.¹⁰² Sempre più spesso però anche in Giappone gli effetti speciali digitali sono utilizzati in maniera più ampia e sistematica, in aggiunta o sostituzione degli effetti speciali tradizionali della scuola giapponese dei *tokusatsu*. Un apripista in questo campo è stato Yamazaki Takashi, che fin dai suoi primi due lungometraggi da regista ha puntato a integrare gli effetti speciali digitali e i modelli fantascientifici occidentali nel tessuto della tradizione giapponese: *Juvenile* (ジュブナイル, *Jubunairu*, 2000) è un racconto modellato su *E.T. L'extra-terrestre*, in cui la figura dell'alieno è sostituita da una forma robotica frutto di intelligenza artificiale, mentre *Returner* (リターナー, *Ritānā*, 2002) è assimilabile ai paradossi temporali di *Terminator* (*id.*, James Cameron, 1984), in cui alla guerra contro le macchine è sostituita la lotta contro una misteriosa specie aliena. Entrambi i film hanno incontrato i favori del pubblico, superando il miliardo di yen di incasso. Yamazaki ha utilizzato l'esperienza acquisita per ricreare la Tokyo postbellica di *Always: Sunset on Third Street* (ALWAYS三丁目の夕日, *Always Sanchōme no yūhi*, 2005), tratto da un manga di Saigan Ryōhei ancora in corso di pubblicazione dal suo esordio nel 1974, con oltre 60 volumetti all'attivo. La storia è ambientata in un quartiere immaginario di Tokyo negli anni subito successivi alla fine del secondo conflitto mondiale e segue diversi personaggi nei loro progressi verso la ripresa e il boom economico. A fare da sfondo alle storie quotidiane è la costruzione della Tokyo Tower, ricostruita al computer insieme alle vedute mozzafiato della topografia cittadina dell'immediato dopoguerra. La CGI contribuisce a ricreare un effetto nostalgico, collocando il film nel solco di quei film che puntano a ricreare un effetto di comunità per attrarre il pubblico. In effetti *Always* triplica gli incassi rispetto ai film precedenti del regista e apre la strada ad altri due film, *Always Zoku Sanchōme no yūhi* (ALWAYS 続・三丁目の夕日, 2007) e *Always Sanchōme no Yūhi '64* (ALWAYS三丁目の夕日'64, 2012), che seguono i protagonisti nel corso del tempo e confermano di saper toccare le giuste corde nel pubblico.

Il genere che sembra aver trovato una nuova prosperità nel sistema di narrazioni espanse del nuovo millennio rimane comunque la fantascienza. Nel corso degli anni si è affermata una formula che prevede l'ispirazione da un manga o un anime di successo appartenente al genere, la progettazione di un film dal vivo, spesso già programmato come doppia uscita o addirittura una trilogia, e il contorno di diversi prodotti ancillari per mantenere vivo l'interesse, con ottimi risultati al botteghino. Tra i primi film a sperimentare in tal senso c'è *Kyashan* (キャシャーン, *Kyashān*, Kiriya Kazuaki, 2004), ispirato alla serie animata in 39 episodi prodotta da Tatsunoko Production e andata in onda nel 1973: se l'anime originale raccontava di un classico rapporto conflittuale padre-

¹⁰² Sasagawa Keiko, *op.cit.*, p. 86. Per un approfondimento su *Kamikaze Girls*, si rimanda alla fine del quarto capitolo.

figlio e dell'essere più umani dell'umano proprio quando si viene rinchiusi in un corpo di androide, la rilettura moderna aggiunge un sostrato distopico nel ricollocare il trauma della seconda guerra mondiale in un opprimente futuro dittatoriale. È inoltre tra i primissimi film dal vivo giapponesi ad adottare la grafica digitale per quasi tutti gli ambienti di ripresa, tramite la tecnica del *green screen*.¹⁰³ Il film è andato bene al botteghino giapponese ed è stato acquistato anche in molti paesi occidentali per una seppur limitata distribuzione nelle sale, sull'onda del ricordo della serie animata originale.

Il successo della trilogia di film dal vivo di *20th Century Boys* (20世紀少年, *20 seiki shōnen*), uscita tra 2008 e 2009 per la regia di Tsutsumi Yukihiro, è il fulcro che sembra aver dato il via a una serie di progetti ambiziosi e articolati appartenenti al genere fantascientifico. In questo caso si parte da un manga di Urasawa Naoki in 22 volumetti, serializzati tra 1999 e 2006. Nel 2007 la serie trova un seguito nei due volumetti di *21st Century Boys* (21世紀少年, *21 seiki shōnen*). La storia si svolge su diversi piani temporali, passando dall'infanzia spensierata di un gruppo di amici all'età adulta, quando la crisi economica ha fatto naufragare i sogni di un tempo e un culto guidato da un misterioso uomo mascherato che si fa chiamare l'Amico (ともだち, Tomodachi) sembra minacciare il futuro dell'umanità. *20th Century Boys* è un racconto fantastico “che mette in contrasto un oscuro presente con un passato pieno di sogni e speranze”.¹⁰⁴ Ricco di riferimenti alla cultura popolare di anni Sessanta e Settanta, tanto da richiedere una guida in grado di svelare gli infiniti rimandi e riferimenti,¹⁰⁵ tecnicamente il racconto si svolge ai giorni nostri, ma è pervaso da riferimenti a robot giganti e altre derivate tecnologiche proprie di un immaginario futuribile che si è voracemente nutrito di fantascienza. I film dal vivo, girati back to back da Tsutsumi, riescono a rendere palpabile i dettagli del fumetto, raggiungendo un successo testimoniato dagli incassi invidiabili, dai 3,95 miliardi di yen del primo episodio ai 4,41 del terzo.

Yamazaki Takashi, regista di *Juvenile, Returner* e della trilogia di *Always: Sunset on Third Street*, torna di conseguenza alla fantascienza in altre due occasioni. La prima con *Space Battleship Yamato* (Space Battleship ヤマト, 2010), basato sulla serie televisiva animata creata da Nishizaki Yoshinobu e Matsumoto Leiji, andata in onda tra 1977 e 1980 in tre stagioni, per un totale di 77 episodi. Il film, ambientato nel 2199, segue le avventure della vetusta nave spaziale Yamato, ricostruita perché possa di nuovo varcare gli spazi siderali del cosmo, al fine di salvare l'intera umanità dalla possibile estinzione a opera di invasori alieni. *Space Battleship Yamato* è un film

¹⁰³ Cfr. Deborah Shamon, “*Casshern* and the Spectre of Japan's War Crimes in Asia”, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 2 n. 2, 2010, p. 147-162.

¹⁰⁴ Kinnia Yau Shuk-ting, “Searching Reality in Virtuality: Fantasy as a Way Out for Twenty-First-Century Japan”, in *id.* (a cura di), *Natural Disaster and Reconstruction in Asian Economies. A Global Synthesis of Shared Experiences*, Pelgrave Macmillan, New York 2013, p. 114.

¹⁰⁵ Cfr. Takekuma Kentarō, *20世紀少年探偵団 (20 seiki shōnen tantei dan)*, tr.lett. I ragazzi detective del 20mo secolo), Shōgakukan, Tokyo 2008.

significativo, perché la serie originale è stata tra le prime ad attrarre un pubblico più maturo verso l'animazione, aprendo di fatto le porte al boom degli anime,¹⁰⁶ così come il film dal vivo cade in un momento di forte espansione per un cinema di fantascienza che si apre a nuove possibilità di messa in scena. Yamazaki ha poi diretto *Parasyte: Part 1* (寄生獣, *Kiseijū*, 2014) e *Parasyte: Part 2* (寄生獣 完結編, *Kiseijū Kanketsu hen*, 2015), da un manga di Iwaaki Hitoshi in 10 volumetti serializzati tra il 1988 e il 1995. Il protagonista, Izumi Shinichi, è un giovane liceale che viene infettato da una specie parassitaria aliena. A differenza di molte altre persone, però, Izumi non perde il controllo del proprio corpo, e anzi riesce a creare un legame simbiotico con l'alieno, ribattezzato Migi (ミギー, *Migī*), chiaro riferimento a *migi* (右), “destra”, visto che controlla il suo braccio destro. Il tono dei due film è inizialmente scanzonato, con la progressiva presa di coscienza da parte del protagonista della minaccia che rappresentano gli invasori alieni. A fare da ponte tra i due film, usciti a novembre 2014 e nell'aprile dell'anno successivo in Giappone, c'è stata una serie televisiva animata in 24 episodi, *Parasyte -The Maxim-* (寄生獣 セイの格率, *Kiseijū sei no kakuritsu*), adattata dallo studio Madhouse e andata in onda su Nippon Tv. La stessa rete, poco prima dell'uscita del secondo film, ha trasmesso il primo, in una versione alternativa rieditata dallo stesso regista, anche per contenere gli elementi più perturbanti.

Altro universo narrativo di grande richiamo è *Gantz* (ガンツ, *Gantsu*), che il regista Satō Shinsuke ha trasformato in due film dal vivo distribuiti nel 2011. Sono ispirati al manga di Oku Hiroya serializzato tra 2000 e 2013 in 37 volumetti, da cui era già stata tratta una serie televisiva animata in 26 episodi, suddivisa in due parti e prodotta dallo studio Gonzo, andata in onda nel 2004, un videogioco prodotto da Konami per Playstation 2, distribuito nel 2005, e due light novel, *Gantz/Minus* e *Gantz/Exa*, usciti nel 2009 e 2011, il primo dei quali, scritto da Kusakabe Masatoshi e illustrato da Kozaki Yūsuke, funge da prequel al fumetto. A pochi giorni dall'uscita del primo film nelle sale, l'editore Shūeisha ha diffuso un “vomics” (*voice comics*) in due puntate del manga recitato con le voci registrate degli attori.¹⁰⁷ La storia vede un gruppo di sconosciuti risvegliarsi in una stanza anonima alla presenza di una misteriosa sfera. In breve comprendono di essere delle pedine in un gioco per l'eliminazione di alcuni alieni la cui posta è la loro stessa esistenza. Per collegare l'uscita del primo e del secondo film, *Gantz: Perfect Answer* (ガンツ・パーフェクトアンサー, *Gantsu pāfekuto ansā*), Nippon Tv ha trasmesso *Another Gantz* (アナザー・ガンツ, *Anazā Gantsu*), versione alternativa del primo film, costruito come report

¹⁰⁶ Cfr. Mizuno Hiromi, “When Pacifist Japan Fights: Historicizing Desires in Anime”, *Mechademia*, vol. 2, 2007, pp. 104-123; William Ashbaugh, “Contesting Traumatic War Narratives: *Space Battleship Yamato* And *Mobile Suit Gundam*”, in Mark Williams, David Stahl (a cura di), *Imag(in)ing the War in Japan. Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*, Brill, Leiden-Boston 2010, pp. 327-354.

¹⁰⁷ Cfr. <http://vomix.shueisha.co.jp/gantz/index.html> (ultimo accesso 2 ottobre 2016).

giornalistico narrato da un freelance, un personaggio non presente nella versione cinematografica.¹⁰⁸ Dopo l'uscita dei film dal vivo, Oku ha scritto un breve volumetto sui film di fantascienza che lo hanno maggiormente influenzato, chiarendo così la sua passione per il cinema e il legame con il suo lavoro di fumettista,¹⁰⁹ mentre nel 2015 ha iniziato uno spin-off del manga originale, *Gantz:G*. Nel 2012 è uscito un videogioco free to play per cellulare, *Gantz/Xaos*, mentre nel 2016 è stato distribuito un lungometraggio di animazione digitale dal titolo *Gantz:O*, diretto da Kawamura Yasushi.

Il regista dei due *Gantz*, Satō Shinsuke, è tornato subito a lavorare a un progetto di fantascienza equiparabile. *Library Wars* (図書館戦争, *Toshokan Sensō*) è il titolo di una serie di light novel in quattro volumi scritti da Arikawa Hiro con le illustrazioni di Adabana Sukumo, pubblicati tra il 2006 e il 2007. Nel 2008 l'autrice ha scritto anche due spin-off. Il setting è una storia alternativa del Giappone, in cui nel 2019 – in seguito agli eccessi dei media – viene varata una legge che permette la censura. Per fronteggiare la minaccia, le biblioteche formano un corpo paramilitare di autodifesa, chiamato Tosho Tokushu Butai (図書特殊部隊, “Forze Speciali Librarie”), o Toshotai (図書隊) in breve, che ha il compito di difendere la libertà di espressione. Le premesse fantastiche della storia trovano fondamento nella dichiarazione sulla libertà intellettuale nelle biblioteche siglata nel 1954 in Giappone, che conserva un atteggiamento di resistenza nei confronti delle autorità in caso di regimi o attentati alla libertà di parola.¹¹⁰ Dai light novel sono state tratte due serie distinte di manga, la prima in 15 volumi, pubblicati tra il 2007 e il 2014, la seconda in un solo volume, pubblicato nel 2008. Lo stesso anno lo studio Production I.G. ha realizzato una serie animata in 12 episodi, seguita nel 2012 da un lungometraggio animato, entrambi diretti da Hamana Takayuki. Questo vasto corpus di opere aiuta il lancio dei due lungometraggi dal vivo, il primo uscito nel 2013, il secondo, *Library Wars: The Last Mission* (図書館戦争 The Last Mission, *Toshokan sensō: The Last Mission*), nel 2015. A collegare i due film, anche in questo caso c'è uno speciale televisivo, *Library Wars: Book of Memories* (図書館戦争 ブック・オブ・メモリーズ, *Toshokan sensō: bukku obu memorīzu*), andato in onda su TBS nel 2015 prima dell'uscita del secondo lungometraggio, con lo stesso cast e sempre diretto da Satō.¹¹¹ Rispetto a *Gantz*, qui i toni sono più rilassati e spesso l'azione lascia il posto all'intreccio romantico, eppure anche in questo

¹⁰⁸ Cfr. <http://www.ntv.co.jp/kinro/lineup/20110422/> (ultimo accesso 3 ottobre 2016).

¹⁰⁹ Cfr. Oku Hiroya, *GANTZなSF映画論* (*Gantz na SF eiga ron*, tr.lett. Sui film di fantascienza di Gantz), Shūeisha, Tokyo 2012.

¹¹⁰ Cfr. Asato Noriko, Andrew Wertheimer, Nemoto Akira, “小説『図書館戦争』と「図書館の自由に関する宣言」の成立” (*Shōsetsu 'Toshokan sensō' to 'Toshokan no jiyū ni kansuru sengen' no seiritsu*, tr.lett. Il romanzo 'Toshokan sensō' e la formazione della 'Dichiarazione di libertà intellettuale'), *Nihon Toshokan Jōhō Gakkaishi*, vol. 57 n. 1, 2011, pp. 19-32.

¹¹¹ Cfr. il sito ufficiale dei film, che accomuna le tre opere in un “Library Wars Project”, <http://www.toshokan-sensou-movie.com/> (ultimo accesso 3 ottobre 2016).

caso c'è un dispiego di mezzi imponente, dominato dalle sequenze di scontro tra i censori e le forze di difesa libraria. Entrambi i lungometraggi cinematografici hanno avuto ottimi riscontri di pubblico.

Hasumi Eiichirō, già regista del franchise di *Umizaru*, ha diretto *Assassination Classroom* (暗殺教室, *Ansatsu kyōshitsu*, 2015) e *Assassination Classroom: Graduation* (暗殺教室卒業編, *Ansatsu kyōshitsu: Sotsugyō hen*, 2016), versioni dal vivo dell'omonimo manga di Matsui Yūsei in 21 volumetti pubblicato tra il 2012 e il 2016 con un enorme riscontro di vendite. L'opera di Matsui è stata prima trasposta in uno speciale animato nel 2013, insieme a una versione “vomics”, con il fumetto letto dai doppiatori,¹¹² e successivamente in una serie televisiva animata in 22 episodi prodotta dallo studio Lerche e andata in onda a inizio 2015. Alla serie originale si sono aggiunti una seconda stagione in 25 episodi, andata in onda nel 2016, e un film animato, in uscita nei cinema a fine 2016. Nel 2015 è stato distribuito un videogioco per Nintendo 3DS, prodotto da Bandai Namco, ed è anche iniziata la serializzazione di uno spin-off, *Korosensē Q!* (殺せんせーQ!), che vedrà il rispettivo lungometraggio animato in uscita nello stesso periodo di quello di *Assassination Classroom*. La storia, che alterna momenti quasi comici ad altri drammatici, vede un'entità aliena distruggere parzialmente la luna. La creatura minaccia di distruggere anche la Terra entro un anno, se non verrà eliminata prima. Nel frattempo si insedia in un paese di provincia del Giappone e diventa professore di una scuola media. Gli alunni della sua classe lo chiamano Korosensē (殺せんせー), gioco di parole tra *korosenai* (殺せない, “ineliminabile”) e *sensei* (先生, “professore”). Inaspettatamente, l'alieno si rivela essere un insegnante formidabile, capace non solo di trasmettere le nozioni basilari, ma anche di aiutare gli alunni a crescere interiormente – nonché a trasformarli in perfetti killer. Gli studenti hanno infatti il gravoso compito di trovare un modo per ucciderlo prima che scada l'anno di tempo sanzionato da Korosensē. I due film dal vivo amplificano la sensazione di paciosa onnipotenza dell'alieno, una sorta di polipo gigante giallo, grazie alla CGI, impiegata non solo per ricostruire le sue fattezze improbabili, ma anche per rendere i suoi velocissimi movimenti, capaci di evitare i proiettili e le altre armi. Entrambe le pellicole hanno riscosso grande successo di pubblico, nonostante 2015 e 2016 siano stati anni congestionati di uscite fantascientifiche di alto profilo.

Il franchise di fantascienza che ha avuto il più alto impatto in questi ultimi anni rimane comunque *Attack on Titan* (進撃の巨人, *Shingeki no kyōjin*, lett. “L'avanzata dei giganti”, noto in Italia come *L'attacco dei giganti*), ispirato a un manga di Isayama Hajime ancora in corso di pubblicazione, che dalla sua prima serializzazione nel 2009, con 20 volumetti all'attivo, ha venduto

¹¹² Cfr. <http://vomic.shueisha.co.jp/ansatsu/> (ultimo accesso 2 ottobre 2016).

60 milioni di copie nel solo Giappone.¹¹³ La storia si dipana in uno scenario futuro in cui l'umanità è stata quasi completamente spazzata via da misteriose figure umanoidi giganti note come Titani (巨人, *kyojin*), alti tra i 10 e i 15 metri, che senza apparente motivo sono voraci di esseri umani. I sopravvissuti vivono in una enorme città fortificata protetta da tre alte cinte murarie. È quasi un secolo che il baluardo non viene attaccato dai giganti, ma all'improvviso un Titano riesce a superare il primo perimetro difensivo. Per un gruppo di giovani è l'inizio di una lotta disperata. All'incredibile successo del manga hanno fatto seguito una serie pressoché infinita di racconti secondari, spin-off, adattamenti ed espansioni dell'universo narrativo. Prima è iniziata una serie di light novel in tre volumi, *Attack on Titan: Before the Fall* (進撃の巨人 Before the fall, *Shingeki no kyojin: Before the Fall*), scritta da Suzukaze Ryō e illustrata da Shibamoto Thores, che racconta gli eventi antecedenti al fumetto, in seguito a sua volta trasposta in un manga in nove volumi, ancora in corso di pubblicazione, disegnato da Shiki Satoshi. Esistono poi almeno altre due serie distinte di light novel, spin-off della serie originale, a loro volta trasformate in manga, e ulteriori due serie a fumetti, che seguono personaggi secondari o diversi rispetto al manga di Isayama. Nel 2013 è iniziata la trasmissione della serie tv animata, prodotta da Wit Studio, in 25 episodi, oltre ad alcuni speciali. La stagione è poi stata rimontata in due lungometraggi cinematografici animati, che includevano alcune sequenze di apertura e di chiusura inedite, *Attack on Titan – Part 1: Crimson Bow and Arrow* (「進撃の巨人」前編～紅蓮の弓矢～, *Shingeki no kyojin: Zenpen ~Guren no Yumiya~*, 2014) e *Attack on Titan – Part 2: Wings of Freedom* (「進撃の巨人」後編～自由の翼～, *Shingeki no kyojin: Kōhen ~Jiyū no Tsubasa~*, 2015). Mentre è stata annunciata per il 2017 una seconda stagione della serie animata, è iniziata la trasmissione della serie animata di uno degli spin-off. Esistono inoltre numerosi videogiochi ispirati alla serie, da alcuni visual novel prodotti da Nitroplus, a giochi per cellulari, uno per Nintendo 3DS e il più recente e ambizioso, uscito nel 2016, per Playstation 3 e 4 e Playstation Vita. Si arriva così ai due film dal vivo, culmine produttivo di un lungo percorso, *Attack on Titan* e *Attack on Titan: End of the World* (進撃の巨人 エンド オブ ザ ワールド, *Shingeki no kyojin: Endo obu za wārudo*), usciti tra agosto e settembre 2015, a distanza di meno di due mesi l'uno dall'altro. A placare l'attesa per il secondo lungometraggio, nell'agosto 2015 è stata distribuita una miniserie web in tre episodi da circa mezz'ora ciascuno, *Shingeki no kyojin: Hangeki no noroshi* (進撃の巨人 反撃の狼煙, “L'avanzata dei giganti: Segnale di contrattacco”), che si concentra su un personaggio secondario. I film dal vivo riorganizzano la narrazione, che si sposta da un luogo vagamente teutonico al Giappone, ma soprattutto sfruttano la CGI per ricreare la

¹¹³ Cfr. l'annuncio sul canale ufficiale Twitter del magazine *Bessatsu Shōnen Magazine* (別冊少年マガジン) di Kōdansha, dove è serializzato *Attack on Titan*, <https://twitter.com/BETSUMAGAnews/status/771188590818713601> (ultimo accesso 15 ottobre 2016).

furia devastatrice dei giganti, per la gioia del pubblico locale, che ha risposto con convinzione, garantendo a entrambe le pellicole di superare abbondantemente il miliardo di yen di incasso, pur denotando un calo sulla seconda uscita, probabilmente troppo a ridosso della prima. Il successo dell'universo narrativo è tale che ha varcato i confini del Giappone, non solo per le numerose traduzioni di fumetti e serie animate, ma anche a livello di immaginario, tanto che la divisione Kodansha Comics ha da poco rilasciato *Attack on Titan Anthology*, volume che raccoglie storie ambientate nell'universo di Isayama disegnate da diversi fumettisti occidentali.¹¹⁴

Come si evince dai molti esempi analizzati, lo schema si ripete in modo molto simile, nonostante la diversità di temi, stili e portata artistica dei diversi progetti. Viene individuato un universo narrativo con elementi fantascientifici già consolidato presso il pubblico, quasi sempre un manga o una serie animata, talvolta dei light novel, quindi vengono programmati uno o più film dal vivo, legati indissolubilmente alla promozione televisiva, che in questo senso innesta delle appendici aggiuntive che hanno la funzione di fare da traino all'episodio cinematografico successivo – che si tratti di veri e propri speciali tv (come nel caso di *Library Wars: Book of Memories*), di versioni alternative (come *Another Gantz*) o serie ponte (come *Parasyte -The Maxim-*). Prima, durante o dopo l'uscita in sala possono poi aggiungersi spin-off (come la web serie di *Attack on Titan*) o versioni alternative su altri media. Un palinsesto di narrazioni diffuse che nasce dal sistema modulare dei *seisaku iinkai*, dalla relazione simbiotica tra produttori cinematografici ed emittenti televisive, dalle necessità di successi immediati presso i *shinikon*, e dall'emergere della consapevolezza di un pubblico di appassionati disposto a muoversi tra un media e l'altro, tra narrazioni collegate e sempre più intricate, pur di seguire i propri personaggi preferiti – come viene discusso nel prossimo capitolo.

¹¹⁴ Cfr. <http://kodanshacomics.com/series/attack-titan-anthology/> (ultimo accesso 25 ottobre 2016)

3. Sottoculture e database: nuove formule di narrazione e fruizione

Nel primo capitolo si è proposto uno sguardo storico sull'evoluzione del sistema di media mix in Giappone che tenesse conto anche del cinema e della televisione dal vivo. Nel secondo capitolo si è guardato agli sviluppi del contesto transmediale giapponese contemporaneo, osservandolo dal lato produttivo. Per completare l'analisi, nel presente capitolo si vuole ragionare sul medesimo argomento, osservandolo però dal lato della ricezione. Per dare conto dei cambiamenti nelle modalità di fruizione dell'intrattenimento da parte del pubblico in Giappone, è utile partire dal concetto di “sottocultura”, sviluppatosi in Occidente e in seguito diffusosi anche nel contesto giapponese.

Il concetto di sottocultura è stato inizialmente sviluppato dagli anni Venti da studiosi afferenti alla scuola di Chicago, nel periodo in cui la sociologia si stava affrancando dall'antropologia, per poi essere riformulato e approfondito nel corso degli anni Settanta dal Centre for Contemporary Cultural Studies dell'Università di Birmingham.¹ Il Centro ha prodotto un considerevole numero di studi, ma l'orizzonte complessivo della loro trattazione è rappresentato al meglio dal volume *Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain*, uscito nel 1976 a cura di Stuart Hall e Tony Jefferson, in cui “l'identità sottoculturale 'autentica' era compresa essere espressa dai giovani in termini di una resistenza culturale coesa e collettiva all'ordine dominante”.² Nel saggio introduttivo del volume a cura di Hall e Jefferson, “cultura” è riferito a “quel livello a cui i gruppi sociali sviluppano modalità distinte di vita e danno forma espressiva alle loro esperienze di vita sociali e materiali. La cultura è la via, le forme, in cui i gruppi 'si occupano' della materia cruda della loro esistenza sociale e materiale”.³ In questo senso, gruppi diversi che esistono all'interno della stessa società e condividono alcuni aspetti e condizioni storiche comprendono e in una certa misura condividono la cultura degli altri, ma “proprio come gruppi e classi differenti sono classificati diversamente in relazione l'uno all'altro, nei termini delle loro relazioni produttive, di benessere e potere, così le culture sono diversamente classificate e si trovano in opposizione l'una all'altra, in termini di dominazione e subordinazione, sulla scala del 'potere culturale’”.⁴ Nella società non vi è dunque un solo corredo di idee o forme culturali, al contrario ci sarà sempre più di

1 Cfr. Shane Blackman, “Subculture Theory: An Historical and Contemporary Assessment of the Concept for Understanding Deviance”, *Deviant Behavior*, vol. 35 n. 6, 2014, pp. 496-512.

2 Rupa Huq, *Beyond Subculture. Pop, Youth and Identity in a Postcolonial World*, Routledge, London-New York 2006, p. 10.

3 John Clarke, Stuart Hall, Tony Jefferson, Brian Roberts, “Subcultures, Cultures and Class”, in Stuart Hall, Tony Jefferson (a cura di), *Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain*, Hutchinson, London 1976, p. 10.

4 *Ivi*, p. 11.

una tendenza al lavoro entro le idee dominanti di una società. Gruppi o classi che non sono posizionati all'apice del potere, cionondimeno trovano modi di esprimere e realizzare la loro posizione e le loro esperienze nelle loro culture. Così come c'è più di una classe fondamentale in una società (con riferimento, nel capitalismo, alla convergenza intorno alla produzione, di due classi profondamente differenti – del capitale e del lavoro), ci sarà più di una configurazione culturale in gioco nel particolare momento storico:

Ma le strutture e i significati che più adeguatamente riflettono la posizione e gli interessi della classe più potente – per quanto complessa sia internamente – si presenteranno, nei confronti di tutte le altre, come un ordine socio-culturale dominante. La cultura dominante rappresenta sé stessa come la cultura. Essa prova a definire e contenere tutte le altre culture entro il suo campo inclusivo. La sua visione del mondo, a meno non sia contestata, si presenterà come la cultura più naturale, onnicomprensiva, universale. Le altre configurazioni culturali non saranno solo subordinate a questo ordine dominante: entreranno in lotta con esso, cercando di modificare, negoziare, resistere o persino scalzare il suo regno – la sua egemonia.⁵

Il conflitto tra la cultura dominante e quelle subordinate non è sempre aperto. Ci possono essere momenti anche lunghi di coesistenza, in cui siano negoziati spazi di convivenza. Per questo è meglio parlare di “culture”, piuttosto che di “cultura”, un concetto concreto e storico più adeguato. Le culture di una società possono dunque essere in conflitto tra loro e questo determina delle relazioni di dominio e subordinazione. Se nelle società moderne, proseguono gli autori, i gruppi fondamentali sono le classi sociali, le maggiori configurazioni culturali saranno le “classi culturali”: “In relazione a queste configurazioni di classi culturali, le sottoculture sono sottoinsiemi – più piccoli, con strutture più localizzate e differenziate – entro l'uno o l'altro dei più grandi network culturali”.⁶ È possibile guardare alle sottoculture mettendole in relazione sia con la cultura più ampia di cui sono parte distintiva, sia con la cultura dominante. Le sottoculture prendono forma intorno alle attività distintive e alle preoccupazioni principali dei gruppi da cui sono nate: “Alcune sottoculture sono filoni o *milieux* solo vagamente definiti entro la cultura di appartenenza: non possiedono alcun 'mondo' distintivo loro proprio. Altre sviluppano una identità e una struttura chiare e coerenti. (...) Quando questi gruppi definiti rigidamente sono anche distinti in base a età e generazione, li possiamo chiamare 'sottoculture giovanili’”.⁷ Queste sottoculture giovanili possono essere presenti per lunghi periodi storici o emergere solo in momenti delimitati, per poi diminuire ed evaporare o estendersi talmente tanto da integrarsi con la loro cultura di appartenenza e perdere così i loro tratti distintivi. Tramite vestiti, attività, passatempi e stili di vita, proseguono gli autori, i membri di una sottocultura possono proiettare una risposta culturale diversa o una 'soluzione' ai

5 *Ivi*, p. 12.

6 *Ivi*, p. 13.

7 *Ivi*, p. 14.

problemi posti dalla loro posizione di classe materiale e sociale e dalla loro esperienza. Ma appartenere a una sottocultura non li mette al riparo dalla matrice di esperienze e condizioni che danno forma alla vita della loro classe di appartenenza. Esperiscono e rispondono agli stessi problemi delle altre persone della loro classe che non sono così differenziati o distinti da appartenere a una sottocultura. A questo punto si passa a esaminare il termine “Cultura Giovanile”, utilizzato al singolare e con lettere maiuscole (nella lingua inglese) specialmente in ambito giornalistico e popolare, per intendere quanto ciò che è successo ai giovani nel periodo postbellico sia radicalmente e qualitativamente diverso da qualsiasi altra cosa accaduta in precedenza. Il termine suggerisce che

tutte le cose a cui i giovani vanno incontro in questo periodo siano più significative di tutti i diversi tipi di gruppi giovanili o delle differenze nella composizione della loro classe sociale. Sostiene una certa interpretazione ideologica – ad esempio che l'età e la generazione siano più importanti, o che la Cultura Giovanile sia 'incipientemente priva di classi' – persino che i 'giovani' siano essi stessi diventati una classe. Perciò identifica la 'Cultura Giovanile' esclusivamente con il suo aspetto più appariscente – la sua musica, stili, consumo di tempo libero.⁸

Ma il termine “Cultura Giovanile” confonde e identifica i due aspetti, mentre ciò che servirebbe è un ritratto preciso di come i gruppi giovanili traggono energia e si appropriano delle cose offerte dal mercato e, in cambio, come il mercato tenti di espropriare e incorporare le cose prodotte dalle sottoculture, ovvero la dialettica tra giovani e industria del mercato dei giovani: “Il termine 'Cultura Giovanile' si appropria della situazione giovanile quasi esclusivamente in termini di manipolazione e sfruttamento commerciale e pubblicitario dei giovani”.⁹ Il primo passo da fare è allora sostituire “Cultura Giovanile” con “il concetto più strutturale di 'sottocultura'. Quindi vogliamo ricostruire le 'sottoculture' in termini delle loro relazioni, primo, con le culture di appartenenza, e, tramite questo, con la cultura dominante, o meglio, con la lotta tra le culture dominante e subordinate”.¹⁰ È quindi necessario un esame storico dei cambiamenti avvenuti a partire dal dopoguerra:

Una importante serie di cambiamenti interrelati dipende dall'abbondanza, dall'aumentata importanza del mercato e del consumo e dalla crescita delle industrie del tempo libero 'orientate verso i giovani'. (...) Un secondo snodo di cambiamenti con cui la Cultura Giovanile è venuta prontamente a essere identificata, come uno sfortunato effetto collaterale, sono quelli riguardanti l'arrivo della comunicazione di massa, dell'intrattenimento di massa, dell'arte di massa e della cultura di massa.¹¹

8 *Ivi*, p. 15.

9 *Ivi*, p. 16.

10 *Ibidem*.

11 *Ivi*, p. 17.

In questo senso, *Resistance through Rituals* riposiziona il discorso sui giovani in un contesto storico e articola la presunta omogenea cultura giovanile in stratificate e diversificate sottoculture giovanili che si muovono all'interno della cultura dominante e delle altre culture subordinate negoziando continuamente la loro posizione e talvolta assumendo posizioni anti-egemoniche, pur rimanendo nell'alveo culturale della società di appartenenza. L'impostazione è confermata e approfondita da un altro testo fondamentale del periodo, *Subculture. The Meaning of Style* di Dick Hebdige, in cui lo studioso mostra le pratiche anti-egemoniche delle sottoculture tramite la loro appropriazione di stili e il sovvertimento dell'uso convenzionale degli articoli merceologici. Hebdige, che visto il periodo (e la nazionalità inglese) guarda in particolare al fenomeno punk, riconosce che questi sforzi sono destinati a fallire per via della facilità con cui lo stile dei gruppi sottoculturali può essere reincorporato nel mercato delle merci e perché ciascun giovane porta con sé un differente grado di dedizione alla sottocultura. Cionondimeno apre allo studio dei simbolismi collegati alle forme espressive esteriori (vestiti, trucco, atteggiamenti) e come questi siano percepiti internamente e dai membri della cultura dominante.¹² Il suo approccio è visto come qualcosa di diverso rispetto agli studi precedenti perché ha portato gli “studi sottoculturali in una direzione interamente nuova: lontano dai precedenti interessi sociologici e criminologici (...) e verso un approccio molto più focalizzato esteticamente, più vicino alla critica letteraria”.¹³ Le sottoculture giovanili, analizzate tramite i loro segni esteriori, diventano così leggibili come un testo (gli stili, le mode, i segni di riconoscimento della data sottocultura) che reagisce ad altri testi (le produzioni culturali di massa). Per Michael Brake le sottoculture sono tentativi di risolvere problemi sperimentati collettivamente nati da contraddizioni nella struttura sociale e “generano una forma di identità collettiva da cui un'identità individuale può essere raggiunta fuori da quella ascrivibile da classe, educazione e occupazione. Si tratta quasi sempre di una soluzione temporanea e in alcun modo una soluzione materiale reale, ma una che si risolve al livello culturale”.¹⁴ Quindi appartenere a una sottocultura permette a un individuo di delineare una propria identità individuale che, almeno temporaneamente, si discosti dalle forme consolidate dominanti. In qualsiasi struttura sociale complessa esistono diverse sottoculture in lotta per la legittimazione di comportamenti, valori e stili di vita dei diversi sottogruppi in contrasto al contesto della cultura dominante della classe dominante: “Una sottocultura deve sviluppare nuovi significati di gruppo e un aspetto essenziale della sua esistenza è quello che forma una costellazione di comportamenti, azioni e valori che hanno

12 Cfr. Dick Hebdige, *Subculture. The Meaning of Style*, Routledge, London 1979.

13 Ken Gelder, *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*, Routledge, London 2007, p. 93.

14 Michael Brake, *Comparative Youth Culture. The Sociology of Youth Cultures and Youth Subcultures in America, Britain and Canada*, Routledge, London-New York 1985, p. IX.

un simbolismo significativo per gli attori coinvolti”.¹⁵ Da questo aspetto emerge il senso di appartenenza peculiare di ogni sottocultura, che proprio negli stili e nei simboli attribuiti alle proprie azioni, gesti e valori trova quei fattori unificanti che permettono alla sottocultura di mantenere una temporanea indipendenza rispetto alle culture egemoni.

Questi approcci alle sottoculture sono naturalmente fondati su una lettura marxista della società che legge la loro presenza in termini oppositivi. In effetti, il termine “sottocultura” ha subito diversi slittamenti di senso. In un primo momento si riferiva ai territori della devianza e della delinquenza, per cui erano etichettate “sottoculturali” quelle parti di popolazione che non erano state in grado di integrarsi all'interno della cultura dominante. L'attenzione si è poi progressivamente spostata verso la resistenza ai modelli dominanti, in cui tramite il riutilizzo in diversa chiave di stili e simboli interni alla società le sottoculture potevano opporsi al dominio culturale. Più di recente si è passati a un territorio più vicino a quello della distinzione, per cui le sottoculture sono semplicemente viste come gruppi di persone che presentano modelli comportamentali e stilistici omogenei, colti in un continuo flusso che permette di transitare e partecipare a diversi gruppi. I confini diventano elastici e permeabili, con sottoculture che ingaggiano rapporti di commistione con la cultura dominante e le altre forme culturali.¹⁶ La frammentazione sociale e culturale degli ultimi decenni pone poi in crisi il concetto stesso di sottocultura, tanto che si inizia a parlare di “post-sottoculture”, in seguito all'affermarsi della società postmoderna, per cui frammentarietà, transitorietà e distacco portano a preferire definizioni come “neotribù” o “micro-network”.¹⁷ Le definizioni dunque si complicano e si accavallano, rendendo effettivamente difficile estrapolare una nozione unitaria. Rimanendo entro una logica di culture del consumo, si può dire che il termine si riferisce semplicemente “a un gruppo culturale distinto che esiste come un segmento identificabile entro un gruppo sociale più largo e più complesso”,¹⁸ o che le sottoculture possono essere definite come “siti di pratiche situate ideologicamente, temporalmente e socialmente dove fantasia e sperimentazione lasciano il posto alla costruzione, espressione e mantenimento di particolari identità consumistiche”.¹⁹

In una discussione tra Patrick W. Galbraith e Thomas Lamarre sul caso giapponese, il secondo studioso si è espresso in questi termini: “Parlando in generale, le posizioni giapponesi sulla sottocultura mostrano meno romanticismo circa le possibilità di sfuggire il capitalismo e meno presunzione circa l'uscirne”.²⁰ Secondo il ricercatore, infatti, “nelle discussioni giapponesi l'enfasi

15 *Ivi*, p. 8.

16 Per questa tripartizione, cfr. Luigi Berzano, Carlo Genova, *Sociologia dei lifestyles*, Carocci, Roma 2011.

17 Cfr. David Muggleton, Rupert Weinzierl (a cura di), *The Post-subcultures Reader*, Berg, Oxford-New York 2003.

18 Leon G. Schiffman, Leslie Lazar Kanuk, *Consumer Behavior*, Prentice Hall, Englewood Cliffs 2000, p. 13.

19 Christina Goulding, Michael Saren, “‘Gothic’ Entrepreneurs: A Study of the Subcultural Commodification Process”, in Bernard Cova, Robert V. Kozinets, Avi Shankar (a cura di), *Consumer Tribes*, Routledge, New York 2007, p. 240.

20 Patrick W. Galbraith, Thomas Lamarre, “Otakuology: A Dialogue”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, p. 368.

cade spesso su sottocultura come 'piccola', sia in termini del numero di produttori e consumatori che in termini dei suoi interessi (intimi e insignificanti)".²¹ Nel contesto giapponese, dunque, il termine non avrebbe un carattere denotativo oppositivo o di resistenza, ma afferirebbe piuttosto a un ordine di grandezza delimitato rispetto alla cultura dominante. Con questa affermazione Lamarre intende sottolineare come, secondo questa visione, una sottocultura, in virtù del suo essere "piccola" rispetto alla cultura giapponese nel suo insieme, non sia in grado di indirizzare le preoccupazioni più generali della società e della nazione giapponese: "Una sottocultura è costruita come rifugio da questioni sulla storia mondiale e la sovranità. Di conseguenza, una sottocultura può essere vista come un precursore della fine della storia e della nazione, piuttosto che, per dire, come una serie di pratiche che implicano resistenza alle modalità dominanti di leggere il mondo e organizzare le relazioni sociali".²² Le teorizzazioni giapponesi, secondo questa ricostruzione, leggono le sottoculture come gruppi che si distaccano dalla cultura giapponese per seguire visioni specifiche e parziali, ridotte, appunto, eludendo uno sguardo d'insieme che è il solo in grado di restituire un'idea nazionale coesa. In questo senso, si possono elencare due posizioni, una in cui "la piccolezza della sottocultura è un segno della scomparsa della sfera pubblica, dei dibattiti su sovranità e modernità e dell'interesse per la posizione del Giappone nel mondo e nella storia mondiale", l'altra in cui "l'enfasi ricade sulla produzione differenziale di identità tramite l'accrocchio creativo e ribelle di una nuova serie di relazioni sociali tribali".²³ In entrambe le posizioni viene espressa la ricerca di una marginalità rispetto all'insieme della cultura, da un lato tramite isolamento, dall'altro con la creazione di "tribù" slegate dal contesto complessivo. Se questo è lo scenario, nel contesto delle discussioni sull'identità giapponese che si è sviluppato fin dal primo dopoguerra, è evidente come la lettura delle sottoculture non potesse che essere almeno inizialmente negativa – viste come una sorta di tradimento di quella "giapponesità" perseguita da una parte della classe intellettuale giapponese. Come argomenta la ricercatrice Anne McKnight, quindi, "mentre il pensiero anglo-americano vede le sottoculture come definite da una posizione non-normativa o marginale e quindi ne approccia lo studio tramite sociologia ed etnografia urbana, la sottocultura in Giappone è definita come una comunità formata intorno alle convenzioni della rappresentazione in un medium della cultura dell'informazione", tra cui ad esempio manga, anime, musica indipendente e così via.²⁴ Una sottocultura sarebbe insomma un gruppo di persone che si riuniscono intorno alle peculiarità di un singolo medium considerato di nicchia: qui l'accento non è sulla differenziazione della società e dei suoi costumi culturali, ma sugli effetti della produzione della cultura, da cui il legame con il

21 *Ivi*, p. 367.

22 *Ibidem*.

23 *Ivi*, pp. 367-368.

24 Anne McKnight, "Frenchness and Transformation in Japanese Subculture, 1972–2004", *Mechademia*, vol. 5, 2010, p. 125.

discorso sulla società dei consumi di massa.

Il termine giapponese per “sottocultura” è di derivazione diretta dall'inglese: oggi si usa *sabukaruchā* (サブカルチャー), mentre fino agli anni Ottanta era in uso la diversa traslitterazione *sabukaruchua* (サブカルチュア), poi abbandonata. Pur essendo una appropriazione, nell'uso giapponese non ha quindi necessariamente una connotazione di resistenza, sovversione o subordinazione a una cultura dominante. Nel tempo il termine si è venuto piuttosto a riferire a una fiorente cultura di massa visuale, avvicinandosi al termine *pop culture* (ポップカルチャー, *poppukaruchā*).²⁵ È per questo motivo che un'analisi delle sottoculture in Giappone è particolarmente interessante nel momento in cui si vuole analizzare la ricezione di determinati media, in particolare della pratica del media mix. L'uso e l'utilizzo del concetto di sottocultura in Giappone è fatto risalire da alcuni addirittura al periodo prebellico, con gli studi “nativisti” (国学, *kokugaku*) sulle origini della cultura giapponese che comprendeva non solo la cultura ufficiale, ma anche quella tradizionale popolare e quindi il folklore.²⁶ È indubbio però che l'esplosione del termine e la sua applicazione continua sia stata a partire dagli anni Settanta e soprattutto nel decennio successivo, con il cosiddetto “boom delle sottoculture degli anni Ottanta” (80年代サブカルチャーブーム, *80 nendai sabukaruchā būmu*) – anche se poi il termine è stato applicato retrospettivamente a diversi fenomeni, mode e categorie a partire dal primo dopoguerra.²⁷ Proprio negli anni Settanta il termine inizia a essere utilizzato anche nella critica letteraria, come proseguimento del discorso culturale. Nel recensire il primo romanzo di Murakami Ryū, quel *Blu quasi trasparente* salito alle cronache nel 1976, cui si è già accennato nel primo capitolo, il critico Etō Jun, in polemica con l'assegnazione del prestigioso premio Akutagawa, che era appena stato assegnato al giovane Murakami, argomentò come il romanzo “riflettesse una sottocultura”, come espressione di un “fenomeno di parcellizzazione della cultura”, invece di “esprimere una cultura nella sua interezza”.²⁸ Secondo Etō, il romanzo di Murakami Ryū non era cioè in grado di restituire la pienezza della cultura giapponese e si limitava a raccontare dell'amore dell'autore per la cultura statunitense di importazione, con l'ossessione per la musica jazz, la droga, il sesso (con la passività delle descrizioni dell'orgia interraziale in cui le donne giapponesi sono conquistate dai personaggi afro-americani), una prospettiva parziale che portava a una costruzione priva di senso, perché falliva nel completare le aspirazioni cui secondo lui doveva tendere una vera opera di finzione –

25 Cfr. Takushi Odagiri, “Subculture and World Literature: On Mizumura Minae's *Shishōsetsu* (1995)”, *Japan Forum*, vol. 25 n. 2, 2013, pp. 233-258.

26 Cfr. Kano Masanao, “日本のサブカルチュア研究史” (*Nihon no sabukaruchua kenkyū shi*, tr.lett. Storia delle ricerche sulla sottocultura in Giappone), *Shisō no Kagaku*, vol. 6 n. 46, 1975, pp. 28-37.

27 Cfr. Miyazawa Akio (a cura di), ニッポン戦後サブカルチャー史 (*Nippon sengo sabukaruchā shi*, tr.lett. Storia della sottocultura del Giappone postbellico), NHK Shuppan, Tokyo 2014.

28 Etō Jun, “村上龍・芥川賞受賞のナンセンス” (*Murakami Ryū Akutagawa shō jushō no nansensu*, tr. lett. il nonsenso di dare il premio Akutagawa a Murakami Ryū), *Sandē Mainichi*, n. 33, 21 luglio 1976, p. 137.

cioè ricostruire e trasmettere la cultura nazionale nella sua interezza. Qualche anno prima, sempre Etō aveva dato una lettura opposta del romanzo *Taiyō no kisetsu* (“La stagione del sole”), esordio di Ishihara Shintarō del 1955, a sua volta premiato con l'Akutagawa, cui si è fatto cenno sempre nel primo capitolo, un libro altrettanto scandaloso e divisorio. Il racconto di Ishihara inaugurava di fatto una sottocultura che scardinava i rapporti generazionali e poneva i giovani in opposizione alle tradizioni comportamentali e di consumo consolidate: “Una nuova sottocultura che imitava i giovani protagonisti del romanzo (...); la cosiddetta 'tribù del sole' che si ritrovava presso i porticcioli di yacht alla moda dell'area costiera di Shōnan, riconoscibile dalle accunziature dette 'taglio alla Shintarō’”.²⁹ Ishihara viene aspramente criticato per la sua mancanza di interesse verso le generazioni più anziane, legate alle tribolazioni della guerra, così come per “quella che sembra una mancanza di sensibilità morale nelle sue celebrazioni – dei corpi maschili, di uno stile di vita ozioso, di un sesso egoistico – che diede arditamente voce all'umore' della nascente cultura dei consumi di massa”.³⁰ In questo caso però Etō aveva difeso il valore dello sforzo narrativo di Ishihara, per la sua disperata ricerca di realtà tramite l'edonismo dei corpi, che lo portava a un riconoscimento della natura elusiva del mondo e dei corpi stessi; per Etō questo percorso di scoperta riguardava un processo in atto nell'intero paese (e per questo, quindi, implicitamente, non era sottoculturale) tra gli anni Cinquanta e Sessanta, mentre l'agonia di Ishihara simboleggiava un'epoca di romanticismo postbellico in cui stava avvenendo un rapido scambio tra realtà e illusione.³¹ Al di là della possibile disparità di giudizio tra Ishihara e Murakami, dovuta anche a mutamenti nelle posizioni ideologiche del critico,³² per Etō a partire dal dopoguerra si delinea comunque una inarrestabile discesa della letteratura nell'alveo della sottocultura e quindi, dal suo punto di vista, una perdita di interesse: “(...) La prosa è stata estromessa dal suo posto nella cultura ed è rimasta a vagare nei rimasugli della sottocultura”.³³ Una visione negativa, che viene comunque ripresa da Ōtsuka Eiji nel suo esame della sottocultura, che parte proprio dalle critiche di Etō per ridefinire il concetto di sottocultura come un modello significativo per leggere la contemporaneità: per Ōtsuka infatti la sottocultura non rappresenta una serie concreta di espressioni culturali, quanto una serie ideale di simulacri ereditati dell'influenza della cultura statunitense dell'occupazione e dal periodo

29 Iida Yumiko, *Rethinking Identity in Modern Japan. Nationalism as Aesthetics*, Routledge, London-New York 2002, p. 128.

30 *Ibidem*.

31 Cfr. Etō Jun, “解説” (*Kaisetsu*, tr.lett. Commentario), in Ara Masahito (a cura di), 石原慎太郎集 (*Ishihara Shintarō shū*, tr.lett. Collezione Ishihara Shintarō), *Shin Nihon Bungaku Zenshū*, n. 5, Shūeisha, Tokyo 1962, pp. 433-4.

32 Cfr. Ann Sherif, “The Politics of Loss: On Etō Jun”, *positions: east asia cultures critique*, vol. 10 n. 1, 2002, pp. 111-139. Per la studiosa, la posizione di Etō sarebbe mutata in particolare dopo il ritorno da una residenza di due anni presso la Princeton University, nella seconda metà degli anni Sessanta, nel momento in cui i suoi scritti subiscono un'accelerazione verso posizioni conservatrici e ultranazionalistiche.

33 Etō Jun, 全文芸時評1 (*Zen bungei jiyō 1*, tr.lett. Tutte le critiche letterarie vol. 1), Shinchōsha, Tokyo 1989, p. 445. Il libro raccoglie anche gli articoli scritti da Etō per la colonna letteraria del quotidiano Mainichi tra il 1969 e il 1978, quando decise di abbandonarla, a suo dire proprio per l'insofferenza verso l'emergere della tendenza sottoculturale in letteratura.

postbellico.³⁴ Le sottoculture sono sostanzialmente simulacra di entità culturali prive di originali, di uno scontro tra le presunte realtà culturali e riletture finzionali che se ne discostano sempre di più. Per questo Ōtsuka esplicita come l'analisi della sottocultura sia inseparabile da quello della “modernità” e del “periodo postbellico”, per cui essa è una manifestazione dell'etica della storia e della letteratura e non di un campo concreto della cultura. Da questa prospettiva, la stessa totalità culturale propugnata da Etō Jun, sarebbe in realtà a sua volta una sottocultura, perché anche la cultura intera giapponese che egli opponeva alle sottoculture non sarebbe altro che una costruzione “artefatta” (加工, *kakō*), quindi finzionale.³⁵ Senza esserne consapevole, Etō, nella riletura di Ōtsuka, accetterebbe sempre più nei fatti che la “letteratura è sottocultura”.³⁶ L'aspetto innovativo dei nuovi romanzi cosiddetti sottoculturali – e Ōtsuka porta gli esempi di Murakami Ryū, Murakami Haruki, Yamada Eimi, Yoshimoto Banana e così via – è il fatto che tentino consapevolmente di sopprimere il desiderio per una “totalità” o una “trascendenza”, come visto costrutti finzionali, perdendosi essi stessi in una sottocultura. Non c'è solo il desiderio di perdersi nella sottocultura, ma proprio di non avere idea di quella totalità: è precisamente questo a segnare la fine della letteratura moderna.³⁷ Si può tentare di riassumere il discorso guardando a come la “letteratura sottoculturale”, insieme ad altri fenomeni mediali coevi o successivi, dal cinema ai manga, dalla musica indipendente ai videogiochi, abbiano attratto gruppi di persone interessate che si trasformano in sottoculture specialistiche, ciascuna con caratteristiche proprie legate al medium in questione. Queste sottoculture sono slegate da un discorso culturale totalizzante, sono delle sorta di simulacri di entità culturali prive di originale che emergono in forza dell'effetto sul pubblico della iperrealità portata in primo luogo alla luce da quei fenomeni mediali.

Una riflessione parallela sul senso delle sottoculture nello specifico contesto giapponese è condotta dal sociologo Miyadai Shinji, che insieme a due altri studiosi ha scritto un libro seminale sull'argomento, in cui propone un'analisi storica della situazione mediale dal dopoguerra al presente. Nel testo non viene data una definizione univoca e precisa di sottocultura, posizionata vagamente come “cultura giovanile” (若者文化, *wakamono bunka*) in contrapposizione a una cultura principale (di conseguenza “adulta”). Fino agli anni Settanta le relazioni tra queste culture sarebbero rimaste chiare, ma da allora si è assistito a una capillarizzazione e frammentazione delle sottoculture e a un conseguente aumento di incomunicabilità tra di esse. Dagli anni Settanta in avanti, in particolare negli anni Ottanta e poi Novanta, infatti, non ci sono più delle tracce principali e dei gruppi marginali satellite, ma la coesistenza di una miriade di piccoli microcosmi non più in

34 Cfr. Ōtsuka Eiji, サブカルチャー文学論 (*Sabukaruchā bungakuron*, tr.lett. Teoria della letteratura sottoculturale), Asahi Shinbunsha, Tokyo 2004.

35 *Ivi*, p. 7.

36 *Ivi*, p. 8.

37 *Ivi*, p. 9.

grado né interessati a comunicare l'uno con l'altro. Il metodo di Miyadai prevede di analizzare le modalità di comunicazione di questi gruppi in relazione al momento storico: ne esce una periodizzazione di massima che fornisce una chiave di lettura sociologica del Giappone postbellico.³⁸ Dall'analisi emergono le trasformazioni conseguenti alla crescita economica sfrenata in una società diventata tra le più benestanti al mondo, in cui lo sviluppo è accompagnato dalla percezione di un indebolimento di valori e norme e del “forte senso di identificazione collettiva, mentre la ricerca di identità individuale e stili di vita individuati è diventato un trend consistente”.³⁹ Le sottoculture sono così legate a uno slittamento dei valori etici sociali e del senso identitario giapponese, per cui il senso di sottocultura si intreccia con cultura consumistica e in particolare con la società avanzata dei consumi, definita “dal passaggio da consumo di massa a consumo individuale, o società avanzata dell'informazione, definita dal passaggio da media di massa centralizzati a varie forme di network meno centralizzati che iniziò a prendere forma negli anni Settanta”.⁴⁰ Gli anni Settanta sono d'altra parte un decennio di passaggio a livello globale, non solo in Giappone, come sottolinea la ricostruzione di David Harvey, per cui è in questo periodo che nell'organizzazione economica e sociale del lavoro si posiziona il passaggio dal Fordismo al Postfordismo dell’“accumulo flessibile”, per cui avviene la trasformazione verso una cultura consumistica di massa in rapido sviluppo, sempre più concentrata sui giovani.⁴¹ La storia della sottocultura in Giappone è legata ai mutamenti sociali e soprattutto mediali, che influenzano le aggregazioni culturali e determinano le reazioni dei gruppi ai mutamenti strutturali della società: in questo senso, una particolare sottocultura emerge in quegli anni e acquista sempre più predominanza nel discorso teorico, quella degli *otaku*.⁴²

38 Della periodizzazione proposta da Miyadai e da altri sociologi e ricercatori giapponesi si parlerà più approfonditamente nel quinto capitolo. Cfr. Miyadai Shinji, Ishihara Hideki, Ōtsuka Akiko, サブカルチャー神話解体—少女・音楽・マンガ・性の30年とコミュニケーションの現在 (*Sabukaruchā shinwa kaitai: shōjo, ongaku, manga, sei no 30 nen to komyunikēshon no ima*, tr.lett. Lo smantellamento del mito della sottocultura: la condizione corrente della comunicazione di 30 anni di ragazze, musica, manga e sesso), Parco Shuppan, Tokyo 1993. Un'edizione ampliata e rivista del testo è stata ristampata in seguito, cfr. Miyadai Shinji, Ishihara Hideki, Ōtsuka Akiko, 増補 サブカルチャー神話解体—少女・音楽・マンガ・性の変容と現在 (*Zōho – Sabukaruchā shinwa kaitai: shōjo, ongaku, manga, sei no henyō to genzai*, tr.lett. Lo smantellamento del mito della sottocultura: la trasformazione e il presente della cultura di ragazze, musica, manga e sessualità – Edizione espansa), Chikuma Shobō, Tokyo 2007.

39 Yoda Tomiko, “A Roadmap to Millennial Japan”, in Yoda Tomiko, Harry Harootunian (a cura di), *Japan after Japan. Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Duke University Press, Durham-London 2006, p. 36.

40 *Ibidem*.

41 Cfr. David Harvey, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origin of Cultural Change*, Blackwell, Cambridge 1989.

42 A seconda di come viene scritta, mantenendo inalterata la pronuncia, è possibile inferire un diverso percorso di significati per la parola giapponese *otaku*. Con ideogrammi e prefisso onorifico (お宅) corrisponde a una modalità molto cortese di rivolgersi a un interlocutore o di riferirsi alla casa dell'interlocutore, origine storica del termine. In hiragana (おたく) richiama la sottocultura di cui si sta parlando, con un retaggio però negativo, per cui alcuni autori hanno scelto di rendere il termine neutro utilizzando il katakana (オタク). L'uso del katakana rimane ambiguo, perché in genere è utilizzato per rendere le parole straniere: se da un lato serve dunque a sdoganare una accezione neutra del termine, dall'altro lo avvicina a una parola internazionale, motivo per cui è questa la versione in genere

Per Okada Toshio, esperto di media visuali autoproclamatosi “re degli *otaku*”, l'uso moderno del termine *otaku* si è consolidato all'inizio degli anni Ottanta come parola di cortesia con cui gli studenti delle superiori e universitari appassionati di animazione si rivolgevano tra loro.⁴³ Il termine è stato popolarizzato da un articolo del giornalista Nakamori Akio del 1983 che descriveva un raduno di appassionati di fumetti.⁴⁴ L'articolo è apparso su una rivista di manga softcore, *Manga Burikko*, nel primo intervento su una rubrica regolare che suscitò molti dibattiti nella comunità di fan per i toni canzonatori utilizzati dall'autore. Per descrivere il gruppo a cui avrebbe contribuito a dare un nome definitivo, Nakamori usava infatti espressioni allora in voga come “maniaci dei manga” (マンガマニア, *manga mania*) e li descriveva come nerd magrolini e impauriti o ragazzine cicciottelle con tagli di capelli a scodella. L'aspetto interessante del reportage è comunque la varietà di passioni che Nakamori attribuisce a questo gruppo emergente: non solo fumetti e animazione, ma anche “tipi che sono stati quasi travolti nel tentativo di catturare foto dei ‘treni blu’ mentre sfrecciano sui binari, ragazzi con ogni uscita passata di *SF Magazine* e i romanzi di fantascienza della serie Hayakawa allineati nelle librerie, tipi da fiera della scienza con occhiali a fondo di bottiglia che stazionano di fronte ai negozi di computer locali, ragazzi che si alzano all'alba per assicurarsi un posto nella coda per le sessioni di autografi di cantanti e attrici idol [...]”.⁴⁵ Uno spettro frastagliato di fan di diversa natura, accomunati dall'interesse per le immagini, la loro fruizione e il loro accumulo. Il fenomeno *otaku* si consolidò per tutti gli anni Ottanta, ma rimase per lo più sommerso presso il grande pubblico, almeno fino all'esplosione in negativo dell'agosto 1989, quando Miyazaki Tsutomu, un giovane che fu inserito nella categoria degli *otaku* a causa della nutrita libreria di video trovata nel suo appartamento,⁴⁶ fu arrestato per gli efferati omicidi di quattro

utilizzata nei documenti istituzionali che cavalcano il *Cool Japan*. Infine il termine può essere anche reso in alfabeto occidentale (*otaku*), per indicare i fan Occidentali dei media visuali giapponesi: “La parola *otaku* evoca discorsi e immagini molteplici e contraddittori”. Patrick W. Galbraith, Thomas Lamarre, *op.cit.*, p. 370.

43 cfr. Okada Toshio, オタク学入門 (*Otakugaku nyūmon*, tr.lett. Introduzione agli studi sugli *otaku*), Shinchōsha, Tokyo 2008.

44 cfr. Nakamori Akio, “おたくの研究(1)” (*Otaku no kenkyū 1*, tr.lett. Studio sugli *otaku* 1), *Manga Burikko*, giugno 1983, consultabile all'indirizzo <http://www.burikko.net/people/otaku01.html>. È possibile trovare una traduzione in inglese dell'articolo all'indirizzo <http://neojaponisme.com/2008/04/02/what-kind-of-otaku-are-you/> (ultimo accesso, 26 settembre 2015).

45 *Ibidem*. “Treni blu” (ブルートレイン, *Burū torein*, anche abbreviato ブルトレ, *Burutore*) è il soprannome dei treni con cuccetta notturni, dal colore delle carrozze. Uno dei primi a prendere servizio è stato nel 1956, e fino al 2005, sulla linea Tokyo-Kagoshima, cfr. “東京駅発、消えゆくブルトレ「銀河」「富士」「はやぶさ」...利用客減、廃止の方向” (*Tōkyō eki hatsu, kieyuku burutore 'Ginga' 'Fuji' 'Hayabusa'... Riyō kyaku-gen, haishi no hōkō*, tr.lett. Partenza dalla stazione di Tokyo, scompaiono i blue train “Ginga”, “Fuji” e “Hayabusa”: il motivo della scomparsa è la diminuzione dei passeggeri), *Asahi Shinbun*, 26 novembre 2007, <http://www.asahi.com/edu/nie/kiji/kiji/TKY200711260090.html> (ultimo accesso, 26 settembre 2015).

46 Si parlò di 5.763 video, tra cui anime, *tokusatsu* e pornografia, cfr. Morikawa Kaichiro, “おたく Otaku/Geek”, *Review of Japanese Culture and Society*, vol. 25, dicembre 2013, pp. 56-66.

bambine.⁴⁷ La stampa si scatenò contro la sottocultura *otaku* e uno dei pochi tentativi coevi di esame serio rimane un numero speciale monografico di una rivista della casa editrice Takarajima dedicato al fenomeno, uscito nel dicembre dello stesso anno.⁴⁸ Tra gli autori dello speciale c'era lo stesso Nakamori Akio, che rivendicava con orgoglio di aver dato un nome al fenomeno, e spiegava come la sua rubrica fosse stata cancellata dal caporedattore in persona, che la trovava di cattivo gusto, dato che prendeva in giro i lettori stessi della rivista.⁴⁹ Una nuova ondata di indignazione verso gli *otaku* ci fu dopo gli attacchi col gas sarin alla metropolitana di Tokyo perpetrati il 20 marzo 1995 dalla setta Aum Shinrikyō. L'associazione con gli *otaku* fu innescata dalla passione riscontrata verso anime apocalittici da parte di alcuni membri della setta.⁵⁰ Col tempo, il termine *otaku* ha comunque subito una trasformazione, e da termine giornalistico derogatorio passa a essere largamente utilizzato in senso positivo dalla comunità che descrive e dagli studi accademici, un po' come avvenuto con il termine *queer* in altro campo.⁵¹ Per tornare al tema definitorio, Okada racconta gli *otaku* come appassionati che possiedono una capacità di visione evoluta, persone che rispondono in modo attivo agli stimoli culturali di una società altamente consumistica, tanto da

47 Sul caso di Miyazaki Tsutomu e la frenesia mediatica che scatenò, cfr. Björn-Ole Kamm, "Opening the Black Box of the 1989 *Otaku* Discourse", in Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, Björn-Ole Kamm (a cura di), *Debating Otaku in Contemporary Japan. Historical Perspectives and New Horizons*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney 2015, pp. 51-69. Miyazaki è stato giustiziato nel 2008, per impiccagione, nonostante i suoi legali avessero fatto appello per un nuovo processo e perché fosse considerato mentalmente instabile, cfr. "Miyazaki Unrepentant to the Last: Serial Child Killer Goes to Execution without Apologizing or Explaining His Thinking", *Yomiuri Shinbun*, 18 giugno 2008, consultabile all'indirizzo d'archivio <http://web.archive.org/web/20080621044230/http://www.yomiuri.co.jp/dy/national/20080618TDY02306.htm> (ultimo accesso, 26 settembre 2015).

48 cfr. Machiyama Tomohiro (a cura di), おたくの本 - 別冊宝島 104 (*Otaku no hon - Bessatsu Takarajima 104*, tr.lett. Il libro degli otaku – Takarajima numero speciale 104), Takarajimasha, Tokyo – dicembre 1989.

49 cfr. Nakamori Akio, "僕が『おたく』の名付け親になった事情" (*Boku ga 'otaku' no nadsukeoya ni natta jijō*, tr.lett. Circostanze per cui diventai il padrino degli otaku), in Machiyama Tomohiro (a cura di), *op.cit.*, pp. 89-100. Il redattore responsabile della cancellazione della rubrica è Ōtsuka Eiji. All'epoca Ōtsuka non era l'unico redattore della rivista (lo diventò solo in seguito), ma era affiancato da un secondo editor sotto pseudonimo, individuato come Ogata Genjirō, che aveva il controllo della rubrica e che rispose a nome della rivista alle critiche dei fan, senza supportare Nakamori. La ricostruzione dei fatti vede però nel comportamento di Ogata l'espletazione di un ordine esecutivo arrivato da Ōtsuka, che non vedeva di buon occhio la chiave derogatoria del termine creato da Nakamori e il suo tono irriverente, cfr. Yamanaka Tomomi, "Birth of 'Otaku': Centering on Discourse Dynamics in *Manga Burikko*", in Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, Björn-Ole Kamm (a cura di), *op.cit.*, pp. 35-50.

50 cfr. Takekuma Kentarō, 私とハルマゲドン—おたく宗教としてのオウム真理教 (*Watashi to harumagedon: Otaku shūkyō to shite no ōmu shinrikyō*, tr.lett. Io e l'Armageddon: Aum Shinrikyō come una religione otaku), Ōta Shuppan, Tokyo 1995; Richard A. Gardner, "Aum Shinrikyō and a Panic About Manga and Anime", in Mark W. MacWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2008, pp. 200-218. Per una discussione del rapporto tra l'attacco terroristico e i media giapponesi, cfr. Helen Hardacre, "Aum Shinrikyō and the Japanese Media: The Pied Piper Meets the Lamb of God", *History of Religions*, vol. 47 n. 2-3, 2007, pp. 171-204.

51 Il parallelo tra gli sviluppi delle parole "otaku" e "queer" è sostenuto da Machiyama Tomohiro, curatore della pubblicazione speciale sugli *otaku* del 1989, cfr. Machiyama Tomohiro, "Mondo Tokyo: Otaku", in Patric Macias, Machiyama Tomohiro (a cura di), *Cruising the Anime City: An Otaku Guide to Neo Tokyo*, Stone Bridge Press, Berkeley 2004, pp. 13-15.

essere dei “new type”, nuovi tipi di umanità.⁵² Con toni meno mistici, si può adottare la valutazione di Itō Mizuko, per la quale ciò che unifica la cultura *otaku* nel suo insieme non è rappresentato tanto dai suoi contenuti e generi, quanto più da una piattaforma narrativa malleabile e dai suoi modi di approccio partecipativo di nicchia ai media, in cui i *media mix* della cultura popolare giapponese invitano la partecipazione dei fan attraverso i collegamenti tra tipologie multiple di media (giochi, giocattoli, tv, cinema, manga, romanzi), trame intricate e aperte, e archivi massivi di personaggi, mostri e macchinari.⁵³ Gli *otaku* si configurano quindi come abili fruitori di media, capaci di muoversi nel complesso contesto mediale contemporaneo giapponese e nelle sue diramazioni transmediali dominate dalle narrazioni di finzione.⁵⁴ Nel momento in cui i media narrativi subiscono un'accelerazione e iniziano a convergere nelle forme più disparate, paventando relazioni, commistioni e sconfinamenti sempre più stretti, come visto nel capitolo precedente, dal lato della ricezione fanno loro eco gruppi di appassionati che emergono sempre più chiaramente come una sottocultura giovanile dai gusti estetici ed epistemologici ben definiti, portati a navigare, interagire e integrarsi con quei testi transmediali.

Si palesa così un nesso tra mutamenti sociali, ambiente mediale (e transmedialità) e ambiente sottoculturale giovanile, in grado di far emergere una nuova lettura delle narrazioni e in ultima istanza dei rapporti sociali. Per Saitō Tamaki, ad esempio, gli *otaku* sono “una comunità strana e unica che è nata come risultante delle interazioni tra l'odierno ambiente mediale e la psiche adolescenziale in Giappone”.⁵⁵ Per Azuma Hiroki, che all'argomento ha dedicato una serie di studi divenuti centrali, gli *otaku* rappresentano “una sottocultura che è emersa in Giappone negli anni Settanta e ha dato vita a una industria dell'intrattenimento di massa che ha prodotto manga, anime e videogiochi”.⁵⁶ Questa formazione giovanile dai confini non troppo definiti indulge “in forme sottoculturali fortemente legate a anime, videogiochi, computer, fantascienza, film di effetti speciali, modellini e così via. (...) Identifico questa forma sottoculturale come 'cultura *otaku*’”.⁵⁷ Gli *otaku* sono quindi una sottocultura giovanile che riguarda una particolare modalità di fruizione delle forme mediali. Azuma ricorda come non necessariamente essi siano giovani, e anzi con le diverse

52 Il termine “new type” è preso in prestito dal franchise *Mobile Suit Gundam* (機動戦士ガンダム, *Kidō Senshi Gandamu*), creato da Tomino Yoshiyuki nel 1979, cfr. Okada Toshio, *op. cit.*, p. 49.

53 cfr. Itō Mizuko, “Japanese Media Mixes and Amateur Cultural Exchange”, in David Buckingham, Rebekah Willet (a cura di), *Digital Generations: Children, Young People, and the New Media*, Lawrence Erlbaum, Mahwah 2006, pp. 49-66.

54 Per un'analisi di come gli *otaku* percepiscano sé stessi e il rapporto con gli altri, cfr. Watanabe Shuji, “オタクの言説” (*Otaku no gensetsu*, tr.lett. Osservazioni sugli otaku), *Bukkyō Daigaku Daigakuin Kiyō*, n. 42, marzo 2014, pp. 37-54.

55 Saitō Tamaki, *Beautiful Fighting Girl*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, p. 9.

56 Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2009, p. VII.

57 Ivi, p. 3

generazioni che si sono susseguite da quelli che erano giovani negli anni Settanta esistono ovviamente *otaku* di età diverse; ciononostante rimane scontato che la leva di cambiamento venga dalle nuove generazioni. Non si tratta neanche di una sottocultura totalmente autoctona o altamente peculiare del solo Giappone: “La cultura *otaku* ha sia una parte della sua origine nella sottocultura americana che uno sfondo nelle trasformazioni globali della società moderna”.⁵⁸ In effetti Azuma rifiuta la semplificazione per cui la cultura *otaku* sarebbe un fenomeno esclusivamente giapponese: “Piuttosto, penso che debba essere compreso come una manifestazione in Giappone di un trend generale verso la postmodernizzazione della cultura iniziato nella metà del XX secolo”.⁵⁹ Se anche alcuni elementi della cultura *otaku* possono essere fatti risalire al periodo Edo, e possono quindi essere considerati propriamente giapponesi, l'emergere di questa sottocultura è legato al periodo di ricostruzione del dopoguerra e all'influenza dell'Occidente. La cultura *otaku* ha quindi origini come una “sottocultura importata dagli Stati Uniti dopo la seconda guerra mondiale, tra gli anni Cinquanta e i Settanta. La storia della cultura *otaku* è una di adattamento – di come “addomesticare” la cultura americana. (...) Tra gli *otaku* e il Giappone si frappongono gli Stati Uniti”.⁶⁰ Azuma non lo richiama qui direttamente, ma salta agli occhi un'assonanza con il discorso sull'assenza di confini introdotto dal termine *mukokuseki* visto nell'Introduzione e nel primo capitolo, per cui l'ibridazione di elementi esterni, come l'influsso culturale statunitense, viene riletto e riproposto in forme alternative autonome, che finiscono per creare simulacri privi di un originale: discorso analogo potrebbe essere applicato alla formazione della cultura *otaku*: “In agguato alle fondamenta della cultura *otaku* sta il complesso desiderio di produrre uno pseudo-Giappone ancora una volta costituito da materiali americani, dopo la distruzione del 'buon vecchio Giappone' attraverso la sconfitta nella seconda guerra mondiale”.⁶¹ Anche Azuma, come già Miyadai Shinji prima di lui nell'analizzare più in generale le sottoculture, è interessato alle relazioni tra le trasformazioni sociali e i cambiamenti avvenuti nella cultura *otaku*, tanto da poter innescare un parallelismo: “L'essenza della nostra era (postmodernità) è estremamente ben rivelata dalla struttura della cultura *otaku*”.⁶² Per far emergere questo legame, Azuma suddivide la storia degli *otaku* in tre periodi principali, riguardante giovani nati rispettivamente negli anni Sessanta, Settanta e Ottanta. Mette così in relazione delle opere significative del periodo con i cambiamenti intercorsi nelle rispettive modalità di fruizione: (a) la prima generazione avrebbe sperimentato nell'adolescenza le prime grandi serie animate di fantascienza con taglio più maturo; (b) la seconda ha assistito all'esplosione di contenuti più vari e maturi degli anni Ottanta, creati dai propri predecessori; (c)

58 *Ivi*, p. VIII.

59 *Ivi*, p. 10.

60 *Ivi*, p. 11.

61 *Ivi*, p. 13.

62 *Ivi*, p. 6.

infine la terza è catalizzata dalle reazioni a una serie simbolica come *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Shin Seiki Evangerion*). Ciascuno di questi gruppi differisce leggermente dagli altri: “L’interesse della prima generazione in fantascienza e film di serie B è stata sostituita nella terza generazione da una profonda fascinazione per mystery e giochi per computer. Inoltre, la terza generazione ha sperimentato la diffusione di internet (...)”.⁶³ Gli *otaku*, al di là di come poi si sceglie di suddividere le diverse fasi del loro sviluppo, fermentano nel contesto postmoderno. Per Azuma il Giappone entra in questa fase dagli anni Settanta e come spartiacque immaginario è indicato l’Osaka International Expo del 1970.⁶⁴ La seconda parte degli anni Settanta segna dunque l’avvento delle sottoculture di fan ispirate al modello statunitense, con gli appassionati di fantascienza che iniziano ad avvicinarsi a manga, anime, idol e alla cultura popolare giapponese in generale con più consapevolezza. Un anno importante è il 1975, in cui a Tokyo viene inaugurato il primo Comic Market (コミックマーケット, *Komikku Māketto*, spesso abbreviato in コミケ, *Komike*), raduno di appassionati di fumetti e altri materiali autoprodotti della durata di tre giorni.⁶⁵ È questo evento che fa esplodere il fenomeno *dōjinshi* (同人誌, lett. “pubblicazione-per-sé stessi/il proprio gruppo”), pubblicazioni amatoriali di manga o appartenenti ad altri media (come *light novel* o *visual novel*) che spesso prendono “in prestito” personaggi da pubblicazioni professionali di successo, a dimostrazione della libera circolazione dei personaggi in un sistema di scambio continuo tra produttori e fan.⁶⁶ Alla prima edizione del Comic Market parteciparono 700 appassionati e 32 espositori; quasi quaranta anni dopo, nel 2012, i fan sono 560 mila e gli espositori 35 mila.⁶⁷ In quegli anni si ha anche il passaggio da un tipo di animazione televisiva pensata soprattutto per i più giovani a una più matura, con serie come *Space Battleship Yamato* (宇宙戦艦ヤマト, *Uchū Senkan Yamato*), andata in onda a partire dall’ottobre del 1974, e soprattutto *Mobile Suit Gundam* (機動戦士ガンダム, *Kidō Senshi Gandamu*), programmata dall’aprile del 1979. Si tratta di storie di fantascienza con un approccio maturo, che si creano una base di fan, soprattutto a partire dal successo delle rispettive versioni cinematografiche animate, che entra presto in contrasto con gli appassionati storici di fantascienza.⁶⁸ Dopo questa fase iniziale, si arriva a una più autoconsapevole,

63 *Ivi*, p. 7.

64 Cfr. *ivi*, p. 8.

65 Lam Fan-Yi, “Comic Market: How the World’s Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese Dōjinshi Culture”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp. 232-248.

66 Cfr. Nele Noppe, “Dōjinshi Research as a Site of Opportunity for Manga Studies”, *Global Manga Studies*, vol. 1, 2010, pp. 123-142, e Arai Yasuhiro, Kinukawa Shinya, “Copyright Infringement as User Innovation: An Economic Analysis of Dōjinshi”, in *Hōtokeizaigaku-kai* (Società di legge ed economia), 2010, pp. 96-115.

67 Cfr. Olympia Mavridou, Robin J.S. Sloan, “Playing Outside the Box: Transformative Works and Computer Games as Participatory Culture”, *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 10 n. 2, 2013, pp. 246-259.

68 Cfr. Patrick W. Galbraith, “Akihabara: Conditioning a Public ‘Otaku’ Image”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, p. 216.

da circa la metà degli anni Ottanta, che Azuma indica come seconda generazione. Dall'ottobre 1982 va infatti in onda *Super Dimension Fortress Macross* (超時空要塞マクロス, *Chōjīkū Yōsai Makurosu*), una nuova *space opera* che però ha un taglio più ardito e soprattutto presenta una commistione tra fantascienza classica, racconto di formazione sentimentale e idol pop. Dal luglio 1983 è invece serializzato *L'incantevole Creamy* (魔法の天使クリイミーマミ, *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami*), su una ragazzina che tramite intervento magico può trasformarsi in una idol adolescente dal successo inesauribile, che corona l'esplosione del sottogenere delle "maghette" e attira una schiera di nuovi appassionati.⁶⁹ Il 1984 è poi l'anno della consacrazione definitiva di Miyazaki Hayao, con il grande successo di *Nausicaä della valle del vento* (風の谷のナウシカ, *Kaze no Tani no Naushika*) al cinema.⁷⁰ Proprio in quegli anni, tra l'altro, si afferma negli studi sociali e nella stampa una nuova definizione per i giovani, rappresentati come una "nuova umanità" (新人類, *shinjinrui*), per descrivere una generazione che non ha conosciuto la povertà e gli stenti del dopoguerra e con un atteggiamento completamente diverso rispetto alle generazioni precedenti, più portato all'edonismo e al consumismo, entro cui vengono ad esempio fatti confluire scrittori scomodi come Murakami Ryū.⁷¹ Non è casuale l'assonanza tra *shinjinrui* e il "new type" di *Mobile Suit Gundam*, utilizzato da Okada per descrivere gli *otaku*. In questi anni vi è la completa presa di consapevolezza da parte di questa sottocultura del proprio status, che rimane però marginale rispetto alla società giapponese. La terza fase ha inizio negli anni Novanta, con due successi eclatanti che trasformano il fenomeno in una sottocultura globale, esportata in tutto il mondo: si tratta di *Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, *Bishōjo senshi Sērā Mūn*), la cui serie televisiva prende il via nel marzo del 1992, e di *Neon Genesis Evangelion*, trasmesso dall'ottobre 1995.⁷² In questo periodo si

69 A differenza di *Space Battleship Yamato* e *Mobile Suit Gundam*, *Macross* e *Creamy* sono prodotte da persone consapevoli del nuovo pubblico di appassionati che si sta creando intorno all'animazione. *Macross* è incidentalmente anche il primo caso in cui la parola "otaku" viene utilizzata su un medium di massa, essendo il termine che talvolta utilizzano i protagonisti per parlare tra di loro, cfr. Patrick W. Galbraith, "Akihabara: Conditioning a Public 'Otaku' Image", *op.cit.*, p. 214.

70 Cfr. Inaga Shigemi, "Miyazaki Hayao's Epic Comic Series: *Nausicaä in the Valley of the Wind* – An Attempt at Interpretation", *Japan Review*, vol. 11, 1999, pp. 113-128.

71 Cfr. Alessandro Gomasca, "Youth, Crisis and Display: The Rhetoric of *Shinjinrui* in Contemporary Japan", *Versus. Quaderni di studi semiotici*, n. 83-84, 1999, pp. 179-213.

72 Su come queste due opere, e altre che ebbero meno successo, modificano il panorama di manga e animazione attestati in precedenza, cfr. Kathryn Hemmann, "Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl", *U.S.-Japan Women's Journal*, n. 47, 2014, pp. 45-72. Sulla diffusione di queste due opere in altri paesi, cfr. a titolo d'esempio Heike Elisabeth Jüngst, "Japanese Comics in Germany", *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 12 n. 2, 2004, pp. 83-105 per quanto riguarda la Germania; Niracharapa Tongdhamachart, "Japanese Animation: Thailand's Perspective", *International Journal of Arts & Sciences*, vol. 8 n. 2, 2015, pp. 129-137 per quanto riguarda la Thailandia; Perry Hinton, "Representation or misrepresentation? British Media and Japanese Popular Culture", *NECSUS. European Journal of Media*, vol. 3 n. 1, 2014, pp. 89-108 per quanto riguarda la Gran Bretagna.

ha l'innesto tra *otaku* e internet, con la nascita di un nuovo slang.⁷³ Infine, con il nuovo millennio, si entra nell'epoca della totale accettazione. L'attenzione verso i prodotti culturali come rimedio contro la crisi conseguente all'esplosione della bolla economica, esplicitato dall'impegno governativo verso il *Cool Japan*, porta a una saldatura tra Giappone industriale e cultura popolare, un tempo guardata con sospetto. Questo nuovo clima è ben rappresentato dal *franchise* di enorme successo di *Train Man* (電車男, *Densha otoko*), nato nel 2004 come romanzo collettivo online e in seguito tradotto in film dal vivo, serie televisiva dal vivo e animata, manga e merchandising vario.⁷⁴ Il romanzo nasce dal trace sul forum “2channel”, centro propulsore dello sforzo collettivo che crea la storia, come serie di risposte apparentemente slegate l'una dall'altra a un messaggio iniziale di un presunto *otaku*, che chiede aiuto ai suoi sodali per conquistare le attenzioni di una ragazza, intravista su un treno.⁷⁵ Il nome dell'autore del romanzo sotto cui è stata pubblicata l'edizione cartacea, Nakano Hitori (中野独人), è un gioco di parole con *naka no hitori* (中の一人), che ha la stessa pronuncia del nome e si può tradurre come “una persona tra le tante”.⁷⁶ Il pretesto si trasforma in parabola di rivincita di un'intera sottocultura, nonostante le critiche dell'ala più intransigente, che nota come in realtà l'accettazione del marginalizzato (l'*otaku* protagonista) passi per una sua “normalizzazione”.⁷⁷ Nel nuovo millennio il fenomeno *otaku* passa da underground a mainstream, tanto che può sembrare inessenziale continuare a parlare di una sottocultura. Al contrario, gli *otaku* diventano figure simboliche, rappresentative dell'intero Giappone postmoderno:

Ciò che *Train Man* e altri ritratti popolari mainstream degli *otaku* e della 'loro cultura' dimostrano è che quando i media hanno reinventato Miyazaki come incarnazione di un fenomeno sociale, hanno anche simultaneamente creato uno spazio per gli *otaku* come personaggi guida di finzione nella narrazione pubblica sulla società giapponese contemporanea. La sovraesposizione ha trasformato gli *otaku* nella personificazione delle ansie sul futuro della nazione e in un lontano parente di altre figure simili come le *modan gāru* ('ragazze moderne') degli anni Venti.⁷⁸

73 Sull'utilizzo di internet come modalità di comunicazione tra *otaku*, cfr. Aida Miho, “現代日本におけるコミュニケーションの変容 : おたくという社会現象を通して” (*Gendai Nihon ni okeru komyunikēshon no hen'yō: Otaku to iu shakai genshō o tōshite*, tr.lett. Trasformazioni della comunicazione nel Giappone contemporaneo: considerazioni sul fenomeno sociale conosciuto come otaku), *Studies in the Humanities and Sciences*, vol. 45 n. 1, 2004, pp. 87-127.

74 Sul rapporto tra forum online su cui è nato il romanzo e l'opera a sé stante *Train Man*, cfr. Kitada Akihiro, “Japan's Cynical Nationalism”, in Itō Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven & London 2012, pp. 68-84.

75 Cfr. <http://www.2chan.net/> (ultimo accesso, 23 settembre 2015).

76 Cfr. Nakano Hitori, *Train Man. Romanzo d'amore collettivo*, ISBN, Milano 2007.

77 cfr. Michael Fisch, “War by Metaphor in Densha Otoko”, *Mechademia*, n. 4, 2009, pp. 131-146.

78 Melek Ortabasi, “National History as Otaku Fantasy: Satoshi Kon's *Millennium Actress*”, in Mark W. MacWilliams (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2008, p. 279. Il termine *modan gāru* (モダンガール), anche abbreviato in *moga* (モガ), si riferisce a quelle donne giapponesi di inizio Novecento che seguivano uno stile di vita Occidentale, rappresentate dai media dell'epoca come

L'attenzione dell'intera società verso gli *otaku* spinge da un lato a utilizzarli come parte di impianti narrativi di finzione, dall'altro a identificarli come una versione avanzata della nazione in generale: “La ragione dell'attenzione di molti studiosi per gli *otaku* negli ultimi anni è l'idea che gli *otaku* manifestino le caratteristiche della società giapponese in una forma radicale”.⁷⁹

In cosa consiste però la peculiarità di questa sottocultura giovanile nei confronti dei testi narrativi e delle loro modalità di fruizione? Azuma lega la sua risposta al carattere secondo lui intrinsecamente postmoderno di questa sottocultura, di cui sono esempio due aspetti in particolare, cioè “la presenza di opere derivative” e “l'importanza riposta nella finzione come un modo di agire per gli *otaku*”.⁸⁰ Da un lato ci sarebbe insomma lo stimolo a produrre opere di finzione di compendio alle narrazioni “ufficiali” per proseguire e ampliare il piacere provocato dalle narrazioni stesse, dall'altro il posizionamento nuovo della finzione nello spettro comportamentale delle persone, dove finzione e realtà possono convivere e influenzarsi vicendevolmente: “Gli *otaku* scelgono la finzione sopra la realtà non perché non sono in grado di distinguere tra le due, ma piuttosto come conseguenza dell'aver considerato quale delle due sia più efficace per le loro relazioni umane, i valori standard della realtà sociale o quelli della finzione”.⁸¹ Riprendendo le analisi generali di Ōtsuka e Miyadai, questa particolare sottocultura giovanile finirebbe dunque con l'isolarsi intorno a determinati media e alle loro narrazioni, astraendosi consapevolmente da una cultura totalizzante di carattere nazionale (in questo sta il loro carattere sottoculturale), come scelta consapevole valoriale rispetto alle loro relazioni e ai piaceri che ne traggono: “Gli *otaku* si rinchiudono nelle comunità dei loro hobby non perché neghino la socialità, ma piuttosto perché, mentre valori e standard sociali sono già disfunzionali, sentono la necessità pressante di costruire valori e standard alternativi”.⁸² Gli *otaku* quindi danno una lettura complessiva della realtà, trovano la narrazione di questa presunta realtà disfunzionale, fallace, non più corrispondente a quanto vedono, e quindi si rifugiano volutamente nelle piccole narrazioni disseminate sui diversi media. Il processo per cui la coesistenza di innumerevoli posizioni più piccole sostituisce la perdita di una posizione sociale generica unica corrisponde al “declino delle grandi narrazioni” identificato da Jean-François Lyotard.⁸³ Nella rilettura di Azuma, “la modernità era governata dalla grande

archetipi di una trivializzazione dei costumi nazionali.

79 Kijima Yoshimasa, “Why Make E-moe-tional Attachments to Fictional Characters?: The Cultural Sociology of the Post-modern”, in Minamida Katsuya, Tsuji Izumi (a cura di), *Pop Culture and the Everyday in Japan. Sociological Perspectives*, Trans Pacific, Victoria 2012, p. 155.

80 Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, cit., pp. 25-26.

81 *Ivi*, p. 27.

82 *Ibidem*.

83 L'ipotesi di partenza di Lyotard, a cui Azuma aderisce, è che “il sapere cambi di statuto nel momento in cui le società entrano nell'età detta postindustriale e le culture nell'età detta postmoderna”, cfr. Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 2004, p. 9. L'opera originale è stata pubblicata nel 1979, la prima edizione italiana è del 1981.

narrazione. In contrasto, nella postmodernità la grande narrazione si dissolve e la coesione del corpo sociale si indebolisce rapidamente. In Giappone questo indebolimento è accelerato negli anni Settanta (...).⁸⁴ Il discorso sulla postmodernità in Giappone è in realtà più complesso rispetto a quanto schematizzato, per ammissione dello stesso Azuma: “Il discorso sul postmoderno popolare in Giappone al tempo era unico nel senso che confondeva e sovrapponeva deliberatamente questioni che comprendevano il 'postmodernismo' e la 'giapponesità’”.⁸⁵ La postmodernizzazione riguarderebbe infatti un processo accaduto dopo la modernità, ma il Giappone non è mai giunto a una modernizzazione piena, nel senso in cui il termine è utilizzato per descrivere la situazione in Occidente, tanto che “il significante 'moderno' dovrebbe essere pensato come un termine regionale peculiare dell'Occidente”.⁸⁶ Come argomenta Masao Miyoshi in riferimento al romanzo e alle forme narrative in prima persona caratteristiche della modernità, la modernità è un concetto in qualche modo alieno al contesto giapponese, per cui si sono in realtà rincorsi aspetti premoderni e postmoderni e in cui la modernità è entrata come discorso delle elite intellettuali nella ricezione di quanto portato dagli stati europei ed occidentali. Al contrario, la postmodernità sembra una modalità di descrizione particolarmente calzante anche per il Giappone: “(...) La descrizione del postmodernismo ha iniziato ad adattarsi alle condizioni giapponesi incredibilmente bene, come se il termine sia stato coniato in particolare per la società giapponese”.⁸⁷ Questo perché in Giappone vi erano elementi di postmoderno ad esempio già nella letteratura di epoca premoderna, come nel tipo di prosa detto *gesaku* (戯作, “opera giocosa”), stile di narrativa popolare che si basava sul riscontro di pubblico e prediligeva la serialità: “La narrativa *gesaku* è parodistica, episodica e auto-referenziale. Di più, è divisa tra l'accettazione di restrizioni formali e l'energia per contestarle”,⁸⁸ caratteristiche che sotto certi aspetti tendono a renderla postmoderna: “Le sue sofisticazioni giocose contengono tratti almeno potenziali di postmodernità”.⁸⁹ Secondo questa ricostruzione, mentre il periodo moderno diventa una ricalibrazione senza molti appigli con la realtà, elementi premoderni e postmoderni avrebbero convissuto già in epoche precedenti a ciò che viene comunemente definito postmodernismo, “in questo negando una specificità temporale” per i tratti postmoderni del Giappone.⁹⁰ D'altra parte, come ricorda Marilyn Ivy, “se nella condizione postmoderna la conoscenza è diventata una merce informazionale, allora il Giappone presenta lo spettacolo di un mondo completamente merceologizzato della conoscenza”.⁹¹ L'equivalenza tra

84 Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, cit., p. 28.

85 Ivy, p. 17.

86 Masao Miyoshi, “Against the Native Grain: The Japanese Novel and the 'Postmodern' West”, in Masao Miyoshi, H.D. Harootunian (a cura di), *Postmodernism and Japan*, Duke University Press, Durham-London 1989, p. 146.

87 Ivy, p. 148.

88 Ivy, p. 150.

89 Ivy, p. 151.

90 Ivy, p. 158.

91 Marilyn Ivy, “Critical Texts, Mass Artifacts: The Consumption of Knowledge in Postmodern Japan”, in Masao

conoscenza e consumo pone appunto il sapere in relazione con i media e le merci/narrazioni che lo compongono. All'interno di questo sistema, si instaura un meccanismo di distacco per cui la conoscenza diventa un gioco: è questa modalità di gioco a sostituire le grandi narrazioni della modernità, per cui ci si può muovere indifferentemente da un sistema all'altro, da un fattore all'altro, senza più doversi preoccupare delle metanarrazioni che un tempo le tenevano unite o distinte, basandosi solo su un fattore di divertimento nel perseguire una conoscenza libera da restrizioni.⁹² Questo processo è da posizionare insieme al mutamento dei comportamenti di massa e alla scomparsa dei consumi di massa compatti: si starebbe assistendo alla diffusione di masse “frammentarie”, “micro” o “meta”, per cui la distinzione tra coloro che elaborano le informazioni e coloro che le ricevono, gli intellettuali e le masse, non ha più alcun senso. Con un gioco di parole si può riposizionare la questione e notare come la “comunicazione di massa” (マスコミ, *masu komi*) ha perso la sua funzione ed è diventata “spazzatura di massa” (マスゴミ, *masu gomi*), proprio perché non ci sono più distinzioni tra cultura alta e di massa, cultura dominante e sottoculture. La cultura diventa un mosaico di stili culturali dispersi, frammentari, decentrati.⁹³ Questi mutamenti, in Giappone succedutisi a cavallo tra anni Settanta e Ottanta, giungono al picco di quel periodo di crescita economica irrefrenabile che per i giapponesi ha significato la consapevolezza di trovarsi improvvisamente allo zenith della prosperità mondiale, alveo in cui è nata la sottocultura giovanile degli *otaku* e da cui è nata quella propensione allo sconfinamento e indistinzione (tra “originale” e “copia”, tra “realtà” e “finzione”):

Questa leggerezza è virtualmente scomparsa negli anni Novanta, che sono iniziati con il collasso della bolla economica e sono proseguiti con il terremoto di Kōbe, l'incidente con il gas sarin della setta Aum e l'emergere di problemi come gli 'incontri retribuiti' e la rottura dell'ordine sociale. Eppure sembra che il mondo della cultura *otaku* faccia eccezione; qui l'illusione degli anni Ottanta è rimasta viva e vegeta. Anche perché è precisamente dagli anni Novanta in poi che gli anime e i videogiochi giapponesi hanno ottenuto il plauso internazionale (...).⁹⁴

L'atteggiamento di gioco verso la conoscenza che permea micro-masse sempre più frammentate e permane anche nei decenni successivi all'esplosione della bolla economica trova negli *otaku* una nuova avanguardia, che mette a punto una nuova modalità di fruizione. Azuma enuclea due modelli di conoscenza/fruizione – un modello ad albero, appartenente alla modernità, e un

Miyoshi, H.D. Harootunian (a cura di), *op.cit.*, pp. 25-26.

92 Cfr. Asada Akira, 構造と力—記号論を超えて (*Kōzō to chikara — Kigōron o koete*, tr.lett. Struttura e potere: oltre la semiotica), Keisō Shobō, Tokyo 1983. Il volume ebbe un enorme successo al tempo della sua prima uscita. Si è trasformato in un fenomeno editoriale, posizionando il suo autore nel territorio delle star mediatiche.

93 Cfr. Akurosu Henshū Shitsu (a cura di), いま、超大衆の時代 (*Ima, chōtaishū no jidai*, tr.lett. Ora è l'epoca delle iper-masse), Parco Shuppan, Tokyo 1985.

94 Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, cit., p. 19.

modello a database, appartenente alla postmodernità e proprio della cultura *otaku*. Nel “modello ad albero”, l'intento dell'osservatore è ricostruire lo strato interno invisibile della grande narrazione a partire dalle materializzazioni visibili delle piccole narrazioni: l'interpretazione ha successo quando si riesce a chiarire la struttura dello strato nascosto, la grande narrazione, portatrice del senso complessivo. Con il crollo delle grandi narrazioni e gli altri cambiamenti sociali portati dall'avvento della postmodernità appena discussi, questo modello interpretativo perde di presa e senso. Si afferma così un “modello a database” per cui non esiste una grande narrazione posteriore che regola e ordina la fruizione, ma solo uno strato esterno di piccole narrazioni, che hanno perso l'aura di originali e si palesano come simulacra, e uno interno che semplicemente cataloga quelle narrazioni, il database, da cui il fruitore stesso può attingere per rielaborare e riformulare nuove piccole narrazioni (da qui il fiorire di opere derivative).⁹⁵ Il passaggio è avvenuto per gradi. In un primo momento la caduta delle grandi narrazioni ha spinto a rifugiarsi nelle piccole narrazioni della finzione per trovare un senso alla mancanza di grandi narrazioni. Poi, una volta che ci si è resi conto della illusorietà di tale processo, vi è stato un cambio di paradigma e l'arrivo al modello a database. Le nuove generazioni che sono cresciute nell'immagine del mondo postmoderna vedono il mondo come un database sin dall'inizio, dato che non hanno bisogno di una prospettiva sul mondo che includa tutto, di una grande narrazione retrostante: “Anche come sottocultura, non hanno bisogno di falsificazioni. (...) Nel passaggio da una generazione che aveva bisogno della finzione come sostituto per la perdita della grande narrazione a una generazione che consuma finzione senza un tale bisogno – anche se sono due facce della medesima cultura *otaku* – si è realizzata una grande trasformazione (...)”.⁹⁶ Gli *otaku* consumano “solo le informazioni che si trovano dietro le opere senza relazione alla narrazione o al messaggio di queste opere”.⁹⁷ Questa differenza di punti di vista viene esplicitata da Azuma presentando i casi della fruizione di due universi narrativi animati di fantascienza vasti e diversi come quelli di *Mobile Suit Gundam* e *Neon Genesis Evangelion*: i fan di Gundam ricercano “la consistenza della timeline del 'secolo spaziale' o del realismo tecnologico”, mentre quelli di Evangelion richiedono solo un'ambientazione per poter “empatizzare con i protagonisti della storia, disegnare illustrazioni erotiche dell'eroina, costruire enormi figure robotiche e mostrare un interesse ossessivo per i dati (...), ma per il resto raramente si immergono nel mondo dell'opera”.⁹⁸ *Neon Genesis Evangelion* è pensato come un “aggregato di informazioni senza una narrazione, all'interno di cui ciascuno spettatore può empatizzare con ciò che desidera e può costruire le narrazioni che più lo aggradano”.⁹⁹ Azuma chiama questo reame in cui esistono

95 Cfr. *ivi*, pp. 31-33.

96 *Ivi*, p. 36.

97 *Ibidem*.

98 *Ivi*, p. 37.

99 *Ivi*, p. 38.

piccole narrazioni dietro cui però non permane nessuna forma di narratività, ma solo un database di modelli, una “grande non-narrazione”, in contrasto alle “grandi narrazioni” dell'epoca moderna. La narrazione “è solo un surplus, aggiunto all'ambientazione e alle illustrazioni (la non-narrazione)”.¹⁰⁰ Si può intravedere un simile intento classificatorio – per cui le singole narrazioni acquistano senso non in relazione a una narrazione complessiva più ampia, ma agli elementi particolari singoli che la compongono – guardando anche ai film e alle serie *tokusatsu* esaminati nel primo capitolo. Per i giovani appassionati di tali narrazioni “la classificazione e la tassonomia” di costumi, nemici, mosse marziali, etc., “non sono aride questioni accademiche, ma centrali nell'acquistare sicurezza e confidenza; per assicurarsi il proprio posto nel mondo. Da cui (...) la pervasività del tema classificatorio nella televisione d'avventura per bambini in Giappone e altrove”.¹⁰¹ Ciò che Tom Gill chiama “tema classificatorio” può essere messo in relazione con la necessità evidenziata da Azuma di navigare gli elementi non-narrativi, estrapolati dal contesto delle piccole narrazioni. A questo proposito ad esempio assumono una centralità inedita le mosse e le posture con cui i diversi supereroi affrontano i combattimenti: “Ciascuno ha la sua posa di combattimento distintiva. Ciascun Ultraman mostra differenti configurazioni di braccia e mani per lanciare i raggi; conoscerle è come guadagnare familiarità con le strette di mano massoniche”¹⁰² La visione di una narrazione è scomposta in elementi che poi vengono inseriti in una tassonomia di riferimento al fine di guadagnare una conoscenza rassicurante dell'universo finzionale. Secondo questa nuova logica interpretativa, le piccole narrazioni non sono collegate a una grande narrazione, ma sono piuttosto scomposte e ridistribuite in un database di elementi che è poi possibile riutilizzare in nuove ri-narrazioni, mescolando indifferentemente gli elementi precedentemente estrapolati. Non appena un personaggio di finzione è fruito, “viene suddiviso in elementi, categorizzati e registrati in un database. Se non c'è una classificazione appropriata, viene semplicemente creato un nuovo elemento o categoria. In questo senso, l'originalità di un personaggio 'originale' può solo esistere come simulacro”.¹⁰³ Si passa così da un “consumo di narrazioni” a un “consumo di database”, in cui ogni personaggio è “meramente un simulacro, derivato dal database (...)”.¹⁰⁴ Quindi, per riassumere la posizione di Azuma, gli *otaku* “hanno perso la grande narrazione negli anni Settanta, hanno imparato a fabbricare la grande narrazione perduta negli anni Ottanta (consumo di narrazioni) e negli anni Novanta hanno abbandonato la necessità persino di quella fabbricazione e hanno

100 *Ivi*, p. 41.

101 Tom Gill, “Transformational Magic: Some Japanese Superheroes and Monsters”, in D. P. Martinez (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, Cambridge 1998, p. 51.

102 *Ivi*, p. 54.

103 Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, cit., p. 47.

104 *Ivi*, p. 53.

imparato semplicemente a desiderare il database (consumo di database)".¹⁰⁵ In questo nuovo contesto, una sottocultura giovanile, quella degli *otaku*, legata da un'attrazione passionale per una serie di media narrativi, in particolare visivi, preso atto dello slittamento epocale verso la postmodernità, con il crollo di un insieme di pratiche che comportano la fine di senso delle grandi narrazioni, adotta nuove modalità di fruizione che tendono a scomporre le piccole narrazioni di cui si nutrono in elementi di un database navigabile liberamente, e liberamente ricomponibile, una non-narrazione che fornisce lo sfondo per la fruizione e creazione di nuove piccole narrazioni, ovvero dei simulacri senza più un originale: "Nella postmodernità sta emergendo una nuova opposizione tra i simulacri e il database, al posto della precedente opposizione tra originale e copia".¹⁰⁶ Negli ultimi decenni del XX secolo ha guadagnato trazione un comportamento dei consumatori che tende a non discriminare tra le categorie di originale e copia. Con l'affermarsi del modello di consumo a database vengono applicati diversi modelli, per cui "una copia è giudicata non dalla sua distanza da un originale, ma dalla sua distanza nel database".¹⁰⁷ Con il declino della modernità, tramontano anche i miti dell'originalità e dell'autorialità. In questo nuovo contesto, gli originali e le opere derivate "sono entrambe simulacri e non c'è alcuna differenza fondamentale tra di loro. Al contrario, il nocciolo dell'opera risiede nel database di configurazioni" da cui i fruitori/consumatori attivi possono trarre ispirazione per estrapolare opere derivate.¹⁰⁸

Per Azuma quindi il passaggio da modernità a postmodernità significa un mutamento di paradigma e il passaggio da un modello ad albero che voleva ricomporre le grandi narrazioni retrostanti a un modello a database che scompone le piccole narrazioni in elementi ridistribuiti in una struttura ordinata liberamente ricomponibile e riproducibile. È questo passaggio che spinge i consumatori/fruitori a seguire con passione le narrazioni di finzione, in cui sfogare la necessità di riorganizzare gli elementi in nuove narrazioni. È da questo impulso che nasce l'interesse per forme di narrazione transmediali, con universi narrativi che si snodano su diversi media, da cui poter trarre una pluralità di elementi da inserire nel database, per poi riutilizzarli in altra forma. Sulle differenze tra la navigazione di universi narrativi transmediali nel caso specifico giapponese e in Occidente si tornerà in chiusura di capitolo. Prima è utile far notare una convergenza di analisi tra il contesto giapponese e quello occidentale. Nello stesso periodo in cui è uscito il saggio di Azuma, infatti, un altro studioso, Lev Manovich, partendo da un punto di vista differente e da un diverso campo di studio, stava riflettendo con esiti equiparabili sul senso e le conseguenze dell'emergere del modello a database. L'impegno di Manovich è nella definizione del territorio di studio dei nuovi media, in particolare per quanto riguarda i mutamenti relativi ai media dall'ingresso nell'era computazionale

105 *Ivi*, p. 54.

106 *Ivi*, p. 61.

107 *Ibidem*.

108 *Ivi*, p. 63.

dei computer e del digitale, per cui i “vecchi” media possono transitare e compenetrarsi tramite una digitalizzazione nei “nuovi” media. Manovich enuclea cinque punti che caratterizzano i nuovi media: (a) una rappresentazione numerica, per cui sono “composti da codice digitale” e quindi possono essere “descritti usando funzioni matematiche” e possono sottostare a “manipolazioni algoritmiche” (è sempre possibile una conversione da forma analogica a digitale tramite il processo di sampling);¹⁰⁹ (b) la modularità, per cui si tratta di media orientati agli oggetti, composti di parti costituite da parti più piccole reminescenti di una “struttura frattale”, per cui viene mantenuta una certa forma di indipendenza anche se parti di un processo sono incapsulate all’interno di strutture diverse;¹¹⁰ (c) l’automazione, per cui rappresentazione numerica e struttura modulare permettono la “creazione, manipolazione e accesso” ai nuovi media senza la necessità di interazione umana diretta, tramite ad esempio l’utilizzo di semplici “template e script generici”;¹¹¹ (d) la variabilità, per cui “un nuovo media non è qualcosa di fissato una volta per tutte, ma qualcosa che può esistere in versioni diverse, potenzialmente infinite”;¹¹² (e) infine la transcodifica, ovvero la “riconcettualizzazione” che avviene durante la computazione, la trasformazione dei media in dati di computer.¹¹³ Quest’ultimo principio è “la conseguenza più sostanziale della computerizzazione dei media”.¹¹⁴ I nuovi media sono dunque entità specifiche, che interagiscono e si integrano con gli altri media preesistenti in modalità nuove. Essi sono regolati da due logiche distinte, algoritmo e database: se il primo fornisce le modalità di funzionamento e lo spazio entro cui il media può muoversi, il secondo fornisce e organizza gli elementi e i dati sfruttati dagli algoritmi. Partendo da questo presupposto, Manovich arriva a formulare un nuovo e complesso scenario che mette in relazione narrazioni tradizionali e database:

Dopo che il romanzo, e conseguentemente il cinema, hanno privilegiato la narrazione come forma chiave dell’espressione culturale dell’età moderna, l’età del computer introduce il suo correlato – il database. Molti nuovi oggetti mediali non raccontano storie; non hanno un inizio o una fine; in effetti, non hanno alcuno sviluppo, tematicamente, formalmente o di altro tipo che possa organizzare i loro elementi in una sequenza. Al contrario, sono raccolte di oggetti individuali in cui ogni oggetto possiede la stessa importanza di qualsiasi altro.¹¹⁵

I database sono una semplice “collezione strutturata di dati” in cui il fruitore può “attivare varie operazioni – guardare, navigare, ricercare. L’esperienza del fruitore di una tale collezione

109 Lev Manovich, *The Language of the New Media*, MIT Press, Cambridge-London 2001, p. 27.

110 *Ivi*, p. 30.

111 *Ivi*, p. 32.

112 *Ivi*, p. 36.

113 *Ivi*, p. 46.

114 *Ivi*, p. 45.

115 *Ivi*, p. 218.

computerizzata è, quindi, piuttosto diversa da leggere narrativa o guardare un film (...).¹¹⁶ A questo proposito, il database è un nuovo modo di strutturare l'esperienza di noi stessi e del mondo: “In effetti, se dopo la morte di Dio (Nietzsche), la fine delle grandi narrazioni dell'Illuminismo (Lyotard) e l'arrivo del web (Tim Berners-Lee) il mondo ci appare come una infinita e non strutturata sequela di immagini, testi e altri documenti di dati, è calzante che siamo mossi a modellarlo come un database”.¹¹⁷ Manovich non affronta direttamente il discorso dei mutamenti sociali e culturali che portano al passaggio dalla modernità alla postmodernità, ma partendo dall'esame mediale riscontra una frattura simile e individua la causa nel passaggio a nuove forme mediali che strutturano la conoscenza in database di informazioni. A questo punto introduce una distinzione fondamentale e inizia ad affrontare la questione dell'eventuale differenza tra narrazioni e database: “Naturalmente, non tutti i contenuti dei nuovi media sono esplicitamente database”, enuncia Manovich. “I giochi per computer, ad esempio, sono sperimentati dai loro giocatori come narrazioni. In un gioco, al giocatore è assegnato un compito ben definito – vincere la partita, arrivare primo in una gara, raggiungere l'ultimo livello o ottenere il punteggio più alto. È questo compito che permette al giocatore di sperimentare il gioco come narrazione”.¹¹⁸ I videogiochi dunque non sembrano seguire la logica del database, ma più da vicino quella dell'algoritmo: “Richiedono che un giocatore esegua un algoritmo al fine di vincere”.¹¹⁹ La struttura narrativa è infatti organizzata da un algoritmo, che permette o meno di fare determinate cose: nel gioco *Tetris* ad esempio l'algoritmo permette di ruotare le figure geometriche che scorrono sullo schermo a una determinata velocità al fine di poterle incastrare tra loro e formare una superficie piana. Algoritmo e database si manifestano così come due metà dello stesso processo all'interno dello spazio computazionale: “La computerizzazione della cultura comprende la proiezione di queste due parti fondamentali del software dei computer – e dell'ontologia specifica dei computer – nella sfera culturale”.¹²⁰ Algoritmo e database operano entrambi a livello ontologico nei nuovi media e come tali hanno un'influenza sulla sfera culturale. È necessario allora comprendere quali differenze vi siano rispetto alle modalità narrative tradizionali:

Come forma culturale, il database rappresenta il mondo come una lista di oggetti e si rifiuta di ordinare tale lista. Al contrario, una narrazione crea una traiettoria di causa-ed-effetto di oggetti apparentemente disordinati (eventi). Quindi, database e narrazioni sono nemici naturali. In competizione per lo stesso territorio della cultura umana, ciascuno rivendica un diritto esclusivo di trarre un senso dal mondo. A differenza della maggior parte dei giochi, la maggior parte delle narrazioni non richiede comportamenti

116 *Ivi*, pp. 218-219.

117 *Ivi*, p. 219.

118 *Ivi*, pp. 221-222.

119 *Ivi*, p. 222.

120 *Ivi*, p. 223.

simili ad algoritmi da parte dei propri lettori. Ciononostante, narrazioni e giochi sono simili nel fatto che il fruitore mentre procede al loro interno deve scoprire la loro logica sottostante – il loro algoritmo. Così come il giocatore, il lettore di un romanzo ricostruisce gradualmente l'algoritmo (...) che lo scrittore ha utilizzato per creare l'ambientazione, i personaggi e gli eventi.¹²¹

Per Manovich vi è quindi una affinità di fondo, anche se narrazioni e algoritmi/database continuano a funzionare secondo logiche diverse. Nel modo di produzione tradizionale di opere d'arte, ad esempio, l'artista crea un'opera all'interno di un medium particolare, perciò l'interfaccia e l'opera sono un tutt'uno. Nei nuovi media è invece possibile creare differenti interfacce per lo stesso materiale, perché interfaccia e contenuto dell'opera sono disgiunti. I contenuti dei nuovi media sono costituiti da una o più interfacce di un database di materiali multimediali: se viene assemblata una sola interfaccia, allora si avrà qualcosa di simile a un'opera d'arte tradizionale (in cui opera e interfaccia sono legate e uniche):

Il 'fruitore' di una narrazione attraversa un database, seguendo collegamenti tra i suoi elementi per come sono stati stabiliti dal creatore del database. Una narrazione interattiva (che può essere anche chiamata una *ipernarrazione*, in analogia con ipertesto) può allora essere compresa come la somma di traiettorie multiple attraverso un database. Una narrazione lineare tradizionale è una tra le molte possibili traiettorie, ossia una particolare scelta fatta all'interno di una ipernarrazione. Così come un elemento culturale tradizionale può essere visto come un caso di un elemento di un nuovo media (ovvero, un elemento di un nuovo media che ha una sola interfaccia), la narrazione lineare tradizionale può essere vista come un caso particolare di ipernarrazione.¹²²

Nel riposizionamento delle narrazioni e dei media portato dall'avvento dei nuovi media e delle nuove logiche di algoritmo e database, Manovich arriva quindi a enucleare i casi delle narrazioni e dei modelli tradizionali come caso particolare dei nuovi media, in cui le possibilità combinatorie riferite ad algoritmo e database sono preimpostate dall'autore e quindi sviluppate in un senso di causa-ed-effetto unico. In seguito Manovich è tornato a ragionare su questi problemi, cercando di superare la dicotomia artificiosa tra media tradizionali e nuovi media. Lo studioso si è proposto di farlo a partire dalla domanda “cosa sono diventati i media dopo l'avvento del software?”, ovvero, più nello specifico, “cosa accade all'idea di 'medium' dopo che gli strumenti precedentemente specifici per quei media sono stati simulati ed estesi nel software?”.¹²³ Da questa prospettiva non c'è più una blanda contrapposizione, ma una semplice evoluzione, per cui va indagato come differenti media si relazionano e come i media esistenti siano inclusi nei nuovi: lo snodo da

121 *Ivi*, p. 225.

122 *Ivi*, p. 227. Corsivo nel testo.

123 Lev Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York 2013, p. 4.

comprendere è cosa accada quando l'ingresso del computer dissolve queste categorie di “tradizionale” e “nuovo”. Manovich segue qui le intuizioni di Alan Kay e Adele Goldberg, messe a punto negli anni Settanta, per cui la piattaforma computer sarebbe un “metamedium”.¹²⁴ Il contenuto di questa macchina corrisponde a “un'ampia gamma di media già-esistenti e non-ancora-inventati”.¹²⁵ Il computer, o meglio il software che lo governa, permette insomma di effettuare un mutamento di paradigma non tanto tra media tradizionali e nuovi media, ma tra media e metamedium, dato che il software permette di amalgamare in un unico spazio media già conosciuti e altri ancora in formazione, rendendoli compatibili, integrabili e interoperanti: da un lato ci sono insomma “simulazioni di media in precedenza fisici”, dall'altro “nuovi media computazionali che non hanno corrispondenti fisici”.¹²⁶ Questi due aspetti sono unificati appunto dal software, in grado di far comunicare media diversi su una piattaforma comune e di proiettare dunque nuove proprietà a dati preesistenti, condizione per una “estendibilità permanente”.¹²⁷ Manovich argomenta che negli anni Sessanta e Settanta la maggiore preoccupazione è stata la simulazione di media pre-digitali, mentre dagli anni Ottanta si è progressivamente entrati in una nuova fase con l'introduzione dell'ibridazione, per cui processi e tecniche di media differenti possono essere applicati l'uno all'altro. Tramite il software, ogni medium è perciò trasformato in una combinazione di strutture di dati (database) e una serie di algoritmi, in cui i contenuti archiviati nei primi sono visualizzati, organizzati e modificati tramite i secondi. La spinta a creare media prima inesistenti o a combinare quelli antecedenti in modalità prima sconosciute è alla base dell'estensione del software a tutte le pratiche espressive della nostra era. L'ibridazione è possibile perché il software non riproduce i contenuti materiali dei media, ma gli strumenti atti al loro utilizzo, operazione impossibile nell'era pre-digitale, quando il collo di bottiglia era rappresentato dai diversi hardware.¹²⁸

Manovich è interessato a un discorso storico-tecnologico, lasciando in sottofondo i mutamenti sociali e culturali che lo hanno accompagnato e indirizzato, ma come visto arriva comunque a prospettare dei cambiamenti culturali nelle modalità di produzione e fruizione in forza della comparsa di questo metamedium digitale. Tornando al caso giapponese, le somiglianze con il modello a database proposto da Azuma sono interessanti. Cercando di unire le ricostruzioni, la sottocultura giovanile degli *otaku* si abbandona alle piccole narrazioni e ne enuclea un personale database, che a sua volta viene utilizzato per eventualmente creare nuove narrazioni, in cui elementi

124 *Ivi*, p. 65.

125 *Ivi*, p. 105.

126 *Ivi*, p. 110.

127 *Ivi*, p. 157.

128 Cfr. *ibidem*.

dei personaggi o delle ambientazioni possono essere rimescolati e riutilizzati. Lo strumento principale tramite cui questo è possibile è idealmente il computer, che proprio grazie alla sua logica operativa ha permesso l'affermarsi di ibridazioni e la scomposizione delle narrazioni in possibili algoritmi e rispettivi database di riferimento. Non solo è possibile dunque unire le due ricostruzioni, ma anche ampliarle, estendendo queste possibilità di ibridazione anche ai media tradizionali come ad esempio la letteratura.

In un testo dedicato alla scrittura di “romanzi di personaggi” (キャラクター小説, *kyarakutā shōsetsu*), a intendere quei romanzi d'intrattenimento leggero, spesso seriali, rivolti ai più giovani, in contrapposizione ai più paludati “romanzi dell'io” (私小説, *shishōsetsu*) nell'accezione più generica, Ōtsuka Eiji fa un esame del processo creativo che può essere confrontato direttamente con la logica del database. Ōtsuka invita a prendere come modello i TRPG (giochi di ruolo da tavolo, di cui si è discusso in altro contesto nel terzo paragrafo del primo capitolo) per rafforzare le caratteristiche necessarie a scrivere un romanzo: bisogna infatti approcciarsi alla ambientazione come si fosse i game designer, alla storia particolare come si fosse i game master/narratori e all'espressione dei personaggi come si fosse i giocatori. Secondo l'autore non è necessario eccellere in tutti e tre i ruoli, basta trovare un buon bilanciamento. Ōtsuka sostiene che il modo migliore per creare una storia sia rubarla, o meglio prendere a prestito elementi interessanti da altri universi narrativi e riplasmarli alle esigenze del proprio universo, adattandoli e modificandoli. È tramite l'analisi dei lavori passati che è possibile comprendere lo statuto attuale, trasfigurando con il dovuto distacco quello che era considerato un processo di mimesi “naturalistico” con la realtà in un processo “irrealistico” che non riproduce più vividamente la realtà, ma al contrario riproduce vividamente la finzione, ciò che Ōtsuka chiama “realismo manga-animeico” (まんが・アニメ的リアリズム, *manga-anime teki riarizumu*). A proposito della riproduzione e riutilizzo di idee già esistenti, Ōtsuka fa l'esempio del protagonista del manga da lui stesso scritto, *MPD Psycho* (多重人格探偵サイコ, *Tajū jinkaku tantei saiko*), illustrato da Tajima Shōu e serializzato da Kadokawa tra il 1997 e il 2016 in 24 volumetti, fonte di ispirazione per una serie televisiva dal vivo in 6 episodi diretta da Miike Takashi e trasmessa su WoWOW nel 2000: il protagonista, un poliziotto affetto da disturbo dissociativo dell'identità, è ispirato alla serie dal vivo sul detective Tarao Bannai creata dallo sceneggiatore Hisa Yoshitake, talvolta chiamata *Nanatsu no kao no otoko* (七つの顔の男, tr.lett. L'uomo dai sette volti), in cui il detective protagonista è in grado di assumere sette diversi travestimenti. Ne sono stati prodotti 4 film tra 1946 e 1948 da Daiei, mentre Tōei ne ha prodotti 7 tra 1953 e 1960; nel 1967 è diventata una serie tv dal vivo trasmessa da Tv Asahi proprio con il titolo *Nanatsu no kao no otoko*. Negli anni Settanta si è cercato di

rivitalizzare la serie, ma con scarso successo.¹²⁹ L'insistenza di Ōtsuka sulle modalità creative dei TRPG e sul ricircolo di elementi presi da altri universi narrativi descrive il romanzo come un apparato affine alla logica del database, in cui è possibile costruire ambientazioni, storie e personaggi a partire da un deposito di elementi liberamente associabili.

Da questo punto di vista, ancora più esplicita è l'analisi di Azuma Hiroki in un testo interamente dedicato all'analisi di forme narrative come romanzi e videogiochi, in particolare di *light novel* (ライトノベル, *raito noberu*) e *bishōjo gēmu* (美少女ゲーム, “giochi con belle ragazze”). I *light novel* sono “romanzi di intrattenimento con illustrazioni in stile manga-anime i cui lettori primari sono studenti di medie e superiori”,¹³⁰ che possono essere equiparati a ciò che Ōtsuka chiamava “romanzi di personaggi”, mentre i *bishōjo gēmu* “sono videogiochi d'avventura o simulazioni per un singolo giocatore maschio che si propongono di appagarne il bisogno d'amore con dei personaggi femminili disegnati in stile anime”.¹³¹ A proposito dei *light novel*, Azuma propone un paradosso interessante, riguardante il loro statuto: la letteratura postmodernista è associata alla decostruzione del romanzo moderno da parte di autori intellettuali che consciamente vanno contro le norme del romanzo classico, come Thomas Pynchon negli Stati Uniti o Takahashi Genichirō, Shimada Masahiko e Tsutsui Yasutaka in Giappone. I *light novel* sono qualcosa di diametralmente opposto a questa esperienza. Mentre il postmodernismo è una corrente di pensiero nata all'interno del momento storico postmoderno (che come visto per Azuma almeno in Giappone si articola dagli anni Settanta in poi), i *light novel* sono soltanto inconsapevolmente postmoderni.¹³² La letteratura postmodernista è quindi un processo d'avanguardia, ma in quanto la sua distribuzione e fruizione è in larga parte accademica e intellettuale, il suo ambiente è lontano dalla condizione postmoderna. Al contrario nei *light novel*, che di per sé non sono neanche quasi mai trattati come letteratura, i processi di distribuzione e fruizione sono lontanissimi da quelli della letteratura moderna, e quindi pienamente postmoderni.¹³³ Tornando alla trattazione principale, Azuma si concentra sul concetto di realismo nei testi narrativi e come esso sia mutato nel tempo. Lo studioso spiega che intende “realismo” nel senso di convenzione sociale, ovvero come ciò che in un certo momento della storia è considerato realistico, quindi non relativo alla percezione dei singoli, ma dell'ambiente sociale. In una comunicazione tra mittente e ricevente, un'opera è considerata “realistica” se si adegua alla percezione sociale vigente di ciò che è “reale”. Non si tratta dunque di

129 Cfr. Ōtsuka Eiji, キャラクター小説の作り方 (*Kyarakutā shōsetsu no tsukurikata*, tr.lett. Come scrivere un romanzo di personaggi), Kōdansha, Tokyo 2003.

130 Azuma Hiroki, ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2 (*Gēmu teki riarizumu no tanjō: Dōbutsuka suru posuto modan 2*, tr.lett. La nascita del realismo ludico: Animalizzazione postmoderna 2), Kōdansha, Tokyo 2007, p. 27.

131 *Ivi*, p. 194.

132 Cfr. *ivi*, pp. 51-52.

133 Cfr. *ivi*, pp. 53-54.

stabilire cosa sia “reale” in sé e per sé, ma cosa venga accettato come reale nello scambio tra mittente e ricevente a livello sociale. Lo scopo diventa quindi vedere come il “realismo” inteso in tal senso sia mutato all'interno delle narrazioni. In tal senso, il “realismo” che appartiene alla visione di epoca moderna della “letteratura pura” (純文学, *jun bungaku*) è “naturalistico”, nel senso che da un'opera di letteratura pura ci si aspetta che ritrasmetta in maniera “trasparente” la realtà sociale circostante. Questa trasparenza è naturalmente solo apparente, dato che è stata costruita proprio dall'affermarsi della letteratura moderna. Nella società postmoderna, a questo livello di realismo si viene a contrapporre un diverso realismo, che non trova più linfa dalla realtà circostante, ma dal database di personaggi e storie che costituisce l'ambiente mediale. In contrasto alla “realtà” della letteratura moderna (considerato comunque che, come accennato, anche questa “realtà” è una sorta di finzione), questo database è “finzionale”: le narrazioni non si rivolgono più alla realtà, ma alla finzione. In narrativa, la forma tipica che trova questo diverso tipo di realismo è il *light novel*. Azuma rimanda giustamente a Ōtsuka per le osservazioni su questo tipo di realismo e come lui lo chiama “realismo manga-animeico”. Nella sua analisi, Azuma aggiunge un secondo tipo di realismo proprio dell'epoca postmoderna, oltre a quello “manga-animeico”: il fatto che venga percepito un database di personaggi e storie, infatti, porta in primo piano una “prospettiva meta-narrativa” (メタ物語的, *meta monogatari teki*), ossia narrazioni consapevoli della loro struttura, verso cui attirano l'attenzione del fruitore, per cui si evince l'esistenza di un sistema per creare storie. Secondo questo modello, vi sono infinite storie possibili, da cui ne viene di volta in volta estratta una sola. È in sostanza ciò che avviene nel gioco e nei videogiochi, in cui sono possibili diverse ramificazioni che di volta in volta il giocatore seleziona, facendo proseguire la storia in una determinata direzione. Nei videogiochi i personaggi possono esistere al di fuori delle narrazioni, in narrazioni multiple o tra le narrazioni, pur mantenendo le loro identità. Questi personaggi sono spesso in grado di riflettere sulla struttura stessa del gioco così come sulla realtà del giocatore. Dal canto suo il giocatore controlla il mondo di gioco e ha accesso ai differenti rivoli narrativi potenziali: può così unire queste differenti realtà nelle diverse sessioni di gioco e diventare consapevole della architettura nascosta del gioco. Esistono una serie di *light novel* e *visual novel* che amplificano consapevolmente questo aspetto per portare in primo piano la struttura della narrazione.¹³⁴ Per questo Azuma suggerisce il nome di “realismo ludico” (ゲーム的リアリズム, *gēmu teki riarizumu*). Quindi, in ambito moderno, l'ambiente è la “realtà”, il realismo è naturalistico e le parole puntano a essere “trasparenti”. In ambito postmoderno, da un lato l'ambiente è la “finzione”, il realismo è “manga-animeico” e le parole puntano a essere vivide/traslucide; dall'altro, l'ambiente è sempre la “finzione”, ma la “realtà” del giocatore/fruitore si fa avanti, il realismo è “ludico” e c'è un attrito tra

134 Cfr. *ivi*, pp. 180-181. Esempi possono essere *Haruhi Suzumiya* e *Sword Art Online*, cui si è accennato nel primo capitolo. L'argomento sarà trattato più approfonditamente nel quinto capitolo.

la natura guidata del racconto, con un solo inizio a una sola fine, e quella meta-narrativa dei giochi, con le loro narrazioni multiple. Azuma argomenta: “Il Giappone postmoderno ha incrociato la storia della letteratura e la storia dei manga e ha creato un ambiente dell'immaginazione che è formato da un database di personaggi. Le storie che emergono da questo ambiente artificiale, cioè il romanzo di personaggi, è guidato da due tipi di realismo come quello manga-animeico e quello ludico”.¹³⁵ I due tipi di realismo propri della postmodernità vivono in equilibrio tra loro: “Il realismo ludico è supportato dalla diffusione di storie di narrativa postmoderne e dalla natura meta-narrativa della struttura creata dalla loro proliferazione. Tale rappresentazione è una componente del realismo manga-animeico (i personaggi), ma crea storie multiple, versioni multiple dei personaggi e rende resettabile la morte, perciò il realismo manga-animeico, che 'implica spargere vita nel personaggio' viene smantellato”.¹³⁶ A questi “due ambienti dell'immaginazione” (想像力の二環境化, *sōzōryoku no ni kankyō ka*), afferenti all'età moderna e postmoderna (quest'ultima a sua volta suddivisa nei due tipi di realismo nati rispettivamente da manga-anime e giochi), corrispondono “due ambienti dei media” (メディアの二環境化, *media no ni kankyō ka*).¹³⁷ Da un lato ci sono infatti “media orientati al contenuto” (コンテンツ志向メディア, *kontentsu shikō media*), dall'altro “media orientati alla comunicazione” (コミュニケーション志向メディア, *komyunikēshon shikō media*).¹³⁸ I media orientati al contenuto sono

media unidirezionali caratterizzati dall'asimmetria tra un mittente attivo (autori e produttori) e un ricevente passivo (lettori e spettatori). Molti media di massa come case editrici, radio, televisione, film, cd musicali e così via che esistono dal secolo scorso appartengono a questa categoria. In questo tipo di media il contenuto è creato dal mittente, mentre lettori e spettatori non vi possono intervenire. Perciò questo medium è adatto per la distribuzione di contenuti in una singola successione temporale con un inizio e una fine.¹³⁹

Al contrario i media orientati alla comunicazione sono

i cosiddetti media interattivi in cui non c'è asimmetria tra mittente e ricevente. I giochi (non limitatamente ai videogiochi) e internet ne sono esempi. In questo tipo di medium il contenuto non è creato solo dal mittente. I riceventi, come giocatori e utilizzatori dei network, possono a loro volta intervenire sui contenuti. Dato che questo tipo di media lascia sempre aperta la possibilità di cambiare i contenuti, non è adatto a distribuire contenuti in una singola successione temporale con un inizio e una fine. Ovvero, non è

135 *Ivi*, p. 141.

136 *Ivi*, p. 142.

137 *Ivi*, p. 148.

138 Questa suddivisione non è naturalmente nuova, ma riprende analisi simili, come quella proposta da Nicholas Negroponte tra “vecchi media passivi” e “nuovi media interattivi”, cfr. Nicholas Negroponte, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1999. Il saggio è uscito originariamente nel 1995.

139 Azuma Hiroki, *Gēmu teki riarizumu no tanjō: Dōbutsuka suru posuto modan 2*, cit., pp. 143-144.

adatto alla distribuzione di storie [物語, *monogatari*] (...). I giochi e internet sono adatti a espandere la comunicazione, piuttosto che a comunicare storie.¹⁴⁰

Azuma fa alcuni esempi specifici di media orientati alla comunicazione, come il forum 2channel, i social media, i giochi in cui si deve ad esempio accudire un animaletto (come *Tamagotchi* [たまごっち, *Tamagocchi*], distribuito per la prima volta in Giappone nel 1996, o *Digimon* [デジモン, *Dejimon*], distribuito nel 1997, entrambi da Bandai), in cui al centro non vi è una narrazione, ma la socialità della comunicazione, per cui non li si utilizza per visualizzare una storia, ma per compiacersi dell'interazione in sé.¹⁴¹ Anche questi media orientati alla comunicazione possono comunque veicolare narrazioni: “Creano un grande numero di storie come effetto collaterale della comunicazione nonostante essi stessi non siano adatti a comunicare storie”.¹⁴² Un esempio possono essere gli intricati franchise di *Tamagotchi* e *Digimon*, che hanno creato un numero incredibile di film e serie animate, manga, giochi di carte collezionabili, videogiochi, cd musicali e altri prodotti ancillari. Per rimanere entro gli esempi proposti da Azuma, vi sono tutte quelle storie nate da “romanzi come giochi” (ゲームのような小説, *gēmu no yōna shōsetsu*), basate spesso su idee nate da TRPG, di cui un caso è *Record of Lodoss War*, o da internet, come il summenzionato *Train Man*. Il primo è germinato da un medium orientato alla comunicazione (un gioco, nello specifico un gioco di ruolo), processato come romanzo e in seguito commercializzato con la logica dei media orientati al contenuto; il secondo è un'opera nata da dei messaggi scambiati su un medium orientato alla comunicazione (un forum), modificato e unito alla logica dei media orientati al contenuto. La narrazione di *Train Man*, peraltro, strutturata con il continuo salto avanti e indietro tra le domande del protagonista e le risposte della moltitudine anonima della rete, ricorda quella sperimentata da un giocatore di un *bishōjo gēmu* desideroso di conquistare la ragazza (virtuale o meno) dei suoi sogni, in cui la storia procede per ripetizione di cicli che consultano un network di giocatori ogniqualvolta si rimane bloccati a un passaggio nel gameplay, da cui viene decisa una azione di cui sono riportati i risultati.¹⁴³ In questo contesto

i media orientati al contenuto occupano un contenitore con una storia che riportano ai loro destinatari. I media orientati alla comunicazione prima organizzano la comunicazione in un contenitore o piattaforma, da cui in seguito emergono storie multiple come effetto collaterale. Nei primi, la storia è la sostanza dei media stessi (contenuto), laddove nei secondi, la storia è prodotta soltanto come effetto del contenuto dei media (comunicazione).¹⁴⁴

140 *Ivi*, p. 144.

141 Cfr. *ivi*, pp. 145-146.

142 *Ivi*, p. 146.

143 Cfr. *ivi*, pp. 147-149.

144 *Ivi*, p. 148.

L'immaginazione narrativa ha perso il suo fondamento naturalistico, proprio della modernità, in seguito al mutamento strutturale nell'organizzazione dei media (da media che privilegiano la narrazione a quelli che privilegiano la comunicazione) e per cambiamenti ambientali come l'emergere dei database:

La società moderna aveva bisogno di una trasmissione continua e uniforme di 'grandi narrazioni'. I media orientati al contenuto come case editrici, radio e televisione si può dire siano cresciuti in risposta a quella domanda. La società postmoderna è organizzata secondo differenti principi. Qui, è richiesta la coesistenza di una 'varietà di piccole narrazioni' (...). Perciò ci si aspetta un ruolo differente anche per i media. I media orientati alla comunicazione, in particolare internet, possono essere visti come media che sono emersi proprio in risposta a questa richiesta.¹⁴⁵

Come conseguenza, i media orientati al contenuto sono progressivamente dismessi e rimane solo l'interazione tra fruitori-utenti e database. L'avvento di un tale ambiente, secondo Azuma, è destinato a sommergere la narrazione delle storie nelle modalità a cui siamo diventati familiari: “Stiamo iniziando a vivere in un mondo che desidera la comunicazione sopra ai racconti, le meta-narrazioni sopra alle narrazioni”.¹⁴⁶ C'è dunque uno scambio biunivoco tra l'ambiente dell'immaginazione e le modalità di fruizione delle narrazioni, con un realismo sempre più orientato verso la finzione e le meta-narrazioni, dei media sempre più orientati verso la comunicazione e un pubblico che naviga in questi stimoli associandoli a un database utilizzato per costruire narrazioni ulteriori: “Nel Giappone odierno, molti romanzi piuttosto che una rappresentazione naturalistica della realtà, sono prodotti e consumati in riferimento a database di personaggi”.¹⁴⁷ E proprio per questo scambio, anche la lettura assume una nuova dimensione: “A causa della sua semplicità, l'immaginazione dei *light novel* riflette il principio di consumo animalistico degli *otaku*, ovvero lo spirito dell'epoca postmoderna”,¹⁴⁸ espressione applicabile con altrettanta forza, come visto, anche ai videogiochi.

Si ritorna così alle modalità di fruizione di queste forme di narrazione postmoderne analizzate nel precedente studio di Azuma. Il variegato scenario appena descritto porta a una nuova forma di modello di consumo narrativo, propria del database, per cui, in senso hegeliano, c'è una “animalizzazione” del lettore/spettatore/fruitori/*otaku*. Azuma riprende il termine dall'analisi di Alexandre Kojève, per cui nel mondo post-storico descritto da Hegel, esistevano due modelli di lettura del reale, quello “animalistico” americano e quello “snobistico” giapponese. Nel primo, non

145 *Ivi*, p. 150.

146 *Ivi*, p. 152.

147 *Ivi*, p. 139.

148 *Ivi*, p. 53.

c'è più opposizione tra l'ambiente e gli esseri umani, perché le modalità di consumo tendono a soddisfare qualsiasi opposizione tra le due polarità. Nel secondo, permarrrebbe un'opposizione, ma solo in apparenza; sarebbe cioè un'opposizione costruita artificialmente, mentre nella sostanza non vi sarebbe una opposizione ontologica. Per questo motivo nella lettura hegeliana di Kojève non può esserci progresso storico, perché non vi è più il senso di cambiamento portato dalla contrapposizione tra ambiente e essere umano.¹⁴⁹ Azuma riporta questa distinzione a una lettura meno schematica e ambivalente del Giappone postmoderno, in particolare riferita alle modalità di rapporto tra gli *otaku* e l'ambiente, la cui caratteristica è passata, secondo lui, dal distacco cinico del periodo di transizione, a uno animalizzato, in cui le persone ricercano la soddisfazione immediata e superficiale dei propri bisogni. Se nel periodo di transizione tra modernità e postmodernità c'era bisogno di un distacco cinico per sopperire al vuoto percepito tra piccole narrazioni e l'assenza di grandi narrazioni, nel periodo postmoderno coesistono separatamente due necessità, disposte su livelli diversi, quella per piccole narrazioni e per grandi non-narrazioni, uno scisma che può essere visto come una dissociazione. La soggettività postmoderna è caratterizzata dalla “coesistenza dissociativa del desiderio per piccole narrazioni a livello di simulacri e di una grande non-narrazione a livello di database”.¹⁵⁰ Una delle differenze tra esseri umani e animali è che i primi hanno desideri, i secondi solo bisogni. Se per esaudire i desideri c'è necessità di un confronto con gli altri, è invece possibile soddisfare i bisogni da soli, senza un confronto con l'altro: le modalità di consumo degli *otaku*, e dei consumatori postmoderni in genere, sono animalizzate precisamente perché i bisogni vengono soddisfatti in un circuito che elude l'alterità e trova il suo sfogo nella navigazione dei simulacra (piccole narrazioni), tenuto insieme dal desiderio di una grande non-narrazione (i database), che però conserva solo per mimesi la necessità di un confronto e una comunicazione con gli altri, preservando in questo una umanità virtuale, svuotata.¹⁵¹ In questo contesto di soddisfacimento animalistico immediato dei bisogni, che non è veicolato da un confronto con l'altro da sé, ma mediato da una narrazione decostruita nei database di riferimento, si è portati a consumare voracemente le piccole narrazioni al fine, tramite i dispositivi meta-narrativi, di comprendere la natura di simulacra di tali piccole narrazioni e intravedere la struttura a database sottostante, ricavando l'illusione di dare un senso all'esistenza (in sostituzione alle grandi narrazioni dell'epoca moderna).¹⁵²

Come si evince dagli articolati discorsi di Ōtsuka da un lato e Azuma dall'altro, la sottocultura giovanile degli *otaku* – parte di un contesto giapponese in cui le sottoculture giovanili in generale

149 cfr. gli scritti, risalenti agli anni Trenta del Novecento, raccolti in Alexandre Kojève, *Introduzione alla lettura di Hegel*, Adelphi, Milano 1996.

150 Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, cit., pp. 85-86.

151 Cfr. *ivi*, pp. 86-95.

152 Cfr. *ivi*, pp. 102-113.

hanno acquisito sempre maggiore visibilità e importanza anche in relazione a un discorso sull'identità nazionale giapponese –¹⁵³ ha sviluppato delle modalità di fruizione inedite che di pari passo con i cambiamenti storico-sociologici, culturali e tecnologici hanno accompagnato un rinnovato contesto mediale, in cui le esperienze narrative si frammentano e rincorrono in un tessuto di media mix intricato. E con l'emergere, perlomeno dal nuovo millennio, della sottocultura *otaku* nel tessuto mainstream della società giapponese, questa modalità di fruizione sembra potersi allargare ben oltre all'ambito ristretto di una sottocultura specifica. È necessario tenere conto dell'avviso di Thomas Lamarre a non immaginare l'evoluzione di questa sottocultura come un semplice percorso di esclusione (negli anni Settanta e Ottanta) e successiva accettazione e redenzione (dalla seconda metà degli anni Novanta, e in particolare dal nuovo millennio), dato che

anche se il governo riconosce l'importanza degli *otaku* maschi e si sforza di fissarli nelle sue politiche pubbliche, molti gruppi legati agli *otaku* rifiutano di accettare i nuovi discorsi e le nuove definizioni. La storia degli *otaku*, quindi, non è una di iniziale incomprensione e rifiuto, seguita da riconoscimento e successo. È in atto una negoziazione continua tra differenti strategie di comunicazione, alcune delle quali sono rivolte alla massa, altre delle quali sono localizzate e intime. In altre parole, il significato di *otaku* è cambiato significativamente nelle politiche governative e nei mass media, eppure permangono significati antecedenti, mentre emergono nuove articolazioni.¹⁵⁴

La nota è condivisibile, ma non cancella la sensazione che il discorso intorno agli *otaku* possa ormai essere applicato almeno parzialmente all'intera società postmoderna e postfordista giapponese. D'altra parte, come ricorda in un altro studio Lamarre, le attività degli *otaku* “sono più simili a una forza collettiva distribuita del desiderio piuttosto che a una comunità stabilita e definibile”.¹⁵⁵ Non è possibile dare una definizione stringente di questa comunità, dato che la sua articolazione interna è sempre in movimento, con confini mutevoli e porosi. Ciononostante si tratta di una forza riconoscibile nella società giapponese odierna, in grado di influenzarne stili e comportamenti oltre i limiti sottoculturali di appassionati di manga, anime e videogiochi in cui spesso semplicisticamente si tenta di rinchiuderla: “Il movimento *otaku* nasce dalle trasformazioni storiche dei processi di produzione e manodopera e forse serve come sito di articolazione tra economie”.¹⁵⁶ E quanto questa forza sia pervasiva è possibile desumerlo anche dagli adattamenti messi in pratica dal mondo produttivo e distributivo. A questo proposito è esemplare la fusione avvenuta nell'ottobre del 2014 tra Kadokawa e l'IT provider Dwango, analizzata tra gli altri da Ōtsuka Eiji. Come visto nel primo capitolo, Kadokawa è emersa come un “gigante del mercato di

153 Cfr. ad esempio Alessandro Gomarasca (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop del Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino 2001.

154 Patrick W. Galbraith, Thomas Lamarre, *op.cit.*, p. 369.

155 Thomas Lamarre, “*Otaku Movement*”, in Yoda Tomiko, Harry Harootunian (a cura di), *op.cit.*, pp. 359-360.

156 *Ivi*, p. 363.

nicchia” (巨大化した限定マーケット, *kyodai ka shita gentei māketto*), nel senso che ha adottato fin dall'apertura del comparto cinematografico nel 1976 delle politiche transmediali aggressive tese alla conquista del territorio specifico degli appassionati.¹⁵⁷ A questo mercato specifico si sono aperte anche altre compagnie, come Shūeisha o Kōdansha, ma è Kadokawa a possedere un “sistema di media mix ottimizzato per il mercato di nicchia degli *otaku*” (限定的なオタク的市場に最適化するためのメディアミックスシステム, *gentei teki na otaku teki ichiba ni saiteki ka suru tame no media mikkusu shisutemu*).¹⁵⁸ La fusione tra Kadokawa e Dwango non è quindi letta da Ōtsuka come quella tra un produttore di contenuti (Kadokawa) e una infrastruttura (Dwango), ma tra infrastruttura e infrastruttura: la produzione di Kadokawa, se la si confronta con quella di altre grandi case, è infatti piuttosto povera, limitata a determinati contesti di media mix. Con il modello *otaku* sviluppatosi in un sistema di creazione secondario, che non include solo Comiket e *dōjinshi*, ma si estende anche al web, con siti di condivisione video come *Nico Nico* o di condivisione di immagini come *pixiv*, il contenuto originario cambia, per diventare un sistema creativo e semplice che ha la funzione di invogliare alla creazione di contenuto secondario. La fusione Kadokawa-Dwango non è perciò relativa ai contenuti, ma alle rispettive infrastrutture, con l'obiettivo di spingere ulteriormente la creazione di contenuti secondari, in un “sistema di recupero per indurre la produzione di contenuti generati dagli utenti” (ユーザーのコンテンツ制作を誘発し回収するシステム, *yūzā no kontentsu seisaku o yūhatsu shi kaishū suru shisutemu*).¹⁵⁹ In Kadokawa continua a rimanere la figura di autore/editor, ma gli originali sembrano disperdersi sempre più in un sistema che in futuro permetterà un percorso in cui scompaia l'autore e le storie siano personalizzate dagli utenti tramite ambientazioni e software in grado di ricreare le loro idee. Si prospetta quindi un modello in cui ciascuno potrà creare le proprie narrazioni in modo “egualitario” (平等, *byōdō*) e “libero” (自由, *jiyū*).¹⁶⁰ Significherebbe la fine dell'oligopolio dell'autore moderno e una dimensione ancora più postmoderna per Kadokawa. Nonostante questo, Ōtsuka rimane scettico circa la fusione, perché una corporazione dai meccanismi etici imperfetti come Kadokawa arriva a fornire un servizio di libera espressione e non è corretto una corporazione possa gestire un tale “sistema di generazione della cultura” (文化生成システム, *bunka seisei shisutemu*).¹⁶¹ Le corporazioni sono indirizzate a gestire il copyright e a monetizzare il diritto d'autore, ma non sono organizzate per gestire la libertà di espressione sul web. Al di là dei possibili problemi di gestione di questa produzione secondaria,

157 Ōtsuka Eiji, *メディアミックス化する日本 (Media mikkusu ka suru Nihon)*, tr.lett. Media mix giapponese), East Press, Tokyo 2014, p. 10.

158 *Ibidem*.

159 *Ivi*, p. 23.

160 *Ivi*, p. 24.

161 *Ivi*, p. 43.

l'inedita fusione tra Kadokawa e Dwango esplicita quanto il sistema di ricezione della sottocultura *otaku* abbia influenzato la sfera pubblica e come l'attenzione per la generazione di piccole narrazioni appartenenti a un contesto comune associabile a un database di sottofondo sia diventato significativo anche a livello commerciale. Kadokawa, da “ultima arrivata” nell'industria dei contenuti giapponese, rispetto a case editrici e di produzione di più lungo corso, adotta una politica competitiva tramite la diversificazione dei media e delle proposte per consolidare la propria presenza,¹⁶² ma è anche specchio di un progressivo riposizionamento dell'intera industria in seguito all'affermazione del modello di consumo delle narrazioni degli *otaku*.

Arrivati a questo punto, è possibile chiudere con un cenno alle diversità interpretative del consumo narrativo e delle narrazioni transmediali tra Occidente e Giappone. Nella ricostruzione effettuata da Henry Jenkins in prevalenza sul mercato mediale Occidentale, e in particolare statunitense, i media stanno convergendo in virtù di spinte interne ed esterne, tra cui la volontà di “estensione” sul mercato dei produttori, tramite la compresenza su diversi media, la “sinergia” nel comparto produttivo, tramite cui si esercita il controllo sui prodotti, e il “franchise”, tramite cui si tende a creare un marchio narrativo riconoscibile che abbia presa sul pubblico.¹⁶³ Si arriva così a “narrazioni transmediali”, ovvero a

una nuova estetica emersa in risposta alla convergenza tra media; una forma che pone nuove domande ai consumatori e dipende dalla partecipazione attiva delle comunità di conoscenza. La narrazione transmediale è l'arte della creazione di mondi. Per esperire pienamente ogni universo narrativo, i consumatori devono assumere il ruolo di cacciatori e di pazienti collezionisti, inseguendo frammenti di storia attraverso i vari canali mediatici, confrontando le loro osservazioni nei gruppi di discussione online e collaborando per assicurare che chiunque investa tempo e fatica sarà poi ripagato da un'esperienza di intrattenimento più intensa.¹⁶⁴

L'esempio principale di questa modalità narrativa è per Jenkins il franchise di *Matrix* (*The Matrix*, 1999). Analizzandolo, Jenkins ricava un modello generale, per cui una narrazione transmediale è “una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo”, dove “ciascun medium coinvolto è chiamato in causa per quello che sa fare meglio”.¹⁶⁵ Le opere sui singoli medium sono parte di una narrazione complessiva che i consumatori sono invitati a ricostruire, a partire dal punto di ingresso

162 Cfr.

Matsuura

Naoya,

“コンテンツ産業における後発企業のイノベーション創出～角川書店の媒体探索による競争力強化～” (*Kontentsu sangyō ni okeru kōhatsu kigyō no inobēshon sōshutsu: Kadokawa shoten no baitai tansaku ni yoru kyōsō ryoku kyōka*, tr.lett. Creare innovazione delle ultime aziende nell'industria dei contenuti: Rafforzare la competitività tramite la diversificazione dei media di Kadokawa Shoten), 2015, pp. 1-35.

163 Cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007, p. XLII.

164 *Ivi*, p. XLIV.

165 *Ivi*, p. 84.

tramite cui sono venuti a contatto con quel particolare universo narrativo: “Ogni singolo prodotto diviene così una porta d'ingresso al franchise nel suo complesso. La transmedialità comporta una profondità nell'esperienza di fruizione che aumenta la motivazione al consumo. La ridondanza, però, può far svanire l'interesse dei fan e danneggiare il franchise, mentre l'offerta di nuovi livelli di comprensione e di esperienza può rafforzarlo e incoraggiare la fedeltà dei consumatori”.¹⁶⁶ Il modello di Jenkins ha molti punti in comune alle analisi di Azuma, ma alcuni passaggi essenziali se ne discostano. A livello produttivo, come si è visto nel secondo capitolo, mentre il mercato statunitense tende alla concentrazione, con corporazioni che detengono il diritto di un universo narrativo e lo espandono sui diversi media, spesso di loro proprietà, o tramite accordi di licenza, il mercato giapponese, con il sistema dei “comitati di produzione”, privilegia la frammentazione, in cui accordi specifici e momentanei portano allo sviluppo su diverse piattaforme delle premesse narrative. A livello di fruizione, poi, il modello di Jenkins ricorda solo parzialmente quello proposto da Azuma per il Giappone: nel riassunto operato da Jenkins infatti permane una necessità di grandi narrazioni – il fruitore consumerebbe le narrazioni appartenenti a un medesimo universo narrativo sui diversi media per ricostruire il quadro complessivo e completo della narrazione, che sente il bisogno di condividere con una comunità di appassionati, e su cui magari sente la necessità di continuare a elaborare, con testi secondari da lui prodotti. Per Azuma il passaggio descritto da Jenkins (e che originariamente in Giappone era stato proposto da Ōtsuka Eiji a fine anni Ottanta)¹⁶⁷ è solo una posizione intermedia nel passaggio tra epoca moderna e postmoderna, per cui questa ricerca di una grande narrazione complessiva che unisca le piccole narrazioni sui singoli media lascia poi il posto a un consumo compulsivo delle narrazioni in rapporto a un database di modelli. Per Azuma, la sottocultura giovanile degli *otaku* è giunta a un consumo narrativo animalistico che non ha come fine ricostruire una totalità che è stata frammentata su diversi media, ma vuole semplicemente appagare il bisogno narrativo legando gli elementi di ciascuna piccola narrazione/simulacra a un database di riferimento che è per sua natura non-narrativo: “Ciò che è perseguito qui non è il dinamismo narrativo del passato, ma una formula, senza una visione del mondo o un messaggio, che possa efficacemente manipolare le emozioni”.¹⁶⁸ Un'altra differenza significativa è quella sul centro nodale di diramazione delle narrazioni: Jenkins pone l'attenzione sulla “creazione di mondi”, quindi sul legame tra ambientazione e intreccio che la esplica; nel contesto giapponese, invece, come si vedrà nel prossimo capitolo, assumono un ruolo centrale i personaggi, in grado di fungere da elemento connettivo tra le narrazioni sui diversi media.

166 *Ibidem.*

167 Cfr. Ōtsuka Eiji, 定本物語消費論 (*Teihon Monogatari Shōhiron*, tr.lett. Teoria del consumo narrativo. Edizione standard), Kadokawa Shoten, Tokyo 2001. La prima edizione risale al 1989.

168 Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, cit., p. 79.

4. Fattore *moe*: la centralità dei personaggi nell'orizzonte narrativo

Nel 1924, lo scrittore e teorico del cinema ungherese Béla Balázs utilizzava per la prima volta l'espressione "cultura visiva" nel volume *L'uomo visibile*, riferendosi in particolare al contributo fornito dal cinema per l'affermazione di una cultura fondata sul primato dell'immagine, in una "svolta verso il visivo" destinata a trasformare in profondità la sfera percettiva dell'uomo moderno.¹ Nella seconda metà del Novecento in molti si sono soffermati ad analizzare il posto centrale occupato dalle immagini e dalla loro proliferazione, parlando di volta in volta di *iconic turn* o *pictorial turn*,² mediasfera,³ antropologia delle immagini,⁴ *iconoclash*⁵ e più in generale del potere pervasivo delle immagini nel passato e nella società contemporanea.⁶ Proprio la proliferazione delle immagini assume un significato particolare nell'analisi del caso giapponese, tanto che Saya S. Shiraishi può parlare di "alleanza dell'immagine" che nel corso dei decenni si è creata tra produttori di fumetti, animazione, film, serie tv e merchandising dei personaggi, a sottolineare come il complesso sistema mediale contemporaneo giapponese abbia al centro l'immagine.⁷

¹ Cfr. Béla Balázs, *L'uomo visibile* (or. 1924), Lindau, Torino 2008, in particolare pp. 123-132. A partire dagli anni Novanta il dibattito sulla natura delle immagini è particolarmente intenso. Numerosi sono i titoli pubblicati nel campo della cultura visuale, al confine tra teoria dei media e studi culturali, estetica e storia dell'arte. Per una panoramica recente, cfr. Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2009.

² Per il primo termine, in contrapposizione alla svolta linguistica del volume del 1967 di Richard Rorty, cfr. Gottfried Boehm (a cura di), *Was ist ein Bild?*, Fink, München 1994; per il secondo, cfr. William J.T. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa, duepunti edizioni, Palermo 2009. Cfr. anche Christa Maar, Hubert Burda (a cura di), *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder*, DuMont, Köln 2004.

³ Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano 1998.

⁴ Hans Belting, *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma 2013.

⁵ Bruno Latour, *Iconoclash – Beyond the Image-Wars in Science, Religion and Art*, The MIT Press, Cambridge MA 2002.

⁶ Per un'analisi storica, cfr. David Freedberg, *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi, Torino 2009. Cfr. anche James Elkins, *The Domain of Images*, Cornell University Press, Ithaca and London 1999.

⁷ Saya S. Shiraishi, "Doraemon Goes Abroad", in Timothy J. Craig (a cura di), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, M.E. Sharpe, Armonk and London 2000, pp. 287-308.

A partire da queste considerazioni, nel capitolo si intende analizzare come la cultura visuale giapponese contemporanea sia basata in particolare sulla diffusione capillare delle immagini dei personaggi di finzione, largamente consumate dagli *otaku*, e come di conseguenza questa sottocultura sia entrata in un rapporto quasi simbiotico con i personaggi fittizi. L'intenzione è mostrare come l'attrazione per le immagini dei personaggi di finzione ispirati in particolare a manga, anime e videogiochi sia in realtà estendibile ai personaggi fittizi in genere, anche nei casi di media dal vivo come serie tv e film.

Nel volume *Global Culture Industry*, Scott Lash e Celia Lury descrivono le modalità secondo cui nella società contemporanea post-industriale le immagini diventano pervasive ed onnipresenti: secondo la loro ricostruzione, la logica che caratterizza questa diffusione è la medializzazione (“mediation”) delle cose e la contemporanea reificazione (“thingification”) dei media. Gli oggetti materiali sono cioè trasformati in oggetti mediali, mentre i media si disperdono nell'ambiente circostante in forma di oggetti.⁸ È questo processo, facilitato dalla pressione capitalista, che garantisce la pervasività totalizzante delle immagini, che diventano un medium per veicolare messaggi di consumo. Uno di questi fenomeni può essere considerato il merchandising legato ai personaggi, per cui l'immagine immateriale di un personaggio di finzione che ha avuto successo presso il pubblico viene trasformato in un oggetto di qualsiasi tipo per stimolarne l'acquisto da parte dei fan del personaggio di origine.

L'Organizzazione Mondiale per la Proprietà Intellettuale definisce il merchandising legato a personaggi come “l'adattamento o lo sfruttamento secondario da parte del creatore di un personaggio di finzione o da parte di una persona fisica o da parte di una o più terze parti autorizzate delle caratteristiche essenziali (come il nome, l'immagine o l'aspetto) di un personaggio in relazione a diversi beni e/o servizi con l'intento di creare nei prospettati acquirenti il desiderio di acquistare questi beni e/o di usare quei servizi *a causa dell'affinità con quel personaggio*”.⁹ È dunque il legame che si è creato tra il fruitore e il personaggio di finzione a spingere all'acquisto dell'oggetto che moltiplica l'immagine del personaggio: un processo che si alimenta da solo, frammentando l'immagine “originaria” in miriadi di direzioni, oggetti, altri media.

Marc Steinberg presenta con chiarezza il processo per cui il Giappone del dopoguerra è entrato in un percorso esasperato dove le immagini si legano al marketing fino a pervadere ogni

⁸ Scott Lash, Celia Lury, *Global Culture Industry: The Mediation of Things*, Polity, 2007.

⁹ International Bureau of World Intellectual Property Organization, “Character Merchandising”, World Intellectual Property Organization, Geneva 1994, p. 6. Corsivo mio. Documento consultabile online all'indirizzo http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/wo_inf_108.pdf (ultimo accesso, 24 settembre 2015).

spazio. Riprendendo Lash e Lury, Steinberg spiega come il merchandising dei personaggi dipenda dalla

reificazione dell'immagine del personaggio (il diventare-cosa-di-ogni-giorno [...]) e dalla diffusione ambientale di questa immagine reificata. Al cuore della pratica del merchandising dei personaggi c'è (...) l'ubiquizzazione dell'immagine del personaggio che risulta da questi due processi interconnessi. Mentre il merchandising dei personaggi è comunemente sfruttato in tutto il mondo, ha guadagnato particolare forza in Giappone, dove le immagini dei personaggi sono quasi letteralmente ovunque. Il personaggio è uno dei più importanti mezzi per promuovere il consumo di prodotti (...). [I]l personaggio è diventato uno dei maggiori luoghi di accumulo di capitale nell'età del capitalismo cognitivo.¹⁰

Se il processo di “ubiquizzazione” delle immagini si è verificato in ogni paese a capitalismo avanzato, in Giappone ha acquisito una forza trainante irrefrenabile, in un percorso, secondo Steinberg, storicamente legato a manga e anime: “Un punto di svolta importante per la pratica del merchandising dei personaggi è stato con l'emergere dell'animazione televisiva, o anime, nel 1963 con *Tetsuwan Atomu* e la corrispondente campagna di marketing basata su degli sticker sviluppata dallo sponsor Meiji Seika”.¹¹

Quando manga e anime incontrano il mass media per eccellenza dell'epoca, la televisione, la reificazione delle immagini, e quindi la loro diffusione in ogni ambito del quotidiano, acquista un impeto senza precedenti, che innesca il processo di *media mix* di cui si è parlato. Alla base di questa proliferazione ci sono i personaggi, la loro immagine: “I personaggi sono stati la chiave per lo sviluppo del *media mix* in Giappone, mentre in cambio la strategia del *media mix* è stata la chiave per l'intensificazione del merchandising dei personaggi e l'ubiquità dei media che ne è risultata”.¹²

¹⁰ Marc Steinberg, “Anytime, Anywhere: *Tetsuwan Atomu* Stickers and the Emergence of Character Merchandizing”, *Theory, Culture & Society*, vol. 26 n. 2-3, 2009, pp. 115. Steinberg si riferisce a capitalismo cognitivo nel senso individuato da Yann Moulier Boutang e altri come un'età “fondata sull'accumulo di capitali immateriali, la diffusione del know-how e il ruolo predominante dell'economia della conoscenza”, in Yann Moulier Boutang, *Le capitalisme cognitif: la nouvelle grande transformation*, Éditions Amsterdam, Paris 2007, p. 77.

¹¹ *Ibidem.* *Tetsuwan Atomu* (鉄腕アトム, tr.lett. Braccio d'acciaio Atom), noto in Occidente come *Astro Boy*, è la prima serie animata televisiva con diffusione settimanale in Giappone. Il primo episodio è andato in onda il 1° gennaio 1963 su Fuji Tv. Ne seguono altri 192, l'ultimo andato in onda il 31 dicembre 1966. Il personaggio è il protagonista di due nuove versioni andate in onda rispettivamente nel 1980 e nel 2003, nonché di un lungometraggio animato in CGI, co-produzione con gli Stati Uniti e a quel mercato principalmente rivolto, diretto da David Bowers, dal titolo *Astro Boy* (2009).

¹² *Ivi*, p. 116.

La saldatura tra manga, anime, tv e merchandising, nei rapporti creati dal *media mix*, ha portato a un sistema di diffusione delle immagini che si è strutturato sempre più precisamente:

Tezuka è stato (...) la persona che ha stabilito il *modus operandi* stilistico e commerciale della maggior parte degli anime per la tv che sono seguiti. Questo include la decisione di vendere gli episodi alle stazioni tv molto al di sotto del costo di produzione, in un tentativo (...) di placare i dirigenti delle stazioni tv che si preoccupavano dei costi esorbitanti di produzione dell'animazione televisiva. Questo significò che Mushi Production Studio di Tezuka – e di conseguenza gli anime tv – dovevano fare affidamento su altre fonti di entrata per far uscire la produzione di anime dall'emergenza. È qui che entra in gioco il merchandising dei personaggi.¹³

Una necessità dettata dalla concorrenza con altre serie televisive animate straniere – abbattere il costo di produzione di episodi televisivi settimanali – viene risolto affidandosi al potere dell'immagine veicolato dal merchandising.

Come sottolinea di passaggio nel suo articolo lo stesso Steinberg, *Tetsuwan Atom* in realtà non è il primo personaggio in Giappone a mettere al centro la diffusione su media diversi e la commercializzazione di oggetti ancillari legati all'immagine del personaggio. Già molto prima del 1963 si possono trovare diversi casi di diffusione capillare dei personaggi in diversi media e in prodotti correlati. In effetti la formazione del modello si ha nel periodo tra le due guerre mondiali, negli anni Venti e Trenta, quando si assiste al “primo vero ‘boom dei personaggi’ nella storia moderna”.¹⁴ Lo conferma anche lo studioso di fumetti Miyamoto Hirohito, che fa risalire la preminenza dei personaggi sulle storie al periodo Taishō (1912-1926), quando sui quotidiani giapponesi compaiono i primi manga a puntate con un cast di personaggi ricorrente. La massiccia presenza di questi personaggi nella mediasfera, con storie non autorizzate disegnate da altri o l'utilizzo dei personaggi per pannelli pubblicitari, inducono “un senso dell'esistenza del personaggio scollegato dall'opera originale”, come se i personaggi possano “esistere autonomamente”.¹⁵ La preminenza dei personaggi nei fumetti giapponesi è confermata in assoluto anche da Koike Kazuo, noto sceneggiatore di manga, che nella seminale raccolta di saggi nata dalle lezioni tenute nel suo corso sui fumetti a partire dagli anni Settanta era perentorio: “fumetti = personaggi. Questa è

¹³ *Ivi*, p. 118.

¹⁴ Ōtsuka Eiji, Ōsawa Nobusuke, ジャパニメーションはなぜ 敗れるか (*Japanimēshon wa naze yabureru ka*, tr.lett. Perché la Japanimation verrà sconfitta), Kadokawa Shoten, Tokyo 2005, p. 24.

¹⁵ Miyamoto Hirohito “How Characters Stand Out”, *Mechademia*, vol. 6, 2011, p. 89.

davvero l'unica cosa che insegno. Non è solo la base dei fumetti, è tutto ciò che c'è nei fumetti".¹⁶ Lo stesso Tezuka Osamu aveva già sperimentato il potere della diffusione dei personaggi negli anni Quaranta, al suo esordio professionale, ancora diciassettenne, con la striscia quotidiana *Maachan no nikkichō* (マアチャンの日記帳, tr.lett. Il diario di Ma-chan), serializzato sul quotidiano *Shokokumin Shinbun* dal 4 gennaio 1946. La striscia a fumetti era diventata immediatamente popolare e Tezuka si era ritrovato per le mani riproduzioni in legno non autorizzate del piccolo protagonista distribuite dal quotidiano stesso.¹⁷

A quell'epoca la gestione dei prodotti derivati non era ancora regolamentata, bisogna dunque aspettare qualche tempo perché si inizi a riconoscere i diritti d'autore anche in questo campo, trasformando le licenze di sfruttamento dell'immagine dei personaggi popolari in una pratica remunerativa per i creatori e quindi perseguita consapevolmente. Dopo *Tetsuwan Atom* però la pratica si diffonde in profondità. Come rileva Ian Condry, una conseguenza di questa facilità di passaggio da un media all'altro dei personaggi predispone l'emergere di una coerenza interna dei personaggi che spinge il pubblico ad affezionarsi nonostante si tratti di personaggi di finzione, quindi non reali.¹⁸

La centralità dei personaggi in questo sistema di immagini ubique diventa così immediatamente chiara, e la loro capacità di far affezionare il pubblico, descritta da Condry, unito alla loro onnipresenza, indagata da Steinberg, porta alla nascita di appassionati fedeli, intenzionati a seguire i loro personaggi preferiti in ogni incarnazione, gli *otaku*, di cui si è discusso nel capitolo precedente. Come questi fruitori evoluti interagiscano con i media, e come l'approccio alle narrazioni sia cambiato nel corso del tempo, diventa allora uno snodo interessante all'interno di un discorso sulla transmedialità. Per ricostruire queste interazioni, Ōtsuka Eiji prende significativamente spunto da prodotti ancillari, gli stessi che hanno garantito il successo di Tezuka Osamu e la predominanza dei personaggi nel Giappone moderno. Ōtsuka parte infatti dal confronto tra la fruizione di sorprese all'interno di beni di consumo alimentari nel passato (tra il 1971 e il

¹⁶ Koike Kazuo, 小池一夫の誌上劇画村塾 (*Koike Kazuo no shijō Gekiga Sonjuku*, tr.lett. Magazine della Gekiga Sonjuku di Koike Kazuo), Sutajio Shippo, Tokyo 1985, p. 7. I corsi della Gekiga Sonjuku, iniziati nel 1977, hanno contribuito a formare molti artisti visuali ascesi a notorietà nei decenni successivi, come ad esempio i fumettisti Takahashi Rumiko e Hara Tetsuo.

¹⁷ Cfr. Helen McCarthy, *The Art of Osamu Tezuka – God of Manga*, Abrams ComicArts, 2009.

¹⁸ Cfr. Ian Condry, *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Duke University Press, Durham 2013.

1974) e nel presente (il biennio 1987-1988),¹⁹ guardando alle sorprese dello “Snack di Kamen Rider” (仮面ライダー snack, *Kamen Raidā sunakku*) e a quelle della “Cioccolata Bikkuriman” (ビックリマンチョコレート, *Bikkuriman chokorēto*). In entrambi i casi, argomenta Ōtsuka, la sorpresa era ritenuta più importante del bene di consumo a cui era associata. Nel caso dello snack di Kamen Rider però le sorprese riguardavano un personaggio noto, creato da Ishinomori Shōtarō nel 1971 e trasformato in numerose serie televisive dal vivo, in manga e altri testi narrativi disseminati in un *franchise* di successo.²⁰ Al contrario, le sorprese della Cioccolata Bikkuriman presentavano personaggi inediti. Ōtsuka si chiede allora quale sia il motivo del loro straordinario successo e lo individua nel meccanismo scelto per la loro diffusione: ogni confezione conteneva una figurina, con un'immagine di un personaggio su un lato e alcune stringate informazioni sul retro. Prese singolarmente, queste informazioni erano poco significative e incomplete; una volta unite in una sequenza, però, diventavano parte di una narrazione più ampia. Ecco allora che i bambini erano invogliati a prendere quante più confezioni possibile per completare la storia presentata parzialmente sulle singole figurine. In definitiva, “ciò che il produttore di dolci stava 'vendendo' ai bambini non era né la cioccolata né le figurine, ma piuttosto la grande narrazione stessa”.²¹ In questo senso, “è convincendo i consumatori che attraverso la ripetizione di questo atto di consumo essi arrivino più vicini alla totalità della grande narrazione che le vendite di innumerevoli quantità dello stesso tipo di prodotti diventa possibile (nel caso delle figurine di Bikkuriman, ce ne erano 772 in totale)”.²²

Questo meccanismo, secondo Ōtsuka, è valido non solo per i beni di consumo materiali, come le merendine per i bambini, ma anche per quelli narrativi, come l'animazione. In questo caso la grande narrazione diventa la “visione del mondo” complessiva della serie: esistono le narrazioni

¹⁹ Il suo saggio più conosciuto esce originariamente nel 1989, per venir poi ristampato in una nuova edizione nel 2001, cfr. Ōtsuka Eiji, 定本物語消費論 (*Teihon Monogatari Shōhiron*, tr.lett. *Teoria del consumo narrativo. Edizione standard*), Kadokawa Shoten, Tokyo 2001.

²⁰ Si tratta di Kamen Rider (仮面ライダー, *Kamen Raidā*, lett. “Il motociclista mascherato”), protagonista di un *franchise* attivo ancora oggi, a oltre 40 anni dalla creazione. Per un approfondimento su film e serie televisive di fantascienza di quegli anni, cfr. la voce “Tokusatsu” in Jasper Sharp, *Historical Dictionary of Japanese Cinema*, Scarecrow Press, Lanham 2011, p. 263; per una articolata analisi dell'indotto delle serie con effetti speciali, cfr. Kōno Tsutomu, “特撮産業論概論2013” (*Tokusatsu sangyō-ron gairon 2013*, tr.lett. Introduzione alla teoria degli effetti speciali 2013), *Keiei Ronshū* (Management Journal), vol. 23, n. 1, 2013, pp.77-100.

²¹ Ōtsuka Eiji, “World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative”, *Mechademia*, n. 5, 2010, p. 106.

²² *Ivi*, p. 107.

“semplici” che seguono lo snodo immediato della trama di ogni singolo episodio, mentre solo “consumando” tutti gli episodi e gli eventuali derivati si arriva a riprodurre la grande narrazione nel suo insieme, unendo cioè la serie di indizi disseminati nell'universo narrativo, ed è per questo che gli *otaku* seguono con tanto interesse tutti gli episodi e i loro correlati su altri media.²³ Quando la “grande narrazione” è stata assimilata, per gli *otaku* diventa possibile costruire altre narrazioni, inscritte nello stesso universo narrativo, ma non più vincolate alle narrazioni immediate dei creatori della storia originale: il consumo narrativo spinge dunque a far sì che gli *otaku* diventino insieme e nello stesso momento consumatori e produttori di narrazioni.²⁴

Nell'analisi delle relazioni tra personaggi, produttori e fruitori diventa centrale il termine *moe* (萌え), in uso almeno dagli anni Novanta, che descrive il sentimento di attrazione verso personaggi di finzione, in particolare per quelli disegnati come in manga, anime e videogiochi: “Il fenomeno *moe* è forse il fenomeno più significativo e controverso nella cultura popolare giapponese ad aver guadagnato prominenza nell'ultimo decennio”.²⁵ Questa centralità è ben simbolizzata dalla copertina di *Newsweek Japan* del 21 marzo 2007, con il disegno di una ragazza con un vestito da *maid* che rimanda all'immaginario degli anime e il titolo gigante che ammonisce dell'ingresso in un nuovo “Mondo Moe” (萌える世界, *Moeru sekai*).²⁶

Per Honda Tōru, saggista e critico culturale con all'attivo numerosi studi sull'argomento, il sentimento di *moe* è la risposta di quegli uomini che si sentono marginalizzati dalla società, in cui sono presenti pochi ruoli maschili accettati e accettabili oltre al classico *salaryman*. In questo contesto, emerso dopo la seconda guerra mondiale, con il boom economico, ci si aspetta che gli uomini lavorino duramente per guadagnare soldi da investire in romanticismo – ovvero per comprare regali e costosi incontri galanti ai loro interessi sentimentali. La situazione è degenerata con lo scoppio della bolla economica negli anni Novanta, periodo che coincide non casualmente, nella sua ricostruzione, con l'esplosione della cultura *otaku* e del fenomeno *moe*: a causa della crisi si crea un “gap amoroso” (恋愛格差, *ren'ai kakusa*) tra chi può permettersi di amare, ha cioè i soldi per farlo, e i molti che non possono più. Honda chiama questo consumismo affettivo “capitalismo

²³ Cfr. *ibidem*.

²⁴ Cfr. *ivi*, pp. 109-13.

²⁵ Michael R. Bowman, “Beyond Maids and Meganekko. Examining the Moe Phenomenon”, *Cinephile*, vol. 7 n. 1, primavera 2011, p. 15.

²⁶ Il numero è stato distribuito dal 14 marzo 2007. *Newsweek Japan* è la versione locale del settimanale statunitense *Newsweek*., cfr. <http://www.newsweekjapan.jp/> (ultimo accesso, 26 settembre 2015).

amoroso” (恋愛資本主義, *ren'ai shihonshugi*), a cui contrappone l'attrazione per i personaggi finzionali, liberatosi da quella struttura sociale, prodromo di una ipotizzata “rivoluzione amorosa” (恋愛革命, *ren'ai kakumei*). Per Honda il sentimento di *moe* verso personaggi finzionali è un amore agrodolce che concede un “conforto”/“calma” (癒し, *iyashi*) quasi spirituali. In questo senso, *moe* è un sentimento di calore che non può essere trovato nella società umana, perché i personaggi chiaramente di finzione, con i loro caratteri *moe*, appunto, ispirano un senso di purezza incontaminata.²⁷

Di asceti parla apertamente un altro difensore del sentimento di *moe*, Morinaga Takurō, un rispettato ricercatore ed analista economico, che discute di come la capacità di provare sentimenti puri per un personaggio finzionale equivalga a raggiungere l'illuminazione, in senso quasi buddista. In una suddivisione per scala di valori, la maggior parte delle persone non è attratta da personaggi di finzione bidimensionali, mentre solo una piccolissima parte dei tanti che pure ne sono attratti, ha completamente abbandonato il desiderio, per quanto represso, di avere un giorno una relazione con una persona reale. Queste persone si sono lasciate alle spalle i problemi terreni, ma rappresentano una piccola percentuale di coloro che provano sentimenti *moe*. Le altre continuano ad avere emozioni conflittuali, in cui da un lato riescono ad affezionarsi ai personaggi, ma dall'altro cercano ancora una relazione reale. È questo gruppo di persone sospese tra i due mondi che crea una economia sotterranea, quella che Morinaga chiama “economia territoriale [a blocco] di Akihabara” (秋葉原ブロック経済, *Akihabara buroku keizai*), dal quartiere di Tokyo in cui si concentrano molti negozi dedicati agli *otaku*: per soddisfare i loro desideri inconsueti, queste persone cercano di trasferire i personaggi bidimensionali nell'universo reale tridimensionale, con tutta una serie di pratiche (modellini in scala dei personaggi, gadget, *cosplay*, maid caffè) che creano una domanda e una offerta, quindi un'economia locale. Questa economia nascosta non ha in genere come fine il profitto: a parteciparvi sono infatti i fan stessi, che reinvestono quanto guadagnato con i loro prodotti in altre tipologie di prodotti da cui sono attratti. Il fine non è quindi l'utile, ma alimentare la propria passione.²⁸

Personaggi come Honda e Morinaga, con la loro posizione radicale, talvolta pittoresca, rimangono a metà strada tra lo studioso indipendente e il fan, sempre pronti all'iperbole per tentare di spiegare la loro natura isolata rispetto alla stragrande maggioranza della società, che non li

²⁷ Cfr. Honda Tōru, 萌える男 (*Moeru otoko*, tr.lett. Uomini che germogliano), Chikumashobō, Tokyo 2005.

²⁸ Cfr. Morinaga Takurō, 萌え経済学 (*Moe keizaigaku*, tr.lett. Economia moe), Kōdansha, Tokyo 2005.

comprende. Su queste esagerazioni gioca un certo tipo di reportage sensazionalistico che appiattisce il fenomeno al semplice amore tra un essere vivente e un oggetto bidimensionale come il personaggio di un manga, anime o videogioco, quindi alla inconsapevole indistinzione operata da alcuni soggetti borderline tra realtà e finzione. In Occidente ne è un esempio l'articolo per il *New York Times Magazine* di Lisa Katayama, in cui viene descritto l'amore di un uomo di mezza età giapponese per la co-protagonista del videogioco *Da Capo*,²⁹ tanto da portare la sua immagine stampata su un grande cuscino in numerosi viaggi *on the road* per tutto il Giappone, una "relazione reale con un personaggio immaginario". Per Katayama, infatti, "in una relazione *moe* ideale, un uomo si libera dalle aspettative di una ordinaria relazione umana ed esprime la sua passione per un certo personaggio, senza paura di venir giudicato o respinto".³⁰ In questo senso è possibile pensare al sentimento di *moe* come un semplice feticismo per oggetti inanimati che sopperisce a una incapacità o inabilità ad avere relazioni sociali socialmente accettate. Un altro esempio di questo tipo di servizi è la trasmissione di BBC Two *This World*: in una puntata del 2013 la giornalista Anita Rani attribuisce il drastico calo delle nascite in Giappone in parte proprio all'ossessione degli *otaku* per i personaggi di manga e anime, che li porta ad allontanarsi da partner reali. Per dimostrarlo, Rani intervista due trentenni che si identificano come *otaku* e che alle persone reali tridimensionali confessano di preferire i personaggi bidimensionali del videogioco *LovePlus*.³¹ Lasciando da parte le estremizzazioni, il termine *moe* rappresenta però qualcosa di più sottile, che può servire a spiegare la complessa relazione tra realtà quotidiana e personaggi finzionali, e quindi a chiarire il rapporto quotidiano con narrazioni sempre più pervasive e onnipresenti.

Un approfondimento del terreno di studio viene presentato dal ricercatore Itō Gō, che offre una spiegazione della prominenza dei personaggi sugli altri elementi presenti nelle narrazioni e di come dunque questi possano esercitare un fascino particolare sui lettori e gli appassionati.³² Itō spiega come "storia e personaggi, intimamente legati una agli altri, possano essere visti come un

²⁹ *Da Capo* (タ・カーポ, *Da kāpo*) è un *visual novel* per adulti sviluppato da Circus e distribuito nel 2002, cfr. <http://circus-co.jp/product/dchp/dc/dc.html> (ultimo accesso, 21 settembre 2015).

³⁰ Lisa Katayama, "Love in 2-D", *New York Times Magazine*, 21 luglio 2009, http://www.nytimes.com/2009/07/26/magazine/26FOB-2DLove-t.html?_r=1 (ultimo accesso, 21 settembre 2015).

³¹ Cfr. Anita Rani, "No Sex Please, We're Japanese", in *This World*, BBC Two, 3 dicembre 2013, <http://www.bbc.co.uk/programmes/b03fh0bg>. *LovePlus* (ラブプラス, *Rabu purasu*) è un videogioco sviluppato da Konami per Nintendo DS uscito originariamente nel 2009, cfr. <http://www.konami.jp/products/loveplus/index.html> (ultimo accesso, 21 settembre 2015).

³² L'analisi di Itō si concentra prevalentemente sui manga, escludendo non solo le narrazioni dal vivo, ma anche l'animazione e i videogiochi. Le conclusioni che trae sono però estendibili anche ad altri media.

sottosistema entro il più grande sistema dei manga”,³³ ma come oggi i manga siano “una forma di raffigurazione dei personaggi, insieme ad anime e videogiochi”³⁴ e propone quindi di “ricollocare i manga all’interno dello spazio della raffigurazione dei personaggi, quindi leggere i manga *come manga*”,³⁵ ovvero come un sistema indipendente da anime e videogiochi che si discosta anche da letteratura e cinema. Esempio principale di questa “raffigurazione” (表現, *hyōgen*) nel contesto contemporaneo sono per Itō le storie definite *Gangan-kei* (ガンガン系, “stile Gangan”): il termine si riferisce ai manga pubblicati dai primi anni Novanta sui periodici di tre editori in particolare, Maggu Gāden, Ichijinsha e soprattutto Square Enix (prima del 2003 semplicemente Enix).³⁶ Vi sono presentati fumetti di ambientazione spesso fantastica, con storie poco articolate e non approfondite, sovente ispirate direttamente o indirettamente a videogiochi, tratti arrotondati e particolareggiati, e target un pubblico adolescenziale sostanzialmente equidiviso tra maschi e femmine. Enix, produttrice di videogiochi, cercava di differenziare la propria proposta. Dal 1989 iniziò a presentare volumi a fumetti legati al suo titolo cRPG di punta, *Dragon Quest* (ドラゴンクエスト, *Doragon Kuesuto*, nato nel 1986): l’esperimento ebbe un buon successo e diede il via a uno stile di trasposizione adottato anche per altre storie. “Gangan”, parola onomatopeica che richiama lo scoccare di una campana o il percuotere del malditesta, in effetti deriverebbe da un comando strategico presente in *Dragon Quest IV: Le cronache dei prescelti* (ドラゴンクエストIV 導かれし者たち, *Doragon kuesuto IV Michibikareshi monotachi*, del 1990), ovvero il “Gangan Ikōze” (ガンガンいこうぜ). Per Itō “i fumetti Gangan possiedono qualcosa di diverso dai manga che li hanno preceduti, non solo in termini di marketing o di circolazione, ma anche a livello di raffigurazione”.³⁷ E questo qualcosa di diverso è precisamente il prevalere dell’elemento raffigurativo legato ai personaggi sulla storia e sul contesto. La tesi centrale dello studioso è che a partire dagli anni Novanta ci sia stata una evoluzione nelle modalità di

³³ Itō Gō, “Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse”, *Mechademia*, vol. 6, 2011, p. 74.

³⁴ *Ivi*, p. 77.

³⁵ *Ivi*, p. 79. Corsivo nel testo.

³⁶ Enix pubblica *Gekkan Shōnen Gangan* (“Mensile Gangan per Ragazzi”) dal 1991, *Furesshu Gangan* (“Fresh Gangan”) dal 1992 (dal 1996 noto come *Gekkan Gangan WING*, “Mensile Wing Gangan”) e *Gekkan Gangan Fantajii* (“Mensile Fantasy Gangan”, in seguito noto come *Gekkan G Fantaji*, “Mensile Fantasy G”) dal 1993; Maggu Gāden pubblica *Gekkan Komikku Bureido* (“Mensile Comics Blade”) dal 2002; Ichijinsha pubblica *Gekkan Komikku Zero Samu* (“Mensile Comics a Somma Zero”) dal 2002.

³⁷ Itō Gō, “Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse”, *cit.*, p. 77.

rappresentazione dei manga, per cui si è passati da un universo narrativo coeso, in cui i personaggi si muovono coerentemente nelle storie che li vedono protagonisti e sono legati indissolubilmente al contesto narrativo, a una discontinuità, con i personaggi che assumono un valore iconico indipendente, slegato dal contesto in cui sono eventualmente nati. Per rimarcare questa differenza, Itō distingue tra “character” (キャラクター, *kyarakutā*) e “chara” (キャラ, *kyara*): il primo termine, traslitterazione dell'inglese “personaggio”, è utilizzato per designare i personaggi in senso classico, il secondo, tipica abbreviazione giapponese di una parola inglese, riassume invece il senso del modello iconico di personaggi, e può essere inteso come “personaggio-icona”. Secondo questa lettura, l'identificazione dei fan con i personaggi di un manga non deriva più da fattori interni alla storia, con la personalità del personaggio che emerge nel corso della narrazione e quindi suscita un fascino empatico verso il lettore, ma dalla forza iconica del personaggio-disegno, senza che ci sia bisogno di alcuno sviluppo narrativo antecedente. La personalità del personaggio non è rivelata tramite le azioni compiute nell'universo narrativo, ma in forma puramente rappresentativa, dai tratti iconografici caratteristici propri del personaggio. Non c'è più bisogno di un background sulle origini o di archi narrativi compiuti, a soddisfare e attrarre il lettore è la pura apparenza. Il fatto che il personaggio possa muoversi tra diversi media aumenta la sua personalità, con le variazioni della sua figura; in questo processo è fondamentale anche l'apporto diretto dei fan, che interagendo con esso contribuiscono al suo sviluppo.³⁸

In un dibattito con Azuma Hiroki e Itō Gō, lo studioso di manga Natsume Fusanosuke, nipote dello scrittore Natsume Soseki, ha argomentato che i *kyara* sono progettati proprio per muoversi tra i media, lo spazio e il tempo, il che permette loro di essere utilizzati per diversi scopi. Un *kyara* può apparire in light novels, manga, anime, *dōjinshi*, videogame ed essere ritratto in modi abbastanza differenti in ciascuno; il punto infatti non è la sua unicità, ma le diverse modalità e temporalità con cui il pubblico può accedervi (es. ogni qualche mese in un nuovo light novel, settimanalmente in tv,

³⁸ Cfr. Itō Gō, テヅカイズデッド ひらかれたマンガ表現論へ (*Tezuka izu deddo: hirakareta manga hyogenron e*, tr.lett. *Tezuka is Dead: per una teoria espansa sulla rappresentazione dei manga*), Seikaisha, Tokyo 2014. La prima edizione del saggio è uscita nel 2005 per NTT Shuppan, Tokyo. L'autore ha fornito una versione inglese ufficiale del titolo che si discosta dall'originale giapponese, ma che esprime bene lo scarto descritto nel testo – *Tezuka is Dead: Postmodernist and Modernist Approaches to Japanese Manga*, cfr. John Ingulsrud, Kate Allen, *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Lexington Books, Plymouth 2009, p. 55. La prima parte del titolo, si riferisce naturalmente al disegnatore Tezuka Osamu, cui è dedicata parte dell'analisi di Itō. Il riferimento è al fatto che lo scarto che sarebbe avvenuto negli anni Novanta indica un discostamento dal fumetto giapponese per come era stato fino ad allora, sotto l'influenza di Tezuka, appunto. Sulla figura di Tezuka e la sua importanza, cfr. Natsu Onoda Power, *God of Comics Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, University Press of Mississippi, Jackson 2009 e Frederik L. Schodt, *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*, Stone Bridge Press, Berkeley 2007.

quotidianamente in internet). Le differenti temporalità creano differenti intensità con cui il pubblico può esperirlo.³⁹ Come argomenta Thomas Lamarre, “per Itō, *kyarakutā* è il termine limitato, mentre *kyara* implica qualcosa che non è solo più generico, ma anche ontologicamente antecedente a *kyarakutā*”.⁴⁰ In effetti Itō spiega che “*chara* viene prima di *character*, e fornisce un 'senso di esistenza' e un 'senso di vita' allo stesso”.⁴¹ Mentre i *character* sono configurati dalle narrazioni, i *chara* lo sono dai soli disegni, e questo implica siano non solo più liberi di riposizionarsi nei diversi media, ma anche di trascendere quella sorta di realismo a cui l'orizzonte narrativo obbliga i *character*. È la differenza che occorre “tra essere solo una manciata di tratti disegnati sulla carta”, ovvero *chara*, “e il dare una impressione realistica di una personalità umana”, ovvero *character*.⁴²

Per testare la prominenza dei personaggi a partire dal processo creativo, il ricercatore Ian Condry nel corso del 2006 ha potuto assistere alle riunioni di sviluppo di alcune serie animate, approciandovisi da un punto di vista antropologico culturale. Partecipando alle riunioni preliminari all'approvazione di un episodio che sarebbe andato in onda soltanto mesi dopo, Condry ha constatato come non fosse la storia, né specifica dell'episodio, né complessiva dell'intera serie, a dominare l'attenzione degli addetti ai lavori:

Mentre osservavo i creatori di anime al lavoro, comunque, sono arrivato a capire che la storia era solo un elemento di un più ampio spettro di strumenti concettuali che utilizzavano per mettere a punto nuovi progetti. Inoltre, le storie stesse sono spesso sviluppate dopo che le premesse fondative per una data serie sono già state gettate. Più centrale che la storia stessa nell'organizzazione del processo collaborativo di produzione degli anime era una differente serie di preoccupazioni, specificamente il design dei personaggi, le fondamenta delle premesse drammatiche che legano i personaggi e le proprietà che definiscono il mondo in cui i personaggi interagiscono. Questa combinazione di personaggi, premesse e ambientazione generalmente vengono prima della scrittura della storia di per sé e, come tali, forniscono un modo di considerare come il processo della creatività negli anime si dispieghi.⁴³

³⁹ Cfr. Azuma Hiroki, Itō Gō, Natsume Fusanosuke, “キャラ／キャラクター概念の可能性” (*Kyara/kyarakutā gainen no kanōsei*, tr.lett. Le potenzialità del concetto di *kyara/kyarakutā*), in Azuma Hiroki (a cura di), コンテンツの思想—マンガ・アニメ・ライトノベル (*Kontentsu no shisō – Manga, anime, raito noberu*, tr.lett. L'ideologia dei contenuti: manga, anime, light novel), Seidosha, Tokyo 2007, p. 131.

⁴⁰ Thomas LaMarre, “Speciesism Part 3: Neoteny and the Politics of Life”, *Mechademia*, vol. 6, 2011, p. 129.

⁴¹ Itō Gō, テヅカイズデッド ひらかれたマンガ表現論へ, *cit.*, p. 116.

⁴² *Ivi*, p. 117.

⁴³ Ian Condry, "Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan", *Theory Culture & Society*, vol. 26 nn. 2-3, 2009, p. 141.

I tre elementi cardine – design dei personaggi (キャラクター, *kyarakutā/characters*), premesse (設定, *settei*, che può essere tradotto anche come “fondazione/creazione”) e ambientazione (世界観, *sekaikan*, che può essere tradotto anche come “visione del mondo”) - sono il primo interesse dell'unità creativa e vengono prima della discussione della storia specifica e generale. I tre elementi sono strettamente legati ai personaggi e non a ciò che viene propriamente raccontato. Condry chiarisce che non sta tentando di affermare una presunta enfasi sui personaggi propria solo dell'animazione, e anzi conferma che ad esempio il processo produttivo di serie tv dal vivo e videogiochi funzioni nello stesso modo, ma insiste sul punto proprio per arrivare a espandere le possibilità di comparazione tra i diversi media: “Nel caso degli anime, raramente è la coerenza narrativa – la storia – che fornisce il punto di raccordo tra i media. Piuttosto, sono i personaggi”.⁴⁴ Sono i personaggi a passare da un media all'altro, in continue variazioni che però richiamano, visivamente, tramite il loro design, le premesse e l'ambientazione. Sono questi personaggi poi a trasformarsi in merchandise promozionale e a connettersi con il pubblico. L'operato dei fan è specificamente legato alla distinzione tra personaggi e storia: “Le fanzine *dōjinshi* (...) fioriscono nella possibilità di estrapolare i personaggi fuori da premesse e ruoli che hanno assunto, ristilizzandoli mentre li riproducono”.⁴⁵ Lo stesso succede nel caso dei video musicali mesh-up creati a partire dai personaggi dell'animazione. Condry riporta la dichiarazione significativa di un produttore presente a una delle riunioni cui stava partecipando: “Ci si assuefà. I personaggi ti prendono. Diventano come amici, e vuoi spendere del tempo con loro”.⁴⁶ Dal punto di vista produttivo il percorso è perciò segnato: più si riesce a creare un personaggio accattivante, che solletica la curiosità del pubblico, e quindi la sua fedeltà, più si aprono possibilità di sfruttarne l'immagine in miriadi di direzioni diverse, anche in un lungo arco di tempo. Condry considera come questo significhi come l'enfasi non sia più sulla materialità del contenuto, come nel caso ad esempio di televisori o automobili, ma su una qualità più fluida e relazionale: c'è quindi, argomenta Condry, una sorta di passaggio da quello che Frederic Jameson chiamava “la logica culturale del tardo capitalismo” al campo di battaglia nella lotta ideologica per una “logica capitalistica del valore culturale”.⁴⁷ Anche da questa pervasività deriva l'ubiquità dei personaggi di finzione nel Giappone

⁴⁴ *Ivi*, p. 143.

⁴⁵ *Ibidem*.

⁴⁶ Cit. in *ivi*, p. 144.

⁴⁷ *Ivi*, p. 145.

contemporaneo. Una ubiquità basata sulle qualità del “personaggio-icona”, sul *kyara*, pensato in termini del “sapore distintivo (*mochiaji*) o abilità speciali (*tokugi*)” del personaggio stesso, su cui poi si basa il suo aspetto grafico.⁴⁸ I personaggi dunque “possono esistere in uno spazio in cui la storia, la coerenza narrativa, è lasciata aperta”.⁴⁹ I “mattoncini da creazione” di una serie sono *kyarakutā*, *settei* e *sekaikan* – è dalla loro interazione che deriva lo sviluppo narrativo, non viceversa.⁵⁰ Seguenedo questo articolato percorso produttivo, Condry arriva alla conclusione apparentemente paradossale che “ciò che l'industria degli anime in ultima analisi produce non sono tanto serie tv e film, ma, più significativamente, personaggi di finzione e premesse drammatiche che possono essere trasposte tra i diversi media”.⁵¹

La duttilità e immediatezza dei “personaggio-icona” è in grado di attrarre l'attenzione e le pulsioni degli appassionati, meccanismo da cui nasce la sensazione di *moe*. Itō Gō fornisce un esempio interessante di questo processo quando parla del personaggio Shimon-chan, *yuru-chara* (ゆるキャラ, *yuru kyara*) della città di Shimotsuma, nella prefettura di Ibaraki.⁵² I disegnatori ingaggiati dall'istituzione avevano il semplice proposito di creare un personaggio carino, con tratti femminili caratterizzati da linee morbide e sottili e ali da farfalla. Gli *otaku* però si sono accorti che la disposizione cromatica nella particolare farfalla presa a modello dai creatori varia a seconda del sesso, e nel caso di Shimon-chan la disposizione scelta nel disegno indica che le ali sono di una farfalla maschio: da quel momento gli *otaku* hanno iniziato a immaginare Shimon-chan come un giovane *cross-dresser*, e non come la ragazzina sbarazzina del canone ufficiale. Questo tipo di interesse, dimostrato anche dall'attività insolita sul profilo ufficiale della città di Shimotsuma su Twitter, rappresentata proprio da una immagine di Shimon-chan,⁵³ dimostra come gli *otaku* possano appassionarsi a un personaggio solo per i suoi tratti e appropriarsi del personaggio fino a scriverne la narrazione in prima persona (l'idea che Shimon-chan sia un maschio che ama vestirsi da

⁴⁸ *Ivi*, p. 149. I caratteri giapponesi sono 持ち味 (*mochiaji*) e 特技 (*tokugi*).

⁴⁹ *Ivi*, p. 150.

⁵⁰ *Ivi*, p. 152.

⁵¹ *Ivi*, p. 155.

⁵² *Yuru-chara* sono le mascotte ufficiali di istituzioni e aziende giapponesi. Il termine deriva dall'unione di *yurui* (緩い), che può essere tradotto come “lento ma rassicurante”) e *character*.

⁵³ Cfr. https://twitter.com/shimotsuma_city (ultimo accesso, 23 settembre 2015).

ragazza).⁵⁴ Shimon-chan come *kyara*, e non come *kyarakutā*, è l'unico elemento servito a innescare i sentimenti di *moe* nei suoi confronti. Un altro possibile esempio di *yuru-chara* che ha preso vita propria solo a partire dalle sue peculiarità grafiche è Binchō-tan (びんちょうタン), mascotte dei produttori di carbone bianco della prefettura di Wakayama, Kishū Binchōtan (紀州備長炭), presentato con l'aspetto di una bambina stilizzata con in testa un pezzo di carbone. È presente un gioco di parole sulla diversa valenza del suffisso *tan*: nel caso del nome dei produttori “-tan” (炭) si riferisce al carbone, nel caso del personaggio “-tan” (タン) è una infantilizzazione del suffisso onorifico *-san*. Il solo aspetto grafico del personaggio ha portato alla creazione di un manga, disegnato da Ekusa Takahito e serializzato in 4 volumetti dal 2003 per l'editore Maggu Gāden, una serie animata in 12 episodi, prodotta da Studio Deen e messa in onda da TBS nel 2006, e un videogioco per Playstation 2, prodotto da Marvelous Entertainment e distribuito nel 2007. Dal punto di vista narrativo, l'idea è che tutti i personaggi presentati siano la personificazione di diversi tipi di carbone.⁵⁵

I casi della città di Shimotsuma e dei produttori di carbone Kishū Binchōtan non sono sicuramente isolati. Questo meccanismo è perfettamente conosciuto da tutte le parti coinvolte, non solo dagli *otaku*, dal lato della ricezione, ma anche da aziende e istituzioni, da quello della produzione: i sentimenti di *moe* del pubblico sono attivamente sfruttati per ingaggiarne l'attenzione e la percezione, fino a diventare un'importante componente della comunicazione aziendale e istituzionale, anche nelle realtà più piccole e periferiche.⁵⁶ E come spiega Mizuno Hirosuke, a livello locale lo sfruttamento delle immagini degli *yuru-chara* è solo una delle possibili interconnessioni centrate su personaggi, in una stretta interrelazione che prevede anche idol locali e produzioni di anime e film girati nel territorio che convergano a creare l'immagine complessiva della città/prefettura.⁵⁷ Il ricercatore Sadanobu Toshiyuki ha analizzato la pervasività dei personaggi

⁵⁴ Cfr. intervista a Itō Gō presente in Patrick W. Galbraith, *The Moe Manifesto. An Insider Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Tuttle, Singapore 2014, pp. 162-169.

⁵⁵ Cfr. Kijima Yoshimasa, “Why Make E-moe-tional Attachments to Fictional Characters?: The Cultural Sociology of the Post-modern”, in Minamida Katsuya, Tsuji Izumi (a cura di), *Pop Culture and the Everyday in Japan. Sociological Perspectives*, Trans Pacific, Victoria 2012, pp. 149-170.

⁵⁶ Cfr. Ideguchi Akinori, “萌える地域振興の行方 - 「萌えおこし」の可能性とその課題について” (*Moeru chiiki shinkō no yukue – ‘Moe-okoshi’ no kanōsei to sono kadai ni tsuite*, tr.lett. La promozione regionale attraverso il moe – Sulle potenzialità e le limitazioni del 'moe-okoshi'), *Kagoshima Kokusai Daigaku Fuchi Chiiki Sōgō Kenkyūsho* (Regional Studies of the International University of Kagoshima), vol. 37, n. 1, settembre 2009, pp. 57-69.

⁵⁷ Cfr. Mizuno Hirosuke, “都市メディア論(9)地方都市の新たなシンボルづくり : 「ゆるキャラ」などの意味や意義” (*Toshi media-ron (9) chihō toshi no aratana shinboru-dzukuri: ‘Yurukyara’*

anche dal punto di vista linguistico, interconnettendo personaggi di finzione, *kyara* e aspetti della personalità delle persone reali. Secondo il suo punto di vista, “[v]ivere in Giappone oggi significa essere circondati da personaggi. (...) A differenza delle persone reali, che sono esseri multidimensionali complessi che possiedono diversi aspetti, questi personaggi sono esseri unidimensionali più o meno semplificati. In ogni caso, le persone non di rado trattano gli altri, e anche sé stesse, come esseri unidimensionali che sono come questi personaggi”.⁵⁸ La nozione di un possibile scambio di piani tra rapporti interpersonali e rapporti con i personaggi di finzione era stata in qualche modo introdotta da Aihara Hiroyuki, ricercatore e scrittore di libri illustrati per l'infanzia, che parla del processo di “*kyara*-ficazione del Giappone”, come recita il titolo del suo studio: “I giapponesi e i personaggi hanno costruito una relazione inscindibile, una luna di miele durata un lungo periodo di tempo, e si può dire che di giorno in giorno questa relazione guadagni sempre più trazione”.⁵⁹ L'analisi di Aihara rimane sempre abbastanza superficiale, e assume l'aspetto più di spunti disordinati che di ricostruzione analitica, eppure nel corso dell'argomentazione discute diverse situazioni sociali, legandole a un processo di “*kyara*-ficazione”, ovvero di semplificazione derivata dall'onnipresenza iconica dei personaggi di finzione nel quotidiano delle persone. È come se l'unidimensionalità identitaria e la bidimensionalità fisica dei personaggi si trasferisse sul piano reale, perciò si assisterebbe a persone che inseguono una versione “*kyara*-ficata” di sé stessi, ritenuta più reale e presente del loro sé reale, e che perseguono una visione “*kyara*-ficata” del proprio corpo, nell'adattare le modalità iconiche dei *kyara* al proprio aspetto fisico e corporeo.⁶⁰

Su questo aspetto più profonda e interessante è l'analisi di Saitō Tamaki, che predispone una vera e propria “psicoanalisi dei personaggi”.⁶¹ Saitō parte dall'etimologia della parola “character” e quindi la lega anche al “carattere”. La sua analisi inizia dal periodo della formazione della personalità negli anni scolastici: se l'identità è data, il tipo/carattere si formerebbe invece nella

nado no imi ya igi, tr.lett. Teoria delle città mediali (9): Creazione di nuovi simboli delle città locali: l'esempio degli yuru-chara e loro significato), *Saitamadaigaku kiyō. Kyōyō gakubu* (Bollettino dell'Università di Saitama – Facoltà delle arti), vol. 48, n. 2, 2012, pp. 211-218.

⁵⁸ Sadanobu Toshiyuki, “Characters' in Japanese Communication and Language: An Overview”, *Acta Linguistica Asiatica*, vol. 5, n. 2, 2015, p. 10.

⁵⁹ Aihara Hiroyuki, キャラ化するニッポン (*Kyara-ka suru Nippon*, tr.lett. La *kyara*-ficazione del Giappone), Kodansha, Tokyo 2007, p. 62.

⁶⁰ Cfr. *ivi*.

⁶¹ Cfr. Saitō Tamaki, キャラクター精神分析: マンガ・文学・日本人 (*Kyarakutā seishin bunseki: Manga, bungaku, nihonjin*, tr.lett. Psicoanalisi dei personaggi: manga, letteratura, giapponesi), Chikuma Shobō, Tokyo 2014.

relazione con gli altri, quindi il tipo di relazione e di comunicazione che si ha con le altre persone nel periodo formativo influenza il carattere. Considerato il salto nei modelli comunicativi dato da internet, i cellulari, etc., e la prominenza di fenomeni come bullismo e ritiro dalle scuole (*hikikomori*), si può disegnare un mutamento nei tipi di carattere. Dato questo legame tra carattere e socialità/comunicazione, per Saitō siamo nell'epoca dei disordini della personalità, per cui la “cultura dei kyara” (キャラ文化, *kyara bunka*) che permea la quotidianità del Giappone contemporaneo è legata ai DID (disturbi dissociativi dell'identità).⁶² Dopo queste premesse, Saitō passa ad analizzare i personaggi come simboli e icone, entrando quindi nella sfera narrativa. Riprendendo la distinzione di Itō Gō, segue un esempio che permette di rileggere la distinzione tra *kyarakutā* e *kyara*: i personaggi antropomorfi della Disney sarebbero concepiti come una metafora degli esseri umani, verso cui quindi è possibile provare simpatia e identificazione; viceversa i personaggi antropomorfi della Sanrio (es. Hello Kitty) avrebbero tratti grafici ed espressivi meno umani e marcati, con essi non è possibile provare identificazione, solo un legame empatico. Sia *kyarakutā* che *kyara* hanno una funzione simbolica, ma mentre i primi esprimono una metafora, i secondi esprimono una metonimia.⁶³ Dopo l'analisi di diversi altri esempi, che vanno dai romanzi ai manga, dall'arte ai gruppi musicali, Saitō arriva a discutere il sentimento di *moe*, definito come un'attrazione pseudosessuale verso i personaggi finzionali. A questo punto Saitō pone una chiara distinzione tra feticismo (collegato ai maniaci) e *moe* (collegato agli otaku/fanatici). Nei maniaci il desiderio è “orientato verso la sostanza” (実体志向, *jittai shikō*), mentre negli otaku è “orientato verso il finzionale” (虚構志向, *kyokō shikō*) – quindi il feticismo ha una componente fisica non visuale, mentre il *moe* ha una componente visuale. Tra gli anni Novanta e Duemila si è assistito a una “trasformazione del reale” (リアルの変容, *riaru no henyō*), per cui ora al realismo pertiene anche il finzionale, grazie alla mediazione dell'attrazione per i personaggi di finzione.⁶⁴ Il passaggio è quello da un realismo naturalistico, che si riferisce a un originale, a un realismo “di manga e anime”, che si riferisce a un database – nel senso proposto da Azuma Hiroki e indagato nel capitolo precedente – per cui non c'è più distinzione tra originali e copie, o meglio non esistono più originali, ma solo *entry* in un archivio di riferimento completamente navigabile. La trasformazione è completata dal “realismo ludico” (ゲーム的リアリズム, *gēmu teki riarizumu*), in riferimento alla

⁶² In giapponese *kairi sei dōitsu sei shōgai* (解離性同一性障害), cfr. *ivi*, in particolare il Capitolo 2.

⁶³ Cfr. *ivi*, in particolare il Capitolo 3.

⁶⁴ Cfr. *ivi*, in particolare il Capitolo 8.

loro logica, per cui in un'opera più che il tema narrativo viene evidenziata e perseguita la sua struttura, quindi sull'intreccio vince l'architettura che ne sta alla base. I personaggi sono “simboli di una personalità senza fisicità” (身体性を除去した人格的記号, *karada-sei o jokyo shita jinkakuteki kigō*): non avendo fisicità possono passare tra i vari stati, e per questo gli spazi finzionali stratificati arrivano a coincidere con lo spazio reale.⁶⁵ Ciò che studiosi come Sadanobu, Aihara e Saitō tendono a sottolineare è dunque il legame che si è venuto a creare tra personaggi di finzione e noi come individui, come questo legame influenzi il nostro comportamento, e come in definitiva tale legame abbia modificato la percezione di ciò che ci circonda, permettendo interazioni continue tra “realtà” e “finzione” utilizzando come nesso i “personaggi”.

La riflessione sul *moe* e su come questo influenzi la percezione dei personaggi di finzione e l'universo delle narrazioni ha un input decisivo grazie alle intuizioni di Azuma Hiroki. Azuma considera come gli *otaku* vivano in un mondo di repliche e simulacri parziali,⁶⁶ costituito dai personaggi finzionali e dagli universi narrativi entro cui essi si muovono. Ciò che attrae l'attenzione degli appassionati sono proprio gli “elementi *moe*” (萌え要素, *moe yōso*) presenti in diverso grado in ogni personaggio finzionale. Gli *otaku* navigano nei frammenti narrativi conservati nel database alla ricerca di elementi *moe*. Ne consegue che “il successo di un progetto per i produttori di questi beni è direttamente determinato non dalla qualità del lavoro in sé, ma dalla sua abilità nell'evocare il desiderio *moe* attraverso il design del personaggio e le illustrazioni”.⁶⁷ In questo modo si ha una inversione di priorità nel processo creativo: al posto di “narrazioni che creano personaggi, si è sviluppata una strategia generale tesa a creare prima setting di personaggi, seguiti da opere e progetti, *storie incluse*”,⁶⁸ che è precisamente quanto verificato sul campo da Ian Condry. Nello strato profondo, oltre le singole micro-narrazioni, non esiste più una narrazione complessiva che le unifica: “Sono solo i personaggi a unire le diverse opere e prodotti. I consumatori, sapendolo, si muovono facilmente avanti e indietro tra progetti narrativi (fumetti, anime, romanzi) e progetti che ne sono privi (illustrazioni e modellini). Qui i progetti individuali sono i simulacri, e dietro di essi

⁶⁵ Cfr. *ivi*, in particolare il Capitolo 9.

⁶⁶ Azuma utilizza il termine “simulacro” in riferimento alla teoria sul postmoderno di Jean Baudrillard, citato espressamente nel testo. Cfr. Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979 e Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Editions Galilée, Paris 1981.

⁶⁷ Azuma Hiroki, *op.cit.*, p. 48.

⁶⁸ *Ibidem*. Corsivo nel testo.

c'è il database di personaggi e setting”.⁶⁹ Per Azuma, come si è visto, si è passati da un “consumo di narrazioni” a un “consumo di database” e lo snodo centrale di questo passaggio, che invoglia a navigare il database, sono gli elementi *moe* dei personaggi: sono i personaggi a fare da tramite tra le diverse narrazioni che li raffigurano, e quindi a permettere il passaggio da un media all'altro. Gli *otaku* seguono le diverse incarnazioni del personaggio, e le sue evoluzioni, tra un media e l'altro, ricollegandolo a un archivio in continua evoluzione degli elementi grafici e simbolici ritenuti attraenti. È questo meccanismo di coinvolgimento che spiega come gli *otaku* siano invogliati a impossessarsi dei personaggi e a riconfigurare i loro elementi in nuovi simulacra.⁷⁰

Del potere dei simulacri parla anche Saitō Tamaki, che in un altro volume dedicato all'attrazione esercitata dai personaggi femminili combattenti in fumetti e animazione ha proposto una analisi delle pulsioni che muovono gli *otaku* a partire da un punto di vista psicanalitico lacaniano. Psichiatra da sempre interessato alle patologie giovanili, Saitō propone una rilettura teorica della tripartizione proposta da Lacan di “Simbolico” (il regno del linguaggio e della legge), “Immaginario” (il regno delle immagini e dell'apparenza) e “Reale” (il regno del materiale grezzo che formerebbe la realtà, la percezione del quale sarebbe per noi troppo traumatico da sopportare). Nella trattazione di Saitō, la nostra esperienza di ciò che conosciamo come reale avviene solo nel contesto dell'“Immaginario”, dove sperimentiamo anche la finzione e le altre immagini della percezione, tutte mediate da forme del “Simbolico”. Per questo la realtà è compresa come un fenomeno dell'immaginario e gli oggetti immaginari coesistono insieme alle nostre percezioni della realtà quotidiana: fintanto che è possibile investire questi oggetti immaginari con la propria libido, essi non sono meno “reali” delle altre percezioni, in termini di effetti fisici che possono avere su di noi. Non c'è insomma una differenza ontologica tra “realtà” e “finzione”.⁷¹

Saitō ricorda che gli *otaku* operano tramite un processo di *fictionalization*, ovvero di trasformazione in finzione degli elementi che hanno a disposizione: “Il loro scopo è semplicemente prendere le narrazioni che sono all'esterno e trasformarle in narrazioni che sono soltanto loro”.⁷² È questo l'aspetto che distingue i semplici collezionisti o fanatici dagli *otaku*: se i primi sono

⁶⁹ *Ivi*, p. 52.

⁷⁰ Cfr. *ivi*, pp. 53-63. È questo passaggio che permette di riconnettersi alla riflessione sulla partecipazione attiva delle culture di fan in Occidente esplorata in particolare da Henry Jenkins e presa in considerazione più avanti.

⁷¹ cfr. J. Keith Vincent, “Making It Real: Fiction Desire, and the Queerness of the Beautiful Fighting Girl”, in Saitō Tamaki, *Beautiful Fighting Girl*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, pp. IX-XXV, in particolare il paragrafo “Lacan as Media Theorist”, pp. XVI-XVIII.

⁷² Saitō Tamaki, *Beautiful Fighting Girl*, *op.cit.*, p. 20.

illuminati dall'“aura degli originali”, gli *otaku* “costruiscono un'aura originale per le loro riproduzioni (narrative)”.⁷³ Approfondendo l'analisi, Saitō conferma che gli *otaku* “vedono la realtà come un possibile tipo di finzione. [...] [S]ono in grado di trovare la realtà egualmente sia nella finzione che nel Reale”.⁷⁴ Non si caratterizzano perciò per l'incapacità di distinguere realtà e finzione, come sono accusati di fare fin dai tempi dell'arresto di Miyazaki Tsutomu nel 1989, bensì piuttosto per l'abilità di trovare piacere nello sperimentare forme multiple di “finzionalità” e di riconoscere che la realtà di tutti i giorni è in qualche modo un tipo di finzione: “Non è più questione di decidere se stiamo sperimentando l'una o l'altra,” realtà o finzione, “ma di giudicare quale livello di finzione rappresenti una qualsiasi cosa”.⁷⁵ L'investimento di *moe* verso i personaggi è quell'elemento che permette agli *otaku* di appropriarsi dei personaggi stessi e renderli parte del proprio universo. Per questo, nella ricostruzione di Saitō, l'attrazione, anche sessuale, verso i personaggi di finzione non è un surrogato dell'attrazione per le persone reali, o una confusione dei piani, ma una scelta consapevole riguardo a quale piano dell'“Immaginario” affidarsi.

Riassumendo, la pervasività delle immagini di personaggi disincarnati ha portato all'emergere di un sentimento inedito di attrazione verso di essi, il cosiddetto *moe*, che è un elemento consapevole di navigazione nell'orizzonte mediale, in cui è possibile prediligere l'aspetto reale come quello finzionale, interagendo con entrambi. L'analisi può però apparire limitata: l'accento sul *moe*, negli studiosi presi in esame, è spesso ricaduto solo sulla popolazione maschile degli *otaku*, e quasi sempre sull'attrazione verso figure disegnate o comunque bidimensionali, come se queste fossero le uniche, limitate, coordinate possibili. Il percorso può invece essere esteso con molta immediatezza.

Il sentimento di *moe* è diffuso anche tra le ragazze, in termini che possono essere messi in relazione con le analisi sin qui proposte.⁷⁶ Per definire queste *otaku*, è entrato in uso il termine *fujoshi*: si tratta di un neologismo che viene dal gioco di parole con l'espressione utilizzata per

⁷³ *Ivi*, p. 19.

⁷⁴ *Ivi*, p. 24.

⁷⁵ Saitō Tamaki, “Otaku Sexuality”, in Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr., Tatsumi Takayuki (a cura di), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007, p. 227. Il concetto ricorda molto da vicino il film dal vivo *Avalon* (アヴァロン, *Avaron*) di Oshii Mamoru, uscito nel 2001, che verrà analizzato nel quinto capitolo del presente lavoro.

⁷⁶ Cfr. Sugiura Yumiko, 腐女子化する世界—東池袋のオタク女子たち (*Fujoshi-ka suru sekai — Higashiikebukuro no otaku joshi-tachi*, tr.lett. Il mondo si sta fujoshi-izzando - Le ragazze otaku di Higashi-Ikebukuro), Chūōkōron Shinsha, Tokyo 2006.

riferirsi con cortesia alle “donne/ragazze” (婦女子, *fujoshi*), in cui il primo kanji è sostituito da quello per "putrido/corrotto", mantenendo la lettura invariata (腐女子, *fujoshi*) e trasformando così il significato in "ragazza depravata".⁷⁷ Molte delle *fujoshi* sono appassionate di storie che ritraggono giovani di sesso maschile in atteggiamenti omoerotici, genere chiamato *yaoi* (やおい) o BL (da ボーイズラブ, *bōizu rabu*, ovvero *boys' love*) che ha dato vita a tutta una serie di diramazioni, dai racconti più romantici a quelli apertamente pornografici.⁷⁸ Il movimento *yaoi*, termine nato dalla comunità stessa, si è sviluppato nel corso degli anni Settanta nel sottobosco delle *dōjinshi*, con pubblicazioni che rileggevano i personaggi più conosciuti del panorama manga in chiave omoerotica, in storie il cui fulcro principale, e unico snodo, era l'incontro di natura più o meno apertamente sessuale: non serviva nessun altro elemento o sviluppo.⁷⁹ Il genere ha in realtà un'origine letteraria, dai romanzi della scrittrice Mori Mari, figlia del noto romanziere Mori Ōgai, che raccontavano di amori perturbanti tra uomini ricchi e maturi e giovani eterei e innocenti.⁸⁰

Appartengono quindi al genere sia testi originali che rielaborazioni amatoriali di storie riconosciute, da manga e anime di successo, a videogiochi e light novel, come *Vampire Hunter D* (吸血鬼ハンターD, *Kyūketsuki hantā D*, di Kikuchi Hideyuki), che dal 1983 comprende oltre 25 romanzi, o *The Heroic Legend of Arslan* (アルスラーン戦記, *Arusurān senki*, di Tanaka Yoshiki), che dal 1986 comprende almeno 15 romanzi, entrambi originariamente illustrati da Amano Yoshitaka, i cui protagonisti vengono trasposti in un universo alternativo a denominatore omoerotico. Il genere manca in effetti di una “chiara distinzione tra scrittura primaria e secondaria, o narrazioni commerciali e fanfiction senza finalità di lucro”,⁸¹ a rimarcare quello stato di porosità già riscontrato più volte tra testi e loro fruitori. Tra anni Sessanta e fine anni Settanta si assiste

⁷⁷ Cfr. Jeffrey T. Hester, "Fujoshi Emergent: Shifting Popular Representations of Yaoi/BL Fandom in Japan", in Mark McLelland, Nagaïke Kazumi, Suganuma Katsuhiko, James Welker (a cura di), *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, University Press of Mississippi, Jackson 2015, pp. 169-188.

⁷⁸ Cfr. James Welker, "A Brief History of Shounen'ai, Yaoi, and Boys Love", in Mark McLelland, Nagaïke Kazumi, Suganuma Katsuhiko, James Welker (a cura di), *op.cit.*, pp. 42-75.

⁷⁹ Kotani Mari riporta che a inventare il termine siano state le due fumettiste Hatsu Akiko e Sakata Yasuko per definire i manga che stavano pubblicando sulla rivista *Rappori*, cfr. Kotani Mari, "Foreword to Saitō Tamaki", in Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr., Tatsumi Takayuki (a cura di), *op.cit.*, p. 223.

⁸⁰ Il capostipite di questi racconti è *恋人たちの森* (*Koibitotachi no mori*, tr.lett. La foresta degli amanti), Shinchōsha, Tokyo 1975, la cui prima edizione è del 1961. Il romanzo è il primo di una trilogia, cfr. Keith Vincent, "A Japanese Electra and Her Queer Progeny", *Mechademia*, vol. 2, 2007, pp. 64-79.

⁸¹ Saito Kumiko, "Desire in Subtext: Gender, Fandom, and Women's Male-Male Homoerotic Parodies in Contemporary Japan", *Mechademia*, vol. 6, 2011, p. 173.

dunque a un passaggio da canoniche storie d'amore rivolte alle ragazze a storie omoerotiche maschili che si rivolgono sempre a un pubblico femminile. Il passaggio sottolinea “il cambiamento nella concettualizzazione di amore, dalla resa del corpo femminile per il bene dell'amore”, tipica del genere *shōjo*, “alla comune esplorazione di amore, sessualità e desiderio erotico tra i due protagonisti”.⁸² In questo senso l'attrazione delle lettrici per storie di omosessualità maschile rappresenta anche la presa di consapevolezza delle restrizioni sociali che impone un romanticismo di stampo tradizionale, con la figura femminile relegata a un ruolo passivo e di sacrificio nei confronti dell'oggetto amoroso maschile. Nelle storie di omosessualità maschile le appassionate possono invece immaginare un tipo di sentimento libero da quei canoni sociali, dunque libero. In effetti “i critici giapponesi e i fan hanno largamente riconosciuto che questi personaggi non sono realmente uomini gay, o anche solo uomini: sono agenti di romanticismo ideale in uno spazio comune immaginario”.⁸³

Come le *otaku* di sesso femminile siano stabilmente entrate nell'immaginario collettivo, e ormai riconosciute al fianco della controparte maschile, si può evincere da una moltitudine di storie, fumetti, anime e altri dispositivi narrativi che le vedono direttamente protagoniste. Un esempio è *Fujoshi Rumi* (妄想少女オタク系, *Mōsō shōjo otaku-kei*, tr.lett. *Ragazza delirante del tipo otaku*), un manga di Konjō Natsumi in 7 volumi iniziato nel 2004,⁸⁴ che descrive lo strampalato punto di vista sul mondo di Rumi, una liceale *fujoshi* appassionata di *yaoi*, e le sue interazioni con i compagni di classe, in particolare Abe e Chiba, due giovani atletici che lei crede coinvolti in una relazione omosessuale (mentre in realtà Abe è attratto da lei). Dal manga sono stati tratti dei cd-drama e un film dal vivo omonimo, diretto da Hori Teiichi nel 2007.⁸⁵ Nel film la fantasia di Rumi sui due compagni di classe è resa riprendendo i due ragazzi prima a figura intera e poi a mezzobusto su uno sfondo bianco immacolato, che rimanda allo spazio bianco nelle vignette dei fumetti: Abe e

⁸² *Ibidem*.

⁸³ *Ivi*, pp. 183-184. Si tratta di una nozione ormai comune, per cui le storie *yaoi* non racconterebbero realmente di amori omosessuali maschili, ma di fantasie femminili idealizzate. La nozione è in qualche modo smussata da studiosi come James Welker, a partire dall'analisi del consumo da parte di donne di riviste per gay come *Barazoku* (“Tribù della rosa”) negli anni Settanta e Ottanta, in cui emergerebbe un desiderio di discostarsi da una visione eteronormativa della società, cfr. James Welker, “Flower Tribes and Female Desire: Complicating Early Female Consumption of Male Homosexuality in Shōjo Manga”, *Mechademia*, vol. 6, 2011, pp. 211-228.

⁸⁴ Il fumetto è pubblicato in Giappone dall'editore Futubasha, cfr. <http://www.futubasha.co.jp/booksdb/book/bookview/4-575-83225-1.html> (ultimo accesso, 25 settembre 2015).

⁸⁵ Il sito ufficiale del film (<http://www.mousou-shoujo.jp/>) non è più attivo. Per le informazioni di base sul film, cfr. <http://eiga.com/movie/78417/> (ultimo accesso, 25 settembre 2015).

Chiba prima si slacciano le camicie scolastiche, poi si baciano allusivamente (anche se l'inquadratura dalle spalle di uno dei due impedisce di vedere direttamente il bacio). Nella realtà, in classe, i ragazzi stanno semplicemente ascoltando della musica condividendo gli auricolari. Un altro esempio di crossmedialità di successo appartenente al genere è il franchise *Suki na mono wa suki dakara shōganai!!*, abbreviato spesso in *Sukisho* (好きなものは好きだからしょうがない!!, tr.lett. Mi piace perché mi piace, non ci posso far nulla!), iniziato nel 2000 con un videogioco per PC, il primo a tema BL e vietato ai minori di 18 anni, e sviluppatosi in una serie di light novel, altri quattro videogiochi, trasportati anche su Playstation 2, e una serie tv animata andata in onda nel 2005.⁸⁶ Il genere e le sue fan sono ormai una nicchia riconosciuta dall'industria dell'intrattenimento, che anche in casi di prodotti rivolti a un pubblico maschile, ha iniziato a inserire “cliché BL per assicurare l'interesse delle fan donna e promuovere riscritture secondarie”, in riferimento ad esempio alle nuove serie di *Gundam* o a *Fullmetal Alchemist* (鋼の錬金術師, *Hagane no renkin jutsushi*, serializzato dal 2001).⁸⁷ Il mercato, e forse la società, sono maturati a tal punto che non sembra più necessario mascherare questo tipo di relazioni dietro la facciata di racconti omoerotici, tanto che “manga popolari per giovani donne (...), adattano sempre più spesso a storie d'amore eterosessuali ciò che le fan di BL considerano essere una 'relazione di tipo yaoi', ad esempio l'amicizia potenzialmente romantica basata su competizione e scontro di abilità tra le parti”, come nel caso di franchise di grande successo come *Nodame Cantabile* (のだめカンタービレ, *Nodame Kantābire*, serializzato dal 2001) di Ninomiya Tomoko, che comprende due serie manga, due serie tv dal vivo, tre serie tv animate, due lungometraggi cinematografici dal vivo, tre videogiochi e numerosi cd di musica classica correlati, o *Honey & Clover* (ハチミツとクローバー, *Hachimitsu to Kurōbā*, serializzato dal 2000) di Umino Chika, che comprende un manga, due serie tv animate, un lungometraggio cinematografico dal vivo e una serie tv dal vivo.⁸⁸

Come la controparte maschile, anche le *fujoshi* sviluppano un senso di *moe* per i personaggi di finzione che le attraggono, un dato chiaro fin dallo stesso genere di cui sono avido consumatrici: il termine *yaoi* è infatti un acronimo di “*Y*Amanashi, *O*chinashi, *I*minashi” (やまなし オチなし 意味なし, scritto in alternativa anche 場なし、落ちなし、意味なし, ovvero "nessun climax,

⁸⁶ I videogiochi sono stati pubblicati dall'etichetta Platinum, cfr. <http://amuse-c.jp/platinumlable/>. Il sito ufficiale della serie tv animata (<http://www.sukisyo.tv>) non è più attivo, ma è visionabile presso <http://web.archive.org/web/20050702235348/http://www.sukisyo.tv/> (ultimo accesso, 1 settembre 2016).

⁸⁷ Saito Kumiko, *op.cit.*, p. 188.

⁸⁸ *Ibidem*.

nessuna conclusione, nessun significato").⁸⁹ Non c'è bisogno di derive narrative, o giustificazioni, ad attrarle è la pura potenza dei personaggi, disancorati dalla loro eventuale origine in altri universi narrativi. Con l'inclusione delle *fujoshi* nel novero del *moe*, il termine viene esteso rispetto alla definizione restrittiva che alcuni presentano, ma si rimane comunque ancora entro i confini di personaggi di finzione bidimensionali disegnati – che si tratti di manga, anime, videogiochi o merchandising. Il discorso può però essere ulteriormente ampliato e reso generico.

Il sentimento di *moe*, in effetti, “dovrebbe essere interpretato come una *risposta*, e quindi come un problema di ricezione. Il *moe* può essere ispirato a una grande varietà di immaginari e rappresentazioni testuali di personaggi, ma le fonti includono anche oggetti che inducono fantasie o persino persone ridotte a personaggi e approcciati come fantasie”. Per questo i fan “sperimentano *moe* in risposta a ciò che chiamano ‘pura fantasia’ (*junsui na fantajī*),⁹⁰ o personaggi consciamente posizionati fuori dalla realtà.”⁹¹ Il sentimento di *moe* riguarda dunque un ampio spettro di casi, non necessariamente delimitato a figure bidimensionali, ma estendibile a qualsiasi personaggio di finzione, in cui il rapporto viene vissuto al contempo come reale (il sentimento provato è presente, palpabile) e fittizio (la consapevolezza, sempre presente, che si tratti di un personaggio di finzione, come spiega tra gli altri Saitō Tamaki).

Il dibattito nato intorno al termine attesta una attenzione verso la centralità dei personaggi di finzione nelle culture dei fan, ed è quindi una manifestazione specifica di un rapporto mutato con la finzione che riguarda la società contemporanea: “L'apparire di un neologismo per descrivere l'emergere di sentimenti per personaggi di finzione dimostra una assoluta consapevolezza della loro importanza, e quindi può essere compresa come uno sviluppo importante nell'odierno Giappone”.⁹² Che gli elementi *moe* siano associabili a qualsiasi personaggio di finzione, in fondo lo implicava di

⁸⁹ Cfr. Patrick W. Galbraith, “Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among ‘Rotten Girls’ in Contemporary Japan”. *Signs*, vol. 37, n. 1, 2011, pp. 211-232. Una spiegazione alternativa dell'acronimo è il ben più volgare e umoristico *YAmete, Oshiri ga, Itai!* (止めて、お尻が、痛い!, “Fermati, il sedere fa male!”), cfr. Keith Vincent, “A Japanese Electra and Her Queer Progeny”, *cit.*.

⁹⁰ In caratteri giapponesi: 純粹なファンタジー.

⁹¹ Patrick W. Galbraith, “Moe: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan”, in Timothy Iles, Peter Matanle (a cura di), *Researching Twenty-First Century Japan: New Directions and Approaches for the Electronic Age*, Lexington Books, Lanham 2012, p. 343. Corsivo nel testo.

⁹² *Ivi*, p. 344.

passaggio già Azuma, quando spiegava che il termine *moe* originariamente si riferisce “al desiderio finzionale per personaggi di fumetti, anime e giochi o *per idol pop*”.⁹³

La natura di questa attrazione per i personaggi di finzione, che rimane reale, ma è consapevole di varcare le soglie della fiction, non è naturalmente delimitata al Giappone. Il processo di appropriazione dei personaggi di finzione da parte dei fan è stato investigato, ad esempio, anche nelle società occidentali, come riassumono bene gli studi di Henry Jenkins sulle sottoculture dei fan negli Stati Uniti. Secondo Jenkins, i fan, in particolari quelli delle serie televisive, ma non solo, prendono possesso dei testi narrativi che li attraggono secondo un processo di ri-uso e ri-appropriazione: “L’attività del lettore non è più vista come il semplice compito di ricostruire le intenzioni dell’autore, ma anche come la rielaborazione di materiali presi in prestito per farli entrare nel contesto dell’esperienza vissuta”.⁹⁴ I fan usano i testi originali per creare nuovi materiali, interni all’universo narrativo di partenza, ma inedito rispetto all’originale: “L’aura del testo unico è erosa, eppure il programma ha guadagnato risonanza, ha maturato significato attraverso le loro interazioni sociali e le loro rielaborazioni creative”.⁹⁵ Le riscritture degli appassionati fanno emergere una rete di nuovi testi in cui perdersi:

Il fandom di *Star Wars* può di sicuro essere uno dei più straordinari esempi della produttività di questo processo interpretativo. Più di un decennio dopo la distribuzione dell’ultimo film della serie, i fan stanno ancora pubblicando un numero considerevole di fanzine e romanzi apocrifi, trasformando circa sei ore di materiale primario in centinaia di nuove narrazioni che spaziano in secoli di storia dell’Impero. Ogni possibile riferimento è stato scrutinato ed estrapolato in molte direzioni differenti, mentre i fan guardano i film di nuovo e di nuovo, cercando informazioni inedite che possano nutrire la loro fascinazione con questo universo.⁹⁶

Questo processo di riappropriazione non è individuale, ma collettivo, e lega fan singoli in comunità, che trovano così un senso di intimità nella loro passione: “È possibile appropriarsi delle narrazioni commerciali solo quando esse prendono una forma che possa essere condivisa con altri, mentre l’atto di ri-raccontare, come l’atto di rilettura, aiuta a sostenere l’immediatezza emotiva che

⁹³ Azuma Hiroki, *op.cit.*, pp. 47-48. Corsivo mio.

⁹⁴ Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, Routledge, New York and London 1992, p. 53.

⁹⁵ *Ivi*, p. 54.

⁹⁶ *Ivi*, p. 75.

ha inizialmente catturato l'interesse dei fan":⁹⁷ Il processo di scambio *con* e appropriazione *delle* storie di finzione è un sottotesto riscontrabile in tutte le società capitalistiche avanzate, eppure nella lettura di Jenkins l'accento non è tanto sui personaggi, quanto sulle storie, sugli universi narrativi.

Il caso del Giappone rimane in effetti esemplare e conserva peculiarità proprie. A mutare, nel paese asiatico, è la forza con cui i personaggi pervadono ogni spazio, superiore a quella di qualsiasi altro paese. Inoltre, come sottolineato da Azuma Hiroki, è anche una questione di prospettiva: in Giappone il consumo di storie di finzione ha raggiunto livelli di "animalizzazione" che prefigurano una logica del consumo delle storie diverso, non più basato sul seguire "grandi narrazioni" (es. l'universo narrativo di *Star Wars* o, per rimanere in Giappone, l'universo narrativo di *Mobile Suit Gundam*), ma sulla logica del database. Questa modalità si sta espandendo ad altre nazioni, ma non è ancora pienamente globale. Ad esempio, secondo i risultati di uno studio comparativo condotto da Wang Pei-ting tra il 2008 e il 2009, che prende in esame proprio *otaku* e *moe* in due paesi esterni al Giappone come Stati Uniti e Taiwan, per verificarne la penetrazione, la comprensione di tali fenomeni è ancora asimmetrica tra i fan di animazione, manga e videogiochi asiatici e occidentali. Mentre gli appassionati occidentali rimangono ancora legati a un consumo narrativo delle storie, e quindi hanno un'idea soltanto vaga delle implicazioni del termine *moe*, quelli asiatici hanno comportamenti più simili a quelli descritti da Azuma e dagli altri ricercatori giapponesi. Per quanto la situazione sia in continuo mutamento, lo studio è indice delle differenze ancora esistenti tra società comunque altamente transmediali come quella statunitense e quella giapponese.⁹⁸

Il sentimento di *moe*, quindi, può entrare in gioco non solo a partire da personaggi bidimensionali disegnati come quelli di manga, anime o videogiochi, ma anche da qualsiasi personaggio di finzione. Nel momento in cui è dato un personaggio finzionale, può nascere *moe*. È questo un particolare spesso trascurato, oscurato dalla grande attenzione di pubblico e studiosi verso manga, anime e videogiochi. Anche persone in carne e ossa, purché trasfigurate in personaggi di finzione, possono generare *moe*: non si tratta di attrazione o infatuazione verso la loro persona fisica e reale, ma di un sentimento di affezione per il personaggio che interpretano, di quella astrazione finzionale che colpisce il pubblico e ne stimola la reazione. È quindi un sentimento che rimane auto-consapevolmente ipotetico, a sua volta limitato alla sfera della finzione, esattamente come nel caso di manga, anime e videogiochi.

⁹⁷ *Ivi*, p. 78.

⁹⁸ Cfr. Wang Pei-ting, "Transnational Otaku Culture: A Comparative Study of Anime Fans in the U.S. and in Taiwan", in Michelle Ying Ling Huang (a cura di), *Beyond Boundaries: East and West Cross-Cultural Encounters*, Cambridge Scholar Publishing, Newcastle upon Tyne 2011, pp. 213-229.

Per comprendere il meccanismo di questo processo può essere utile guardare al fenomeno degli idol (アイドル, *aidoru*), personalità dell'intrattenimento, spesso nate come cantanti, che diventano popolarissime in breve tempo (e spesso *per* breve tempo). Si tratta di fenomeni popolari nella maggior parte dei casi costruiti a tavolino da produttori e agenti, e come tali promozionati al pubblico alla stregua di prodotti di consumo di massa.⁹⁹ Il rapporto che si crea tra fan e idol può essere spiegato in termini di *moe*: in uno studio ormai classico, il sociologo Ogawa Hiroshi descriveva gli idol come “quasi-compagni” (擬似的仲間, *gijiteki nakama*), in grado di fornire ai loro fan adolescenti un senso virtuale di intimità. Anche se il senso di vicinanza tra idol e fan è artificiale, e quindi consapevolmente una fantasia, l'intimità che ne scaturisce può essere forte come quella tra compagni di classe e amici, se non di più. Questo perché, argomentava sempre Ogawa, mentre con le amicizie reali c'è sempre possibilità di conflitto, gli idol sono sempre sorridenti e amichevoli.¹⁰⁰

La caratteristica degli idol è proprio la loro apparente quotidianità: “Giocando sulle necessità sociali dei giovani, gli idol pop giapponesi sono prodotti e promossi come personificazioni di un tipico ‘ragazzo o ragazza della porta accanto’, fortunato perché scelto per diventare una ‘stella’ e rappresentare la sua generazione”.¹⁰¹ È questa articolata sensazione di accessibilità che favorisce la sensazione di intimità esperita dai fan nei confronti dei loro idoli. Un aspetto che viene sapientemente costruito dietro le quinte: “Le attività pensate per costruire e mantenere ‘inimità’ tra gli idol giapponesi e il loro pubblico sono portate avanti in un grado e perseveranza che non sembra avere eguali nella scena pop americana”.¹⁰² Un idol non deve solo incidere album e fare concerti, recitare in spot o film, ma ha anche una scaletta fittissima di incontri con il pubblico per stringere mani, per farsi fotografare dai fan, per passare del tempo a fare attività di svago con un pubblico selezionato, per rispondere a lettere ed e-mail, per fare autografi. Un palinsesto strutturato proprio per formare quella sensazione di vicinanza che porta i fan a vedere la star come qualcuno che fa parte della loro sfera privata, pur rimanendo un personaggio inarrivabile da idolatrare. È un sistema

⁹⁹ Per uno sguardo d'insieme sul fenomeno degli idol, cfr. Aoyagi Hiroshi, *Islands of Eight Million Smiles: Idol Performance and Symbolic Production in Contemporary Japan*, Harvard University Asia Center, Cambridge 2005; Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin (a cura di), *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2012.

¹⁰⁰ Cfr. Ogawa Hiroshi, 音楽する社会 (*Ongaku suru shakai*, tr.lett. La società della musica), Keisō Shobō, Tokyo 1988, pp. 122-123.

¹⁰¹ Aoyagi Hiroshi, “Pop Idols and the Asian Identity”, in Timothy J. Craig (a cura di), *op.cit.*, p. 311.

¹⁰² *Ivi*, p. 312.

partecipativo in uso da tempo, che apparteneva in qualche modo già ai cantanti di *enka* (演歌), musica di ispirazione tradizionale emersa come fenomeno di massa nel dopoguerra.¹⁰³

La sensazione di intimità nel rapporto con gli idol è unita a una seconda caratteristica fondamentale, quella del *kawaii* (かわいい, aggettivo che può essere tradotto con “carino”). Gli idol sono tenuti a trasformare la loro persona pubblica in un concentrato di carineria, che in qualche modo richiami l’infanzia: sorrisi accesi, occhi luccicanti, toni infantili, pose accentuate. Come ricostruisce Shimamura Mari, *kawaii* è tutto ciò che è “piccolo, innocente, tenero e rotondeggiante”.¹⁰⁴ Gli idol, in special modo quelli femminili, ma il discorso è declinabile in generale, si conformano a questa estetica e modalità di comportamento, esplosa nel momento di maggior benessere economico del Giappone post-bellico:

Lo stile *kawaii* ha dominato la cultura popolare giapponese negli anni Ottanta. (...) Esso celebra comportamenti sociali e apparenza fisica dolci, adorabili, innocenti, puri, semplici, genuini, gentili, vulnerabili, deboli e inesperti. (...) Lo stile carino ha saturato i multi-media e i beni di consumo e servizi nel momento in cui si stavano rapidamente espandendo tra il 1970 e il 1990, raggiungendo un picco di intensità zuccherina nei primi anni Ottanta.¹⁰⁵

L'emergere dello stile, e della parola stessa “*kawaii*”, si ha nei primi anni Settanta, in contemporanea alla diffusione tra le giovani generazioni di uno stile di scrittura a mano tondeggiate e infantilizzato, chiamato *marui ji* (丸い字, “scrittura tondeggiate”) o anche *koneko ji* (小猫字, “scrittura da gattino”), *manga ji* (漫画字, “scrittura manga”), *burikko ji* (ぶりっ子字, “scrittura pseudoinfantile”). Dal 1974 un largo numero di adolescenti, in particolare ragazze, iniziano a utilizzare questo stile, reputato illeggibile e deleterio dagli adulti dell'epoca, trasformandolo in un fenomeno di livello nazionale entro il 1978, fino a contare almeno 5 milioni di adepti a metà anni Ottanta: “Scrivendo nel nuovo stile, è quasi come se i giovani avessero inventato

¹⁰³ Sul complesso sistema di coinvolgimento del pubblico operato dai cantanti *enka* con i loro fan, cfr. Christine R. Yano, “Letters from the Heart: Negotiating Fan-Star Relationships in Japanese Popular Music”, in William W. Kelly (a cura di), *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, State University of New York Press, New York 2004, pp. 41-58.

¹⁰⁴ Shimamura Mari, ファンシーの研究—「かわいい」がヒト、モノ、カネを支配する (*Fanshii no kenkyū*. “*Kawaii*” ga hito, mono, kane o shōhai suru, tr.lett. Studio sul fancy. Il “*kawaii*” domina persone, oggetti e denaro), Nesco, Tokyo 1991, p. 19.

¹⁰⁵ Sharon Kinsella, “Cuties in Japan”, in Lise Skov, Brian Moeran (a cura di), *Women, Media, and Consumption in Japan*, University of Hawaii Press, Honolulu 1995, p. 220.

un nuovo linguaggio tramite cui per la prima volta erano improvvisamente in grado di parlare liberamente nei loro stessi termini. Erano così in grado di avere una relazione intima con il testo ed esprimere i loro sentimenti agli amici con più facilità”.¹⁰⁶ Lo stile *kawaii* arriva a pervadere ogni aspetto del quotidiano – comportamenti, moda, accessori, persino architettura e urbanistica:

Ciò che il processo di produzione capitalistica spersonalizza, gli oggetti di design carini ripersonalizzano. (...) La carineria prestava personalità e presenza soggettiva a beni di consumo altrimenti senza senso – e spesso letteralmente inutili – e in questo modo li rendeva molto più attraenti per i potenziali acquirenti. (...) I consumatori moderni potevano anche non essere in grado di sviluppare relazioni soddisfacenti con le altre persone, ma l'implicazione del design di beni carini era che essi potessero sempre tentare di sviluppare tali relazioni per mezzo degli oggetti carini.¹⁰⁷

La forza del processo è tale che in qualche modo salda ricerca di individualismo e indipendenza, possibilità di esprimersi liberamente e necessità consumistiche di un capitalismo onnivoro in tumultuosa espansione. È un amalgama con aspetti paradossali, in cui però emerge un'idea evidente di costruzione della propria personalità tramite una oggettificazione del sé: l'idea sottostante al *kawaii* era infatti che chi aveva superato la fanciullezza ed era entrato nell'età adulta fosse stato forzato a nascondere il suo sé reale e le emozioni dietro uno strato artificiale, portato dell'adattamento ai comportamenti sociali accettati come maturi. Il sé reale bambino poteva però temporaneamente riemergere tramite certi atteggiamenti esteriori scelti consapevolmente: “La 'infanzia' a cui si aspirava non è tanto un comportamento infantile reale (...) quanto un'infanzia idealizzata descritta dalla tradizione neo-romantica”.¹⁰⁸ Circondarsi di estetica, comportamenti e oggetti carini era un modo (consapevolmente artificiale) di far riemergere quel lato infantile che la società degli adulti tendeva ad annullare, diventando quindi un processo di costruzione in qualche modo finzionale: “La moda del carino in Giappone era qualcosa di più che semplicemente coccolare cose carine; era 'diventare' l'oggetto carino stesso agendo in modo infantile”.¹⁰⁹ Chi segue la moda *kawaii* tende a ricostruirsi come oggetto *kawaii*, per mezzo di un atteggiamento pseudoinfantile e del consumo di beni considerati *kawaii*, di cui fanno parte naturalmente anche gli idol. Riferito a un

¹⁰⁶ *Ivi*, p. 224.

¹⁰⁷ *Ivi*, p. 228.

¹⁰⁸ *Ivi*, p. 240.

¹⁰⁹ *Ivi*, p. 237.

periodo diverso, ma è lo stesso processo messo in evidenza da Aihara quando parlava di “*kyarificazione*” dei giapponesi.

L’unione di intimità e *kawaii* trasforma gli idol in personalità incorporee e astratte, personaggi di finzione costruiti per risvegliare sentimenti di calore e protezione da parte del pubblico. Come spiega Kuroyanagi Tetsuko, famosa presentatrice del programma televisivo *The Best Ten*,¹¹⁰ le persone “adorano gli idol per la loro dolcezza e purezza, che evoca la sensazione che debbano essere attentamente protetti”.¹¹¹ Intimità e *kawaii* sono strategie di marketing per vendere il “prodotto” idol: secondo il punto di vista dell’industria dell’intrattenimento, infatti, la società consumista è composta da diversi *taishū* (大衆, “pubblico di massa”), che vanno raggiunti con precise strategie atte alla “manipolazione delle masse” (大衆操作, *taishū sōsa*), con lo scopo di plasmare i desideri dei consumatori tramite immagini e narrazioni alla moda. Tramite intimità e *kawaii* gli idol sono così venduti al pubblico come modelli da seguire e idolatrare.¹¹²

Questa strategia si è particolarmente intensificata dagli anni Ottanta, in un percorso di costruzione delle personalità/dei personaggi degli idol che il ricercatore Kijima Yoshimasa ha descritto parlando di “oggettificazione delle persone” e “antropomorfizzazione degli oggetti”.¹¹³ Nella sua ricostruzione, gli idol avrebbero assunto sempre più tratti finzionali (negli anni Ottanta e primi anni Novanta), mentre in seguito sarebbero i personaggi finzionali di idol più o meno virtuali ad aver assunto caratteristiche reali (dagli anni Novanta ai Duemila). Per corroborare questa tesi, Kijima prende a esempio gli idol più rappresentativi dei diversi periodi, mostrandone le trasformazioni. Il primo salto si ha guardando alle differenze tra un'idol “tradizionale” come Yamaguchi Momoe, in voga negli anni Settanta, a Matsuda Seiko, tra le star più in vista degli anni Ottanta. Yamaguchi aveva certamente un'immagine costruita per suscitare la curiosità del pubblico, ma niente in confronto alla personalità pubblica di Matsuda Seiko, per cui viene coniato il termine

¹¹⁰ Kuroyanagi è stata co-conduttrice del programma musicale per tutta la messa in onda, dal 1978 al 1989. *The Best Ten* (ザベストテン, *Za besuto ten*), trasmesso dalla rete TBS, è stata una trasmissione fondamentale nella diffusione della musica pop locale in Giappone, cfr. Carolyn S. Stevens, *Japanese Popular Music: Culture, Authenticity and Power*, Routledge, New York and Abingdon 2008.

¹¹¹ Kuroyanagi Tetsuko, cit. in Aoyagi Hiroshi, “Pop Idols and the Asian Identity”, *op.cit.*, p. 313.

¹¹² Cfr. Aoyagi Hiroshi, “Pop Idols and Gender Contestation”, in David W. Edgington (a cura di), *Japan at the Millennium: Joining Past and Future*, UBC Press, Vancouver 2003, pp. 144-167.

¹¹³ Kijima Yoshimasa, “Why Make E-moe-tional Attachments to Fictional Characters?: The Cultural Sociology of the Post-modern”, in Minamida Katsuya, Tsuji Izumi (a cura di), *Pop Culture and the Everyday in Japan. Sociological Perspectives*, Trans Pacific, Victoria 2012, pp. 155.

burikko (ぶりっ子) a partire dai suoi atteggiamenti pseudo-infantili accentuati, dai vestiti *kawaii* e colorati afferenti a un immaginario infantile, alle smorfie del volto, fino al tono della voce strascicato e alle modalità espressive. Il termine *burikko*, popolarizzato e diffuso dall'attrice comica Yamada Kuniko nel 1981, è un gioco di parole tra “buri” (pretesa, apparenza, stile) e “ko” (bambino) e ha assunto una accezione negativa nel descrivere il comportamento smaccatamente infantile di alcune donne, venendo in particolare associato agli atteggiamenti bambineschi degli idol.¹¹⁴ Come chiosa efficacemente Sharon Kinsella, “Matsuda Seiko stava al carino quanto Sid Vicious stava al punk. Tra l'aprile del 1980 e il 1988 diventò la regina regnante e il prototipo di una industria interamente nuova di cantanti idol che fiorì negli anni Ottanta. (...) Matsuda guadagnò la sua popolarità essendo infantile”.¹¹⁵ La popolarità di Matsuda Seiko dipende “dalla comprensione degli spettatori che un'idol non è niente di più che una 'bambola' nella terra della televisione”; in altre parole i fan “amavano Seiko con uno sguardo più sofisticato di quanto avvenisse prima, e i suoi modi di recitare apparentemente esagerati che prima probabilmente sarebbero stati rigettati come 'finti' erano ora accettati come un tacito accordo (...) con il pubblico nel reame della televisione”.¹¹⁶

Questo è anche il motivo per cui l'età dell'esordio degli idol ha continuato a scendere, a partire fin dagli anni Settanta: negli anni Ottanta molti idol esordivano quando avevano ancora quattordici o quindici anni, come testimonia il programma di Fuji Television *Yūyake Nyan Nyan* (“Miao miao del tramonto”), in onda quotidianamente dal 1985, le cui host sono liceali non professioniste complessivamente note come Onyanko Club (“Club delle gattine”); all'apice del successo sono 52.¹¹⁷ Secondo alcune ricostruzioni, rispetto a quelli della generazione precedente, nel corso di questo decennio gli idol perdono il loro senso di “vissuto quotidiano” (生活観, *seikatsukan*) e quindi il loro senso di “essere in vita” (生命観, *seimeikan*), come simbolizzato dai comportamenti infantili e *kawaii* di Matsuda Seiko, approdando a qualità sempre più finzionali.¹¹⁸ In questo senso

¹¹⁴ Cfr. Kimura Densēbē, Tanigawa Yūko, 新語・流行語大全1945-2005—ことばの戦後史 (*Shingo Hayarikotoba taizen 1945-2005— kotoba no sengo-shi*, tr.lett. Enciclopedia di neologismi e parole gergali 1945-2005: storia postbellica delle parole), Jiyūkokumin, Tokyo 2005, p. 191.

¹¹⁵ Sharon Kinsella, *op.cit.*, p. 235.

¹¹⁶ Kijima Yoshimasa, *op.cit.*, p. 152.

¹¹⁷ Il format ha molte assonanze con il successivo programma italiano *Non è la Rai*, creato da Gianni Boncompagni e Irene Ghengo, andato in onda dal 1991 al 1994 sulle reti Fininvest/Mediaset.

¹¹⁸ Inamasu Tatsuo, アイドル工学 (*Aidoru kōgaku*, tr.lett. L'ingegneria degli idol), Chikuma Shobō, Tokyo 1993. [prima edizione 1989].

gli idol sono sottoposti a un processo di oggettificazione, reso involontariamente esplicito dal successo istantaneo del personaggio Haga Yui, una idol inesistente creata per gioco durante il programma radiofonico *All Night Nippon* condotto da Ijūin Hikaru, un ex performer di teatro *rakugo*. Durante una trasmissione di fine 1989, viene fatta una battuta su un possibile nome di una idol e viene proposto Haga Yui, gioco di parole con l'aggettivo *hagayui* (歯痒い), che significa “irritato/vessato” e fa riferimento a un fastidio di cui non ci si riesce a liberare. Il gioco è espanso e continuato anche dagli ascoltatori, tanto che Haga Yui si guadagna uno spazio fisso nel programma e un proprio background.¹¹⁹ La casa di produzione discografica CBS Sony capta il fenomeno e il primo luglio 1990 “Haga Yui” pubblica un singolo, *Hoshizora no pasupōto* (星空のパスポート, “Passaporto della luce stellare”), cantato da una idol anonima in carne e ossa. Il 13 settembre dello stesso anno esce un photobook a lei dedicato, dal significativo titolo *U-so-tsu-ki* (う・そ・つ・き, “Men-ti-tri-ce”). Nella sua breve carriera, Haga Yui ha anche incontrato il pubblico in diverse occasioni: a interpretarla erano diverse idol, tra cui il pubblico poteva scegliere la sua versione preferita. La cantante era

un fantasma fatto di corpi e voci differenti. Ai concerti la sua faccia è oscurata e la sua voce è preregistrata. In televisione viene raffigurata come un cartone animato, una graziosa ragazzina con gli occhi da cerbiatta. A un party per un lancio di un libro fotografico pubblicato di recente, c'erano tre ragazze al tavolo degli autografi. I fan potevano avere la firma di quella di tutte e tre che più corrispondeva alla loro interpretazione di Haga-chan. Tutti sanno che Yui Haga non esiste. Quindi può essere qualsiasi cosa per qualsiasi persona.¹²⁰

Seguire Haga Yui significava partecipare a un gioco condiviso tra produttori e pubblico: “i fan amavano quella idol in effetti inesistente proprio come se esistesse realmente, anche essendo pienamente consapevoli che non esisteva”.¹²¹ Se Matsuda Seiko e le altre idol puntavano a diventare oggetti in grado di far risaltare gli aspetti *kawaii* che il pubblico prediligeva, Haga Yui è un qualcosa di inedito, un'idea che diventa corpi, diversi e intercambiabili, a seconda delle

¹¹⁹ Haga Yui sarebbe nata il 14 aprile 1974 come Higuchi Masako, i genitori lavorano in un panetteria, ha una sorella maggiore e un fratello minore, è di corporatura minuta e porta i capelli legati in una coda, cfr. Dave Kracker, “The Face of Her Generation”, *Ceiling Gallery*, 22 giugno 2014, <http://www.ceiling-gallery.com/blog/2014/6/14/haga-yui> (ultimo accesso, 9 settembre 2016).

¹²⁰ Karl Taro Greenfeld, *Speed Tribes. Days and Nights with Japan's Next Generation*, Harper Collins, New York 1994, p.232.

¹²¹ Kijima Yoshimasa, *op.cit.*, p. 153.

preferenze del pubblico e dell'attività svolta in quel momento.¹²² Il passaggio definitivo da oggettificazione dei corpi a antropomorfizzazione degli oggetti si ha qualche anno dopo, con il boom di Fujisaki Shiori. Fujisaki è una delle protagoniste del videogioco *Tokimeki Memorial* (ときめきメモリアル, *Tokimeki Memoriaru*, lett. Memorial dei batticuori), prodotto da Konami e distribuito nella sua prima versione nel 1994.¹²³ Nel gioco il protagonista può simulare degli appuntamenti romantici con alcune ragazze. Fujisaki è un'amica di infanzia del protagonista – i due si sono persi di vista negli anni del liceo, ma si reincontrano in seguito. Il 5 dicembre 1996 esce un suo singolo, *Oshiete Mr. Sky* (教えてMR。SKY, “Dimmi, Mr. Sky”), quindi un personaggio non esistente che acquisisce vita propria e viene riconosciuto dai fan, tanto da garantire buoni risultati di vendite.¹²⁴ Tra dicembre 1996 e 1999 escono almeno altri quattro singoli, tre album e una raccolta di canzoni tutti a suo nome. Anche in questo caso, il pubblico acconsente a un patto tacito con i produttori: i fan sanno che Fujisaki Shiori è un personaggio fittizio, costruito in CGI, ma si comportano *come se* esistesse realmente e fosse una idol “reale”. In seguito *Tokimeki Memorial* diviene un franchise imponente, con molti altri videogiochi, serie animate, manga e speciali video di ogni sorta.

Il passaggio ulteriore avviene nel 2007. Crypton Future Media, azienda specializzata in software musicale con sede a Sapporo, nel nord del Giappone, propone un nuovo plugin per la seconda versione di Vocaloid (ボーカロイド, *Bōkaroido*), un programma di sintetizzazione vocale sviluppato da Yamaha Corporation, che permette di creare il cantato melodico di canzoni generalmente pop tramite computer. Si tratta della voce virtuale di una giovane cantante che Crypton denomina Hatsune Miku (il nome, 初音ミク in giapponese, può essere tradotto come “Il primo suono del futuro”, dove Hatsu- è “primo”, -ne è “suono” e Miku è “futuro”). Esistevano già voci sample per la prima versione di Vocaloid, ma in questo caso Crypton Future Media compie un passo aggiuntivo nel creare una personalità completa: Hatsune Miku è una idol sedicenne con

¹²² Haga Yui sarebbe anche una delle fonti di ispirazione per il romanzo *Aidoru* di William Gibson, cfr. la postfazione all'edizione giapponese del romanzo, William Gibson, あいどる (*Aidoru*, tr.lett. Idol), Kadokawa, Tokyo 1997, pp. 294-295.

¹²³ Cfr. il sito del produttore, <http://www.konami.jp/gs/game/tokimeki/> (ultimo accesso, 14 settembre 2016).

¹²⁴ Il fenomeno non è totalmente nuovo, se si considera come già negli anni Ottanta dei personaggi degli anime avessero pubblicato delle canzoni: è il caso ad esempio di Lynn Minmei da *Macross* e Morisawa Yū da *L'incantevole Creamy*. Il prodotto era nato tramite le voci delle loro doppiatrici, *seiyū* (声優), rispettivamente Iijima Mari e Ōta Takako, che avevano un ruolo centrale e predominante. Inoltre a differenza di Fujisaki Shiori, quei personaggi erano idol già nel mondo finzionale.

lungheissimi capelli verde-azzurri trattenuti in due code laterali. Nel tempo la sua voce e la sua immagine vengono adottati da migliaia di utenti, che creano canzoni, video, immagini ed eventi.¹²⁵ Un ruolo centrale nella diffusione del personaggio è il sito Nico Nico Dōga (ニコニコ動画, lett. "Video sorriso sorriso"), equivalente giapponese di Youtube, in cui centinaia di appassionati si confrontano e supportano nelle rispettive creazioni, a seconda del campo di interesse (composizione, disegno, video, regia, etc.).¹²⁶ Hatsune Miku è madrina di eventi e festival, tiene concerti dal vivo in cui la sua immagine è proiettata sul palco tramite schermi giganti,¹²⁷ diventa protagonista di manga, è continuamente citata in manga e serie animate altrui, canta canzoni e sigle ufficiali. Come Haga Yui e Fujisaki Shiori, Hatsune Miku è una idol virtuale, creata a tavolino e per mezzo di computer: diversamente dai casi precedenti, però, Hatsune è un essere completamente disincarnato, che non ha bisogno di idol in carne e ossa che le prestino corpo e voce e supportino la sua presenza mediatica. In quanto plugin di un software, la sua diffusione è inoltre capillare e continua, prospettando un modello di appropriazione diretta da parte dei fan. Hatsune è un *kyara* astratto, che viene riempito di significati dagli utilizzi mediati che i fan ne fanno: "Come costrutti-immagine in evoluzione che prosperano grazie all'adozione dei fan, i *kyara* varcano i piani tra soggetti psicologicamente completi e simboli appiattiti, tra i reami ufficiali e non ufficiali della circolazione dei prodotti, tra merchandise autorizzato e la bolgia della riappropriazione in internet".¹²⁸ Hatsune è un costrutto che rimane sulla soglia di diverse categorie (soggetto autonomo/personaggio, prodotto commerciale, software, meme), transitando facilmente da una all'altra proprio in virtù della sua plasmabile semplicità. I *kyara*

non sono soggetti 'profondi' e completi creati per esprimere una visione. Al contrario, sono più vicini alle superfici che facilitano l'espressione del desiderio. Una figura come Hatsune Miku ha un minimo di

¹²⁵ I dati sono riassunti nella sua pagina di presentazione ufficiale sul sito di Crypton Future Media, http://www.crypton.co.jp/miku_eng (ultimo accesso, 10 settembre 2016).

¹²⁶ Il sito, che oggi si chiama semplicemente Nico Nico, ospita miriadi di contributi sulla cantante, cfr. <http://www.nicovideo.jp> (ultimo accesso, 11 settembre 2016).

¹²⁷ La sua prima apparizione live è il 22 agosto 2009 come evento speciale di Animelo Summer Live (abbreviato in Ainsama, アニサマ) nella città di Saitama, il più grande evento giapponese interamente dedicato alla musica per anime, cfr. "Hatsune Miku Virtual Idol Performs 'Live' Before 25,000", *Anime News Network*, 23 agosto 2009, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-08-23/hatsune-miku-virtual-idol-performs-live-before-25000>. Il primo concerto live come protagonista assoluta risale invece al 9 marzo 2010 a Tokyo, cfr. "Hatsune Miku Virtual Idol to Hold 1st Solo Concert", *Anime News Network*, 10 dicembre 2009, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-12-10/virtual-idol-hatsune-miku-to-hold-1st-solo-concert> (ultimo accesso, 10 settembre 2016).

¹²⁸ Sandra Annett, "What Can a Vocaloid Do? The Kyara as Body without Organs", *Mechademia*, vol. 10, 2015, p. 165.

personalità e un'apparenza esagerata. (...) È una figura creata per intensità variabili di carineria, aggressività, impotenza e così via che può essere aggiustata a seconda dello scenario che si vuole produrre utilizzando la sua immagine. (...) È qualcosa meno di un *kyarakutā* realistico e tridimensionale, ma qualcosa di più di una mascotte unidimensionale.¹²⁹

Con Hatsune Miku si chiude il cerchio del processo di antropomorfizzazione degli oggetti, ma questo non significa che i corpi in carne e ossa da cui si è partiti, quelli degli idol che negli anni Ottanta venivano “oggettificati” per apparentarsi al design del *kawaii*, siano completamente fuori dal quadro. Piuttosto, i due aspetti convivono e si alimentano vicendevolmente, come dimostra il caso di Eguchi Aimi, comparsa il 14 giugno 2011 in una pubblicità del produttore di dolci Glico. Eguchi viene presentata come parte del gruppo di idol più conosciuto e seguito del Giappone degli anni Duemila, le AKB48. Il problema è che, prima di quella data, nessun fan l'aveva mai sentita nominare – un fatto insolito, se si considera che in passato solo i membri di punta del gruppo, le idol più popolari e amate, avevano la possibilità di comparire come testimonial. Il mistero viene presto svelato: Eguchi è una idol creata al computer unendo diverse parti del volto di sei membri di AKB48, in un collage per creare la idol definitiva; al corpo composito delle idol si unisce la voce di una dodicenne, all'epoca una cadetta in attesa di entrare nelle AKB48.¹³⁰ Si esplicita così quel sogno di un corpo femminile giovane dalla mente e i modi infantili già implicito nella rincorsa al *kawaii* delle *burikko* negli anni Ottanta. Non a caso nel numero datato 27 giugno 2011 di *Shūkan Pureibōi* (週刊プレイボーイ, “Playboy settimanale”, noto anche come *Weekly Playboy*, edito da Shueisha), che seguiva di poco la pubblicità di Glico, Eguchi veniva presentata come la “Bella ragazza definitiva” e la “ragazza talentuosa definitiva”, a sottolineare il carattere sommatorio della sua esistenza.¹³¹ Con Eguchi Aimi il legame tra elementi *moe* degli idol e l'archivio entro cui vengono catalogati e successivamente navigati questi elementi diventa esplicito anche per corpi in carne e ossa: il corpo di alcune idol è scomposto e ricomposto alla ricerca di un effetto *kawaii* “definitivo”. Non è un caso che nel periodo del lancio del prodotto, sul sito di Glico fosse stato messo a disposizione un programma, *Oshimen Mēkā* (押し面メーカー, “Maker di volto

¹²⁹ *Ivi*, p. 169.

¹³⁰ Il volto di Eguchi è composto dai tratti di Itano Tomomi, Ōshima Yūko, Shinoda Mariko, Takahashi Minami, Maeda Atsuko e Watanabe Mayu, mentre la voce è di Sasaki Yukari, cfr. Egan Loo, “AKB48's Newest Member Confirmed as Virtual Idol”, *Anime News Network*, 19 giugno 2011, <http://www.animenewsnetwork.com/interest/2011-06-19/akb48-newest-member-confirmed-as-virtual-idol> (ultimo accesso, 12 settembre 2016).

¹³¹ Nei titoli e fin dalla copertina ritorna di frequente l'aggettivo “definitiva” (究極, *kyūkyoku*), cfr. *Shūkan Pureibōi*, n. 26, 27 giugno 2011, <http://wpb.shueisha.co.jp/2011/06/13/5219/> (ultimo accesso, 13 settembre 2016).

favorito”), pensato per permettere agli utenti di creare la propria idol ideale, selezionando e assemblando particolari dei volti delle AKB48 in miriadi di combinazioni diverse possibili.¹³² Non importa se nel giro di poco tempo Eguchi Aimi viene archiviata e dimenticata:¹³³ gli idol non sono altro che costrutti finzionali plasmati per solleticare il desiderio stimolato da elementi presenti in un database in continuo aggiornamento di tratti *moe*. Per certi versi Matsuda Seiko, Haga Yui, Fujisaki Shiori, Hatsune Miku ed Eguchi Aimi sono tutti *kyara* riplasmati dai desideri del pubblico, che 'naviga' alla ricerca di quegli elementi *moe* che ne stimolano la fantasia e che permettono loro di riconfigurare i “personaggi” in nuove narrazioni. È in fondo lo stesso principio che sancisce il successo del franchise di *The Idolmaster* (アイドルマスター, *Aidorumasutā*), nato come videogioco nel 2005, distribuito da Bandai, e proseguito in una serie di altri videogiochi, spin off, undici adattamenti in manga, due serie animate e almeno due light novel, in cui il giocatore interpreta un produttore musicale che deve portare al successo delle idol, di cui può aiutare ad accrescere le caratteristiche.¹³⁴ Il meccanismo di coinvolgimento del giocatore è simile a quello visto in azione per le idol (più o meno) reali di cui si è discusso sin qui; il cast di protagoniste è basato su degli elementi *moe* in grado di attivare il desiderio degli appassionati.

¹³² L'utility ha attirato molti appassionati, che hanno condiviso le loro creazioni su siti, blog, social e in video. *Oshimen Mēkā* era raggiungibile al seguente indirizzo, <http://www.icenomi.com/oshimen/index.html>, ma oggi non è più disponibile né visionabile.

¹³³ Dal marzo 2013, a neanche due anni di distanza dalla sua prima apparizione, Eguchi scompare dal sito ufficiale delle AKB48, ufficialmente perché graduatasi dal gruppo, cfr. Jeffrey T., “Aimi Eguchi 'officially' graduates from AKB48”, 25 giugno 2013, <http://nihongogo.com/2013/06/aimi-eguchi-officially-graduates-from-akb48/> (ultimo accesso, 12 settembre 2016).

¹³⁴ Cfr. il sito ufficiale del franchise e delle attività connesse, <http://idolmaster.jp/> (ultimo accesso, 19 settembre 2016).





Figure 1.1-1.6: (1.1) Copertina del terzo singolo di Matsuda Seiko, 風は秋色/Eighteen (*Kaze wa akiro/Eighteen*, “Vento di un paesaggio autunnale/Eighteen”), uscito il 1° ottobre 1980 per Sony, in cui a dominare su tutto sono gli occhi sgranati e l'espressione innocente e spaesata; (1.2) Copertina del singolo *Hoshizora no pasupōto* di Haga Yui, in cui il volto della cantante è oscurato per lasciare al pubblico la possibilità di immaginarlo come preferisce; (1.3) Copertina del singolo *Oshiete Mr. Sky* di Fujisaki Shiori, in cui Fujisaki è presentata come disegno, con le stesse fattezze che nel videogioco; (1.4) Immagine ufficiale della idol virtuale Hatsune Miku; (1.5) Copertina del numero di *Shūkan Pureibōi* del giugno 2011 in cui viene presentata al pubblico Eguchi Aimi delle AKB48; (1.6) Schermata dell'applicazione *Oshimen Mēkā*, che permetteva di costruire il volto della propria idol ideale combinando i particolari di un database di riferimento.

Il meccanismo è identico a quello che governa la diffusione dei personaggi bidimensionali, dai protagonisti di fumetti, manga e videogiochi alle mascotte delle istituzioni. E in effetti, nonostante si tratti di dispositivi gestiti dai produttori, l'effetto sul pubblico è assimilabile a quello provato per i personaggi bidimensionali: gli idol, nella loro essenza di personaggi di finzione, costruiti per vendere contenuti, muovono i fan a un sentimento di *moe*, innescato dalla loro prossimità, dalla loro purezza/fragilità, e da una serie di elementi scenici (abbigliamento, atteggiamento, tonalità della voce, stile di vita) che entra nel database dell'immaginario collettivo e che come tale viene navigato. Per questo gli *otaku* degli idol, esattamente come quelli dei personaggi bidimensionali, sono portati a collezionare ogni possibile aspetto del loro idolo, fino a costruire una relazione che travalica la realtà ed entra in quello della finzione. Come ricordava Saitō, non si tratta della perdita della capacità di distinguere tra reale e finzione, ma della definitiva presa di consapevolezza del nostro stato ibrido, in cui la “realtà” è semplicemente una delle possibili declinazioni delle molteplici narrazioni in cui possiamo muoverci. Il ricercatore Inaba Shinichirō ha parlato in questo contesto di un “tacito accordo” (*oyakusoku*, お約束) che si viene a

instaurare tra universi finzionali e fruitori nel passaggio da un tipo di fruizione delle storie moderno a uno post-moderno, nei sensi esplorati da Azuma e Ōtsuka: da una parte c'è l'ordine della verosimiglianza che collega quanto è narrato al possibile/reale, dall'altro c'è quello della navigazione di database di elementi, privo di una preoccupazione di continuità con il reale, in cui appunto il pubblico è consapevole e complice delle possibili trasgressioni.¹³⁵

È possibile esperire lo stesso passaggio da attrazione per personaggi bidimensionali a “tridimensionali” osservando il fenomeno del *cosplay* (コスプレ, *kosupure*), contrazione dell'inglese *costume play*, un termine coniato nel 1983 da Nobuyuki Takahashi e in seguito diffusosi su scala globale.¹³⁶ La pratica di creare e indossare le vesti dei propri personaggi preferiti è una moda importata dagli Stati Uniti, e deriva dagli appassionati in special modo di fantascienza, che andavano alle convention nei panni dei loro eroi di finzione fin dai primissimi anni Quaranta, anche se poi la pratica si è diffusa per come è oggi conosciuta dagli anni Sessanta.¹³⁷ In Giappone il fenomeno si è diffuso da metà anni Settanta, in concomitanza con il boom degli anime e la nascita del Comic Market di Tokyo.¹³⁸ Il fenomeno per come si è sviluppato negli ultimi decenni rappresenta un ulteriore aspetto della pervasività nel contesto giapponese dei personaggi. I fan predispongono una trasfigurazione – con costumi rigorosamente fatti in casa, trucco, atteggiamenti – che li porta a incarnare i loro personaggi di finzione preferiti. Non si tratta di una pratica individuale, argomenta Okabe Daisuke, ma collettiva: “[I] cosplayer formano una comunità distinta con valori e confini condivisi. La pratica culturale del cosplay ha significato solo entro questa comunità, e la comunità esiste solo attraverso l'attiva partecipazione dei propri membri a queste pratiche condivise”.¹³⁹ Fiere e convention sono i luoghi deputati all'incontro, allo scambio di

¹³⁵ Cfr. Inaba Shinichirō, *モダンのクールダウン* (*Modan no kūru daun*, tr.lett. Il cool-down del moderno), NTT Shuppan, Tokyo 2014. [prima edizione 2006]

¹³⁶ Nobuyuki Takahashi, “コスチュームプレー: Hero Costume Operation” (*Kosuchuumu Purei: Hero Costume Operation*, tr.lett. Costume Play: Hero Costume Operation), *My Anime*, n. 6, giugno 1983, pp. 106-110. Nell'articolo, un reportage dal Comic Market di quell'anno, vengono utilizzati indifferentemente i termini “cosplay” e “costume player”, ma è il primo che poi ha preso piede tra gli appassionati.

¹³⁷ Cfr. Mike Resnick, *...Always a Fan*, Wildside Press, Rockville 2009.

¹³⁸ Per una ricognizione generale sulla nascita e lo sviluppo della pratica, cfr. Theresa Winge, “Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay”, *Mechademia*, vol. 1, 2006, pp. 65-76; Itō Kinko, Paul A. Crutcher, “Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay”, *Society*, vol. 51 n. 1, 2014, pp. 44-48; Nicolle Lamerichs, “The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe”, *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 10 n. 1, maggio 2013, pp. 154-176.

¹³⁹ Okabe Daisuke, “Cosplay, Learning, and Cultural Practice”, in Itō Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (a cura di), *op.cit.*, p. 227.

informazioni e alla valutazione reciproca del proprio lavoro di mimesi con i personaggi. Nonostante si tratti di persone reali che indossano vestiti che richiamano personaggi di finzione, l'obiettivo principale di un *cosplayer* è dare vita al personaggio finzionale tramite il proprio impegno, transcendendo quindi la propria corporeità e fisicità: “I cosplayer svalutano determinati approcci al cosplay, come costumi disegnati solo per attrarre l'attenzione sul cosplayer, piuttosto che focalizzarsi sulla fedeltà al personaggio fantastico”.¹⁴⁰ L'accento non è posto sull'apparenza del *cosplayer*, ma sulla riproduzione del personaggio, cioè sull'estrazione del *kyara* al di fuori del contesto del *character* – per usare le espressioni di Itō Gō.

Come pratica, il *cosplay* è un ulteriore incarnazione del sentimento di *moe*, valido sia tra gli appassionati che si dedicano a tale attività, sia tra coloro che li osservano. Non è un caso che i *cosplayer* che danno prominenza alla propria fisicità siano isolati dalla comunità di appassionati, definiti dal termine spregiativo “torareta” (トラレタ), contrazione dell'espressione “toraterai” (取られたい, lett. “voglio essere fotografato”), a descrivere la sola ricerca di facile notorietà. Parlando delle *cosplayer* donne, Okabe spiega che si muovono “nel tentativo di incarnare e oggettivare il personaggio mediale che amano [...]” proponendosi di deflettere lo sguardo eterosessuale maschile.¹⁴¹ Si vede quindi come l'interesse non sia nel corpo in carne e ossa, ma nella reificazione del personaggio di finzione. Un ulteriore conferma viene dalla pratica del cross-dressing, in cui ad esempio ragazze si vestono da personaggi maschili: “Le cosplayer femmine che mettono in pratica il cross-dress cercano di riprodurre la mascolinità in un senso finzionale o parodistico e non nel senso convenzionale mainstream. [...] La mascolinità imitata dalle cosplayer è una copia senza un'originale”,¹⁴² in modo non dissimile da come si è visto nel caso dello *yaoi*, in cui viene ritratta una omosessualità finzionale senza un'originale. Ovvero un simulacro, che nel dare un corpo a un personaggio di finzione, in quanto tale incorporeo, non rincorre le aspettative dello sguardo normativo eterosessuale dominante. Il discorso è valido anche nel caso opposto, altrettanto presente, di *cosplayer* maschi che si vestono da personaggi femminili. Queste pratiche di cross-dressing non sono però da addurre a una messa in discussione dell'identità di genere individuale del singolo *cosplayer* che la pratica: l'imitazione fisica di un personaggio finzionale è dettata nella grande maggioranza dei casi dalla sola spinta a consumare l'immagine del personaggio, una

¹⁴⁰ *Ibidem*. Corsivo mio.

¹⁴¹ *Ivi*, p. 241.

¹⁴² *Ivi*, p. 239.

simulazione instabile, eppure piacevole, dell'immagine visuale raffigurata.¹⁴³ I *cosplayer* provano piacere nel dare vita al personaggio, a qualsiasi genere sessuale appartenga, una spinta dettata proprio dai sentimenti di *moe* verso il personaggio stesso. Diventa allora significativo comprendere il tipo di personaggi che vengono raffigurati: l'accento negli studi è spesso posto sul *cosplay* di personaggi di manga, anime e videogiochi, quasi racchiudano la totalità.¹⁴⁴ La realtà è però più stratificata, visto come gli appassionati concentrano la loro pulsione non solo su personaggi bidimensionali, ma anche “tridimensionali”, come idol, personaggi di film dal vivo o gruppi *visual kei*.¹⁴⁵

L'analisi del sentimento di *moe* nei confronti di personaggi “tridimensionali”, come nel caso di idol e *cosplay*, mostra le potenzialità dell'uso dell'espressione nella sua accezione ampia, che può comprendere personaggi di finzione da qualsiasi media: non solo i classici manga, anime e videogiochi, su cui spesso si è concentrata la ricerca accademica, ma anche tutti gli altri – si tratti di idol, film, drama, romanzi, light novel. I fan navigano nella mediasfera, fruiscono le micro-storie appartenenti a uno stesso universo narrativo disseminate tra i diversi media, ed estrapolano dai *kyara* che le popolano quegli elementi *moe* che li attraggono e li incuriosiscono: si apre così un canale di comunicazione diretto tra i fan e il personaggio di finzione, nell'ottica del “tacito patto” tra fruitori e mondo finzionale, secondo quel processo di *fictionalization* descritto da Saitō. I fan si muovono tra i piani narrativi della realtà e della finzione, scegliendo consapevolmente la finzione quale mezzo di soddisfazione delle proprie pulsioni. È quello che Volker Grassmuck ha definito

¹⁴³ Cfr. Joel Gn, “Queer Simulation: The Practice, Performance and Pleasure of Cosplay”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 25 n. 4, agosto 2011, pp. 583-593.

¹⁴⁴ Per un esempio, cfr. gli articoli citati alla nota 139.

¹⁴⁵ Il “visual kei” (ヴィジュアル系, *Vijuaru kei*, tr.lett. stile visuale) è un genere di musica popolare giapponese caratterizzato da sonorità rock e metal e uno stile di vestiario che prende ispirazione da glam, punk e altri stili elaborati, in cui è spesso praticato il cross-dressing, cfr. Ken McLeod, “Visual Kei: Hybridity and Gender in Japanese Popular Culture”, *Young. Nordic Journal of Youth Research*, vol. 21 n. 4, novembre 2013, pp. 309-325. Già nell'articolo del 1983 di Nobuyuki Takahashi citato venivano descritti indifferentemente *cosplayer* di personaggi di manga, animazione, film e idol. Sul *cosplay* di gruppi *visual kei*, cfr. Koizumi Kyōko, “異性を装う少女たち—ヴィジュアル・ロックバンドのコスプレファン” (*Isei wo yosōu shōjotachi: Vijuaru rokku bando no kosupure fan*, tr.lett. Ragazze che si vestono come il sesso opposto: i *cosplay fan* delle Visual Rock Band), in Inoue Takako, Morikawa Takuo, Murota Naoko, Koizumi Kyōko (a cura di), *ヴィジュアル系の時代—ロック・化粧・ジェンダー* (*Vijuaru kei no jidai: rokku keshō jendā*, tr.lett. L'era del Visual Kei: Rock, cosmesi e gender), Seikyūsha, Tokyo 2003, pp. 208-245. Sul *cosplay* di idol, in particolare maschili da parte di ragazze, cfr. Ushiyama Miho, “少女のサブカルチャーにみるジェンダー・パロディの実践: コスプレ少女の事例から” (*Shōjo no sabukaruchā ni miru jendā parodi no jissen: Kosupure shōjo no jirei kara*, tr.lett. Pratiche di gender parody nella sottocultura delle ragazze: Caso di studio delle ragazze *cosplayer*), *Bunka Jinrui-gaku Kenkyū* (*Giornale di antropologia culturale*), vol. 6, 2005, pp. 146-162.

“fiction game” nella sua descrizione dell’interazione tra idol e fan degli anni Ottanta, secondo un modello di simulazione del rapporto che, nelle sue parole, tendeva a sfumare i confini tra realtà e finzione.¹⁴⁶ L’esempio più immediato è quello della idol Moritaka Chisato, che nel 1989 rilascia l’album *Hijitsuryoku ha Sengen* (非実力派宣言, “Proclamazione di inabilità”), che contiene una canzone omonima le cui liriche dichiarano apertamente la sua mancanza di qualsiasi abilità, mai possedute, mai ricercate, né perseguite. La canzone porta allo scoperto il meccanismo dei “tarento” (タレント), che in realtà è l’assenza dello stesso, e quindi in qualche modo svela l’architettura retrostante al mondo degli idol. Ciononostante diventa un grande successo: i fan conoscono il bene il meccanismo, il loro è un consapevole “fiction game” il cui interesse non è l’abilità canora, di danza o performativa della idol, ma la creazione del rapporto intimo con il personaggio che si esibisce, con una compartecipazione al suo impegno e alla sua crescita: “Una mancanza di talento non solo rende un idol intercambiabile, ma incoraggia anche il supporto dei fan, dando loro il potere di essere coinvolti nella crescita, sviluppo e successo dell’idol (che loro esperiscono per via vicaria)”.¹⁴⁷

Un “gioco di finzione” che caratterizza il dialogo non filtrato tra le parti e può portare a casi di interazioni “impossibili”, con scambi di piano consapevoli tra autori, fan e personaggi, come avviene ad esempio implicitamente nell’universo narrativo di *All About Lily Chou Chou* (リリイ・シュシュのすべて, *Riri Shushu no Subete*), di cui si parlerà diffusamente nel sesto capitolo. Si può vedere come questi concetti possano essere utilizzati anche nell’analisi di personaggi di finzione appartenenti a romanzi o film dal vivo guardando ad esempio all’universo narrativo di *Kamikaze Girls* (下妻物語, *Shimotsuma Monogatari*, lett. La storia di Shimotsuma). Il testo è nato in forma di romanzo, scritto da Takemoto Novala nel 2002,¹⁴⁸ poi trasposto al cinema da Nakashima Tetsuya e in fumetto dal *mangaka* Kanesada Yukio nel 2004. L’anno successivo

¹⁴⁶ Cfr. Volker Grassmuck, “Otaku. Japanese Kids Colonize the Realm of Information and Media”, *Mediamatic Magazine*, vol. 5, n. 4, 1991, consultabile all’indirizzo <http://www.mediamatic.net/380856/en/otaku> (ultimo accesso 26 settembre 2015).

¹⁴⁷ Patrick W. Galbraith, “Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism”, in Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin (a cura di), *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, Palgrave Macmillan, 2012, p. 188.

¹⁴⁸ La traslitterazione del nome dello scrittore sarebbe Takemoto Nobara, che preserva il significato di “rosa selvaggia” (野ばら, *Nobara*). È l’autore stesso però a preferire la tralitterazione Novala. Il nome reale dello scrittore è Takemoto Toshiaki.

Takemoto Novala ha scritto anche un secondo libro con le stesse protagoniste.¹⁴⁹ La storia, ambientata nella città di Shimotsuma nella prefettura di Ibaraki, racconta di Momoko, una ragazza seguace dello stile “Lolita”, che si ispira nel modo di vestire e comportarsi al Rococò francese del primo Settecento. Nel piccolo paese di provincia in cui vive, Momoko è l'unica con la passione per questo genere di vestiti e accessori, ma la solitudine non le pesa. Quando però termina i soldi a disposizione per rifornirsi alla boutique Baby, the Stars Shine Bright, tempio dello stile Lolita,¹⁵⁰ inizia a vendere in internet vecchi vestiti contraffatti, lascito del padre sfaccendato. A casa sua si presenta Ichigo, ragazza appartenente a una gang femminile di motocicliste, una perfetta “yankie” dai modi scurrili e diretti. Ichigo è entusiasta degli oggetti da poco conto venduti da Momoko, tanto che torna ogni giorno per rifornire la sua gang. Tra le due si forma un insolito legame, paradossale vista la loro distanza per interessi, comportamenti e indole. La presenza preponderante di riferimenti allo stile Lolita non è casuale: lo scrittore Takemoto Novala è un grande appassionato di questo stile di vestiti e di vita, tanto da averlo sfruttato in praticamente tutti i suoi romanzi e da esserne diventato una sorta di portavoce riconosciuto, fino a essere definito “bardo dello stile Lolita” dalla stampa.¹⁵¹ Nella presentazione sul suo sito ufficiale arriva a scrivere “sono uno scrittore. Sono nato il 26 gennaio del 1745 durante il periodo Rococò”.¹⁵² Questa affezione per la sottocultura femminile Lolita è una consapevole performance da parte sua, in cui immerge totalmente la sua persona pubblica – con un modo di vestire effeminato e atteggiamenti da perfetta Lolita, nonostante il suo essere dichiaratamente eterosessuale. Gli scritti di Takemoto forniscono un progetto di come “un desiderio immaginato come ritualistico, una fascinazione

¹⁴⁹ Per i romanzi, cfr. Takemoto Novala, 下妻物語—ヤンキーちゃんとロリータちゃん (*Shimotsuma monogatari – Yankī-chan to rorīta-chan*, tr.lett. La storia di Shimotsuma – Yankie e lolita), Shōgakukan, Tokyo 2004 e Takemoto Novala, 下妻物語・完—ヤンキーちゃんとロリータちゃんと殺人事件 (*Shimotsuma monogatari kan – Yankī-chan to rorīta-chan to satsujin jiken*, tr.lett. La storia di Shimotsuma, finale – Yankie, lolita e il caso di omicidio), Shōgakukan, Tokyo 2005; il primo romanzo è stato tradotto in inglese da Viz Media nel 2006, con titolo *Kamikaze Girls* e traduzione di Akemi Wegmüller. Il manga è uscito in volume unico, scritto da Takemoto Novala e disegnato da Kanesada Yukio per Shōgakukan. Il film è stato distribuito da Tōhō.

¹⁵⁰ Si tratta di un negozio realmente esistente, *Kabushiki Kaisha Beibī, Za Sutāzu Shain Buraito* (株式会社ベイビー、ザ スターズ シャイン ブライト), in genere conosciuto semplicemente come Baby tra gli appassionati, aperto fin dal 1988 dai coniugi Isobe Akinori e Fumiyo, con sede nel quartiere Shibuya di Tokyo. In seguito il brand si è espanso, con sedi in altre città giapponesi e nel mondo. Per un certo periodo lo stesso Takemoto Novala ha collaborato con il negozio, creando una propria linea di vestiti.

¹⁵¹ Cfr. Winnie Ip, Dennis A. Amith, “A Lolita Icon...”, *J!-Ent*, 2006, http://www.nt2099.com/INTERVIEWS/novala_takemoto/novala.pdf (ultimo accesso, 19 settembre 2016).

¹⁵² Cfr. <http://novala2.quilala.jp/blog/novala/> (ultimo accesso, 20 settembre 2016). Curiosamente, questa parte della sua presentazione è omessa dalla traduzione in inglese proposta di seguito al testo giapponese.

implicitamente religiosa, possa trasformare l'alienazione interiore dei lettori in partecipazione alla sottocultura consumistica contemporanea dei fan dei vestiti Lolita".¹⁵³ I romanzi di Takemoto sono continui omaggi alla sottocultura Lolita utilizzati dallo scrittore come rito per trasformarsi in una ragazza e in contrasto funzionano come riti iniziatici per i lettori, che sentono risuonare la loro fascinazione per la stessa sottocultura nelle parole dello scrittore.

Kamikaze Girls è un tipico racconto di formazione con tema l'amicizia impossibile tra due protagonisti agli antipodi. A emergere sulla struttura narrativa standard è però la particolareggiata descrizione dei personaggi, e in particolare delle due protagoniste, appartenenti a due sottoculture giovanili peculiari e definite. Ichigo è una *yankie*, termine entrato nell'uso in Giappone per descrivere i giovani teppisti che modificano le proprie uniformi scolastiche in sfregio alle regole e formano gruppi di sodali con propri segni di affiliazione ricamati sulle sopravvesti.¹⁵⁴ Momoko segue lo stile Lolita, con vestiti svolazzanti pieni di trini, merletti, busti, lunghe gonne svasate e modi affettati e remissivi: in particolare segue il cosiddetto stile "Sweet Lolita", con predilezione per accessori considerati *kawaii* dai toni pastello e una propensione ad atteggiamenti infantilizzati. Lo stile Lolita mescola richiami alla moda pre-novecentesca ed extra-giapponese (spesso, anche se non esclusivamente, a quella vittoriana, con le sue gonne voluminose e le sue vesti opprimenti), all'iconografia dei vestiti di Alice da *Alice nel paese delle meraviglie*, all'immaginario giapponese del *kawaii*, alle influenze del *visual kei*: "Nella cultura giapponese, le lolita occupano uno spazio sottoculturale in cui giovani donne e uomini sono delegati dell'estetica lolita a presentare loro stessi anacronisticamente al fine di sfuggire alle trappole della vita adulta e con essa alle ideologie della cultura dominante".¹⁵⁵ La moda Lolita è una sottocultura altamente ritualizzata, basata tanto sul modo di vestire che sui comportamenti, sviluppatasi in Giappone a partire dagli anni Settanta ed esplosa da metà anni Novanta, in seguito diffusasi in molte altre parti del mondo.¹⁵⁶ Takemoto

¹⁵³ Brian Bergstrom, "Girliness Next to Godliness: Lolita Fandom as Sacred Criminality in the Novels of Takemoto Novala", *Mechademia*, vol. 6, 2011, p. 27.

¹⁵⁴ Cfr. Sharon Kinsella, "Feticci in uniforme: il fenomeno *kogyaru*", in Alessandro Gomasca (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino 2001, pp. 91-110.

¹⁵⁵ Theresa Winge, "Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita", *Mechademia*, vol. 3, 2008, p. 48.

¹⁵⁶ Per una ricognizione generale sui significati e le modalità espressive dello stile lolita, cfr. Masafumi Monden, "Lolita Fashion", in Nakamura Fuyubi, Morgan Perkins, Olivier Krischer (a cura di), *Asia Through Art and Anthropology. Cultural Translation Across Borders*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney 2013, pp. 165-178; e Terasa Younker, "Lolita: Dreaming, Despairing, Defying", *Stanford Journal of East Asian Affairs*, vol. 11, n. 1, 2011, pp. 97-110. Come risulta chiaro dai testi, nel nome di questa sottocultura non c'è un riferimento diretto al *Lolita* di Vladimir Nabokov.

Novala esaspera le caratteristiche di queste due sottoculture giovanili, *yankie* e Lolita, per denotare le personalità delle due protagoniste: in questo modo crea due perfetti esempi di *kyara*, personaggi di finzione in grado di comunicare il loro contesto in forza delle loro qualità estetiche per come sono descritte – a parole nel romanzo e per immagini nel film (e non a partire dai tratti del disegno, come intendeva Itō Gō riguardo ai manga). Si tratta di qualità estetiche slegate da qualsiasi meccanismo narrativo esterno. La caratteristica, presente nel romanzo, è ulteriormente sottolineata dalla trasposizione cinematografica: Nakashima Tetsuya sfrutta il suo stile barocco ed elaborato di messa in scena, con una sovrabbondanza di particolari a riempire il quadro e la palette cromatica sfavillante di colori saturi, per accentuare vestiario e atteggiamenti delle due attrici protagoniste, dalla bellezza acqua e sapone di Fukada Kyōko, che interpreta Momoko, a quella più aggressiva di Tsuchiya Anna, che interpreta Ichigo.¹⁵⁷ Le attrici assumono su di sé le connotazioni delle due sottoculture e in questo modo ne incarnano le modalità espressive generali. Come sottolinea Kotani Mari, la presenza dei vestiti Lolita per Momoko (e in modo simile si potrebbe ragionare sui vestiti *yankie* di Ichigo) è un atto performativo che serve a fornire un'identità stabile, quella di *shōjo*-ragazza: “I vestiti Lolita implicano un aspetto preadolescenziale approntato per ragazze adolescenti. Il loli-vestito di Momoko è femminile a un primo sguardo, ma se lo si guarda con un po' più d'attenzione, sembra più adatto a una 'ragazza di nessun dove' messa insieme artificialmente. L'adorabile abbigliamento serve come dispositivo per produrre la fantasia dell'essere *shōjo*”.¹⁵⁸ I vestiti di stile Lolita di cui Momoko si circonda fanno parte di una costruzione che serve a mettere in scena una identità: “La *shōjo*-itudine non è una condizione o il risultato di essere nata o cresciuta come tale; è l'abilità di comprenderne la cultura che è condizione per diventare 'shōjo'. *Shōjo* non è qualcosa che è semplicemente là fuori. Piuttosto è qualcosa di inscenato, e il senso di interpretazione/esibizione è cruciale nella sua costruzione”.¹⁵⁹ Per Kotani quindi l'aderenza del personaggio allo stile Lolita è una forma di *cosplay*, e come tale una messa in scena, con l'obiettivo di trasformare la percezione di sé e poter abitare più confortevolmente il mondo.¹⁶⁰ Momoko sussume su di sé lo stile Lolita e lo inscena per trovare uno spazio libero di espressione:

¹⁵⁷ Entrambe le attrici hanno ricevuto numerosi riconoscimenti per le loro interpretazioni, dal Yokohama Film Festival ai premi assegnati dalla rivista Kinema Junpo, fino ai prestigiosi Blue Ribbon Awards e Japan Academy Prize.

¹⁵⁸ Kotani Mari, “Doll Beauties and Cosplay”, *Mechademia*, vol. 2, 2007, p. 58.

¹⁵⁹ *Ivi*, p. 60.

¹⁶⁰ In realtà, nella ricerca identitaria implicita nella fascinazione per ogni sottocultura, le giovani aderenti allo stile Lolita tendono a differenziarsi dal *cosplay*, innanzitutto perché la ricerca dei loro vestiti vuole essere più profonda e dettagliata rispetto ai costumi dei *cosplayer*. Poi perché tutti i codici di condotta e di prossemica dei corpi si ritengono

Per Momoko (...) la moda Lolita è la veste di un'armatura che la protegge. Eppure, il significato del loli-vestito di Momoko non si ferma qui. Proteggersi vuol dire anche proteggere il proprio mondo, incluso il suo futuro. Il loli-vestito è l'innescò che fa balenare la creatività necessaria per scrivere il proprio mondo. Il suo ambiente come bambina e ragazza probabilmente non permetteva una narrazione che si conformasse alle norme sociali, allo sviluppo di una 'ragazza ordinaria'. Dato che in tenera età Momoko ha dovuto rendersi indipendente dalla madre e quindi da 'donna', passa da avere l'aspetto di una scolaretta ordinaria a entrare gradualmente nel mondo dei loli-vestiti. Avvolgendosi nei vestiti firmati 'Baby' e lavorando per trasformarsi in una bambola, è in apparenza in grado di causare la propria rinascita. Il loli-vestito infantile è il costume che ha permesso la sua indipendenza.¹⁶¹

Sono le dinamiche dei personaggi nella loro performance di una sottocultura a ordinare lo sviluppo narrativo. Dai personaggi discendono premesse e ambientazione – i tre elementi indicati nell'analisi di Ian Condry (*kyarakutā, settei, sekaikan*) – da cui di conseguenza si dipana l'intreccio, come un corollario discendente. Momoko e Ichigo possono essere lette come *kyara*, potenziate dai legami a specifiche sottoculture giovanili che rispecchiano consapevolmente in una performance. Il loro essere *kyara* richiama elementi *moe* con cui i lettori/spettatori possono identificarsi e da cui vengono attratti. Non è un caso che *Kamikaze Girls* abbia creato un seguito di appassionati fedeli e che romanzo e film abbiano significativamente contribuito alla conoscenza e alla diffusione dello stile Lolita in altre parti del mondo, al di fuori del Giappone.¹⁶² Le sottoculture giovanili “Lolita” e “yankie” incidono sulla formazione dei personaggi – Momoko e Ichigo – che in qualche modo diventano figure autonome e autoevidenti rispetto all'universo narrativo in cui sono nati, ovvero dei *kyara*. In virtù di questi riferimenti, gli elementi *moe*, appartenenti a un database di riferimento in cui sono catalogati questi apparati estetici e comportamentali, evocano un sentimento di attrazione in grado poi di dettare da un lato il successo dell'universo narrativo, dall'altro l'influenza delle immagini sulle stesse sottoculture giovanili di riferimento.

in opposizione al *cosplay*, cfr. Isaac Gagné, "Urban Princesses: Performance and 'Women's Language' in Japan's Gothic/Lolita Subculture", *Journal of Linguistic Anthropology*, vol. 18, n. 1, 2008, pp. 130-150. Il discorso di Kotani Mari non riguarda però la definizione della sottocultura, quanto l'atto performativo messo in pratica dal personaggio Momoko interno alla narrazione *Kamikaze Girls*.

¹⁶¹ *Ivi*, p. 61.

¹⁶² Cfr. a titolo di esempio Osmud Rahman, Liu Wing-sun, Elita Lam, Chan Mong-tai, “'Lolita': Imaginative Self and Elusive Consumption”, *Fashion Theory*, vol. 15, n. 1, pp. 7-28. L'articolo indaga la diffusione di moda lolita a Hong Kong e traccia una delle influenze fondamentali dell'importazione dal Giappone proprio in *Kamikaze Girls*.

5. Da Big Brother a Little People: ripetizione, loop, metalessi e passaggi di livello

A inizio anni Novanta, il sociologo Mita Munesuke aveva proposto una suddivisione della storia del Giappone postbellico basata su tre antinomie della “realtà” – ovvero “ideale”, “sogno” e “finzione” – corrispondenti a tre periodi distinti dello sviluppo sociale e culturale del paese. Tra 1945 e 1960 circa, la società giapponese avrebbe teso verso l'ideale; dal 1960 ai primi anni Settanta circa, verso il sogno; da metà anni Settanta al 1990 circa, verso la finzione. Se si collega questa suddivisione alla storia economica del Giappone, Mita assume questi periodi possano essere associati a un periodo pre boom economico, di boom economico e post boom economico. Per Mita, cercare di realizzare gli ideali o di realizzare la finzione sono modalità opposte di affrontare la realtà:

L'Ideale cerca una realizzazione e la spinta ad affrontare gli ideali è una spinta ad affrontare la realtà. (...) Ma nello spirito che cerca la Finzione non vi è più alcuna attrazione per la realtà. C'è solo Finzione come dichiarazione, come espressione, proprio come uno stile di vita, dove la Finzione scivola verso una 'deodorazione' della realtà, che ha dato al Giappone, specialmente quello urbano, la sua colorazione distintiva negli anni Ottanta.¹

Nel “periodo degli ideali” c'erano due ideali dominanti, quello di democrazia statunitense e quello comunista sovietico: “Anche se erano opposti l'un l'altro, questi due campi idealistici restavano uniti come elementi progressisti del tempo, mettendo in guardia contro le autorità conservatrici 'realistiche”.² In questo periodo, non c'era avversione per la realtà, dato che l'ideale perseguiva il reale – quindi l'idealismo tendeva al realismo e viceversa. Le certezze di questo periodo iniziano a essere messe in crisi da un romanzo come *Taiyō no kisetsu* di Ishihara Shintarō, che diede vita alla sottocultura della “tribù del sole”, e tramontarono definitivamente con le proteste nel 1960 contro l'estensione del Trattato di reciproca cooperazione e sicurezza tra Giappone e Stati Uniti, conosciuto popolarmente in Giappone come *Anpo jōyaku* (安保条約, “Trattato di sicurezza”) o semplicemente *Anpo* (安保, “Sicurezza”): quando il governo forzò la mano per far approvare l'estensione al parlamento, “le due fazioni idealiste – quella a favore della democrazia statunitense e quella a favore del comunismo sovietico – unirono le forze e si scagliarono insieme contro i realisti.

1 Mita Munesuke, *Social Psychology of Modern Japan*, Routledge, London-New York 2011, p. 369. La prima edizione del testo è del 1992.

2 *Ibidem*.

Persero e questo pose fine al periodo ideale del Giappone postbellico”.³ Il “periodo del sogno” porta con sé un senso virtuale di fine della storia, “come se dopo gli sconvolgimenti della guerra, della sconfitta e della ripresa non ci fossero più altre conseguenze possibili per il paese. Era una sensazione sognante di essere arrivati a un happy ending”.⁴ C'erano naturalmente oppositori che si lamentavano di come il senso di prosperità e l'umore calmo stessero lasciando indietro una fetta di popolazione, ma il senso comune era di un periodo di felicità. Se il periodo inizia come un tempo di “sogni caldi”, lascia il posto ai “sogni bollenti” sul finire degli anni Sessanta, quando l'ondata di ribellione giovanile che inonda i paesi a capitalismo avanzato raggiunge anche il Giappone. I giovani radicali dei tardi anni Sessanta non perseguono gli ideali di democrazia e comunismo che il movimento Anpo aveva inseguito pochi anni prima, al contrario, argomenta Mita, vogliono una liberazione dalle nuove forme di oppressione e discriminazione da organizzazioni e movimenti politici idealisti del periodo precedente e dalla realizzazione degli ideali economici dei realisti che vi si erano opposti: “L'obiettivo dei loro attacchi erano l'idealismo democratico nato dalla realtà (il movimento democratico postbellico); l'idealismo comunista nato dalla realtà (lo stalinismo e la vecchia sinistra); e i frutti della realizzazione degli ideali dei realisti (il razionalismo moderno e il suo sistema gestionale). In breve, era una ribellione a tutto campo contro i vari ideali del periodo degli ideali”.⁵ Anche se eventualmente gli elementi principali di quel movimento sono oppressi ed esauriti dall'azione contrastante delle autorità, i sogni intravisti in quel fervore permangono nelle forze sociali, almeno fino a che, nel corso degli anni Settanta, secondo la ricostruzione di Mita, si passa da un percorso di crescita economica esponenziale a uno di stabilità. Si entra così nel “periodo della finzione”:

Due delle parole più alla moda del 1974, 'escatologia' (*shūmatsuron* [終末論]) e 'delicatezza' (*yasashisa* [優しさ]), riflettevano la consapevolezza della società rispetto a quello spostamento nella struttura sociale. Queste due idee sono rimaste come concetti chiave nella sensibilità dei dodici anni seguenti. In letteratura – *Blu quasi trasparente* di Murakami Ryū, *Somehow, Crystal* [なんとなく、クリスタル, *Nantonaku, Kurisutaru*, 1980] di Tanaka Yasuo, *La fine del mondo e il paese delle meraviglie* [世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド, *Sekai no owari to hādo boirudo wandārando*, 1985] di Murakami Haruki e le opere di Yoshimoto Banana nei tardi anni Ottanta – esprimeva il senso di finitezza e le molte varianti di 'delicatezza' (anche se rifuggendo quei due particolari termini). È stata purificata dalle braci della furia e del calore delle ere precedenti tanto che, nel tenersi al passo con i tempi, ha poi completamente cambiato pelle.⁶

3 *Ivi*, p. 370.

4 *Ivi*, p. 372.

5 *Ivi*, p. 373.

6 *Ivi*, p. 374.

Mita prosegue riferendosi anche ad alcuni film come rappresentativi dello spirito dei tempi, tra cui *The Family Game* (家族ゲーム, *Kazoku gēmu*, 1983) di Morita Yoshimitsu, in cui emerge pienamente il processo di “finzionalizzazione” dell'epoca, per cui la realtà si rivela in tutta la sua costruzione finzionale. Mita elabora anche dei confronti a livello sociale tra i periodi individuati, concentrandosi ad esempio sulle diverse modalità criminali: se nel periodo degli ideali un tipico rappresentante degli assalitori sessuali poteva essere Kodaira Yoshio, che per strada attirava le casalinghe con la promessa di mostrare un luogo in cui si vendeva riso a poco prezzo, nel 1989, nel periodo della finzione, assurge a caso emblematico quello di Miyazaki Tsutomu (accusato di essere un *otaku*, come visto) che rapisce e uccide delle bambine: per Mita il dato interessante non è solo che fosse circondato da videocassette, impilate in ogni dove nella sua stanza, ma che abitasse un mondo di immagini. Secondo Mita, Miyazaki attirava le bambine con la promessa di fare loro una foto, poi le fotografava, le uccideva e conservava le fotografie: per lui la fotografia era l'elemento più rilevante, la copia diventa ciò che è reale, copia e originale si sono scambiati di posto.⁷ In questo periodo postmoderno, il sistema capitalistico classico si trasforma e per scongiurare le crisi cicliche non ricorre più come in passato a guerre o espansioni imperialistiche, ma tenta di risolvere il problema con l'auto-riproduzione del mercato consumistico, con la creazione di una domanda artificiale attraverso l'informazione: “Il cinismo è reso strutturale (...), il che dimostra la connessione tra il fenomeno culturale della 'finzionalizzazione' e le trasformazioni della struttura sociale che portano al 'consumismo di massa' e alla società dell'informazione”.⁸

Mita Munesuke suddivide così la storia sociale del Giappone postbellico utilizzando come spartiacque indicativi non solo elementi economici e sociali, ma anche culturali, riferendosi in particolare a letteratura e cinema come potenziali marcatori di mutamento nella società, collegando così indissolubilmente aspetti culturali, consumismo ed evoluzioni sociali. Lo schema messo a punto da Mita è ripreso da diversi studiosi successivi. Tra questi, Miyadai Shinji nel già analizzato *Sabukaruchā shinwa kaitai* propone nomi differenti per la periodizzazione. Quello che per Mita era il periodo degli ideali diventa per Miyadai “periodo dell'ordine” (1945-1960), il periodo del sogno diventa “periodo del futuro” (1960-1975), mentre il periodo della finzione diventa “periodo del sé” (da metà anni Settanta al momento in cui scrive, l'inizio degli anni Novanta). Miyadai argomenta che nel primo dopoguerra la popolazione tendeva a guardare al qui e ora, rifacendosi a modelli di ordine nazionale (i maschi) e familiare (le femmine). Con gli anni Sessanta però si inizia a negare il qui e ora e a guardare al futuro come a un modello: Miyadai nota come nel periodo dell'ordine molte trame di intrattenimento popolare riguardassero eroi in lotta contro nemici che minacciano l'ordine sociale, mentre nel periodo del futuro le trame si spostano a esaminare eroi che provengono

⁷ Cfr. *ivi*, p. 375.

⁸ *Ivi*, p. 376.

dal futuro o dallo spazio in lotta per salvarci dell'irrazionalità della società presente. Dopo l'apice dell'Expo di Osaka del 1970, questa visione inizia però a declinare, anche a causa dell'aumento generalizzato del benessere e alla moltiplicazione e ubiquità dei beni di consumo. Si entra così nel periodo del sé, caratterizzato dal fatto che ogni individuo sfrutta ciò che lo circonda, sia esso la realtà o la finzione, indifferentemente, per raggiungere una “omeostasi del sé” (自己のホメオスタシス, *jiko no homeosutashisu*), da cui il nome proposto da Mita in alternativa a periodo della finzione.⁹ In seguito, il sociologo Ōsawa Masachi torna sulla suddivisione alla luce del terremoto di Kōbe e dell'attacco con il gas sarin alla metropolitana di Tokyo della setta Aum Shinrikyō avvenuti nel 1995. Ōsawa rinomina il periodo che va dal 1945 al 1969 “periodo degli ideali”, mentre dal 1970 al 1995 “periodo della finzione”. Il periodo degli ideali, secondo questa nuova scansione temporale, sarebbe un'età in cui le grandi narrazioni dell'ideologia politica erano ancora valide e operanti nella realtà. Al contrario, il periodo della finzione sarebbe un'età in cui quelle grandi narrazioni non hanno più presa e gli ideali vengono ricercati nella finzione. Il momento di svolta da un periodo all'altro è individuato intorno al 1970, quando cioè l'attivismo studentesco inizia a frammentarsi e i movimenti antagonisti scivolano verso il terrorismo. Questi fallimenti spingono le persone a ricercare l'ideale non più nell'attivismo politico per dei cambiamenti nel mondo reale, ma in ambienti finzionali come i parchi a tema e i personaggi di finzione per dei cambiamenti su sé stessi. I due eventi apocalittici avvenuti nel 1995, uno naturale, l'altro artificiale, segnerebbero la fine di questo periodo.¹⁰ In una analisi successiva, Ōsawa argomenta che il periodo della finzione ha lasciato il posto a un “periodo dell'impossibilità”. Ōsawa osserva come dopo gli eventi del 1995, le persone siano spinte a fuggire la realtà. Da un lato si rifugiano in qualcosa di ancora più realistico della realtà, sperimentando il lato più radicale e pericoloso della realtà, ad esempio con l'automutilazione, per sperimentare il dolore, o il fondamentalismo religioso e il nazionalismo, come violenza ultima sulla realtà. Dall'altro, in senso opposto, le persone tendono a una finzionalizzazione esasperata della realtà, in modalità ancora più radicali rispetto al periodo della finzione, luoghi in cui rifugiarsi per evitare i rischi e i pericoli percepiti della realtà. Entrambe queste tendenze per Ōsawa sono reazioni a qualcosa di irricognoscibile, che non si è in grado di razionalizzare, da cui il nome di periodo dell'impossibilità, per la difficoltà nel riconoscere ciò che muove le azioni. Dal 1945 al 1969 si è tentato di far avverare gli ideali nella realtà; dal 1970 al 1995 si è costruita la finzione in opposizione alla realtà;

9 Cfr. Miyadai Shinji, Ishihara Hideki, Ōtsuka Akiko, サブカルチャー神話解体—少女・音楽・マンガ・性の30年とコミュニケーションの現在 (*Sabukaruchā shinwa kaitai: shōjo, ongaku, manga, sei no 30 nen to komyunikēshon no ima*, tr.lett. Lo smantellamento del mito della sottocultura: la condizione corrente della comunicazione di 30 anni di ragazze, musica, manga e sesso), Parco Shuppan, Tokyo 1993.

10 Cfr. Ōsawa Masachi, 虚構の時代の果て—オウムと世界最終戦争 (*Kyokō no jidai no hate: Ōmu to sekai saishū sensō*, tr.lett. La fine del periodo della finzione: La guerra finale di Aum e mondo), Chikuma Shobō, Tokyo 1996.

nel nuovo periodo, invece, si ha qualcosa di impossibile da riconoscere come realtà. Per Ōsawa questo qualcosa di impossibile è l'Alterità. Le persone desiderano l'Altro, ma allo stesso tempo non riescono a stabilirvi una relazione intersoggettiva e per questo iniziano a temerlo. Si iniziò così a ricercare un'Alterità senza Altro, cioè si desidera ciò che non si può ottenere.¹¹ Questa suddivisione coincide a grandi linee con quella proposta da Azuma Hiroki, per cui si passa da un periodo in cui sono valide le grandi narrazioni (il periodo degli ideali di Ōsawa), a un periodo in cui le grandi narrazioni non sono più riconosciute come valide, ma si ricerca sfogo in piccole narrazioni (il periodo della finzione di Ōsawa), fino ad arrivare a un periodo in cui il consumo di narrazioni è animalistico, per il dominio delle non-narrazioni, in cui i simulacra narrativi sono scomposti negli elementi dei retrostanti database (il periodo dell'impossibilità di Ōsawa, che Azuma chiama “periodo degli animali”).¹²

In riferimento all'ultimo periodo e ai decenni più recenti si inserisce la riflessione di Uno Tsunehiro, per cui la recessione dopo lo scoppio della bolla economica e la conseguente instabilità sociale hanno portato agli eventi tragici del 1995. Sono questi eventi ad aver dato forma alla visione del mondo detta *sekai kei* (セカイ系, “tipo mondo”), un neologismo nato da una serie di opere di narrativa sottoculturale che combinano temi apocalittici con tratti da commedia romantica scolastica, in cui esiste solo il primo piano (l'amore tra un protagonista maschile ordinario e un'eroina combattiva e purtuttavia amorevole) e lo sfondo (una crisi apocalittica che preannuncia la fine del mondo), senza la mediazione di un terreno di mezzo comune (società e comunità sono in qualche modo assenti o silenziate).¹³ L'Altro, come ricorda Ōsawa, è largamente assente da questo tipo di narrazioni, per cui i comprimari sono lasciati sullo sfondo e la stessa eroina protagonista, in un ruolo attivo rispetto al ruolo passivo del giovane protagonista, ama incondizionatamente e sembra ricoprire sia la funzione di fidanzata/oggetto del desiderio che di madre. Tramite l'amore per la protagonista, il giovane guadagna il controllo del destino del mondo, senza però un coinvolgimento diretto che lo metta in pericolo, soddisfacendo così una fantasia adolescenziale di controllo priva di pericolo o coinvolgimento.¹⁴ Le caratteristiche del sottogenere sono evidenziate in nuce già dalla grafia scelta: nel termine *sekai kei* (セカイ系), la parola “mondo”, *sekai*, è resa in katakana (セカイ) e non come di consueto in ideogrammi (世界), per dare una connotazione più aperta, “arbitraria nella leggerezza priva di orpelli”, rispetto a ciò che usualmente si porta dietro.¹⁵

11 Cfr. Ōsawa Masachi, *不可能性の時代 (Fukanōsei no jidai)*, tr.lett. Il periodo dell'impossibilità), Iwanami Shoten, Tokyo 2008.

12 Cfr. Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2009.

13 Cfr. Uno Tsunehiro, *ゼロ年代の想像力 (Zero nendai no sōzōryoku)*, tr.lett. L'immaginazione degli anni Zero), Hayakawa Shobō, Tokyo 2011. La prima edizione è del 2008.

14 Cfr. Ōsawa Masachi, *Fukanōsei no jidai*, cit.

15 Nakao Kenji, “セカイ系の世界経験をめぐって” (*Sekai kei no sekai keiken o megutte*, tr.lett. Sull'esperienza del mondo del tipo mondo), *Nihon Shakai Jōhō Gakkai Zenkoku Taikai Kenkyū Happyō Ronbunshū*, vol. 26, 2011, p.

L'esempio più immediato di narrazioni *sekai kei* è *Neon Genesis Evangelion*, la cui trasmissione è iniziata proprio nella seconda metà del 1995. Altri lavori che sono stati inclusi nel sottogenere sono il cortometraggio animato *Voices of a Distant Star* (ほしのこえ, *Hoshi no koe*, 2002) di Shinkai Makoto, il manga *Lei, l'arma finale* (最終兵器彼女, *Saishū heiki kanojo*, 2000-2001) di Takahashi Shin e la serie di *light novel* di *Iriya no sora, UFO no natsu* (イリヤの空、UFOの夏, tr.lett. Il cielo di Iriya, l'estate degli UFO, 2001-2003) di Akiyama Mizuhito.¹⁶ Tutte queste opere hanno generato una serie di lavori derivati, tra manga, serie animate, videogiochi e, nel caso di *Lei, l'arma finale*, anche un lungometraggio dal vivo, *The Last Love Song on This Little Planet* (最終兵器彼女, *Saishū heiki kanojo*) di Suga Taikan, distribuito nel 2006, che comprime la narrazione e in diversi punti si discosta dall'originale, ma mantiene lo stesso senso di amore tragico sullo sfondo di una guerra devastante. Si tratta dunque di apparati transmediali, che sfruttano le opportunità del media mix per costruire un legame ancora più profondo con gli appassionati, incentivando lo sviluppo di lavori secondari. Tornando a Uno Tsunehiro, lo studioso nota come al sottogenere *sekai kei* se ne sia aggiunto un altro, altrettanto rappresentativo dell'epoca, comparso nei primissimi anni Duemila, che chiama *sabaibu kei* (サバイバル系, “tipo survival”) – dalla traslitterazione in katakana dell'inglese “survival” (サバイバル, *sabaibaru*). Se il “tipo mondo” implica un tentativo di ritrarsi dal mondo, delegando l'azione all'altro assoluto rappresentato dall'eterea controparte femminile, il “tipo survival” comprende che allontanarsi non è sufficiente e cerca di intervenire tramite le piccole narrazioni che gli sono rimaste, dando il via a un “decisionismo” (決断主義, *ketsudan shugi*) inedito. Questa presa di consapevolezza, secondo la ricostruzione di Uno, è avvenuta in seguito sia ad avvenimenti globali, come l'11 settembre 2001, che locali, come le politiche neoliberiste del governo di Koizumi Junichiro, primo ministro del Giappone tra 2001 e 2006. Le piccole narrazioni supportate non sono però sorrette da grandi narrazioni come la storia, la nazione o una ideologia, come era invece un tempo, perciò talvolta è necessario confrontarsi con altri che si ritrovano in differenti piccole narrazioni. Per questo il sottogenere *sabaibu kei* è rappresentato dallo scenario dello scontro mortale, in cui i personaggi protagonisti, in genere giovani o adolescenti, sono forzati a partecipare a un gioco mortale. A differenza che nel *sekai kei*, nel *sabaibu kei* è presente un terreno intermedio tra il primo piano (protagonisti) e lo sfondo (lo scontro mortale), rappresentato in genere da una forma distopica di autorità – che può di volta in volta essere lo Stato, la polizia, il governo. Proprio il fatto che il rappresentate dell'autorità abbia perso la capacità etica di stabilire il giusto e lo sbagliato rappresenta il tramonto delle grandi narrazioni e il permanere di piccole

82.

16 Cfr. Tanaka Motoko, *Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction*, Palgrave Macmillan, New York 2014, in particolare il capitolo 5.

narrazioni in disperata lotta tra loro. Sopravvivere al gioco, come argomenta Uno, significa dimostrare il proprio impegno in un mondo senza più grandi narrazioni e affermare la propria identità. L'esempio più rappresentativo del sottogenere è *Battle Royale* (バトル・ロワイアル, *Batoru Rowaiaru*, 1999), il romanzo di Takami Kōshun da cui poi sono nati alcuni manga e due lungometraggi, *Battle Royale* (バトル・ロワイアル, *Batoru Rowaiaru*, 2000, Fukasaku Kinji) e *Battle Royale 2: Requiem* (バトル・ロワイアルII 鎮魂歌, *Batoru Rowaiaru II: Rekiemu*, 2003, Fukasaku Kinji e Fukasaku Kenta).¹⁷ In seguito si sarebbe sviluppato un terzo sottogenere chiamato “tipo quotidiano” (日常系, *nichijō kei*), nome derivato dalla tipologia di narrazioni minimali che riguardano semplici spaccati di vita, o talvolta “tipo d'atmosfera” (空気系, *kūki kei*), che per sua natura si opporrebbe ai *sekai kei*, perché mentre il “tipo mondo” racconta avvenimenti apocalittici ineluttabili, il “tipo quotidiano” rifugge ogni tipo di confronto, e mentre nel primo vi è una mancanza quasi assoluta del terreno comune della socialità, nel secondo vige una socialità assoluta, per quanto estremamente limitata e legata solo a gruppi chiusi e molto ristretti.¹⁸ Secondo uno studio dell'Istituto di ricerca filmica di Kinema Junpō, il genere è nato all'interno dei manga cosiddetti *yonkoma* (4コマ, “quattro vignette”), ovvero strisce formate da quattro vignette, che descrivono spaccati di vita quotidiana abolendo in larga misura la trama e accentuando gli elementi *moe* dei protagonisti, nella maggior parte dei casi delle giovani liceali. Questi *moe yonkoma* (萌え4コマ) hanno poi spessissimo dato vita a un intenso lavoro di media mix, con espansioni nel campo di animazione, videogiochi, *light novel* e merchandise. Il capostipite del sottogenere è considerato *Azumanga Daioh* (あずまんが大王, *Azumanga Daiō*, lett. Grande re Azumanga) creato da Azuma Kiyohiko e serializzato tra 1999 e 2002, per un totale di 4 volumetti. Racconta della vita quotidiana in un anonimo liceo seguendo le avventure minimali di sei studentesse – dalle difficoltà di una bambina prodigio a rapportarsi con le compagne maggiori di alcuni anni alla sognatrice amante dei cuccioli, che però sembrano odiarla. Il tono è tra commedia leggera e farsa, senza un intreccio coeso a tirare le fila. Appartengono al media mix tre videogiochi per Playstation e Game Boy Advance, una serie di cd musicali a tema, una animazione per il web distribuita nel 2000 e un cortometraggio animato cinematografico, *Azumanga Daioh: The Very Short Movie* (あずまんが大王 劇場短編, *Azumanga Daiō: Gekijō tanpen*, 2001), della durata di sei minuti circa. Tra aprile e settembre del 2002 su TV Tokyo è andata inoltre in onda una serie animata, consistente in 130 episodi da cinque minuti ciascuno, poi riuniti in 26 segmenti più lunghi per l'uscita in home video. Altri esempi in questo senso possono essere *Lucky Star* (らき☆すた, *Raki ☆Suta*), creato da

17 Cfr. Uno Tsunehiro, *Zero nendai no sōzōryoku*, cit.

18 Cfr. Maejima Satoshi, セカイ系とは何か ポスト・エヴァのオタク史 (*Sekai kei to wa nani ka? Posuto Eva no otaku shi*, tr.lett. Cosa è il tipo mondo? Storia degli otaku post Eva), Soft Bank Creative, Tokyo 2010.

Yoshimizu Kagami nel 2003 e a oggi ancora in corso di pubblicazione, che segue le vicissitudini di quattro studentesse in particolare appassionate di anime e videogiochi, che si è poi espanso in forma di videogiochi, *light novel*, serie animata; *Sunshine Sketch* (ひだまりスケッチ, *Hidamari sukecchi*), creata da Aoki Ume e serializzato dal 2004, che ha dato vita a numerose serie e speciali animati e alcuni *light novel*, con al centro quattro giovani appassionate d'arte che convivono in un appartamento vicino al liceo artistico che frequentano; infine *K-On!* (けいおん!, *Keion!*), creato da Kakifly e serializzato tra il 2007 e il 2012, segue quattro studentesse che decidono di entrare nel club musicale e fondare una band, pur essendo per la maggior parte prive di esperienza musicale. Quest'ultima serie si è a sua volta espansa in serie animate televisive, lungometraggi animati, videogiochi e cd musicali ed è a oggi l'opera che probabilmente ha riscosso più successo nel sottogenere. Si tratta di serie dalle premesse tutte molto simili tra loro, nate da fumetti a striscia in quattro vignette che per forza di cose hanno una natura episodica, con un gruppo omogeneo di ragazze attraenti perse in un mondo sociale di quotidianità e frivolezze in cui lo spettatore “animalizzato” può navigare a suo piacimento. Secondo lo studio di Kinema Junpō, l'attrattiva è data dagli elementi *moe* collegati alle protagoniste, mentre la quasi totale assenza di trame intricate sarebbe una conseguenza dello sviluppo di narrazioni ariose come i *Pokémon*, la diffusione dei giochi gestionali di cuccioli come *Tamagotchi* e il successo di videogiochi ibridi come *Dokodemo Issho* (どこでもいっしょ, lett. Dovunque insieme), uscito per Playstation nel 1999 e da allora rinnovatosi costantemente, con il suo protagonista, il gatto bianco antropomorfizzato Inoue Toro, divenuto in seguito, almeno in Giappone, una sorta di mascotte per la console di casa Sony.¹⁹ Queste esperienze narrative a maglie larghe hanno contribuito a sottrarre attrattiva all'intreccio per concentrarsi sulla comunicazione – richiamando la predominanza della comunicazione sul contenuto descritta da Azuma Hiroki, come visto nel terzo capitolo. La ricercatrice Tanaka Motoko evince tre caratteristiche principali del sottogenere *nichijō kei*: (a) il setting, che riguarda quasi sempre una scuola o comunque un ambiente chiuso, non presenta conflitti, difficoltà, problemi o eventi traumatici, né tantomeno storie d'amore o relazioni familiari complesse; (b) i protagonisti, come notato, sono quasi sempre belle ragazze costruire secondo gli elementi *moe* in voga, le quali intrecciano relazioni omo-sociali tra di loro. Non vi è presenza di personaggi principali maschili – a differenza del genere *sekai kei*, che prevedeva la presenza di un elemento maschile, per quanto passivo – per non “disturbare” il consumo del fruitore “animalizzato” nella costruzione del suo personale database; (c) c'è una ibridazione tra elementi disegnati e realtà. Spesso le serie prevedono fondali ripresi da luoghi reali o elementi scenici reali, come gli strumenti musicali di *K-On!*. Queste

19 Cfr. *Kinema Junpō Eiga Sōgōkenkyūsho* (a cura di), “日常系アニメ”ヒットの法則 (“*Nichijō kei anime*” hitto no hōsoku, tr.lett. Le regole delle hit degli “anime di tipo quotidiano”), Kinemajunpōsha, Tokyo 2011.

incursioni spingono i fan a visitare i luoghi ritratti o a comprare le merci particolari rappresentate nella serie.²⁰

Questi sottogeneri – *sekai kei* (“tipo mondo”), *sabaibu kei* (“tipo survival”) e *nichijō kei* (“tipo quotidiano”) – si sono susseguiti e rincorsi dalla seconda metà degli anni Novanta al nuovo millennio. Una caratteristica fondante che appartiene a tutti e tre i sottogeneri è che i loro protagonisti sono tutti giovanissimi, tra la prima adolescenza e l'università. Questi giovani si muovono in un ambiente quasi del tutto privo della componente sociale quotidiana (*sekai kei*), con una socialità impermeabile all'esterno e limitata a un gruppo ristretto di omologhi (*nichijō kei*), o con una modalità conflittuale marcata nei confronti di una società che ha perso il baricentro etico e non può più quindi garantire una “grande narrazione” (*sabaibu kei*). Sommando questi due fattori, ne emerge un mondo il cui orizzonte si esaurisce quasi interamente nei giovani, rispettivamente in lotta contro l'apocalisse imminente (*sekai kei*), contro l'autorità (*sabaibu kei*) o isolatisi in una comunità omeostatica (*nichijō kei*), in cui quindi il resto della società, e il mondo degli adulti, è di volta in volta marginale, in conflitto aperto o inesistente/ininfluente. Il fine dei protagonisti dei *sekai kei* è affermarsi in un evento conflittuale apocalittico senza però dovervisi immergere (la figura maschile passiva è protetta da quella semi-onnipotente femminile). Per quelli dei *sabaibu kei* è, letteralmente, sopravvivere. Infine nei *nichijō kei* semplicemente non vi è finalità, i protagonisti si muovono in un eterno qui e ora, nonostante il tempo esista e abbia degli effetti: come nota Tanaka, infatti, nonostante l'assenza di evoluzioni significative, nel corso delle storie i protagonisti crescono, passano da una classe all'altra, si diplomano, arrivano all'università e così via.²¹ In tutti e tre i casi, comunque, a mancare è un rapporto reale con l'Altro, come suggeriva Ōsawa Masachi.²² Nei *sekai kei* la volontà di partecipare al conflitto è minata dalla passività del protagonista e anche la relazione amorosa è stemperata dalla devozione assoluta provata dalla protagonista femminile. Nei *sabaibu kei* vi è solo una opposizione straniante, in cui l'alterità è solo fonte di pericolo e anche le dinamiche interne al gruppo funzionano intorno ai meccanismi della paranoia e del tradimento (si pensi ad esempio alla regola di *Battle Royale* che mette gli studenti gli uni contro gli altri). Nei *nichijō kei* il gruppo è piccolo, chiuso e composto solo da omologhi in cui le intrusioni del mondo esterno sono davvero sporadiche (qualche insegnante, qualche compagno di classe).

Queste ultime suddivisioni si posizionano al limite tra periodizzazione sociologica e semplice constatazione delle mode e dei successi culturali del momento. Tutti e tre i sottogeneri analizzati infatti sono nati per propagazione da un'opera di successo (*Neon Genesis Evangelion* per i *sekai kei*,

20 Cfr. Tanaka Motoko, "Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture", *electronic journal of contemporary japanese studies*, vol. 14 n. 2, 2014, <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html> (ultimo accesso, 11 gennaio 2017).

21 Cfr. Tanaka Motoko, "Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture", *cit.*

22 Cfr. Ōsawa Masachi, *Fukanōsei no jidai*, *cit.*

Battle Royale per i *sabaibu kei*, *Azumanga Daioh* per i *nichijō kei*) che hanno generato imitazioni e prodotti correlati che vi facevano riferimento, come da sempre avviene nell'industria dei contenuti giapponese (si rimanda al primo capitolo per la serialità nel cinema, ad esempio). Anche rimanesse un semplice elenco dei sottogeneri di successo, comunque, risulta interessante studiare le caratteristiche di questi prodotti culturali per come enucleate sopra, per le possibili direzioni di analisi che indicano. L'intento è vedere se e come questi sottogeneri – parte di un media mix complesso e diversificato, rivolti a sottoculture giovanili, con protagonisti giovani isolati o in contrapposizione alla società – si siano integrati ed evoluti nel cinema dal vivo. Per una discussione più approfondita si rimanda alla seconda parte del sesto capitolo. Prima si intende analizzare la saldatura tra prodotti cinematografici dal vivo, transmedialità e approccio agli sconfinamenti tra piani narrativi. Per arrivarci, è utile tornare a Miyadai Shinji, che in una analisi più recente rispetto al classico sulle sottoculture torna a precisare il suo punto di vista sui cambiamenti sociali e culturali intercorsi. Rispetto alla suddivisione da lui precedentemente proposta (“periodo dell'ordine”, “periodo del futuro”, “periodo del sé”), Miyadai suddivide il periodo del sé in due sottogruppi: fino al 1996 parla di “periodo apocalittico”, dopo il 1996 di “periodo post-apocalittico”, con riferimento naturalmente ai tragici fatti avvenuti nel 1995 e quanto questi abbiano significato per la società e la cultura giapponesi. Miyadai suggerisce che nella prima parte del periodo del sé, corrispondente al periodo apocalittico, era la sottocultura degli *otaku* a ricercare nella finzione elementi per raggiungere la “omeostasi del sé”. In questo frangente però la finzione è ancora considerata inferiore alla realtà, tanto che gli *otaku* sono in qualche modo discriminati. La discriminazione spinge alcuni *otaku* a un desiderio di Apocalisse, come segno di rivincita sulla realtà, desiderio che infine si concretizza negli attacchi alla metropolitana di Tokyo della setta Aum – in cui alcuni membri sono effettivamente considerati *otaku*. Con la disillusione degli *otaku* verso l'Apocalisse dopo l'orrore degli attacchi e il miglioramento della percezione di questa sottocultura, si passa al periodo successivo, il periodo post-apocalittico, in cui realtà e finzione sono posti sullo stesso piano per il raggiungimento dell'omeostasi del sé. Nel primo periodo al “tipo *otaku*” era contrapposto il “tipo *nanpa*” (ナンパ系, *nanpa kei*, dove *nanpa* viene a significare approssimativamente “donnaiolo”), considerato superiore al primo, da cui la discriminazione.²³ Nel secondo periodo le attività di *otaku* e *nanpa* vengono invece a essere considerate sullo stesso piano, di fatto ponendo fine alle discriminazioni. Nel primo periodo il tipo *nanpa* operava una “finzionalizzazione della realtà”, ossia una “drammatizzazione”, per cui la ricerca ossessiva di appuntamenti e flirt significava ricevere una “realtà con valore aggiunto”, mentre il tipo *otaku*

23 Per Miyadai, *nanpa kei* è un equivalente di *shinjinrui*, quella “nuova umanità” individuata dai sociologi nei giovani cresciuti durante gli anni Settanta che non hanno sperimentato gli orrori della guerra e della ricostruzione e presentano caratteristiche individualistiche ed edoniste.

operava una “mutazione in realtà della finzione”, vale a dire una “trasformazione in un altro mondo”, per cui la ricerca di finzione per migliorare la percezione di sé nella realtà significava ricevere una “finzione con valore aggiunto”.²⁴ Nel periodo post-apocalittico però, con le differenze di grado tra realtà e finzione appianate e riportate allo stesso piano, anche la distinzione tra “finzionalizzazione” e “mutazione in realtà” viene a evaporare e “l'idea che più o meno tutti siano *otaku* inizia a diffondersi”.²⁵ La forza che permette di porre sullo stesso piano realtà e finzione è l'avvento della postmodernità, in cui si acquista consapevolezza che la nostra realtà è il prodotto del sistema in cui viviamo. È a questo punto che emergerebbe il *sekai kei* (“tipo mondo”). Miyadai argomenta che i seguaci della setta Aum cercavano una Apocalisse non per un cambiamento verso la giustizia della società o per costruire un mondo ideale, ma per costruire un sé ideale. Il problema è che hanno tentato di raggiungere questo stato modificando la realtà (i disordini che culminano con l'attentato alla metropolitana di Tokyo) e falliscono: “Da allora, questo tipo mondo originale scompare e al suo posto un tipo mondo coinvolto solo con la realtà secondaria inizia a emergere”.²⁶ Il *sekai kei* opera così nel tentativo di manipolare la finzione, non più la realtà, come facevano gli *otaku* della setta Aum, al fine di costruire un sé ideale. È così che l'Apocalisse si trasferisce dalla realtà al mondo della finzione – come in *Neon Genesis Evangelion* e negli altri esempi di narrazioni *sekai kei*. Miyadai spiega il fatto che a questa Apocalisse finzionale sia collegato il mondo scolastico (i protagonisti usualmente adolescenti che si muovono all'interno di una scuola o un ambiente equiparabile) perché tutti hanno memoria del periodo scolastico: se per la setta Aum l'Apocalisse era “una illusione ambientata in una 'realtà futura’”, la scuola per il *sekai kei* è “una illusione ambientata in una 'realtà passata’”.²⁷ La contrapposizione tra una Apocalisse incombente e una età scolastica idilliaca servirebbe a permettere a chi è cresciuto di riprovare le sensazioni di vivere in quell'età. Miyadai argomenta infatti che in uno stato quotidiano, non è possibile ritornare a quei momenti a causa del fatto che si è cresciuti e si è appesantiti dalla forza gravitazionale della società: “Nel mondo degli adulti il tipo di uniformità della scuola, dove tutti sono studenti, è impossibile. (...) È naturale percepire che non sia possibile vivere di nuovo in 'quella scuola', a meno che il peso di 'questa realtà' non sia purificato tramite una Apocalisse”.²⁸ L'Apocalisse serve allora a creare un ambiente favorevole a ritornare all'età scolastica, a quel periodo unitario in cui tutti erano studenti. Miyadai fa riferimento al consumo di database ipotizzato da Azuma Hiroki: considera come il modello a database si sia diffuso nella società e comprenda elementi reali e di finzione: la realtà si è dunque trasformata in una “realtà leggera” che include la finzione. Nel

24 Miyadai Shinji, "Transformation of Semantics in the History of Japanese Subcultures since 1992", *Mechademia*, vol. 6, 2011, p. 236.

25 *Ibidem*.

26 *Ivi*, p. 244.

27 *Ibidem*.

28 *Ivi*, p. 245.

database, tutto ciò che è disponibile per l'omeostasi del sé è registrato come realtà, che comprende il reale e la finzione: “Tutto diventa materiale per l'omeostasi del sé”.²⁹ A questo punto Miyadai riprende il *sabaibu kei* introdotto da Uno Tsunehiro (pur chiamandolo “tipo battle royale”, dall'opera che ha dato il via al fenomeno) e constata che se il *sekai kei* ha dominato l'immaginario tra 1996 al 2000 circa, il *sabaibu kei* ha iniziato a proliferare dal 2001, di fatto diventando la figura dominante. Il “tipo survival” lega la necessità di giustizia, sperimentata nel gioco di sopravvivenza finzionale in stile *Battle Royale*, al gioco dell'omeostasi del sé. Secondo Miyadai, il *sekai kei* tratta la finzione come un equivalente della realtà, mentre il *sabaibu kei* tratta la realtà come un equivalente della finzione: entrambi sono comunque una sottocategoria del “tipo *otaku*”, da quando, nel periodo post-apocalittico, le differenze di grado tra realtà e finzione sono venute a cadere e c'è stata una completa “*otaku*-izzazione” della società. Nella ricostruzione di Miyadai quindi, da un lato c'è il *sekai kei*, in cui “le persone vivono un gioco come se fosse la realtà”, dall'altro il *sabaibu kei*, in cui “le persone vivono la realtà come fosse un gioco”.³⁰ Grazie a questi riposizionamenti diventa chiaro come la nostra realtà comprenda sia il reale che la finzione e come tra le due siano stati dunque costruiti confini arbitrari. In questo caso Miyadai non inserisce nel suo schema di ragionamento il “tipo quotidiano” (*nichijō kei*), ma, come visto, anche questo tipo, pur se in apparenza più aderente ai canoni realistici, è una finzionalizzazione che elide l'alterità e ricostruisce un mondo ideale composto da omologhi in cui inseguire l'omeostasi del sé. La situazione riguardante i giovani del nuovo millennio d'altra parte assomiglia a quella descritta dallo stesso Miyadai in altri saggi che parlavano dei cambiamenti intercorsi nella mentalità dei giovani tra anni Ottanta e Novanta, avendo come punto d'arrivo il terremoto di Kōbe del 1995 e gli attacchi con il gas sarin alla metropolitana di Tokyo. Secondo quelle ricostruzioni, sin dalla prima metà degli anni Ottanta i giovani, specialmente le ragazze, sembrano vivere in un “quotidiano senza fine” (終わりなき日常, *owarinaki nichijō*), inteso come perdita della speranza in un qualsiasi futuro luminoso e quindi come vita in un mondo perennemente deprivato del sublime, in cui la noiosa routine scolastica è destinata a continuare all'infinito e i ruoli che in quel contesto sono stabiliti (il perdente, il prepotente, etc.) saranno reiterati per il resto dell'esistenza. Nella seconda metà degli anni Ottanta, grosso modo nel periodo che intercorre tra i due film d'animazione *Nausicaä della valle del vento* (1984) e *Akira* (アキラ, id., Ōtomo Katsuhiro, 1988), inclusa la serie animata di *Ken il guerriero* (北斗の拳, *Hokuto no ken*, 1984-1987), si aggiunge una seconda modalità, una fantasia di “cooperazione dopo una guerra nucleare” (核戦争後の共同性, *kakusensō go no kyōdōsei*). Si tratta quasi di una risposta alla fantasia di un “quotidiano senza fine”, per cui i giovani immaginano

29 *Ivi*, p. 246.

30 *Ivi*, p. 251.

di cooperare in gruppo tra le macerie della società, per cui nel futuro di questa quotidianità diventa nuovamente possibile proiettare un mondo fuori dall'ordinario: questa idea permette a chi la abbraccia di tornare a vivere nel presente privi di angosce. In questo contesto, l'immagine di “guerra finale” (最終戦争, *saishū sensō*) auspicata da una setta come Aum Shinrikyō, che poi colpirà il cuore di Tokyo nel 1995, serve come via di fuga per quegli individui che non riescono ad adattarsi a una società consumistica avanzata stabile e benestante (in cui appunto non vi sono mutamenti o conflitti).³¹ La disillusione sulla bolla economica e il fallimento del progetto della setta portano a un mutamento di sentire, enucleato da Miyadai nel passaggio tra periodo apocalittico e post-apocalittico, ma è comunque possibile stabilire un parallelismo tra la situazione a cavallo di anni Ottanta e Novanta e quella del nuovo millennio, in cui alla fantasia allora in voga del “quotidiano senza fine” corrisponde l'odierno *nichijō kei*, mentre alla fantasia passata della “cooperazione dopo una guerra nucleare” corrisponde una fusione di *sabaibu kei* (la necessità di collaborare tra omologhi, pur nelle difficoltà e paranoie) e *sekai kei* (la catastrofe incombente).

Uno scarto ulteriore in questo sistema di “omoestasi del sé” è dato dal terremoto e dal coneguento tsunami che l'11 marzo 2011 hanno colpito la regione di Tōhoku, nel nord est dell'isola maggiore del Giappone, Honshu, causando l'incidente alla centrale nucleare di Fukushima Daiichi. Secondo la ricostruzione di Uno Tsunehiro, anche in questo caso, nonostante la gravità della situazione, non c'è stata la “fine del mondo” o l'Apocalisse inseguita prima nella realtà, ad esempio dalle sette religiose, negli anni Ottanta e a inizio anni Novanta, e poi nella finzione, con il “tipo mondo”, dalla seconda metà degli anni Novanta. Piuttosto si assiste a una perturbante unione di ordinario e straordinario che si alternano vorticosamente, esaurendo le loro differenze: “Il mondo non è finito. Continuerà ancora a lungo, con ordinario e straordinario che si mescolano. Adesso abbiamo bisogno dell'immaginazione per convivere con la crisi, in cui i confini tra quotidianità e straordinarietà si sono fusi”.³² Uno Tsunehiro analizza quanto può significare questo avvenimento e gli torna alla mente un racconto di Murakami Haruki scritto in seguito al terremoto di Kōbe del 1995, “Ranocchio salva Tokyo” (かえるくん、東京を救う, *Kaeru kun, Tōkyō o sukuu*), contenuto nell'antologia di racconti *Tutti i figli di Dio danzano* (神の子どもたちはみな踊る, *Kami no kodomotachi wa mina odoru*).³³ In questa storia, è il Grande Lombrico (みみずくん, *Mimizuku*),

31 Cfr. Miyadai Shinji, 終わりになき日常を生きろ—オウム完全克服マニュアル (*Owarinaki nichijō o ikiru: Ōmu kanzen kokufuku manyuaru*, tr.lett. Vivere una quotidianità senza fine: Manuale per superare completamente l'Aum), Chikuma Shibō, Tokyo 1998. L'edizione originale è del 1995. Si veda anche la raccolta di articoli Miyadai Shinji, 世紀末の作法—終ワリナキ日常ヲ生キル知恵 (*Seikimatsu no sahō: Owarinaki nichijō o ikiru chie*, tr.lett. La fine del secolo: La volontà di vivere una quotidianità senza fine), Kadokawa Shoten, Tokyo 2015. L'edizione originale è del 1997.

32 Uno Tsunehiro, リトル・ピープルの時代 (*Ritoru Pīpuru no jidai*, tr.lett. L'età dei Little People), Gentōsha, Tokyo 2015, p. 8. La prima edizione dell'opera è del 2011.

33 Cfr. Murakami Haruki, *Tutti i figli di Dio danzano*, Einaudi, Torino 2013. La raccolta originale è stata pubblicata nel

annidato nel sottosuolo di Tokyo, a scuoterne le fondamenta e creare il terremoto: lo fa per una ragione fuori dal nostro controllo e per noi incomprensibile, proprio come appare a Uno la situazione al reattore nucleare di Fukushima, che diventa una sorta di rappresentazione fattuale dello spirito dei tempi. In passato l'immagine della propria identità era data dall'immagine della nazione, in cui la storia del singolo era rispecchiata nella Storia della nazione. Per questo George Orwell, argomenta Uno, ha creato una impersonificazione dello stato assoluto come il Grande Fratello. Non è più il caso degli ultimi decenni, in cui il capitalismo transnazionale, la finanza globale e le comunicazioni istantanee, tra cui internet, hanno creato un tessuto superiore a cui le nazioni sono subordinate. A differenza della nazione, questo è un sistema più difficile da immaginare, perché capitalismo e finanza globali non hanno una “Storia”, a differenza della nazione, ed è quindi difficile da immaginare, proprio come il Grande Lombrico del racconto di Murakami. Secondo Uno, i lavori più recenti di Murakami Haruki hanno tentato di scendere a patti con questo slittamento di senso, da qualcosa di comprensibile a qualcosa di invece difficilmente afferrabile. Lo conferma Murakami stessi, quando afferma che nell'approccio alla scrittura è passato da un atteggiamento di “distacco” (デタッチメント, *detachment*) a uno di “impegno” (コミットメント, *commitment*), che vuole ingaggiare la realtà in senso critico:³⁴ il passaggio è avvenuto a metà degli anni Novanta, prima con il complesso intreccio di *L'uccello che girava le viti del mondo* (ねじまき鳥クロニクル, *Nejimakitori kuronikuru*, lett. Cronache dell'uccello avvitatore), originariamente pubblicato in tre volumi tra 1994 e 1995,³⁵ poi soprattutto con i volumi dedicati al terremoto, il già citato *Tutti i figli di Dio danzano*, e all'attacco terroristico, *Underground*.³⁶ In questa nuova fase di Murakami Haruki, Uno si sofferma in particolare a esaminare il più recente *1Q84* (*id.*), uscito originariamente in tre volumi tra 2009 e 2010, il cui richiamo a George Orwell è evidente fin dal titolo.³⁷ Il complesso romanzo vede la presenza di misteriose creature chiamate Little People, in grado di influenzare le azioni umane in una realtà alternativa al 1984 reale in cui si svolge la vicenda. Uno Tsunehiro legge in queste creature il tentativo di Murakami di scendere a patti con un sistema non più monolitico come quello presentato dalla distopia del Grande Fratello orwelliano. Il sistema è cambiato, non è più un sistema-nazione monolitico, unico e chiaramente

2000.

34 Cfr. Kawai Hayao, Murakami Haruki, 村上春樹、河合隼雄に会いにいく (*Murakami Haruki, Kawai Hayao ni ai ni iku*, tr.lett. Murakami Haruki, incontrerò Kawai Hayao), Shinchōsha, Tokyo 1998.

35 Cfr. Murakami Haruki, *L'uccello che girava le viti del mondo*, Einaudi, Torino 2007.

36 Cfr. Murakami Haruki, *Underground*, Einaudi, Torino 2011. In originale sono usciti due volumi, il primo con interviste ai sopravvissuti, *Underground* (アンダーグラウンド, *Andāguraundo*), del 1997, il secondo con interviste ai membri della setta, *Nel luogo promesso* (約束された場所で, *Yakusoku sareta basho de*), del 1998. L'edizione italiana li racchiude in un unico volume.

37 Cfr. Murakami Haruki, *1Q84*, Einaudi, Torino 2011. L'edizione italiana racchiude i tre volumi in un cofanetto. La “Q” nel titolo è omofona con la pronuncia giapponese del numero “9”, *kyū* (九), e rappresenta quindi un richiamo al romanzo di Orwell *1984*, oltre a rendere conto dell'ambientazione in una realtà alternativa al 1984 “reale”.

separato dalle persone che lo abitano, ma un sistema caotico, in cui il sistema, formato da tanti piccoli sistemi, è fuso con le persone che ne fanno parte – per cui la relazione tra sistema e persone si è complicato: “Nel mondo non c’è più una struttura facile da comprendere in cui molteplici piccoli oggetti confrontano un qualcosa di grande”.³⁸ Nel nuovo sistema globalizzato vi è qualcosa di irriducibile, che non è possibile afferrare, come succedeva con il Grande Lombrico, rispetto al sistema della modernità in cui la nazione aveva confini, compiti, una storia e responsabilità precisi. I Little People diventano così i metaforici rappresentanti di questo nuovo sistema, dato che non sono qualcosa di esterno a noi, ma qualcosa di interno. Non esiste più un potere verticale che opera dall’alto, ma tanti piccoli poteri laterali che operano nella quotidianità. Nella lettura di Uno, il tentativo di Murakami è di ricostruire la distanza sistema-persone che caratterizzava il sistema del Grande Fratello in questo nuovo sistema dominato da Little People, ma è un tentativo che non sarebbe andato completamente a buon fine, perché nel tentativo di separarli starebbe di fatto ritornando alla situazione antecedente di divisione tra Grande Fratello e persone. Lo scopo di Uno è allora indagare come l’immaginazione possa scendere a patti con questo nuovo sistema che si è venuto a creare, in cui la relazione tra sistema e persone dia conto del nuovo statuto del sistema come “Little People”, e non come “Big Brother”. Per farlo Uno analizza le interazioni dell’immaginazione nel nuovo contesto mediale, guardando alla letteratura, al mondo dei *tokusatsu* e dei supereroi filmici (per come hanno influenzato e influenzano l’immaginario giapponese in rapporto a ciò che le diverse serie rappresentano) e infine alle evoluzioni di tipologie come *sekai kei* e *nichijō kei*, arrivando alla conclusione che viviamo nella “età della realtà aumentata” (拡張現実の時代, *kakuchō genjitsu no jidai*).³⁹ Per evincere il senso del suo discorso, si può tornare al terremoto del marzo 2011. Il vice governatore di Tokyo a quel tempo, Inose Naoki, in carica dal 2007 al 2012, poi diventato governatore nel periodo 2012-2013, in seguito alle dimissioni di Ishihara Shintarō,⁴⁰ ha dichiarato che il disastro segnava “l’interruzione della quotidianità” (日常性の断絶, *nichijōsei no danzetsu*). Si tratterebbe apparentemente della fine di quel “quotidiano senza fine” che accompagna il Giappone almeno dagli anni Ottanta. Ma presto è diventato chiaro che il disastro della centrale nucleare di Fukushima avrebbe accompagnato il Giappone a lungo, non è stato un cambiamento repentino destinato a farsi immediatamente da parte, e questo ha riportato inevitabilmente il “quotidiano” (日常, *nichijō*) a riemergere, seppure in una forma interconnessa e interlacciata con lo straordinario: “Il quotidiano e lo straordinario si sono fusi insieme nella regione della capitale. Il terremoto non ha creato circostanze in cui c’è uno stacco

38 Uno Tsunehiro, *Ritoru Pīpuru no jidai*, cit., p. 15.

39 Cfr. *ivi*, cap. 3, pp. 209-243.

40 Prima di dedicarsi alla politica, Inose Naoki era un giornalista e scrittore, autore di alcuni saggi controversi sulla storia del Giappone bellico. A sua volta il governatore Ishihara era uno scrittore di romanzi, portavoce della cosiddetta “tribù del sole” degli anni Cinquanta, di cui si è parlato nel primo capitolo.

netto da quotidiano a straordinario, ma piuttosto una situazione controllata da un sottostante senso di quotidiano permeato con lo straordinario”.⁴¹ Questo intrecciarsi di ordinario e straordinario, quotidiano e apocalittico, acuito dalla crisi di Fukushima, ma in realtà già presente nella società giapponese fin dal 1995, si trasforma nel rincorrersi di *nichijō kei* (l'ordinario) e *sekai kei* (lo straordinario). Un primo nesso tra i due tipi, secondo Uno, è nella serie televisiva animata *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* (涼宮ハルヒの憂鬱, *Suzumiya Haruhi no Yūutsu*) del 2006, ispirata ai *light novel* di Tanigawa Nagaru: “Nella storia è incorporata l'opposizione tra una società consumistica benestante eppure tediosa (il quotidiano) e una stimolante cronaca/battaglia finale di fantasia (lo straordinario)”.⁴² In questa opposizione si assiste al “mescolamento (1) della noia di Haruhi verso la realtà e (2) del suo divertirsi nel mondo reale nonostante si annoi. Il primo elemento appartiene alla dimensione tipo mondo della serie, il secondo al suo aspetto di tipo quotidiano”.⁴³ Lo show animato è in particolare stato ripreso ed espanso nelle fan fiction degli appassionati in questo suo secondo aspetto. In particolare si sono diffusi video che riprendono la sigla di chiusura, con la danza dei personaggi sulle note della canzone *Hare hare yukai* (ハレ晴レユカイ, lett. Felicità limpida limpida), divenuta nota colloquialmente come “la danza di Haruhi”, con le voci dei doppiatori e coreografie ispirate al gruppo di idol Berryz Kōbō. Sono stati caricati su siti di video sharing come Nico Nico e Youtube centinaia di video di appassionati che riproducono il balletto, lo ampliano, ne fanno delle parodie: “Usando la finzione come uno strumento per godere della realtà, è nata una nuova forma di attività di piacere (...). L'effetto dei personaggi dello show non è stato di intessere una nuova storia alternativa che ha luogo in un altrove, ma si è trasformato in una espansione della realtà, del 'qui e ora’”.⁴⁴ Il collegamento è anche ai fondali fotografici ripresi da luoghi realmente esistenti per alcune serie animate appartenenti al “tipo quotidiano” come *Lucky Star* o *K-On!*, che come visto hanno creato un pellegrinaggio “sacro” degli appassionati in quegli stessi luoghi. Per questo Uno argomenta che “al contrario delle realtà alternative che davano senso agli individui e che promettevano di rivendicare una modernità perduta tramite cui erano consumate le cronache finzionali precedenti e gli scenari da 'battaglia finale', gli obiettivi del consumo nella cultura popolare contemporanea sono i pellegrinaggi ai siti attuali e una realtà aumentata”.⁴⁵ L'attenzione passerebbe dunque dalla realtà virtuale alla realtà aumentata (una distinzione simile a quella proposta da Miyadai quando differenziava tra “trasformazione in reale della finzione” e “finzionalizzazione della realtà”): “Tramite l'introduzione di personaggi, storie e sistemi questi titoli

41 Uno Tsunehiro, “Imagination after the Earthquake: Japan's Otaku Culture in the 2010s”, *Verge. Studies in Global Asias*, vol. 1 n. 1, 2015, p. 116.

42 *Ivi*, p. 122.

43 *Ibidem*.

44 *Ibidem*.

45 *Ivi*, p. 124.

sono un tentativo di 'ludificare' (finzionalizzare) le relazioni interpersonali richieste dalla vita di tutti i giorni. Indubbiamente è qui al lavoro una immaginazione del tipo della realtà aumentata".⁴⁶ Internet, cellulari, videogiochi portatili con capacità di interconnessione (come ad esempio i diversi giochi dei *Pokémon*), videogiochi social che antepongono l'interazione con altri utenti tramite i profili dei social network e altre tecnologie che puntano alla comunicazione sociale mediata hanno contribuito a questo passaggio. Secondo Uno, la realtà aumentata è precisamente l'unione di quotidiano e straordinario proprio dell'industria culturale giapponese contemporanea:

Il terremoto ha esposto la struttura simile a realtà aumentata del nostro mondo. (...) La crescita dell'immaginazione del tipo della realtà aumentata è stata causata dai cambiamenti correnti nel nostro rapporto con la finzione (...). Tramite l'esposizione a una considerevole violenza, l'attenzione delle persone è stata attirata dalla struttura del loro mondo. Non è tanto una questione di cosa il terremoto o l'incidente hanno cambiato, ma piuttosto di come hanno enfatizzato connessioni già esistenti.⁴⁷

Le connessioni già esistenti sono quelle tra quotidiano e straordinario che spingono verso un tipo simile a realtà aumentata del nostro presente. Quindi ci rapportiamo al sistema presente dei Little People intrecciando quotidiano e straordinario per arrivare a una realtà aumentata che preservi il senso del nostro agire. In questo senso Uno pone fine al "periodo del sé" o "della finzione", che si trasforma in quello della "realtà aumentata", con un cambiamento ulteriore nei rapporti tra realtà e finzione, che ormai si intrecciano in entrambe le direzioni: ora "prima di rendercene conto, afferriamo la realtà come qualcosa di realmente multiplo".⁴⁸ Per mezzo delle tecnologie e dei nuovi media questa consapevolezza si fa strada più facilmente. Non solo trasformiamo la realtà aggiungendovi la finzione (si veda gli esempi fatti da Uno in precedenza), ma trasformiamo la finzione facendovi filtrare la realtà, come quando ci comportiamo come "personaggi" finzionali nell'universo mediale. L'approccio della realtà aumentata svela quindi la molteplicità della realtà e le modalità in cui è possibile cambiarla. Uno conclude ritornando al punto di partenza, la mancanza di una fine constatata anche dopo il disastro di Fukushima:

Questo mondo non è finito e non c'è neanche un altrove. Ma questo non significa che lo spazio per l'immaginazione sia scomparso dal mondo. Possiamo tuffarci in profondità nel mondo, moltiplicarlo ed espanderlo, sempre rimanendo qui. Così facendo possiamo cambiare il mondo. Come hacker che invadono il sistema e lo riscrivono, stiamo riscoprendo l'immaginazione 'tuffandoci' nel mondo ovunque, con la tecnologia per cambiarlo. L'età dei Little People... è un'età di realtà aumentata che non cambia il mondo tramite le rivoluzioni, ma hackerandolo.⁴⁹

46 *Ivi*, p. 125.

47 *Ivi*, p. 126.

48 Uno Tsunehiro, *Ritoru Pīpuru no jidai*, cit., p. 243.

49 *Ibidem*.

La consapevolezza portata da Fukushima significa che non c'è più possibilità per una fantasia di catastrofe e che il rapporto con la finzione viene dunque nuovamente a mutare. Non per tornare a una posizione precedente, in cui la realtà assumeva un valore predominante sulla finzione, ma per raggiungere nuovo posizionamento, in cui non solo realtà e finzione sono sullo stesso piano, ma coesistono e si confondono, modificandosi vicendevolmente. In questo nuovo sistema decentrato e multipolare, le tipologie finzionali descritte entrano in rapporto in modo diverso: il *sekai kei* allegorizza il nuovo sistema tramite la figura di una grande madre (la figura onnipotente femminile coprotagonista, oggetto dell'attrazione del protagonista maschile); il *sabaibu kei* mette in scena la perdita di un Grande Fratello trasformando la lotta in una sorta di gioco di sopravvivenza; il *nichijō kei* infine rimuove completamente il sistema dall'equazione e fa intravedere solo le persone perse in una quotidianità priva di increspature.

Nel tentativo di riassumere e riunire le suddivisioni della storia culturale del Giappone postbellico fino a qui proposte dai diversi studiosi giapponesi, si può ipotizzare questo schema:

1945-1960 circa	Periodo dell'ordine (o periodo degli ideali)
1960-1975 circa	Periodo del futuro (o periodo del sogno)
1975-1995 circa	Periodo del sé, fase apocalittica (o periodo della finzione) - contrapposizione <i>nanpa kei</i> / <i>otaku kei</i> - alternanza “quotidiano senza fine” e “cooperazione dopo guerra nucleare”
1995-2011 circa	Periodo del sé, fase post-apocalittica (o periodo dell'impossibilità) - otaku-izzazione/animalizzazione del consumo di finzione - emersione <i>sekai kei</i> / <i>sabaibu kei</i> / <i>nichijō kei</i>
dal 2011	[Periodo della realtà aumentata] ⁵⁰

Le date sono naturalmente indicative e variano leggermente da uno studioso all'altro, ma rendono conto di cambiamenti effettivi nella società e di conseguenza nella vita culturale giapponese e, quel che qui più interessa, problematizzano il rapporto dei fruitori con le narrazioni a seconda del periodo. In questo schema rientrano il passaggio dalla modernità alla postmodernità, avvenuto in Giappone nel corso degli anni Settanta, e il nuovo rapporto animalizzato con le narrazioni ipotizzato da Azuma Haroki, dalla seconda metà degli anni Novanta. È possibile mettere in parallelo questo schema con l'evoluzione del medium cinematografico in Giappone e constatare una sostanziale corrispondenza dei passaggi storici di cambiamento. Come si è visto nel primo e nel secondo capitolo, infatti, il cinema giapponese:

(a) ha un periodo di accelerazione tra fine anni Cinquanta e primi anni Sessanta, con gli action

50 Questa ultima periodizzazione è in realtà un momento di presa di consapevolezza di un percorso già in atto fin dal 1995, come spiega Uno Tsunehiro, per questo si è scelto di lasciarla tra parentesi.

Nikkatsu, la “tribù del sole” e, dal punto di vista autoriale, la rottura intellettuale del “nuovo cinema” ad esempio degli Ōshima Nagisa, Yoshida Yoshishige, Imamura Shōhei;⁵¹

(b) vede nel 1971 la fine simbolica del sistema degli studio (fallimento Daiei, riorganizzazione Nikkatsu verso il genere *roman porno*, etc.), mentre il 1976 porta simbolicamente allo sviluppo di un diverso sistema produttivo, con in testa la neonata divisione cinema di Kadokawa;

(c) la seconda metà degli anni Novanta porta all'affermazione di un rinnovato sistema dei “comitati di produzione” (inaugurato su altre basi già negli anni Ottanta) che riporta a crescere, almeno internamente, il cinema locale, tornando a metterlo al centro del sistema dell'industria dei contenuti.

Questi tre momenti di macro cambiamento dell'industria cinematografica,⁵² corrispondono grossomodo ai momenti di passaggio tra periodo dell'ordine e quello del futuro (a); tra periodo del futuro e quello del sé apocalittico (b); e tra periodo del sé apocalittico e quello post-apocalittico (c). In tutti questi momenti storici, i film cinematografici di maggiore successo risultano parte di un *media mix* più o meno complesso, come visto nel primo e nel secondo capitolo, per cui insieme al film vi sono romanzi, manga, serie televisive, serie animate, radiodrammi, oltre a merchandising vario, che accompagnano la narrazione filmica, ampliando l'universo narrativo, trasportandolo su altri media o semplicemente offrendo versioni alternative della stessa storia. Nella stragrande maggioranza dei casi, questi *media mix* raccontano storie con protagonisti i giovani: basti pensare ai ragazzi protagonisti delle serie *tokusatsu* o alle liceali dei prodotti più di successo di Kadokawa, discussi nel primo capitolo. Lo sono tanto più nell'ultimo periodo individuato, quando le tre tipologie di storie che dominano il mercato – *sekai kei*, *sabaibu kei* e *nichijō kei* – vedono come protagonisti liceali o comunque giovanissimi, come visto sopra. Il nesso tra *media mix* e giovani protagonisti delle storie è ulteriormente corroborato dal processo di animalizzazione, per cui le modalità di fruizione della sottocultura giovanile degli *otaku* in qualche modo si universalizzano e si diffondono all'intera popolazione (ciò che Miyadai chiama *otaku-izzazione*): si ha così un consumo animalizzato di storie disseminate su diversi media che hanno come comune denominatore e punto di contatto i personaggi (come visto nel quarto capitolo), personaggi che nello specifico sono giovani/liceali, che divengono come visto simbolo dell'intero paese. Ci si vuole ora concentrare sul rapporto tra gli impianti narrativi delle storie e il periodo post-Aum, in cui emergono *sekai kei*, *sabaibu kei* e *nichijō kei* e in cui si avrebbe una animalizzazione dei consumi

51 Cfr. David Desser, *Eros Plus Massacre. An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis 1988; Müller Marco, Tomasi Dario (a cura di), *Racconti crudeli di gioventù. Nuovo cinema giapponese degli anni '60*, EDT, Torino 1990; Standish Isolde, *Politics, Porn and Protest: Japanese Avant-Garde Cinema of in the 1960s and 1970s*, Continuum, New York-London 2011.

52 Si potrebbero aggiungere altri momenti minori di cambiamento tra questi tre più evidenti, a seconda di quanto sia approfondita l'analisi, ma esula dallo scopo della presente trattazione.

secondo il modello a database. A proposito di quest'ultimo punto, lo studioso di letteratura Marc Yamada argomenta come i discorsi di Azuma e Ōtsuka visti nei precedenti capitoli siano in qualche modo estendibili già agli anni Ottanta, se si guarda alla sperimentazione letteraria di quel periodo: “L’uso dell’ipermedia come forma di espressione culturale non è in realtà nuova nel postmodernismo giapponese. Ha svolto un ruolo centrale nelle differenti visioni degli autori e forme narrative che si sono sviluppate durante la crescita della società dell’informazione giapponese degli anni Ottanta”.⁵³ In quegli anni presso alcuni scrittori c’è già un “impulso al decentramento dato dalla forma a database” che porta a sperimentare forme narrative che sottraggano attenzione dall’autore. Yamada specifica che “la frammentazione narrativa incoraggiata dal lavoro di questi scrittori abilita una forma di impegno culturale meglio equipaggiato per la ‘condizione postmoderna’ rispetto alla tradizione letteraria autore-centrica”.⁵⁴ Yamada in particolare analizza la “database fiction” di autori come Takahashi Genichirō, Kobayashi Kyōji e Tanaka Yasuo, argomentando come la frequentazione dei loro romanzi per il pubblico possa aver favorito l’avvicinamento a un tipo di narrazione frammentaria, inquieta e problematica anni prima della definitiva “animalizzazione” del pubblico: “Durante gli anni Ottanta gli scrittori hanno sperimentato con forme di database per rappresentare il declino delle modalità di informazione basate sulla narrazione e lo slittamento delle funzioni dell’autore nella cultura mediale del tempo”.⁵⁵ Un esempio immediato è *Somehow, Crystal* (なんとなく、クリスタル, *Nantonaku, kurisutaru*), romanzo d'esordio di Tanaka Yasuo, accreditato sul finire del 1980 con il premio Bungei e diventato subito un fenomeno culturale, assurgendo a emblema dell'epoca. Nel corso di dieci sezioni non numerate, segue due settimane nella vita di una studentessa universitaria, Yuri, modella part-time, la quale, mentre è in attesa del ritorno del fidanzato, un musicista in tour, intrattiene un flirt con un ragazzo conosciuto in un club. La ragazza vive in un lussuoso appartamento di Aoyama, mentre i genitori sono in viaggio in Australia. L'indolente semplicità dell'intreccio è contrappuntata dalla miriade di note – 442 in poco più di 200 pagine di testo – che snocciolano dati sui brand più famosi della moda, i negozi più ricercati, la musica più *cool*, le tendenze più eccitanti della Tokyo di quegli anni, rendendo il testo navigabile sia come romanzo che come guida.⁵⁶ Di queste note, la maggior parte riguardano marchi stranieri, nel testo resi in *katakana*, mentre in nota spesso riprodotti in alfabeto occidentale, con effetto di straniamento, quando accostati alle sporadiche note su luoghi antichi giapponesi o negozi tradizionali locali, riprodotti in complessi ideogrammi. *Somehow, Crystal* si

53 Marc Yamada, “The Database Imagination of Japanese Postmodern Culture”, *Japanese Studies*, vol. 33 n. 1, 2013, p. 19.

54 *Ivi*, p. 20.

55 *Ivi*, p. 22.

56 Cfr. Tanaka Yasuo, *なんとなく、クリスタル* (*Nantonaku, kurisutaru*, tr.lett. In qualche modo, cristallo), Kawade Shobō Shinsha, Tokyo 2013.

rivela così almeno parzialmente “uno studio sulla sindrome dei marchi”,⁵⁷ in cui il contrasto tra le modalità espressive del testo e delle note, rese con stili differenti, porta verso la percezione di una duplice narrazione, l'una in contrasto all'altra, operata da due narratori diversi.⁵⁸ Il romanzo si trasforma “in un database di informazioni culturali che il lettore è chiamato a sintetizzare. Il romanzo raggiunge questo risultato incorporando link ipertestuali che spezzano il flusso principale della narrazione, invitando il lettore a esplorare le informazioni secondo i loro gusti, piuttosto che seguendo una narrazione singola lineare”.⁵⁹ È dalla frammentazione dell'esperienza di lettura portata dal dialogo tra i rimandi intertestuali che nasce la sensazione di muoversi in un database: “Inondata da intertesti, la narrazione perde il suo statuto di espressione unica di una fusione autoriale coerente, simulando l'esperienza non-lineare di ricerca di informazioni in un database”.⁶⁰ *Somehow, Crystal*, come d'uso nell'industria culturale giapponese per successi di tale portata, viene immediatamente trasposto al cinema,⁶¹ ma l'assenza del doppio registro testo principale/note impoverisce la resa e lo rende meno interessante rispetto a operazioni simili effettuate con i romanzi di Ishihara Shintarō a metà anni Cinquanta o Murakami Ryū sul finire degli anni Settanta. Il discorso valido per Tanaka Yasuo può essere esteso, in differenti modalità, ad autori come Takahashi Genichirō, Kobayashi Kyōji o Shimada Masahiko. Tramite le loro opere meta-narrative costruiscono un catalogo di riferimenti a elementi esterni e interni al romanzo, navigabili come un database.⁶²

Pur se da posizioni differenti rispetto a questi scrittori, anche Murakami Haruki, descritto come “il più popolare e letto, se non il più rispettato, nell'attuale messe degli scrittori giapponesi più ‘seri’”,⁶³ si è confrontato con i cambiamenti del panorama mediale e sociale giapponese.⁶⁴ Nelle

57 Norma Field, “*Somehow: The Postmodern as Atmosphere*”, in Miyoshi Masao, H.D. Harootunian (a cura di), *op.cit.*, p. 173.

58 Cfr. l'analisi del testo di Norma Field in *ivi*, pp. 178-185.

59 Marc Yamada, “The Database Imagination of Japanese Postmodern Culture”, *cit.*, p. 26.

60 *Ivi*, p. 27.

61 Cfr. *Nantonaku, kurisutaru* (なんとなく、クリスタル, tr.lett. In qualche modo, cristallo) di Matsubara Shingo, distribuito da Shōchiku nel maggio del 1981.

62 Oltre all'analisi di Marc Yamada, si rimanda a Gianluca Coci, “Takahashi Genichirō: il romanzo giapponese tra postmoderno e avant-pop”, in Matteo Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo*, Tunué, Latina 2011, pp. 111-134; Philip Gabriel, “Dream Messengers, Rental Children, and the Infantile: Shimada Masahiko and the Possibilities of the Postmodern”, in Stephen Snyder, Philip Gabriel (a cura di), *Ōe and Beyond. Fiction in Contemporary Japan*, University of Hawaii Press, Honolulu 1999, pp. 219-244.

63 Iwamoto Yoshio, “A Voice from Postmodern Japan: Haruki Murakami”, *World Literature Today*, n. 67, primavera 1993, p. 295. In contrasto a questa affermazione di Iwamoto si pone Giorgio Amitrano, che parlando di Murakami Ryū e Murakami Haruki, argomentava nello stesso periodo come “la loro posizione nella letteratura contemporanea giapponese sia lontana dall'essere stabilita. Anche se i loro libri sono ancora best seller e ricevono molte attenzioni dai media (variando dai programmi televisivi a riviste letterarie come *Koku Bungaku*, *Bungakki* e *Kaien*), non sono ancora presi seriamente da molti studiosi di letteratura giapponese, sia locali che stranieri, e alcuni critici si spingono fino a rifiutare loro lo statuto di opere letterarie, rigettandoli come prodotti di una sottocultura il cui solo interesse può essere sociologico”, in Giorgio Amitrano, *The New Japanese Novel. Popular Culture and Literary Tradition in the Work of Murakami Haruki and Yoshimoto Banana*, Italian School of East Asian Studies – Occasional Papers 7, Kyoto 1996, pp. 1-2. Da allora la situazione è cambiata, e Murakami Haruki è certamente uno degli scrittori giapponesi più studiati e citati in Occidente e in Giappone, v. successiva nota 64.

sue storie frammentarie e talvolta surreali, Murakami “descrive, attraverso una mappa cognitiva, la relazione problematica e non completamente concettualizzata tra l’individuo e la società nel clima di cambiamento sociale radicale del Giappone postmoderno, dove l’‘autorità’ ha cessato di presentarsi come un’entità ideologicamente unificata”,⁶⁵ come discusso sopra nell’analisi di Uno Tsunehiro. Un percorso che come visto si è intensificato almeno da dopo *Underground*, in cui Murakami si impegna in un difficile lavoro di collage tra ricostruzione e indagine.⁶⁶ Da allora il suo sguardo autoriale si frammenta ancora di più, con una problematizzazione della nozione di confini che decostruisce i generi e i legami sociali.⁶⁷ Fino a tornare a *IQ84*, in cui il processo di sconfinamento tra livelli diegetici è indagato in profondità fin nella struttura del romanzo stesso.⁶⁸ Gli avvenimenti di *IQ84* sono raccontati tramite l’alternarsi del punto di vista dei due protagonisti, Aomame, una istruttrice di ginnastica e tecniche di difesa personale, e Tengo, un insegnante di recupero di matematica aspirante scrittore.⁶⁹ Le storie dei due personaggi, che si svolgono dall’aprile al dicembre del 1984, proseguono in parallelo per la durata dell’intera narrazione e si incrociano solo nel finale, anche se è lasciato intendere fin dalle prime pagine che i due si siano conosciuti quando erano piccoli, avendo frequentato la stessa scuola elementare. La routine quotidiana di Aomame e Tengo è interrotta dall’incontro con due figure esterne significative. Aomame ha stretto amicizia con una ricca vedova, chiamata sempre “la signora” nel testo (in giapponese 女主人, *onna shujin*), che le propone di diventare un’assassina per eliminare quegli uomini che si sono macchiati di violenza sulle donne, ma non sono perseguiti dalla legge e diventano quindi una minaccia per altre donne. Aomame ha infatti perfezionato una tecnica di omicidio irrintracciabile, che riconduce la morte a cause naturali. Tengo invece ha conosciuto Komatsu, un editor in una prestigiosa casa editrice, che di tanto in tanto gli commissiona dei lavori di revisione. È in questo modo che Tengo entra in contatto con Fukaeri, una misteriosa ragazzina con problemi relazionali che ha scritto un esaltante romanzo d’esordio, *Crisalide d’aria* (in giapponese 空気さなぎ, *Kūki sa nagī*), a cui Komatsu vorrebbe assegnare un premio per il migliore inedito per trasformarlo in un best seller e in un caso editoriale.⁷⁰ Prima di poterlo fare, il

64 Per una ricognizione sullo stato degli studi su Murakami, cfr. Matthew Strecher, “At the Critical Stage: A Report on the State of Murakami Haruki Studies”, *Literature Compass*, vol. 8 n. 11, novembre 2011, pp. 856-869.

65 Kawakami Chiyoko, “The Unfinished Cartography: Murakami Haruki and the Postmodern Cognitive Map”, *Monumenta Nipponica*, vol. 57 n. 3, autunno 2002, p. 310.

66 Cfr. Marc Yamada, “Trauma and Historical Referentiality in Post-Aum Manga”, *Japanese Studies*, vol. 34 n. 2, 2014, pp. 153-168.

67 Cfr. Steffen Hantke, “Postmodernism and Genre Fiction as Deferred Action: Haruki Murakami and the Noir Tradition”, *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, vol. 49 n. 1, 2007, pp. 3-24.

68 Cfr. Valentina Re, Alessandro Cinquegrani, *L’innesto. Realtà e finizioni da Matrix a IQ84*, Mimesis, Milano 2015, in particolare il capitolo 4.2, “Le radici della fiction: *IQ84* di Murakami Haruki”, pp. 227-243.

69 L’alternanza di capitoli dedicati ai due personaggi prosegue nei tre volumi che compongono il romanzo ed è interrotta parzialmente solo nel terzo volume, in cui si inserisce la voce di un terzo personaggio, Ushikawa, un detective privato dall’aspetto scostante e dal comportamento torbido.

70 Si viene a scoprire che in realtà il romanzo non è stato scritto da Fukaeri, ma da una sua amica, secondo i racconti di

manoscritto deve però essere rivisto da Tengo, che pur di malavoglia si impegna a fondo nel lavoro. Nel romanzo Fukaeri racconta di un mondo simile al nostro, nel cui cielo però stazionano due lune, controllato da misteriosi esseri chiamati Little People (リトル・ピープル, *Ritoru Pīpuru*), usciti dalla bocca di una capra morta, capaci di creare una “crisalide d'aria” al cui interno possono crescere dei doppi delle persone. Tengo rimane affascinato dal romanzo e quando incontra Fukaeri rimane sconcertato nel comprendere che lei lo ritiene un semplice resoconto di ciò che le è accaduto. La ragazza è sfuggita al controllo di una setta che vive in isolamento dal resto del mondo, fondata tra gli altri dai suoi genitori naturali, e ora vive con un professore universitario, vecchio amico del padre, e la figlia di questi in un paesino montano. L'intreccio è complicato dal fatto che fin dai primi capitoli, Aomame, in viaggio per raggiungere un albergo dove deve uccidere uno degli obiettivi segnalati dalla signora, si rende conto di essere entrata in una realtà alternativa, in cui alcuni particolari storici sono diversi da come lei li ricorda (il primo indizio riguarda le diverse modalità con cui i poliziotti possono portare armi quando sono in servizio). In questo mondo, Aomame scopre, in cielo si librano due lune, proprio come nel romanzo di Fukaeri. Aomame non sa come sia avvenuto il passaggio da una realtà all'altra, ma è in grado di ricostruire il preciso momento in cui esso è avvenuto: quando era in taxi per raggiungere l'albergo dove deve compiere l'omicidio, è rimasta bloccata in coda su un ponte. Per non perdere la finestra utile a compiere il gesto, la giovane decide di scendere dalla vettura e servirsi di una scala d'emergenza per raggiungere la strada sottostante e proseguire a piedi. Il tassista esprime la sua contrarietà:

– E poi... – aggiunse l'autista guardando nello specchietto retrovisore. – Le consiglierei di tenere a mente un fatto, e cioè che le cose sono diverse da come appaiono.

(...)

– E questo cosa vorrebbe dire?

L'autista rispose, scegliendo con cura le parole:

– Allora, detto in altri termini, lei sta per fare una cosa che *non è usuale*. Non è vero? Scendere da una scala d'emergenza in una tangenziale in pieno giorno, non è un'azione che le persone farebbero normalmente. E tantomeno una donna.

– No, forse no, – disse Aomame.

– Quindi una volta fatta una cosa del genere, è possibile che il suo paesaggio quotidiano le appaia, come dire, un po' diverso. Anch'io ho avuto un'esperienza simile. Ma non si lasci ingannare dalle apparenze. La realtà è sempre una sola.⁷¹

Le parole dell'autista suonano come un presagio di quanto sta per accadere ad Aomame, che

Fukaeri stessa, e poi sottoposto a suo nome al concorso per romanzi inediti. “Fukaeri” è un nomignolo, contrazione del reale nome della ragazza, Fukada Eriko.

71 Murakami Haruki, *1Q84*, cit., p. 13. Corsivo nel testo.

effettivamente dopo aver disceso le scale si ritrova a osservare elementi incongrui rispetto alla sua precedente esperienza, ma risultano anche ambigue, perché secondo la sua visione, la realtà “è sempre una sola”. Aomame battezza questo secondo mondo 1Q84, per distinguerlo dal 1984 da cui proviene. A questi tre piani iniziali – il 1984, il 1Q84 e il mondo della *Crisalide d'aria* – se ne aggiunge in seguito un quarto. Dopo aver finito la riscrittura del romanzo di Fukaeri, infatti, Tengo è ispirato a scrivere un suo romanzo. Il giovane ne parla con la sua amante, una donna sposata più matura di lui di qualche anno, su insistenza di lei:

- È una storia che parla di me. O di qualcuno che è modellato su di me.
- Immagino, – disse la sua amica. – E in questa storia ci sono anche io?
- No, non ci sei. Perché io mi trovo in un mondo che non è questo.
- E nel mondo che non è questo io non ci sono.
- Non è che non ci sei solo tu. Le persone che sono in questo mondo non sono nell'altro.
- Fra l'altro mondo e questo, che differenza c'è? Sai distinguere in quale dei due mondi ti trovi?
- Certo che so distinguerli. Dato che sono io che scrivo.
- Non intendevo «tu, Tengo». Volevo dire le altre persone. Per esempio, se io all'improvviso mi ritrovassi in quel mondo, riuscirei a capire che non è questo?
- Penso che capiresti la differenza, – disse Tengo. – Per esempio, in quel mondo ci sono due lune. Quindi riusciresti a distinguerlo.

Lo scenario di un mondo con due lune nel cielo era un elemento che aveva preso dalla *Crisalide d'aria*. Su quel mondo Tengo stava cercando di scrivere una storia più lunga e complessa, e tutta sua. Il fatto che lo scenario fosse lo stesso, in seguito avrebbe potuto creare dei problemi. Ma in quel momento Tengo voleva assolutamente scrivere la storia di un mondo con due lune. Al resto avrebbe pensato dopo.⁷²

Tengo sta dunque scrivendo un romanzo con sé stesso protagonista, ambientato in un mondo simile al nostro, ma con due lune, come nella *Crisalide d'aria* e nel 1Q84. Il giovane sa che ha preso in prestito alcuni elementi dal romanzo di Fukaeri, ma vuole trarne una storia “tutta sua”. E poco oltre svela anche l'importanza che secondo lui ha questo secondo mondo:

- Nell'altro mondo le persone fanno più o meno le stesse cose che facciamo noi qui. Allora dove sta il senso del fatto che quel mondo sia diverso dal nostro?
- Sta nel fatto che nell'altro mondo è possibile riscrivere il passato di questo, – disse Tengo.
- Si può riscrivere il passato come e quanto si vuole?
- Sì.
- Tu vorresti riscrivere il passato?
- Perché, tu non vorresti farlo?

72 *Ivi*, p. 390.

Lei scosse la testa.⁷³

Il romanzo descriverebbe una realtà alternativa alla nostra, ma a essa molto simile, in cui è possibile rivisitare il passato. Il punto è che questo romanzo che Tengo sta scrivendo, è lasciato intendere nel corso del testo, potrebbe anche essere il romanzo che noi stiamo leggendo. Oltretutto, più gradualmente rispetto ad Aomame, ma anche Tengo comprende di trovarsi in una realtà alternativa, di esserci finito in un momento nebuloso del passato, e anche lì ci sono due lune in cielo. Vi è così una strana coincidenza tra ciò che Tengo scrive, ciò che ha letto nella *Crisalide d'aria*, ciò che vive e ciò che leggiamo, nonostante dovrebbero essere elementi distinti, piani narrativi separati. A questo punto Tengo inizia a porsi domande sulla natura del “romanzo” *Crisalide d'aria*:

Allora, senza giri di parole, Tengo fece la domanda che aveva sempre voluto farle:

– Dimmi una cosa. Fino a che punto *La crisalide d'aria* è una storia realmente accaduta?

– Che vuol dire «realmente», – chiese Fukaeri, senza punto interrogativo.

Tengo non seppe rispondere.⁷⁴

È come se sfasamento di mondi e scrittura vengano a collidere, come mostra un passaggio successivo:

Stava scrivendo un romanzo ambientato in un mondo con due lune, in cui esistevano i Little People e le crisalidi d'aria. Quel mondo lo aveva tratto dal romanzo di Fukaeri, *La crisalide d'aria*, ma ormai era diventato completamente suo. Mentre era piegato sui fogli a quadretti, la sua coscienza viveva lì. Anche quando posava la penna e si allontanava dalla scrivania, con la sua mente restava in quel mondo. Allora provava una sensazione particolare, come se il corpo e la mente si dividessero, e non riusciva più a distinguere il confine tra la realtà e l'immaginazione.⁷⁵

Anche Aomame inizia a porre in modo problematico il rapporto tra i mondi e la presunta realtà, specialmente durante l'incontro con il Leader della setta da cui è fuggita Fukaeri. Aomame ha intenzione di uccidere il Leader, su richiesta della signora. Le cose però si sviluppano in maniera inaspettata, quando il Leader le confessa di voler essere ucciso. I due iniziano a dialogare e l'uomo rivela di conoscere quasi tutto su di lei, compreso i fatti riguardanti 1Q84:

– L'anno 1Q84, – disse Aomame. – Quello in cui vivo adesso è l'anno chiamato 1Q84, e non è il *vero* anno 1984. È di questo che stiamo parlando?

– Cosa sia il vero mondo, è un problema estremamente complicato, – disse l'uomo chiamato Leader,

⁷³ *Ivi*, p. 391.

⁷⁴ *Ivi*, p. 582.

⁷⁵ *Ivi*, p. 781.

sempre disteso a pancia in sotto. – Si tratta di una questione metafisica. Tuttavia, sul fatto che *questo* mondo sia vero, non ci sono dubbi. (...) Non è un mondo *finto*. Nemmeno un mondo immaginario. Né metafisico. Glielo garantisco. Ma questo, non è il 1984 che conosce lei.

– È una sorta di mondo parallelo?

L'uomo rise, facendo tremare un po' le spalle.

– Mi sembra che lei abbia letto un po' troppa fantascienza. No, non è così. Non è un mondo parallelo. Non è che lì c'è l'anno 1984 e qui il 1Q84, che è una sua ramificazione e i due procedono in modo parallelo. Il 1984 ormai non esiste più, *da nessuna parte*.⁷⁶

Ci sono diversi piani, ma al contempo non ci sono, perché, come in fondo spiegava già il tassista a inizio romanzo, “la realtà è sempre una sola”. Tengo e Aomame vorrebbero entrambi tornare alla realtà da cui provengono, ma a entrambi viene detto che ciò non è possibile, perché quella è la loro realtà. E il motivo per cui Aomame e Tengo si ritrovano in 1Q84 è collegato, come lascia intendere il Leader:

A scrivere concretamente La crisalide d'aria è stato Tengo. Adesso sta lavorando a un romanzo tutto suo. Ma la storia per questo suo romanzo l'ha scoperta lì, in quel mondo con due lune. Eriko, da straordinaria *perceiver*, l'ha fatta nascere in lui come anticorpo. E a quanto pare Tengo era a sua volta dotato di un'eccellente capacità da *receiver*. È probabile che sia stata questa sua capacità a trascinare qui anche lei (...).⁷⁷

Nonostante le parole del Leader, realtà e immaginazione/fantasia continuano a intrecciarsi. Quando Tengo torna a visitare il patrigno, immobilizzato in una clinica privata, il giovane, in cerca di riconciliazione, gli racconta quanto sta vivendo: “Visto che ci vorrebbe troppo tempo per spiegarti tutto, ti dirò soltanto che la crisalide d'aria era un prodotto della fantasia, una forma illusoria. Ma adesso non lo è più. Il confine tra mondo reale e immaginazione è ormai impossibile da distinguere. In cielo ci sono due lune, e anche queste provengono dal mondo della finzione”.⁷⁸ Infine Aomame e Tengo riescono a incontrarsi e insieme tentano contro ogni apparente ragione di provare a tornare comunque nel 1984 da cui provengono. Insieme tornano al ponte della tangenziale e percorrono al contrario la scala che Aomame aveva disceso a inizio romanzo. Prima, la donna si è accertata però che lui abbia con sé il manoscritto a cui sta lavorando:

– Usciremo di qui dallo stesso passaggio da cui sono entrata. Non conosco altri modi. – Poi aggiunse: – Hai portato il manoscritto del romanzo che stai scrivendo?

– Sì, è qui, – disse Tengo dando dei colpetti sulla borsa a tracolla marrone che portava in spalla. Poi notò la stranezza della domanda. Come faceva a saperlo? – A quanto pare, sai un sacco di cose.

⁷⁶ *Ivi*, p. 585. Corsivo nel testo.

⁷⁷ *Ivi*, p. 594.

⁷⁸ *Ivi*, p. 906.

Vide Aomame sorridere per la prima volta. (...)

– Non devi separartene, – disse Aomame. – Ha un significato molto importante per noi.

– Stai tranquilla, non lo lascio.

– Siamo venuti in questo mondo per incontrarci. Non lo sapevamo, ma era questo lo scopo per cui siamo finiti qui dentro.⁷⁹

Senza nessun effetto scenico, senza scarti percettibili, una volta salite le scale, Aomame e Tengo hanno la sensazione di essere riusciti a tornare nel 1984. Aspettano che le nuvole si diradino e riescono a vedere una sola luna in cielo. Ma l'ambiguità permane, non vi è certezza. Sono tornati al 1984 o sono entrati in un nuovo mondo? La luna è una, ma altri particolari non sembrano coincidere. Aomame guarda l'insegna di un benzinaio, e gli sembra che l'immagine sia invertita, come vista attraverso uno specchio. Il romanzo si chiude così sulla accettazione del destino da parte di Aomame, visto che in ogni caso è stata ristabilita l'unità tra loro due: “Non so ancora che mondo sia questo. Ma qualunque esso sia, resterò qui, – pensò Aomame. – *Noi* resteremo qui. Anche in questo mondo ci saranno minacce, pericoli. E sarà un luogo pieno di enigmi e di contraddizioni. (...) Pazienza. Non importa. Accetterò di buon grado quello che viene. Non voglio andare da nessuna parte. Qualunque cosa accada, resteremo qui, nel mondo con una sola luna. Noi tre: Tengo, io e *questa piccola cosa*”.⁸⁰ La cifra di tutto *IQ84* sembra essere lo sconfinamento, il travalicamento apparentemente impossibile di confini, non solo tra mondi, ma anche tra piani diegetici. La compresenza di diversi mondi che sussistono in parallelo richiama aspetti di cui si è già discusso alla fine del primo capitolo e nel terzo capitolo, che riguardano da un lato la possibilità di innestare una narrazione in un loop, ritornando costantemente sui propri passi per riscrivere ed emendare le proprie azioni, proprio come allude Tengo quando parla della possibilità di riscrivere il passato quando si è nel mondo alternativo; dall'altro svela la struttura finzionale retrostante al romanzo, in una versione letteraria di quel “realismo ludico” descritto da Azuma Hiroki, di cui si è parlato nel terzo capitolo, dimostrando come tale principio sia applicabile non solo a videogiochi o *light novel*, ma anche a un romanzo classico. Ancora, la struttura di *IQ84* è assimilabile a quella di un racconto di “tipo mondo” (*sekai kei*): il romanzo infatti “incorpora elementi di crisi apocalittica, come ritratto da caratteristiche chiaramente riguardanti Aomame nell'intreccio così come da aspetti romantici tra un giovane protagonista isolato e una eroina investita di poteri. Nel caso di *IQ84*, l'aggiunta di aspetti metanarrativi sfida l'autonomia dell'individuo nella narrativa *sekai kei* per creare uno spazio letterario aperto a visioni di nuovi mondi alla luce di una crisi da fine del

⁷⁹ *Ivi*, pp. 1141-1142.

⁸⁰ *Ivi*, p. 1157. Corsivo nel testo. “Questa piccola cosa” si riferisce al fatto che Aomame è incinta e il figlio appartiene a Tengo. Il concepimento è avvenuto per via indiretta, in modo sovranaturale, mentre Tengo era con Fukaeri, che ha fatto da tramite.

mondo”.⁸¹ Un aspetto predominante del romanzo è in effetti quello della setta da cui è fuggita Fukaeri e il cui Leader è infine ucciso da Aomame. La setta, che si chiama Sakigake (さきがけ, lett. “Pionieri”), origina da una sorta di comune fondata dai genitori di Fukaeri in seguito alla dispersione dei moti studenteschi di inizio anni Settanta, che aveva nome Takashima (タカシマ). In seguito all'inasprimento della situazione, la comune si è scissa in una fazione più intransigente e armata, chiamata Akebono (あけぼの, lett. “Alba” o “Inizio”), e nella Sakigake. Akebono ha infine uno scontro armato con la polizia e viene annullata, mentre Sakigake inizia un percorso di irrigidimento che la porta a diventare un culto misterico. La dinamica descritta nel romanzo è ispirata certamente alla diaspora dei gruppi rivoluzionari nati in Giappone negli anni Settanta, alcuni dei quali degenerati in cellule terroristiche, ma è anche un richiamo evidente alla setta Aum Shinrikyō.⁸² Per questo *IQ84* sembra avere un forte legame con *Underground*. In quel testo in effetti Murakami Haruki scriveva: “In quanto scrittore di romanzi – di fiction – d'ora in poi dovrò verificare e trattare, attraverso molti processi narrativi, tutto ciò che queste interviste hanno concretamente lasciato dentro di me, ma per farlo mi ci vorrà del tempo. Non è qualcosa che si possa far emergere in forma compiuta tanto facilmente”.⁸³ *IQ84* sembra il frutto di questa lenta elaborazione. In questo senso, è ancora più appropriato leggere il romanzo come *sekai kei*. I protagonisti non sono adolescenti, ma rispettano la suddivisione tra un protagonista maschile passivo (Tengo) e una protagonista femminile attiva (Aomame), priva di poteri sovranaturali, ma comunque fuori dal comune per le sue abilità particolari. Rimane anche la passione trascinate, con l'amore assoluto di Aomame che resiste immutato da quando erano piccoli e nonostante i tanti cambiamenti intercorsi. Sullo sfondo della loro relazione permane un orizzonte di apocalisse imminente, con la visione oscura della Sakigake, la presenza dei Little People e il destino legato alle crisalidi d'aria e i doppi che racchiudono. In questo scenario, Aomame e Tengo assumono un ruolo predominante, come se gli esiti di tutta la vicenda siano legati alle loro scelte. Esistono altri comprimari (Fukaeri, Ushikawa, il Leader, Tamaru – l'aiutante della signora), ma sembrano relegati al ruolo di semplici messaggeri, che una volta trasmesse le informazioni, lasciano il compito di contrastare il destino nelle mani dei due protagonisti. *IQ84* è dunque equiparabile a una narrazione *sekai kei* ed espressione di un “realismo ludico” che prevede la presenza di più mondi e piani narrativi intersecantisi, a svelare la struttura finzionale dell'opera.

Il passaggio tra mondi diegetici distinti, come visto operante in *IQ84*, è naturalmente

81 Rachel Stewart, “World Literature and Japan: Tokyo, Worlding and Murakami Haruki”, *Literature Compass*, vol. 12 n. 4, 2015, p. 147.

82 Dopo l'attentato del 1995, Aum si è in effetti scissa in due rami, Aleph e Hikari no Wa (ひかりの輪, “Cerchio di luce”), cfr. Stefano Bonino, *Il caso Aum Shinrikyo: Società, religione e terrorismo nel Giappone contemporaneo*, Solfanelli, Chieti 2010.

83 Murakami Haruki, *Underground*, cit., p. 343.

collegato alla figura della “metalessi”, enucleata in senso narratologico da Gérard Genette.⁸⁴ La metalessi è definita da David Herman come “uno o più movimenti illeciti su o giù la gerarchia dei livelli diegetici che strutturano il discorso narrativo”, ovvero come “la trasgressione di confini ontologici riguardanti la diegesi e più in generale i livelli illocutori che strutturano un dato testo narrativo”.⁸⁵ Secondo la lettura di Marie-Laure Ryan la fiction è un atto di ricentrimento da parte del destinatario/ricevente di un mondo possibile alternativo al nostro, che chiama APW (“mondo alternativo possibile”): “La fiction è caratterizzata dal gesto aperto di ricentrimento, attraverso cui un APW è posto al centro dell’universo concettuale”.⁸⁶ Per questo Herman prosegue dicendo che la metalessi “deriva dal non rispettare (o abolire deliberatamente) la distinzione tra mondo della storia e mondo/i in cui i destinatari o riceventi si ricollocano al fine di impegnarsi in un ‘patto finzionale’ faccia a faccia con il mondo della storia in questione”.⁸⁷ La metalessi è uno strumento per l’analisi dei testi narrativi, ma va utilizzato con attenzione, dato che, come ricorda Werner Wolf, “dalla sua prima introduzione nella narratologia contemporanea (...), questo termine e quelli equivalenti che si riferiscono allo stesso fenomeno sono sempre stati utilizzati quasi esclusivamente in riferimento alla letteratura”.⁸⁸ Per questo, prosegue Wolf, è necessario prima assicurarsi che il passaggio all’analisi di altri media sia possibile: a tal fine fornisce alcune condizioni da tenere in considerazione per verificarne la possibilità.⁸⁹ Queste condizioni sono messe alla prova, e la conclusione è che tale passaggio sia possibile verso molti altri generi narrativi, come la letteratura per bambini, il dramma, i fumetti, e infine il cinema.⁹⁰ La metalessi – che Wolf enuclea come “trasgressione paradossale usualmente intenzionale di, o confusione tra, (sotto)mondi distinti (onto)logicamente e/o livelli che esistono (...) entro le rappresentazioni dei mondi possibili”⁹¹ – può essere proficuamente esportata anche a generi non strettamente narrativi, come la pittura.⁹² In questo solco, la metalessi è stata proficuamente utilizzata per l’analisi di diversi media anche appartenenti alla cultura popolare.⁹³ Queste trasgressioni di livelli diegetici della narrazione sono i meccanismi grazie a cui si può

84 Cfr. Gérard Genette, *Figure III*, Einaudi, Torino 1976; Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Seuil, Paris 2004.

85 David Herman, “Toward a Formal Description of Narrative Metalepsis”, *Journal of Literary Semantics*, vol. 26 no. 2, 1997, p. 133.

86 Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1991, p. 26.

87 David Herman, *op.cit.*, p. 134.

88 Werner Wolf, “Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of ‘Exporting’ Narratological Concepts”, in Jan Cristoph Meister (a cura di), *Narratology Beyond Literary Criticism*, De Gruyter, Berlin-New York 2005, p. 84.

89 Cfr. *ivi*, pp. 84-88.

90 Cfr. *ivi*, pp. 92-98. Wolf si sofferma in particolare sull’esempio di *La rosa purpurea del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, 1985) di Woody Allen, ma cita anche *Matrix* (*The Matrix*, 1999, Larry e Andy Wachowski) e *Pleasantville* (*id.*, 1998, Gary Ross).

91 *Ivi*, p. 91.

92 Cfr. *ivi*, pp. 98-101.

93 Cfr. ad esempio Karin Kukkonen, Sonja Klimek (a cura di), *Metalepsis in Popular Culture*, De Gruyter, Berlin-New York 2011.

giungere a quelle rivelazioni sulla struttura della narrazione che Azuma Hiroki ha chiamato in causa parlando di “realismo ludico”. I personaggi di una narrazione che sono in grado di passare da un livello diegetico all'altro, e così facendo di svelare la struttura intrinseca della narrazione al ricevente, come nel caso di personaggi di un videogioco che ragionano sulla struttura dell'esperienza videoludica, o le narrazioni videoludiche che prevedono l'intervento del giocatore in quanto giocatore all'interno della storia diegetica del videogioco, sono esempi di trasgressione dei confini tra livelli narrativi: è dunque in atto una *metalessi*. Questa connessione può essere allargata anche a quelle narrazioni che prevedono la possibilità per i personaggi di ripercorrere le proprie azioni passando in mondi alternativi o entrando in loop temporali che permettono di modificare il loro passato, come nel caso già citato di *light novel* quali *Haruhi Suzumiya* e *Sword Art Online*. In questo caso assistiamo a una (quasi) *metalessi*, o forse, come suggerisce Chen Fanfan, a una rappresentazione della striscia di Moebius, espressione utilizzata “per descrivere il dispositivo narrativo che crea l'effetto di scorrimento dentro l'altro lato dello specchio, o di scivolamento dentro uno spazio alternativo. Questo è diverso dalla *metalessi*, che è causata dalla trasgressione tra due livelli narrativi che funzionano come cerchi concentrici. Così come l'“unica” superficie della striscia di Moebius, il personaggio nella storia può essere visto come rimanere sulla stessa superficie, ma di fatto sull'altro lato di quella superficie”.⁹⁴

L'analisi dei passaggi tra livelli diegetici o mondi alternativi di un personaggio all'interno della narrazione, dalla *metalessi* alla “striscia di Moebius”, è dunque in relazione con quell'effetto di “realismo ludico” che Azuma Hiroki individua come componente emergente delle narrazioni nel Giappone contemporaneo. Per mostrare come questi discorsi possano essere rappresentati nei film dal vivo, si può guardare al caso di *Avalon* (アヴァロン, *Avaron*, 2001) di Oshii Mamoru. Oshii, noto soprattutto per film d'animazione fantascientifici come *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊 *Ghost in the Shell*, *Kōkaku kidōtai: Ghost in the Shell*, 1995) e *Ghost in the Shell 2: Innocence* (攻殻機動隊 イノセンス, *Kōkaku kidōtai: Inosensu*, 2004), ha in passato creato un universo narrativo transmediale fittissimo di rimandi con la cosiddetta *Kerberos Saga* (ケルベロス・サーガ, *Keruberosu saga*), che comprende film dal vivo, drammi radiofonici, manga, romanzi, mockumentary, cortometraggi e diverso materiale di merchandising, con uscite distribuite nel corso di oltre vent'anni, tra il 1986 e gli anni 2000.⁹⁵ Il setting della saga è una ucronia fantascientifica dominata dal tema militare, in cui gli eventi storici per come li conosciamo sono stati modificati da

94 Chen Fanfan, “From Hypotyposis to Metalepsis: Narrative Devices in Contemporary Fantastic Fiction”, *Forum for Modern Language Studies*, vol. 44 n. 4, 2008, p. 409.

95 Il 1986 è l'anno del concepimento, ma le prime opere sono state distribuite nel 1987, in particolare il film dal vivo *The Red Spectacle* (紅い眼鏡, *Akai megane*) e il dramma radiofonico *Akai megane o machi tsutsu* (紅い眼鏡を待ちつつ), lett. Aspettando gli occhiali rossi) che ne funge da prequel.

incidenti avvenuti nel passato, che hanno portato la Germania, e non gli Stati Uniti, a governare il Giappone dopo la seconda guerra mondiale. In questa nuova società si è formata una forza di polizia ultraspecializzata che però, con il tempo, assume modalità operative sempre più estreme, e contestate, fino a venire smantellata. In qualche modo *Avalon* unisce la fascinazione di Oshii per l'apparato militare della saga di Kerberos, l'apparato filosofico sul reale senso dell'identità umana di *Ghost in the Shell* e le riflessioni sullo statuto della realtà già impostate nel lungometraggio animato *Lamù: Beautiful Dreamer* (うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー, *Urusei Yatsura 2: Byūtifuru dorīmā*, 1984), in cui i protagonisti rivivono in un loop infinito il giorno di preparazione della festa della scuola in cui sono studenti.⁹⁶ Il film è una produzione giapponese, ma è stato girato in Polonia con attori e alcune maestranze locali, tra cui il direttore della fotografia Grzegorz Kedzierski. Come enucleato da due pannelli iniziali, *Avalon* è ambientato in un vicino futuro, in cui Avalon è un gioco bellico illegale in realtà virtuale all'interno del quale alcune persone cercano di ricreare una loro illusione personale per sfuggire al disincanto che li circonda. L'eccitazione e la morte simulate nel gioco arrivano a creare dipendenza nei giocatori. Si formano gruppi di alleati che arrivano a vivere tramite i ricavi nel gioco. Avalon ha comunque dei pericoli, può portare a danni al cervello che lasciano le vittime in uno stato vegetativo: tali giocatori sono chiamati "Unreturned", coloro che non sono tornati. Il nome del gioco è riferito alla Avalon delle leggende arturiane, l'isola in cui arrivano le anime degli eroi. Dopo questa premessa, veniamo introdotti a un livello del gioco e alla protagonista Ash, una giocatrice solitaria della classe Warrior. Il primo aspetto a colpire è la scelta cromatica: Oshii privilegia una palette desaturata e virata seppia per l'interno del gioco e una tendente a sfumature di grigio per quella che ci viene presentata come la realtà fuori da Avalon. Le immagini sono state ritoccate in postproduzione per perfezionare il risultato: l'effetto è un film che "è tanto animazione quanto cinema dal vivo".⁹⁷ Come in altri lavori di Oshii, anche questo film privilegia "umori, atmosfera e la composizione di tableaux visuali complessi sopra allo sviluppo di personaggi e trama, che sembrano quasi essere di secondaria importanza".⁹⁸ Stilisticamente, Oshii privilegia la cifra dello sconfinamento, in cui un panorama est europeo retrofuturistico e architetture diroccate

sfuocano i confini storici tra l'invasione sovietica di Budapest nel 1956 (...) e quella di Praga nel 1968 (...), mentre lo spazio-tempo liminale della fotografia virtuale e delle immagini generate al computer usati per creare la pellicola sfuocano i confini cinematografici tra film dal vivo e anime. Anche se la scelta

96 *Lamù: Beautiful Dreamer* è il secondo lungometraggio animato dedicato alla visitatrice aliena, su cui Oshii stava lavorando già da tempo, in qualità di regista/supervisore dei primi 106 episodi della serie animata televisiva andata in onda dal 1981.

97 Brian Ruh, *Stray Dog of Anime. The Films of Mamoru Oshii*, Palgrave Macmillan, New York 2004, p. 166.

98 Steven T. Brown, *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2010, p. 132.

di Oshii di girare *Avalon* in Polonia è senza dubbio legata al suo amore per il cinema polacco, così come agli inferiori costi di produzione nel paese (incluso l'accesso a basso costo a equipaggiamento militare dell'era sovietica), ci si può chiedere se dirigere una troupe e attori polacchi in una lingua che non è la sua non abbia posto Oshii stesso in una posizione indefinita (...).⁹⁹

Non c'è solo questo. Oshii crea un offuscamento e conseguente sconfinamento anche tra bidimensionale e tridimensionale, quando all'interno del gioco presenta in un primo momento certi avvenimenti come tridimensionali per poi svelarli, tramite movimento di macchina, bidimensionali. Succede ad esempio per le esplosioni, che si rivelano essere ricostruzioni a due dimensioni, o in alcuni casi per l'effetto che denota la morte di un giocatore, in cui la sua immagine degrada fino a diventare bidimensionale, per poi scomporsi e scomparire. Altri aspetti sono presentati a due dimensioni, per poi acquistare una loro spazialità a tre dimensioni, come per le scene di caricamento, in cui l'ambiente intorno al giocatore appare in un primo momento in forma di pannelli, salvo poi divenire percorribile a caricamento completato. *Avalon* ricrea così una tensione tra strati 2D e 3D che non sono “né semplicemente film dal vivo, né anime, ma qualcosa a metà strada che combina aspetti di ciascuno in una nuova forma ibrida”.¹⁰⁰ Queste scelte stilistiche pongono già lo spettatore in una posizione di disorientamento, ulteriormente accentuata dall'approfondirsi dell'intreccio. Ash, la protagonista, passa il suo tempo divisa tra il gioco e una quotidianità priva di eventi, in cui semplicemente si sposta tra lo snodo di accesso ad *Avalon* e il suo modesto appartamento, dove i suoi impegni principali sono fumare, controllare email che non arrivano mai e preparare la cena al suo amato cane di razza bassotta, che ogni volta che lei entra nella stanza la accoglie festosamente. Questo schema è ripetuto in sequenza diverse volte, per rendere l'idea dell'immutabilità delle giornate. In queste scene, è però subito evidente come l'ambiente che dovrebbe essere reale appaia sostanzialmente inanimato. Ash si muove in una città buia e spettrale, in cui non parla mai con nessuno: anche le persone che incontra sul suo cammino, sia per le strade che sul tram che prende ogni giorno, non parlano, non si muovono, ferme nella stessa posizione, con indosso sempre gli stessi abiti. Appaiono quasi comparse non ancora attivate in un videogioco – si limitano a fare presenza, come riempitivi non ancora animati da un algoritmo, da una funzione: “Per quelli come Ash che vivono nel mondo virtuale, il passaggio del tempo nel mondo 'reale' ha poco significato. (...) Ci rimane l'impressione che il tempo sia passato, ma non possiamo essere sicuri effettivamente di quanto”.¹⁰¹ Nel mondo “reale” fuori da *Avalon*, appaiono dotati di vita solo gli altri giocatori e il cane bassotto. Questa stasi è sbloccata dall'incontro con

⁹⁹ *Ivi*, p. 134.

¹⁰⁰ *Ivi*, p. 135. La tecnica è ulteriormente approfondita e perfezionata da Oshii nel successivo *Amazing Lives of the Fast Food Grifters* (立喰師列伝, *Tachiguishi retsuden*, 2006), che presenta una tecnica ibrida tra film dal vivo e animazione.

¹⁰¹ Brian Ruh, *Stray Dog of Anime. The Films of Mamoru Oshii*, cit., p. 168.

Stunner, un altro giocatore, che un tempo, come Ash, faceva parte del team Wizard, ora sciolto. Insieme vanno a trovare in un ospedale Murphy, il leader del team, ora in stato catatonico. Dopo lo scioglimento del gruppo Murphy ha infatti iniziato a giocare da solo, ma nel tentativo di raggiungere il mitico livello A Special, è diventato uno degli “Unreturned”. Decisa a scoprire cosa sia successo a Murphy, Ash inizia a indagare su questo livello segreto: fa domande al Game Master, una sorta di anfitrione che introduce ad Avalon e ne regola gli accessi, senza ottenere risposte; naviga in internet, ricavando solo qualche nozione sulle Nine Sisters, i presunti architetti di Avalon; infine si imbatte in un giocatore senza nome, appartenente alla classe Bishop, una classe speciale per giocatori molto esperti, che riesce a battere il record personale di Ash nel finire un livello del gioco. Il giocatore anonimo si connette da un terminale privato e appare dunque irrintracciabile. Fino a che Stunner si offre di metterli in contatto, per formare un nuovo team. Per raggiungere la classe A Special infatti è necessario unire le forze. La modalità di accesso sembrerebbe essere quella di colpire un Ghost che appare in determinati momenti nei livelli più difficili di Avalon. Il Ghost è una sorta di bug di sistema, visualizzato nella forma di una bambina fantasmatica. Seguendo questi sviluppi, altri particolari ambigui si sommano. Il Game Master, ad esempio, appare sempre e soltanto in forma mediata, visualizzato su uno schermo. Quando Ash gli chiede se è una persona reale, che si connette da una postazione diversa, o un algoritmo di sistema, lui resta sul vago. All'insistere della donna, chiarisce che la risposta non riveste nessuna importanza, dato che lei non può in alcun caso verificarla: non c'è differenza tra una persona e un algoritmo. Una sequenza in particolare poi precipita nella prima (possibile) metalessi. Quando Ash un giorno rientra a casa, sentiamo i rumori usuali del cane che la accoglie, ma senza che l'animale venga inquadrato direttamente. Ash si prodiga a preparargli un pasto particolarmente appetitoso, uno stufato di carne e verdure, ripreso nei minimi dettagli durante la preparazione, con le pietanze che sono gli unici particolari filmati con colori pieni. Ash pone il risultato nella ciotola, il cane però non trotterella per mangiare come al solito. Sembra essere scomparso. Preoccupata, Ash si guarda in giro, arriva persino a uscire dall'appartamento, anche se la porta era chiusa e il cane non può essere scappato. In quel momento, sopra alla casa si sente un rumore di elicotteri, gli stessi che si sentono all'interno di Avalon. Il cane, uno dei pochissimi elementi vivi nella quotidianità di Ash, potrebbe in realtà essere parte di un programma, ora evaporato, come non fosse mai esistito; inoltre oggetti che si riteneva confinati all'interno del gioco, sono ora percepibili anche all'esterno. I due piani si sono mescolati, sembra essere avvenuto uno sconfinamento. Ma è davvero così? In realtà, fin dall'inizio Oshii mantiene una posizione ambigua. Le inquadrature “innaturali” della città e dei suoi abitanti pongono fin da subito il dubbio che quella che Ash ritiene essere la realtà, una volta eseguita la disconnessione dal gioco, possa essere invece a sua volta un semplice diverso livello del gioco stesso. Se così fosse, ci sarebbe uno sconfinamento tra due livelli del gioco, ma non tra livelli

narrativi: Avalon e la “realtà” che abbiamo visto fuori da esso potrebbero entrambe essere parte di Avalon. Altri dettagli portano a farlo pensare: la tastiera del computer non ha segnati i tasti; i libri che Ash ha comprato sui miti arturiani, per cercare di comprendere cosa siano le Nine Sisters, presentano pagine completamente bianche. A questo punto, la missione di Ash per scoprire cosa sia il livello A Special diventa per il pubblico ancora più interessante, perché invogliato a sua volta a risolvere il mistero. Ash incontra finalmente il team assemblato intorno a Bishop e Stunner, decisa a trovare il Ghost. L'attendente dove risiede il macchinario di realtà virtuale tramite cui si accede ad Avalon e il Game Master hanno provato a più riprese a bloccare Ash, dicendole prima che la classe A Special non esiste, poi che è un livello da cui non esiste reset – meccanismo tramite cui un giocatore può disconnettersi dal livello corrente – e dunque non può far parte del gioco (contraddicendo di fatto l'affermazione che il livello non esiste). Ash prosegue in ogni caso: il gruppo deve affrontare un livello particolarmente pericoloso. Infine Stunner riesce a individuare l'apparizione: le spara, ma manca il bersaglio e viene colpito da uno dei nemici. Ash accorre prima che si dissolva. Stunner le spiega che deve colpire il Ghost nel momento in cui si separa dalle pareti e passa da bidimensionale a tridimensionale. Ash insegue la bambina fantasma, attende che lungo un corridoio arrivi a un bivio e debba così abbandonare la bidimensionalità del muro per proseguire e le spara con enorme sangue freddo nel momento in cui è tridimensionale. La macchina da presa inquadra il Ghost frontalmente e sembra una normale bambina, se non per la sua particolare luminescenza. Poi però l'inquadratura si sposta lateralmente e viene nuovamente rivelata la sua bidimensionalità: la terza dimensione era un semplice inganno prospettico, il Ghost colpito è composto da una serie di strisce bidimensionali poste a diverse livelli che possono essere percepite come una figura intera solo perpendicolarmente. Lo smaterializzarsi del Ghost in ogni caso permette ad Ash di accedere al nuovo, misterioso livello. Dopo una sequenza in cui anche Ash diventa bidimensionale, circondata da una cascata di lettere che sembrano indicare il suo passaggio a codice binario, sullo schermo compare la scritta “Welcome to Class Real”. Si è finalmente arrivati alla “realtà”? Ash si toglie il casco di connessione alla realtà virtuale. Non si trova nello stanzino angusto da dove in genere si connette ad Avalon, ma in quello che appare essere il suo appartamento. Lo si riconosce da alcuni mobili e soprattutto dalla ciotola del cane, identica a quella presente nell’“altro” appartamento. Del cane però non c'è traccia neanche qui, se non sotto forma di immagine promozionale che campeggia su un poster appeso alla parete che publicizza un concerto. Il concerto ha come titolo Avalon. Su uno degli schermi compare non il Game Master, ma Bishop. Spiega ad Ash che si trova in un livello altamente tecnologico, il livello A Special, altrimenti detto Real, da cui non può resettare, popolato da miriadi di personaggi non giocanti dotati di volontà propria. Il suo obiettivo è trovare ed eliminare gli Unreturned, senza però ferire gli astanti, solo così potrà completare la missione, che non ha limiti di tempo – come invece era nei precedenti livelli.

Anche in questo caso è mantenuto un alto livello di ambiguità. Alcuni elementi fanno pensare questa possa effettivamente essere la realtà, altri puntano a escluderlo: “Se il casco di realtà virtuale e la sedia che Ash pensava fossero nel centro di connessione al gioco sono sempre stati nella sua stanza e il suo animale bassotto era virtuale come l'immagine sul poster, allora c'è una forte possibilità che Ash non abbia mai lasciato il suo appartamento e che il centro di connessione stesso e ciò che Ash credeva essere la sua realtà quotidiana siano entrambi forme di realtà virtuale interne al gioco”.¹⁰² In altre parole, se questa è davvero la “realtà”, e quindi Ash si è sempre connessa dalla sua stanza, tramite il casco e la sedia di sua proprietà, e il bassotto non era altro che la proiezione di un suo desiderio, allora sia quella che le credeva essere la realtà esterna che le sessioni interne al gioco facevano parte di Avalon. L'enigma evidentemente non è ancora risolto. Ash indossa il vestito da sera e prende la pistola e i proiettili che trova nella stanza, esce dall'appartamento e si muove verso la superficie. Quando finalmente raggiunge l'esterno, la fotografia passa dalla scala di grigi ombrosi a una colorazione più naturale e accesa. Il mondo poi è popolato da “comparse” che si muovono, parlano, sono animate, mentre i suoni saturano l'ambiente, rispetto all'innaturale silenzio precedente. Sono presenti miriadi di suoni ambientali diegetici, la confusione di una città vivente: al contrario sono assenti suoni extradiegetici, non vi è colonna sonora, a differenza che nelle sequenze ambientate in quella che si credeva in precedenza essere la realtà, dove la colonna sonora continuava a insinuarsi. Gli indizi sembrano assommarsi, Oshii gioca con i sensi degli spettatori, che vedendo una fotografia più “realistica” sono portati a corroborare la teoria che questa sia, finalmente, la realtà. Ash, completamente spaesata dalla vitalità dell'ambiente, procede a piedi e poi in metropolitana verso la sala in cui si tiene il concerto di Avalon, di cui ha trovato biglietto nella sua stanza, appeso al muro con una puntina. Arrivata alla sala da concerto, nel foyer vede Murphy, il non ritornante, l'ex leader del team Wizard, ora bloccato come un vegetale nel letto di un ospedale di quella che potrebbe o meno essere la “realtà”. Il pubblico entra in sala e il concerto ha inizio – la filarmonica e il coro accompagnano la soprano polacca Elżbieta Towańska nel brano che è anche il brano portante della colonna sonora. Intanto, nel cortile antistante, Ash e Murphy si affrontano, simbolicamente vicini a un cannone antico, trasformato in monumento, a ricordare la vicinanza dei due ai temi bellici. Ash gli domanda perché abbia deciso di rimanere in questo livello, quando il suo corpo è in stato vegetativo nell'ospedale, dall'altra parte. Murphy – che in questo modo assume il ruolo di narratore – sembra pronto a spiegare i misteri che si sono sommati fino a qui. Prima di tutto rivendica il diritto alla scelta: “Il mondo non è forse quello in cui tu *credi* di esistere? E se anche non fosse reale, che differenza farebbe?”. Lui è convinto questa sia la realtà, ma se anche non fosse così, gli basta credere che lo sia, perché la scelta diventi significativa e questa la diventi. Poi

102 Steven T. Brown, *op.cit.*, p. 145. Corsivo mio.

Murphy prosegue, architettando una prova di falsificazione: “Se uno di noi due morisse, il sopravvissuto potrebbe verificare se il cadavere dell'altro... scomparisse o no”. Infine cerca di convincere Ash del suo posto, dunque della sua identità: “Ash, non devi mai farti confondere dall'aspetto che assumono le cose. Il tuo mondo è questo”. In questo modo Murphy ha spinto al confronto definitivo Ash, che infatti afferra la pistola che portava nella borsetta. Nel duello che ne consegue, sempre intrecciato alle note del concerto all'interno della sala, Ash spara per prima e colpisce l'uomo. Murphy, morente, svela che aveva tolto i proiettili dalla sua pistola, ha sparato a vuoto. E qui c'è una ulteriore (possibile) metalessi. Ormai siamo quasi convinti che questa sia la realtà – dopo tutti gli indizi accumulati. Oltretutto Murphy ha fatto una ulteriore considerazione: Ash è chiamata così perché, quando è all'interno di Avalon, un ciuffo di suoi capelli ha una caratteristica tinta argentata, mentre fuori da Avalon sono tutti completamente neri. Anche qui, nella Class Real, i capelli di Ash sono soltanto neri. Non può quindi essere all'interno di Avalon. Eppure, non appena esala l'ultimo respiro, Murphy si scompone in una figura bidimensionale, che poi inizia a ruotare e svanisce in un alone verdastro, che illumina il volto di Ash, china su di lui. Il piano del gioco ha sconfinato in quello della realtà? Oppure, anche in questo caso, non ci troviamo tra due livelli ontologicamente distinti, ma semplicemente in due livelli diversi del gioco? Se così fosse, però, non si spiega perché non compaia nessuna schermata con la scritta “Mission Complete”, come in genere succedeva a ogni fine livello all'interno di Avalon. Non è ancora finita. Scossa, Ash procede all'interno del foyer, verso la sala. Abbiamo appena visto la fine del concerto, con il pubblico che applaude entusiasta. Fuori, nel foyer, sentiamo gli applausi. Poi però Ash apre le porte che la separano dal pubblico, ed entra in una sala completamente vuota. Non ci sono spettatori, non c'è l'orchestra, né il coro, non ci sono neanche le sedie usate dall'orchestra sul palco. L'unica presenza è quella della bambina/Ghost, in piedi al centro del palco. Ash si avvicina, le due si guardano, la bambina accenna un sorriso, Ash solleva la pistola e la punta contro di lei. Stacco, compare la scritta “Welcome to Avalon”, poi iniziano a scorrere i titoli di coda. Cosa è *questa* Avalon? È un ulteriore livello del gioco? È la porzione di spazio abitata dai creatori del gioco? È, ancora, la realtà-reale? Oshii non è interessato a dare una risposta, o meglio, per lui non vi è una risposta univoca, tanto che in una intervista ha dichiarato:

Se guardiamo ad altri film che raffigurano realtà virtuali, è chiaro che tendono a finire riaffermando la superiorità della 'realtà' stessa. Ma io mi sono sempre chiesto se un ritorno alla 'realtà' sia necessariamente una buona cosa. Mi sembra che la cosa principale, il vero passo in avanti, sia semplicemente essere consapevoli di dove ci si trova esattamente. È così per i personaggi nella finzione e per le persone in generale. Molti film che giustappongono il mondo reale e qualche mondo inventato mostrano quello reale come logico e quello inventato come illogico o assurdo. Non trovo questa dicotomia molto interessante. (...) In *Avalon* mi sono impegnato molto nel creare piccoli dettagli che producono la sensazione di

'realtà'.¹⁰³

Avalon si risolve dunque in una sorta di paradosso. Tutti i mondi in cui abbiamo visto muoversi Ash, la realtà quotidiana in scala di grigi (M_1), i vari livelli di gioco in virato seppia (M_{2a} , M_{2b} , ..., M_{2n}), la Class Real a colori (M_3), eventualmente anche Avalon (M_4), di cui non sappiamo nulla, se non per oscuri riferimenti precedenti di cui non siamo in grado di stabilire la veridicità, possono essere al contempo reali e virtuali, e ancora più importante, possono sconfinare l'uno nell'altro. La metalessi è utilizzata a livello sistematico in tutto il film, sfruttata per far evolvere il punto di vista sulle possibili relazioni tra i livelli narrativi. A contare però non è la supremazia di un mondo sull'altro (M_1 sugli M_{2n} ; M_3 su M_1 e gli M_{2n} , o viceversa; eventualmente M_4 su tutti gli altri), né il loro intimo statuto ontologico, ma l'atteggiamento del personaggio nei loro confronti: “Anche se una persona può avere ragione (il mondo deve essere o il mondo 'onirico' o il mondo 'reale'), non necessariamente ciò importa, perché una persona fa del mondo ciò che si accorda alla sua percezione di esso”.¹⁰⁴ Così Avalon funziona come “una meditazione sul rinnovato significato degli archetipi mitologici in un mondo sempre più virtuale e finisce con il suggerire che il solo modo di evitare di rimanere intrappolati dai cambiamenti tecnologici è di costruire una definizione fluida del sé che sia dipendente non da oggetti materiali, ma piuttosto da cambiamenti interni”.¹⁰⁵ La mancanza di una risoluzione in un senso o nell'altro lascia lo spettatore nell'ambiguità, in un loop tra le possibili spiegazioni, ma è proprio questo il punto di Oshii, una risoluzione non è necessaria. Eppure è l'ambiguità che spinge lo spettatore a riflettere sulla struttura del film, e questo accomuna *Avalon* al “realismo ludico” riscontrato da Azuma Hiroki in determinati *light novel* e videogiochi. Come i loop e i paradossi temporali dei *light novel* e la struttura che si dirama in diverse direzioni possibili, liberamente navigabili dal giocatore che percorre più volte la struttura ramificata dei videogiochi, così lo spettatore di Avalon è portato a riflettere sulla dimensione narrativa del film: “Il finale ambiguo del film implica anche la possibilità che l'intera azione si sia svolta in un dominio ludico – e che nessuno dei livelli visitati da Ash, di conseguenza, sia reale – il che potenzialmente pone gli spettatori stessi nella posizione di giocatori virtuali”.¹⁰⁶ Consapevolmente o meno, il meccanismo relativistico perseguito da Oshii porta gli spettatori a ragionare sulla natura finzionale del medium film stesso. In questo senso, all'interno di un racconto di finzione la metalessi è solo un processo ludico interno e per quanto i piani diegetici possano rimanere separati, o incrociarsi, restano sempre segmenti di finzione la cui suddivisione è tutto sommato aleatoria e dipende solo dal

103 In Tony Rayns, “Game Master”, *Sight & Sound*, vol. 12 n. 11, 2002, p. 31.

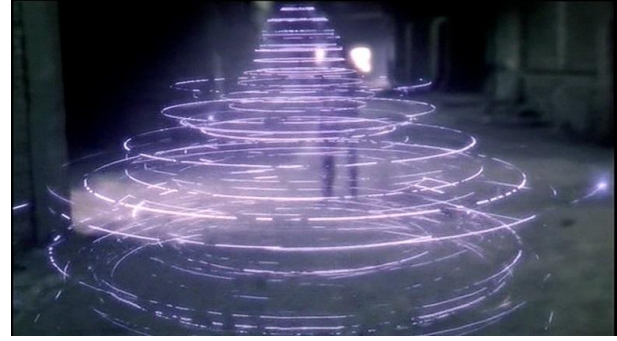
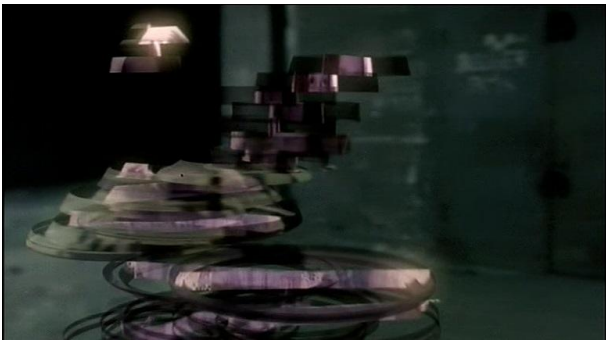
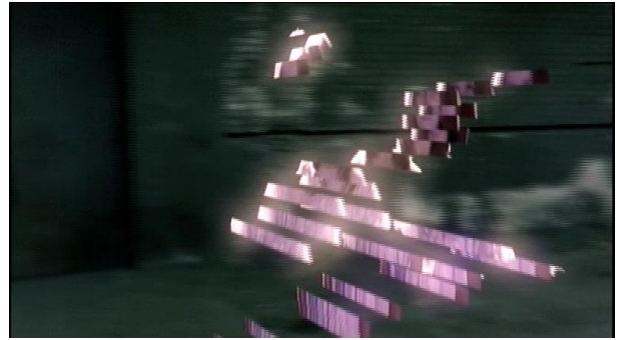
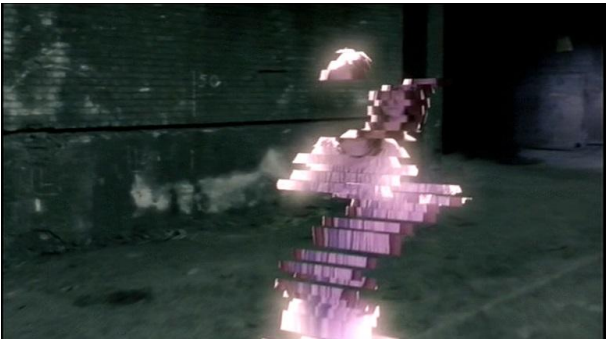
104 Brian Ruh, *Stray Dog of Anime. The Films of Mamoru Oshii*, cit., p. 182.

105 Richard Suchenski, “Mamoru Oshii”, *senses of cinema*, luglio 2004, <http://sensesofcinema.com/2004/great-directors/oshii/> (ultimo accesso, 11 gennaio 2017).

106 Dani Cavallaro, *The Cinema of Mamoru Oshii. Fantasy, Technology and Politics*, McFarland, Jefferson-London 2006, p. 176.

punto di vista del personaggio, altro elemento interno. Per questo, nel ricostruire alcune delle metalessi presenti, rimane sempre un grado di ambiguità sul fatto se si tratti di un effettivo travalicamento dei confini ontologici, oppure se la verità di fondo è che i confini siano una partizione ludica, quindi in realtà non vi sia nessun travalicamento. Anche la compenetrazione tra bidimensionale e tridimensionale, osservata per tutta la durata del film, oltre a valere come accennato da simbolo di convergenza tra film dal vivo e animazione, fa anche emergere la sostanziale bidimensionalità dell'immagine cinematografica, che sia essa dal vivo o animata: la tridimensionalità è solo una illusione prospettica (come per il Ghost nel momento in cui viene colpito, metafora del venir inquadrato dalla macchina da presa), al fondo rimane una immagine proiettata su uno schermo, su una superficie, quindi per sua natura bidimensionale. Infine, *Avalon* può anche essere letto come metafora della “realtà aumentata” di cui parlava Uno Tsunehiro, dato che finzione e realtà non solo risultano sullo stesso piano e si scambiano continuamente di ruolo, ma sembrano avere una reciproca influenza l'una sull'altra.





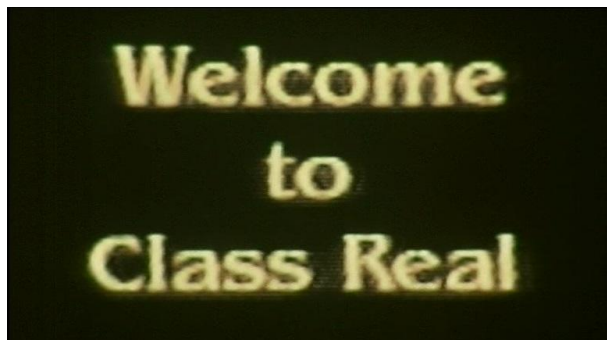
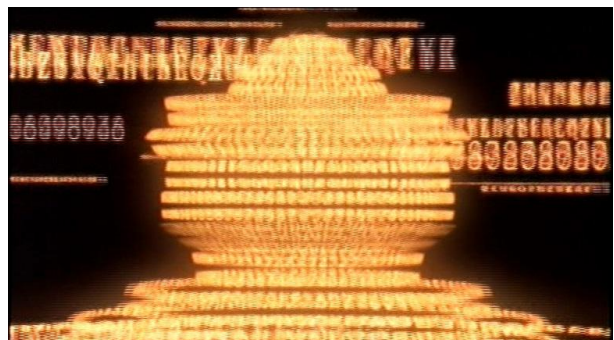


Figure 1.1-1.18: *Avalon*, caccia al Ghost/bug di sistema. La sequenza presenta continui passaggi tra tridimensionalità e bidimensionalità delle figure. Il Ghost è inizialmente tridimensionale, poi si fonde alla superficie della parete e diventa bidimensionale, correndo lungo la parete incontra un corridoio ed è costretto a tornare alla terza dimensione, a questo punto è raggiunto da Ash che nella forma apparentemente tridimensionale riesce a colpirlo; una volta colpito, si rivela nella sua bidimensionalità e si sfalda (Figure 1.1-1.12). Ash entra nell'aura lasciata dal Ghost e da tridimensionale diventa bidimensionale, fino a decomporsi in un alone di lettere e cifre elettrici (Figure 1.13-1.16). Dalla superficie piatta della schermata con la scritta si passa alla tridimensionalità della stanza in cui lo schermo è contenuto (Figure 1.17-1.18). La sequenza completa il passaggio da un piano a un altro, da un livello interno al gioco Avalon a uno chiamato Class Real, che potrebbe come non potrebbe essere su un diverso piano diegetico.



Figure 2.1-2.6: *Avalon*, oltre lo specchio della Class Real. Confronto tra la sedia di realtà virtuale nella “realtà” in uno stanzino cadente (Figura 2.1) e nella Class Real, ibrido tra quello stanzino e l'appartamento della protagonista (Figura 2.2); tra l'immobilità delle strade nella “realtà” (Figura 2.3) e la vivacità della Class Real (Figura 2.4); tra la stasi sul tram nella “realtà” (Figura 2.5) e la folla sulla metropolitana della Class Real (Figura 2.6).

Da *Avalon* non si è generato un universo narrativo espanso come nel caso della *Kerberos Saga*, anche se esiste un film successivo di Oshii con medesima ambientazione: in *Assault Girls* (アサルトガールズ, *Asaruto gāruzu*, 2009) infatti dei giocatori partecipano al gioco di realtà virtuale *Avalon F*, una evoluzione di *Avalon* ambientata in un mondo per la maggior parte desertico. In questo caso protagonisti sono quattro giocatori, tre ragazze e un ragazzo, dotati ciascuno di caratteristiche specifiche, che devono contro volontà unire le forze per guadagnare la vittoria contro un mostro di fine livello: ma al di là dei richiami iniziali, la struttura del film è molto più lineare e priva di elementi metanarrativi, per cui l'intreccio si risolve nella formazione del gruppo e la sua eventuale dissoluzione. La cura maniacale per i dettagli di Oshii si manifesta soprattutto nei

pittoreschi abiti che indossano i protagonisti, nel feticismo ostentato per fucili e armi e nella costruzione del setting tecnologico, oltre nella cura per una fotografia evocativa, eppure manca completamente un livello interpretativo che si discosti dalla semplice narrazione degli eventi, anche in sé piuttosto banali. Più interessante è il successivo *Nowhere Girl* (東京無国籍少女, *Tōkyō Mukokuseki Shōjo*, 2015) che tenta di tornare a indagare i confini tra immaginazione, sogno e realtà raccontando di una studentessa in una inusuale scuola artistica per ragazze in cui regna un'atmosfera sincopata e umbratile. Il deragliamento psichico della ragazza, che dichiara di non riuscire a dormire e sta lavorando a un progetto artistico di cui non riesce a ricordare nulla, e lo sfasamento a livello percettivo, accentuato dalle scosse di terremoto che sembrano colpire periodicamente l'edificio scolastico, portano infine a uno shock in grado di far riemergere il rimosso: la ragazza è in realtà un soldato in cura nell'edificio della scuola, che si riprende quando la struttura è sotto attacco: o questa almeno è la versione che diventa la sua realtà dopo il crollo psicologico che subisce – di nuovo Oshii preferisce l'ambiguità. In questo caso, il Giappone sarebbe in una sorta di guerra permanente non troppo specificata e ogni uomo e donna sono coinvolti. La ragazza è uno dei soldati più efficienti, e lo dimostra nell'ultimo quarto d'ora, da suo “risveglio”, con un salto completo di registro che trasforma il film in un action ritmato e violentissimo, che ristrutturata i tre quarti di film antecedenti in un bagno (letterale) di sangue. *Nowhere Girl* è una variazione di tropi già visti, con un finale a sorpresa che tenta di ricalibrare le percezioni della storia che lo precede: se da un punto di vista visuale il salto funziona, con il cambio improvviso di ritmo e l'esplosione di violenza, da quello narrativo è però meno efficace, pretestuoso; eppure dimostra come il cinema giapponese continui a riflettere e collegare questi temi in continue rielaborazioni.

Più esplicito, da questo punto di vista, è *Tag* (リアル鬼ごっこ, *Riaru onigokko*, 2015) di Sono Sion. Il film è nominalmente parte di un franchise nato da un romanzo di Yamada Yūsuke pubblicato nel 2001, appartenente al genere *sabaibu kei*, che ha dato vita a un manga disegnato da Sugiyama Satoshi, pubblicato nel 2004, cinque lungometraggi dal vivo, usciti tra 2008 e 2012, e una serie televisiva in 12 episodi, trasmessa nel 2013. Il romanzo di Yamada, inizialmente uscito autoprodotta, è stato ripresentato in una versione rivista e corretta da Gentōsha nel 2004. Vi si racconta di un ipotetico paese futuro, nel 3000, in cui sale al trono un giovane monarca, poco più che ventenne e impreparato, di nome Satō. Lunatico e instabile, il nuovo regnante decide che ci sono troppi cittadini con il suo stesso cognome e indice il gioco Real Onigokko: per sette giorni, un'ora al giorno, dalle undici a mezzanotte, i cittadini di cognome Satō possono essere inseguiti ed eliminati da gruppi di *oni* (鬼, “demone”), soldati che indossano un completo mimetico e speciali visori in grado di individuare i Satō. In quell'ora il traffico è bloccato e chiunque provi ad aiutare le prede diventa a sua volta perseguibile. Il risvolto della medaglia è che chi sopravvive al gioco potrà

avere un suo desiderio esaudito. Il protagonista è Satō Tsubasa, un universitario cresciuto con il padre. Il secondo giorno del Real Onigokko, il padre, morente dopo essere stato inseguito da un demone, gli dice di raggiungere sua sorella, che dopo la morte della madre, con cui viveva, è tornata ad avere il cognome Satō, perché adottata dagli zii, ed è quindi in pericolo. Insieme a un ex compagno delle elementari, anche lui di cognome Satō, Tsubasa si mette in viaggio per salvare la sorella e sopravvivere durante le rimanenti ore del Real Onigokko.¹⁰⁷ L'assurdità delle premesse e la narrazione traballante non impediscono al romanzo di avere successo, soprattutto tra i giovanissimi. L'ambientazione è coerente con il genere reso famoso da *Battle Royale*: una istituzione fuori controllo (in questo caso il regnante, simbolo dell'intera nazione) indice un gioco di sopravvivenza assurdo e sconsiderato, per cui le persone coinvolte (in questo caso, circa 5 milioni di cittadini, su una popolazione totale di circa 100 milioni) sono messe alle strette e spinte a non fidarsi di nessuno. Il primo film, *The Chasing World* (リアル鬼ごっこ, *Riaru onigokko*, 2008) di Shibata Issei, aggiunge al mix il passaggio tra mondi paralleli: una serie di inspiegabili incidenti coinvolge alcune persone non correlate tra loro, ma con identico cognome. Intanto un liceale, Satō Tsubasa, dopo essere sfuggito al pestaggio da parte di alcuni suoi compagni di scuola, finisce in una realtà alternativa, sottilmente diversa dalla sua. Qui una spietata entità dittatoriale ha dato il via a una caccia a tutti quanti portano il cognome Satō, inaugurando il Real Onigokko. Il problema per Tsubasa è che chi viene ucciso in questo universo, condanna a morte anche il suo doppio – da cui gli incidenti che aprivano il film. Il ragazzo allora non solo deve sopravvivere, ma evitare che il doppio di sua sorella venga ucciso. In *The Chasing World 2* (リアル鬼ごっこ2, *Riaru onigokko 2*, 2010), Tsubasa unisce le forze a un gruppo di ribelli che sfidano l'autorità malata che ha dato il via al gioco al massacro dei Satō, tra cui anche la versione alternativa di sua sorella minore, ma viene indetto un nuovo Real Onigokko e Tsubasa e compagni sono costretti a fuggire. Il terzo, quarto e quinto film, invece, diretti da Asato Mari, sono usciti nel 2012, a distanza di una settimana l'uno dall'altro, e compongono una trilogia a parte, parte di un universo narrativo alternativo, in cui a essere braccate non sono le persone con cognome Satō, ma quelle con sangue di tipo B. Sono Sion crea un'ulteriore nuova versione. Come esplicito fin dalla locandina, in *Tag* l'obiettivo della caccia diventano “tutte le studentesse liceali della nazione” (全国のJKの皆さん, *zenkoku no JK no minnasan*, dove JK sta appunto per *joshi kōsei*, 女子高生, “studentesse liceali”), a cui è associata l'esplicita frase di lancio “Voi tipe siete senza vergogna, perciò riduciamo il vostro numero” (あなたたちはちょっとふてぶてしいので、数を減らすことにします, *Anatatachi wa chotto futebuteshi node, kazu o herasu koto ni shimasu*). Il regista dichiara fin dal sito ufficiale del film che del franchise ha preso solo il titolo, inserendo nella sceneggiatura idee prese da delle storie che

107 Cfr. Yamada Yūsuke, *リアル鬼ごっこ (Riaru onigokko)*, tr.lett. Vero ce l'hai), Gentōsha, Tokyo 2004.

avrebbe voluto girare prima, ma che non era ancora riuscito a realizzare.¹⁰⁸ Il fatto che Sono non abbia letto l'originale ha scatenato una reazione negativa da parte dei fan, critici nei confronti del regista e solidali verso lo scrittore, ma anche una controreazione di coloro interessati a vedere quel tipo di ambientazione con delle studentesse liceali: in ogni caso, le dichiarazioni provocatorie di Sono sono servite a far parlare del film, aumentando l'attesa.¹⁰⁹ L'arrivo del film ha anche portato alla realizzazione di una novelization, ribattezzata *Real onigokku JK* (リアル鬼ごっこJK, *Riaru onigokko JK*), scritta dall'esordiente Ikarimoto Manabu su bozza dello stesso Sono, e un omonimo manga in un solo volumetto, realizzato da Mido Yomogi su testi, almeno da copertina, di Sono e Yamada Yūsuke, entrambi distribuiti in concomitanza con l'uscita nelle sale. Il film di Sono Sion funziona come una provocazione: l'incipit richiama il suicidio di massa delle studentesse nella prima sequenza di *Suicide Circle* (自殺サークル, *Jisatsu sākuru*, 2011). Se nel primo film 54 studentesse si gettavano sotto a un treno in arrivo in una affollata stazione, qui due pullman pieni di studentesse in gita scolastica vengono tranciati a metà da un misterioso vento, decapitando tutte le malcapitate, tranne una. Tramite questa strategia di shock, in cui l'innocenza delle ragazze si mescola tragicamente a sangue ed effetti speciali grotteschi, Sono dà il via a un prisma di eventi fuori controllo. È l'inizio di un inspiegabile incubo per Mitsuko, la ragazza sopravvissuta, che si ritrova inseguita da una forza invisibile e mortale. Mitsuko fugge, con il vento che torna a colpire altre ragazze che si trovavano casualmente nei pressi della strada, senza che lei possa fare niente per avvertirle o salvarle. Allontanandosi dal luogo dell'incidente, Mitsuko si ritrova nei pressi di un liceo femminile. Alcune studentesse la salutano come se la conoscessero, anche se lei non le riconosce, non sa chi siano. In particolare Aki sembra esserle molto vicina: nonostante Mitsuko sia spaesata e senza parole, la ragazza l'accudisce e la guida nella nuova scuola, presentandole due loro altre amiche, Taeko e la provocante Sur, il cui soprannome, viene spiegato, è dovuto al suo essere “surreale”. Le quattro ragazze decidono di saltare la prima ora di lezione e correre verso un vicino stagno. Mitsuko, ancora turbata, razionalizza quanto accaduto raccontandolo ad Aki come se si trattasse di un incubo. Quando anche le altre sentono la bizzarra storia di Mitsuko, Aki e Taeko ridono e pensano sia strana, Sur invece è convinta sia possibile e introduce la teoria degli universi paralleli: “È una questione di probabilità. Mitsuko era in un altro universo. Il numero di realtà alternative è infinito. Ho letto che ci sono un infinito numero di noi in universi multipli”. Per corroborare la sua tesi, Sur lancia un sasso nello stagno e spiega che in un altro universo potrebbe

108 Cfr. <http://realonigokko.com/>, link al *kantoku komento* (監督コメント), il “commento del regista” (ultimo accesso, 15 gennaio 2017).

109 Cfr. “「原作読まずに映画撮っただって!」園子温版『リアル鬼ごっこ』が大炎上! 一部では“逆に”期待の声も” (“*Gensaku yomazu ni eiga totta datte!?*” Sono Sion ban Riaru onigokko ga dai enjō! Ichibude wa “gyaku ni” kitai no koe mo, tr.lett. “Hai fatto un film senza leggere l'originale!?”: La versione di Sono Sion di *Real Onigokko* crea un grande flame! Alcuni al contrario esprimono attesa), <http://otapol.jp/2015/07/post-3320-entry.html> (ultimo accesso, 15 gennaio 2017).

non averlo lanciato, e ogni increspatura può avere un effetto diverso sulle persone che lo abitano. Al che un coccodrillo gigante esce dallo stagno e dilania Taeko a partire dal basso ventre. In questo caso è solo immaginazione: è quanto Sur sta raccontando avrebbe potuto accadere in uno degli altri universi paralleli. Tutte ridono e iniziano a giocare tra di loro, poi Sur aggiunge che se si vuole cambiare la propria realtà, bisogna fare qualcosa di inaspettato: “Ma forse il nostro destino è deciso, siamo intrappolate in esso”. La teoria dei mondi paralleli è dunque problematizzata da una riflessione su libero arbitrio, casualità e destino. Quando le quattro amiche tornano a scuola per la seconda lezione, improvvisamente le insegnanti iniziano a fare fuoco con mitragliatrici, fucili a canne mozze e lanciagranate contro le studentesse. Mitsuko ripiomba nell'incubo: le amiche fuggono, ma una a una Taeko, Aki e Sur vengono falciate dai colpi, insieme a decine di altre ragazze. Ancora una volta Mitsuko sembra essere la sola sopravvissuta. Arriva in un paese e si lancia in un gabbiotto della polizia, comprensibilmente agitata. Dopo qualche momento, la poliziotta sembra riconoscerla e inizia a chiamarla Keiko. Come nei pressi della scuola femminile, Mitsuko è riconosciuta da una persona esterna per qualcuno che sa di non essere. La poliziotta, Tomoko, la prende in giro perché indossa un'uniforme scolastica, poi la fa specchiare in uno specchio da scrivania. Mitsuko si guarda e si vede diversa: a questo punto l'attrice cambia anche nella “realtà” e diventa Keiko a tutti gli effetti. Keiko sta per sposarsi e Tomoko decide di accompagnarla: fuori dal gabbiotto della polizia, in strada, tutti i passanti sono donne – non si vedono uomini. Se nel pullman e nel liceo questo particolare poteva passare inosservato (si tratta di scuole femminili in cui casualmente tutte le insegnanti sono donne), ora diventa sempre più sospetto, creando un senso di attesa nello spettatore. Alla chiesa, insieme a tutte le invitate, anche in questo caso tutte e solo donne, Mitsuko/Keiko rivede Aki, che era morta nell'attacco a scuola. Lei finge sia tutto normale, ma le sussurra che è a conoscenza di quanto sta accadendo. Mitsuko/Keiko ha una crisi di nervi: “Chi sono veramente? Mitsuko o Keiko?”, ma Aki le dice che le spiegherà tutto dopo, perché “loro stanno guardando”. C'è dunque una protagonista che sfugge a inesplicabili sterminii, apparentemente in grado di passare da un universo all'altro, di abitare diversi corpi, che si muove in un universo popolato solo da donne, in cui “loro” la spiano. Mitsuko/Keiko è però costretta a mettere da parte i dubbi, sospinta dagli eventi. Aki le mostra come deve comportarsi: senza alcuna ragione, né rimorso, inizia a uccidere a mani nude alcune invitate che hanno aiutato Keiko a indossare l'abito da sposa. Aki le spiega di rimanere pronta e la arma di una bottiglia di vetro rotta. Keiko fa il suo ingresso in chiesa con la bottiglia in mano come fosse un bouquet di fiori. Inizialmente tutto sembra normale, tra urla di congratulazioni e lancio di petali di fiori, ma improvvisamente le invitate iniziano a insultare Keiko, a liberarsi dei vestiti e a sospingerla verso una bara posizionata in piedi vicino all'altare. Le viene detto che dentro c'è il suo promesso sposo: è un uomo in smoking con una enorme testa di maiale. Inizia un tafferuglio, Keiko è costretta a

difendersi, aiutata da Aki. Le due riescono a fuggire dalla chiesa, ma sono spinte a separarsi per disorientare le inseguatrici, tra cui due delle insegnanti del liceo, vestite questa volta in pelle nera (probabile rimando agli *oni* della saga originale, anche se il loro ruolo non è qui ulteriormente elaborato). Keiko continua a correre, con indosso quel che resta del vestito da sposa. Arrivata a un ponte, una ragazza vestita con completo da corsa campestre la chiama Izumi e le dice di seguirla. Siamo al terzo passaggio: dalla Mitsuko liceale in gita alla Mitsuko liceale amica di Aki e compagne; da quella Mitsuko a Keiko; infine, da Keiko a Izumi. Mitsuko/Keiko/Izumi sembra entrata in un ulteriore universo parallelo. Si avvicina a uno specchio che due donne stanno trasportando e si vede nuovamente diversa – con conseguente cambio di attrice anche nella “realtà”. Le due donne, raggiunte da un gruppetto di altre amiche, riprende la corsa, circondate da una folla festante, sempre di donne. Improvvisamente lungo il tragitto compaiono anche Sur, Taeko e di nuovo Aki. Poi le insegnanti del liceo nerovestite irrompono di nuovo sulla scena, accompagnate dall'uomo-maiale. Aki le dice che deve “fuggire da questo mondo”. Izumi continua a correre e finisce in un grotta. Una studentessa la invita a seguirla, la porta dove in piedi rimangono decine di altre studentesse, immobili, nella penombra. La ragazza le chiede “Puoi morire, per favore? Se tu rimani viva, noi moriamo, perciò muori! Tutti muoiono a causa tua!”. Arriva Aki che la salva nuovamente, poi le fa urlare il nome Mitsuko, in modo Izumi torni a essere Mitsuko, con ulteriore cambio di attrice. Aki le chiede di tirare delle sorta di cavi che le spuntano dai polsi, in modo da distruggerla. Per convincerla, le spiega: “Il mondo in cui ci troviamo è di finzione. Qualcuno ci ha trascinato tutte in questo mondo e solo tu puoi fermarli. Sei il personaggio principale! È l'unico modo per fuggire, o continueranno a inseguirci e ucciderci all'infinito. Solo tu puoi trarci in salvo. Devi distruggermi per creare l'uscita”. Tra le lacrime, Mitsuko esegue, tagliando a pezzi l'amica. Quando il corpo martoriato della ragazza si divide a metà, alle sue spalle compare un passaggio luminoso. Mitsuko lo varca e si ritrova nelle cucine di un ristorante. I cuochi indaffarati a cucinare sono tutti maschi. È il mondo “reale”? Mitsuko esce sul retro in un vicolo. Qui ci sono alcuni uomini, la maggior parte dei quali dall'aspetto grottesco, in attesa, circondati da cartelli luminosi che recitano “Mondo maschile”, “Manly Shop”, “Masculine Shop”. In un angolo, due uomini osservano un poster promozionale: pubblicizza il gioco Real Onigokko, la frase di lancio è “Il gioco del XX secolo ora rivive come gioco in 3D!” (20世紀のゲームが今、立体ゲームとして復活!, 20 *seiki no gēmu ga ima, rittai gēmu to shite fukkatsu!*) e come immagine c'è la fotografia di Mitsuko, Keiko e Izumi. Mitsuko è ancora più disorientata. Dalla fila di maschi in attesa si fa avanti un giovane belloccio. Le spiega che si trova nel futuro. Mitsuko sviene. Si risveglia in un tunnel che funge da “galleria dei personaggi” come se ne vedono spesso negli extra dei videogiochi. In incavi nel cemento sono posizionate attrici immobili come statue vestite come visto nella prima parte del film, da studentesse, spose o atlete. Seguendo il tunnel, Mitsuko arriva a un vecchio ingobbito con

capelli bianchi lunghissimi che sta giocando a un videogioco, naturalmente *Real Onigokko*, con un joystick antiquato, su un vecchio televisore a tubo catodico: sullo schermo si vedono alcune scene riprese dalla prima parte di film, con aggiunta una grafica da videogame composta da barre di energia, mappa di gioco e possibilità di scelta tra le tre protagoniste – le tre attrici che si sono susseguite nel ruolo principale di Mitsuko/Keiko/Izumi. Il giocatore può saltare da una all'altra, selezionandola dall'icona apposita. Il vecchio, che non è altri che il giovane che le ha parlato prima, truccato per invecchiarlo, le spiega: “Sei morta molto tempo fa, nella primavera del 2034. Ho recuperato tracce del tuo DNA e quello delle tue amiche. Immagino non ti saresti mai aspettata che il tuo DNA sarebbe stato utilizzato per il nostro intrattenimento”. Poi entra in scena il giovane di prima, si spoglia e si mette su un materasso disteso a terra, invitando Mitsuko a raggiungerlo: “Il personaggio del videogioco è qui. Fantastico!”, esclama contento. Di nuovo, il vecchio: “Il mio sogno diventerà finalmente realtà. Il mio sogno mai realizzato di 150 anni fa. Vai, arrenditi al tuo destino”, le intima, spingendola verso il materasso e il sé più giovane. Il destino a cui allude sarebbe quello che il personaggio del videogioco giaccia con il giocatore. Ma Mitsuko si ribella, urla “smettetela di giocare con noi!”, poi ruba il bastone da passeggio al vecchio e se lo pianta nel petto, suicidandosi. Il vecchio urla disperato. Le inquadrature finali ritornano alla scena del pullman e a quella del matrimonio. Mitsuko si suicida con la penna caduta, particolare che a inizio film l'aveva salvata, facendola piegare per raccogliarla. Keiko utilizza la bottiglia di vetro rotta per suicidarsi a sua volta. È quanto le chiedeva di fare l'anonima studentessa nella grotta, insieme alla massa in penombra delle altre studentesse: l'unico modo perché i personaggi non giocanti sopravvivano, è che il personaggio principale muoia, in questo modo spezzando l'infinita ripetibilità e replicabilità della pratica videoludica. Come nel caso di *Avalon*, anche *Tag* presenta una serie di universi paralleli che con il proseguire della storia si rivelano più uniti e continui di quanto non sembrasse inizialmente; anche in questo caso il salto da un universo all'altro è legato a una meccanica ludica. In *Tag* vi è una metalessi più marcata: un personaggio di un videogioco incontra il suo giocatore, talmente ossessionato dai sentimenti di *moe* per il personaggio da volersi unire a lei carnalmente. I personaggi sono il collante tra questi universi, tenuti in un database espositivo, catalogati a seconda della loro funzione (studentessa, sposa, atleta, ...). Tramite questo dispositivo a sorpresa, Sono Sion denuda il meccanismo narrativo sia del cinema, in cui basta un campo-controcampo tra il volto di un'attrice e uno specchio per passare a un diverso livello di realtà, sia del media mix, per cui una narrazione può comprendere tutte le altre, in un rimando infinito, con i personaggi a fare da collante. Come in *Avalon*, il titolo del film (quello originale, *Real Onigokko*) si svela essere anche il nome del gioco di cui i personaggi, questa volta inconsapevolmente, sono parte. Anche in questo

caso, a dominare è l'indistinzione: i passaggi da un personaggio all'altro, e quindi da un universo all'altro, sono immediati, non segnati da nessun dispositivo della messa in scena.¹¹⁰ In *Tag* non ci sono neanche le scelte cromatiche a distinguere i livelli: la fotografia è uniforme in tutto il film, anche quando il personaggio di finzione esce dall'ipomondo ed entra in quello del giocatore. E a spingere questa necessità di passaggio tra universi paralleli è il sentimento di *moe* – in questo caso quello maschile, attratto da alcuni elementi feticistici, come l'uniforme alla marinaretta delle liceali. Non a caso nella prima parte le liceali sono oggetto di continui fan service, con il vento che solleva le gonne delle uniformi per mostrare maliziosamente la biancheria intima. *Tag* funziona così anche come meta-narrazione e commento dell'industria dei contenuti giapponese, in cui i personaggi di finzione sono programmati in base a certi elementi, parte di un database, per passare da un medium all'altro (da un universo all'altro) e così soddisfare il desiderio animalistico dei fruitori (i giocatori), che grazie alla sensazione di vicinanza e alla prossimità, disseminati su diversi media, sono portati a sperimentare una sensazione di intimità con il personaggio – quello che Ogawa Hiroshi, riferendosi agli idol, chiamava la sensazione virtuale di sentire i personaggi come “quasi-compagni” (si rimanda per una trattazione più approfondita al quarto capitolo). *Tag* è dunque al contempo il soddisfacimento narrativo di un desiderio di intimità del fruitore con i personaggi – esplicazione di quel fattore *moe* che attrae i fruitori verso i personaggi di finzione – e critica di quel meccanismo, con il personaggio che si ribella al suo destino, facendo, come suggeriva Sur all'interno del film, qualcosa di inaspettato, ovvero cercando la morte definitiva, nel mondo “reale”, in modo da azzerare la possibilità di una ripetizione continua del meccanismo ludico/narrativo all'interno del videogioco/universo mediale. *Tag* è così un esempio di “realismo ludico” che sfrutta il meccanismo degli universi paralleli per svelare le modalità di disseminazione dei personaggi in miriadi di media diversi. Non è un caso poi che i personaggi siano studentesse liceali, simbolo di quel sentimento di *moe* consustanziale al loro consumo compulsivo e quindi alla loro proliferazione da un medium all'altro.

110 Fatta esclusione per il tramite dello specchio, che però non segna il momento del passaggio sul piano parallelo, già avvenuto, ma la presa di consapevolezza di questo passaggio da parte della protagonista.





Figure 3.1-3.10: *Tag*, rifrazioni e passaggi di corpo. Figure 3.1-3.5: nella stazione di polizia, Mitsuko scopre di essere passata nel corpo di Keiko. Figure 3.6-3.10: per strada, Keiko scopre di essere diventata Izumi.



Figure 4.1-4.4: *Tag*, nel “mondo dei maschi”, la reazione di Mitsuko di fronte al poster promozionale del videogioco di *Real Onigokko* (titolo originale del film e del franchise) in cui è raffigurata lei stessa, insieme a Keiko e Izumi.





Figure 5.1-5.10: *Tag*, il (video)gioco del reale. Mitsuko si risveglia in un passaggio che richiama le gallerie di personaggi 3D spesso presenti tra gli extra dei videogiochi (Figure 5.1-5.2). Arriva in uno spazio dove un anziano dai lunghi capelli bianchi sta giocando con strumenti antiquati a un videogioco (Figure 5.3-5.4). Sullo schermo, scorrono le schermate del videogioco – le immagini di tutta la prima parte del film che abbiamo visto sono prese dal videogioco, in cui il giocatore può selezionare il personaggio con cui giocare tra i tre disponibili, ovvero Mitsuko, Keiko e Izumi (Figure 5.5-5.7). Mitsuko osserva sé stessa nella teca con i personaggi del gioco (Figure 5.8-5.9). Il “giocatore” spinge il “personaggio” a giacere con lui, o meglio con una sua versione idealizzata e giovane (Figura 5.10).

Avalon, *Tag* e altri film dal vivo, esattamente come quei videogiochi, *light novel* e anime che perseguono la possibilità dei mondi alternativi, funzionano come metanarrazioni in grado di svelare sia il funzionamento delle narrazioni che dell'ambiente mediale in cui si muovono. Si può dire per loro in generale quanto è stato scritto da Saitō Satomi per *Sword Art Online*, ovvero che instaurano

una relazione contorta tra mondo reale e mondo virtuale – un mondo immaginario che intrappola irriducibilmente – letteralmente e figurativamente – i loro corpi e le loro menti [dei personaggi]. La loro consapevolezza di appartenere a mondi multipli – ma non appartenere a nessun mondo in particolare – incarna il recente trend di costruzione di mondi immaginari ed eccheggia il business dei franchise crossmediali, dove i produttori di media sfruttano i personaggi facendoli trasmigrare su piattaforme mediali multiple. Quando un tale sviluppo crossmediale di un mondo narrativo diventa la norma nell'industria dei media, la storia diventa autoconsapevole circa la sua stessa costruzione del mondo ed espansione.¹¹¹

Vi è dunque una saldatura tra modalità narrative interne a un medium e trend generale dell'industria verso la transmedialità. Per mezzo del dispositivo narrativo dei mondi paralleli, si instaura un cortocircuito tra le modalità narrative lineari di letteratura e cinema (e di altri media narrativi classici come manga, anime, etc.) e quelle aperte dei videogiochi (o, come suggerisce Ōtsuka Eiji, ancora prima, quelle dei giochi di ruolo). Nei videogiochi, “piuttosto che una progressione teleologica verso un fine narrativo ultimo”, viene coinvolta una “esplorazione libera attraverso l'architettura temporale formata dalla struttura narrativa ramificata dei giochi”.¹¹² In questo senso, il videogiocatore è “un viaggiatore del tempo per antonomasia”, dato che “risiede in

111 Saitō Satomi, “Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchise”, *Mechademia*, vol. 10, 2015, p. 144.

112 Forrest Greenwood, “The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative Freedom in *Puella Magi Madoka Magica*”, *Mechademia*, vol. 10, 2015, p. 199.

un presente ipermediato che oscilla perpetuamente tra futuro narrativo e passato narrativo, consapevole che ogni giuntura non rappresenta un punto delimitato dell'intreccio sulla via di qualche termine prevedibile, teleologico, ma una possibilità in una costellazione di scelte".¹¹³ È precisamente l'unione di queste due modalità narrative che porta al "realismo ludico" di Azuma e che si svela pienamente nella pratica delle narrazioni sui mondi paralleli/loop temporali. Secondo questo principio funziona ad esempio il *light novel* *All You Need Is Kill* (オール・ユード・ニード・イズ・キル, *Ōru yū nīdo izu kiru*), scritto da Sakurazaka Hiroshi con disegni di ABe Yoshitoshi, uscito nel 2004, che racconta di un soldato in lotta contro degli alieni che muore, ma entra in un loop per cui si risveglia all'inizio del suo ultimo giorno e ha la possibilità di migliorare la sua performance.¹¹⁴ La struttura è quella dei videogiochi FPS (First Person Shooter), per cui in caso di morte il giocatore può ricaricare una versione precedentemente salvata e ripercorrere il livello, conoscendo già parzialmente l'algoritmo che regola i nemici e quindi avendo la possibilità di avanzare maggiormente rispetto al tentativo precedente. Dal *light novel* nascono un manga, disegnato da Obata Takeshi su testi di Takeuchi Ryōsuke, uscito nel 2014, e soprattutto una riduzione cinematografica hollywoodiana, *Edge of Tomorrow* (id., 2014), diretta da Doug Liman e interpretata da Tom Cruise ed Emily Blunt. La tipologia di racconti con loop temporali non è naturalmente nuova e non è una peculiarità giapponese.¹¹⁵ Già nel 1986 si ha ad esempio il romanzo di Ken Grimwood *Replay: Jeff Winston*, un uomo di 43 anni sposato e con lavoro stabile, ma vita insoddisfacente, muore, ma si risveglia nel 1963, nel suo corpo diciottenne. Può rivivere la sua vita con la memoria intatta di quanto accaduto nei 25 anni successivi. Il fatto si ripete ancora e ancora, con l'uomo che compie diverse azioni ogni volta.¹¹⁶ Ancora prima, in un racconto di Richard A. Lupoff, *12:01*, pubblicato per la prima volta su rivista nel 1973, un uomo si rende conto di stare rivivendo in loop un'ora della sua vita, dalle 12:01 alle 13:00. In ogni ciclo il protagonista prova a

113 *Ivi*, p. 200.

114 Esiste una traduzione in italiano, cfr. Sakurazaka Hiroshi, *Edge of Tomorrow. Senza domani*, Panini Comics, Bologna 2014. L'illustratore ABe Yoshitoshi preferisce la traslitterazione con anche la "B" del suo cognome maiuscola, dato che in passato si firmava con lo pseudonimo AB.

115 Le storie con loop temporali sono un sottoinsieme delle storie di viaggi temporali e connessi paradossi. I viaggi temporali hanno naturalmente una lunga tradizione letteraria e di analisi narratologica, la cui ricostruzione esula dagli scopi di questa trattazione. Per una storia del genere, principalmente nella narrativa Occidentale, cfr. Elana Gomel, *Postmodern Science Fiction and Temporal Imagination*, Continuum, New York 2010; David Wittenberg, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, Fordham University Press, New York 2013. Pur da un punto di vista diverso e parlando dei viaggi temporali in generale, in qualche modo la ricostruzione di Wittenberg converge con quella di Azuma Hiroki, quando ad esempio argomenta: "Penso che la narrativa di viaggi temporali sia un 'laboratorio narratologico', in cui molte delle più basiche questioni teoretiche sulla narrazione di storie e, per estensione, sulla filosofia della temporalità, storia e soggettività, sono rappresentate nella forma di dispositivi letterari e trame, al contempo entrambe utili per la critica e fruttosamente complessi. Desidero suggerire non solo che le storie di viaggi temporali sono esempi o descrizioni di questioni narratologiche o filosofiche, ma anche che queste storie sono loro stesse già esercizi in narratologia e teorizzazione della temporalità – sono essenzialmente 'macchine narrative', più o meno latenti, emergenti o pienamente sviluppate", in David Wittenberg, *op.cit.*, p. 2.

116 Cfr. Ken Grimwood, *Replay. Una vita senza fine*, Fanucci, Roma 2007.

compiere azioni diverse per comprendere la ragione di questa situazione.¹¹⁷ Azuma Hiroki argomenta come questo sviluppo a loop sia proprio dei videogiochi in generale, tramite il meccanismo che permette di salvare e di ripartire da un punto passato, ma soprattutto di quelli che oggi sono chiamati *visual novel* in particolare, dove la storia si dispiega secondo una serie di scelte che si diramano in direzioni diverse, impossibili da seguire tutte in un unico gameplay. Diventa allora necessario giocare più volte, compiendo scelte differenti, per vedere i possibili sviluppi divergenti, come in un racconto sui loop temporali, e approdare così al finale migliore tra quelli previsti dai programmatori. L'ibridazione tra forma romanzo con mondi paralleli/loop temporali e *visual novel* porta alla formazione di universi narrativi complessi che permettono anche di portare allo scoperto la struttura del medium narrativo stesso. Azuma cita alcuni esempi di opere appartenenti al genere che hanno iniziato a proliferare nella cultura popolare giapponese tra fine millennio e anni duemila. Oltre a *All You Need is Kill* e *Haruhi Suzumiya*, parla infatti anche della saga di *Muv-Luv* (マブラヴ, *Mabu Ravu*), *visual novel* per adulti uscito a partire dal 2003, e della serie di *Higurashi When They Cry* (ひぐらしのなく頃に, *Higurashi no naku koro ni*), *visual novel* composto da diversi archi narrativi, distribuito a partire dal 2002.¹¹⁸ A questi esempi si possono aggiungere *Yu-No: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World* (この世の果てで恋を唄う少女 Yu-No, *Kono yo no hate de koi o utau Shōjo Yu-No*), *visual novel* del 1996, *Yami to bōshi to hon no tabibito* (ヤミと帽子と本の旅人, tr.lett. L'oscurità, il cappello e le viaggiatrici dei libri), *visual novel* del 2002, *Steins;Gate* (シュタインズ・ゲート, *Shutainzu gēto*), *visual novel* del 2010, *Re:Zero – Starting Life in Another World* (Re:ゼロから始める異世界生活, *Re:Zero kara hajimeru isekai seikatsu*), *light novel* la cui serializzazione è iniziata nel 2012. Da queste opere sono nati *media mix* più o meno complessi, con videogiochi, manga, *light novel*, anime, radiodrammi e così via a formare un compendio di storie che amplificano e complicano i concetti di mondi paralleli e loop temporali esaminati negli intrecci principali. Per vedere come questo discorso possa integrarsi al cinema dal vivo, si vuole infine analizzare i due lungometraggi parte del *media mix* di *Higurashi When They Cry*, diretti tra 2008 e 2009 da Oikawa Ataru.

Higurashi When They Cry è nato come *visual novel* amatoriale creato dal gruppo 7th Expansion, con la regia e direzione artistica di Ryūkishī, tra i membri fondatori del gruppo. Il primo degli otto giochi principali è stato presentato al Comic Market dell'agosto 2002, l'ultimo al Comic Market dell'agosto 2006. Gli otto episodi sono generalmente suddivisi in due archi narrativi: le

117 Il racconto è stato ripubblicato in Richard A. Lupoff, *Before 12:01 and After*, Fedogan & Bremer, Minneapolis 1996.

118 Cfr. Azuma Hiroki, *ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2 (Gēmu teki riarizumu no tanjō: Dōbutsuka suru posuto modan 2)*, tr.lett. La nascita del realismo ludico: Animalizzazione postmoderna 2), Kōdansha, Tokyo 2007.

prime quattro storie fanno parte dell'arco di “domande” (出題編, *shutsudai hen*), le ultime quattro dell'arco delle “soluzioni” (解答編, *kaitō hen*). Il successo è stato tale da portare all'ampliamento dell'universo narrativo con *light novel* (scritti dallo stesso Ryūkishi), manga, serie tv animate, altri tipi di videogiochi, due lungometraggi dal vivo e una recente serie televisiva dal vivo, trasmessa nel 2016, presentata in due segmenti narrativi da 6 e 4 episodi.¹¹⁹ Per presentare i lungometraggi cinematografici è necessario fare una premessa sulle caratteristiche del franchise come *visual novel*. I *visual novel* sono giochi per computer o console formati da testo, immagini di background in genere utilizzate per gli sfondi e gli ambienti, immagini in primo piano dei personaggi con cui si sta interagendo, di rado animati, più spesso suddivisi in diverse pose/emozioni statiche, degli effetti sonori e delle musiche (e talvolta il doppiaggio attoriale dei testi appartenenti a ciascun personaggio). Il giocatore scorre il testo, il più delle volte consistente in dialoghi o flusso di coscienza di uno dei personaggi, e talvolta può effettuare una scelta tra due o più opzioni, ramificando così la narrazione in diverse direzioni. I *visual novel* sono dunque storie interattive che appartengono al gruppo delle “storie a percorso ramificato” (*branching path stories*) che pongono particolare attenzione ai dialoghi in relazione agli aspetti visuali.¹²⁰ L'accento ricade spesso proprio sull'aspetto della ramificazione della storia, con determinati meccanismi messi in pratica perché il giocatore ri-giochi scegliendo di volta in volta percorsi diversi: il “guadagno” per il giocatore può variare dallo sbloccare ulteriori percorsi alternativi, guadagnare delle immagini aggiuntive tra gli extra oppure semplicemente avere la soddisfazione di aver percorso tutte le possibili scelte, fino a trovare quella che più lo aggrada. In questo contesto, *Higurashi When They Cry* è un *visual novel* atipico, perché manca del tutto la parte delle ramificazioni: i lavori di 7th Expansion appartenenti a questo franchise non presentano scelte, il giocatore legge una storia lineare, limitandosi a interagire cliccando quando ha finito di leggere il testo visualizzato sullo schermo in quel momento o salvando nel punto in cui è arrivato per riprendere in un momento successivo. Questa linearità dei singoli giochi è però complicata dalla struttura degli otto capitoli che compongono il ciclo (con l'aggiunta di tutte le altre versioni per altri media). In ogni capitolo infatti *Higurashi* presenta un setting identico, che si svolge nel medesimo periodo temporale, con i medesimi protagonisti che da una situazione iniziale sempre uguale finiscono col compiere di volta in volta efferatezze diverse. È come se il sistema di ramificazione delle storie fosse trasferito dal singolo gioco al franchise: lo scopo per il giocatore/fruitoro rimane lo stesso, completare tutti i percorsi narrativi possibili,

119 Azuma Hiroki commenta: “Probabilmente Ryūkishi è lo scrittore più veloce e drammaticamente di successo dell'intero mercato *otaku* dei primi anni Duemila”, in Azuma Hiroki, *Gēmu teki riarizumu no tanjō: Dōbutsuka suru posuto modan 2*, cit., p. 227.

120 Cfr. Josiah Lebowitz, Chris Klug, *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Burlington-Oxford 2011, in particolare il capitolo 9, pp. 181-203.

seguendo le diverse storie sui diversi media, per completare l'esperienza in tutte le sue possibilità. *Higurashi* è così “in dialogo con il genere dei *visual novel*, portando allo scoperto i suoi funzionamenti interni e giocando con essi”.¹²¹ Il protagonista della storia è Keiichi, un giovane studente che si trasferisce da Tokyo nel piccolo villaggio rurale di Hinamizawa (un luogo di finzione). Qui Keiichi deve scendere a patti con la vita di campagna di un piccolo centro abitato. Farà presto amicizia in particolare con quattro sue compagne di classe – Rena, Mion, Satoko e Rika – venendo al contempo a conoscenza di una serie di particolari sempre più inquietanti sul passato del villaggio: lo spirito tutelare del villaggio, Oyashiro sama, e le credenze a esso legate; la serie di omicidi e sparizioni che si sono susseguiti negli anni passati, sempre in concomitanza con la festa di Watanagashi; i fatti relativi a una diga in costruzione nel passato, che se portata a termine avrebbe comportato l'allagamento del villaggio. A questi elementi, i cinque protagonisti e i comprimari reagiscono sempre in modo diverso, ma invariabilmente con eccessi di violenza e follia che ne annichiscono i legami. La particolarità è che ogni ciclo di storie si svolge sempre nello stesso periodo, giugno 1983. Nell'arco di “soluzioni” diventa chiaro che i protagonisti sono prigionieri di un loop temporale che li spinge a ripetere all'infinito sempre lo stesso mese cruciale. Un primo indizio è fornito da Keiichi, che in un episodio ha una visione e si rende conto che in qualche modo ha ucciso con una mazza da baseball Rena e Mion, nonostante loro siano vive in quell'episodio specifico. La conferma definitiva si ha quando il centro focale si sposta su Rika, che oltre a essere una studentessa è anche una *miko* (巫女),¹²² una assistente nella gestione e cura dei templi shintoisti, che grazie al suo ruolo è in grado di comprendere come lei e i suoi amici si trovino in realtà intrappolati in un loop temporale:

Il gioco di *Higurashi* esternalizza il tipico algoritmo dei *visual novel* nella sua narrazione: Rika 'diventa' il giocatore, intensamente consapevole della sua presenza entro una narrazione che tenta di 'liberare sé stessa' dell'algoritmo ottenendo il miglior finale possibile. Il giocatore nel 'lato reale' dello schermo del computer non ha possibilità di risolvere il mistero dentro il 'mondo' del gioco – e perciò di salvare ciascun personaggio dai loro rispettivi destini – così deve limitarsi a risolverlo fuori dallo spazio-gioco e continuare a cliccare attraverso ogni 'arco di risposta' conferma o contraddice la soluzione che il giocatore aveva partorito.¹²³

La metanarrazione così strutturata portata avanti dai diversi episodi del *visual novel* è poi trasferita e moltiplicata sui diversi media. Il fatto che la storia sia conclusa in un loop temporale infinito permette alle versioni su altri media sia di riprendere versioni già viste nei *visual novel*, sia

121 John Wheeler, “The *Higurashi* Code: Algorithm and Adaptation in the Otaku Industry and Beyond”, *Cinephile*, vol. 7 n. 1, 2011, p. 27.

122 Sulla feticizzazione dell'aspetto e del ruolo delle *miko* nella sottocultura *otaku*, cfr. Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, cit., pp. 13-15.

123 John Wheeler, *op.cit.*, p. 29.

di aggiungerne di nuove (come ad esempio fanno parzialmente le due stagioni della serie animata), favorendo così anche l'intervento degli appassionati, che possono creare materiale secondario in una struttura già pronta a integrare le loro storie nel canone. Non è però solo questo elemento a fluidificare il processo di passaggio da un medium all'altro: “Come alcuni degli elementi di sfondo della storia e dei personaggi cambiano radicalmente da una iterazione all'altra, parte dell'attrattiva di *Higurashi* come proprietà intellettuale diventa la stessa traduzione da medium a medium, in modo da vedere i cambiamenti nella prospettiva e nello stile usati per raccontare essenzialmente le stesse storie”.¹²⁴ L'interesse dei diversi passaggi tra media risiede allora anche nella possibilità di scoprire e gustare le variazioni e i particolari dissonanti o ricorrenti da una versione all'altra. Oltre a questo, c'è anche il piacere – come già considerato per altri media mix – di ritrovare i personaggi e poter continuare a provare quella sensazione di vicinanza con essi, sfruttando gli elementi *moe* che li rendono desiderabili: le forme medialità multiple di *Higurashi* consentono al fruitore di “sperimentare alternativamente il piacere di avere costantemente intorno i personaggi e lo shock e l'inorridimento dei misteri mortali al cuore della serie”.¹²⁵ Gli elementi horror di *Higurashi* emergono in gran parte dalla giustapposizione tra la solare vita quotidiana di Keiichi con le sue nuove amiche, da un lato, e la perturbante sensazione di mistero che circonda il passato del villaggio, oltre alla brutalità cruda degli sbocchi violenti culmine di ciascuna narrazione, dall'altro. La contrapposizione tra personaggi, con i loro elementi *moe* che si vuole continuare a percepire avvicinandosi alle diverse storie, e mistero, con la volontà da parte del fruitore di risolverli, navigando tra le diverse incarnazioni della storia, è inscritta nel franchise. Questo porta a considerare come i due modelli di fruizione proposti da Ōtsuka Eiji (consumo narrativo) e da Azuma Hiroki (consumo di database), di cui si è discusso nel terzo e quarto capitolo, che Azuma vede come in opposizione binaria, possano in realtà convivere: “Sembra più probabile che, anche nella postmodernità, i due modelli possano coesistere. *Higurashi* è un esempio eccellente di queste due modalità di teorizzazione dei testi medialità che lavorano simultaneamente”.¹²⁶ La centralità e predominanza dei personaggi, con il consumo animalizzato degli elementi *moe* archiviati in un database (Azuma), e la curiosità per gli elementi di puzzle disseminati tra i diversi episodi e i diversi media, con il consumo compulsivo che porta a collezionare ogni singolo elemento nel tentativo di risolvere il mistero complessivo (Ōtsuka), trovano così un instabile equilibrio che amplifica la necessità di sempre nuove versioni. I due film dal vivo si inseriscono in questo palinsesto con naturalezza, ampliando i possibili punti d'ingresso nella saga transmediale per il pubblico. *Shrill Cries of Summer* (ひぐらしのなく頃に, *Higurashi no*

124 *Ibidem.*

125 Brian Ruh, “The Comfort and Disquiet of Transmedia Horror in *Higurashi: When They Cry* (*Higurashi no naku koro ni*)”, *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, vol. 23, 2014, <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/06/22/higurashi-brian-ruh/> (ultimo accesso, 9 gennaio 2017).

126 *Ibidem.*

naku koro ni, 2008) e *Shrill Cries of Summer: Reshuffle* (ひぐらしのなく頃に誓, *Higurashi no naku koro ni Chikai*, 2009) traspongono rispettivamente il primo (*Onikakushi hen*, 鬼隠し編, lett. Capitolo dei portati via dai demoni) e il sesto episodio (*Tsumihoroboshi hen*, 罪滅し編, lett. Capitolo dell'espiazione) dei *visual novel*, con il primo film che corrisponde a un episodio dell'arco “domande” e il secondo al corrispondente dell'arco “soluzioni”: i due film sono perciò in dialogo costante tra di loro, oltre che con l'intero complesso del media mix a cui appartengono. La fedeltà però non è assoluta, dato che ad esempio *Shrill Cries of Summer* presenta anche un segmento che appartiene a un altro episodio, quando Keiichi entra nella casa degli strumenti sacri Saiguden, luogo proibito vicino al tempio, insieme all'infermiera e al fotografo, sequenza che proviene dal secondo episodio (*Watanagashi hen*, 綿流し編, lett. Capitolo di Watanagashi) del *visual novel*. Come nei casi di alcune serie animate *nichijō kei* analizzate sopra, per rappresentare il villaggio di Hinamizawa (luogo di finzione) in cui si svolge la vicenda, nel videogioco erano utilizzate alcune fotografie ritoccate al computer come sfondo di alcune sequenze: le fotografie sono state scattate nel territorio di Shirakawa (luogo reale), che di conseguenza è diventato una metà turistica.¹²⁷ I film dal vivo avrebbero l'opportunità di sfruttare questa notorietà, incuriosendo gli appassionati della saga con riprese in loco che amplifichino il richiamo turistico e la voracità catalogatoria dei fruitori. Oikawa sceglie di omaggiare questa necessità in particolare con una sequenza nella prima parte del primo film. Una volta che la famiglia di Keiichi si è stabilita nella nuova casa, in seguito al trasferimento, scopriamo che suo padre è un pittore. Oikawa mostra in una inquadratura quasi casuale dell'interno della casa un dipinto finito e lasciato sul cavalletto: ritrae un panorama di una vallata vista dall'alto, incorniciata dal tronco di un albero e alcuni rami pendenti, disegnata in modo realistico, ma con colori innaturali tendenti al verde. In seguito il dipinto viene mostrato nuovamente in primissimo piano, quando con una lenta dissolvenza l'immagine si trasforma nella ripresa dal vivo dello stesso panorama, una veduta dall'alto di Hinamizawa. Questa inquadratura fissa non è identica, ma è altamente simile alla fotografia ritoccata al computer utilizzata nel videogioco per presentare ai giocatori la città di Hinamizawa. Oikawa sceglie di introdurre la veduta prima in maniera mediata, tramite il quadro del padre di Keiichi, poi mostra questo quadro trasformarsi, in forza della dissolvenza, nella veduta reale, come se volesse accompagnare gradualmente lo spettatore-appassionato da un medium all'altro, dalla bidimensionalità della superficie del quadro alla tridimensionalità della ripresa dal vivo, dalla bidimensionalità dello sfondo del *visual novel* alla tridimensionalità del cinema dal vivo. In seguito Oikawa sceglie di non

127 Cfr.

Kanda

Kōji,

“白川郷へのアニメ聖地巡礼と現地の反応—場所イメージおよび観光客をめぐる文化政治—” (*Shirakawagō e no anime seichi junrei to genchi no hannō: basho imēji oyobi kankōkyaku o meguru bunka seiji*, tr.lett. Pellegrinaggio anime sul territorio di Shirakawa e risposte locali: Politiche culturali sull'immagine dei luoghi e i turisti), *Tourism Studies*, vol. 7, 2012, pp. 23-28.

ripetere questo modello, e presenta luoghi simili a quanto si era visto nei videogiochi e nelle serie animate, ma senza pretesa di replicarne l'aspetto in modo pedissequo: due luoghi simbolo del film, il tempio di Furude e la scuola, ad esempio, sono piuttosto diversi da come si vedevano nelle narrazioni antecedenti, per quanto mantengano lo stesso mood. È come se, una volta traghettato lo spettatore-appassionato, Oikawa scelga di presentargli un altro spazio, completamente diverso – siamo in fondo in un universo parallelo, una ripetizione del medesimo avvenimento, da prospettive completamente diverse. Un altro spunto visivo interessante è invece interno ai due film dal vivo. Gli attori che interpretano i personaggi principali nel primo e nel secondo film sono gli stessi:¹²⁸ per sottolineare lo scarto però Oikawa sceglie di modificare qualche acconciatura e soprattutto di far indossare ai cinque studenti protagonisti – Keiichi, Rena, Mion, Satoko e Rika – divise scolastiche completamente diverse. Anche l'animazione e i manga presentano questo tipo di cambiamenti, con la modifica dell'aspetto dei personaggi a seconda ad esempio del disegnatore o dell'arco narrativo, ma nei film dal vivo questi slittamenti visivi sono meno immediati, dato che gli attori e gli ambienti sono sostanzialmente gli stessi, e forse per questo risultano più sottilmente disturbanti. A livello tematico, Oikawa introduce la dissonanza tra luogo rurale e la violenza fin dai titoli di testa, in cui con un montaggio veloce contrappone immagini rassicuranti a particolari di scene di violenza colme di sangue. E in effetti i film trasmettono con più immediatezza l'urgenza della riflessione su giovani, identità e violenza che sta al cuore dell'intera saga: il segmento temporale che si ripete nel mese di giugno del 1983 è in effetti un ciclo di violenza e per quanto i protagonisti possano cambiare le loro azioni, l'esito sembra sempre essere una carneficina. *Higurashi* nel suo complesso, e i due film dal vivo in particolare, indagano questo luogo oscuro della psiche giovanile che porta ad atti che, dall'esterno, appaiono inesplicabili. Nell'analisi comparativa che Brett Hack fa della serie, concentrandosi però solo sull'animazione, e di alcune trasmissioni di notizie della televisione giapponese che trattano di argomenti affini, emerge in effetti questo divario tra la percezione mediatica ed esterna dei giovani, che porta a un'immagine nefasta della gioventù, e quella interna e soggettiva, che *Higurashi* cerca di esplicitare: la serie “cerca veementemente di fuggire dalla violenza. Per farlo, immagina mondi *multipli* usando una struttura narrativa basata su timeline plurali”.¹²⁹ A differenza delle narrazioni mediatiche sensazionalistiche, che si fermano alla dicotomia adulti/giovani, in cui i giovani sono visti come chiusi in sé stessi, perciò incomprensibili, di conseguenza alieni, e quindi spaventosi, *Higurashi* entra nelle dinamiche del gruppo di giovani e mette in scena come in realtà si ritrovino a “guardare verso il fuori una minaccia sconosciuta, senza alcun modo di comunicare con il mondo esterno. (...) L'intero scenario di *Higurashi* lavora per

128 Tra i comprimari, invece, si segnala la staffetta tra Sugimoto Tetta e Ōsugi Ren nel ruolo del detective Ōishi.

129 Brett Hack, “Ominous Images of Youth: Worlds, Identities, and Violence in Japanese News Media and *When They Cry*”, *Mechademia*, vol. 10, 2015, p. 238. Corsivo nel testo.

visualizzare questa barriera. (...) Anche l'ambientazione sembra isolata dal resto del mondo”.¹³⁰ Nelle situazioni estreme di fronte a cui i personaggi si trovano gettati, l'isolamento geografico e mentale contribuisce a spingere i giovani verso la violenza, perché l'impossibilità di comunicare sfalda anche i legami interni al loro gruppo: “In ogni arco, il 'mistero' non funziona come un problema da risolvere, ma come uno spettro che distrugge la fiducia tra i personaggi. Anche se narrazioni più grandi come storia, tradizioni, società e religione sono presenti, possiamo solo percepirla tenuemente, come proiezioni incomprensibili nel mondo chiuso dei giovani”.¹³¹ I film dal vivo amplificano questa tensione. Il più esplicito in questo contesto è *Shrill Cries of Summer: Reshuffle*, in cui il punto di vista passa per gran parte del tempo da Keiichi a Rena. La ragazza si trova a dover affrontare un complesso problema familiare e arriva infine a esplodere, con conseguenze tragiche – dato che uccide due persone, aprendo una spirale verso ulteriori violenze, quando prende in ostaggio la sua intera classe, con la minaccia di farla saltare in aria. Il gruppo di altri quattro amici in un primo momento tenta di intervenire e aiutare Rena, professando un'unione che va al di là della semplice amicizia: parlano infatti di *nakama* (仲間), quel tipo di amicizia cioè che prevede consorterìa, un circolo saldo i cui membri si sostengono a vicenda. È proprio questo circolo a venir sfaldato dalla paranoia. I cinque amici hanno deciso di seppellire nel bosco i cadaveri delle due persone uccise da Rena, ma quando lei, in seguito, torna nel luogo dove hanno scavato, i due corpi sono scomparsi. La ragazza inizia allora a temere che gli altri l'abbiano tradita e abbiano consegnato i corpi alla polizia. Questo tarlo distrugge quel che rimaneva del *nakama*, fomentando l'ulteriore crollo psicologico. Prima il mondo esterno si ritrae, si fa irraggiungibile, poi anche i legami di amicizia più intima sembrano cedere, è questo che causa l'irrefrenabile ricorso alla violenza, come unica arma di difesa contro l'aggressione del mondo – dei mondi. La molteplicità dei mondi, la coazione a ripetere di situazioni che degenerano sempre verso la tragedia, non fanno infatti altro che sommarsi, aumentando il peso della solitudine. La violenza erutta sempre e comunque: “Il mondo chiuso dei giovani è in effetti una moltitudine di mondi, con ciascun singolo soggetto una successione di sé conflittuali, alcuni amichevoli, altri pericolosi. Questo è il metodo dietro il folle collage di *Higurashi*. La confusione degli spettatori è nei fatti l'obiettivo di queste strategie affettive”.¹³² Anche se il ciclo di film dal vivo è composto da soli due episodi, e quindi da due soli mondi tra i tanti, terribili, possibili, lo scarto tra le due narrazioni è sufficiente a ricreare questo “folle collage” – in cui l'amicizia più intima e la paranoia più profonda possono sopraffarsi nel giro di una scena, moltiplicandosi per le infinite situazioni possibili. *Shrill Cries of Summer* e *Shrill Cries of Summer: Reshuffle* funzionano però al meglio se inseriti nel cortocircuito mediale

130 *Ivi*, p. 242.

131 *Ivi*, p. 243.

132 *Ivi*, p. 246.

che comprende anche le altre versioni – videogiochi, romanzi, manga, anime – come parte di un testo espanso, che può essere rimescolato in molteplici formule. Presi come racconti a sé stanti, infatti, i due film restano incompleti, talvolta oscuri, sovrabbondanti di indizi e rimandi che non paiono rimandare a nulla di preciso. Come i due precedenti esempi analizzati, *Avalon* e *Tag*, anche questi due film presentano un universo narrativo basato su molteplici universi in loop, e questo meccanismo svela infine la struttura narrativa più ampia, una metanarrazione frutto di un “realismo ludico”. In una realtà privata delle grandi narrazioni e dominata dai “Little People”, da un sistema caotico di potere decentrato, la soluzione è perdersi in un loop per esaminare le miriadi di possibilità di condotta, salvo constatare come proprio questo continuo riesame porti allo sfaldamento dei legami e quindi sprofondi in un destino di violenza. Le narrazioni transmediali sui giovani si disperdono in un sistema consumistico animalizzato che porta a seguire i personaggi nelle loro molteplici incarnazioni, dove però l'eliminazione dell'Altro condanna a un'inevitabile esito conflittuale. A differenza di *Avalon* e *Tag*, comunque, i due film dal vivo di *Higurashi* sono ancorati alla loro serialità e ai rimandi interni tra tutti gli archi narrativi: solo inseguendo il legame complessivo tra queste ripetizioni sempre uguali e sempre diverse si può sperare di afferrarne il senso, e dunque individuare quel nesso che lega narrazioni transmediali e discorso sull'identità che trova nei giovani la sua metafora più potente – argomento di cui si discute nel prossimo capitolo, partendo dall'analisi approfondita di un caso di studio singolo, per concludere con uno spettro più ampio di esempi, in riferimento alle categorie enucleate nel corso di questo capitolo.



Figure 6.1-6.7: *Higurashi no naku koro ni*, versioni parallele. Figure 6.1-6.3: nel film *Shrill Cries of Summer*, la veduta dall'alto di Hinamizawa/Shirakawa, prima nel dipinto del padre del protagonista Keiichi, poi in una inquadratura diretta. Figura 6.4: una fotografia molto simile è utilizzata tra gli sfondi del *visual novel* di *Higurashi*. Figure 6.5-6.7: a differenza che per la veduta del paese, il tempio è sottilmente diverso tra *visual novel* e film (Figure 6.5 e 6.6), mentre è pressoché identico tra *visual novel* e animazione (Figure 6.5 e 6.7).



Figure 7.1-7.4: confronto tra le divise scolastiche in *Shrill Cries of Summer* (Figure 7.1 e 7.2) e *Shrill Cries of Summer: Reshuffle* (Figure 7.3 e 7.4). Gli attori sono invece gli stessi nei due film.

6. Una zona libera nell'etere: la finzione come nuova realtà interconnessa

6.1 Scambi realtà/finzione in *All About Lily Chou Chou*

Nella prima parte di questo capitolo si presenta un'analisi di *All About Lily Chou-Chou* (リライ・シュシュのすべて, *Rirī Shushu no subete*) di Iwai Shunji come testo transmediale con protagonisti giovani studenti e rivolto alle nuove generazioni giapponesi. Il caso di studio permette di approfondire il complesso rapporto tra realtà e finzione che si viene a instaurare in questa narrazione diffusa, invitando a un riposizionamento del cinema dal vivo nel contesto transmediale contemporaneo giapponese.

Iwai Shunji è stato messo tra parentesi dalla critica come “idolo dei teenager giapponesi,” i cui film “si basano su un forte interesse per i temi fondamentali del 'Nuovo Giappone' (in particolare, il sesso, la droga e il denaro), trattati con un forte elemento di autoindulgenza e un'estetica marcatamente snob”.¹ Il messaggio del suo cinema si ridurrebbe così a quell’“elegante nichilismo che è rimasto un manierismo favorito per i prodotti rivolti ai giovani fin dai primi tempi dell'espressionismo nel cinema giapponese”.² Iwai è visto comunemente come un autore che parla a un pubblico giovane con uno stile derivato da videoclip, televisione e pubblicità, settori in cui ha esordito, e che ha trovato il successo da indipendente, non seguendo il percorso canonico di apprendistato in uno studio cinematografico. Ribaltando la prospettiva, è però possibile considerare Iwai come il regista che “comprende la sensibilità pop-culturale della generazione cresciuta con la TV, nutritasi di manga, dipendente da videogiochi più di qualsiasi altro regista attivo”.³ La sua sensibilità sarebbe quindi “sia profondamente in contatto con il suo pubblico che leggermente più avanti dello stesso, mostrando loro ciò che è familiare in modi che risultano nuovi e in sintonia con il presente”.⁴ Questo aspetto lo rende particolarmente interessante da una prospettiva di analisi della transmedialità.

¹ Max Tessier, “L'isola nella rete: autori, generi e nuove generazioni”, in Giovanni Spagnoletti, Dario Tomasi (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, p. 84.

² Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film. Revised and Updated*, Kodansha International, Tokyo 2005, p. 225.

³ Mark Schilling, *Contemporary Japanese Film*, Weatherhill, New York-Tokyo 1999, p. 330.

⁴ *Ivi*, p. 248.

Appartenente a una generazione di registi nata negli anni Sessanta che ha esordito al cinema negli anni Novanta,⁵ Iwai è però sempre rimasto ai margini di analisi accademiche più approfondite. L'esordio nel lungometraggio cinematografico è del 1995 con *Love Letter* (ラブレター, *Ravu retā*), ma già prima si era creato un nome come regista televisivo, con mediometraggi come *Ghost Soup* (*id.*, 1992) e soprattutto *Fried Dragon Fish* (フライドドラゴンフィッシュ, *Furaido doragon fisshu*, 1993) e *Fireworks, Should We See It from the Side or the Bottom?* (打ち上げ花火、下から見るか? 横から見るか?, *Uchiagehanabi, shita kara miru ka? Yoko kara miru ka?*, 1993), particolarmente in sintonia con il pubblico urbano più giovane. In parallelo Iwai inizia a scrivere romanzi, spesso legati ai film che dirige, altre volte con storie a sé stanti, come nel caso di *Uōresu no ningyo* (ウォーレスの人魚, tr.lett. La sirena di Wallace) del 1997.

L'unica eccezione alla scarsità di analisi più circostanziate è il progetto *Swallowtail* (スワロウテイル, *Suwarōteiru*, 1996),⁶ che oltre al film comprende anche un romanzo e un gruppo musicale, Yen Town Band, nato come integrazione dell'esperienza narrativa. Il tema, la presenza di immigrati nella presunta società omogenea giapponese, ha spinto a un dibattito più stringente. Il film è ambientato in un imprecisato vicino futuro in cui lo yen è divenuta la moneta più forte sul mercato globale e quindi attrae in Giappone miriadi di migranti, decisi a fare fortuna. La storia si sviluppa intorno a una zona suburbana sovrappopolata di finzione, chiamata Yen Town (円都, *Ento*, letteralmente “la capitale dello yen”), in cui diversi reietti cercano di sopravvivere e prosperare. La protagonista è una misteriosa sedicenne che viene presa sotto la sua ala protettrice da una prostituta e uno scombinato amalgama di altri personaggi, che parlano indifferentemente giapponese, inglese, mandarino. Lo Kwai-cheung ha considerato come nel “[c]elebrare la cosiddetta diversità multiculturale e linguistica, il film di Iwai al contrario riduca l'ibridità a un'alterità anglofona vagamente definita da ammirare (...) e a una pericolosa alienità cinese da detestare”.⁷ Ko Mika ha invece parlato di “multiculturalismo cosmetico”, ovvero di un processo che “in superficie celebra la diversità culturale, ma a un livello più profondo non sovverte la struttura dominante della

⁵ Come lui ad esempio anche Koreeda Hirokazu, Kawase Naomi, Aoyama Shinji, Hashiguchi Ryōsuke, Yukisada Isao, cfr. Aaron Gerow, “Recognizing ‘Others’ in a New Japanese Cinema”, *The Japan Foundation Newsletter*, vol. 29, n. 2 (gennaio 2002), pp. 1-6.

⁶ Talvolta noto anche con il titolo internazionale *Swallowtail Butterfly*.

⁷ Lo Kwai-cheung, “Erasing China in Japan’s ‘Hong Kong Films’”, in Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford 2014, p. 219.

giapponesità vis-à-vis con gli 'altri'".⁸ Dello stesso avviso Yomota Inuhiko, per cui "tutto ciò che si vede qui è presentato con una curiosità simil-turistica che mescola utopia e favole".⁹ Anche l'analisi di Aaron Gerow si muove in direzione simile, per cui il film presenta una profonda paura nei confronti del resto dell'Asia e il ruolo del Giappone come conquistatore.¹⁰

Tra i pochi a offrire una lettura alternativa è Kiyoshi Mahito, che vede questo film, e le precedenti opere del regista, come una risposta finzionale alla ricerca identitaria reale delle giovani generazioni giapponesi.¹¹ Se analizzato dal punto di vista della rappresentazione del multiculturalismo e del nazionalismo in Giappone, *Swallowtail* presenta senza dubbio le ingenuità messe in luce dalle analisi più aspre. Il film può però anche essere letto da una prospettiva diversa, che metta al centro la ricerca identitaria da parte delle nuove generazioni giapponesi. Iwai non è tanto interessato a una rappresentazione critica dell'Altro, quanto all'Altro come metafora positiva – e perciò ingenua – in grado di spronare le nuove generazioni giapponesi a un cambiamento. Le storie che Iwai sceglie affrontano spesso questo snodo e *All About Lily Chou-Chou* è probabilmente l'esempio più compiuto di questo percorso. L'aspetto interessante di questo testo è la sua natura ibrida e transmediale, che connette i piani di realtà e finzione in modo articolato, saldando il livello tematico a quello visuale e stilistico.

Si intende mostrare come le difficoltà produttive e le intuizioni del regista abbiano portato *All About Lily Chou-Chou* a evolversi con naturalezza in un progetto transmediale, in cui lo snodo centrale è lo stratificato rapporto instaurato dall'apparato narrativo con la realtà, nel tentativo di dare voce a umori e sensazioni dei suoi giovani protagonisti. Transmedialità e legame tra realtà e finzione, rispecchiati nelle scelte stilistiche della messa in scena, sono i due aspetti che permettono

⁸ Ko Mika, *Japanese Cinema and Otherness: Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japanese-ness*, Routledge, Abingdon-New York 2010, p. 32.

⁹ Yomota Inuhiko, "Stranger Than Tokyo: Space and Race in Postcolonial Japanese Cinema", in Lau Jenny Kwok Wah (a cura di), *Multiple Modernities: Cinemas and Popular Media in Transcultural East Asia*, Temple University Press, Philadelphia 2003, p. 82.

¹⁰ Cfr. Aaron Gerow, "Consuming Asia, Consuming Japan: The New Nationalist Revisionism in Japan", in Laura Hein, Mark Selden (a cura di), *Censoring History: Citizenship and Memory in Japan, Germany, and the United States*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2000, p. 89.

¹¹ Cfr. Kiyoshi Mahito, "現代日本の青春, その可能性—岩井俊二の映像世界をとおして考える" (*Gendai Nihon no seishun, sono kanōsei: Iwai Shunji no eizō sekai o tōshite kangaeru*, tr.lett. La gioventù nel Giappone contemporaneo, le sue possibilità: uno sguardo attraverso il mondo video di Iwai Shunji), in Kumazawa Makoto, Kimoto Kimiko, Kiyoshi Mahito (a cura di), *映画マニアの社会学 (Eiga mania no shakaigaku*, tr.lett. Sociologia della mania filmica), Akashi Shoten, Tokyo 1997, pp. 45-72.

un più profondo coinvolgimento del pubblico di riferimento, i giovani giapponesi, prospettando un tipo inedito di rapporto tra medium cinema, gli altri media e il loro pubblico.

Il racconto segue un gruppo di giovani fan di una idol di nome Lily Chou-Chou che si incontrano su un forum in internet dedicato alla cantante. I protagonisti sono divisi tra la passione per la musica e problemi di ordine quotidiano che spaziano tra solitudine, incomprensioni amorose, violenza, prostituzione minorile e bullismo scolastico, fino a sfociare in suicidio e omicidio. Come in altri racconti di Iwai, il nucleo attrattivo della storia è la rappresentazione dell'universo giovanile, qui esaminato con taglio più cupo, rispetto a racconti quasi idilliaci come il mediometraggio *April Story* (四月物語, *Shigatsu monogatari*, del 1998), con protagonista una giovane matricola durante il primo anno di università in una città a lei sconosciuta.

La genesi del progetto è complessa, ma il tempo trascorso durante la lavorazione ha permesso all'universo narrativo di ampliarsi fino a diventare un esempio di testo narrativo distribuito su diversi media. Iwai inizia a pensare alla storia nel 1997, quando si trova a Taiwan per presentare *Swallowtail*. Dall'incontro con il regista taiwanese Edward Yang nasce l'idea di una serie di coproduzioni mirate al mercato asiatico. L'idea prende forma in quello che viene battezzato Y2K Project, coinvolgendo anche il regista hongkonghese Stanley Kwan.¹² L'intento è creare un nuovo modello di scambio di risorse regionali nel contesto asiatico, come conferma il produttore Kawai Shinya: "Speriamo che questo possa fornire nuovi standard ed essere un modello per il futuro".¹³ Nonostante le difficoltà logistiche, Kwan e Yang riescono a realizzare i loro film,¹⁴ mentre Iwai è costretto a fermarsi. Come riassunto nel press kit di *All About Lily Chou-Chou*, il trattamento iniziale aveva come protagonista un ragazzo taiwanese, ma il terremoto che colpisce Taipei nel 1998 ferma l'intero progetto.¹⁵ Iwai torna successivamente a lavorare alla storia, trasponendola in Giappone, in forma di romanzo online. A partire dall'aprile del 2000, la storia inizia a dipanarsi in una serie di messaggi su un forum online attivato appositamente. Il forum è aperto agli input di partecipanti esterni, che possono inviare liberamente messaggi e interagire con i protagonisti del racconto, impersonati da Iwai stesso, che ne gestisce i feedback, nell'intento di far procedere la

¹² Cfr. Andrew Sun, *South China Morning Post*, 24 gennaio 1999, p. 11.

¹³ Cit. in Jonathan Watts, "Directors Team for Three Films: Alliance Gives Boost to Pusan Program Pushing Asian Productions", *The Hollywood Reporter*, 29 settembre 1998, p. 12.

¹⁴ *The Island Tales* (有時跳舞, *You shi tiaowu*, Stanley Kwan, 2000) e *Yi Yi – A One and a Two* (一一, *Yi Yi*, Edward Yang, 2000).

¹⁵ Cfr. <http://www.lily-chou-chou.jp/world/htm/introduction.html> (ultimo accesso 29 dicembre 2015).

narrazione.¹⁶ Alcuni dei messaggi degli utenti pubblicati in questa sede trovano posto nell'impianto definitivo del romanzo, e successivamente nel film, profilando un dialogo mediato dall'autore tra personaggi di finzione e utenti reali. Nell'esperimento rimane comunque centrale la figura dell'autore, colui che fa procedere la narrazione tramite i personaggi da lui gestiti.

Nel frattempo Iwai ha realizzato due videoclip musicali con protagonista la cantante al centro della vicenda. Su suggerimento del compositore Kobayashi Takeshi, che sta scrivendo le musiche, Iwai seleziona una giovane esordiente e la trasforma in Lily Chou-Chou. Nel 2000 escono i singoli *Guraido* (グライド, "Glide") e *Tobenai tsubasa* (飛べない翼, tr.lett. Ali che non volano).¹⁷ L'esordiente che impersona Lily Chou-Chou compare anche in alcune trasmissioni musicali televisive giapponesi, presentando la canzone *Kyōmei (kūkyona ishi)* (共鳴 [空虚な石], tr.lett. Risonanza [Pietra vuota]).¹⁸ Nell'agosto dello stesso anno iniziano le riprese del film, che uscirà nell'autunno dell'anno successivo, di poco preceduto dall'edizione cartacea del romanzo, pubblicata nella versione completa da Kadokawa Shoten.¹⁹

Iwai costruisce una piattaforma narrativa transmediale (forum online, romanzo, videoclip, film) che ingaggia il suo pubblico in modalità diretta (interazioni online): *All About Lily Chou-Chou* è un testo narrativo distribuito su diversi media che può essere definito "transmedia storytelling",²⁰ "narrativa distribuita",²¹ "narrativa cross-sited",²² "narrazione polimorfa".²³ Ridotta ai suoi elementi

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ Cfr. rispettivamente <https://www.youtube.com/watch?v=iyDGr2g6iaY> e <https://www.youtube.com/watch?v=Hpctjeuck88> (ultimo accesso 22 novembre 2015).

¹⁸ Si tratta di *Hey! Hey! Hey! Music Champ*, puntata #252, trasmessa il 19 giugno 2000 da Fuji Tv, http://www.fujitv.co.jp/HEY/guest/guest_files/000619/index.html, e *Music Station* (ミュージックステーション, *Myūjikkū Sutēshon*), andata in onda il 23 giugno 2000 su TV Asahi, http://www.tv-asahi.co.jp/music/contents/m_lineup/0600/index.html (ultimo accesso, 22 settembre 2015).

¹⁹ Nel complesso, questa concatenazione di pubblicazioni e diffusione di materiali era già stato sperimentato da Iwai con *Swallowtail*. Anche in quel caso Iwai aveva pubblicato un romanzo e dato vita al progetto musicale Yen Town Band, la cui cantante era la già famosa Chara, tra i protagonisti del film stesso. Yen Town Band ha pubblicato alcuni singoli prima dell'uscita del film e un album in concomitanza con l'uscita nelle sale, con buoni posizionamenti in nelle classifiche di vendite.

²⁰ Cfr. Henry Jenkins, "Transmedia Storytelling", *Technology Review*, 15 gennaio 2003, <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> (ultimo accesso 15 settembre 2015) e *id.*, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.

²¹ Cfr. Jill Walker, "Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks", in Mia Consalvo, Jeremy Hunsinger, Nancy Baym (a cura di), *The 2005 Association of Internet Researchers Annual*, Peter Lang, New York 2005, pp. 91-103.

essenziali, non si tratta di una pratica nuova nell'industria dell'intrattenimento giapponese, come già discusso nei capitoli precedenti. Iwai però si appropria del modello da una prospettiva indipendente, slegata dai grandi studios, e mantiene il controllo artistico sull'intera operazione. Questo gli permette di sperimentare in libertà, innestando nel dispositivo transmediale collaudato lo snodo di riflessione sullo stratificato rapporto che si instaura tra piano reale e finzionale: da un lato l'apporto guidato del pubblico viene traghettato all'interno della storia finzionale dall'autore, dall'altro una cantante di finzione si esibisce in trasmissioni musicali "reali", guadagnando un leale pubblico di ascoltatori. Successivamente all'uscita del film, l'esordiente che aveva prestato voce e corpo a Lily Chou-Chou ha iniziato una carriera professionale con il nome di Salyu, prima come corista di alcuni cantanti affermati come Mr. Children, poi da solista, a partire dal singolo *Valon-1*.²⁴ La sua musica è però sempre rimasta molto diversa da quella di Lily Chou-Chou. Nel 2010, a dieci anni dall'uscita del romanzo, Salyu è comunque tornata alle sonorità di Lily Chou-Chou e ne ha vestito di nuovo panni. Insieme al producer Kobayashi Takeshi ha fatto uscire un nuovo singolo, *Ēteru* (エーテル, "Ether"), con nuove apparizioni pubbliche e un tour.²⁵

Per illustrare le diramazioni del progetto, ci si concentra prima nel confronto tra letteratura e cinema, per passare poi alla struttura filmica adottata da Iwai in rapporto al contesto sociale giapponese. Il romanzo nella sua forma definitiva è composto da dodici capitoli più un epilogo. Ogni capitolo porta il nome di una canzone attribuita a Lily Chou-Chou, appartenente a uno dei tre album prodotti dalla idol nel mondo di finzione tra il 1997 e il 1999. Si rimanda alla **Tabella 1** a fine paragrafo per un'analisi delle canzoni. Ogni capitolo si apre con le liriche della rispettiva canzone di riferimento, per poi presentare il flusso di messaggi ripresi dal forum online.²⁶ Ogni

²² Cfr. Marc Ruppel, "Narrative Convergence, Cross-Sited Productions and the Archival Dilemma", *Convergence*, vol. 15, n. 3, agosto 2009, pp. 281-298.

²³ Cfr. Christy Dena, "Beyond Multimedia, Narrative, and Game. The Contributions of Multimodality and Polymorphic Fictions", in Ruth Page (a cura di), *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, Routledge, New York-London 2010, pp. 183-201.

²⁴ Cfr. <https://www.youtube.com/watch?v=xJ1N5jdNZwk>, uscito nel giugno del 2004 (ultimo accesso 10 gennaio 2016).

²⁵ cfr. il sito ufficiale del progetto, <http://www.lilychouchou.jp/>, insieme all'account Twitter, <https://twitter.com/LilyChouChou>, e Facebook, <https://www.facebook.com/pages/Lily-Chou-Chou/139054936141793> (ultimo accesso 10 gennaio 2016).

²⁶ In Giappone comunemente ci si riferisce ai forum online come BBS, acronimo di Bulletin Board System, nome dei primi sistemi di scambio di informazioni online, tramite linea telefonica, risalenti a un'epoca precedente al world wide web e a internet.

messaggio trascritto dal forum ha indicato l'identificativo di chi lo ha scritto, la data e l'ora in cui è stato inviato, un titolo e il testo del messaggio. La struttura fissa è talvolta intervallata da interviste alla cantante, articoli di giornale o link a siti esterni, sempre attribuiti all'azione di uno dei partecipanti al forum. Si tratta di un adeguamento del romanzo epistolare all'epoca elettronica, con l'aggiunta del fatto che i partecipanti non si conoscono di persona e che i loro identificativi sono inventati: sono questi particolari a consentire il sostrato di mistero che aleggia intorno agli avvenimenti cardine del racconto.

La breve avvertenza all'inizio del libro, presente anche sul forum online, pone già in modo problematico il rapporto tra i diversi media: “Questo sito è un romanzo” (このサイトは小説です, *Kono saito wa shōsetsu desu*).²⁷ Il riferimento è al fatto che prima di diventare un libro cartaceo, il romanzo avesse preso forma su un forum in internet, aprendosi all'interazione con i visitatori, e nasce quindi come avvertenza agli utenti, che avevano la possibilità di interagire con i personaggi finzionali, controllati da Iwai. Il fatto però che all'interno del medium “libro” si parli di “questo sito” tende già a sfumare le barriere tra i diversi media, ponendo in una situazione di confusione il possibile lettore. Si tratta anche di un avviso che in qualche modo inverte il senso di alcuni messaggi in genere posti all'inizio di romanzi o film di finzione, in cui si afferma che il racconto presentato è “tratto da una storia vera”. Qui il tenore dell'avvertimento è opposto: viene palesata un'affermazione in genere data per scontata e quindi omessa (equivalente a un ipotetico “questa è un'opera di finzione” in un racconto di finzione). Il particolare tende a porre ulteriormente l'attenzione sul rapporto tra realtà e finzione, in virtù del fatto che si è avvertita la necessità di affermare la natura finzionale del testo.

I due messaggi iniziali del primo capitolo sono firmati da Satie (サテイ, *Satii* – riferimento al compositore e pianista francese vissuto a cavallo tra Otto e Novecento), il quale spiega di aver aperto lo spazio di confronto per permettere ai fan della cantante Lily Chou-Chou di continuare a discutere tra loro, dopo la misteriosa chiusura, quattro mesi prima, di un altro sito simile, gestito da un utente di nome Philia (フィリア, *Firia*).²⁸ Il forum gestito da Satie si chiama Lilyholic, mentre il precedente forum gestito da Philia si chiamava Lilyphilia: nel film, di cui si discute in seguito, i fan di Lily Chou-Chou si definiscono effettivamente “Lilyholics” (リライホリック, *Rirīhorikku*).²⁹ I

²⁷ Iwai Shunji, *リライ・シュシュのすべて (Rirī shushu no subete)*, tr.lett. Tutto su Lily Chou-Chou, Kadokawa Shoten, Tokyo 2004, p. 7. Originariamente pubblicato nel 2001 da Rockwell Eyes, Tokyo.

²⁸ Nell'universo finzionale, Philia è il nome della band di cui faceva parte Lily Chou-Chou prima della carriera solista.

²⁹ Cfr. il messaggio di Kuma a circa 0:14:01 del film.

primi messaggi sono inviati a cavallo della mezzanotte del primo aprile, particolare che all'interno della narrazione tende a sfumare il confine tra “reale” e fantasia, tanto che alcuni messaggi successivi scherzano sulla possibile natura di “pesce d'aprile” del forum stesso. Per introdurre Lily Chou-Chou, Satie ricorda che è nata l'8 dicembre 1980, nell'esatto momento in cui John Lennon veniva ucciso da Mark David Chapman, ma che quella data per lui è importante unicamente perché ha dato i natali a Lily.³⁰ Il terzo messaggio, a firma Kuma (くま, “Orso”), è il primo dove compare il concetto fondamentale di “etere” (エーテル, *ēteru*), termine che i fan della cantante legano alle sensazioni provocate dalla sua musica. Nei messaggi seguenti del primo capitolo ne fanno menzione anche altri utenti, tra cui Amica (あみか, *Amika*), Yumeko (ゆめこ, può essere inteso come “bambina del sogno”) e Nenne (ねんね, letteralmente “ora della nanna”). Amica, una nuova utente, racconta di come la musica di Lily l'abbia aiutata nei difficili anni del liceo e conclude spiegando come per lei l'etere sia legato a una sensazione di ricerca identitaria: “E quindi penso che il cosiddetto etere di Lily sia il regno di un differente spazio-tempo”.³¹ Yumeko parte da una definizione di etere scientifica – parla della teoria del matematico e astronomo Christiaan Huygens (1629–1695) riguardo la diffusione della luce e di come sia poi stata smentita dalla teoria della relatività – specificando però che nel caso di Lily l'etere è ciò che unisce spazio-tempo del mondo fisico e del mondo spirituale – quindi aggiunge: “Il mio dolore è guarito dall'etere. È purificato dall'etere”.³² Nenne si dice d'accordo con Yumeko e aggiunge che quando Lily canta “incarna l'etere. Questo è il mondo di Lily. Noi possiamo solo sentirlo”.³³ In seguito, Yumeko torna a parlarne e nota: “Etere è la realtà. Etere è sogno. Etere è tempo. Etere è spazio. Non serve una definizione. Non è possibile parlarne a parole”.³⁴ L'etere è dunque un concetto che viene ad assumere un significato diverso e più ampio rispetto a quello classico, sorta di collante che unisce la musica eterea di Lily Chou-Chou alla comunità delle persone che ne parlano, permettendo loro di

³⁰ Iwai Shunji, *op.cit.*, p. 11.

³¹ “そしてその別な時空界がリリーのいうエーテルなんだと思うんです” (*Soshite sono betsuna jikū-kai ga Riri no iu ēteru nanda to omoun desu*). *Ivi*, p. 32.

³² “私の痛みはエーテルによって癒される。エーテルによって浄化される” (*Watashi no itami wa ēteru ni yotte iyasa reru. Eteru ni yotte jōka sa reru*). *Ivi*, p. 34.

³³ “エーテルを具現化する。それがリリーの世界。わたしたちはそれを感じるだけでいいんです” (*Eteru o gugen-ka suru. Sore ga riri no sekai. Watashi-tachi wa sore o kanjiru dakede in desu*). *Ivi*, p. 35.

³⁴ “エーテルは現実。エーテルは夢。エーテルは時間。エーテルは空間。定義は不要。ことばでは語れない” (*Eteru wa genjitsu. Eteru wa yume. Eteru wa jikan. Eteru wa kūkan. Teigi wa fuyō. Kotobade wa katarenai*). *Ivi*, p. 36.

liberarsi almeno in quei momenti dalle catene sociali della quotidianità. Il primo capitolo prosegue con toni cordiali: alcuni vecchi utenti tornano a scrivere sul nuovo sito, si aggiungono nuovi utenti, si parla dell'imminente uscita di un nuovo singolo della cantante, del significato che ciascuno attribuisce all'etere, e così via.³⁵

Il secondo capitolo serve a incrinare la parvenza idilliaca del forum, instillando alcuni dubbi sul significato della chiusura del sito precedente. Uno dei misteri è l'assenza, nel nuovo sito, di utenti come Philia, Ao Neko (青猫, “Gatto Blu”) e Pascal (パスカル, *Pasukaru* – riferimento al filosofo francese del XVII secolo), molto attivi in precedenza. Lo snodo centrale è il ricordo del cosiddetto “incidente del bestiame” (キヤトル事件, *kyatoru jiken*),³⁶ riguardante la morte di un ragazzo alla fine di un concerto di Lily Chou-Chou del precedente 8 dicembre, inizialmente creduta accidentale, in seguito ascritta a omicidio.³⁷ Da qui in poi la comunità di fan è percorsa dalla necessità di fare chiarezza su quanto accaduto, per comprendere se esista un legame tra la morte del ragazzo e i frequentatori del sito, tanto che a un certo punto, nel terzo capitolo, l'utente Angelica (アンジェリカ, *Anjerika*) domanda: “Che cosa cavolo è successo nel sito precedente?”.³⁸ Ricordi e punti di vista su quanto accaduto nel passato vengono ampiamente dibattuti dagli utenti – tanto che nel quarto capitolo vengono copiati e incollati dei messaggi appartenenti al sito precedente, comprendente uno scambio tra gli utenti Ao Neko e Fuyu (ふゆ, “Inverno”), che appaiono incuriositi l'uno dall'altra. Si comprende così che l'ultimo messaggio del forum ora chiuso è stato postato l'8 dicembre dell'anno precedente, da parte di Philia, nel giorno del compleanno di Lily, della data del suo concerto e del misterioso “incidente del bestiame”. La tensione è sempre più palpabile, finché non emerge, grazie all'insistenza soprattutto di Pascal, il coinvolgimento di Satie stesso, la persona che ha aperto il nuovo sito. In conseguenza del disvelamento, dal settimo capitolo in poi la struttura narrativa cambia: l'unica voce narrante diviene quella di Satie, che ha chiuso l'accesso agli altri utenti e, messaggio dopo messaggio, sfruttando lo spazio come un diario

³⁵ *Ivi*, pp. 11-50.

³⁶ キヤトル (*kyatoru*) è la traslitterazione dell'inglese “cattle”, “bestiame”. Il riferimento è alla folla incolonnata per l'uscita dal concerto di Lily Chou-Chou in mezza a cui viene ritrovato il cadavere di un giovane.

³⁷ Iwai Shunji, *op.cit.*, pp. 53-114.

³⁸ “一体前のサイトで何があったんですか?” (*Ittai mae no saito de nani ga attan desu ka?*). *Ivi*, p. 136.

personale, ricostruisce l'intera vicenda per come l'ha vissuta.³⁹ Si ha qui il passaggio da una sorta di romanzo epistolare collettivo a un diario personale di ricordi.

Rispetto al romanzo, il film di *All About Lily Chou-Chou* ha una struttura differente. Qui Iwai non può fare ricorso alla polifonia di voci e prospettive introdotte nel romanzo tramite lo scambio dialogico di messaggi sul forum. L'autore opta però per mantenere questo approccio almeno parzialmente. La narrazione principale del film è intervallata da scritte, talvolta su sfondo nero, altre sovrainpresse alle immagini, introdotte dal rumore di dita che battono su una tastiera di computer e dal mutare di una serie di caratteri speciali ASCII nei caratteri della lingua giapponese, che riportano estratti di messaggi dal forum dei fan di Lily Chou-Chou.⁴⁰ Non si tratta di una soluzione estemporanea, ma integrata con perseveranza nel testo filmico: i primi 4 minuti e 56 secondi circa di film, ad esempio, consistono nel susseguirsi incalzante di scritte sovrainpresse, che forniscono le nozioni base sulla cantante Lily Chou-Chou e svelano il tenore esistenzialistico dei messaggi dei fan. Titolo del film e nome dello sceneggiatore-regista sono presentati in continuità con le scritte precedenti, a conclusione di questo segmento iniziale. Per un confronto sulle differenze dei personaggi che popolano l'“etere” in romanzo e film si rimanda alla **Tabella 2** in fondo al paragrafo.



《 “リライ・シュシュ”。》

³⁹ Ivi, pp. 214-457.

⁴⁰ A differenza che nel romanzo, nel film i messaggi riportano, in calce, soltanto il nome dell'autore, senza data.



Figure 1.1-1.2: le scritte che compaiono a schermo nella versione cinematografica di *All About Lily Chou-Chou* hanno una funzione di supporto e commento alle immagini e non intervengono direttamente nella narrazione, al contrario che nel romanzo, interamente basato su di esse. (1.1) Parte del messaggio iniziale in cui compare per la prima volta il nome della idol Lily Chou-Chou; (1.2) Messaggio in cui uno degli utenti connette il nome della cantante all'etere (si legge infatti *Hontō no ēteru wa Rirī ni shika sonzaishinai*, tr.lett. “Il vero etere non appartiene che alla sola Lily”).

A differenza che nel romanzo, le scritte, salvo rari casi, non sono in dialogo diretto tra loro, ma hanno una funzione accessoria di commento allargato e accompagnamento alle immagini del film. A parte alcuni casi specifici – ad esempio l'introduzione con i dati sulla nascita di Lily Chou-Chou – le scritte non corrispondono poi a quelle del libro, perché la temporalità del film è differente. Il romanzo parte dall'apertura del nuovo sito gestito da Satie, a oltre quattro mesi di distanza dalla morte di un ragazzo al concerto di Lily Chou-Chou. Il film al contrario racconta gli avvenimenti precedenti all'“incidente del bestiame”, a cui arriva gradualmente, senza mai fare cenno al dopo, se non parzialmente nel breve epilogo, e in questo senso si configura come una trasposizione della seconda parte del romanzo, quella più diaristica interamente scritta da Satie.

La scelta narrativa implica uno spaesamento iniziale. Satie, che è il narratore di buona parte del romanzo, non viene mai nominato nel film, perché in buona parte non è ancora stato “creato”. I messaggi che compaiono a schermo appartengono al primo forum, quello gestito da Philia, che nel romanzo non esiste già più. Nel romanzo i personaggi sono identificati dal nominativo che si sono scelti online e permane una duplice incertezza: da una parte scopriamo gradualmente il mistero che

lega Philia, Satie e Ao Neko; dall'altra, solo nella seconda parte, in cui Satie racconta quanto accaduto dal suo punto di vista, è possibile legare i nominativi online a dei nomi reali. Nel film al contrario i protagonisti portano i nomi reali dei loro personaggi, mentre il legame tra nome reale e identificativo online non viene mai dichiarato apertamente. Solo alla fine dell'arco narrativo è possibile intuire con qualche grado di certezza che il protagonista, Hasumi Yūichi, sia Philia, mentre il suo compagno di classe Hoshino Shūsuke sia Ao Neko.

La scansione temporale e i legami tra romanzo e film sono ulteriormente complicati dal fatto che il film non ha una narrazione lineare. Nel romanzo seguire la narrazione è facilitato dal fatto che ogni messaggio è accompagnato dalla data. In questo caso sono presenti due salti nel passato evidenti: il primo nel quarto capitolo, quando vengono copiati e incollati dei messaggi appartenenti al forum precedente; il secondo nella narrazione frammentaria del passato che fa Satie a partire dal settimo capitolo. Nel film i salti temporali non sono sottolineati da alcun espediente visuale, sonoro o testuale, ma sono lasciati alla comprensione dello spettatore a seconda del contesto. Un esempio è circa a 0:11:48, quando Yūichi si muove in casa di notte, non visto dalla madre, intenta a guardare le notizie in televisione, né da patrigno e fratellastro, addormentati in soggiorno. Nella scena successiva, Yūichi è in bici, sempre di notte, e sembra quindi essere uscito di casa di nascosto, salvo un particolare: poco oltre incontra il fratellastro e il patrigno, che gli dà dei soldi di mancia, pregandolo di non dirlo alla madre. La scena è un flashback, introdotto senza salti evidenti. Iwai sembra voler eliminare i punti di riferimento extradiegetici, in modo la ricostruzione dello scorrere del tempo sia legata a indizi interni alla narrazione, che il pubblico è invitato a individuare.

I salti temporali sono una costante presente fin dall'apertura. Nelle prime sequenze Yūichi è già un fan di Lily Chou-Chou ed è già vittima di bullismo a opera di Hoshino e dei suoi compagni. Solo in seguito, tramite un flashback, viene mostrato il momento in cui Yūichi e Hoshino si sono conosciuti. A grandi linee nel film sono presenti tre piani temporali che si intersecano: uno che si articola all'epoca dell'uscita di *Erotic* (エロティック, *Erotikku*), il secondo album di finzione di Lily Chou-Chou; uno intorno all'uscita di *Kokyū* (呼吸, “Respiro”), terzo album di finzione della cantante; un terzo racconta gli avvenimenti relativi al concerto dell'8 dicembre che portano all’“incidente del bestiame”. Queste libertà nella gestione del flusso narrativo hanno un effetto di disorientamento sullo spettatore. Anche un critico spesso pungente come Roger Ebert se ne è lasciato distrarre. Per lui *All About Lily Chou-Chou*

è come un testo antico che richiede un commentario moderno. Non è un film vecchio (è techno-angst giapponese all'avanguardia), ma è talmente enigmatico, obliquo e contorto che è come un testo religioso

in codice che richiede dei monaci per decifrarlo. In questo caso, i monaci sono i critici. Non vi diranno nulla che non abbiate già intuito da soli, ma vi confermeranno che non c'è niente di più nel film di quello che pensavate ci fosse. Questo film è esasperante. Trasmette un messaggio semplice in uno stile visivo che è consapevolmente sovrecitato.⁴¹

Giudizi di merito a parte, che non interessano in questa sede, lo spaesamento di Ebert è sintomatico dell'attenzione che un testo in apparenza semplice come *All About Lily Chou-Chou* richiede.

Nonostante i cambiamenti nelle modalità narrative e le diverse prospettive di romanzo e film, rimane salda la sensazione di trovarsi in un identico universo narrativo che viene di volta in volta espanso nel passaggio tra i media. Presi da soli, romanzo e film presentano solo una piccola porzione di un universo finzionale che si intuisce essere più ampio. L'invito diventa quindi a penetrare nell'universo narrativo, sfruttando gli indizi disseminati, pena il rimanere esclusi, come Ebert, privo dei codici per decrittare appieno le immagini. Il target del romanzo e quello del film sono le giovani generazioni giapponesi che nella loro quotidianità possono avere a che fare con violenza, bullismo, prostituzione minorile, e che magari cercano rifugio nelle sottoculture dei fan, e nella musica, per sfuggire alla pressione sociale. Il romanzo è teso a restituire la sensazione del frenetico scambio di messaggi tra i diversi utenti del forum. Per questo la scrittura è frammentaria, con periodi quasi sempre brevissimi, dalla struttura grammaticale spesso basilare, con abbreviazioni ed espressioni prese dal gergo informatico e con una preferenza per i caratteri sillabici *hiragana* e *katakana* rispetto agli ideogrammi più complicati. Le descrizioni d'ambiente e le informazioni contestuali sono quasi completamente elisi a favore delle interazioni dialogiche tra gli utenti. Si tratta di uno stile vicino ai “romanzi su cellulare” (携帯小説, *keitai shōsetsu*), scritti online e letti tramite cellulari, che privilegiano brevità delle descrizioni e forme dialogiche essenziali, come si avrà modo di discutere a breve.⁴² Il film presenta il punto di vista di Yūichi e segue l'evoluzione del personaggio, salvo alcune eccezioni in cui la macchina da presa presenta punti di vista a lui esterni (come ad esempio nella scena della violenza alla compagna di classe, in cui assistiamo a sequenze che Yūichi non ha modo di vedere). Nell'adattare il romanzo al film, Iwai privilegia quindi la seconda parte del romanzo, quella diaristica, in cui Satie racconta gli avvenimenti passati, utilizzando una fotografia dai colori saturi in cui paesaggi e ambienti sovrastano sui personaggi,

⁴¹ Roger Ebert, “All About Lily Chou-Chou”, 29 novembre 2002, <http://www.rogerebert.com/reviews/all-about-lily-chou-chou-2002> (ultimo accesso 11 gennaio 2016).

⁴² Cfr. il secondo paragrafo del presente capitolo.

come nelle sequenze oniriche ambientate nelle risaie, all'opposto del romanzo. Iwai è però attento a mantenere un identico mood in entrambe le versioni, al cui centro permane il sentire dei giovanissimi protagonisti. In questo senso, romanzo e film concorrono a creare un'esperienza condivisa e continua, in cui le due versioni sono tasselli di un universo comune esplorato da prospettive diverse, in concomitanza con gli altri media coinvolti – tra cui i videoclip promozionali delle canzoni di Lily Chou-Chou, l'album della colonna sonora, le comparse di Lily Chou-Chou in programmi dedicati alla musica sulle emittenti tv giapponesi, e il forum online messo in rete in seguito all'uscita nelle sale del film.⁴³

Proprio su questo sito è presente un ulteriore tassello utile a comprendere nella sua interezza l'esperienza *All About Lily Chou-Chou*: i messaggi iniziali di questo nuovo forum sono firmati da Pascal, già tra i protagonisti del romanzo e in alcuni messaggi che compaiono anche nel film. Il primo messaggio ha il chiaro titolo “Resurrezione!” (復活！！, *Fukkatsu!!*) e ripropone i dati biografici di Lily Chou-Chou. Il secondo ipotizza che Satie – in seguito a quanto raccontato nel romanzo (e nel film) – si sia consegnato alla giustizia, che i due siti dei fan della cantante (Lilyphilia e Lilyholic, gestiti rispettivamente da Philia e Satie) abbiano subito un identico destino di oblio, e che quindi Pascal si appresti a ridare vita al secondo. Il sito, attivato in seguito all'uscita del film nelle sale, propone dunque ulteriori elementi della storia, oltre a dare ai fan un luogo in cui discutere su un piano dell'etere e di Lily Chou-Chou, sull'altro di romanzo, film e altri media connessi. L'elemento interessante è che nel profilo di Pascal presente sul sito venga svelata la sua identità: è Iwai Shunji, che dichiara di aver fatto un film ispirato agli avvenimenti cui ha partecipato sul vecchio forum, divenendo così un personaggio interno al suo stesso racconto.⁴⁴ Questa serie di indizi, disseminati nei diversi media, contribuiscono a creare un puzzle narrativo unico entro cui i lettori/spettatori/utenti, in genere appartenenti alle giovani generazioni, sono invitati a perdersi.

Completato il quadro della complessa rete di rimandi tra romanzo e film, è possibile passare a esaminare il rapporto tra finzione e realtà prospettato dall'intero progetto, ulteriormente dettagliato a livello tematico. *All About Lily Chou-Chou* è un testo finzionale sui giovani e il loro mondo concluso di sofferenze e illusioni che parte dalla realtà del bullismo nelle scuole. Il termine giapponese *ijime* (苛め, talvolta scritto anche solo いじめ), dal verbo *ijimeru* (苛める, “tormentare”, “perseguitare”) descrive “un atto collettivo inferto da un gruppo di studenti per umiliare, infamare o tormentare lo studente preso di mira psicologicamente, verbalmente o

⁴³ Per quest'ultimo, cfr. <http://www.lily-chou-chou.jp/holic/bbs/> (ultimo accesso 15 giugno 2016).

⁴⁴ Cfr. <http://www.lily-chou-chou.jp/holic/prfl/> (ultimo accesso 15 giugno 2016).

fisicamente. Nella maggior parte dei casi di *ijime*, una percentuale considerevole degli studenti di una classe prende parte come spettatori di supporto. (...) Nell'*ijime*, una maggioranza porta ignominia a una minoranza di uno".⁴⁵ In questo senso *ijime* è fortemente legato al conformismo a norme sociali dominanti, tanto che esso "sembra specchiare il modo in cui le pressioni di conformismo e ostracismo operano negli ambienti di lavoro e nella società in generale".⁴⁶ L'ipotesi è indagata da uno studio psicologico in due scuole situate in un'area residenziale, in cui si chiedeva a un gruppo di studenti tra 12 e 14 anni se e come giustificassero il bullismo: la risposta più frequente è risultata la "negazione della vittima" (75,5%), seguita da "negazione del torto" (10,2%), mentre "negazione di responsabilità" e altre possibili risposte mostravano solo basse percentuali.⁴⁷ L'indagine conferma come secondo la logica comune sia pensabile tormentare senza rimorso chiunque si discosti dalla norma. Una mentalità radicata, oltre le già allarmanti cifre diffuse dal governo: in un altro studio condotto in otto scuole pubbliche su quasi tremila studenti tra i 12 e i 15 anni, i risultati confermerebbero che la presenza di bullismo e vittimizzazione sono da 2 a 7 volte più alte nei risultati del test, utilizzando questionari di autovalutazione degli studenti, rispetto al report annuale del governo giapponese, basato su osservazioni degli amministratori scolastici.⁴⁸ Il fenomeno passerebbe insomma in molti casi inosservato agli insegnanti, rimanendo sommerso. Il bullismo è qualcosa che spesso gli adolescenti devono affrontare da soli.

Nel maggio 1997 l'opinione pubblica giapponese viene sconvolta dall'uccisione di una bambina di undici anni, la cui testa decapitata e sfigurata viene trovata accanto al cancello d'ingresso della sua scuola a Kōbe. Per il suo delitto e quello di un'altra bambina viene poi arrestato un quattordicenne.⁴⁹ La notizia resta a lungo la più seguita e commentata:

⁴⁵ Sugimoto Yoshio, *An Introduction to Japanese Society. Third Edition*, Cambridge University Press, Cambridge 2010, p. 146.

⁴⁶ *Ivi*, p. 147.

⁴⁷ Cfr. Hara Hideki, "Justifications for Bullying among Japanese Schoolchildren", *Asian Journal of Social Psychology*, vol. 5, 2002, pp. 197-204. Per *denial of victim* si intende "dare la colpa alle caratteristiche delle vittime, come il loro comportamento e personalità (ad esempio va bene picchiare qualcuno che rompe le promesse)"; per *denial of injury* invece "negare o attenuare il danno causato da comportamenti nocivi (ad esempio guidare un'auto senza il permesso dei proprietari è solo 'prendere in prestito'; affibbiare dei nomignoli a qualcuno non provoca un danno fisico)", p. 200.

⁴⁸ Cfr. Ando Mikayo, Asakura Takashi, Bruce Simons-Morton, "Psychosocial Influences on Physical, Verbal, and Indirect Bullying Among Japanese Early Adolescents", *Journal of Early Adolescence*, vol. 25, n. 3, 2005, pp. 268-297.

⁴⁹ Il giovane, in quanto minorenne, ha trascorso un periodo di detenzione in un centro di cura minorile. Nel 2004 è stato annunciato che sarebbe stato rilasciato. Cfr. The Japan Times, "Kobe Killer Set Free. Reformatory Parolee 'Has Grown Up'", 11 marzo 2004, <http://www.japantimes.co.jp/news/2004/03/11/news/kobe-killer-set-free/> (ultimo accesso 1 agosto 2016).

Ha avuto un tale impatto sulle persone non solo perché l'atrocità è stata perpetrata da uno scolaro così giovane, ma anche perché un numero di individui (...) trovarono una vicinanza peculiare tra questo incidente straordinario e le loro stesse vite (...). [C]'era qualcosa di familiare, come quotidiano, e quindi apertamente minaccioso in questo caso di omicidio all'apparenza inusuale. Generò una sensazione comune di inquietudine rispetto al modo in cui la vita era vissuta a scuola, in famiglia e in generale nella società.⁵⁰

La cronaca nera già all'epoca era piena di omicidi anche efferati di bambini, mentre si conosceva già l'effetto di solitudine e bullismo in termini di suicidi, abbandoni scolastici e violenza. Il caso di Kōbe colpì però un nervo scoperto della società, specialmente gli adulti, perché “non c'era nulla di straordinario o problematico nel passato del giovane criminale. Al contrario, il suo background rappresentava tutto ciò a cui i cittadini ordinari del Giappone aspiravano: il bambino era un 'bravo ragazzo' proveniente da una 'buona famiglia' che andava in una 'buona scuola' in un 'buon vicinato' (...)”.⁵¹ Almeno in apparenza, il giovane assassino poteva essere considerato parte integrante dell'onnicomprendente ceto medio giapponese. È questo aspetto perturbante che porta molti a interrogarsi su quanto avvenga realmente nelle scuole giapponesi e su quanto il sistema educativo, fortemente irreggimentato e controllato, basato su valutazioni numeriche continue e una forte competizione, possa lavorare sulla psiche degli studenti. Analisti e psicologi arrivano a definire gli adolescenti contemporanei come un nuovo tipo di umanità, esseri umani “privi di cuore” (心ない, *kokoronai*) affetti dalla “sindrome dei guidati da un programma” (プログラム駆動症候群, *puroguramu kudō shōkōgun*), in opposizione alle generazioni precedenti guidate invece da passioni e razionalità.⁵² I giovani sono percepiti come involucri vuoti spinti da un programma sociale che perseguita e tormenta i deboli e i diversi al fine di instradarne i comportamenti verso comportamenti sociali accettati. Ne risulta che la scuola è un campo di battaglia, come suggerito apertamente dal romanzo *Battle Royale* (バトル・ロワイアル, *Batoru*

⁵⁰ Yoneyama Shoko, *The Japanese High School. Silence and Resistance*, Routledge, London-New York 1999, p. 1.

⁵¹ *Ivi*, p. 5.

⁵² Cfr. Mimori Tsukuru, プログラム駆動症候群—心をもてない若者たち(*Puroguramu kudō shōkōgun. Kokoro o motenai wakamono-tachi*, tr.lett. La sindrome da esseri programmati. I giovani non hanno cuore), Shinyōsha, Tokyo 1998. L'espressione usata da Mimori ricorda quella di “esseri umani in attesa di istruzioni” (指示待ち人間, *shijimachi ningen*) utilizzata nelle scuole per descrivere gli studenti che non ragionano, cfr. Yoneyama Shoko, *op.cit.*, pp. 9-10.

Rowaiaru) di Takami Kōshun, poi trasposto al cinema da Fukasaku Kinji,⁵³ e da tutta una serie di altre narrazioni coeve e successive, appartenente a una nuova ondata di *seishun eiga* (青春映画, “film sulla gioventù”). I “film sui giovani” sono un sottogenere specifico nella storia del cinema giapponese, che con il tempo ha assunto caratteristiche ben precise:

così come il cinema sulla gioventù giapponese degli anni Cinquanta e Sessanta serve da commentario all'occidentalizzazione, la sua incarnazione moderna commenta, sia consciamente che inconsciamente, sul tema della globalizzazione, ottenendo quindi un significato culturale, mentre al contempo mantiene certe caratteristiche di base che possono complessivamente essere considerate come *seishun eiga*.⁵⁴

Una evoluzione del sottogenere sia stilistica che tematica che propone una nuova visione dei giovani a partire da cambiamenti in atto nella società e nell'immaginario a partire perlomeno fin dai primi anni Ottanta.⁵⁵

Il film di *All About Lily Chou-Chou* si iscrive pienamente in questo tracciato e presenta molti giovani “senza cuore”. Il protagonista Yūichi, il suo amico/nemesi Hoshino, le loro compagne Tsuda Shiori e Kuno Yōko sono persi in una spirale di solitudine che sfocia invariabilmente in dolore e violenza. Yūichi tiene a freno la rabbia per i soprusi che subisce e vede infliggere ad altri, salvo poi rifarsi in modo definitivo su Hoshino; questi diventa uno spietato bullo che interagisce con il mondo esterno solo tramite la violenza, costringendo tra le altre cose Tsuda ad andare con uomini più anziani di lei in cambio di soldi, ricattandola con alcuni video compromettenti; Kuno è vittima di una violenza di gruppo orchestrata da Hoshino e da una perfida compagna di classe. I giovanissimi protagonisti sono prigionieri in un mondo privo di adulti e figure guida: i genitori esistono (la madre e il patrigno di Yūichi, la madre di Hoshino),⁵⁶ ma rimangono ai margini e non sono in grado di penetrare nella sfera personale dei figli, mentre gli insegnanti sono presenti, ma

⁵³ Il romanzo è stato pubblicato originariamente nel 1999 dall'editore Ōtashuppan. L'omonimo film è stato distribuito nell'inverno del 2000.

⁵⁴ John Berra, “*Seishun eiga / Japanese Youth Cinema*”, in *id.* (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan 2*, Intellect, Bristol-Chicago 2012, p. 283.

⁵⁵ Si è avuto modo di vederlo nel quinto capitolo.

⁵⁶ La madre di Hoshino è presentata come un modello erotico per i suoi compagni di classe. Scherzando, alcuni studenti la equiparano a Inamori Izumi, un'attrice in particolare di serie televisive. Il personaggio, in un gioco interno di rimandi piuttosto comune, è effettivamente interpretato dall'attrice Inamori Izumi. Su questo punto, cfr. Yokota Hajime, “リライ・シュシュ、映画の主体の脱構築” (*Rirī Shushu, eiga no shutai no datsu kōchiku*, tr.lett. Lily Chou-Chou, decostruzione del soggetto del film), *Yuriika*, vol. 44, n. 11, 2012, pp. 79-86. L'articolo fa parte di un numero speciale dedicato dalla rivista al regista Iwai Shunji.

impotenti e totalmente sperduti di fronte a quello che vivono i loro studenti. A inizio film, quando Yūichi in un negozio di dischi viene colto sul fatto nel tentativo di rubare l'ultimo cd di Lily Chou-Chou, la sua giovane insegnante si precipita nel negozio e si profonde in scuse con i responsabili, assumendo anche il ruolo di intermediaria quando più tardi la madre del ragazzo lo assale, durante un colloquio con i genitori. Nonostante l'impegno profuso, è però chiaro che gli insegnanti non abbiano nessun legame con gli studenti e non possano quindi influenzarne in alcun modo il comportamento. Lo evidenzia un episodio nella seconda parte del film: durante le prove per la performance del coro scolastico, alcune studentesse si ribellano al fatto che Kuno le accompagni al piano. Kuno è la pianista migliore dell'istituto, ma è anche la vittima designata di un gruppo di studentesse che la tiranneggia. Il gruppetto ha votato perché non sia lei a suonare, ma Izawa, un'altra loro compagna, meno dotata, ma anche più conforme al gruppo. Izawa però si sente male e il direttore del coro chiede a Kuno di suonare. Le studentesse, indignate dalla scelta, se ne vanno.⁵⁷ La giovane insegnante presentata a inizio film, giunta in quel momento, dimostra di non comprendere minimamente le dinamiche interne degli studenti, dato che non riesce ad afferrare per quale motivo il gruppo di studentesse non voglia che Kuno, la pianista migliore e quindi quella potenzialmente in grado di far fare loro una figura migliore, suoni. La situazione diventa ancora più paradossale quando, dopo che Kuno stessa è costretta a riscrivere l'arrangiamento perché il brano possa essere cantato a cappella, quindi senza bisogno di accompagnamento, il direttore del coro è inviato a pregare le studentesse di riprendere le prove. Per convincerle, spiega che in questo modo loro saranno le uniche star e arriva a inchinarsi in segno di scusa. Non solo il bullismo non viene punito, ma viene in qualche modo vezzeggiato e premiato.

Come commenta una cliente del beauty shop gestito dalla madre di Yūichi, mentre guarda la notizia al telegiornale su un ragazzo che ha dirottato un bus di linea, “di questi tempi i ragazzi fanno veramente paura”. È l'ulteriore ingresso della realtà nella narrazione: l'episodio – che torna poco dopo, quando la sera la famiglia è davanti al televisore e la madre si domanda se l'assalitore sia stato catturato – è modellato su quello reale avvenuto il 4 maggio del 2000, lo stesso periodo in cui Iwai stava lavorando al romanzo, quando un diciassettenne dirottò un bus di linea interurbana dopo aver annunciato il gesto sul seguitissimo forum online 2channel.⁵⁸ Il dirottatore, che nel 2000 ha 17

⁵⁷ In un passaggio significativo, il gruppo di studentesse sostiene che hanno votato “tutti” perché non fosse Kuno a suonare, quindi non può essere lei ad accompagnarle al piano. “Questo è quello che chiamiamo democrazia, non è così?”, spiegano, snaturando il senso della parola “democrazia” per piegarla al sopruso dei molti contro uno, meccanismo fondante dell'*ijime*/bullismo.

⁵⁸ Channel 2, comunemente noto come Ni-chan (<http://www.2ch.net/>), è il forum di discussione online più frequentato al mondo, pur essendo scritto solo in giapponese. Il messaggio lasciato dal diciassettenne assalitore e il conseguente

anni, ne aveva 14 nel 1997 ed è quindi coetaneo dell'assassino di Kōbe. I protagonisti del racconto, che temporalmente spazia dal 1999 al 2001, hanno sostanzialmente la stessa età. Iwai non è però interessato alle cause del loro disagio, a spiegazioni didascaliche di ordine socio-psicologico. Sceglie di mostrare l'universo dei giovani in diretta, senza filtri o prese di distanza morali.

Per sopportare la pesantezza della loro quotidianità sociale, i protagonisti non possono far altro che perdersi nell'“etere”, rappresentato dalla musica di Lily Chou-Chou ed espresso dalla comunità che si raccoglie intorno al forum sulla cantante. La comunità online irrompe costantemente nella narrazione con le scritte in sovraimpressione di cui si è parlato, proprio come nella colonna sonora la musica originale attribuita alla cantante entra in dialogo con brani classici di Debussy.⁵⁹ Per i partecipanti il forum è una “zona libera nell'etere”, come la definisce il gestore Philia.⁶⁰ Il cordone che lega questi giovani alla deriva è l'ultima ancora di sicurezza, senza rimane solo l'abisso: “Come molte religioni o potenti narcotici, 'L'Etere' che i fan di Lily si costruiscono fornisce l'illusione di speranza e un senso di qualcosa che trascende le cupe realtà sociali e gerarchiche che li aspettano nel momento in cui si 'disconnettono' dai loro servizi internet dei computer o premono stop sui loro lettori cd portatili”.⁶¹ La musica popolare può avere una funzione liberatoria proprio in quanto crea spazi autonomi di libertà: “Forse la musica popolare può dare potere al pubblico quando crea dimensioni di 'spazio libero da vincoli', una varietà complessa di enclavi e autonomia che coinvolge una realtà psicologica alternativa. Come 'immagine surrogata' la

dibattito sono ancora visibili nell'archivio storico, cfr. <http://tako.2ch.net/youth/kako/957/957323893.html> (ultimo accesso 16 giugno 2016). Per un'analisi del significato sociale del sito, cfr. Kitada Akihiro, “Japan's Cynical Nationalism”, in Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012, pp. 68-84; Kaigo Muneo, Watanabe Isao, “Ethos in Chaos? Reaction to Video Files Depicting Socially Harmful Images in the Channel 2 Japanese Internet Forum”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12, n. 4, 2007, pp. 1248-1268.

⁵⁹ Il legame tra Lily Chou-Chou e Debussy, oltre che nell'intreccio costante nel corso della colonna sonora, è rimarcato anche narrativamente. All'incirca a 0:18:47, quando uno dei professori di Yūichi lo sta accompagnando al colloquio con la madre, in seguito al tentativo di furto del cd della cantante, nei corridoi della scuola si sente risuonare una melodia per pianoforte. Il docente chiede se si tratti di Chopin, un'altra insegnante risponde che è Debussy, un brano dal titolo *Arabesque*. Il titolo è anche quello di un brano di Lily Chou-Chou, di cui Yūichi e l'insegnante che è andata a recuperarlo al negozio di dischi avevano discusso poco prima, sul treno di ritorno verso la scuola.

⁶⁰ Così almeno traducono i sottotitoli inglesi, “a free zone in the ether”. La frase in giapponese, a 0:10:41 circa, è leggermente diversa: *Koko wa, Riri wo ai suru monotachi no tame no, ēteru no toride* (ここは、リリイを愛する者たちのための、エーテルの砦), la cui traduzione letterale è “Questa è la roccaforte dell'etere per coloro che amano Lily”. Il senso è in ogni caso lo stesso: il forum online è un baluardo dell'etere contro le avversità del mondo esterno.

⁶¹ Jay McRoy, *Nightmare Japan. Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam-New York 2008, p. 109.

musica media esperienze, incluse comunità, luoghi e tempi (...).⁶² Iwai lega la musica al forum online, inscrivendo la comunità ideale dei fan della cantante in uno spazio virtuale, in cui possono confrontarsi e supportarsi. L'”etere” è un luogo sfuggente di convergenza a cui i giovani possono accedere tramite la messa in rete delle loro emozioni. Lily Chou-Chou stessa è una figura fantasmatica, eterea. È presente costantemente a livello sonoro, tramite le sue canzoni, ma non compare mai dal vivo, nonostante la natura fortemente fisica e quotidiana degli idol in Giappone, come visto nei capitoli precedenti, se non in forma ri-mediata: le copertine dei suoi album, una sua foto sul poster promozionale che Yūichi trasporta in bici, alcuni fotogrammi di un video al concerto dal vivo finale, che non possiamo vedere direttamente, bloccati all'esterno insieme al protagonista. Anche quando la si intravede ritratta e riprodotta, è sempre comunque di sfuggita, fuori fuoco, sgranata. Pur essendo sempre al centro della scena, non vi è mai presente, tanto che è possibile ragionare della sua effettiva esistenza, che assume qualità “quasi divine”, per cui “aggiunge uno strato di innocenza e intensità al film, con i ragazzini che la vedono come la loro ultima fonte di purezza e armonia nelle loro vite corrotte e isolate. La gioventù in *All About Lily Chou-Chou* può essere vista come rappresentativa della crisi della società, ma questa non è una storia, o una società, completamente priva di bellezza o speranza”.⁶³

⁶² Craig A. Lockard, *Dance of Life: Popular Music and Politics in Southeast Asia*, University of Hawaii Press, Honolulu 1998, p. 20.

⁶³ Amelia Cook, “All About Lily Chou-Chou”, in John Berra (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan*, Intellect, Bristol-Chicago 2010, p. 40.



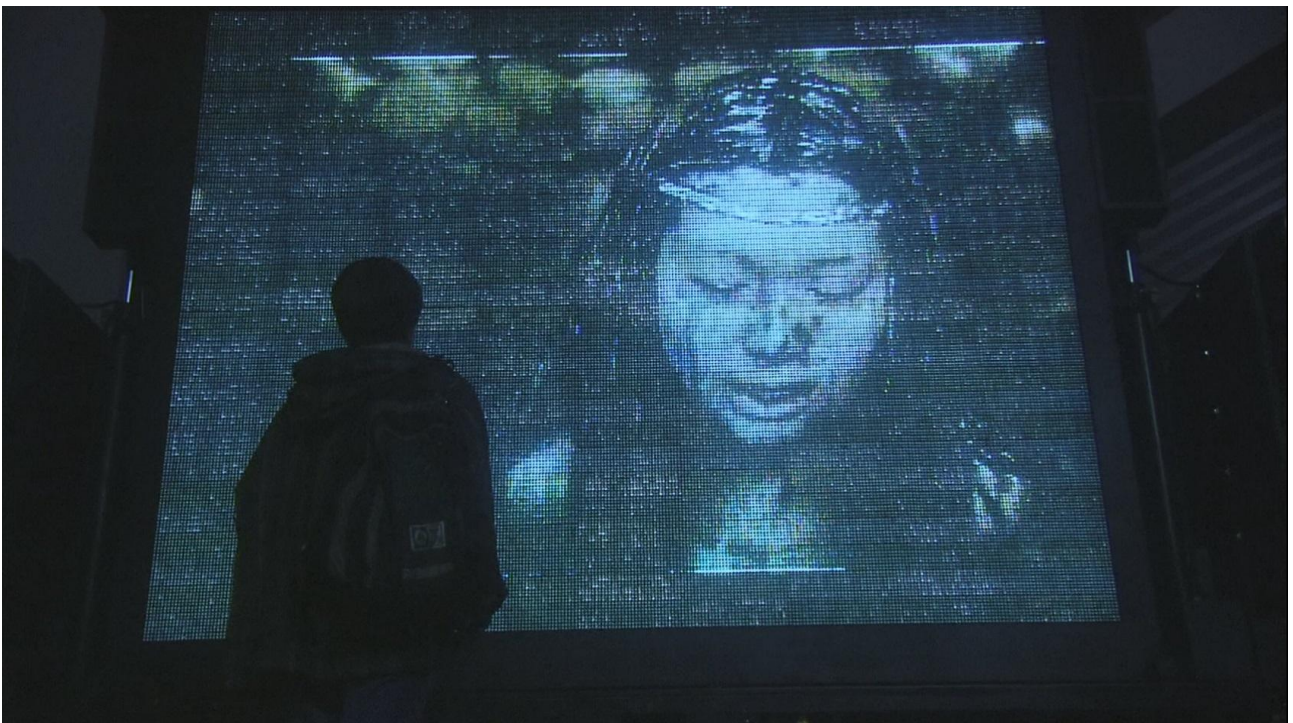


Figure 2.1-2.4: nel film le poche immagini relative alla cantante sono sempre ri-mediate: (2.1) Yūichi osserva il poster promozionale di Lily Chou-Chou che ha preso in un negozio; (2.2) Yūichi viene colto a rubare un cd di Lily Chou-Chou e rimane in attesa di una sua insegnante; (2.3) Hoshino fa conoscere Lily Chou-Chou a Yūichi: nella sua camera da letto il poster promozionale diventa quasi un altare sacro; (2.4) Yūichi osserva l'immagine della cantante su uno schermo gigante fuori dall'edificio in cui lei sta tenendo un concerto.

La cantante è modellata sulla diva cinese Faye Wong, a un cui concerto Iwai si era trovato ad assistere durante una visita di lavoro a Hong Kong.⁶⁴ Figura schiva e sfuggente, Faye Wong non è la solita cantante acqua e sapone del *cantopop* – contrazione di “cantonese pop”, termine coniato per designare il genere melodico più di successo a Hong Kong:

L'industria musicale di Hong Kong è dominata da produzione e vendite del cantopop. Esso costituisce la maggior parte del business dell'intrattenimento del territorio in termini di assunzioni e contributo al PIL. Rappresenta anche una parte significativa del fenomeno culturale popolare di Hong Kong, che ha una influenza diretta nella regione e anche un mercato consistente in tutte le comunità all'estero.⁶⁵

L'immagine di Faye Wong è “controversa, iconoclasta, enigmatica e impossibile da ignorare” ed è probabilmente “la star femminile contemporanea più influente in Cina. Nonostante non sia né una femminista né una studiosa della materia, ha trasformato sé stessa in una icona pop anticonformista e in una ribelle riluttante”.⁶⁶ Il suo status di diva della musica popolare cinese “è legato in modo determinante alla fascinazione pubblica con i valori controversi che rappresenta e la mitologia di auto-scoperta che è cresciuta intorno a lei”.⁶⁷

Fosse anche inconsapevolmente, Iwai costruisce Lily Chou-Chou intorno a una figura atipica della musica cinese, capace di instaurare un legame molto forte con il suo pubblico per solo mezzo della musica, senza bisogno di ulteriori interpretazioni e proclami da parte sua: “La sua riluttanza a dare un'interpretazione delle sue azioni o della sua musica non fa che aumentare l'ambiguità della sua immagine e questo di converso aiuta ad attrarre ancora più fan che interpretano l'immagine di Faye entro il loro quadro di riferimento sociale e culturale”.⁶⁸ La sua musica crea un collante immediato, che non ha bisogno di spiegazioni o istruzioni, intorno a cui si sviluppa un processo di ricerca identitaria, proprio come avviene nel racconto finzionale – in questo caso tra Lily Chou-Chou e gli adolescenti. Nella creazione del personaggio di finzione si intrecciano così la figura reale

⁶⁴ Cfr. l'intervista al regista di Stephanie Bunbury, “Out of the Ether”, *The Age*, 23 luglio 2002, <http://www.theage.com.au/articles/2002/07/22/1026898972023.html> (ultimo accesso 17 gennaio 2016).

⁶⁵ Hong Kong Central Policy Unit, *Baseline Study on Hong Kong's Creative Industries*, Government of Hong Kong Special Administrative Region, Hong Kong 2003, p. 114.

⁶⁶ Anthony Fung, “Faye and the Fandom of a Chinese Diva”, *Popular Communication*, vol. 7, n. 4, 2009, p. 252.

⁶⁷ Anthony Fung, Michael Curtin, “The Anomalies of Being Faye (Wong): Gender Politics in Chinese Popular Music”, *International Journal of Cultural Studies*, vol. 5, n. 3, 2002, p. 266.

⁶⁸ *Ivi*, p. 285.

di Faye Wong e il portato della cultura popolare giapponese degli idol.⁶⁹ Il senso virtuale di intimità che la idol crea con i suoi fan non è in questo caso un portato della sua sovraesposizione mediatica, né della sua prossimità fisica a eventi pubblici, quanto piuttosto il portato dell'impulso a interpretarne gesti e parole da parte dei suoi fan, i quali le si avvicinano decrittandone il senso tramite le interazioni sul forum online. La sensazione di vicinanza che ne scaturisce, esattamente come per gli idol di stampo classico, può essere forte come quella tra compagni di classe e amici, se non di più: da qui il senso di comunità che crea la metafora dall'“etere”.

La figura degli idol ha acquisito centralità nell'immaginario giapponese non solo grazie a musica, videoclip e interpretazioni in serie televisive e film, ma anche tramite l'animazione, come nel caso del già citato *Macross* (超時空要塞マクロス, *Chōjikū Yōsai Makurosu*, 1982). In questo racconto bellico fantascientifico, a salvare l'umanità da un'invasione aliena è una idol il cui nome, Lynn Minmei, ha assonanze occidentali e cinesi, proprio come Lily Chou-Chou. Come ha confermato Iwai in un'intervista che mi ha gentilmente concesso, il nome di Lily Chou-Chou ha in realtà una provenienza diversa.⁷⁰ È un omaggio a Claude-Achille Debussy (1862-1918), compositore francese presente sia nella colonna sonora del film che tra le figure che avrebbero idealmente ispirato le qualità eterree della musica della cantante. “Lily” viene dal nomignolo di Rosalie Texier (1873-1932), Lilly, una modella che Debussy sposò nel 1899. “Chou-Chou” deriva invece dal nomignolo dell'unica figlia di Debussy, Claude-Emma (1905-1919), avuta con la seconda moglie Emma Bardac (1862-1934): il nome ha un'influenza giapponese, lingua in cui vuol dire “farfalla” (蝶蝶, *chōchō*), di cui rimane solo un'assonanza nel testo originale, dato che in giapponese il nome della cantante è presentato come Shushu (シュシュ, scritto in caratteri *katakana*, utilizzati in genere per trascrivere nomi stranieri). Viceversa, Iwai ha dichiarato di non aver mai visto *Macross* e di non essere quindi familiare con la figura di Lynn Minmei. L'assonanza tra i nomi di Lily Chou-Chou e Lynn Minmei, per quanto casuale, risulta tuttavia significativa, perché entrambi i personaggi sono idol che rappresentano in qualche modo una purezza ideale in un universo saturo di violenza, capaci di creare un senso di comunanza e identità in coloro che le ascoltano, in grado di trascendere le difficoltà quotidiane. Nel film di Iwai, Lily Chou-Chou è dunque il polo attrattore dello spaesamento di un gruppo di giovani alla deriva, un faro nell'“etere”, che permette una riflessione sulla loro posizione nella società e al contempo una valvola di sfogo

⁶⁹ Sul fenomeno idol si rimanda al quarto capitolo.

⁷⁰ L'intervista si è svolta il 1° giugno 2016 per e-mail. Ringrazio la prof.ssa Maria Roberta Novielli e la produttrice Kusakabe Keiko per avermi messo in contatto con il regista e l'assistente del regista, Maeda Chie, per la disponibilità.

dalla stessa, considerato come in una società caratterizzata da una forte disciplina sociale, anche il piacere possa diventare sovversivo.⁷¹

Iwai lega il senso di spaesamento dei protagonisti alla struttura narrativa e visuale. La narrazione è irta di flashback, ellissi e inserti atemporali con funzione simbolica, in cui i personaggi sono ripresi da soli mentre ascoltano la musica di Lily Chou-Chou (non solo a inizio e chiusura del film, ma anche in altri momenti, come poco prima del suicidio di una delle compagne di Yūichi). Il piano temporale è ulteriormente complicato dalla compresenza a schermo delle scritte del forum online, che mantengono una relazione ambigua con i personaggi e la storia, dato che l'associazione tra nomi reali dei protagonisti e nomi virtuali degli utenti, come detto, è lasciata alla libera interpretazione, talvolta suggerita, ma non apertamente dichiarata. Il fluire sullo schermo delle scritte acquista così una temporalità propria, complementare agli eventi narrati. Il film inoltre, girato con cinepresa digitale, presenta una fotografia diversificata a seconda del segmento narrativo e cambi di stile frequenti. I colori sono saturi e densi nelle parti oniriche, acquistano tonalità sfumate e denaturate in quelle quotidiane e scolastiche, mentre il lungo inserto sul viaggio a Okinawa dei giovani protagonisti è girato con macchina a mano di sapore amatoriale, gestita in larga parte dagli attori stessi, per precisa scelta del regista. Iwai lo conferma in un'intervista: "Per le riprese video dell'isola di Okinawa, l'aspetto amatoriale è dovuto agli attori, a cui ho dato una piccola videocamera digitale, come se si trattasse di una vera vacanza e siano loro ad aver girato le immagini utilizzate in questa parte del film".⁷² Anche in altre sequenze, specialmente notturne, come il viaggio nella notte in bici e il primo episodio di bullismo, l'illuminazione ha consapevolmente una grana instabile, con un faretto mobile che illumina parzialmente gli attori, quasi a voler rompere l'illusione finzionale. Nell'intervista personale, Iwai ha confermato che l'illuminazione è stata scelta con particolare cura insieme al direttore della fotografia, Shinoda Noboru, suo collaboratore di lunga data, prematuramente scomparso: hanno fatto numerosi test per ogni sequenza, decidendo poi quale utilizzare a seconda dei casi. Sono scelte consapevoli e meditate: "Il modo unico, fantastico in cui il film si svolge è dovuto a (e, in cambio, offre molta speranza per) l'estetica del cinema digitale. Girato interamente in formato digitale, *All About Lily Chou-Chou* sfrutta camera a mano e angoli strambi e creativi, producendo i tre elementi "I" che

⁷¹ Cfr. Ray Pratt, *Rhythm and Resistance: Explorations in the Political Uses of Popular Music*, Praeger, New York 1990, in particolare il cap. 2, "Community, Free Space, and Utopia in Popular Music", pp. 21-46.

⁷² Stephen Sarrazin, "Shunji Iwai. Tokyo est un hopital", *Objectif Cinema*, novembre 2001, <http://www.objectif-cinema.com/interviews/112.php> (ultimo accesso 17 gennaio 2016).

sembrano idealmente adatti al cinema digitale: immediatezza, intimità e intensità”.⁷³ Le scelte quindi contribuiscono a restituire un senso di intimità e immediatezza,⁷⁴ entrando in risonanza con l’universo adolescenziale rappresentato.

Da questo punto di vista è centrale l’inserito relativo al viaggio a Okinawa – anche da un punto di vista meramente quantitativo, visto che dura quasi venti minuti (da 0:51:54 a 1:09:43 circa) – a demarcare la trasformazione di Hoshino da idolo scolastico a bullo.⁷⁵ Qui le riprese sono quasi interamente effettuate con due macchine da presa diegetiche, gestite come accennato dagli attori stessi, anche se sono presenti rari interventi di una terza macchina extradiegetica che in qualche modo oggettivizza parte del racconto-ricordo. Durante il viaggio, Hoshino è vittima di due incidenti misteriosi: una notte è colpito da dei pesci volanti oblungi, attratti dalla torcia che sta utilizzando, poi ha un malore non meglio precisato in mare e viene soccorso da una delle giovani guide turistiche che li accompagnano. Gli incidenti hanno un alto valore simbolico anche per il fatto di svolgersi nei pressi dell’isola di Aragusuku, che Yūichi sospetta essere la sfuggente “isola del sud” (南の島, *minami no shima*) citata nel testo della canzone *Arabesque* di Lily Chou-Chou. Il fatto è sottolineato anche dal particolare che poco prima del secondo incidente una delle guide stesse cantando, accompagnata dallo strumento tradizionale a corda *shamisen*, una canzone tradizionale di Okinawa, dal titolo *Aragusuku no Uta* (tr.lett. La canzone di Aragusuku). Sul furgone che li porta in giro per l’isola, il responsabile – che parla in dialetto locale e ha l’aria da hippie, con barba lunga e vestiti dimessi – dice che Hoshino negli incidenti che ha subito ha utilizzato due delle sette vite a sua disposizione e gli domanda, scherzosamente, se non abbia fatto arrabbiare gli dei. Qualcosa si è effettivamente incrinato nel ragazzo, che di lì a poco mostra segni di squilibrio.

⁷³ Marc Saint-Cyr, “All About Lily Chou-Chou - Shunji Iwai (2001)”, *J-Film Powwow*, 19 settembre 2008, <http://jfilmpowwow.blogspot.it/2008/09/review-all-about-lily-chou-chou-shunji.html> (ultimo accesso 11 gennaio 2016).

⁷⁴ Sensazioni su cui lavora la trama digitale delle riprese, in modo non distante da quanto sperimentato da Michael Mann nei suoi ultimi film, cfr. Adam Gallimore “‘We Ain’t Thinking About Tomorrow’: Narrative Immediacy and the Digital Period Aesthetic in Michael Mann’s *Public Enemies*”, *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, n. 26, febbraio 2014, <http://www.nottingham.ac.uk/scope/issues/2014/february-issue-26.aspx> (ultimo accesso 9 gennaio 2016).

⁷⁵ È lasciato intuire che Hoshino alle elementari fosse vittima di bullismo. Nel passaggio al grado di istruzione successivo, con il cambio di scuola, grazie anche alla sua bravura nello sport, viene invece idolatrato, diventando molto popolare, tanto che la prima volta che lo vediamo è come rappresentante degli studenti che fa un discorso durante la cerimonia d’apertura d’anno. I cambiamenti successivi, simbolizzati dagli incidenti a Okinawa, lo trasformano invece in carnefice.

Una volta tornati a scuola, Hoshino è diverso e reagisce agli scherzi dei compagni, che gli chiedono se sia davvero annegato quando erano in vacanza.⁷⁶ Il ragazzo atterra un compagno dall'atteggiamento sfrontato, marcando il definitivo passaggio al bullismo. Le scritte a schermo, assenti in tutto il segmento ambientato ad Okinawa, ritornano, con uno scambio di battute tra Philia e Ao Neko. Il primo dichiara che se fosse morto nell'estate del 1999 (periodo in cui si svolge la vacanza) e il mondo fosse finito (come prediceva erroneamente Nostradamus), sarebbe stato più felice; il secondo risponde che in realtà il mondo è finito e il posto in cui vivono è *Matrix* (*The Matrix*), riferimento al film delle sorelle Wachowski uscito proprio nel 1999. Philia a questo punto replica che se fosse così, l'ultimo giorno dell'umanità dovrebbe essere il 1 settembre 1999, giorno in cui è ricominciata la scuola: da quel momento in poi il mondo è diventato grigio.

All About Lily Chou-Chou fa dello sconfinamento la propria cifra stilistica, inscrivendosi appieno in un registro postmodernista, per cui le modalità narrative e la barriera ritenuta invalicabile tra realtà e finzione, testo e contesto, si sfaldano e riorganizzano secondo un nuovo modello. Come rileva Paolo Bertetto, “l'immagine filmica nel mondo contemporaneo” è “come una struttura complessa e polimorfa, che si afferma in un'epoca in cui, per usare le parole di Nietzsche, 'il mondo è diventato favola' e l'immagine gioca un ruolo sempre più importante nell'orizzonte della vita”.⁷⁷ In altre parole,

il mondo esterno appare sempre di più nei modi dell'illusione e del potenziale, come un orizzonte allucinatorio che potrebbe essere sostituito da altri orizzonti non meno allucinatori, perturbanti e illusivi. L'orizzonte dell'immaginario si mescola con il virtuale, l'oggettivo e il soggettivo perdono la loro piena riconoscibilità e si incrinano a favore di nuovi intrecci, di nuove intersezioni, di nuovi assemblaggi che compongono strutture inattese e funzionamenti anomali e creano nuove sintesi irregolari e nuovi conglomerati trasgressivi.⁷⁸

A queste osservazioni fa da contraltare Julia Kristeva, che afferma come “l'immaginario mediatico [stia] per diventare non soltanto la realtà della coscienza, ma la Sola Realtà Oggettiva”.⁷⁹

⁷⁶ Per Hoshino è l'ennesima definizione che lo ingabbia in qualcosa che non sente di essere. Già in precedenza aveva dimostrato insofferenza al fatto che, nella nuova scuola, venga considerato una star, tanto da diventare rappresentante degli studenti, cosa che non sente di essere. A questo punto la sua reazione è rivoltarsi contro gli altri, diventando un oppressore.

⁷⁷ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano 2007, p. 7.

⁷⁸ *Ivi*, pp. 11-12.

⁷⁹ Julia Kristeva, *La révolte intime*, Fayard, Paris 1997, p. 262.

Nel dominio del postmoderno, in Occidente come in Giappone, si assiste cioè a una continua “dedifferenziazione dei confini” tra “cultura alta e cultura bassa, tra nazione ed etnicità, tra originale e copia, tra reale e fittizio, tra i generi e le forme come le arti classiche, gli oggetti, le arti visive, i romanzi, i giochi ecc.: tutti questi confini tendono a sfumare”.⁸⁰

Gli sconfinamenti sono legati al mondo raccontato, per cui non esiste più separazione tra i livelli narrativi o tra narrazioni e realtà,⁸¹ e al superamento delle barriere tradizionali tra i media.⁸² In questo contesto, uno dei regimi scelti da autori e produttori di storie per ingaggiare continuamente i fruitori è quello del coinvolgimento e della sfida. Come discute approfonditamente Thomas Elsaesser, una vasta gamma di film appartenenti a molti generi differenti “giocano” apertamente con il pubblico, cercano cioè di coinvolgerlo non solo tramite l’intreccio, ma con una struttura pensata per stimolarne la curiosità, ciò che viene chiamato *mind-game film*: “[...] Una significativa caratteristica comune dei *mind-game film* è un certo diletto nel disorientare o ingannare lo spettatore [...]. Un’altra caratteristica è che agli spettatori non importa ‘essere giocati’: al contrario, sono pronti alla sfida”.⁸³ È chiaro dunque che non si tratta solo di una semplice deriva narrativa: “[D]al punto di vista della ricezione, la posta in gioco sono nuove forme di coinvolgimento dello spettatore e nuove forme di rivolgersi al pubblico”.⁸⁴ Questa modalità inedita presuppone che “la posizione classica dello spettatore come ‘voyeur’, ‘testimone’, ‘osservatore’ e i regimi o tecniche cinematiche correlate [...] non siano più ritenute sufficientemente appropriate, avvincenti o stimolanti”.⁸⁵ Per questo non solo la narrazione diventa più “intricata, complessa, inquietante”,⁸⁶ ma si arriva a sospendere “il contratto comune tra film e suoi spettatori, che i film non ‘mentono’ allo spettatore, ma sono sinceri e auto-consistenti entro le premesse dei loro mondi diegetici”.⁸⁷ Nel tentativo di riguadagnare l’attenzione dello spettatore, i film quindi costruiscono

⁸⁰ Kiyomitsu Yui, “Prefazione”, in Marco Pellitteri, *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell’immaginario giapponese*, Tunué, Latina 2008, p. XVIII.

⁸¹ Cfr. il quinto capitolo.

⁸² Cfr. il terzo capitolo.

⁸³ Thomas Elsaesser, “The Mind-Game Film”, in W. Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009, p. 15.

⁸⁴ *Ivi*, p. 16.

⁸⁵ *Ibidem*.

⁸⁶ *Ivi*, p. 19.

⁸⁷ *Ivi*, p. 20.

una rete inedita di collaborazione con lo spettatore stesso, confrontandosi con la logica del database che ha fatto il suo ingresso nel campo narrativo quando si è entrati nell'epoca del digitale: “La conseguenza è che la narrativa (come il principio organizzativo tradizionalmente più efficiente per connettere a un utente le informazioni più disparate) deve contendere e rivaleggiare con l'archivio e il database e le loro forme di organizzazione di contatto con l'utente”.⁸⁸

L'impatto del digitale nei media narrativi, come visto, è stato analizzato estesamente da Lev Manovich per cui i database sono la “nuova forma simbolica dell'età dei computer”.⁸⁹ Questa nuova forma, che caratterizza la nuova epoca digitale, porta a dei cambiamenti sistematici nella percezione di ciò che siamo e del mondo esterno, per cui cambia il modo di strutturare le relazioni con ciò che esperiamo e il mondo diventa una collezione infinita e non strutturata di immagini, testi e altri dati, manipolati secondo la logica del database.⁹⁰ I cambiamenti portati dalla mentalità postmoderna e quelli portati dalla digitalizzazione si uniscono in una nuova visione del mondo il cui modello è il database. Gli spettatori non possono quindi che fruire delle narrazioni presenti nella mediasfera secondo la logica del database. È la posizione a cui arriva, come già mostrato, anche Azuma Hiroki per il Giappone, per cui si è passati dal modello ad albero dell'epoca moderna, al modello rizomatico degli anni Settanta/Ottanta, fino al modello a database del presente.⁹¹ Lo slittamento dei modelli interpretativi, e nello specifico l'emergere di questa logica a database, spinge verso la produzione di lavori secondari, cioè alla riproduzione, rielaborazione, modifica, continuazione delle narrazioni. Sono queste riflessioni che permettono a Elsaesser di constatare come

i siti dei fan e i forum in internet che riguardano i mind-game film sembrano operare secondo un loro principio di mind-game: irrispettosi di quanto implausibili le cause o ‘magici’ gli agenti riportati in un film siano, lo statuto di artificiale è scartato. Piuttosto, il mondo descritto è preso per reale [...]. Niente più ‘rappresentazione’, niente insistenza verso le ‘costruzioni culturali’: le discussioni danno per scontato l'abilità di vivere in mondi finzionali o piuttosto virtuali [...].⁹²

Il mutamento di paradigma interpretativo e funzionale dei rapporti con la fiction, e con il mondo, portato da postmoderno e digitale implica quindi non solo un cambiamento nelle modalità

⁸⁸ *Ivi*, p. 24.

⁸⁹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, *op.cit.*, p. 194.

⁹⁰ Cfr. *Ivi*, pp. 194-195.

⁹¹ cfr. Azuma Hiroki, *Otaku: Japan's Database Animals*, *op.cit.*.

⁹² Thomas Elsaesser, *op.cit.*, p. 30.

narrative, ma anche un cambiamento nelle modalità di fruizione. Nelle indagini e ricostruzioni effettuate dai fan di un *mind-game film*, infatti, “questo ‘prendere per reale’ è una delle regole del gioco che permette la partecipazione. Il film è dunque parte testo, parte archivio, parte punto di partenza, parte nodo in un network rizomatico ed espandibile di comunicazione inter-tribale”.⁹³ Si arriva così alla conclusione che i *mind-game film* “potrebbero mostrare come il cinema stesso sia mutato: piuttosto che ‘riflettere’ la realtà, od oscillare e alternare tra illusionismo/realismo, questi film creano la loro stessa referenzialità, ma ciò a cui si riferiscono, più di ogni altra cosa, sono le ‘regole del gioco’”.⁹⁴ Partendo dall’analisi di una categoria di film sempre più frequente nel panorama dell’intrattenimento contemporaneo, Elsaesser arriva così a descrivere il cambiamento apportato dalla nuova logica a database, descritta da Manovich e da Azuma, nelle modalità di fruizione delle narrazioni. Il pubblico si muove negli spazi della finzione in modalità inedite, interagendo direttamente con i mondi finzionali sospendendo la consapevolezza della loro posizione ontologica separata dalla “realtà” quotidiana.

Questa zona d’ombra di incontri impossibili, in cui reale, virtuale e finzionale collidono e convergono, è in fin dei conti l’“etere” del pubblico postmoderno. *All About Lily Chou-Chou* può essere considerato un *mind-game film*, dato che nella sua struttura transmediale gli apparati di ingaggio dello spettatore permettono loro di inserirsi nella narrazione stessa (il forum online, le interazioni con i personaggi del romanzo, il mistero – differente da romanzo a film – sulle identità dei personaggi). Rientra qui in gioco la figura della metalessi, non più sconfinamento tra livelli narrativi separati, ma tra il piano narrativo e quello “reale”, un “concetto in grado di ampliare la riflessione sulla dominante ontologica e sui meccanismi narrativi ad essa sottesi anche alle pratiche contemporanee che caratterizzano la cultura convergente e, in particolare, le attività legate al fandom e le nuove forme di relazione tra lo spettatore e il film”.⁹⁵ In quei casi, come in *All About Lily Chou Chou*, in cui si assiste a degli sconfinamenti consapevoli, si osserva la

trasgressione di una ‘frontiera mobile ma sacra’ tra il mondo *che* si racconta e il mondo *in cui* si racconta. Trasgressione che, a seconda delle forme che assume, è in grado di alimentare vuoi quel sottile senso di complicità che si accompagna alla rottura (o incrinatura) del patto di finzione, vuoi quel profondo senso di vertigine che marca l’improvvisa incapacità di distinguere il ‘reale’ dal ‘finzionale’, ma anche (...) quel piacere particolare che deriva dall’occasione di instaurare forme di relazione e di comunicazione

⁹³ *Ivi*, p. 35.

⁹⁴ *Ivi*, p. 39.

⁹⁵ Valentina Re, Alessandro Cinquegrani, *L’innesto. Realtà e finzioni da Matrix a IQ84*, Mimesis, Milano 2015, p. 13.

‘impossibili’ tra il mondo che quotidianamente abitiamo e i mondi finzionali in cui quotidianamente amiamo, seppur provvisoriamente e temporaneamente, transitare.⁹⁶

I fan di Lily Chou-Chou, la cantante sospesa tra realtà e finzione, incuriositi e attratti da un media come la musica, nella forma dei videoclip girati da Iwai o dalle incursioni televisive di Salyu, si ritrovano così a instaurare “forme di relazione e comunicazione impossibili” tra il mondo abitato quotidianamente e il mondo finzionale, interagendo sul forum online con i personaggi/l’autore. Così facendo – mantenendo un certo distacco, ma al contempo sospendendo la consapevolezza dello scambio col mondo finzionale – entrano nel mondo della finzione. Una “trasgressione di confini ontologici” che è pienamente tra livelli diegetici/narrativi, visto come ormai anche la dimensione reale quotidiana, quella in cui vivono i fan e l’autore, nel contesto postmoderno, è un piano narrativo.⁹⁷ Proprio come i giovani protagonisti del racconto sfuggono nell’“etere”, anche gli spettatori sono dispersi nelle narrazioni disseminate della contemporaneità, trattate senza che vi sia un salto ontologico rispetto ad altre attività quotidiane. Non è un caso che Iwai rivendichi il passaggio da “regista” (映画監督, *eiga kantoku*) a “videoartista”/“artista visuale” (映像作家, *eizō sakka*),⁹⁸ proprio come altri autori contemporanei, ad esempio Shimoyama Ten o Nakano Hiroyuki, sempre a cavallo tra i diversi media.⁹⁹ Il cinema è solo uno dei possibili veicoli utili a raccontare il presente e non ha (più) la supremazia sugli altri; i concetti stesso di narrativa e finzione si stanno inoltre contaminando, intaccando il concetto romantico di autore come entità separata dai fruitori, verso un modello in cui l’universo narrativo entra direttamente in contatto con la quotidianità e la “realtà” degli spettatori che lo navigano e lo esperiscono. In Giappone il nesso principale che permette la saldatura degli universi narrativi tra diversi media e tra “realtà” e finzione è il sostrato delle sottoculture giovanili, insieme soggetto e agente delle narrazioni stesse.

⁹⁶ Ivi, pp. 13-14. Corsivi nel testo.

⁹⁷ Cfr. Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, Routledge, London e New York 1987.

⁹⁸ “A differenza dei tradizionalisti dell’industria, che mettono i film cinematografici e il regista all’apice della piramide della realizzazione di un film, Iwai si vede principalmente come un *eizō sakka* (artista visuale) che trae ispirazione da tutti i media e non ne guarda dall’alto in basso nessuno”, in Mark Schilling, *op.cit.*, p. 71.

⁹⁹ Cfr. rispettivamente la presentazione sul suo sito ufficiale <http://tenfilm.com/> e l’intervista su <http://panasonic.jp/dvc/creators-voice/interview02/>, in cui i due termini sono posti sullo stesso piano e come equivalenti (ultimo accesso 19 dicembre 2015). Tra gli altri, Shimoyama è il regista di *St. John's Wort* (弟切草, *Otogirisō*, 2001) e *Shinobi* (忍, *id.*, 2005), Nakano di *Samurai Fiction* (SF サムライ・フィクション, *SF Samurai Fikushon*, 1998) e *Red Shadow* (レッドシャドウ・赤影, *Reddo Shadō: Akakage*, 2001).

L'universo narrativo presentato da Iwai è integrato: il romanzo, il film e gli altri media coinvolti compongono un'esperienza convergente, con rimandi interni continui, pur nelle differenze specifiche di messa in scena in ciascun medium, che l'autore mantiene. È indubbio siano presenti anche discrepanze a livello di storia, ma non tali da infrangere l'illusione di continuità del medesimo universo narrativo. Per esempio, nel romanzo Yūichi e Hoshino fanno parte del club scolastico di corsa (陸上部 *rikujō-bu*), mentre nel film di quello di *kendō* (剣道部 *kendō-bu*); nel romanzo la famiglia di Hoshino gestisce una compagnia di taxi, mentre nel film sembra occuparsi di finanza, per cui viene accennato a una loro bancarotta; nel romanzo la ragazza che si suicida in seguito ai soprusi subiti è Kuno Yōko, mentre nel film la sorte tocca alla sua compagna Tsuda Shiori. Queste differenze rimangono a margine di un percorso comune tra romanzo e film. Iwai costruisce la narrazione espansa come un “gioco” tra l'autore e il pubblico, coinvolto non solo tramite la forza dell'intreccio, ma con una struttura labirintica pensata per stimolarne la curiosità, come descritto in Elsaesser. In questo senso le comunità di fan, per ricostruire l'universo narrativo nel suo complesso, si muovono indistintamente da un medium all'altro, navigandovi come fossero dei database da raccogliere e catalogare, nel processo di “animalizzazione” del consumo narrativo descritto da Azuma. Letteratura e cinema non sono più entità indipendenti che si amplificano vicendevolmente, ma frammenti mediali convergenti di un gioco tra autore e utenti interno a un universo narrativo molto più esteso. Questo universo ha al suo centro le sottoculture giovanili e i giovani, di cui si parla più approfonditamente nel prossimo paragrafo.

Tabella 1. Titoli dei capitoli del romanzo

TITOLI CAPITOLI/CANZONI					
N.	TRASCRIZIONE	ORIGINALE	TRADUZIONE	ALBUM	OST
1	Guraido	グライド	Glide	Kokyū (呼吸, "Respiro")	X
2	Hōwa	飽和	"Saturazione"	Lato B del singolo Guraido (グライド, <i>Glide</i>)	X
3	Hikōsen	飛行船	"Dirigibile"	Kokyū (呼吸, "Respiro")	X
4	Ai no Jikken	愛の実験	"Esperimento d'amore"	Jueru (ジュエル, <i>Jewel</i>)	X
5	Odoru sakana	踊る魚	"La danza del pesce"	Jueru (ジュエル, <i>Jewel</i>)	
6	Tobenai Tsubasa	飛べない翼	"Uccello senza ali"	Kokyū (呼吸, "Respiro")	X
7	Kyōmei (Kūkyo na Ishi)	共鳴(空虚な石)	"Risonanza (Pietra vuota)"	Erotikku (エロティック, <i>Erotic</i>)	X
8	Sētā	セーター	Sweater	Kokyū (呼吸, "Respiro")	
9	Kokyū	呼吸	"Respiro"	Kokyū (呼吸, "Respiro")	
10	Erotikku	エロティック	Erotic	Erotikku (エロティック, <i>Erotic</i>)	X
11	Arabesuku	アラベスク	Arabesque	Kokyū (呼吸, "Respiro")	X
12	Kyu gatsu no ame no shinzō	九月の雨の心臓	"Cuori nella pioggia di settembre"	Kokyū (呼吸, "Respiro")	
Epilogo	Kaifuku suru kizu	回復する傷	"Lacerazione da cui riprendersi"	Kokyū (呼吸, "Respiro")	X

Elenco dei titoli dei capitoli del romanzo, con trascrizione, originale giapponese e traduzione. Si riporta a quale album dell'universo finzionale appartenga rispettivamente ciascuna canzone e se la stessa sia presente nell'album reale della colonna sonora del film (cantata da Salyu nei panni di Lily Chou-Chou). I tre album di Lily Chou-Chou nell'universo finzionale sono stati distribuiti il 21 luglio 1997 (*Jewel*, composto da 6 brani), 21 luglio 1998 (*Erotic*, composto da 10 brani) e 21 luglio 1999 (*Kokyū*, composto da 10 brani). La colonna sonora del film, distribuita nell'ottobre del 2001, insieme all'uscita nelle sale, è uscita a nome Lily Chou-Chou con il titolo *Kokyū*, identico quindi al terzo album di finzione della cantante: contiene però brani provenienti da tutti e tre gli album di finzione, per un totale di 9 brani.

Tabella 2. Nomi dei personaggi dei forum online

ROMANZO				FILM			
TRASCRIZIONE	ORIGINALE	TRADUZIONE	NOTE	TRASCRIZIONE	ORIGINALE	SOTTOTITOLI	N. MESSAGGI
Satii	サティ	Satie		Firia	フィリア	Philia	più di 4
Kuma	くま	"Orso"		Koru nea	コルネ	Cornea	1
Nenne	ねんね	"Ora della nanna"		Yumeko	ゆめこ	Dream Child	2
Nevira 71	ネヴィラ71	Neville 71	Riferimento alla serie <i>Spectremen</i> (スペクトルマン, Supektorumen, 1971), pianeta Nebula 71 (ネビュラ71, Nebyura 71)	Resu Paaru	レスポール	Les Paul	1
Tetsujin 29-gō	鉄人29号	"Uomo d'acciaio 29"	Riferimento al manga <i>Tetsujin 28-gō</i> (鉄人28号, 1956), poi trasposto in serie animate e film dal vivo	Aizu	アイズ	Ice	1
Amika	あみか	Amica		Phi	Φ	R	1
Tomu Tomu	トムトム	Tom Tom		Chi-ka-ra	Chi-ka-ra	P-O-W-E-R	1
Yumeko	ゆめこ	"Bimba del sogno"		Minako	美奈子	Minako	1
Matsumoto Hitoshi	マツモトヒトシ	Matsumoto Hitoshi		Sakuya	咲哉	Sakiya	1
Kaeru	カエル	"Rana"		Nenne	ねんね	Sleepy Head	2
Ikari	いかり	"Rabbia"		Roddo	ロッド	Rod	1
Anjerika	アンジェリカ	Angelica		Ikasumi	イカスミ	Cuttlefish	1
Ruka	るか	Luca		Kaesaru	カエサル	Kaiser	2
Noppo	のっぽ	"Alto"	Solo 1 messaggio	S	S	S	1
Furoito	フロイト	Freud		Free Bird	Free Bird	Free Bird	1
Paparacchi	パパラッチ	Paparazzi		Ao Neko	青猫	Blue Cat	più di 4
Asuka Inochi	明日香イノチ	Asuka Inochi	Solo 1 messaggio	Yodo-gō	よど号	Yodo	1
Ashura Danshaku	あしゅら男爵	Barone Ashura	Riferimento a un personaggio di manga e serie animata <i>Mazinga Z</i> (マジンガーZ, Mazingā Z, 1972)	Kuma	くま	Bear	4
Rarā Shutain	ララーシュタイン	Lara Stein		Nazuna	なずな	Nazna	1
Batorufūbā J	バトルフィーバーJ	Battle Fever J	Riferimento alla serie <i>Battle Fever J</i> (バトルフィーバーJ, Batorufūbā J, 1979)	Rodemu	ロデム	Rodem	1
Hana no Ko Runrun	花の子ルンルン	"Figlia dei fiori euforica"		M13	M13	M13	2
Pasukaru	パスカル	Pascal		bancy	bancy	bancy	1
Fuyu	ふゆ	"Inverno"	Solo re-post	Pasukaru	パスカル	Pascal	2
Ao Neko	青猫	"Gatto Blu"		Fuyu	ふゆ	Winter	1
Firia	フィリア	Philia	Solo re-post	Amika	あみか	Amica	1
Tōrisugari no Mono	通りすがりの者	"Persona che passa"		Shinobu	シノブ	Shinobu	2
Darumeshian	だるめしあん	Dalmata	Solo 1 messaggio	Taikyoku	太極	Mu hipolar	1
Bosatsu	菩薩	Bodhisattva		Hinako	ひなこ	Hinako	1
Tatari	たたり	"Maledizione"	Solo 1 messaggio	moto	moto	moto	1
Sei wa tokumei, mei wa kibō	姓は匿名、名は希望	"Cognome anonimo, nome Speranza"	Solo 1 messaggio	Remon	檸檬	Lemon	1
Erikku Purankuton	エリック・プランクトン	Erie Plancton	Solo 1 messaggio	Lui-hua	Lui-hua	Lui-hua	2
				Noa	ノア	Noah	1
				Ogawa Mifune	緒川美船	Ogawa Mifune	1
				dodon	dodon	dodon	1
				Aobana	青花	Blue Flower	1
				Gūten B	ゲーテンB	Guten B	1
				Kaeru	カエル	Frog	1
				Parusutera	パルステラ	Pastela	1

Confronto tra i nomi dei personaggi che compaiono sul forum online nel romanzo e nel film. L'elenco segue l'ordine di apparizione. Per quanto riguarda il romanzo, viene indicata la trascrizione, l'originale giapponese e una traduzione. Per il film, la trascrizione, l'originale giapponese e la traduzione inglese utilizzata nei sottotitoli internazionali. Nel caso del film, si riporta anche il numero di messaggi che compaiono a schermo per ciascun personaggio. Evidenziati in grigio sono i nomi del film che compaiono anche nel romanzo. Come si evince, nel romanzo sono presenti meno personaggi, la maggior parte dei quali però in costante dialogo tra loro. Nel film sono presenti più personaggi, la maggior parte dei quali invia però un solo messaggio; gli unici personaggi realmente in dialogo tra loro, nel film, sono Philia e Blue Cat, gli altri assumono una funzione ambientale.

6.2 I giovani come apparato narrativo

Sull'ondata di produzioni horror nel cinema giapponese di fine millennio è stato già scritto molto.¹⁰⁰ Visto il successo transnazionale di alcuni di questi film, che ha portato a una serie di remake hollywoodiani, l'interesse si è spesso concentrato sul significato di adattamenti e traduzioni tra diverse culture.¹⁰¹ Senza l'intento di esaminare in modo esaustivo il filone, per cui si rimanda alla bibliografia segnalata, ci si vuole concentrare su un aspetto particolare di questi film – ovvero le modalità in cui l'impianto transmediale, a livello produttivo, i temi trattati, a livello narrativo, e il target di riferimento, a livello di ricezione, si siano saldamente legati insieme. Come argomenta Mitsuyo Wada-Marciano, si inquadra “l'emergere del J-Horror fin dagli anni Novanta come una forma di prodotto transmediale, uno che è basato meno sulle modalità di proiezione nella sala cinematografica che sui nuovi media digitali”.¹⁰² Sono gli anni di crisi economica, conseguenti allo scoppio della bolla, e al contempo di transizione verso il video, che poi porterà al digitale, con la folgorante ascesa di produzioni a basso costo pensate direttamente per il mercato home video.¹⁰³ In questo contesto, cineasti indipendenti cercano opportunità per produrre nuovi film con progetti appetibili a budget contenuto. È così che nel 1990 Tsuruta Norio opziona i diritti di un fumetto antologico pubblicato da Asahi Shinbun Shuppan che raccoglieva una serie di leggende urbane su incontri con fantasmi. Propone di realizzare un film in video a JHV (Japan Home Video, ジャパンホームビデオ株式会社, *Japan Hōmu Bideo kabushiki gaisha*), che accetta, affiancandogli lo sceneggiatore Konaka Chiaki. Ne nascono tre film – *Honto ni atta kowai hanashi* (ほんとにあった怖い話, tr.lett. Storie realmente spaventose, 1991), *Honto ni atta kowai hanashi:*

100 Cfr. a titolo di esempio Jay McRoy, *Nightmare Japan. Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam-New York 2008; Colette Balmain, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2008; Jim Harper, *Flowers from Hell. The Modern Japanese Horror Film*, Noir Publishing, Hereford 2008; David Kalat, *J-Horror. The Definitive Guide to The Ring, The Grudge and Beyond*, Vertical, New York 2007; Andy Richards, *Asian Horror*, Kamera Books, Harpenden 2010; Giacomo Calorio, *Horror dal Giappone e dal resto dell'Asia. Specchi d'acqua capelli neri*, Mondo Ignoto, Roma, 2005; Alessio Gradogna, Fabio Tasso, *Tokyo Sindrome. Le nuove frontiere dell'horror giapponese*, Falsopiano, Alessandria 2006; Giorgia Caterini, *Japan Horror. Il cinema dell'orrore giapponese*, Tunué, Roma 2010.

101 Cfr. Valerie Wee, *Japanese Horror Films and Their American Remakes Translating Fear*, Adapting Culture, Routledge, London-New York 2014; James Byrne, “Wigs and Rings: Cross-cultural Exchange in the South Korean and Japanese Horror Film”, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 6 n. 2, 2014, pp. 184-201; Peijen Beth Tsai, “Adapting Japanese Horror: The Ring”, *Asian Cinema*, vol. 20 n. 2, 2009, pp. 272-288; Kevin J. Wetmore Jr., “Technoghosts and Culture Shocks: Sociocultural Shifts in American Remakes of J-Horror”, *Post Script*, vol. 28 n. 2, 2008, pp. 72-81; Thy Phu, “Horri-fying Adaptations: Ringu, The Ring, and the Cultural Contexts of Copying”, *Journal of Adaptation in Film & Performance*, vol. 3 n. 1, 2010, pp. 43-58; James Wierzbicki, “Lost in Translation? Ghost Music in Recent Japanese Kaidan Films and Their Hollywood Remakes”, *Horror Studies*, vol. 1 n. 2, 2010, pp. 193-205; Daniel Herbert, “Circulations: Technology and Discourse in The Ring Intertext”, in Carolyn Jess-Cooke, Constantine Verevis (a cura di), *Second Takes. Critical Approaches to the Film Sequel*, Suny, New York 2010, pp. 153-170.

102 Mitsuyo Wada-Marciano, “J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema”, *Canadian Journal of Film Studies*, vol. 16 n. 2, 2007, p. 24.

103 Cfr. Maria Roberta Novielli, “V shinema: l'altra industria”, in Giovanni Spagnoletti, Dario Tomasi (a cura di), *op.cit.*, pp. 35-40.

Dai niyo (ほんとにあった怖い話 第二夜, tr.lett. Storie realmente spaventose: Seconda notte, 1991), *Shin honto ni atta kowai hanashi: Yūgen kai* (新・ほんとにあった怖い話 幽幻界, tr.lett. Nuove storie realmente spaventose: Il mondo dei fantasmi, 1992) – ciascuno composto da tre o quattro episodi slegati tra loro, con al centro l'incontro con fantasmi in un contesto urbano. Il primo film ad esempio presenta tre cortometraggi, per una lunghezza complessiva inferiore ai cinquanta minuti: *Hitori botchi no shōjo* (ひとりぼっちの少女, “La ragazza solitaria”) segue una giovane nuotatrice che dopo la pratica quotidiana è perseguitata da un fantasma, si dice di uno studente; *Yūtai hikō* (幽体飛行, “Volo extracorporeo”) racconta di una giovane, triste per la perdita della nonna, che una notte ha un'esperienza extracorporea che la mette in contatto con lo spirito della defunta; infine in *Akai iyaringu no kai* (赤いイヤリングの怪, “Il mistero dell'orecchino rosso”) un gruppo di ragazze, fuori da un tempio, trova un orecchino rosso e un monaco svela loro che apparteneva a una donna ora morta. I protagonisti sono sempre giovani, in questo caso sempre ragazze, gli incontri con il soprannaturale avvengono in situazioni quotidiane, l'estetica è dimessa, anche a causa delle riprese in video, iniziano comunque a scorgersi molte delle caratteristiche dei film più compiuti che porteranno il movimento alla notorietà internazionale. Ad alcuni produttori di Fuji Tv il formato piace talmente che decidono di lanciare degli speciali televisivi estivi, per raggiungere studenti e studentesse, il primo dei quali esce nel 1999, e in seguito costruiscono interi programmi intorno all'idea.¹⁰⁴ Lo stesso anno in cui Tsuruta Norio opzionava il manga che lo avrebbe portato a rifondare un genere, usciva nelle librerie un atipico volume di racconti assemblati da Tsunemitsu Tōru, all'epoca un insegnante delle scuole medie, *Gakkō no kaidan* (学校の怪談, tr.lett. Storie di fantasmi della scuola): si trattava della raccolta di un insieme di leggende urbane riguardanti la scuola, inizialmente raccolte dai suoi studenti, che riguardavano fantasmi e altri incontri soprannaturali. Il libro era rivolto principalmente ai bambini: ebbe un successo tale che ne è nato un sistema transmediale composto da 19 volumi, l'ultimo dei quali, per il momento, uscito nel 2014, tutti pubblicati da Kōdansha, due videogiochi multiplatforma o con edizioni simili per diverse console, cinque lungometraggi cinematografici, il primo dei quali uscito nel 1995, una serie televisiva, una serie web, con protagoniste alcune delle SKE48, gruppo di idol affiliato delle AKB48, numerosi speciali televisivi omnibus – alla lavorazione dei quali lavorano tra l'altro alcuni nomi di registi poi diventati famosi nel genere. Il lungometraggio omonimo, conosciuto internazionalmente come *Haunted School*, è diretto da Hirayama Hideyuki e ha un tale successo, specialmente tra i giovanissimi, da imporre dei seguiti: il target è infantile, perciò all'orrore vero e proprio è sostituito il bizzarro e l'insolito, con una struttura molto semplice ed effetti speciali inventivi, che “mostrano un parallelo stilistico con i film occidentali degli anni Ottanta. Per

104 Cfr. David Kalat, *op.cit.*, pp. 60-61.

esempio, il mostro traslucido rosa che insegue i bambini (...) riporta alla mente 'Slimer', la creatura verde blobbosa di *Ghostbusters* (...)"¹⁰⁵ Inizialmente seguiamo Mika, una bambina del terzo anno che, incuriosita da una risata misteriosa, entra in un'ala abbandonata della scuola per non uscirne più. Suo fratello, maggiore di un paio d'anni, insieme ad alcuni compagni di classe, si avventura nello stesso luogo per cercarla. All'improvviso le vie d'uscita sono bloccate e i bambini sono perseguitati da una serie di apparizioni più o meno malevole. Il film vale come curiosità, ma ribadisce il legame tra luoghi scolastici, fantasmi e storie che si diffondono su più media in cerca del loro target naturale. Il 1995, oltre a vedere la prima trasposizione del romanzo di Suzuki Kōji *Ring*, in uno speciale televisivo andato in onda su Fuji Tv,¹⁰⁶ è importante anche per altri due fattori: nelle librerie esce *Parasite Eve* (パラサイト・イヴ, *Parasaito Ivu*) di Sena Hideaki, nelle sale *Wizard of Darkness* (エコエコアザラク, *Eko Eko Azaraku*) di Satō Shimako. *Parasite Eve*, storia che mescola abilmente scienza, fantascienza e fantastico orrorifico, è il primo tassello di un universo transmediale che comprende un film dal vivo, due videogiochi che fungono da seguiti del film e due manga (rispettivamente trasposizione del romanzo e dei videogiochi), cui a distanza di anni si aggiunge un terzo videogioco, sorta di spin off dei primi. Romanzo, film e videogiochi hanno un successo immediato e consolidano una strategia convergente che fungerà da modello di lì a poco anche per la saga di *Ring*. L'omonimo film di Ochiai Masayuki coniuga competentemente qualche sproloquio pseudo-scientifico sul DNA mitocondriale che prende il sopravvento sulla mente conscia deciso a creare una nuova umanità, atmosfere crepitanti, colori fluo e un finale incendiario. L'incedere è persino troppo accelerato, ma a prevalere sul resto è la sensazione di sottofondo di apocalisse imminente, che fa da sfondo a tanti altri horror successivi. *Wizard of Darkness* invece è tratto da un manga di Koga Shinichi serializzato tra 1975 e 1979 e raccolto originariamente in 19 volumetti, poi proseguito in altre incarnazioni negli anni Novanta e recentemente riproposto in nuova forma. Il film di Satō cristallizza definitivamente la convergenza tra horror e liceali: la protagonista è Kuroi Misa, una giovane esperta dell'occulto che lotta contro i demoni spostandosi di liceo in liceo, luoghi in cui si annida il pericolo. Misa è una *tenkōsei* (転校生), ovvero “studente trasferito”, che cerca di far convivere la vita scolastica con la sua missione segreta. Rispetto a *Gakkō no kaidan* il tenore è più adulto: sulla sua strada Misa incontra un professore pervertito che misura maliziosamente la lunghezza delle gonne dell'uniforme delle studentesse, una professoressa che ha una relazione proibita con una studentessa, uno studente appassionato di occulto che ce l'ha

105 Elisabeth Scherer, “Well-Travelled Female Avengers. The Transcultural Potential of Japanese Ghosts”, in Peter J. Braeunlein, Andrea Lauser (a cura di), *Ghost Movies in Southeast Asia and Beyond. Narratives, Cultural Contexts, Audiences*, Brill, Leiden 2014, pp. 69-70.

106 Questa versione, per la regia di Takigawa Chisui, è più fedele al romanzo di Suzuki Kōji – mantenendo ad esempio l'identità del protagonista maschile. Per l'uscita in home video, il titolo è stato trasformato in *Ringu: Kanzenban* (リング 完全版, tr.lett. Ring: Edizione completa), a sottolineare alcune aggiunte rispetto alla versione televisiva, in particolare riguardanti maggiori nudità.

con lei perché conosce i segreti della materia meglio di lui, ma a differenza sua non è una reietta, oltre naturalmente a un culto demoniaco. *Wizard of Darkness* fa incontrare le strade dell'occulto, all'epoca molto alla moda,¹⁰⁷ con quelle della scuola, trasponendo il manga originale e dando vita a un dispositivo transmediale che comprende altri cinque lungometraggi e due serie televisive che convogliano soprattutto l'interesse delle liceali stesse. Le giovani giapponesi erano da tempo affascinate da temi dell'occulto e horror psicologico, come dimostrano molti *shōjo* manga appartenenti al genere,¹⁰⁸ ma l'innesto con il cinema non era fino ad allora riuscito, nonostante altri tentativi: un esempio è *Mangetsu no kuchizuke* (満月のくちづけ, tr.lett. Il bacio della luna piena, 1989) di Kaneda Ryū, con la idol Fukatsu Eri che interpreta una studentessa invaghita del suo professore d'arte. Su suggerimento di una compagna, prova a mettere insieme una pozione d'amore per far interessare a sé l'uomo, ma qualcosa va storto e un demone viene liberato nella scuola, nei sobborghi di Yokohama. Nonostante l'appeal della giovane idol, il film è caotico e cade presto nel dimenticatoio, a differenza di *Wizard of Darkness*, che nonostante il budget ristretto suscita curiosità per le modalità di messa in scena del conflitto tra forze primordiali appartenenti a una mentalità magica nascosta e la modernità urbana tecnoscientifica. E il luogo principale di questo scontro è la scuola, come conferma lo showdown finale, in cui un gruppo di studenti innocenti è sigillato entro le mura scolastiche dalle forze oscure che ne hanno preso possesso:

Un tempo centro di normalizzazione, il liceo è diventato un luogo in cui le finestre non possono essere rotte, le porte non conducono dove dovrebbero e il numero degli studenti ancora in vita è riportato magicamente su una lavagna (che si cancella e riscrive quando gli studenti sono uccisi, uno a uno). Anche se Misa ha successo nel fermare Mizaki, la scuola è lasciata in rovina (...), questi siti del 'moderno' portano il segno del loro confronto con forze che resistono il confino dell'ordine.¹⁰⁹

Il conflitto tra forze straripanti premoderne e la contemporaneità ha luogo nella scuola, centro deputato dalla modernità a inculcare il senso di ordine e normalità nei giovani. A fare da intermediario a questo scontro sono le giovani liceali, sia tramite tra i due mondi (la studentessa Mizaki), che unico mezzo per opporvisi (la studentessa Kuroi Misa). In una analisi di qualche anno precedente, Ōtsuka Eiji individuava proprio nelle *shōjo*, le giovani donne, il portato della modernità, posizione intermedia tra le bambine (*kodomo*, 子供) e l'età adulta (*otona*, 大人), uniche due categorie a cui poteva appartenere una donna nell'epoca premoderna. Questa nuova categoria intermedia è indipendente rispetto ai bambini, ma non ancora inserita nel mondo del lavoro e in

107 Cfr. Horie Norichika, "Spirituality and the Spiritual in Japan: Translation and Transformation", *Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies*, vol. 5, 2009, pp. 66-81.

108 Cfr. Tsuchiya Dollase Hiromi, "'Shōjo' Spirits in Horror Manga", *U.S.-Japan Women's Journal*, n. 38, 2010, pp. 59-80.

109 Ramie Tateishi, "The Japanese Horror Film Series: *Ring* and *Eko Eko Azarak*", in Steven Jay Schneider (a cura di), *Fear without Frontiers. Horror Cinema Across the Globe*, FAB Press, Godalming 2003, p. 304.

quello della famiglia (con la funzione di fare figli) dell'età adulta: forma dunque un blocco sociale inedito che guadagna lentamente terreno nella società e che si distingue dagli altri proprio in forza delle uniformi alla marinaretta indossate a scuola, simbolo della categoria stessa. Nel tempo si forma una cultura propria e peculiare delle *shōjo*, con culmine negli anni Settanta e Ottanta, in cui le ragazze inventano una propria scrittura, iniziano a perseguire ogni cosa *kawaii* (a tal proposito si rimanda al quarto capitolo) e palesano il legame con la cultura consumistica di massa e l'individualismo – che le porta a voler ritardare l'ingresso nell'età adulta, simbolizzato ad esempio dal complesso rapporto con la sessualità raffigurato negli *shōjo* manga. Per questo Ōtsuka arriva a dire che “c'è una *shōjo* in ognuno di noi”, e quindi siamo in una “epoca in cui tutti sono ragazze”, di fatto consegnando la metafora delle liceali come simbolo dell'intero Giappone.¹¹⁰ Negli anni Ottanta in effetti si assiste sia a un “boom delle liceali”, protagoniste anche della scena mediale,¹¹¹ che a una proliferazione di studi sulle stesse, alimentando una teorizzazione che di rimando alimenta i comportamenti delle giovani.¹¹²

I primi successi della nuova tipologia di horror psicologico con fantasmi degli anni Novanta, che si oppone all'ondata di horror grandguignoleschi e splatter del decennio precedente,¹¹³ offrono già un quadro chiaro: racconti seriali disseminati su diversi media, anche per sopperire alla scarsità di budget, contando sul supporto di diversi pubblici, che costruiscono un medesimo universo narrativo; attenzione per il tipo di pubblico – con il richiamo esercitato in particolare sulle giovani; e storie urbane sovranaturali con protagonisti giovanissimi, spesso ambientate a scuola o con studenti protagonisti, che possono affascinare ogni spettatore, in quanto richiamo alle esperienze comuni del periodo scolastico. Altri esempi equiparabili ai film citati possono essere *Phantom of the Toilet* (トイレの花子さん, *Toire no Hanako san*, 1995) di Matsuoka Jōji e *Shinsei toire no Hanako san* (新生 トイレの花子さん, tr.lett. La rinascita di Hanako della toilette, 1998) di Yukihiro Tsutsumi, entrambi ispirati alla leggenda metropolitana di Hanako san, già intravista in *Gakkō no kaidan* e base di partenza per una moltitudine di storie simili, o *Kokkuri san* (こっくりさん, 1997) di Zeze Takahisa, in cui tre studentesse, seguendo una speaker radiofonica, che poi si rivela essere una di loro, iniziano un rito con una sorta di tavola ouija (in giapponese chiamata *kokkuri*, こっくり, appunto) dando il via a una serie di rivelazioni tragiche. A causa del declino dell'industria e della

110 Cfr. Ōtsuka Eiji, 少女民俗学—世紀末の神話をつむぐ「巫女の末裔」(*Shōjo minzoku gaku: Seikimatsu no shinwa wo tumugu “miko no matsue”*), tr.lett. Studi sulle usanze popolari delle ragazze: 'Le discendenti delle maiko' legate al mito di fine secolo), Kōbunsha, Tokyo 1989.

111 Okada Toshio, オタクはすでに死んでいる (*Otaku wa sudeni shindeiru*, tr.lett. Gli otaku sono già morti), Shinchōsha, Tokyo 2008, p. 93.

112 Cfr. Shigetomi Saki, “1980年代の「少女」論の構造” (*1980 nendai no 'shōjo' ron no kōzō*), tr.lett. Struttura della teoria sulle 'shōjo' degli anni Ottanta), Japan Women's University Journal, vol. 15, 2009, pp. 29-42.

113 Cfr. Jack Hunter, *Erotismo infernale. Sesso e ultraviolenza nel cinema giapponese contemporaneo*, Mondo Bizzarro, Bologna 1999, in particolare il capitolo 6, pp. 145-168.

crisi economica, un pugno di registi lavora a produzioni a basso costo, spesso televisive o per il mercato home video, utilizzando i nuovi formati, rielaborando libri o manga di successo con contorno di leggende metropolitane spesso ambientate nelle scuole: “Nei cinema, in televisione, in video, questi uomini rielaborano ossessivamente gli stessi elementi vivi, avvicinandosi a quella combinazione di idee che avrebbe definito un genere”.¹¹⁴ La rielaborazione continua porta alla serialità e a una forte intertestualità, per cui storie nominalmente diverse sembrano poter proseguire da un testo all'altro, o comunque dialogare perennemente tra loro, perché si basano su elementi di base comuni, per quanto ristrutturati. Dopo la fine dell'era dei *program picture*, questo nuovo tentativo è in grado di far rifiorire una pratica su basi diverse: “L'integrazione di major e indipendenti è anche servito a mantenere le tattiche storiche adoperate dagli studio più grandi per distribuire film in 'serie' che inculcassero la fedeltà del pubblico”.¹¹⁵ Gli indipendenti forniscono materiale grezzo alle major, che tentano di trasformarlo in franchise di successo per poter replicare la formula e ripeterla *ad libitum*. Questa sinergia arriva anche a modificare l'estetica stessa dei film:

I film j-horror traggono anche vantaggio dal montaggio digitale per creare un nuovo stile a livello estetico e di struttura narrativa. Molti dei film sfruttano la retorica dei nuovi media e nella relazione dialettica tra film e nuovi media il genere assume il ruolo di un raccontastorie che affascina pubblici più giovani, già immerso in una molteplicità di tecnologie digitali inclusi videogiochi, dvd e sistemi di home theater. Inoltre, essi sono abituati a visioni ripetute rese disponibili da queste tecnologie. *Ju-on: The Grudge* usa il concetto di 'modularità', in cui la narrazione è costruita di moduli multipli o segmenti narrativi, ciascuno dei quali intitolato con il nome della vittima. Questa struttura simula il formato a 'capitoli' del dvd, che è tipicamente usato per segnalare il punto esatto di una sequenza, sia per una visione ripetuta che per guardare il testo a intermittenza.¹¹⁶

Tra i media utilizzati per veicolare la storia e il pubblico si crea una sinergia di tipo nuovo, che si discosta dal semplice rapporto sala cinematografica/spettatori. Questa nuova sinergia, legata anche a una questione anagrafica, di prossimità con le novità tecnologiche, trasforma anche l'estetica e le modalità narrative, come dimostrano le reiterazioni interne a *Ju-on: The Grudge* (呪怨, *Juen*, 2002) di Shimizu Takashi, ma anche tra un testo e l'altro del franchise, in sostanza una ripetizione infinita del medesimo meccanismo di messa in scena della tensione, applicato di volta in volta a personaggi e ambienti diversi, non legato da una struttura narrativa coesa, perché al pubblico non è più necessaria. La saga di *Ju-on*, che trova le sue basi in due episodi di un omnibus televisivo legato all'universo di *Gakkō no kaidan* (*Gakkō no kaidan G*, 学校の怪談G, 1998)¹¹⁷ diretti da

114 David Kalat, *op.cit.*, p. 58.

115 Mitsuyo Wada-Marciano, *op.cit.*, p. 25.

116 *Ivi*, p. 28.

117 Si tratta degli episodi *Katasumi* (片隅, “Angolo”) e *4444444444* (*id.*), in tutto lunghi meno di dieci minuti, in

Shimizu, si sviluppa poi in due film direct to video, sei lungometraggi cinematografici giapponesi, più uno spin off, e tre lungometraggi/remake/riscritture hollywoodiane, i primi due dei quali diretti da Shimizu stesso. Come si evince, “la centralità del film come medium primario per produzione, distribuzione e consumo si è spostato con la predominanza emergente del dvd. Di conseguenza una discussione del j-horror deve essere inserita entro il palco transizionale del consumo cross-mediale”.¹¹⁸ Il dvd è qui rappresentativo del momento storico specifico, in cui si assisteva al passaggio da supporti analogici (vhs) a digitali (dvd) e all'ascesa inarrestabile dell'home video rispetto alla sala cinematografica. In questo senso il lungometraggio cinematografico perde di centralità e diventa parte di un palinsesto transmediale complesso: “Il genere è costituito da un numero di produzioni post-cinematografiche, solo una delle quali è nella forma tradizionale di un lungometraggio distribuito nelle sale”.¹¹⁹ Per questo, anche nelle analisi critiche e accademiche, è necessario porre maggiore attenzione al medium preso in considerazione e al suo rapporto con il palinsesto mediale di riferimento: “L'identificazione con ciascun medium è diventata ancora più cruciale nell'analisi di un testo dato che l'antiquata gerarchia tra i media – per cui il film sarebbe il prodotto ultimo e gli altri prodotti post-cinematografici semplici spin off – è stata sovvertita, specialmente nel caso del j-horror”.¹²⁰ La libertà di passaggio tra un medium e l'altro, che si fa strada per i motivi analizzati, entra in contatto anche con il genere di storie raccontate, per cui non vi è semplicemente una affinità con i giovani e il loro universo, ma si lega anche a un discorso tematico. I film appartenenti al filone, in qualche modo “evocano tutti immagini di circolarità, di un movimento che si allontana e poi ritorna, di ripetizione senza fine”.¹²¹ È un fenomeno coevo a quello già esaminato legato al “realismo ludico” e alle narrazioni con loop temporali e mondi paralleli (si veda in particolare il quinto capitolo), ma assume un significato specifico: “Leggende urbane contemporanee con una svolta horror, (...) sono alimentate anch'esse dalla ripetizione all'infinito dell'atto del raccontare, che costituisce una ben determinata forma sociale di trasmissione”.¹²² La presenza di leggende urbane, inizialmente diffuse oralmente tra conoscenti, instrada anche le modalità narrative successive. Si può pensare alle continue ripetizioni di questo aspetto nella formazione della saga *Gakkō no kaidan*: degli studenti si raccontano una leggenda riguardante la loro scuola, alcuni di questi la sentono e la riportano al loro insegnante, che a sua volta la riproduce su carta e la pubblica; a questo punto il racconto viene scelto per essere riraccontato prima in televisione, poi al cinema e all'interno di queste storie sono presenti dei

cui compaiono per la prima volta i fantasmi di Kayako e suo figlio che poi imperverseranno nel franchise.

118 Mitsuyo Wada-Marciano, *op.cit.*, p. 32.

119 *Ivi*, p. 34.

120 *Ivi*, p. 41.

121 Aaron Gerow, “Il ritorno vuoto: circolarità e ripetizione nel cinema giapponese horror degli ultimi anni”, in Giovanni Spagnoletti, Dario Tomasi (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, p. 87.

122 *Ivi*, p. 88.

personaggi-studenti che si raccontano una leggenda urbana riguardante la loro scuola, che naturalmente trova riscontro in quello che poi vivono. È un ciclo di ripetizioni continue, che attiva una diffusione sempre più capillare, allargando il proprio pubblico. Non troppo incidentalmente, è lo stesso principio narrativo che sta alla base della saga transmediale di *Ring*. I romanzi di Suzuki Kōji,¹²³ così come le successive trasposizioni e ampliamenti, tra cui i film cinematografici di Nakata Hideo, acuiscono questo percorso, prevedendo un sistema di diffusione virale della leggenda urbana (un video contenuto in una videocassetta che uccide chi l'ha visto dopo sette giorni), che può essere bloccata nelle sue conseguenze solo se tale leggenda viene diffusa (per sopravvivere è necessario copiare la videocassetta e farla vedere a qualcun altro, che a sua volta dovrà fare lo stesso per salvarsi). Mentre quindi la maledizione non può essere propriamente bloccata, è possibile differirla indefinitamente con un semplice passaggio tecnologico: “Questa introduzione del motivo del simulacro – inteso come copia di una copia – è di considerevoli conseguenze interpretative. Si scopre che la vendetta di Sadako su un mondo crudele implica l'inaugurazione di una nuova logica culturale, una logica del simulacro per cui le copie di copie variano continuamente da un originale ormai perso per sempre”.¹²⁴ In realtà, la logica della saga di *Ring* (e di Sadako nello specifico) è quella del simulacro non tanto perché esistono copie di copie che si modificano continuamente, ma perché di queste innumerevoli copie non esiste originale. Il video che circola non ha effettivamente un originale, non essendo stato girato/ripreso nel senso tradizionale del termine, di più, non essendo un aggregato di inquadrature montate canonicamente, ma un costrutto mentale impresso sulla videocassetta: è una pura emanazione (dell'odio e della paura di Sadako), senza una esistenza delineata – è un simulacro che si diffonde viralmente e contagia la realtà:

La serie *Ring* elide il momento 'originale' della rappresentazione a favore del processo ripetitivo della riproduzione, simboleggiato dal video stesso, che promuove la propria proliferazione. Esso assume la forma di una leggenda urbana tecnologica, che si diffonde attraverso la città, materializzandosi su un tuo scaffale senza che tu sappia esattamente come e da dove l'hai preso, e diventando un po' per volta patrimonio comune senza che nessuno sappia da dove è venuto. *Ring* stesso può così rimandare al processo infinito del fare copie di copie, delle immagini che ripetono immagini – e così alla logica del simulacro.¹²⁵

Lo spirito vendicativo dimostra così la capacità inattesa di superare le barriere mediali: “Il

123 La trilogia originale alla base della saga di *Ring* è costituita da *Ring* (リング, *Ringu*, 1991), *Spiral* (らせん, *Rasen*, 1995) e *Loop* (ループ, *Rūpu*, 1998), successivamente pubblicata in italiano da Editrice Nord, purtroppo dalla traduzione inglese, tra 2003 e 2005. Più di recente Suzuki ha ampliato l'universo narrativo con due nuovi romanzi *S* (エス, *Esu*, 2012) e *Tide* (タイド, *Taido*, 2013), tutti editi da Kadokawa.

124 Eric White, “Case Study: Nakata Hideo's *Ringu* and *Ringu 2*”, in Jay McRoy (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005, p. 41.

125 Aaron Gerow, *op.cit.*, p. 92.

senso dell'orrore di *Ring* deriva dall'idea che una maledizione sia disseminata attraverso il passaggio tra i media, come Sadako che striscia fuori dallo schermo del televisore, la notizia della morte data per telefono e una videocassetta che funziona come un medium per trasferire la maledizione ad altri".¹²⁶ Sadako è in grado di muoversi tra i diversi media, colonizzandoli e reindirizzandoli per il suo scopo di vendetta. Per effetto di una metalessi continua le è possibile transitare attraverso e oltre i confini mediali, trasformando i piani narrativi in una striscia di Moebius davvero infinita: "Né completamente organica né corporea, Sadako non è altro che un errore nelle trasmissioni elettroniche, un errore di matrice, un baluginio di luce, dolore e solitudine trasformati in un'immagine video che fuoriesce dallo schermo in una cascata di pixel che prende forma essa stessa in un corpo solido, come prendendo sostanza dal terrore che ispira".¹²⁷ L'orrore nella serie di *Ring* è circolare precisamente perché la vendetta di Sadako non è sedabile in modo razionale (ad es. ritrovando il suo corpo e seppellendolo degnamente, come avverrebbe negli horror classici), ma vuole colpire irrazionalmente ed espandersi a catena. Diventa così un circolo senza via d'uscita, in cui l'unico modo di placare la maledizione è continuare a diffonderla: "Se il suo comportamento [di Sadako] mira a stimolare una qualche sorta di azione, l'azione in questione non è mossa dalla vendetta, ma dalla pretesa di riproduzione e distribuzione. (...) Nell'età della riproducibilità meccanica, è solo naturale vedere uno spirito ridefinirsi come un messaggio elettronico, pronto a essere trasmesso, ricodificato, copiato e distribuito".¹²⁸ Vi è una perfetta continuità tra il piano produttivo e quello narrativo. La serie di *Ring* è un meccanismo transmediale che si replica tra i diversi media e tra le diverse culture, tramite rifacimenti e continuazioni, esattamente come la maledizione di Sadako continua a replicarsi e modificarsi all'infinito, espandendosi viralmente tramite e tra i diversi media. Da un lato "il fenomeno di *Ring* è crossculturale e multimediale. (...) Comprende quindi testi multipli – o più propriamente, una serie di intertesti che si compenetrano mutualmente – che includono uno spettro di sistemi semiotici sia cartacei che elettronici".¹²⁹ Dall'altro "il virus di *Ring* stesso ricorda proprio il processo di traduzione testuale che così gioiosamente genera".¹³⁰ Questa coincidenza di transmedialità del supporto e transcodifica continua del contenuto amplifica naturalmente la portata del sistema *Ring*, per cui gli spettatori sono a loro volta portati a navigare tra i diversi media alla ricerca di un soddisfacimento che viene continuamente rimandato, ripropagato verso altri media ed altre vendette, in un continuo slittamento verso un *ancora* che non si esaurisce mai. Incrocio di segni privi di referente che si rispecchiano

126 Mitsuyo Wada-Marciano, *op.cit.*, p. 27.

127 Katarzyna Ancuta, "Ringu and the Vortex of Horror: Contemporary Japanese Horror and the Technology of Chaos", *Asian Journal of Literature, Culture and Society*, vol. 1 n. 1, 2007, p. 24.

128 *Ivi*, p. 25.

129 Julian Stringer, "The Original and the Copy: Nakata Hideo's *Ring* (1998)", in Alastair Phillips, Julian Stringer (a cura di), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007, p. 299.

130 *Ivi*, p. 304.

l'un con l'altro, “è chiaro che l'horror giapponese contemporaneo è imbricato nel momento storico del postmodernismo”.¹³¹ Lo specifico momento storico prende forma e luogo nei palinsesti transmediali che formano il genere, le sue modalità di diffusione e di narrazione: “Come una selezione di artefatti culturali individuali, questi film dimostrano con nettezza la centralità del genere horror nei processi di riutilizzo dei media (...). Tuttavia, l'effetto cumulativo della produzione di questa forte serie di film è molto più potente, lasciando l'impressione indelebile che un incubo stia crescendo a dismisura senza fine, senza una risoluzione”.¹³² Questo effetto di rifrazione si accentua se si pensa anche agli esiti più recenti di questo universo narrativo: *Sadako 3D* (貞子3D, 2012) e *Sadako 3D 2* (貞子3D2, 2013), entrambi diretti da Hanabusa Tsutomu, sono senza dubbio meno interessanti dal punto di vista teorico, semplici reiterazioni, ma più che il risultato complessivo, qui interessa sottolineare la vitalità di quella intuizione iniziale, che riprende voce e corpo – si reincarna, proprio come nella narrazione – e torna a tormentare la visione. La maledizione di Sadako è fuori dal tempo, cioè può tornare in qualsiasi momento, e non può essere contenuta, non può fare altro che moltiplicarsi all'infinito, specialmente in una contemporaneità ormai iperconnessa, pervasa da smartphone, portatili, schermi giganti. Il primo romanzo di *Ring* era stato scritto durante il boom dell'home entertainment analogico, fatto di pesanti videocamere amatoriali e lettori vhs. *Sadako 3D* e *Sadako 3D 2* tornano nell'era della multimedialità digitale onnivora e onnicomprensiva. I due film non si limitano però ad aggiornare la leggenda urbana all'era compiutamente digitale, ma amplificano le possibilità del virus fino a fargli acquisire mire credibilmente apocalittiche: chiunque, in qualsiasi momento, praticamente ovunque, è raggiungibile da uno schermo, da un device, da una connessione, e dunque può vedere il video ed essere visto dallo spirito vendicativo. Non è un caso se, soprattutto nel primo dei due film, le inquadrature indugiano spesso sulle molteplici forme degli schermi come spartiacque tra due mondi, quello della quotidianità e quello del dolore e della solitudine, contiguo, ma opposto. Se in *Ring* era Sadako a poter travalicare i confini tra i due piani (nella scena nota del televisore), in *Sadako 3D* è la visione stessa, con la macchina da presa che si muove e passa dietro/dentro gli schermi da un lato e prosegue il movimento dall'altro. Inscritti all'interno dell'universo transmediale di cui fanno parte, come prosecuzione di quell'irto sistema di rimandi e mediazioni, i due film spingono a riflessioni ulteriori sul potere di fascinazione delle immagini, in questo panopticon orrorifico che è divantata la realtà, in cui la continua presenza online significa anche la continua possibilità di vedere/essere visti, e quindi di essere trasformati da ciò che si vede, la visione come processo virale essa stessa, in un processo di contaminazione continuo e inesauribile. La capacità di travalicamento dei confini è ulteriormente confermata da *Sadako vs. Kayako* (貞子VS伽椰子, 2016) di Shiraishi Kōji, cross

131 Aaron Gerow, *op.cit.*, p. 92.

132 Julian Stringer, *op.cit.* p. 304.

over tra le saghe di *Ring* e *Ju-On*. Anche in questo caso l'idea alla base è pretestuosa e la forza risiede solamente nel bacino di pubblico dei due franchise, che si vorrebbe sommare, ma il finale palesa l'ennesima ricombinazione, cui vale la pena di accennare: sul pozzo della saga di *Ring*, i due fantasmi simbolo dei due universi narrativi, Sadako e Kayako, si fondono in un unico essere, sancendo il definitivo abbattimento di qualsiasi barriera, anche tra modalità dell'immaginazione separate. L'orrore virale della riproducibilità si può spostare non solo da un media all'altro, fuori e dentro dalla narrazione, ma anche tra diversi immaginari, riplasmandosi continuamente, riscrivendosi continuamente.

Nella riflessione sulla relazione tra transmedialità e giovani, c'è da constatare come nei franchise di *Ju-on* e *Ring* il mondo giovanile sia apparentemente meno presente, nel senso che l'appartenere o meno dei protagonisti alla galassia giovanile è meno centrale. Almeno nel caso di *Ring*, però, non è secondario che il fantasma stesso sia (fosse) una *shōjo*, come esplicitato da *Ring 0* (リング0バースデー, *Ring 0: Bāsudei*, 2000) di Tsuruta Norio.¹³³ Una *shōjo* cristallizzata in un perenne stato di vendetta, immortale nel senso che continua a riprodurre la sua volontà in una catena infinita, trasmettendosi da un video all'altro. Da questo punto di vista un universo narrativo transmediale ancora più esplicito è quello di *Tomie* (富江), da un manga di Itō Junji, successivamente trasposto in un romanzo, otto lungometraggi e un'antologica televisiva in tre episodi. *Tomie* è l'ennesimo racconto circolare che si propaga tramite ripetizione e replica, “dato che la bella tentatrice Tomie muore ripetutamente soltanto per resuscitare, al fine di attrarre altri uomini ancora e trasformarli, ai propri danni, in assassini – così che il racconto ricomincia sempre”.¹³⁴ La protagonista, caratterizzata da un neo sotto l'occhio sinistro, è infatti una giovane ragazza che ha il potere, se viene uccisa, di rigenerarsi e tornare in vita; di più, da qualsiasi parte staccata o smembrata del suo corpo può riformarsi un nuovo intero, una nuova Tomie, moltiplicandola. Come Sadako della saga di *Ring*, Tomie dunque può riprodurre la sua maledizione all'infinito, solo che in questo caso la “maledizione” è il suo stesso corpo e la modalità di propagazione non è la visione, ma l'atto violento, da parte dei suoi spasimanti, di ucciderla. Tomie si immola ripetutamente per potersi propagare. Il manga, nella sua forma essenziale, è una sorta di fiaba macabra espressione della misoginia maschile adolescenziale, per cui una ragazza bellissima e fatale attira le attenzioni, ma non si concede, fino a far scivolare nella follia i suoi pretendenti. Il primo lungometraggio, diretto da Oikawa Ataru nel 1998, funziona come una sorta di seguito al manga di Itō, e trasforma Tomie nel simbolo immortale e immutabile della gioventù: “La protagonista di *Tomie* costituisce l'epitome della *shōjo* (...). Per molti aspetti la *shōjo* è un simbolo primario di alcune sfaccettature

133 Nel romanzo la natura di Sadako è in realtà più ambigua, risalente alla sua natura ermafrodita, particolare espunto dai film cinematografici.

134 Aaron Gerow, *op.cit.*, p. 87.

del Giappone consumista e postmoderno. Tomie potrebbe essere vista come la demonizzazione della *shōjo*, una reazione alle trasgressioni ai normali cicli vitali e femminili che Tomie rappresenta”.¹³⁵ Almeno nel film, non si tratta di una demonizzazione unilaterale e convinta, però, perché come in uno specchio, il racconto assume anche la metafora di una demonizzazione della società, che è attratta e costretta a uccidere la *shōjo* per liberarsi del senso di colpa che la riguarda. Tomie si immola ripetutamente, uccisa da un sistema sociale oppressivo, un simbolo che non può morire, e anzi si moltiplica tanto più velocemente quanto più violentemente viene ripudiato, causando reazioni ancora più isteriche: così si ha che “Tomie, al pari di altri film giapponesi horror recenti, non si limiti a demonizzare la *shōjo* e sia invece portatore di una critica potenziale a una particolare articolazione storica della *shōjo* (e del postmoderno) che, attraverso la ripetizione, ha creato una elisione narcisistica dell'altro. In questi film, l'altro eliso ritorna in grande stile: in modo molto appropriato, nel finale di *Tomie*, il mostro riappare in uno specchio accanto all'eroina”.¹³⁶ A partire dal fumetto, viene ribaltato il tropo narrativo del serial killer che uccide molte vittime diverse: qui sono tante persone diverse a uccidere un'unica persona, che però non muore e anzi ritorna, moltiplicatasi, per farsi uccidere ancora e ancora, colonizzando ogni dove, come mostra il finale di *Tomie: Unlimited* (富江 アンリミテッド, *Tomie: Anrimitteddo*, 2011) di Iguchi Noboru, in cui Tomie vede cloni di sé stessa in diverse situazioni quotidiane, ancora nel momento idilliaco in cui non ha suscitato invidie, rimorsi e violenze e convive con gli altri. Tomie è il rimosso della società giapponese contemporanea, una *shōjo* primeva che è una fascinazione proibita, che attrae, e al contempo temuta, che con la sua alterità al sistema produttivo continua a riemergere, ineliminabile. Da questo punto di vista è interessante notare - anche se non fosse una scelta consapevole da parte dei creatori - come in ogni nuova opera filmica Tomie sia interpretata da un'attrice diversa, a rimarcare come non sia l'aspetto il nesso che dà continuità alla saga, ma il ruolo simbolico, che può giustamente essere preso da qualunque attrice, proprio perché Tomie è ciascuna di loro. Come nel caso di *Ju-on*, *Ring* e molti altri universi narrativi appartenenti al filone, anche in *Tomie* vi è così una saldatura tra sistema produttivo transmediale, modalità narrativa in cui prevalgono circolarità e ripetizione e pubblico giovanile di riferimento. In questo cortocircuito, neanche l'omicidio, la violenza selvaggia o la loro reiterazione possono interrompere il “quotidiano senza fine” (*owarinaki nichijō*) che Tomie rappresenta, dacché la morte è elisa e Tomie ritorna, come nulla fosse successo, di nuovo modello etereo e irraggiungibile, che di nuovo si sacrifica, pur se nulla cambia.

Nello stesso periodo in cui il fenomeno j-horror metteva radici, si espandeva e raggiungeva la notorietà internazionale, quegli anni Novanta recessivi di crisi economica, il Giappone sembra

135 *Ivi*, p. 93.

136 *Ivi*, p. 94.

iniziare un percorso di problematizzazione dei giovani che prosegue poi nei primi anni Duemila. Sociologi, psicologi, antropologi, accademici, critici culturali concentrano le loro analisi su quanto apparentemente non funziona nelle nuove generazioni, quasi a implicare le colpe della ristagnazione risiedano in loro mancanze.¹³⁷ Nasce un'attenzione e una terminologia specifica nei confronti dei giovani, che messi sotto la lente scrutatrice dell'intera nazione, per effetto di sineddoche, ne diventano il simbolo ultimo. Questa sorta di ossessione collettiva nei confronti dei giovani li scruta dal punto di vista sociale, scolastico e lavorativo. Dal punto di vista sociale, il fenomeno più esplosivo è quello degli *hikikomori* (ひきこもり, lett. “ritrarsi all'interno”), che riguarda i giovani che si ritirano dalla società e si rinchiodano nelle proprie camere, rifiutandosi di avere rapporti sociali al di fuori del minimo indispensabile alla sussistenza. Questa tendenza viene indagata con sempre più insistenza nella seconda metà degli anni Novanta,¹³⁸ per poi esplodere anche a livello internazionale dagli anni Duemila.¹³⁹ Il termine “single parassiti” (パラサイト・シングル, *parasito shinguru*) è invece entrato nell'uso a partire dal 1999 e descrive quei giovani che scelgono di rimanere in casa dei genitori anche finiti gli studi per poter vivere una vita più libera da preoccupazioni, o semplicemente vi sono costretti perché non guadagnano a sufficienza da poter vivere da soli.¹⁴⁰ Gli “uomini del tipo erbivoro” (草食系男子, *sōshoku kei danshi*), infine, sono considerati quei giovani che non perseguono apertamente la conquista dell'altro sesso, e dunque sono meno aggressivi rispetto ai “carnivori”, vestono ricercatamente e sembrano trascurare le caratteristiche considerate tradizionalmente appannaggio dei “maschi”. Il termine inizia a circolare nel 2006, quando la scrittrice Fukasawa Maki pubblica un articolo online con questo titolo,¹⁴¹ ma prende piede nella società solo a partire dal 2008, quando una serie di pubblicazioni femminili riprende il termine, fino a perdere incisività, perché rientrato nella normalità, dal 2011.¹⁴² Un manga

137 Per un esempio tipico di questa posizione, cfr. Uchida Tatsuru, 下流志向—学ばない子どもたち、働かない若者たち (*Karyū shikō: Manabanai kodomotachi hatarakanai wakamonotachi*, tr.lett. L'orientamento verso il ribasso: Bambini che non imparano, giovani che non lavorano), Kōdansha, Tokyo 2007. Per un esame critico e un ribaltamento della prospettiva, cfr. Genda Yūji, *A Nagging Sense of Job Insecurity: The New Reality Facing Japanese Youth*, International House of Japan, Tokyo 2005.

138 Cfr. ad esempio Saitō Tamaki, *Hikikomori: Adolescence without End*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2013. Il testo originale giapponese (社会的ひきこもり—終わらない思春期, *Shakaiteki hikikomori: Owaranai shishunki*, tr.lett. Hikikomori sociale: Adolescenza senza fine) era stato pubblicato nel 1998.

139 Cfr. ad esempio Michael Zielenziger, *Shutting Out the Sun. How Japan Created Its Own Lost Generation*, Nan A. Talese, New York 2006; Carla Ricci, *Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione*, Franco Angeli, Milano 2008; Carla Ricci, *Hikikomori, narrazioni da una porta chiusa*, Aracne, Roma 2009; Giulia Sagliocco, *Hikikomori e adolescenza. Fenomenologia dell'autoreclusione*, Mimesis, Milano 2011.

140 Cfr. Yamada Masahiro, *パラサイト・シングルの時代 (Parasaito shinguru no jidai*, tr.lett. L'età dei single parassiti), Chikuma Shobō, Tokyo 1999.

141 Cfr. Fukasawa Maki, “U35男子マーケティング図鑑:第5回草食男” (*U35 danshi māketingu zukan: Dai 5 kai Sōshoku otoko*, tr.lett. U35 Marketing Illustration maschile: Quinto, l'uomo erbivoro), *Nikkei Business Online*, 13 ottobre 2006, <http://business.nikkeibp.co.jp/article/skillup/20061005/111136/?rt= nocnt> (ultimo accesso, 19 gennaio 2017).

142 Cfr. Morioka Masahiro, “A Phenomenological Study of 'Herbivore Men’”, *The Review of Life Studies*, vol. 4, 2013, pp. 1-20.

di Kanno Aya uscito proprio nel 2006 sembra cogliere lo *zeitgeist*: il protagonista di *Otomen* (オトメン[乙男], *Otomen* [*Otonan*], gioco di parole tra la parola giapponese *otome*, 乙女, “giovane donna”/“signorina”, e l'inglese *men*, “uomini”) è uno studente epitome della mascolinità – è sportivo e pratica le arti marziali – ma segretamente è attratto da tutto ciò che è *kawaii*, tra cui cucinare e leggere *shōjo* manga. Dal fumetto, conclusosi nel 2013 e composto da 13 volumetti, è tratta una serie televisiva dal vivo in 12 episodi, trasmessa nel 2009 da Fuji Tv. Sul versante scolastico, l'attenzione dei commentatori e dei media si concentra su coloro che si rinchiudono in casa (*hikikomori*), quelli che abbandonano la scuola e sulle dinamiche di violenza interne alle mura scolastiche. Di quest'ultimo punto, relativo all'*ijime*, il bullismo, si è parlato già nella prima parte del capitolo, con tutto il suo portato di casi eclatanti di omicidi e violenze che hanno sconcertato l'intero paese. Il termine “rifiuto scolastico” (不登校, *futōkō*) è entrato nell'uso per descrivere quei giovani in età scolare che per una serie di motivi scelgono di non frequentare la scuola, assentandosi quindi dalla classe per lunghi periodi. Il termine è generico e talvolta nebuloso, ma distinto dai cosiddetti “ronin” (浪人, *rōnin*), con riferimento ai samurai senza padrone, che invece riguarda gli studenti che prendono un periodo di pausa tra la fine del liceo e l'inizio dell'università. C'è poi la sterminata galassia di discussioni sugli “appuntamenti retribuiti” (援助交際, *enjo kōsai*), che riguardano giovani studentesse minorenni che partecipano a incontri con uomini maturi in cambio di soldi o doni. Appare un giro di parole per definire la prostituzione minorile, purtroppo presente da sempre, anche se non necessariamente l'incontro ha carattere sessuale. In questo frangente però il fenomeno sembra essere caratterizzato da due aspetti inediti: le ragazze non vi partecipano per necessità economiche stringenti, ma come forma di guadagno aggiuntivo da spendere in svaghi, e sono loro stesse consapevoli del valore aggiunto dei loro corpi in quanto tabù sociale.¹⁴³ La discussione imperversa sui media per buona parte degli anni Novanta.¹⁴⁴ Sul versante lavorativo, si moltiplicano le analisi che discutono la precarietà e la mancanza di prospettive dei giovani. Il termine *freeter* (フリーター, *furītā*, fusione dell'inglese *free/freelance* e del tedesco *arbeiter*) designa quei giovani tra i 15 e i 34 anni che hanno finito gli studi, ma non hanno un lavoro stabile e vivono saltando da un lavoro temporaneo all'altro, chi perché non è riuscito a entrare nel sistema di impiego fisso in una azienda, chi per scelta, in modo da rimanere più libero. Il termine è coniato intorno al 1987, ma il suo utilizzo drammatico per raccontare la situazione lavorativa dei giovani cresce negli anni Novanta e ha un'impennata a inizio anni Duemila, con il crescere esponenziale di chi si trova in questa situazione precaria. NEET (ニート, *nīto*) è invece un acronimo riferito ai giovani “not in

143 Cfr. Ueno Chizuko, “Self-determination on Sexuality? Commercialization of Sex among Teenage Girls in Japan”, *Inter-Asia Cultural Studies*, vol. 4 n. 2, 2003, pp. 317-324.

144 Cfr. ad esempio Miyadai Shinji, 制服少女たちの選択 (*Seifuku shōjotachi no sentaku*, tr.lett. La scelta delle ragazze in uniforme), Kōdansha, Tokyo 1994.

education, employment, or training”, che cioè hanno finito gli studi, ma non lavorano e hanno smesso di cercarne uno. Il termine nasce in Inghilterra a fine anni Novanta, ma si diffonde in altre parti del mondo, tra cui Giappone, che vede un'insorgenza dell'uso del termine intorno al 2004, periodo in cui molti commentatori accusano i giovani che si trovano in questo stato di esservi ricaduti semplicemente perché sono svogliati.¹⁴⁵ Queste e altre discussioni circoscrivono un quadro di mutata percezione dei giovani, ora al centro dell'interesse nazionale: “In ogni epoca, molte di queste etichette sulla gioventù sono state trascinate ben oltre il loro contesto originale per simbolizzare non solo gruppi particolari, ma l'intera nazione: negli anni Dieci del nuovo millennio, non sarebbe insolito sentire commentatori lamentarsi che il Giappone stesso sia diventato pateticamente 'erbivoro' in contrasto all'ascesa della Cina e alla agile, innovativa Corea”.¹⁴⁶ Esauritosi il periodo di crescita senza eguali degli anni Settanta e l'illusione di benessere diffuso degli anni Ottanta, nelle visioni sulla gioventù entrano la precarietà e l'insicurezza. Al contempo cresce però anche l'interesse e la speranza verso l'industria dei contenuti aggregatasi nel nuovo millennio intorno al termine Cool Japan, che si basa sui giovani, sulle loro sottoculture, sulle loro modalità di consumo attivo. Questo doppio movimento crea un sommovimento nell'immaginario collettivo: “L'ascesa del J-Cool – sia sul mercato che nell'immaginario nazionale – rappresenta un cambiamento significativo per il Giappone. Arrivando al risveglio dallo scoppio della bolla economica del 1991, la crescita delle industrie giapponesi dei contenuti è stata una delle poche storie di successo in un'epoca di recessione economica”.¹⁴⁷ Il successo dell'industria dei contenuti è però anche il portato di un disassamento della stabilità economica che ha reso precario il lavoro e la società in generale: “Da una parte, la flessibilizzazione dell'economia lascia i giovani precari socio-economicamente. (...) Muovendosi da un lavoro all'altro e rimanendo bloccati nel tempo senza i mezzi per diventare 'adulti', i giovani sono senza futuro – uno stato per cui peraltro vengono biasimati. Dall'altra, una interminabile immaturità di accessori flessibili, mobilità frenetica e giochi di ruolo di finzione è proprio al cuore del J-Cool”.¹⁴⁸ Da un lato una precarietà che impedisce la crescita, dall'altro proprio quell'immaturità consente un tipo di consumismo nuovo dell'immateriale, sancendo il passaggio dal capitalismo fordista della produzione al capitalismo postfordista dell'informazione. Sono due lati contrastanti del medesimo contesto socio-economico: “Quando un tale tipo di costruito dei giovani vende beni di consumo, è rivendicato come ‘gross national cool’. Ma quando i giovani reali falliscono nel trovare lavori stabili o nel riprodursi, come hanno fatto i

145 Cfr. Tuukka Toivonen, *Japan's Emerging Youth Policy. Getting Young Adults Back to Work*, Routledge, London-New York 2013.

146 Tuukka Toivonen, Imoto Yuki, “Making Sense of Youth Problems”, in Roger Goodman, Imoto Yuki, Tuukka Toivonen (a cura di), *A Sociology of Japanese Youth. From Returnees to NEETs*, Routledge, London-New York 2012, p. 2.

147 Anne Allison, “The Cool Brand, Affective Activism and Japanese Youth”, *Theory, Culture & Society*, vol. 26 nn. 2-3, 2009, p. 90.

148 *Ibidem*.

loro genitori, sono puniti per non pensare al futuro del Giappone (...).¹⁴⁹ Sono questi due lati a porre i giovani in una “posizione davvero speciale” nel contesto del Giappone contemporaneo.¹⁵⁰ Una posizione speciale che segna il passaggio dell'economia nazionale “verso l'immaterialità degli affetti”, rappresentata dalle modalità di consumo di contenuti come i Pokémon.¹⁵¹ La possibilità di generare affezione nei consumatori è ciò che distingue un marchio (percezione) da un prodotto (materiale), quindi il lavoro di far girare storie e narrazioni intorno ai prodotti è il lavoro immateriale del pubblicitario, che trasforma i prodotti in marchi, i marchi in amici intimi e i consumatori in fedeli fan: “La premessa del J-Cool come soft power è che le sue operazioni siano simili: trasformare il Giappone in un marchio che tira fuori amici e fan da consumatori domestici/globali”.¹⁵² In questo “soft capitalism” il consumatore è anche giocatore e produttore, non di semplici prodotti, ma di un intero mondo sociale.¹⁵³ Ed è precisamente questo il percorso dell'industria dei contenuti, che tramite la convergenza di universi narrativi diffusi su più media punta a espandere il gioco all'infinito per creare un legame affettivo con i fruitori/giocatori. I discorsi sui giovani, le modalità di consumo e (ri)produzione dei giovani, le possibilità dell'industria dei contenuti concorrono a creare un nesso concreto che lega gli universi narrativi transmediali ai discorsi sulla gioventù e quindi alla loro rappresentazione narrativa nelle storie.

Come ultimo passaggio, resta quindi da tirare le fila su quale visione di “giovani” emerga da questi palinsesti transmediali. Le categorie viste nel quinto capitolo come “tipo quotidiano” (*nichijō kei*), “tipo mondo” (*sekai kei*) e “tipo survival” (*sabaibu kei*), nate per la maggior parte in relazione a *light novel*, videogiochi e manga/animazione, possono in questo senso diventare degli snodi interpretativi di partenza per leggere come i discorsi sui giovani appena enucleati, che riguardano la società nel suo insieme, siano resi narrativamente nel cinema dal vivo e nei media a esso collegati. Si tratta in fondo di modalità pratiche di risposta al “quotidiano senza fine” e alla fantasia di una “cooperazione dopo una guerra nucleare” che caratterizzano i giovani sin dagli anni Ottanta. Si è pensato così di suddividere l'analisi finale in blocchi tematici, che si rifanno liberamente alle tre categorie individuate: (a) testi che dialogano con la quotidianità priva di alterità dei giovani in relazione alla loro esperienza scolastica o lavorativa, comunque quasi sempre conclusa e isolata dal resto della società – in relazione al “tipo quotidiano”; (b) testi che entrano in rapporto con una visione apocalittica e con un senso di fine imminente – in relazione al “tipo mondo”; (c) infine, testi che elaborano uno schema narrativo oppositivo tra un gruppo di giovani e una autorità più o meno esplicitamente privata di baricentro etico – in relazione al “tipo survival”. Per inserire nell'analisi

149 *Ivi*, p. 91.

150 *Ibidem*.

151 *Ivi*, p. 93.

152 *Ivi*, p. 94.

153 Cfr. *ivi*, p. 96.

uno spettro significativo di testi, è stato naturalmente necessario allargare le maglie definitorie delle categorie di riferimento, in special modo riguardo il “tipo quotidiano”, che nella sua definizione più restrittiva difficilmente consentirebbe una applicazione, data la sua origine da strisce a quattro vignette *yonkoma*, per loro natura rapsodiche. Si propone di seguito una ricognizione nei numerosissimi esempi di media mix con al centro giovani protagonisti che segua la categorizzazione proposta.

(a) *Nichijō kei*

Esistono molti possibili esempi di media mix ambientati in ambito giovanile che si svolgono in un clima mite quotidiano, il cui sviluppo narrativo è concentrato sulle piccole scoperte della vita e in cui i giovani sembrano muoversi in una sorta di piano parallelo rispetto al piano della società in generale, e degli adulti in particolare. Tra i tanti, si propone inizialmente il caso peculiare di *Bessatsu Margaret* (別冊マーガレット, *Bessatsu Māgaretto*),¹⁵⁴ spesso abbreviato in *Betsuma* (別マ), una rivista mensile di *shōjo* manga di Shūeisha legata a storie romantiche di liceali e universitari, associata nelle scelte di lettura a street fashion magazine come *Soup* e vista come preferita da ragazze sensibili, con un contenuto relativamente conservatore.¹⁵⁵ I manga più conosciuti pubblicati originariamente sulla rivista sono *Itazura na kiss* (タズラなキッス, “Un kiss malizioso”, Tada Kaoru, 1990-1999), *Lovely Complex* (ラブ★コン, *Rabu Kon*, Nakahara Aya, 2001-2006) e *Arrivare a te* (君に届け, *Kimi ni todoke*, Shīna Karuho, dal 2006), punti di origine di un sistema transmediale approdato anche a film dal vivo. *Itazura na kiss* si è espanso in almeno tre serie televisive dal vivo giapponesi, oltre ad alcune altre versioni girate a Taiwan, Corea del Sud e Thailandia, una serie animata in 26 episodi e infine un film dal vivo, distribuito nel 2016 e diretto da Mizoguchi Minoru. *Lovely Complex* ha dato vita a un videogioco per Playstation 2, una serie animata in 24 episodi, una seconda serie a fumetti e un film, distribuito nel 2006, diretto da Ishikawa Kitaji. Il manga di *Arrivare a te* si è espanso in due serie distinte di light novel, che complessivamente hanno superato i 25 volumi, un videogioco per Nintendo DS, una serie animata in due stagioni, per un totale di 38 episodi, e un film dal vivo, *Kimi ni todoke*, distribuito nel 2010 per la regia di Kumazawa Naoto. *Bessatsu Margaret* ha costruito un percorso simile per molti altri manga della sua scuderia, portando a una catena di trasposizioni cinematografiche che si è

154 *Bessatsu* significa semplicemente “supplemento” della rivista *Margaret*, altra rivista di fumetti di Shūeisha, quindicinale.

155 Cfr. Shindo Tōru, Tsuya Atsushi, Ban Hiromi, “女性の雑誌愛読傾向のネットワーク図化—女子短期大学生を対象に—” (*Josei no zasshi aidoku keikō no nettowāku zu ka: Joshi tanki daigakusei o taishō ni*, tr.lett. Diagramma del network della tendenza sulle riviste femminili preferite: Sondaggio tra le studentesse universitarie), *Transactions of Japan Society of Kansei Engineering*, vol. 14 n. 3, 2015, pp. 409-417.

intensificata negli anni, con un ottimo riscontro di pubblico. Miki Takahiro ha per esempio diretto *Blue Spring Ride* (アオハライド, *Aoharaido*, 2014, da un manga di Sakisaka Io), *Hot Road* (ホットロード, *Hotto rōdo*, 2014, da un manga di Tsumugi Taku) e *Yell for the Blue Sky* (青空エール, *Aozora ēru*, 2016, da un manga di Kawahara Kazune). Altri registi attivi in questo senso sono Hiroki Ryūichi, che ha diretto *Strobe Edge* (ストロボ・エッジ, *Sutorobo ejji*, 2015, da un manga di Sakisaka Io) e *Wolf Girl and Black Prince* (オオカミ少女と黒王子, *Ōkami shōjo to kuro ōji*, 2016, da un manga di Hatta Ayuko), e Hanabusa Tsutomu, che invece ha diretto *High School Debut* (高校デビュー, *Kōkō debyū*, 2011, da un manga di Kawahara Kazune) e *Heroine Shikkaku* (ヒロイン失格, *Hiroin shikkaku*, lett. Non più eroina, 2015, da un manga di Kōda Momoko). Il regista Hashimoto Kōjirō si è infine occupato della trasposizione di *Orange* (オレンジ, *Orenji*, 2015), da un manga di Takano Ichigo. La maggior parte di questi titoli sono parte di un sistema di media mix più complesso del semplice adattamento manga-film, di volta in volta espanso da serie animate o dal vivo, *light novel*, videogiochi, che possono fungere da prequel, sequel, spin off o semplici variazioni stilistiche. Con un numero così alto di produzioni all'interno di un genere tutto sommato ristretto – storie romantiche con giovani protagonisti in situazioni quotidiane – si è venuto a creare una sorta di “stile *Betsuma*”, con produzioni dalla fotografia con colori saturi, sceneggiature curate nel ritrarre le piccole idiosincrasie dei giovani protagonisti, presenza di giovani attori di richiamo, a fornire un'idea idilliaca e composta delle relazioni sentimentali. Il caso di *Bessatsu Margaret* non è naturalmente isolato, ci sono miriadi di esempi di testi consimili che a partire da *shōjo* manga vicini alla categoria, presentati su altre riviste o da altri editori, si sono espansi su diversi media, di recente approdando sempre più spesso anche alla sala cinematografica. Un esempio lampante si ha guardando allo stesso regista Miki Takahiro, che ha costruito la sua carriera su questo tipo di media mix: oltre a *Blue Spring Ride*, *Hot Road* e *Yell for the Blue Sky*, aveva infatti esordito curando la versione dal vivo di *Solanin* (ソラニン, *Soranin*, 2010), dal manga intimista di Asano Inio, con una canzone scritta appositamente dal gruppo Asian Kung Fu Generation per la colonna sonora e liriche del fumettista, e aveva proseguito con i due lungometraggi di *Bokura ga ita* (僕等がいた), usciti entrambi nel 2012 a un mese di distanza l'uno dall'altro, tratti dal manga di Obata Yuki (pubblicato in Italia col titolo *Noi c'eravamo*), da cui nel 2006 era uscita anche una serie animata in 26 episodi. I due *Bokura ga ita* in particolare sono un successo commerciale che supera il miliardo di yen di incasso. Questi film non rientrano pienamente nel solco dei *nichijō kei*: hanno giovani come protagonisti, presentati in situazioni quotidiane, senza conflitti macroscopici a legare la narrazione, e quasi sempre con una messa in scena concentrata sull'universo giovanile, senza grandi intrusioni del mondo esterno, ma il loro fattore più evidente è anche uno decisamente contrario al filone – sono tutte essenzialmente storie

romantiche, mentre come si è visto la categoria sarebbe incentrata su relazioni di omologhi, con gli incontri sentimentali assenti o comunque molto marginali. L'aumentare del numero di produzioni dal vivo di questo tipo, tratte da *shōjo* manga e parte di un media mix composito, è quindi significativo, ma nei fatti queste storie non si discostano di molto dai tanti film che la tradizione cinematografica giapponese ha sempre dedicato ai giovani. Primi amori, incomprensioni scolastiche, rivalità, batticuori, malattie e piccole tragedie difficilmente possono essere considerate una novità, per quanto l'origine da manga garantisca una certa freschezza di sguardo. Nei fatti ci sono sempre stati film di questo genere rassicurante, tra i tanti ne è un esempio *Typhoon Club* di Sōmai Shinji, del 1985, cui si è accennato nel primo capitolo, un filone riportato prepotentemente alla ribalta dal successo prima dal romanzo e poi dal film *Crying Out Love in the Center of the World* di Yukisada Isao, del 2004, cui si è accennato nel secondo capitolo. Tra gli altri, è proprio questo testo ad aver dato il via alla moda dei cosiddetti racconti di “amori puri” (純愛, *jun ai*), che ha imperversato in ogni formato negli anni Duemila, una formula comune che prevede un amore languido e totalizzante tra due giovanissimi, messo alla prova da un evento tragico e irreversibile, come una malattia terminale. La popolarità raggiunta da questi canovacci reiterati in forme molto simili, anche se con intrecci più espliciti che non escludono violenze sessuali e bullismo, è dimostrata ad esempio da media mix nati da “romanzi per cellulare” (携帯小説, *keitai shōsetsu*) quali *Sky of Love* (恋空, *Koizora*) di Mika e *Akai ito* (赤い糸, tr.lett. Filo rosso) di Mei, esempi di *jun ai* semplici e diretti:

“Tra le forme di finzione in internet che sono emerse nel XXI secolo, il romanzo per cellulare giapponese (...) ha una posizione unica come un genere che può essere creato, disseminato e letto interamente tramite il medium cellulare. Dalla prima distribuzione online del primo romanzo *keitai* nel 2000, opere simili si sono presentate da altre parti in giro per il globo, ma l'innegabile successo commerciale dei romanzi *keitai* – molti dei quali hanno venduto milioni di copie nella forma stampata e hanno generato media mix altamente redditizzi (...) – è un fenomeno specifico del Giappone”.¹⁵⁶

Il primo romanzo per cellulari riconosciuto è *Deep Love* (*id.*) di Yoshi, uscito nel 2000, scritto da un professore di una scuola di recupero sui trentacinque anni di età della zona di Tokyo.¹⁵⁷ In genere però questi romanzi sono scritti e letti da giovani, per la maggior parte ragazze con molto tempo da passare sui mezzi pubblici per spostarsi da scuola a casa. Molto giovani sono usualmente

156 Kelly Hansen, “Authenticity in Japanese Cell Phone Novel Discourse”, U.S.-Japan Women's Journal, n. 48, 2015, p. 60.

157 Dopo il primo romanzo, ne sono usciti altri tre, in seguito pubblicati anche in forma tradizionale nel 2002, per un totale che ha superato 2,7 milioni di copie vendute. Dall'arco di storie sono stati tratti quattro diversi manga, due serie televisive dal vivo, trasmesse da Tv Tokyo, e un film dal vivo, *Deep Love: Ayu no monogatari* (Deep Love アユの物語, tr.lett. Deep Love: La storia di Ayu), distribuito nel 2004 e diretto da Yoshi stesso. Cfr. <http://zavn.net/pc/works/deeplove/> (ultimo accesso, 15 ottobre 2016).

anche le scrittrici, come Mika, che ha dichiarato di aver scritto *Sky of Love* appena finite le superiori.¹⁵⁸ *Sky of Love* è un romanzo per cellulare del 2005, che nel 2007 è stato trasposto in un film dal vivo diretto da Imai Natsuki: in preparazione dell'uscita del lungometraggio è uscito anche un manga, disegnato da Haneda Ibuki, poi proseguito per un totale di 8 volumetti, mentre nel 2008 TBS ha trasmesso una serie dal vivo in 6 episodi. *Akai Ito* è un romanzo per cellulari del 2006, che nel 2008 è stato trasposto in lungometraggio dal vivo, anche noto con il titolo internazionale *Threads of Destiny*, diretto da Murakami Shōsuke, in contemporanea proseguito anche in forma di serie televisiva dal vivo, trasmessa in 11 episodi da Fuji Tv. I due romanzi sono stati pubblicati anche in forma cartacea tradizionale, entrambi vendendo oltre un milione di copie: i nomi delle due autrici, Mika e Mei, sono chiaramente pseudonimi che richiamano i nomi delle rispettive protagoniste delle loro storie, per dare ulteriormente l'idea di vicinanza tra racconto finzionale e pubblico, come sia il personaggio stesso a raccontare la storia in una sorta di diario intimo condiviso. Forme narrative sfuggenti e peculiari del panorama mediale giapponese, i romanzi per cellulare sono particolarmente significativi nel delineare il nesso tra giovani, nuove tecnologie e cambiamenti nel rapporto autore/lettore. Questi racconti sono “usualmente scritti da autori amatoriali volontari, diffusi su siti web specializzati (o forum) e letti dal pubblico in contemporanea a quando sono creati. Gli autori spesso ricevono risposte e commenti dai lettori sulle loro storie in corso, il che in cambio spesso si trasforma nella formazione di un'autorialità collaborativa tra autori e pubblico”.¹⁵⁹ Un processo che si è già visto attivo con il romanzo online di *All About Chou-Chou*, ma che qui trova un nuovo grado di libertà, espunto il controllo autoriale esercitato da Iwai Shunji in ogni fase della realizzazione. Centro di questa nuova pratica sono i siti internet, raggiunti in mobilità tramite cellulari, dove si incrociano “scrittura, lettura e condivisione di commenti”, fino a costituire una “nuova modalità in termini di godimento personale e intrattenimento”.¹⁶⁰ Il successo dei romanzi per cellulari implica quindi, oltre che un cambio nell'orizzonte di fruizione di un media classico come il libro,¹⁶¹ anche un cambio negli equilibri di forza della produzione culturale in Giappone, dove “i media mobili come nuovi media sono indubabilmente ri-mediati, con i *keitai shōsetsu* che si voltano a nutrire i vecchi media come romanzi stampati, manga e film”.¹⁶² Naturalmente l'ascesa dei *keitai shōsetsu* ha portato a molte proteste dell'establishment culturale,

158 Cfr. Dana Goodyear, "I ♥ Novels. Young Women Develop a Genre for the Cellular Age", *The New Yorker*, 22 dicembre 2008, <http://www.newyorker.com/magazine/2008/12/22/i-love-novels> (ultimo accesso, 15 ottobre 2016).

159 Kim Kyoung-hwa Yonnie, “The Landscape of *keitai shōsetsu*: Mobile Phones as a Literary Medium among Japanese Youth”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 26 n. 3, 2012, pp. 476-477.

160 *Ivi*, p. 477.

161 Cfr. Gabriele Rebagliati, “The Keitai Shōsetsu and the Future of the Book”, *Reitaku Journal of Interdisciplinary Studies*, vol. 23, 2015, pp. 131-143.

162 Larissa Hjorth, “The Art of Being Novel: Rethinking Cartographies of Personalisation”, in Sean Cubitt, Paul Thomas (a cura di), *Re:live. Media Art Histories 2009*, The University of Melbourne & Victorian College of the Arts and Music, 2009, p. 70.

che ha giustamente notato la scarsità dei vocaboli utilizzati, la frammentarietà delle storie e la brevità eccessiva delle sentenze, spesso tronche o colme di suoni onomatopeici: “i romanzi *keitai* sono soggetti a critiche specifiche rispetto a standard esistenti non solo di alfabetizzazione, ma anche di criteri letterari”.¹⁶³ Si tratta di limitazioni almeno parzialmente implicite nel medium utilizzato, per cui scrivere dalla tastiera del cellulare è particolarmente laborioso. Un'autrice svela in effetti come, una volta passata a un computer, il suo vocabolario si sia arricchito e le frasi allungate.¹⁶⁴ Nonostante queste critiche, “la popolarità dei romanzi *keitai* sembra indicare competenze emergenti e nuove sensibilità letterarie, che però favoriscono uno stile più orientato al parlato rispetto allo scritto”.¹⁶⁵ I romanzi per cellulari, insieme a *light novel* e *visual novel*, sono forme di narrazione in qualche modo ibride che prevedono una maggiore velocità di creazione e fruizione e un aumento dell'interattività non solo nella lettura, ma anche nelle interazioni con l'autore. Il successo dei *keitai shōsetsu* ha portato alla creazione di media mix talvolta articolati, molti dei quali appartenenti al filone *jun ai*, o comunque romantico, con storie di liceali persi in universi chiusi rispetto al resto della società. Per cercare di avvicinarsi maggiormente ai dettami del *nichijō kei*, e quindi diminuire la centralità dell'aspetto sentimentale, si può provare a guardare a una serie di film che mettono al centro attività giovanili aggregatrici, spesso in ambito scolastico: un esempio è *Waterboys* (ウォーターボーイズ, *Wōtā Bōizu*, 2001), un film scritto e diretto da Yaguchi Shinobu, ispirato a una storia vera. Il successo è tale che nascono due serie televisive, trasmesse da Fuji Tv nel 2003 e 2004, rispettivamente da 11 e 12 episodi, e uno speciale televisivo andato in onda nell'estate del 2005, sempre su Fuji Tv. Il film riguarda alcuni atleti della squadra di nuoto di un liceo che nel tentativo di impressionare la nuova istruttrice di nuoto sincronizzato, iniziano a impegnarsi in questo sport, generalmente considerato femminile. Quando la istruttrice si assenta per maternità, gli studenti sono lasciati da soli, ma il protagonista propone di chiedere a un istruttore di delfini di aiutarli. L'uomo non ha nessuna intenzione di perdere tempo con loro e li sfrutta semplicemente per del lavoro gratuito nella struttura, ma una volta che li vede muoversi in sincrono durante una partita a un videogioco di danza, si ricrede. *Waterboys* è un tipico film motivazionale a tema sportivo, parte di una lunga tradizione,¹⁶⁶ che però presenta una visione gioiosamente “non-normativa” della mascolinità.¹⁶⁷ Cosa più interessante nel presente discorso, il baricentro della

163 Nishimura Yukiko, “Japanese Keitai Novels and Ideologies of Literacy”, in Crispin Thurlow, Kristine Mroczek (a cura di), *Digital Discourse: Language in the New Media*, Oxford University Press, New York 2011, p. 86.

164 Cfr. Onishi Norimitsu, “Thumbs Race as Japan's Best Sellers Go Cellular”, *The New York Times*, 20 gennaio 2008, <http://www.nytimes.com/2008/01/20/world/asia/20japan.html> (ultimo accesso, 15 ottobre 2016).

165 Nishimura Yukiko, *op.cit.*, p. 87.

166 L'attenzione verso lo sport, specialmente per i ragazzi, è presente nel discorso culturale giapponese almeno fino dagli anni Venti del secolo scorso, cfr. Sandra Collins, “The Imperial Sportive: Sporting Lives in the Service of Modern Japan”, *The International Journal of the History of Sport*, vol. 29 n. 12, 2012, pp. 1729-1743.

167 Per un esame di altri film che rientrano in questa categoria, cfr. Christie Barber, “Masculinity in Japanese Sports Films”, *Japanese Studies*, vol. 34 n. 2, 2014, pp. 135-152.

storia è orientato agli sforzi quotidiani del gruppo di giovani, che continuano a credere nella loro passione anche contro l'evidenza del disinteresse degli adulti. Qualche anno dopo sempre Yaguchi Shinobu costruisce un film dall'impianto simile, ma virato al femminile e con al centro la musica, con *Swing Girls* (スウィングガールズ, *Suwingu Gāruzu*, 2004). Qui un gruppo di studentesse causa maldestramente un'intossicazione alimentare ai membri di una banda musicale che stava cercando di aiutare. Sentendosi in colpa, le ragazze si iscrivono come sostitute nella banda, pur non avendo esperienza musicale pregressa. Anche in questo caso, il successo consente di dare alle stampe almeno due cd musicali in cui le attrici protagoniste suonano alcuni brani di swing ricreando la banda del film. Il discorso funziona anche in altri casi, come per *Beck* (ベック, *Bekku*, Tsutsumi Yukihiro, 2010), tratto da un manga di Sakuishi Takahiro, meglio conosciuto come Harold Sakuishi, già trasposto in serie animata, videogame per Playstation 2 e serie di cd di colonna sonora, o per *Hibi Rock* (日々ロック, *Hibi rokku*, Irie Yū, 2014), da un manga di Enokiya Katsumasa: in entrambi i casi si guarda a liceali che formano una band rock e delle lotte quotidiane per tenere vivo il loro sogno, nel secondo caso con toni da commedia decisamente più accesi. Argomento equivalente si può applicare anche alla danza, come nel recente caso di *Girls Step* (ガールズ・ステップ, *Garuzu Suteppu*, 2015) di Kawamura Yasuhiro, tratto da un romanzo di Uyama Keisuke, a cui è seguita l'inevitabile novelization, di Kageyama Yumi, e un manga, con disegni di Kawanishi Moe. La formula può trovare anche espressione da una prospettiva autoriale, come dimostra Yamashita Nobuhiro con *Girls in the Psychic Club* (超能力研究部の3人, *Chō nōryoku kenkyūbu no 3 ri*, 2014), tratto da una manga di Ōhashi Hiroyuki in 3 volumi serializzato nel 2010, che segue tre ragazze del club scolastico di occultismo su due piani diversi: documentario, con le riprese del dietro le quinte di un film sulle tre ragazze, e film vero e proprio, che racconta del loro incontro con un presunto alieno, loro compagno di classe (non manca una sequenza sul palcoscenico, per aggiungere un terzo livello). La scelta è ancora più spiazzante se si pensa che le tre attrici protagoniste provengono dal progetto di idol Nogizaka46, sempre nella galassia dei gruppi rivali di AKB48, e si trovano quindi lontane dal tipico prodotto pop, nonostante sia utilizzato un loro singolo come brano portante della colonna sonora: la struttura disallineata è però paradossalmente quella che meglio è in grado di ricreare l'atmosfera delle storie *nichijō kei* e l'episodicità dei manga *yonkoma*. Sempre a proposito di club scolastici, ancora più particolare è quello ritratto nel film di Yoshida Kōta, tratto da un proprio da un manga *yonkoma* di Makoto Fukami del 2011: *The Torture Club* (ちよっとかわいいアイアンメイデン, *Chotto kawaii aian meiden*, tr.lett. Una Iron Maiden piccola e carina, 2014) segue le disavventure del club delle torture di un liceo femminile, campo d'addestramento segreto per agenti specializzati in tecniche per interrogatori. Le premesse bizzarre sono estremizzate in fan service continui e ironici istinti voyeuristici da Yoshida, che anche nei film

precedenti aveva dimostrato di essere attratto dall'umorismo nero legato alla sessualità. Tutti questi esempi, anche molto distanti tra loro, descrivono possibili declinazioni del “tipo quotidiano” in cui al centro sono giovani e giovanissimi alle prese con una quotidianità immutabile, in qualche modo separata dal resto della società. I testi che più si avvicinano al modello iniziale sono quelli in cui un gruppo di ragazzi si impegna nel perseguire una propria passione, dal nuoto alla musica, passando per i club scolastici meno probabili.¹⁶⁸ D'altra parte è questo il caso anche dei fumetti *nichijō kei* originari – con la passione per la musica di *K-On*, quella per videogiochi e fumetti di *Lucky Star* o per l'arte di *Sunshine Sketch*. Un dato interessante è constatare come il genere possa allargarsi anche a personaggi maschili (come ad esempio in *Waterboys*) e non sia perciò limitato a gruppi di ragazze. Gli esempi comunque danno un indizio sulla numerosa presenza di testi con caratteristiche equiparabili al “tipo quotidiano” che sfruttano anche il cinema dal vivo come parti del media mix.

(b) *Sekai kei*

Negative Happy Chainsaw Edge (ネガティブハッピー・チェーンソーエッジ, *Negatibu happī chēnsō ejji*, Kitamura Takuji, 2007) da un romanzo di Takimoto Tatsuhiko del 2001, successivamente trasposto anche in radiodramma in 10 puntate (2002) e manga in due volumetti, con disegni di Juichi Saiki (2007). Yōsuke è uno studente introverso e depresso per la morte di un amico in un incidente stradale. Una sera, sulla via per la pensione studentesca in cui convive con un compagno di scuola, intravede una strana ragazza, seduta immobile. Incuriosito, rimane a osservarla, finché uno spaventoso gigante incappucciato che brandisce una motosega elettrica piomba dal cielo e l'attacca. Pur spaventato a morte, Yōsuke si fa avanti per aiutare la ragazza, ma si rende conto che lei sa benissimo difendersi da sola, aiutata da uno stuolo di lame affilatissime. Si chiama Eri, e ogni notte lotta contro l'invincibile Chainsaw Man (チェーンソー男, *Chēnsō Otoko*) per salvare il mondo. Gli elementi *sekai kei* ci sono tutti: ambientazione scolastica nostalgica, un protagonista maschile passivo, un oggetto del desiderio femminile attivo e letale, sfondo di un evento potenzialmente catastrofico che sconvolge l'ordinario (il misterioso “mostro” con la motosega). D'altra parte Takimoto è interno alle dinamiche degli *otaku*, considerato come nelle postfazioni al suo successivo romanzo, *Welcome to the N.H.K.* (N・H・Kにようこそ!, *N.H.K. ni yōkoso!*, 2002), a sua volta trasposto in un manga in 8 volumetti (2004-2007), con disegni di Ōiwa Kenji, e in una serie animata in 24 episodi (2006), abbia confessato con candore di essere un *hikikomori* che sta ancora cercando di uscire dalla sua condizione e nel frattempo vive della rendita

168 A quest'ultima categoria si può aggiungere anche *Boku wa tomodachi ga sukunai* (僕は友達が少ない, tr.lett. Non ho molti amici, Oikawa Takurō, 2014), abbreviato anche in *Haganai* (はがなない), nato come light novel, scritto da Hirasaka Yomi, che ha superato i 10 volumi, a cui aggiungere diverse espansioni manga, oltre a un videogioco per Playstation Portable, due serie animate e alcuni Ova. Racconta di un variegato gruppo di reietti che decide di aprire un club per cercare di comprendere come migliorare le loro abilità sociali.

del copyright dei suoi romanzi, senza più la forza di scrivere altri racconti.¹⁶⁹ *Negative Happy Chainsaw Edge* è un amalgama di spleen adolescenziale, pulsioni pop e stramberie fantastiche, tenuto insieme dagli effetti speciali in CGI di Digital Frontier (la stessa delle trasposizioni dei *Death Note*), talvolta apertamente posticci. Il film si divide tra un lato prontamente escapistico, con gli elaborati scontri ripresi al ralenti che mantengono aperta quanto più possibile la reale identità di Chainsaw Man, e uno che affonda nel difficile universo emotivo dei giovani protagonisti – persi tra paure ancestrali, insicurezze, ripensamenti. Yōsuke ed Eri sono più simili di quello che le apparenze farebbero immaginare, ma entrambi sembrano impossibilitati a parlarne, ad aprirsi tra loro, in una raffigurazione piana dell'incomunicabilità che diventa cuore della narrazione. Parabola dell'adattamento alle richieste sociali, o del loro rifiuto, il film di Kitamura Takuji non è riuscito fino in fondo, ma nel disassestamento tra ripresa dell'estetica degli anime e quotidianità trasognata dei giovani protagonisti trova un suo snodo funzionale, che lo rende interessante. L'approfondimento del mondo interiore dei due protagonisti è frammentario, in continuità con lo stile scarno della narrazione su carta, lasciato alla rete di rimandi interpretativi che si rifanno ad altre narrazioni consimili, con l'usuale coacervo di drammi personali non risolti, dall'elaborazione del lutto alle paure dell'età adulta. Caso liminale di “sekai kei” può essere considerato *The Sun* (太陽, *Taiyō*, Irie Yū, 2016), tratto da un'opera teatrale e annesso romanzo di Maekawa Tomohiro, attivo sulla scena teatrale indipendente con la compagnia Ikiume (イキウメ, “Seppelliti vivi”) e con spettacoli che spesso mescolano quotidiano e fantastico.¹⁷⁰ In questo caso si racconta di un ipotetico vicino futuro, in cui la popolazione è stata decimata da un evento di bio terrorismo. Dalle macerie della società sono emersi due nuovi tipi di umanità, i Nox (ノクス, *nokusu*), che hanno sviluppato un anticorpo contro il virus, e i Curio (キュリオ, *kyurio*), che sono sopravvissuti senza quell'anticorpo. I primi sono abbienti, tecnologicamente avanzati e vivono in enclavi protette, spesso discriminando verso i secondi: hanno un solo limite, hanno sviluppato una avversione mortale nei confronti del sole e vivono perciò la maggior parte del tempo di notte. I Curio, che non hanno questo fardello e possono muoversi alla luce del sole, sono però lasciati a loro stessi in aree rurali impoverite e disagiate. Protagonisti sono due adolescenti che appartengono ai Curio: Tetsuhiko è stanco di vivere una vita marginalizzata e vuole disperatamente diventare un Nox, Yui al contrario non vorrebbe avere niente a che fare con loro, dato che sua madre ha abbandonato lei e il padre per diventare una Nox. Entrambi però cercano un cambiamento nella vita loro e del loro villaggio. Irie Yū unisce fantascienza distopica e film sui giovani, legami sentimentali e familiari.¹⁷¹ Pur partendo da basi

169 Cfr. Takimoto Tatsuhiko, *Welcome to the N.H.K.*, Tokyo Pop, Los Angeles 2007, pp. 240-242.

170 Cfr. <http://www.ikiume.jp/> (ultimo accesso, 19 novembre 2016).

171 Il sito ufficiale del film sottolinea proprio questi aspetti (fantascienza, giovani, sentimenti), parlando per questo di inedito esperimento di “cinema ibrido” (ハイブリッド映画, *haiburiddo eiga*), cfr. <http://eiga-taiyo.jp/> (ultimo

note (i Nox sono chiaramente presentati come vampiri), *The Sun* prospetta scelte difficili e pone il destino del villaggio nelle mani dei due giovani protagonisti, schiacciati in contrasti sociali che vanno al di là della loro comprensione. Pur mancando alcuni elementi del filone – nello specifico la distanza della società e il disimpegno della figura maschile, pur essendo qui quella con la visione più ingenua, tra i due – rimangono comunque i due giovani protagonisti, con il loro complicato rapporto, che devono affrontare soli una crisi inaspettata che coinvolge un quadro più ampio rispetto alle loro prospettive ancora limitate da età e inesperienza. Da questo punto di vista, sullo stesso piano si pone il precedente *Dragon Head* (ドラゴンヘッド, *Doragon Heddo*, Iida Jōji, 2004), da un manga di Mochizuki Minetarō serializzato tra 1995 e 2000 e raccolto in 10 volumetti. Nei due film la cura estetica nel ricreare un mondo sull'orlo dell'abisso è la medesima. Se Irie Yū in *The Sun* lavora sulla differenziazione dei due ambienti sociali appartenenti a Nox e Curio, Iida Jōji in *Dragon Head* concentra buona parte del budget nel dare forma visiva avvolgente agli ambienti e paesaggi oggetto di catastrofe. La storia vede due adolescenti, Teru e Ako, liceali di una classe in gita, sul treno per rientrare a casa, sopravvivere a un terribile incidente che li blocca in una galleria. I due devono prima sfuggire all'unico altro studente sopravvissuto, Nobuo, che mostra segni di squilibrio dovuti all'ambiente buio e claustrofobico, poi avventurarsi in un Giappone avvolto da una misteriosa nube che oscura il cielo, preda di bande di predoni e atti inconsulti da fine del mondo. Anche in questo caso, manca la differenziazione di piani tra un protagonista maschile passivo e una figura quasi sovranaturale femminile, dato che, specialmente nella prima parte, Ako è sperduta e in inferiorità rispetto all'aggressività di Nobuo e di altre figure oscure che i due incontrano sul loro cammino. A risaltare è però il contrasto tematico tra l'idilliaco presente scolastico e la devastazione apocalittica portata da un imprevedibile evento catastrofico, di cui non si comprende la natura fino in fondo, in cui i giovani sono gettati e con cui si devono confrontare, senza che abbiano un modello intermedio – la società, gli insegnanti, i parenti – a cui aggrapparsi o a cui chiedere consiglio: in praticamente tutti i casi in cui Teru e Ako incontrano altri gruppi di sopravvissuti, questi dall'iniziale benevolenza rivelano poi la loro natura ambigua. Ad accomunare questi film, *Negative Happy Chainsaw Edge*, *The Sun* e *Dragon Head*, cui si aggiunge la versione dal vivo di *Lei, l'arma finale* (*The Last Love Song on This Little Planet*), cui si è già fatto cenno, è dunque la contrapposizione tra una coppia di studenti ed eventi apocalittici fuori dall'ordinario, o comunque fuori dalla nostra realtà presente.¹⁷² Si tratta di eventi pronti a interrompere la loro quotidianità e stabilità, quasi a testarne –

accesso, 19 novembre 2016).

172 A questi esempi si potrebbe aggiungere, con qualche distinzione, anche *Boogiepop and Others* (ブギーポップは笑わない, *Boogiepop wa warawanai*, tr.lett. Boogiepop non ride, 2000) di Kaneda Ryū, prequel della serie animata in 12 episodi *Boogiepop Phantom* (ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom, 2000), tratto da una serie di *light novel* di Kadono Kōhei, poi trasposta anche in manga. La serie, ambientata in una scuola, presenta una figura femminile misteriosa e dai poteri sovranaturali sullo sfondo di avvenimenti inquietanti dal sapore millenarista.

sadicamente – i limiti di sopportazione: anche se i legami tra i protagonisti dei diversi film variano, sono sempre una coppia formata da un maschio e da una femmina, quasi a simbolizzare l'intera popolazione giovanile. Parte di media mix limitati, ma significativi nei loro rimandi interni, queste rimodulazioni del *sekai kei* cancellano o depotenziano l'influenza del mondo sociale circostante, per inserire il contesto nostalgico della scuola in una prova di forza contro forze sovrastanti: è in questo sistema che si innesta l'interesse empatico degli spettatori, giovani loro stessi, che si trovano così a muoversi tra i testi e a immaginare le loro reazioni, per contrasto alla ripetitiva quotidianità che vivono.

(c) *Sabaibu kei*

Tra le categorie esaminate, il “tipo survival” è senza dubbio la più frequentata a livello di produzioni dal vivo parti di media mix, che si tratti di lungometraggi cinematografici o di serie televisive. In parte questo si spiega con il fatto che, a differenza degli altri tipi, il “survival” è assurdo a notorietà proprio grazie al cinema – con *Battle Royale*, “il più puro esempio di narrazione della violenza”.¹⁷³ Per le caratteristiche dell'industria dei contenuti giapponese già evidenziate, questo ha favorito una proliferazione di variazioni sul tema che a loro volta si sono espanse in complessi media mix. *Battle Royale*, prima il romanzo di Takami Kōshun, poi i manga, quindi i lungometraggi di Fukasaku Kinji e suo figlio Fukasaku Kenta, usciti tra 2000 e 2003, dimostrano come “l'inutilità, e brutalità, della posta in gioco di oggi sia diventata un tema familiare nella cultura popolare, in particolare quella indirizzata ai giovani”, per cui nel film “la società competitiva giapponese è mostrata come un inferno distopico: uno che, piuttosto letteralmente, sta uccidendo i giovani”.¹⁷⁴ *Battle Royale* rende esplicita quella guerra, simbolica, ma palese, dichiarata dagli adulti nei confronti delle nuove generazioni nel corso degli anni Novanta di stagnazione: il film infatti “condanna la società degli adulti come una società fascista in cui l'abuso dei figli è giustificato come normale o 'per il loro stesso bene'. Questo combina una critica degli elementi autoritari dell'educazione giapponese a una critica altrettanto forte della recente isteria mediatica sui crimini giovanili che ignora i fallimenti della società degli adulti”.¹⁷⁵ Si configura quindi subito uno scenario di scontro generazionale, reso grafico dal ricorso a una violenza insistita, che non ha solo una funzione spettacolarizzante, per veicolare la simpatia verso i giovani protagonisti, ma è anche un mezzo necessario per riportare alla mente la guerra reale, quella fatta di esplosioni e dolore.¹⁷⁶

173 Ueno Shunichi, “Storytelling of Violence in Japanese Pop Culture”, *5th Global Conference – Storytelling: Global Reflections on Narrative*, 12 May 2014, p. 5, <http://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wp-content/uploads/2014/04/Ueno-Website-Paper.pdf> (ultimo accesso, 19 ottobre 2016).

174 Anne Allison, *Prekarious Japan*, Duke University Press, Durham-London 2013, p. 143.

175 Matthew Penney, “‘War Fantasy’ and Reality: ‘War as Entertainment’ and Counter-narratives in Japanese Popular Culture”, *Japanese Studies*, vol. 27 n. 1, 2007, p. 50.

176 A questo proposito, cfr. Christine E. Wiley, “Of Brutality and Betrayal: Youthful Fiction and the Legacy of the

Questo scontro è orchestrato dagli adulti, ma è subito chiara la posizione difensiva di questa società, che nel proporre una soluzione radicale mostra anche la sua debolezza intrinseca, come quando un animale accerchiato ringhia e snuda i denti: “Il mondo degli adulti non può fornire nessuna risposta e tocca alle generazioni più giovani (che possono avere successo o meno) trovare una loro soluzione. Ma *Battle Royale* suggerisce che questo compito non sarà facile, a causa della natura violenta del sistema che affrontano”.¹⁷⁷ Lo scontro è frontale e feroce, ma è anche pilotato: la società degli adulti attacca per paura e per debolezza, ma controlla anche tutti i mezzi di produzione e sociali, per questo continua ad avere la possibilità di guidare le azioni degli studenti prescelti per partecipare al gioco al massacro. In questo senso si configura la presenza degli elementi apparentemente incongrui, come gli studenti trasferiti, appartenenti a una classe diversa da quella dei protagonisti: “Entrambi gli studenti trasferiti sono stati inseriti per correggere il gioco prevenendo la possibilità di azioni collettive. Mentre Kawada funge da mentore sia a Shuya che a Noriko, aiutandoli a sopravvivere, le autorità usano l'indole psicotica solitaria di Kiriyama per demolire le possibilità dei partecipanti a muoversi verso qualsiasi forma di solidarietà di gruppo”.¹⁷⁸ La sfaldatura dei legami sociali – che la posizione essenzialista vorrebbe al cuore della società giapponese, uno degli elementi che costituirebbe la sua unicità – viene perseguita sistematicamente, tanto esplicitamente nelle regole del gioco (mettere uno contro l'altro, perché solo uno prevalga), quanto implicitamente, nelle scelte tattiche messe in atto per togliere la rete sociale dei legami sociali dalle possibilità dei “giocatori”. L'obiettivo delle autorità che puntano a un solo vincitore è chiara:

L'obiettivo dichiarato dalla legge di riforma dell'educazione del nuovo secolo al centro del film è di produrre un gruppo di adulti sani (*kenzen*) [健全], che come risultato della loro fermezza di convincimento (...) saranno privi di ambiguità su come preparare la nuova generazione per le esigenze del nuovo secolo. Le scene di macelleria e brutalità sembrano rinforzare l'idea che la sopravvivenza è un processo violento, e la sopravvivenza dell'individuo è affermata subito dopo la determinazione della nazione. Eppure, come mostra con forza la disperata scena d'apertura di Nanahara e suo padre, la sopravvivenza della nazione non garantisce il futuro individuale, facendo presagire suicidi e la competizione amplificata per ciò che è ora percepito come l'accesso che si sta restringendo ai posti sopra agli altri.¹⁷⁹

L'obiettivo della lotta è determinare l'individuo più adatto a vivere nella società spietata che si

Asia Pacific War", in David Stahl, Mark Williams (a cura di), *Imag(in)ing the War in Japan Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*, Brill, Leiden-Boston 2010, pp. 303-326.

177 Tony Williams, “Case Study: Battle Royale's Apocalyptic Millennial Warning”, in Jay McRoy (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005, pp. 134-135.

178 *Ivi*, p. 137.

179 Andrea G. Arai, “Killing Kids: Recession and Survival in Twenty-First-Century Japan”, *Postcolonial Studies*, vol. 6 n. 3, 2003, p. 374.

prefigura, colui in grado di sopravvivere a tutti i suoi compagni, di prevalere, ma questo da solo non garantisce un accesso ai posti privilegiati: a differenza che in passato, questa battaglia è continua, reiterata nel tempo, contro sempre diverse “classi”. È un discorso inquietantemente simile a quello di Amamiya Karin, una giovane portavoce del disagio giovanile nel Giappone contemporaneo, molto presente nei dibattiti pubblici anche per le sue esperienze personali: oggetto di bullismo a scuola, con esperienze di automutilazioni e tentativi di suicidio, ha lavorato come *freeter*, è stata in un gruppo rock e ha fatto parte di un gruppo ultranazionalista, per poi allontanarsene in seguito. Nel raccontare la sua esperienza, l'evoluzione dall'inconsapevolezza, ai sensi di colpa per sentirsi inadeguata, fino agli spiragli di luce verso la comprensione di cosa avrebbe significato crescere nel periodo post bolla economica, la società che descrive è nei fatti quella di *Battle Royale*: “Ciò che gli 'adulti' intorno a me dicevano potrebbe essere riassunto come segue: prima di tutto, picchia i tuoi avversari. Scalcia via le persone e spintona più in là che puoi. E finalmente, guadagna e spendi quanti più soldi possibile. Ci era stato insegnato che questo era l'unico modo per raggiungere la felicità. Tuttavia, le ondate della recessione improvvisamente avevano reso una enorme bugia quelle parole”.¹⁸⁰ La mentalità bellica dello scontro per arrivare più in alto degli altri è presente da tempo. Ciò che la crisi rivela è come questo scontro disumanizzante non sia neanche più sufficiente a garantire la “felicità”. Allo stesso modo, l'ironia amara di *Battle Royale* è che se l'obiettivo per il vincitore dei giochi sarebbe quello di avere garantito un posto nella società, ciò si rivela inesatto, solo parziale, e dunque svela ancor di più l'inutilità dello scontro lacerante che ha dovuto sopportare. Questo porta al capovolgimento del secondo film, *Battle Royale II: Requiem* (バトル・ロワイアルII 鎮魂歌, *Batoru rowaiaru II: Chinkonka*), in cui i sopravvissuti ai giochi decidono che l'unica soluzione è far saltare il banco. Il film può anche essere meno compatto e innovativo, rispetto al capostipite, ma la visione della società è ancora più cinica, con il continuo slittamento del punto di vista sul terrorismo e la sua necessità, mentre la chiusura apre a un barlume di speranza sulla possibilità di cambiare lo *status quo*, a costo di enormi sacrifici.¹⁸¹ Il clima colto con tanta precisione dalle diverse incarnazioni di *Battle Royale* si moltiplica e ripropone in una moltitudine di altri testi, che presto si differenziano a loro volta in sottogruppi, che si può riassumere in tre principali:

(1) testi che ripresentano il tropo del gruppo di persone costrette da un'autorità – presunta tale – che ha perso i valori etici a combattere per sopravvivere, spesso trasformando questa battaglia in un gioco più o meno letale, più o meno insensato. Il tenore in genere è questo: in *Ousama Game* (王様ゲーム, *Ōsama gēmu*, 2011) di Norio Tsuruta, tratto da un romanzo per cellulare di Kanazawa

180 Amamiya Karin, “Suffering Forces Us to Think Beyond the Right–Left Barrier”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, p. 258.

181 Cfr. Tony Williams, “Battle Royale 2 Revenge: The Last Testament of Kinji Fukasaku”, *Asian Cinema*, vol. 20 n. 2, 2009, pp. 131-164.

Nobuaki, ad esempio si racconta di un misterioso essere che si fa chiamare King e ordina per e-mail ad alcuni giovani di compiere gesti sempre più efferati. Chi non adempie entro ventiquattro ore, riceverà una punizione. *Dokumushi* (ドクムシ, tr.lett. Insetto velenoso, 2016) di Asakura Kayoko, da un manga di Aida Keito, invece, vede sette giovani che non si conoscono chiusi in un edificio in cui non c'è niente da mangiare. Hanno a disposizione un coltello da macellaio e un orologio per contare sette giorni, entro i quali devono uccidersi a vicenda fino a che non ne rimarrà solo uno – anche se rischiano di impazzire prima per fame e stress. Al genere appartengono molti romanzi di Yamada Yūsuke, salito alla ribalta con il successo di *Real Onigokko*, di cui si è parlato nel quinto capitolo. L'autore ha continuato a proporre variazioni sul tema, da cui in alcuni casi sono state tratte trasposizioni cinematografiche dal vivo, come ad esempio *When I Kill Myself* (スイッチを押すとき, *Suicchi o osutoki*, tr.lett. Quando si schiaccia lo switch, Nakajima Ryō, 2011), *X Game* (Xゲーム, *X gēmu*, Fukuda Yohei, 2010) e *X Game 2* (Xゲーム2, *X gēmu 2*, Yamada Masafumi, 2012), *Puzzle* (パズル, *Pazuru*, Naito Eisuke, 2014). Un testo transmediale piuttosto intricato è quello di *Liar Game* (ライアーゲーム, *Raiā gēmu*), composto da il manga originario di Kaitani Shinobu (2005), una prima serie televisiva dal vivo (2007), uno spin off manga che segue uno dei personaggi secondari (2008), una seconda serie televisiva dal vivo e uno speciale televisivo (2009), un secondo speciale televisivo di preparazione al primo film, *Liar Game: The Final Stage* (ライアーゲーム ザ・ファイナルステージ, *Raiā gēmu: Za fainaru sutēji*, Matsuyama Hiroaki, 2010), un secondo film, *Liar Game: Reborn* (ライアーゲーム -再生-, *Raiā gēmu: Saisei*, Matsuyama Hiroaki, 2012), con aggiunta di due speciali spin off collegati al film cinematografico, oltre a un remake dalla Corea del Sud della prima serie tv (2014). La storia segue una universitaria che riceve un pacco contenente una grossa somma di denaro e una spiegazione laconica che l'avvisa di essere entrata nel Liar Game, per cui deve mentire e raggirare gli altri concorrenti al fine di impossessarsi dei loro soldi, senza perdere i suoi, a prezzo di un grosso debito. Talvolta fortunatamente il canovaccio riutilizzato all'infinito può assumere anche coloriture folli come in *As the Gods Will* (神さまの言うとおり, *Kamisama no iu tōri*, 2014) di Miike Takashi, da un manga di Fujimura Ikeji (disegni) e Kaneshiro Moneyuki (storia), in cui la vita noiosa di un liceale è rallegrata da un imprevisto: la testa di un insegnante esplode e al suo posto spunta un malefico uovo parlante che costringe la classe a compiti sempre più assurdi, trasformando l'aula in un bagno di sangue, sorta di versione ipertrofica della saga di *Assassination Classroom* di cui si è parlato nel secondo capitolo. Esistono decine di altri esempi, tutti parte o di un semplice ciclo di adattamenti o di uno studiato sistema transmediale come *Liar Game*.

(2) testi che trasformano quello scontro tra gruppo e società in uno interno al gruppo, con tutta

una serie di film che vedono al centro giovani che si scontrano tra loro, in questo mimando lo schema della società più in generale. Insieme a *Battle Royale* e *All About Lily Chou-Chou*, un altro film importante nella definizione dei rapporti tra giovani liceali e violenza è *Blue Spring* (青い春, *Aoi haru*) di Toyoda Toshiaki, uscito nel 2001, da un manga di Matsumoto Taiyō. Il film è collegato ai giovani fin dal titolo, dato che gli ideogrammi che compongono la scritta *Aoi haru* sono gli stessi proprio di “gioventi” (青春, *seishun*), in un gioco di parole che collega l'adolescenza allo spleen esistenziale primaverile. Il film è poi pieno di riferimenti all'infanzia, come le parole della filastrocca che campeggia su un muro del tetto della scuola, mentre i ragazzi si sfidano a battere le mani in bilico sul cornicione.¹⁸² Lo snodo del film è il rapporto che si instaura tra un gruppo di ragazzini problematici mentre tentano di stabilire chi possa dominare sull'intera scuola, nell'indifferenza quasi totale del mondo esterno, degli insegnanti, dei genitori, in cui in realtà la lotta e gli scontri assumono un valore di per sé stessi, come baluardo contro l'apatia. Un'altra saga molto nota è quella di *Crows* (クロズ, *Kurōzu*), da un manga di Takahashi Hiroshi, segmentatosi prima in una serie animato home video, poi in tre lungometraggi, due diretti da Miike Takashi, *Crows Zero* (クローズZERO, *Kurōzu zero*, 2007) e *Crows Zero 2* (クローズZERO2, *Kurōzu zero 2*, 2009), il terzo proprio da Toyoda Toshiaki di *Blue Spring*, *Crows Explode* (クローズEXPLODE, *Kurōzu explode*, 2014). I film hanno un incedere quasi mitologico nel tratteggiare le personalità di un gruppo di scapestrati che si sfidano tra bande per conquistare la vetta, il tetto del liceo Suzuran, e poter dominare su tutti gli altri. Siamo in un mondo in cui gli adulti non esistono, a scuola non si vede neanche un insegnante, e l'unico fine è dimostrare di poter sottomettere l'avversario, chi con onore, chi senza, in una metafora scoperta sulla lotta per la sopravvivenza nella società giapponese, rallegrata da trovate talvolta surreali di Miike. Da qui in poi è un fiorire di scazzottate, pestaggi, sprangate che divampano in decine di film consimili, alcuni anche interessanti, altri pretestuosi e meramente derivativi. Il genere d'altra parte ha una lunga storia – se si pensa ad esempio alle prime trasposizioni di *Be Bop High School* (ビー・バップ・ハイスクール, *Bī Bappu Hai Sukūru*) negli anni Ottanta, ispirate a un manga di Kiuchi Kazuhiro, che ha prodotto almeno sei pellicole, un videogioco, una serie di romanzi e più di recente due speciali televisivi, oltre a una serie animata home video, in cui si racconta di due liceali scavezzacollo e inseparabili che non perdono occasione per attaccare briga con chiunque, sommergendoli con parlantina articolata, pose comiche e capelli impomatati a punta. Se un tempo però le scazzottate erano per la maggior parte esasperate, svolte in chiave comica, con toni leggeri, oggi anche i prodotti più disimpegnati hanno un alone tragico di sottofondo, con un'estetica consolidata a metà strada tra street punk e idol.

182 Cfr. Christie Barber, “Subjectivity and Masculinity in Japanese Film for Young People”, in John Stephens (a cura di), *Subjectivity in Asian Children's Literature and Film. Global Theories and Implications*, Routledge, New York-London 2013, pp. 115-134.

(3) ci sono poi film che trasferiscono questa battaglia metaforica in uno scenario meno simbolico, sul piano pratico dello scontro generazionale. Un esempio può essere *Confessions* (告白, *Kokuhaku*, 2010) di Nakashima Tetsuya, dal romanzo di esordio di Minato Kanae, su una insegnante a cui è morta la figlia che sospetta dietro all'incidente ci sia uno dei suoi allievi. Pur di scoprire la verità, l'insegnante non si ferma di fronte a niente, erigendo una barriera impenetrabile tra le diverse generazioni a confronto, come se la sua maturità e la spensieratezza dei ragazzi appartenessero a due universi paralleli. Più sfrontato è *Lesson of the Evil* (悪の教典, *Aku no kyōten*, 2012) di Miike Takashi, da romanzo di Kishi Yūsuke del 2010, in cui un docente molto amato dai ragazzi, in realtà con problemi mentali, inizia a risolvere i grandi problemi dell'istituto, come il bullismo, grazie all'omicidio, falciando gli studenti della sua classe. Anche in questo caso la contrapposizione è netta, il solco tra i due mondi aumentato dall'irrazionalità del comportamento dell'adulto: “Questi due film ritraggono una classe, così come la società, nel caos, in cui tutti perdono l'abilità di distinguere tra bene e male. In breve, l'autorità non può più offrire valori o modelli di comportamento alle giovani generazioni”.¹⁸³ I film di questo filone sono numerosi come negli altri casi, e spesso più misurati rispetto agli altri due gruppi, ma per concludere si prende in esame un ultimo testo, dalle implicazioni più sottili. Trattati da un romanzo di Miyabe Miyuki, *Solomon's Perjury: Suspicion* (ソロモンの偽証 前篇・事件, *Soromon no gishō zenpen jiken*, 2015) e *Solomon's Perjury: Judgement* (ソロモンの偽証 後篇・裁判, *Soromon no gishō kōhen saiban*, 2015), diretti da Narushima Izuru, raccontano il complesso caso del decesso di un ragazzo, trovato morto sotto la neve, caduto dal tetto della scuola durante le vacanze invernali. Il ragazzino era considerato problematico: polizia e insegnanti sono propensi ad archiviare il caso come suicidio. Alcuni studenti però, colpiti a vario titolo dalla personalità intensa del defunto, scelgono di continuare a indagare, fino a mettere in piedi un processo interno alla scuola, autogestito – non per arrestare i colpevoli, sanno di non aver nessun autorità, ma per scendere a patti con quanto è successo tramite la verità. Intanto una lettera anonima accusa i bulli della scuola, tre ragazzi con problemi familiari, di aver ucciso il ragazzo, ma alcune incongruenze portano a propendere per un tentativo di vendetta da parte di una delle vittime del gruppo di violenti. Qui il confine tra adulti e ragazzi non è così palese, i due gruppi dialogano e alcuni cercano un confronto sincero, proprio per questo il divario che si viene a creare tra loro è ancora più profondo e sorprendente. I ragazzi sono lasciati soli a gestire le conseguenze di un atto tragico e da soli elaborano una soluzione che con pervicacia portano avanti. Incapsulati in un lungo flashback, ambientato a inizio anni Novanta, proprio nei momenti dello scoppio della bolla economica, i due film riescono contemporaneamente a ricomporre la ferita

183 Yau Shuk-ting Kinnia, “Searching Reality in Virtuality: Fantasy as a Way Out for Twenty-First-Century Japan”, in Yau Shuk-ting Kinnia (a cura di), *Natural Disaster and Reconstruction in Asian Economies. A Global Synthesis of Shared Experiences*, Palgrave Macmillan, New York 2013, p. 116.

insanabile che sembra esserci nella società giapponese e a smascherare una volta per tutte l'impossibilità di fondo a una riconciliazione, con quel rifiuto ad aprirsi e comprendersi che blocca qualsiasi ulteriore tentativo.

Al di là delle sfumature nei toni e nell'impianto narrativo di fondo, per cui si è scelto di dividerle in gruppi e sottogruppi, al fine di chiarire le molte direzioni intraprese, queste narrazioni, palinsesti transmediali parti di un media mix, hanno tutte in comune di avere al centro giovani, quasi sempre liceali: da una parte vivono scollegati dal resto del mondo avventure romantiche che assumono i toni della fiaba, oppure si adoperano per raggiungere i loro sogni in un microcosmo isolato; dall'altra sono gettati in eventi apocalittici che sembrano doverli sovrastare ed annullare, non fosse talvolta per l'intervento di una figura femminile angelicale; infine, sembrano essere perennemente in lotta contro la società, contro altri giovani o in un confronto serrato con la generazione dei genitori e degli insegnanti. In ogni caso, queste narrazioni suddivise tra diversi media sono frequentate da molti giovani, che le esperiscono con un meccanismo che tende a interpolare ciò che vedono con la loro situazione quotidiana, in un processo di feedback che ricorda quello visto tra romanzi per cellulare e i propri lettori, una sorta di dialogo in tempo reale: in questo caso però i giovani sono in dialogo con i testi di finzione, alla ricerca di una difficile omeostasi del sé.

Conclusioni. Lo statuto ibrido del cinema dal vivo: intersezione di immaginari

Nel corso della tesi si è effettuata una analisi storica, teorica e critica del contesto transmediale giapponese per mostrare come:

–il cinema e la televisione dal vivo abbiano sempre fatto parte del media mix, insieme agli anime, e come abbiano contribuito attivamente alla creazione di un immaginario popolare condiviso;

–il rapporto tra il cinema e gli altri media si sia evoluto nel tempo dal punto di vista produttivo, della ricezione e a livello creativo. Dal punto di vista produttivo si è passati dal modello degli studio, a quello indipendente, con le novità introdotte da Kadokawa Pictures, per arrivare a quello dei *seisaku iinkai*. Dal punto di vista della ricezione, si è passati da una fruizione passiva a una più attiva, transitando da un modello di consumo di piccole narrazioni a uno “animalizzato” che naviga all'interno di database. Dal punto di vista creativo, c'è stato un progressivo spostamento dell'attenzione dal pubblico più piccolo dei bambini, fino agli anni Sessanta/Settanta, con ad esempio le serie *tokusatsu*, al pubblico adolescente e giovane, con un passaggio da una visione pop negli anni Ottanta a una più cupa, in conseguenza della fine della bolla economica, dagli anni Novanta in poi;

–sia possibile applicare alcune teorie in genere riservate all'analisi di manga, anime e videogiochi anche alle produzioni dal vivo. Ad esempio si è visto come applicare le nozioni di “immobilità dinamica dell'immagine”, “realismo manga-animeico”, “realismo ludico”, “quasi-compagni”, “*moe*”, “mondi paralleli”, “loop narrativo” anche al cinema;

–al centro del processo di proliferazione di un universo narrativo su diversi media ci siano i personaggi, che fanno da tramite tra i media, tra produttori e consumatori, tra finzione e realtà;

–alcuni concetti derivanti dalla sociologia e dalla critica culturale, come in particolare “quotidiano senza fine”, “cooperazione dopo una guerra nucleare”, “*sekai kei*”, “*sabaibu kei*”, “*nichijō kei*”, possano essere utili per analizzare le produzioni cinematografiche appartenenti a media mix;

–al centro del media mix degli ultimi decenni vi siano i giovani (in particolare in età scolastica, dalle medie all'università), al contempo oggetto e soggetto delle storie. I giovani sono assurti a simbolo dell'intera nazione e questo ha modificato il tipo di storie raccontate. I cambiamenti nelle modalità di fruizione e tecnologici hanno inoltre modificato il tipo di interazioni possibili con gli universi narrativi, favorendo la caduta delle barriere tra i media e tra la finzione e la

realtà quotidiana.

Si è dunque venuto a creare un nesso tra media mix, convergenza tecnologica dei media, consumo “animalizzato” delle narrazioni e giovani come soggetto della fruizione e oggetto di fruizione, un nesso che sostiene produzione, ri-produzione e diffusione del cinema e degli altri media narrativi in Giappone, secondo la logica di attrazione *moe* per i personaggi e una ludicizzazione del rapporto con le narrazioni. Come argomenta Uno Tsunehiro, si è in un momento storico in cui ordinario e straordinario si mescolano e accavallano e i fruitori utilizzano l'immaginazione per far interagire le due modalità, costruendo una realtà aumentata che non solo pone realtà e finzione sullo stesso piano di valori, ma utilizza indifferentemente l'una per modificare l'altra e viceversa.¹ Ōtsuka Eiji ricorda così come ogni giorno produciamo un media mix personale (es. quando facciamo una foto o scriviamo su social o web di noi stessi), per cui siamo parte di un continuo “media mix dell'io”(メディアミックス的な私, *media mikkusu tekina watashi*) che può navigare liberamente tra realtà e finzione, tramite le narrazioni che ricerchiamo e con cui veniamo in contatto, per cui i sistemi di produzione e di consumo si sono fusi.² Questo sistema – che è in continuità con il sistema globale, ma che conserva alcune caratteristiche peculiari (es. la natura degli accordi dei *sesaku iinkai*, la centralità dei personaggi, il consumo “animalizzato”) – ha permesso al cinema di tornare moderatamente a crescere rispetto ai dati dei due decenni precedenti, a costo però di una eccessiva attenzione da parte dei produttori per il mercato interno, che come ricorda Tezuka Yoshiharu rischia di diventare a breve troppo chiuso e ristretto per permettere di mantenere gli standard attuali.³

In questo insieme di stimoli e spinte, il cinema acquista un nuovo statuto, fluido e mobile nel rapporto con gli altri media e con il pubblico. Da un lato in Giappone queste spinte sono venute dal sistema mediale, in particolare dalla televisione, dall'altro, con la “otakuizzazione” dell'intera popolazione, dalle richieste dei fruitori, sempre più portati a seguire un medesimo evento o universo narrativo su una moltitudine di fonti, secondo un modello a “mondi paralleli” che non guarda alla coerenza interne delle narrazioni, ma ai loro scarti, in grado di raccontare qualcosa non solo sugli universi narrativi, ma metanarrativamente (“realismo ludico”). Il cinema ha dunque riacquisito centralità, dopo averla perduta negli anni Ottanta e Novanta della crisi perdurante, e lo ha fatto accettando di ibridarsi con gli altri media e il loro pubblico, subendo una “rilocalizzazione”⁴ fino a diventare tessuto connettivo degli immaginari condivisi nella mediasfera. In questo senso, anche se

1 Cfr. Uno Tsunehiro, *リトル・ピープルの時代 (Ritoru Pīpuru no jidai)*, tr.lett. L'età dei Little People), Gentōsha, Tokyo 2015.

2 Ōtsuka Eiji, *メディアミックス化する日本 (Media mikkusu-ka suru Nihon)*, tr.lett. Media mix giapponese), East Press, Tokyo 2014, p. 29.

3 Cfr. Tezuka Yoshiharu, *Japanese Cinema Goes Global. Filmworkers' Journeys*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2012. In particolare si veda il capitolo 5, pp. 145-170.

4 Cfr. Casetti Francesco, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

non si vuole arrivare a definirlo “post-cinema”,⁵ oppure operante in un sistema “postmediale”,⁶ potrebbe essere utile una riflessione sul termine “film”, inteso come oggetto materiale d'archivio delle storie cinematografiche, che potrebbe lasciare il posto – visto la mutata condizione – a un termine più neutro, come “contenuto”, nel senso visto nel corso dell'analisi di oggetto mobile tra i diversi media che veicola narrazioni. Se il cinema non è più un medium così rigidamente demarcato rispetto agli altri, la fluidità di passaggio (sia di forma che di contenuto) implica una perdita di confini, per cui il “film” non è più separato dagli altri supporti o di proprietà solo del cinema: potrebbe quindi essere proficua una nuova terminologia, capace di raccontare questa convergenza.

L'analisi del contesto transmediale giapponese in relazione al cinema, nel suo nesso con le modalità spettatoriali e la rappresentazione dei giovani quale simbolo dell'intero paese, ha implicato il prevalere di uno sguardo d'insieme che – nell'unire e riformulare il campo d'indagine nel suo complesso – ha dovuto lasciare a margine riflessioni più specifiche su alcuni aspetti, che potranno essere approfonditi in ulteriori studi. Tra i possibili futuri sviluppi della ricerca si segnalano pertanto:

–l'analisi dei mutamenti estetici e simbolici del cinema giapponese in rapporto alla messa in scena cinematografica date le evoluzioni nei contatti con gli altri media e le nuove possibilità di interazione con il pubblico, in rapporto al cinema classico giapponese e al cinema contemporaneo di altri paesi, con l'approfondimento di casi di studio che traccino le influenze sul medium cinema del contesto transmediale;

–l'analisi della portata e del significato della predominanza di film su adolescenti e giovani all'interno dell'intera industria cinematografica giapponese, non limitatamente ai prodotti parte di franchise transmediali, ma includendo anche le produzioni indipendenti e le altre produzioni degli studio (con un possibile confronto comparativo con altre cinematografie);

–l'analisi dei flussi transculturali dei franchise transmediali e il loro impatto, quando questi sono distribuiti in altri paesi solo parzialmente (es. solo il film), o quando la gestione dei diversi prodotti su media distinti non è coordinata, o avviene addirittura in momenti storici diversi, nei paesi importatori, a differenza che sul mercato originario, e quanto questo influenzi la capacità di penetrazione dei prodotti giapponesi nei mercati esteri;

–l'analisi comparativa del contesto transmediale giapponese nei confronti di altri paesi sul piano asiatico (es. Cina o Corea del Sud), europeo (es. Italia o Francia), o con Hollywood, con approfondimento delle reciproche modalità produttive, dei percorsi di ricezione e di contatti e contaminazioni tra i modelli.

5 Cfr. Shane Denson, Julia Leyda, “Perspectives on Post-Cinema: An Introduction”, in Shane Denson, Julia Leyda (a cura di), *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, Reframe Books, Falmer 2016.

6 Ruggiero Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015.

Ringraziamenti

a Shara

grazie per aver nutrito la mia curiosità e per le lunghe discussioni

La scrittura della tesi è stata purtroppo accompagnata dal pensiero della malattia di mia madre. Ha resistito fino all'ultima parola scritta, ma è mancata prima della discussione. Avrei tanto voluto condividere con lei questo momento, come tanti altri in passato.

Il progetto di questa ricerca di dottorato nasce da tanti anni di passione per il cinema asiatico, e giapponese in particolare, e dalla curiosità verso le relazioni tra i diversi media e le società che li producono e fruiscono. Un lavoro così lungo di raccolta di materiali, organizzazione e riflessione teorica sarebbe impraticabile senza l'aiuto e il sostegno di numerose persone. In particolare desidero ringraziare:

- per il supporto, l'incitamento alla scrittura e i consigli sempre mirati, il professor Gianni Canova, senza l'umanità del quale il percorso di ricerca sarebbe stato assai più arduo e impersonale;
- per il confronto costante, i numerosi suggerimenti e l'empatia che ha accompagnato ogni discussione, la professoressa Roberta Novielli, senza la quale oggi in Italia il cinema giapponese sarebbe un oggetto molto più misterioso;
- per l'ambiente rigoroso e le critiche utili a mettere in discussione le proprie certezze, l'intero Collegio dei Docenti di dottorato e in particolare il Coordinatore, professor Vincenzo Trione, il cui pragmatismo ha contribuito a rasserenare l'ambiente di lavoro;
- per un confronto iniziale sulla figura della metalessi, il professor Paolo Giovannetti, e per una discussione aperta su cross- e transmedialità, la dottoressa Mara Logaldo;
- per la disponibilità dimostrata, la produttrice Kusakabe Keiko, tramite la quale ho potuto mettermi in contatto con il regista Iwai Shunji;
- per l'aiuto nelle traduzioni dal giapponese e l'amicizia, Furukawa Sumiko;
- per la militanza cinematografica e le lunghe serate di discussioni (cinefile e non), Francesca Monti, senza la quale non sarei approdato al dottorato, ed Emanuele Sacchi, senza il quale il cinema asiatico sarebbe assai più noioso;
- per avermi sopportato e spronato in qualsiasi circostanza e contro ogni logica, Elena Canadelli, senza la quale ben poco avrebbe senso.

Filmografia

Si suddivide la filmografia delle opere visionate nel corso della ricerca e citate nel testo tra cinematografiche e televisive. Tra parentesi quadre si segnala se si tratta di film o serie di animazione. Per ogni film vengono indicati titolo internazionale, titolo originale in ideogrammi, traslitterazione, anno di produzione e regista. Nel caso in cui il titolo internazionale si discosti vistosamente dal titolo originale, è riportata una traduzione letterale (lett.). Nel caso in cui non esistano titoli internazionali ufficiali, si è scelto di riportare prima la traslitterazione. Per i prodotti televisivi si sono utilizzati identici criteri, ma non è riportato il nome dei registi, salvo casi particolari (es. i film per la televisione di Iwai Shunji).

Cinema

20th Century Boys 1: Beginning of the End (20世紀少年 第1章 終わりの始まり, *20 seiki shōnen: dai 1-shō owari no hajimari*, 2008) Tsutsumi Yukihiro

20th Century Boys 2: The Last Hope (20世紀少年 第2章 最後の希望, *20 seiki shōnen: dai 2 shō saigo no kibō*, 2009) Tsutsumi Yukihiro

20th Century Boys 3: Redemption (20世紀少年 最終章 ぼくらの旗, *20 seiki shōnen: saishū fumi bokura no hata*, 2009) Tsutsumi Yukihiro

The Adventures of Kosuke Kindaichi (金田一耕助の冒険, *Kindaichi Kōsuke no bōken*, 1979) Ōbayashi Nobuhiko

Aegis (亡国のイージス, *Bōkoku no ījisu*, 2005) Sakamoto Junji

Akira (アキラ, *id.*, 1988) Ōtomo Katsuhiro [animazione]

All About Lily Chou Chou (リリイ・シュシュのすべて, *Rirī Shushu no subete*, 2001) Iwai Shunji

Always: Sunset on Third Street (Always三丁目の夕日, *Always Sanchōme no yūhi*, 2005) Yamazaki Takashi

Always Sanchōme no Yūhi '64 (Always三丁目の夕日'64, 2012) Yamazaki Takashi

Always Zoku Sanchōme no yūhi (Always 続・三丁目の夕日, 2007) Yamazaki Takashi

Amazing Lives of the Fast Food Grifters (立喰師列伝, *Tachiguishi retsuden*, 2006) Oshii Mamoru

L'anguilla (うなぎ, *Unagi*, 1997) Imamura Shōhei

Antarctica (南極物語, *Nankyoku monogatari*, lett. Storia del Polo Sud, 1983) Kurahara Koreyoshi

April Story (四月物語, *Shigatsu monogatari*, 1998) Iwai Shunji

As the Gods Will (神さまの言うとおりに, *Kamisama no iu tōri*, 2014) di Miike Takashi

Assassination Classroom (暗殺教室, *Ansatsu kyōshitsu*, 2015) Hasumi Eiichirō

Assassination Classroom: Graduation (暗殺教室卒業編, *Ansatsu kyōshitsu: Sotsugyō hen*, 2016) Hasumi Eiichirō

Assault Girls (アサルトガールズ, *Asaruto gāruzu*, 2009) Oshii Mamoru

Attack on Titan (進撃の巨人, *Shingeki no kyojin*, 2015) Higuchi Shinji

Attack on Titan: End of the World (進撃の巨人 エンド オブ ザ ワールド, *Shingeki no kyojin: Endo obu za wārudo*, 2015) Higuchi Shinji

Attack on Titan – Part 1: Crimson Bow and Arrow (「進撃の巨人」前編～紅蓮の弓矢～, *Shingeki no kyojin: Zenpen ~Guren no Yumiya~*, 2014) Araki Tetsuro [animazione]

Attack on Titan – Part 2: Wings of Freedom (「進撃の巨人」後編～自由の翼～, *Shingeki no kyojin: Kōhen ~Jiyū no Tsubasa~*, 2015) Araki Tetsuro [animazione]

Avalon (アヴァロン, *Avaron*, 2001) Oshii Mamoru

Azumanga Daioh: The Very Short Movie (あずまんが大王 劇場短編, *Azumanga Daiō: Gekijō*

tanpen, 2001) [animazione, cortometraggio]

Battle Royale (バトル・ロワイアル, *Batoru Rowaiaru*, 2000) Fukasaku Kinji

Battle Royale II: Requiem (バトル・ロワイアルII 鎮魂歌, *Batoru rowaiaru II: Chinkonka*, 2003)
Fukasaku Kinji, Fukasaku Kenta

Bayside Shakedown (踊る大捜査線 The Movie 湾岸署史上最悪の3日間!, *Odoru Daisōsasen The Movie: Wangansho shijōsaiaku no mikkakan!*, lett. I tre giorni peggiori per la stazione Wangan!, 1998) Motohiro Katsuyuki

Bayside Shakedown 2 (踊る大捜査線 The Movie 2 レインボーブリッジを封鎖せよ!, *Odoru Daisōsasen The Movie 2: Reinbō burijji o fūsa seyo!*, lett. Rainbow Bridge, caso chiuso!, 2003) Motohiro Katsuyuki

Bayside Shakedown 3 (踊る大捜査線 The Movie 3 ヤツらを解放せよ!, *Odoru Daisōsasen The Movie 3: Yatsura o kaihō seyo!*, lett. La liberazione di quei ragazzi!, 2010) Motohiro Katsuyuki

Bayside Shakedown: The Final (踊る大捜査線 The Final 新たなる希望, *Odoru Daisōsasen The Final: Aratanaru kibō*, lett. Una nuova speranza, 2012) Motohiro Katsuyuki

Be Bop High School (ビー・バップ・ハイスクール, *Bī Bappu Hai Sukūru*, 1985) Nasu Hiroyuki

Be with You (いま、会いにゆきます, *Ima, ai ni yukimasu*, 2004) Doi Nobuhiro

Beck (ベック, *Bekku*, 2010) Tsutsumi Yukihiro

Blue Spring (青い春, *Aoi haru*, 2001) Toyoda Toshiaki

Blue Spring Ride (アオハライド, *Aoharaido*, 2014) Miki Takahiro

Boku wa tomodachi ga sukunai (僕は友達が少ない, lett. Non ho molti amici, 2014) Oikawa Takurō

Bokura ga ita 1 (僕等がいた1, lett. Noi c'eravamo, 2012) Miki Takahiro

Bokura ga ita 2 (僕等がいた2, lett. Noi c'eravamo, 2012) Miki Takahiro

The Boy and the Beast (バケモノの子, *Bakemono no ko*, 2015) Hosoda Mamoru [animazione]

The Bullet Train (新幹線大爆破, *Shinkansen daibakuha*, 1975) Satō Junya

Buon giorno (お早よう, *Ohayō*, 1959) Ozu Yasujirō

Il castello errante di Howl (ハウルの動く城, *Hauru no ugoku shiro*, 2004) Miyazaki Hayao
[animazione]

The Chasing World (リアル鬼ごっこ, *Riaru onigokko*, 2008) Shibata Issei

The Chasing World 2 (リアル鬼ごっこ2, *Riaru onigokko 2*, 2010) Shibata Issei

The Chasing World 3 (リアル鬼ごっこ3, *Riaru onigokko 3*, 2012) Asato Mari

The Chasing World 4 (リアル鬼ごっこ4, *Riaru onigokko 4*, 2012) Asato Mari

The Chasing World 5 (リアル鬼ごっこ5, *Riaru onigokko 5*, 2012) Asato Mari

Confessions (告白, *Kokuhaku*, 2010) Nakashima Tetsuya

Cronache entomologiche del Giappone (につぼん昆虫記, *Nippon konchūki*, 1963) Imamura Shōhei

Crows Explode (クローズ Explode, *Kurōzu explode*, 2014) Toyoda Toshiaki

Crows Zero (クローズZero, *Kurōzu zero*, 2007) Miike Takashi

Crows Zero 2 (クローズZero2, *Kurōzu zero 2*, 2009) Miike Takashi

Crying Out Love in the Center of the World (世界の中心で、愛をさけぶ, *Sekai no chūshin de, ai o sakebu*, 2004) Yukisada Isao [alt. Socrates in Love]

Death at an Old Mansion (本陣殺人事件, *Honjin satsujin jiken*, lett. Il caso d'omicidio di Honjin, 1975) Takabayashi Yōichi

Death Note (デスノート, *Desu Nōto*, 2006) Kaneko Shūsuke

Death Note: Light Up the New World (デスノート Light Up the NEW World, *Desu Nōto: Light Up the NEW World*, 2016) Satō Shinsuke

Death Note: The Last Name (デスノート The Last Name, *Desu Nōto: The Last Name*, 2006) Kaneko Shūsuke

Deep Love: Ayu no monogatari (Deep Loveアユの物語, tr.lett. Deep Love: La storia di Ayu, 2004) Yoshi

Detective Story (探偵物語, *Tantei monogatari*, 1983) Negishi Kichitarō

The Devil's Ballad (悪魔の手毬唄, *Akuma no temari uta*, 1977) Ichikawa Kon

The Devil's Island (獄門島, *Gokumon tō*, 1977) Ichikawa Kon

Dokumushi (ドクムシ, lett. Insetto velenoso, 2016) Asakura Kayoko

Dororo (どろろ, *id.*, 2007) Shiota Akihiko

Dragon Head (ドラゴンヘッド, *Doragon Heddo*, 2004) Iida Jōji

E.T. L'extra-terrestre (*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982) Steven Spielberg

Early Spring Story (早春物語, *Sōshun monogatari*, 1985) Sawai Shinichirō

Edge of Tomorrow (*id.*, 2014) Doug Liman

The Eternal Zero (永遠の0, *Eien no 0*, 2013) Yamazaki Takashi

Exchange Students (転校生, *Tenkōsei*, 1982) Ōbayashi Nobuhiko

Il fantasma dell'opera (*The Phantom of the Opera*, 1925) Rupert Julian

The Friends (夏の庭The Friends, *Natsu no niwa: The Friends*, lett. Il giardino estivo: The Friends, 1994) Sōmai Shinji

Frozen (*id.*, 2013) Chris Buck, Jennifer Lee [animazione]

Gantz (ガンツ, *Gantsu*, 2011) Satō Shinsuke

Gantz: O (*id.*, 2016) Kawamura Yasushi [animazione]

Gantz: Perfect Answer (ガンツ・パーフェクトアンサー, *Gantsu pāfekuto ansā*, 2011) Satō Shinsuke

Ghost in the Shell (攻殻機動隊 Ghost in the Shell, *Kōkaku kidōtai: Ghost in the Shell*, 1995) Oshii Mamoru [animazione]

Ghost in the Shell 2: Innocence (攻殻機動隊 イノセンス, *Kōkaku kidōtai: Inosensu*, 2004) Oshii Mamoru [animazione]

Giants and Toys (巨人と玩具, *Kyojin to gangu*, 1958) Masumura Yasuzō

Girls in the Psychic Club (超能力研究部の3人, *Chō nōryoku kenkyūbu no 3 ri*, 2014) Yamashita Nobuhiro

Girls Step (ガールズ・ステップ, *Garuzu Suteppu*, 2015) Kawamura Yasuhiro

Godzilla (ゴジラ, *Gojira*, 1954) Honda Ishirō

Gokaiger Goseiger Super Sentai 199 Hero Great Battle (ゴーカイジャー ゴセイジャー スーパー戦隊199ヒーロー 大決戦, *Gōkaijā Goseijā Sūpā Sentai hyakukyūjūkyū hīrō daikessen*, 2011) Takemoto Noboru

Hana-bi – Fiori di fuoco (はなび, *Hanabi*, 1997) Kitano Takeshi

Haunted School (学校の怪談, *Gakkō no kaidan*, 1995) Hirayama Hideyuki [alt. School Ghost Stories]

Heroine Shikkaku (ヒロイン失格, *Hiroin shikkaku*, lett. Non più eroina, 2015) Hanabusa Tsutomu

Hibi Rock (日々ロック, *Hibi rokku*, 2014) Irie Yū

High School Debut (高校デビュー, *Kōkō debyū*, 2011) Hanabusa Tsutomu

Honey & Clover (ハチミツとクローバー, *Hachimitsu to Kurōbā*, 2006) Takada Masahiro

Honto ni atta kowai hanashi (ほんとにあった怖い話, lett. Storie realmente spaventose, 1991)
Tsuruta Norio [video]

Honto ni atta kowai hanashi: Dai niyo (ほんとにあった怖い話 第二夜, lett. Storie realmente spaventose: Seconda notte, 1991) Tsuruta Norio [video]

Hot Road (ホットロード, *Hotto rōdo*, 2014) Miki Takahiro

House (ハウス, *Hausu*, 1977) Ōbayashi Nobuhiko

The House of Hanging (病院坂の首縊りの家, *Byōinzaka no kubikukuri no ie*, 1979) Ichikawa Kon

Incontri ravvicinati del terzo tipo (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977) Steven Spielberg

Independence Day (*id.*, 1996) Roland Emmerich

The Inugami Family (犬神家の一族, *Inugami ke no ichizoku*, 1976) Ichikawa Kon

The Island Tales (有時跳舞, *You shi tiaowu*, 2000) Stanley Kwan

Itazura na kiss (タズラなキッス, “Un kiss malizioso”, 2016) Mizoguchi Minoru

Jakkā Dengekitai tai Gorenjā (ジャッカー電撃隊VSゴレンジャー, 1978) [cortometraggio]

Ju-on: The Grudge (呪怨, *Juen*, 2002) Shimizu Takashi

Juvenile (ジュブナイル, *Jubunairu*, 2000) Yamazaki Takashi

Kagirinaku tōmei ni chikai burū (限りなく透明に近いブルー, lett. Blu quasi infinitamente trasparente, 1979) Murakami Ryū

Kamen Rider x Super Sentai: Super Hero Great Battle (仮面ライダー×スーパー戦隊
スーパーヒーロー大戦, *Kamen Raidā x Sūpā Sentai: Sūpā Hīrō Taisen*, 2012) Kaneda Osamu

Kamikaze Girls (下妻物語, *Shimotsuma Monogatari*, 2004) Nakashima Tetsuya

Kanashiki kuchibue (悲しき口笛, lett. Fischiettare addolorato, 1949) Ieki Miyoji

Kanto Wanderer (関東無宿, *Kantō mushuku*, 1963) Suzuki Seijun [alt. The Woman Sharper]

Kimi ni todoke (君に届け, lett. Arrivare a te, 2010) Kumazawa Naoto

Kokkuri san (こっくりさん, 1997) Zeze Takahisa

Kyashan (キャシャーン, *Kyashān*, 2004) Kiriya Kazuaki

L: Change the World (*id.*, 2008) Nakata Hideo

Là dove volano i corvi (御用金, *Goyōkin*, lett. “Oro per uso ufficiale”, 1969) Gosha Hideo

Lamù: Beautiful Dreamer (うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー, *Urusei Yatsura 2: Byūtifuru dorīmā*, 1984) Oshii Mamoru [animazione]

Laputa - Castello nel cielo (天空の城ラピュタ, *Tenkū no shiro Raputa*, 1986) Miyazaki Hayao [animazione]

The Last Love Song on This Little Planet (最終兵器彼女, *Saishū heiki kanojo*, 2006) Suga Taikan

Il laureato (*The Graduate*, 1967) Mike Nichols

Lesson of the Evil (悪の教典, *Aku no kyōten*, 2012) di Miike Takashi

Liar Game: The Final Stage (라이어ゲーム ザ・ファイナルステージ, *Raiā gēmu: Za fainaru sutēji*, 2010) Matsuyama Hiroaki

Liar Game: Reborn (라이어ゲーム -再生-, *Raiā gēmu: Saisei*, 2012) Matsuyama Hiroaki

Library Wars (図書館戦争, *Toshokan Sensō*, 2013) Satō Shinsuke

Library Wars: The Last Mission (図書館戦争 The Last Mission, *Toshokan sensō: The Last Mission*, 2015) Satō Shinsuke

The Little Girl Who Conquered Time (時をかける少女, *Toki o kakeru shōjo*, 1983) Ōbayashi Nobuhiko [alt. The Girl Who Cut Time]

Lorelei: The Witch of the Pacific Ocean (ローレライ, *Rōrerai*, 2005) Higuchi Shinji

Love Letter (ラブレター, *Ravu retā*, 1995) Iwai Shunji

Love Story (*id.*, 1970) Arthur Hiller

Lovely Complex (ラブ★コン, *Rabu Kon*, 2006) Ishikawa Kitaji

The Man Who Stole the Sun (太陽を盗んだ男, *Taiyō o nusunda otoko*, 1979) Hasegawa Kazuhiko

Mangetsu no kuchizuke (満月のくちづけ, lett. Il bacio della luna piena, 1989) Kaneda Ryū

Matrix (*The Matrix*, 1999) Lana Wachowski, Lilly Wachowski

Minato no kanpai: shōri o waga te ni (港の乾杯 勝利をわが手に, lett. Brindisi alla baia: La vittoria nelle mie mani, 1956) Suzuki Seijun

Moonlight Mask (月光仮面, *Gekkō kamen*, 1981) Sawada Yukihiro

Mōsō shōjo otaku kei (妄想少女オタク系, lett. Ragazza delirante del tipo otaku, 2007) Horii Teiichi
[alt. *Fujoshi Rumi*]

Moving (お引越し, *Ohikkoshi*, 1993) Sōmai Shinji

Nantonaku, kurisutaru (なんとなく、クリスタル, lett. In qualche modo, cristallo, 1981) Matsubara Shingo

Nausicaä della valle del vento (風の谷のナウシカ, *Kaze no Tani no Naushika*, 1984) Miyazaki Hayao [animazione]

Negative Happy Chainsaw Edge (ネガティブハッピー・チェーンソーエッジ, *Negatibu happi chēnsō ejji*, 2007) Kitamura Takuji

Negotiator (交渉人真下正義, *Kōshōnin: Mashita Masayoshi*, 2005) Motohiro Katsuyuki

Never Give Up (野性の証明, *Yasei no shōmei*, lett. La prova della natura selvaggia, 1978) Satō Junya

Nisshoku no natsu (日蝕の夏, lett. L'estate dell'eclisse, 1956) Horikawa Hiromichi

Nogiku no haka (野菊の墓, lett. Una tomba per il crisantemo selvatico, 1981) Sawai Shinichirō

Nodame Cantabile: The Movie I (のだめカンタービレ 最終楽章 前編, *Nodame Kantābire: Saishū gakushō – Zenpen*, 2009) Takeuchi Hideki

Nodame Cantabile: The Movie II (のだめカンタービレ 最終楽章 後編, *Nodame Kantābire: Saishū gakushō – Kōhen*, 2010) Takeuchi Hideki

Nowhere Girl (東京無国籍少女, *Tōkyō mukokuseki shōjo*, 2015) Oshii Mamoru

Oidipusu no yaiba (オイディプスの刃, lett. La spada di Edipo, 1986) Narushima Tōichirō

One Missed Call (着信アリ, *Chakushin ari*, 2003) Miike Takashi

Orange (オレンジ, *Orenji*, 2015) Hashimoto Kōjirō

Ousama Game (王様ゲーム, *Ōsama gēmu*, 2011) Norio Tsuruta

P. P. Rider (シヨンベン・ライダー, *Shonben raidā*, 1983) Sōmai Shinji

Parasite Eve (パラサイト・イヴ, *Parasaito Ivu*, 1997) Ochiai Masayuki

Parasyte: Part 1 (寄生獣, *Kiseijū*, 2014) Yamazaki Takashi

Parasyte: Part 2 (寄生獣 完結編, *Kiseijū: Kanketsu hen*, 2015) Yamazaki Takashi

Phantom of the Toilet (トイレの花子さん, *Toire no Hanako san*, 1995) Matsuoka Jōji

Pianeta Terra: Anno zero (日本沈没, *Nihon chinbotsu*, lett. L'inabissamento del Giappone, 1973), Moritani Shirō [alt. Submersion of Japan; Japan Sinks]

Pleasantville (*id.*, 1998) Gary Ross

Pride: The Fateful Moment (プライド運命の瞬間, *Puraido: Unmei no toki*, 1998) Itō Shunya

Prince of Space (遊星王子, *Yūsei Ōji*, lett. Principe planetario, 1959) Wakabayashi Eijirō

La principessa Mononoke (もののけ姫, *Mononoke hime*, 1997) Miyazaki Hayao [animazione]

Proof of the Man (人間の証明, *Ningen no shōmei*, 1977) Satō Junya

Puzzle (パズル, *Pazuru*, 2014) Naito Eisuke

Il quartiere dell'amore e della speranza (愛と希望の街, *Ai to kibō no machi*, 1959) Ōshima Nagisa

Queen Bee (女王蜂, *Joōbachi*, 1978) Ichikawa Kon

The Rambling Guitarist (ギターを持った渡り鳥, *Gitā o motta wataridori*, lett. Uccello migratore con chitarra, 1959) Saitō Buichi

Rashomon (羅生門, *Rashōmon*, 1950) Kurosawa Akira

Il re dei mostri (ゴジラの逆襲, *Gojira no gyakushū*, lett. Il contrattacco di Godzilla, 1955) Oda Motoyoshi

Red Shadow (レッドシャドウ・赤影, *Reddo Shadō: Akakage*, 2001) Nakano Hiroyuki

The Red Spectacle (紅い眼鏡, *Akai megane*, 1987) Oshii Mamoru

Returner (リターナー, *Ritānā*, 2002) Yamazaki Takashi

Ring (リング, *Ringu*, 1998) Nakata Hideo

Ring 0 (リング0バースデー, *Ring 0: Bāsudei*, 2000) Tsuruta Norio

Ring 2 (リング2, *Ringu 2*, 1999) Nakata Hideo

La rosa purpurea del Cairo (*The Purple Rose of Cairo*, 1985) Woody Allen

Sadako 3D (貞子3D, 2012) Hanabusa Tsutomu

Sadako 3D 2 (貞子3D2, 2013) Hanabusa Tsutomu

Sadako vs. Kayako (貞子VS伽椰子, 2016) Shiraishi Kōji

Sailor Suit and Machine Gun (セーラー服と機関銃, *Sērā fuku to kikanjū*, 1981) Sōmai Shinji

Samurai Fiction (SF サムライ・フィクション, *SF Samurai Fikushon*, 1998) Nakano Hiroyuki

Saraba eiga no tomo yo: Indian samā (さらば映画の友よ インディアンサマー, tr.lett. Addio, amico dei film: Indian Summer, 1979) Harada Masato

School in the Crosshairs (ねらわれた学園, *Nerawareta gakuen*, 1981) Ōbayashi Nobuhiko [alt. The Aimed School]

Season of the Sun (太陽の季節, *Taiyō no kisetsu*, 1956) Furukawa Takumi

Shall We Dance? (Shall We ダンス?, *Shall we dansu?*, 1996) Suo Masayuki

Shall We Dance? (*id.*, 2004) Peter Chelsom

Shin honto ni atta kowai hanashi: Yūgen kai (新・ほんとにあった怖い話 幽幻界, lett. Nuove storie realmente spaventose: Il mondo dei fantasmi, 1992) Tsuruta Norio [video]

Shinobi (忍, *id.*, 2005) Shimoyama Ten

Shinsei toire no Hanako san (新生 トイレの花子さん, lett. La rinascita di Hanako della toilette, 1998) Yukihiro Tsutsumi

Shrill Cries of Summer (ひぐらしのなく頃に, *Higurashi no naku koro ni*, 2008) Oikawa Ataru

Shrill Cries of Summer: Reshuffle (ひぐらしのなく頃に誓, *Higurashi no naku koro ni Chikai*, 2009) Oikawa Ataru

Il signore degli anelli (*Lord of the Rings*, 2001-2003) Peter Jackson

Sky of Love (恋空, *Koizora*, 2007) Imai Natsuki

Solanin (ソラニン, *Soranin*, 2010) Miki Takahiro

Solomon's Perjury: Judgement (ソロモンの偽証 後篇・裁判, *Soromon no gishō kōhen saiban*, 2015) Narushima Izuru

Solomon's Perjury: Suspicion (ソロモンの偽証 前篇・事件, *Soromon no gishō zenpen jiken*, 2015) Narushima Izuru

Space Battleship Yamato (Space Battleship ヤマト, 2010) Yamazaki Takashi

St. John's Wort (弟切草, *Otogirisō*, 2001) Shimoyama Ten

Stage-Struck Tora san (男はつらいよ寅次郎わが道をゆく, *Otoko wa tsurai yo: Torajirō wagamichi o yuku*, lett. È dura essere uomini: Torajirō va per la sua strada, 1978) Yamada Yōji

La stagione del sole (狂った果実, *Kurutta kajitsu*, lett. Frutto impazzito, 1956) Nakahira Kō

La stanza del supplizio (処刑の部屋, *Shokei no heya*, 1956) Ichikawa Kon

The Story of Wong Fei-hung: Part 1 (黃飛鴻傳, *Huáng Fēihóng chuán: shàng jí*, 1949) Wu Pang

Strobe Edge (ストロボ・エッジ, *Sutorobo ejji*, 2015) Hiroki Ryūichi

Suicide Circle (自殺サークル, *Jisatsu sākuru*, 2011) Sono Sion

Summer Wars (サマーウォーズ, *Samā Wōzu*, 2009) Hosoda Mamoru [animazione]

The Sun (太陽, *Taiyō*, 2016) Irie Yū

Super Giant (スーパー・ジャイアンツ, *Sūpā Jaiantsu*, 1957) Ishii Teruo

Super Giant: The Mysterious Spacemen's Demonic Castle (スーパー・ジャイアンツ 怪星人の魔城, *Sūpā Jaiantsu - Kaiseijin no majō*, 1957) Ishii Teruo

The Suspect (容疑者室井慎次, *Yōgisha: Muroi Shinji*, 2005) Kimizuka Ryōichi

Suzaku (萌の朱雀, *Moe no suzaku*, 1997) Kawase Naomi

Swallowtail (スワロウテイル, *Suwarōteiru*, 1996) Iwai Shunji [alt. Swallowtail Butterfly]

Swing Girls (スウィングガールズ, *Suwingu Gāruzu*, 2004) Yaguchi Shinobu

Tag (リアル鬼ごっこ, *Riaru Onigokko*, 2015) Sono Sion

Tenchu! (人斬り, *Hitokiri*, lett. “Uccisori”, 1969) Gosha Hideo

Terminator (*id.*, 1984) James Cameron

Threads of Destiny (赤い糸, *Akai ito*, 2008) Murakami Shōsuke

Titanic (*id.*, 1997) James Cameron

Tokyo Gang (いつかギラギラする日, *Itsuka giragira suru hi*, lett. Il giorno è troppo luminoso, 1992) Fukasaku Kinji [alt. The Triple Cross]

Tokyo March (東京行進曲, *Tōkyō kōshinkyoku*, 1929) Mizoguchi Kenji

Tomie (富江, 1998) Oikawa Ataru

Tomie: Unlimited (富江 アンリミテッド, *Tomie: Anrimitteddo*, 2011) Iguchi Noboru

Tonda Couple (翔んだカップル, *Tonda kappuru*, 1980) Sōmai Shinji [alt. The Terrible Couple]

Tora san Goes to Vienna (男はつらいよ 寅次郎心の旅路, *Otoko wa tsurai yo: Torajirō kokoro no tabiji*, lett. È dura essere uomini: Il viaggio del cuore di Torajirō, 1989) Yamada Yōji

Tora san, Our Lovable Tramp (男はつらいよ, *Otoko wa tsurai yo*, lett. È dura essere uomini, 1969) Yamada Yōji

Torakku yarō (トラック野郎, lett. I tipacci del camion, 1975) Suzuki Norifumi

The Torture Club (ちよつとかわいいアイアンメイデン, *Chotto kawaii aian meiden*, tr.lett. Una Iron Maiden piccola e carina, 2014) Yoshida Kōta

Train Man (電車男, *Densha otoko*, 2005) Murakami Shōsuke

Il trionfo di King Kong (キングコング対ゴジラ, *Kingu Kongu tai Gojira*, lett. King Kong contro Godzilla, 1962) Honda Ishirō

Typhoon Club (台風クラブ, *Taifū kurabu*, 1985) Sōmai Shinji

Ukigasa no yado (浮草の宿, lett. La locanda dell'erba fluttuante, 1957) Suzuki Seijun

Umi no junjō (海の純情, lett. Il cuore puro del mare, 1956) Suzuki Seijun

Umizaru (海猿, *id.*, lett. Scimmie di mare, 2004) Hasumi Eiichirō

Umizaru 2: Test of Trust (Limit of Love 海猿, *Limit of Love: Umizaru*, 2006) Hasumi Eiichirō

Umizaru 3: The Last Message (The Last Message 海猿, *The Last Message: Umizaru*, 2010) Hasumi Eiichirō

Umizaru 4: Brave Hearts (Brave Hearts 海猿, *Brave Hearts: Umizaru*, 2012) Hasumi Eiichirō

Unfair: The Movie (アンフェア The Movie, *Anfea The Movie*, 2007) Kobayashi Yoshinori

Unfair 2: The Answer (アンフェア The Answer, *Anfea The Answer*, 2011) Satō Shimako

Unfair 3: The End (アンフェア The End, *Anfea The End*, 2015) Satō Shimako

W's Tragedy (Wの悲劇, *W no higeki*, 1984) Sawai Shinichirō

Watari, ragazzo prodigio (大忍術映画ワタリ, *Dai ninjutsu eiga Watari*, 1966) Funatoko Sadao

Waterboys (ウォーターボーイズ, *Wōtā Bōizu*, 2001) Yaguchi Shinobu

Wizard of Darkness (エコエコアザラク, *Eko Eko Azaraku*, 1995) Satō Shimako

When I Kill Myself (スイッチを押すとき, *Suicchi o osutoki*, lett. Quando si schiaccia lo switch, 2011) Nakajima Ryō

Wolf Children (おおかみこどもの雨と雪, *Ōkami kodomo no Ame to Yuki*, 2012) Hosoda Mamoru [animazione]

Wolf Girl and Black Prince (オオカミ少女と黒王子, *Ōkami shōjo to kuro ōji*, 2016) Hiroki Ryūichi

X Game (Xゲーム, *X gēmu*, 2010) Fukuda Yohei

X Game 2 (Xゲーム2, *X gēmu 2*, 2012) Yamada Masafumi

Yaji and Kita: The Midnight Pilgrims (真夜中の弥次さん喜多さん, *Mayonaka no Yajisan Kitasan*, 2005) Kudō Kankurō

Yamato (男たちの大和, *Otokotachi no Yamato*, 2005) Satō Junya

Yell for the Blue Sky (青空エール, *Aozora ēru*, 2016) Miki Takahiro

Yi Yi – A One and a Two (一一, *Yi Yi*, 2000) Edward Yang

Yūkai hōdō (誘拐報道, lett. Report di un rapimento, 1982) Itō Shunya

Televisione

Another Gantz (アナザー・ガンツ, *Anazā Gantsu*) 2011 [speciale tv]

Astro Boy (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*) 1963-1966 [animazione]

Bayside Shakedown (踊る大捜査線, *Odoru Daisōsasen*) 1997

Il cavaliere solitario (*The Lone Ranger*) 1949-1957

Death Note (デスノート, *Desu Nōto*) 2006-2007 [animazione]

Death Note: New Generation (デスノート New Generation, *Desu Nōto: New Generation*) 2015

Densha otoko (電車男, lett. L'uomo del treno) 2005

Fireworks, Should We See It from the Side or the Bottom? (打ち上げ花火、下から見るか? 横から見るか?, *Uchiagehanabi, shita kara miru ka? Yoko kara miru ka?*) 1993 [film tv di Iwai Shunji]

Fried Dragon Fish (フライドドラゴンフィッシュ, *Furaido doragon fisshu*) 1993 [film tv di Iwai Shunji]

Fullmetal Alchemist (鋼の錬金術師, *Hagane no renkin jutsushi*) 2003-2004 [animazione]

Gakkō no kaidan G (学校の怪談G, lett. Storie di fantasmi della scuola G) 1998 [speciale tv]

Ghost Soup (*id.*) 1992 [film tv di Iwai Shunji]

Hanzawa Naoki (半沢直樹) 2013

Himitsu Sentai Gorenjā (秘密戦隊ゴレンジャー, lett. Gruppo combattente segreto Ranger Go)
1975-1977

L'incantevole Creamy (魔法の天使クリイミーマミ, *Mahō no tenshi Kurīmī Mami*) 1983-1984
[animazione]

Inuyasha (戦国御伽草子 犬夜叉, *Sengoku otogizōshi Inuyasha*) 2000-2004 [animazione]

J.A.K.Q. Dengekitai (ジャッカー電撃隊, *Jakkā Dengekitai*, lett. Squadra d'assalto lampo J.A.K.Q.)
1977

Kaizoku Sentai Gokaiger (海賊戦隊ゴーカイジャー, *Kaizoku Sentai Gōkaijā*, lett. Gruppo
combattente pirata Gokaiger) 2011-2012

Kamen Rider (仮面ライダー, *Kamen Raidā*) 1971-1973

Kamen Rider Amazon (仮面ライダーアマゾン, *Kamen Raidā Amazon*) 1974-1975

Kamen Rider Amazons (仮面ライダーアマゾンズ, *Kamen Raidā Amazonzu*) 2016 [web]

Kamen Rider V3 (仮面ライダーV3, *Kamen Raidā Buisurī*) 1973-1974

Ken il guerriero (北斗の拳, *Hokuto no ken*) 1984-1987 [animazione]

Kikaider (キカイダー, *Kikaidā*) 1972-1973

Lamù (うる星やつら, *Urusei Yatsura*) 1981-1986 [animazione]

Liar Game (라이어ゲーム, *Raiā gēmu*) 2007

Library Wars: Book of Memories (図書館戦争 ブック・オブ・メモリーズ, *Toshokan sensō: bukku obu
memorīzu*) 2015 [speciale tv]

The Melancholy of Haruhi Suzumiya (涼宮ハルヒの憂鬱, *Suzumiya Haruhi no Yūutsu*) 2006
[animazione]

Mighty Atom (鉄腕アトム, *Testuwan Atomu*) 1959-1960

Mobile Suit Gundam (機動戦士ガンダム, *Kidō Senshi Gandamu*) 1979-1980 [animazione]

Moon Mask Rider (正義を愛する者 - 月光仮面, *Seigi wo ai suru mono: Gekkō Kamen*, lett. Colui che ama la giustizia: Maschera del Chiaro di Luna) 1972 [animazione]

Moonlight Mask (月光仮面, *Gekkō Kamen*) 1958-1959

MPD Psycho (多重人格探偵サイコ, *Tajū jinkaku tantei saiko*) 2000

Nanatsu no kao no otoko (七つの顔の男, lett. L'uomo dai sette volti) 1967

National Kid (ナショナルキッド, *Nashonaru Kiddo*) 1960-1961

Neon Genesis Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン, *Shin Seiki Evangerion*) 1995-1996 [animazione]

Otomen (オトメン) 2009

Oshin (おしん) 1983-1984

Otoko wa tsurai yo (男はつらいよ, lett. È dura essere uomini) 1968-1969

Parasyte -The Maxim- (寄生獣 セイの格率, *Kiseijū: Sei no kakuritsu*) 2015 [animazione]

Phantom Agents (忍者部隊月光, *Ninja butai gekkō*, lett. Squadra ninja del chiaro di luna) 1964-1966

Planet Prince (遊星王子, *Yūsei Ōji*) 1958

Pokémon (ポケモン, *Pokemon*) 1997-presente [animazione]

Record of Lodoss War (ロードス島戦記, *Rōdosu tō senki*) 1990-1991 [animazione, OAV]

Ringu: Kanzenban (リング 完全版, lett. Ring: Edizione completa) 1995 [speciale]

Sailor Moon (美少女戦士セーラームーン, *Bishōjo senshi Sērā Mūn*) 1992-1997 [animazione]

Seven Color Mask (七色仮面, *Nanairo Kamen*) 1959-1960

Shingeki no kyojin: Hangeki no noroshi (進撃の巨人 反撃の狼煙, lett. L'avanzata dei giganti: Segnale di contrattacco) 2015 [web]

Space Battleship Yamato (宇宙戦艦ヤマト, *Uchū Senkan Yamato*) 1974-1975 [animazione]

The Space Giants (マグマ大使, *Maguma taishi*, lett. Ambasciatore Magma) 1966-1967

Space Sheriff Gavan (宇宙刑事ギャバン, *Uchū Keiji Gyaban*) 1982-1983

Spiderman (スパイダーマン, *Supaidāman*) 1978-1979

Super Dimension Fortress Macross (超時空要塞マクロス, *Chōjīkū Yōsai Makurosu*) 1982-1983
[animazione]

Tōbōsha: Kijima Jōichirō (逃亡者 木島丈一郎, lett. Il fuggitivo: Kijima Jōichirō) 2005 [speciale tv]

Ultra Q (ウルトラQ, *Urutora Kyū*) 1966

Ultraman (ウルトラマン, *Urutoraman*) 1966-1967

Ultraman vs. Kamen Rider (ウルトラマンVS仮面ライダー, *Urutoraman tai Kamen Raidā*) 1993
[speciale tv]

Umizaru (海猿, lett. Scimmie di mare) 2005

Unfair (アンフェア, *Anfea*) 2006

Warrior of Love Rainbowman (愛の戦士レインボーマン, *Ai no Senshi Reinbōman*) 1972-1973

Yokomizo Seishi shirīzu I (横溝正史シリーズI, lett. La serie di Yokomizo Seishi I) 1977

Yokomizo Seishi shirīzu II (横溝正史シリーズII, lett. La serie di Yokomizo Seishi II) 1978

Bibliografia

- Abel Jonathan E., “Masked Justice: Allegories of the Superhero in Cold War Japan”, *Japan Forum*, vol. 26 n. 2, 2014, pp. 187-208.
- Aida Miho, “現代日本におけるコミュニケーションの変容 : おたくという社会現象を通して” (*Gendai Nihon ni okeru komyunikēshon no henyō: Otaku to iu shakai genshō o tōshite*, tr.lett. Trasformazioni della comunicazione nel Giappone contemporaneo: considerazioni sul fenomeno sociale conosciuto come otaku), *Studies in the Humanities and Sciences*, vol. 45 n. 1, 2004, pp. 87-127.
- Aihara Hiroyuki, キャラ化するニッポン (*Kyara ka suru Nippon*, tr.lett. La kyara-ficazione del Giappone), Kodansha, Tokyo 2007.
- Akurosu Henshū Shitsu* (a cura di), いま、超大衆の時代 (*Ima, chōtaishū no jidai*, tr.lett. Ora è l'epoca delle iper-masse), Parco Shuppan, Tokyo 1985.
- Allison Anne, “The Cool Brand, Affective Activism and Japanese Youth”, *Theory, Culture & Society*, vol. 26 nn. 2-3, 2009, pp. 89–111.
- Allison Anne, *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2006.
- Allison Anne, *Precarious Japan*, Duke University Press, Durham-London 2013.
- Amamiya Karin, “Suffering Forces Us to Think Beyond the Right–Left Barrier”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp.251-265.
- Amitrano Giorgio, *The New Japanese Novel. Popular Culture and Literary Tradition in the Work of Murakami Haruki and Yoshimoto Banana*, Italian School of East Asian Studies – Occasional Papers 7, Kyoto 1996.

- Aneschi Alessandra, “Intertestualità, transcodifica e intermedialità: strumenti per un’educazione interartistica”, *Encyclopaideia*, vol. 19 n. 43, 2015, pp. 85-104.
- Ancuta Katarzyna, "Ringu and the Vortex of Horror: Contemporary Japanese Horror and the Technology of Chaos", *Asian Journal of Literature, Culture and Society*, vol. 1 n. 1, 2007, pp. 23-42.
- Ando Mikayo, Asakura Takashi, Bruce Simons-Morton, “Psychosocial Influences on Physical, Verbal, and Indirect Bullying Among Japanese Early Adolescents”, *Journal of Early Adolescence*, vol. 25 n. 3, 2005, pp. 268-297.
- Annett Sandra, "What Can a Vocaloid Do? The Kyara as Body without Organs", *Mechademia*, vol. 10, 2015, pp. 163-177.
- Aoyagi Hiroshi, *Islands of Eight Million Smiles: Idol Performance and Symbolic Production in Contemporary Japan*, Harvard University Asia Center, Cambridge 2005.
- Aoyagi Hiroshi, “Pop Idols and Gender Contestation”, in Edgington David W. (a cura di), *Japan at the Millennium: Joining Past and Future*, UBC Press, Vancouver 2003, pp. 144-167.
- Aoyagi Hiroshi, “Pop Idols and the Asian Identity”, in Craig Timothy J. (a cura di), *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York 2000, pp. 309-326.
- Appadurai Arjun, *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1996.
- Arai Andrea G., “Killing Kids: Recession and Survival in Twenty-First-Century Japan”, *Postcolonial Studies*, vol. 6 n. 3, 2003, pp. 367-379.
- Arai Yasuhiro, Kinukawa Shinya, “Copyright Infringement as User Innovation: An Economic Analysis of Dōjinshi”, in *Hōtokeizaigakukai*, 2010, pp. 96-115.
- Asada Akira, 構造と力—記号論を超えて (*Kōzō to chikara — Kigōron o koete*, tr.lett. Struttura e potere: oltre la semiotica), Keisō Shobō, Tokyo 1983.
- Asano Toshikazu, “〈長編漫画映画〉の誕生と終焉「東映まんがまつり」の社会史” (*Chōhen manga eiga no tanjō to shūen: 'Tōei Manga Matsuri' no shakaishi*, tr.lett. Nascita e fine dei

lungometraggi manga-filmici: Storia sociale del 'Toei Manga Festival'), *Chūbugakuin Daigaku Tankidaigakubu Kenkyūkiyō*, vol. 5, 2004, pp. 57-65.

Asano Toshikazu, “新聞広告に見る「東映まんがまつり」の成立と変容—子ども向け映画興行の社会史” (*Shinbun kōkoku ni miru 'Tōei Manga Matsuri' no seiritsu to henyō: kodomo muke eiga kōgyō no shakaishi*, tr.lett. Formazione e trasformazione del 'Tōei Manga Festival' negli annunci sui quotidiani: Storia sociale dei film d'intrattenimento per bambini), *Jidō Bungaku Ronsō*, vol. 11, 2006, pp. 1-13.

Asato Noriko, Wertheimer Andrew, Nemoto Akira, “小説『図書館戦争』と「図書館の自由に関する宣言」の成立” (*Shōsetsu 'Toshokan sensō' to 'Toshokan no jiyū ni kansuru sengen' no seiritsu*, tr.lett. Il romanzo 'Toshokan sensō' e la formazione della 'Dichiarazione di libertà intellettuale'), *Nihon Toshokan Jōhō Gakkaishi*, vol. 57 n. 1, 2011, pp. 19-32.

Ashbaugh William, “Contesting Traumatic War Narratives: *Space Battleship Yamato* and *Mobile Suit Gundam*”, in Williams Mark, Stahl David (a cura di), *Imag(in)ing the War in Japan. Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*, Brill, Leiden-Boston 2010, pp. 327-354.

Azuma Hiroki, ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2 (*Gēmu teki riarizumu no tanjō: Dōbutsuka suru posuto modan 2*, tr.lett. La nascita del realismo ludico: Animalizzazione postmoderna 2), Kōdansha, Tokyo 2007.

Azuma Hiroki, *Otaku. Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2009.

Azuma Hiroki (a cura di), コンテンツの思想—マンガ・アニメ・ライトノベル (*Kontentsu no shisō: manga, anime, raito noberu*, tr.lett. L'ideologia dei contenuti: manga, anime, light novel), Seidosha, Tokyo 2007.

Azuma Hiroki, Itō Gō, Natsume Fusanosuke, “キャラ／キャラクター概念の可能性” (*Kyara/kyarakutā gainen no kanōsei*, tr.lett. Le potenzialità del concetto di kyara/kyarakutā), in Azuma Hiroki (a cura di), コンテンツの思想—マンガ・アニメ・ライトノベル (*Kontentsu no shisō – Manga, anime, raito noberu*, tr.lett. L'ideologia dei contenuti: manga, anime, light novel), Seidosha, Tokyo 2007, pp. xx-xx.

- Bainbridge Jason, "It's a Pokemon World: The Pokemon Franchise and the Environment", *International Journal of Cultural Studies*, vol. 17 n. 4, 2014, pp. 399-414.
- Balázs Béla, *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2008.
- Balmain Colette, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2008.
- Barber Christie, "Masculinity in Japanese Sports Films", *Japanese Studies*, vol. 34 n. 2, 2014, pp. 135-152.
- Barber Christie, "Subjectivity and Masculinity in Japanese Film for Young People", in John Stephens (a cura di), *Subjectivity in Asian Children's Literature and Film. Global Theories and Implications*, Routledge, New York-London 2013, pp. 115-134.
- Barr Jason, *The Kaiju Film. A Critical Study of Cinema's Biggest Monsters*, McFarland, Jefferson 2016.
- Barrett Gregory, *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*, Associated University Presses, London-Toronto 1989.
- Baskett Michael, "Dying for a Laugh: Post-1945 Japanese Service Comedies", *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol. 23 n. 4, 2003, pp. 291-310.
- Baudrillard Jean, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979.
- Baudrillard Jean, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, Ann Arbor 1994.
- Befu Harumi, "Symbols of Nationalism and *Nihonjinron*", in Goodman Roger, Refsing Kirsten (a cura di), *Ideology and Practice in Modern Japan*, Routledge, London-New York 1992, pp. 26-46.
- Belting Hans, *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma 2013.
- Bergstrom Brian, "Girliness Next to Godliness: Lolita Fandom as Sacred Criminality in the Novels of Takemoto Novala", *Mechademia*, vol. 6, 2011, pp. 21-37.
- Bernardi Joanne, *Writing in Light. The Silent Scenario and the Japanese Pure Film Movement*, Wayne State University Press, Detroit 2001.

- Berra John, "Seishun eiga / Japanese Youth Cinema", in Berra John (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan 2*, Intellect, Bristol-Chicago 2012, pp. 282-285.
- Berra John (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan*, Intellect, Bristol 2010.
- Berra John (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan 2*, Intellect, Bristol-Chicago 2012.
- Bertetto Paolo, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano 2007.
- Berzano Luigi, Genova Carlo, *Sociologia dei lifestyles*, Carocci, Roma 2011.
- Bingham Adam, *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-Bi*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2015.
- Blackman Shane, "Subculture Theory: An Historical and Contemporary Assessment of the Concept for Understanding Deviance", *Deviant Behavior*, vol. 35 n. 6, 2014, pp. 496-512.
- Bock Audie, *Japanese Film Directors*, Kodansha America, Tokyo-New York 1979.
- Boehm Gottfried (a cura di), *Was ist ein Bild?*, Fink, München 1994.
- Bolter Jay D., Grusin Richard, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2003.
- Bonino Stefano, *Il caso Aum Shinrikyo: Società, religione e terrorismo nel Giappone contemporaneo*, Solfanelli, Chieti 2010.
- Bowman Michael R., "Beyond Maids and Meganekko. Examining the Moe Phenomenon", *Cinephile*, vol. 7 n. 1, primavera 2011, pp. 15-19.
- Brake Michael, *Comparative Youth Culture. The Sociology of Youth Cultures and Youth Subcultures in America, Britain and Canada*, Routledge, London-New York 1985.
- Brophy Philip, "Monster Island: Godzilla and Japanese SciFi/Horror/Fantasy", *Postcolonial Studies*, vol. 3 n. 1, 2000, pp. 39-42.
- Brown Steven T., *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2010.

- Bunbury Stephanie, “Out of the Ether”, *The Age*, 23 luglio 2002, <http://www.theage.com.au/articles/2002/07/22/1026898972023.html> (ultimo accesso 17 gennaio 2016).
- Buruma Ian, “Humor in Japanese Cinema”, *East-West*, vol. 2 n. 1, 1987, pp. 26-31.
- Byrne James, “Wigs and Rings: Cross-cultural Exchange in the South Korean and Japanese Horror Film”, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 6 n. 2, 2014, pp. 184-201.
- Calorio Giacomo, *Horror dal Giappone e dal resto dell'Asia. Specchi d'acqua capelli neri*, Mondo Ignoto, Roma, 2005.
- Casetti Francesco, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.
- Caterini Giorgia, *Japan Horror. Il cinema dell'orrore giapponese*, Tunué, Roma 2010.
- Cavallaro Dani, *The Cinema of Mamoru Oshii. Fantasy, Technology and Politics*, McFarland, Jefferson-London 2006.
- Chen Fanfan, “From Hypotyposis to Metalepsis: Narrative Devices in Contemporary Fantastic Fiction”, *Forum for Modern Language Studies*, vol. 44 n. 4, 2008, pp. 394-411.
- Ching Leo, “Empire’s Afterlife: The 'South' of Japan and 'Asian' Heroes in Popular Culture”, *The Global South*, vol. 5 n. 1, 2011, pp. 85-100.
- Choo Kukhee, “Nationalizing 'Cool': Japan's Global Promotion of the Contents Industry”, in Otmazgin Nissim, Ben-Ari Eyal (a cura di), *Popular Culture and the State in East and Southeast Asia*, Routledge, London-New York 2012, pp. 85-105.
- Clarke John, Hall Stuart, Jefferson Tony, Roberts Brian, “Subcultures, Cultures and Class”, in Hall Stuart, Jefferson Tony (a cura di), *Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain*, Hutchinson, London 1976, pp. 9-74.
- Clements Jonathan, McCarthy Helen, *The Anime Encyclopedia: 3rd Revised Edition. A Century of Japanese Animation*, Stone Bridge Press, Berkeley 2014.
- Clements Jonathan, Tamamuro Motoko, *The Dorama Encyclopedia. A Guide to Japanese TV*

Drama Since 1953, Stone Bridge, Berkeley 2003.

Coci Gianluca, "Takahashi Genichirō: il romanzo giapponese tra postmoderno e avant-pop", in Casari Matteo (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo*, Tunué, Latina 2011, pp. 111-134.

Collins Sandra, "The Imperial Sportive: Sporting Lives in the Service of Modern Japan", *The International Journal of the History of Sport*, vol. 29 n. 12, 2012, pp. 1729-1743.

Condry Ian, "Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan", *Theory Culture & Society*, vol. 26 nn. 2-3, 2009, pp. 139-163.

Condry Ian, *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Duke University Press, Durham 2013.

Cook Amelia, "All About Lily Chou-Chou", in Berra John (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan*, Intellect, Bristol-Chicago 2010, pp. 39-40.

Peter N. Dale, *The Myth of Japanese Uniqueness*, Routledge, Oxford-London 2012.

Debray Régis, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano 1998.

Dena Christy, "Beyond Multimedia, Narrative, and Game. The Contributions of Multimodality and Polymorphic Fictions", in Page Ruth (a cura di), *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, Routledge, New York-London 2010, pp. 183-201.

Denison Rayna, "Franchising and Film in Japan: Transmedia Production and the Changing Roles of Film in Contemporary Japanese Media Cultures", *Cinema Journal*, vol. 55 n. 2, 2016, pp. 67-88.

Denison Rayna, "The Language of the Blockbuster: Promotion, *Princess Mononoke* and the Daihitto in Japanese Film Culture", in Hunt Leon, Leung Wing-fai (a cura di), *East Asian Cinemas. Exploring Transnational Connections on Film*, I.B. Tauris, New York 2008, pp. 103-119.

Denson Shane, Leyda Julia, "Perspectives on Post-Cinema: An Introduction", in Denson Shane, Leyda Julia (a cura di), *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*, Reframe Books, Falmer

2016.

Desser David, *Eros Plus Massacre. An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis 1988.

Domenig Roland, "The Anticipation of Freedom: Art Theatre Guild and Japanese Independent Cinema", *Midnight Eye*, 28 giugno 2004, <http://www.midnighteye.com/features/the-anticipation-of-freedom-art-theatre-guild-and-japanese-independent-cinema/> (ultimo accesso, 1 dicembre 2016).

Dusi Nicola, Spaziante Lucio, "Introduzione. Pratiche di replicabilità", in *id.* (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma 2006, pp. 9-61.

Ebert Roger, "All About Lily Chou-Chou", 29 novembre 2002, <http://www.rogerebert.com/reviews/all-about-lily-chou-chou-2002> (ultimo accesso 11 gennaio 2016).

Eco Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 2001.

Eco Umberto, "Nel cuore dell'impero: viaggio nell'iperrealtà", in Eco Umberto, *Dalla periferia dell'impero*, Bompiani, Milano 2004, pp. 13-70.

Ehrlich Linda C., "Wandering Fool: Tora san and the Comic Traveler Tradition", *Asian Cinema*, vol. 8 n. 1, 1996, pp. 3-27.

Elkins James, *The Domain of Images*, Cornell University Press, Ithaca and London 1999.

Elsaesser Thomas, "The Mind-Game Film", in Buckland Warren (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009, pp. 13-41.

Etō Jun, "解説" (*Kaisetsu*, tr.lett. Commentario), in Ara Masahito (a cura di), 石原慎太郎集 (*Ishihara Shintarō shū*, tr.lett. Collezione Ishihara Shintarō), *Shin Nihon Bungaku Zenshū*, n. 5, Shūeisha, Tokyo 1962, pp. 433-4.

Etō Jun, "村上龍・芥川賞受賞のナンセンス" (*Murakami Ryū Akutagawa shō jushō no nansensu*, tr. lett. il nonsenso di dare il premio Akutagawa a Murakami Ryū), *Sandē Mainichi*, n. 33, 21 luglio 1976, pp. 136-138.

- Etō Jun, 全文芸時評1 (*Zen bungei jihyō 1*, tr.lett. Tutte le critiche letterarie vol. 1), Shinchōsha, Tokyo 1989.
- Eugeni Ruggero, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015.
- Field Norma, “*Somehow: The Postmodern as Atmosphere*”, in Miyoshi Masao, Harootunian H.D. (a cura di), *Postmodernism and Japan*, Duke University Press, Durham-London 1989, pp. 169-188.
- Freedberg David, *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi, Torino 2009.
- Fukasawa Maki, “U35男子マーケティング図鑑:第5回草食男” (*U35 danshi māketingu zukan: Dai 5 kai Sōshoku otoko*, tr.lett. U35 Marketing Illustration maschile: Quinto, l'uomo erbivoro), *Nikkei Business Online*, 13 ottobre 2006, <http://business.nikkeibp.co.jp/article/skillup/20061005/111136/?rt=nocnt> (ultimo accesso, 19 gennaio 2017).
- Fukuma Yoshiaki, “「断絶」の風化と脱歴史化—メディア文化における「継承」の欲望” (*Danzetsu no fūka to datsu rekishika: media bunka ni okeru 'Keishō' no yokubō*, tr.lett. Astoricità e scomparsa dell'oblivio della memoria: Il desiderio di 'eredità' nella cultura dei media), *Masu Komyunikēshon Kenkyū*, vol. 88, 2016, pp. 55-74.
- Fung Anthony, “Faye and the Fandom of a Chinese Diva”, *Popular Communication*, vol. 7 n. 4, 2009, pp. 252-266.
- Fung Anthony, Curtin Michael, “The Anomalies of Being Faye (Wong): Gender Politics in Chinese Popular Music”, *International Journal of Cultural Studies*, vol. 5 n. 3, 2002, pp. 263-290.
- Gabriel Philip, “Dream Messengers, Rental Children, and the Infantile: Shimada Masahiko and the Possibilities of the Postmodern”, in Snyder Stephen, Gabriel Philip (a cura di), *Ōe and Beyond. Fiction in Contemporary Japan*, University of Hawaii Press, Honolulu 1999, pp. 219-244.
- Gagné Isaac, “Urban Princesses: Performance and 'Women's Language' in Japan's Gothic/Lolita Subculture”, *Journal of Linguistic Anthropology*, vol. 18 n. 1, 2008, pp. 130-150.

Galbraith Patrick W., “Akihabara: Conditioning a Public ‘Otaku’ Image”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp. 210-230.

Galbraith Patrick W., “*Fujoshi*: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among ‘Rotten Girls’ in Contemporary Japan”, *Signs*, vol. 37 n. 1, 2011, pp. 211-232.

Galbraith Patrick W., “Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism”, in Galbraith Patrick W., Karlin Jason G. (a cura di), *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, Palgrave Macmillan, 2012, pp. 185-208.

Galbraith Patrick W., “*Moe*: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan”, in Iles Timothy, Matanle Peter (a cura di), *Researching Twenty-First Century Japan: New Directions and Approaches for the Electronic Age*, Lexington Books, Lanham 2012, pp. 343-365.

Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto. An Insider Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Tuttle, Singapore 2014.

Galbraith Patrick W., Kam Thiam Huat, Kamm Björn-Ole (a cura di), *Debating Otaku in Contemporary Japan. Historical Perspectives and New Horizons*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney 2015.

Galbraith Patrick W., Karlin Jason G. (a cura di), *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2012.

Galbraith Patrick W., Karlin Jason G., “Introduction: At the Crossroads of Media Convergence in Japan”, in Galbraith Patrick W., Karlin Jason G. (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven 2016, pp. 1-28.

Galbraith Patrick W., Karlin Jason G. (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven 2016.

Galbraith Patrick W., Lamarre Thomas, “Otakuology: A Dialogue”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp. 360-374.

Gallimore Adam, “‘We Ain’t Thinking About Tomorrow’: Narrative Immediacy and the Digital Period Aesthetic in Michael Mann’s *Public Enemies*”, *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, n. 26, febbraio 2014, <http://www.nottingham.ac.uk/scope/issues/2014/february-issue-26.aspx> (ultimo accesso 9

gennaio 2016).

Gardner Richard A., “Aum Shinrikyō and a Panic About Manga and Anime”, in MacWilliams Mark W. (a cura di), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2008, pp. 200-218.

Gelder Ken, *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*, Routledge, London 2007.

Genda Yūji, *A Nagging Sense of Job Insecurity: The New Reality Facing Japanese Youth*, International House of Japan, Tokyo 2005.

Genette Gérard, *Figure III*, Einaudi, Torino 1976.

Genette Gérard, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Seuil, Paris 2004.

Gerow Aaron, “Consuming Asia, Consuming Japan: The New Nationalist Revisionism in Japan”, in Hein Laura, Selden Mark (a cura di), *Censoring History: Citizenship and Memory in Japan, Germany, and the United States*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2000, pp. 74-95.

Gerow Aaron, “Fantasies of War and Nation in Recent Japanese Cinema”, *The Asia-Pacific Journal*, vol. 4 n. 2, 2006, pp. 1-12.

Gerow Aaron, “The Industrial Ichikawa: Kon Ichikawa After 1976”, in Quandt James (a cura di), *Kon Ichikawa*, Cinematheque Ontario, Toronto 2001, pp. 385-397.

Gerow Aaron, “Recognizing ‘Others’ in a New Japanese Cinema”, *The Japan Foundation Newsletter*, vol. 29 n. 2, 2002, pp. 1-6.

Gerow Aaron, “Il ritorno vuoto: circolarità e ripetizione nel cinema giapponese horror degli ultimi anni”, in Spagnoletti Giovanni, Tomasi Dario (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 87-97.

Gerow Aaron, *Visions of Japanese Modernity: Articulations of Cinema, Nation, and Spectatorship, 1895-1925*, University of California Press, Los Angeles 2010.

Gerow Aaron, “Wrestling with Godzilla: Intertextuality, Childish Spectatorship, and the National Body”, in Tsutsui William M., Ito Michiko (a cura di), *In Godzilla's Footsteps. Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2006, pp. 63-

Gibson William, あいどる (*Aidoru*, tr.lett. Idol), Kadokawa, Tokyo 1997.

Gill Tom, “Transformational Magic: Some Japanese Superheroes and Monsters”, in Martinez D. P. (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, Cambridge 1998, pp. 33-55.

Gn Joel, “Queer Simulation: The Practice, Performance and Pleasure of Cosplay”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 25 n. 4, agosto 2011, pp. 583-593.

Gomasasca Alessandro, “Youth, Crisis and Display: The Rhetoric of Shinjinrui in Contemporary Japan”, *Versus. Quaderni di studi semiotici*, n. 83-84, 1999, pp. 179-213.

Gomasasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino 2001.

Gomel Elana, *Postmodern Science Fiction and Temporal Imagination*, Continuum, New York 2010.

Goodyear Dana, "I ♥ Novels. Young Women Develop a Genre for the Cellular Age", *The New Yorker*, 22 dicembre 2008, <http://www.newyorker.com/magazine/2008/12/22/i-love-novels> (ultimo accesso, 15 ottobre 2016).

Goulding Christina, Michael Saren, “‘Gothic’ Entrepreneurs: A Study of the Subcultural Commodification Process”, in Cova Bernard, Kozinets Robert V., Shankar Avi (a cura di), *Consumer Tribes*, Routledge, New York 2007, pp. 228-242.

Gradogna Alessio, Tasso Fabio, *Tokyo Syndrome. Le nuove frontiere dell'horror giapponese*, Falsopiano, Alessandria 2006

Grassmuck Volker, “Otaku. Japanese Kids Colonize the Realm of Information and Media”, *Mediamatic Magazine*, vol. 5 n. 4, 1991, <http://www.mediamatic.net/380856/en/otaku> (ultimo accesso 26 settembre 2015).

Greenfield Karl Taro, *Speed Tribes. Days and Nights with Japan's Next Generation*, Harper Collins, New York 1994.

Greenwood Forrest, “The Girl at the End of Time: Temporality, (P)remediation, and Narrative

Freedom in *Puella Magi Madoka Magica*”, *Mechademia*, vol. 10, 2015, pp. 195-207.

Grimwood Ken, *Replay. Una vita senza fine*, Fanucci, Roma 2007.

Hack Brett, “Ominous Images of Youth: Worlds, Identities, and Violence in Japanese News Media and *When They Cry*”, *Mechademia*, vol. 10, 2015, pp. 236-250.

Hall Stuart, Jefferson Tony (a cura di), *Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain*, Hutchinson, London 1976.

Hamagin Research Institute Press Release,
少子化などにより伸び悩むなか新しい動きがみられるコンテンツ市場:2003年のコンテンツ市場における「萌え」関連は888億円 (*Shōshika nado ni yori nobinayamu naka atarashī ugoki ga mirareru kontentsu ichiba: 2003 nen no kontentsu ichiba ni okeru 'moe' kanren wa 888 okuen*, tr.lett. Nel periodo di recessione dovuto al declino delle nascite e simili, si vede un nuovo sviluppo nel mercato dei contenuti: il 'moe' ha un valore di 88,8 miliardi di yen nel mercato dei contenuti del 2003), 1 aprile 2005, <https://www.yokohama-ri.co.jp/html/report/pdf/pr050401.pdf> (ulrimo accesso, 23 settembre 2015).

Hamaguchi Shigetoshi, Kaneko Satoshi (a cura di),
寅さんと日本人—映画「男はつらいよ」の社会心理 (*Tora san to Nihonjin: Eiga 'Otoko wa tsurai yo' no shakai shinri*, tr.lett. Tora san e i giapponesi: psicologia sociale dei film 'Otoko wa tsurai yo'), Chisen Shokan, Tokyo 2005.

Hansen Kelly, “Authenticity in Japanese Cell Phone Novel Discourse”, *U.S.-Japan Women's Journal*, n. 48, 2015, pp. 60-78.

Hantke Steffen, “Postmodernism and Genre Fiction as Deferred Action: Haruki Murakami and the Noir Tradition”, *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, vol. 49 n. 1, 2007, pp. 3-24.

Hara Hideki, “Justifications for Bullying among Japanese Schoolchildren”, *Asian Journal of Social Psychology*, vol. 5, 2002, pp. 197-204.

Hardacre Helen, “Aum Shinrikyō and the Japanese Media: The Pied Piper Meets the Lamb of God”, *History of Religions*, vol. 47 n. 2-3, 2007, pp. 171-204.

Harper Jim, *Flowers from Hell. The Modern Japanese Horror Film*, Noir Publishing, Hereford

2008.

- Harris Mark, *Pictures at a Revolution. Five Movies and the Birth of the New Hollywood*, Penguin, New York 2008.
- Harvey David, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origin of Cultural Change*, Blackwell, Cambridge 1989.
- Hasumi Shigehiko, "A World without Seasons", in Hasumi Shigehiko (a cura di), *Suzuki Seijun. The Desert Under the Cherry Blossoms*, Uitgeverij Uniepers Abcoude, Rotterdam 1991, pp. 7-25.
- Hasumi Shigehiko, Ueno Kōshi, "Più che esprimermi, faccio a modo mio", in Müller Marco, Tomasi Dario (a cura di), *Racconti crudeli di gioventù. Nuovo cinema giapponese degli anni '60*, EDT, Torino 1990, pp. 151-158.
- Hasumi Shigehiko (a cura di), *Suzuki Seijun. The Desert Under the Cherry Blossoms*, Uitgeverij Uniepers Abcoude, Rotterdam 1991.
- Hebdige Dick, *Subculture. The Meaning of Style*, Routledge, London 1979.
- Hemann Kathryn, "Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl", *U.S.-Japan Women's Journal*, n. 47, 2014, pp. 45-72.
- Herbert Daniel, "Circulations: Technology and Discourse in The Ring Intertext", in Jess-Cooke Carolyn, Verevis Constantine (a cura di), *Second Takes. Critical Approaches to the Film Sequel*, Suny, New York 2010, pp. 153-170.
- Herman David, "Toward a Formal Description of Narrative Metalepsis", *Journal of Literary Semantics*, vol. 26 no. 2, 1997, pp. 132-152.
- Hester Jeffrey T., "Fujoshi Emergent: Shifting Popular Representations of Yaoi/BL Fandom in Japan", in McLelland Mark, Nagaike Kazumi, Suganuma Katsuhiko, Welker James (a cura di), *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, University Press of Mississippi, Jackson 2015, pp. 169-188.
- High Peter B., *The Imperial Screen. Japanese Film Culture in the Fifteen Years' War, 1931-1945*, The University of Wisconsin Press, Madison 2003.

- Hikawa Ryūsuke, “アニメーション等、近接ジャンルとの相互影響” (*Animēshontō, kinsetsu janru to no sōgo eikyō*, tr.lett. Interazione con generi affini come l'animazione), in Onoue Katsurō, Sakai Masayoshi, Hikawa Ryūsuke, Miike Toshio, 日本特撮に関する調査 (*Nihon tokusatsu ni kansuru chōsa*, tr.lett. Studio sugli effetti speciali in Giappone), Mori Building Company, Tokyo 2013, pp. 21-26.
- Hinton Perry, “Representation or misrepresentation? British Media and Japanese Popular Culture”, *NECSUS. European Journal of Media*, vol. 3 n. 1, 2014, pp. 89-108.
- Hira Yūko, “スーパー戦隊シリーズにおける「正義」と「悪」の変遷” (*Sūpā Sentai shirīzu ni okeru `masayoshi' to `aku' no henshen*, tr.lett. I cambiamenti di 'giustizia' e 'male' nelle serie Super Sentai), *Sauvage*, vol. 8, 2012, pp. 71-81.
- Hirano Kyoko, *Mr. Smith Goes to Tokyo: Japanese Cinema Under the American Occupation, 1945-1952*, Smithsonian Books, Washington 1994.
- Hirota Keisuke, “今や最大の映画制作会社テレビ局にかせられた責務” (*Ima ya saidai no eiga seisakugaisha terebi kyoku ni kaserareta sekimu*, tr.lett. L'obbligo delle emittenti televisive, le attuali più grandi compagnie di produzione cinematografica), *Tsukuru*, vol. 38 n. 7, 2008, pp. 42-49.
- Honda Tōru, 萌える男 (*Moeru otoko*, tr.lett. Uomini che germogliano), Chikumashobō, Tokyo 2005.
- Hong Kong Central Policy Unit, Baseline Study on Hong Kong's Creative Industries*, Government of Hong Kong Special Administrative Region, Hong Kong 2003.
- Honma Masao, 少年漫画大戦争 (*Shōnen manga daisensō*, tr.lett. La grande guerra dei manga per ragazzi), Sōmasaya, Tokyo 2000.
- Horie Norichika, “Spirituality and the Spiritual in Japan: Translation and Transformation”, *Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies*, vol. 5, 2009, pp. 66-81.
- Hoskins Colin, Mirus Rolf, “Reasons for the U.S. Dominance of the International Trade in Television Programs”, *Media, Culture, and Society*, vol. 10, 1988, pp. 499-515.
- Hunter Jack, *Erotismo infernale. Sesso e ultraviolenza nel cinema giapponese contemporaneo*,

- Mondo Bizarro, Bologna 1999.
- Huq Rupa, *Beyond Subculture. Pop, Youth and Identity in a Postcolonial World*, Routledge, London-New York 2006.
- Ichiki Masashi, “De-Mystifying a Postwar Myth: Reading Fukasaku’s *Jinginaki Tatakai*”, *Dekalog*, vol. 4, 2011, pp. 107-121.
- Ideguchi Akinori, “萌える地域振興の行方 -「萌えおこし」の可能性とその課題について” (*Moeru chiiki shinkō no yukue – ‘Moe-okoshi’ no kanōsei to sono kadai ni tsuite*, tr.lett. La promozione regionale attraverso il moe – Sulle potenzialità e le limitazione del 'moe-okoshi'), *Kagoshima Kokusai Daigaku Fuchi Chiiki Sōgō Kenkyūsho* (Regional Studies of the International University of Kagoshima), vol. 37 n. 1, settembre 2009, pp. 57-69.
- Iida Yumiko, *Rethinking Identity in Modern Japan. Nationalism as Aesthetics*, Routledge, London-New York 2002.
- Inaba Shinichirō, *モダンのクールダウン* (*Modan no kūru daun*, tr.lett. Il cool-down del moderno), NTT Shuppan, Tokyo 2014.
- Inaga Shigemi, “Miyazaki Hayao’s Epic Comic Series: Nausicaä in the Valley of the Wind – An Attempt at Interpretation”, *Japan Review*, vol. 11, 1999, pp. 113-128.
- Inamasu Tatsuo, *アイドル工学* (*Aidoru kōgaku*, tr.lett. L'ingegneria degli idol), Chikuma Shobō, Tokyo 1993.
- Ingulsrud John, Allen Kate, *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Lexington Books, Plymouth 2009.
- International Bureau of World Intellectual Property Organization*, “Character Merchandising”, World Intellectual Property Organization, Geneva 1994.
- Ion, *超人画報—国産架空ヒーロー四十年の歩み* (*Chōjin gahō — Kokusan kakū hīrō shijūnen no ayumi*, tr.lett. Supereroi illustrati: Quarant'anni di storia di eroi nazionali), Takeshobō, Tokyo 1995.
- Ip Winnie, Amith Dennis A., “A Lolita Icon...”, *J!-Ent*, 2006, http://www.nt2099.com/INTERVIEWS/novala_takemoto/novala.pdf (ultimo accesso, 19

settembre 2016).

Ishigami

Fumimasa,

“映画「男はつらいよ」シリーズの批判的ディスコース分析と社会分析—寅さんの両義性について—” (*Eiga 'Otoko wa tsurai yo' shirīzu no hihanteki disukōsu bunseki to shakai bunseki: Torasan no ryōgisei ni tsuite*, tr.lett. Analisi del discorso critica e analisi sociale della serie cinematografica 'Otoko wa tsurai yo': Sull'ambiguità di Tora san), *Ningen to Kankyō*, vol. 9, 2015, pp. 1-21.

Itō Gō, “Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse”, *Mechademia*, vol. 6, 2011, pp. 69-82.

Itō Gō, テヅカイズデッド ひらかれたマンガ表現論へ (*Tezuka izu deddo: hirakareta manga hyogenron e*, tr.lett. Tezuka is Dead: per una teoria espansa sulla rappresentazione dei manga), Seikaisha, Tokyo 2014.

Itō Kinko, Paul A. Crutcher, “Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay”, *Society*, vol. 51 n. 1, 2014, pp. 44-48.

Itō Mizuko, “Japanese Media Mixes and Amateur Cultural Exchange”, in Buckingham David, Willet Rebekah (a cura di), *Digital Generations: Children, Young People, and the New Media*, Lawrence Erlbaum, Mahwah 2006, pp. 49-66.

Itō Mizuko, “Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form”, *Items and Issues*, vol. 4 n. 4, 2003, pp. 31-34.

Itō Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012.

Itō Takashi, “日本映画産業における製作委員会方式の定着と流通力の覇権” (*Nihon eiga sangyō ni okeru seisaku iinkai hōshiki no teichaku to ryūtsūryoku no haken*, tr.lett. Egemonia della forza produttiva e istituzione del sistema dei comitati di produzione nell'industria cinematografica giapponese), *Sociologica*, vol. 38 nn. 1-2, 2014, pp. 3-27.

Itsunori Onodera, "Creative Industry: A Key to Solidify Bases for Regional Cooperation in Asia", 15 novembre 2004, <http://www.mofa.go.jp/region/asia-paci/speech0411.html> (ultimo accesso, 24 settembre 2015).

- Ivy Marilyn, "Critical Texts, Mass Artifacts: The Consumption of Knowledge in Postmodern Japan", in Miyoshi Masao, Harootunian H.D. (a cura di), *Postmodernism and Japan*, Duke University Press, Durham-London 1989, pp. 21-46.
- Iwabuchi Koichi, "Pop-Culture Diplomacy in Japan: Soft Power, Nation Branding and the Question of 'International Cultural Exchange'", *International Journal of Cultural Policy*, vol. 21 n. 4, 2015, pp. 419-432.
- Iwabuchi Koichi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, London 2002.
- Iwai Shunji, *リライ・シュシュのすべて (Riri shushu no subete)*, tr.lett. Tutto su Lily Chou-Chou), Kadokawa Shoten, Tokyo 2004.
- Iwamoto Yoshio, "A Voice from Postmodern Japan: Haruki Murakami", *World Literature Today*, n. 67, 1993, pp. 295-300.
- Jenkins Henry, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- Jenkins Henry, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, Routledge, New York and London 1992.
- Jenkins Henry, "Transmedia Storytelling", *Technology Review*, 15 gennaio 2003, <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> (ultimo accesso 15 settembre 2015).
- Johnson Bob, "The Space Giants Series Guide", *Sci-Fi Japan*, 2007, <http://www.scifijapan.com/articles/2007/08/27/the-space-giants-series-guide/> (ultimo accesso, 2 dicembre 2016).
- Joo Woojeong, Denison Rayna, Furukawa Hiroko, *Manga Movies Project Report 1: Transmedia Japanese Franchising*, University of East Anglia, Norwich 2013.
- Joo Woojeong, Denison Rayna, Furukawa Hiroko, *Manga Movies Project Report 2: Japan's Contemporary Manga, Anime and Film Industries*, University of East Anglia, Norwich 2013
- Jüngsta Heike Elisabeth, "Japanese Comics in Germany", *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 12 n. 2, 2004, pp. 83-105.

Kaigo Muneo, Watanabe Isao, "Ethos in Chaos? Reaction to Video Files Depicting Socially Harmful Images in the Channel 2 Japanese Internet Forum", *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12, n. 4, 2007, pp. 1248-1268.

Takeo Yoshio, 日本映画の世界進出 (*Nihon eiga no sekai shinshutsu*, tr.lett. L'avanzamento globale dei film giapponesi), Kinema Junpō, Tokyo 2012.

Kalat David, *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series*, McFarland, Jefferson 2010.

Kalat David, *J-Horror: The Definitive Guide to The Ring, The Grudge and Beyond*, Vertical, New York 2007.

Kamm Björn-Ole, "Opening the Black Box of the 1989 Otaku Discourse", in Galbraith Patrick W., Kam Thiam Huat, Kamm Björn-Ole (a cura di), *Debating Otaku in Contemporary Japan. Historical Perspectives and New Horizons*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney 2015, pp. 51-69.

Kanda Kōji,
"白川郷へのアニメ聖地巡礼と現地の反応—場所イメージおよび観光客をめぐる文化政治—" (*Shirakawagō e no anime seichi junrei to genchi no hannō: basho imēji oyobi kankōkyaku o meguru bunka seiji*, tr.lett. Pellegrinaggio anime sul territorio di Shirakawa e risposte locali: Politiche culturali sull'immagine dei luoghi e i turisti), *Tourism Studies*, vol. 7, 2012, pp. 23-28.

Kano Masanao, "日本のサブカルチャー研究史" (*Nihon no sabukaruchua kenkyū shi*, tr.lett. Storia delle ricerche sulla sottocultura in Giappone), *Shisō no Kagaku*, vol. 6 n. 46, 1975, pp. 28-37.

Katayama Lisa, "Love in 2-D", *New York Times Magazine*, 21 luglio 2009, http://www.nytimes.com/2009/07/26/magazine/26FOB-2DLove-t.html?_r=1 (ultimo accesso, 21 settembre 2015).

Katō Kimihto, Tanaka Shigeno, 映像コンテンツの資金調達の検討に関する (*Eizō kontentsu no shikin chōtatsu no kentō ni kansuru*, tr.lett. Studio sul finanziamento dei contenuti video), *Nomura Research Institute*, Tokyo 2012.

Kawai Hayao, Murakami Haruki, 村上春樹、河合隼雄に会いにいこう (*Murakami Karuki, Kawai*

- Hayao ni ai ni iku*, tr.lett. Murakami Haruki, incontrerò Kawai Hayao), Shinchōsha, Tokyo 1998.
- Kawakami Chiyoko, “The Unfinished Cartography: Murakami Haruki and the Postmodern Cognitive Map”, *Monumenta Nipponica*, vol. 57 n. 3, 2002, pp. 309-337.
- Kawakami Masanao, “戦略リスク・マネジメントによる映画ビジネスの米日比較” (*Senryaku risuku manejimento ni yoru eiga bijinesu no Amerika Nihon hikaku*, tr.lett. Confronto America-Giappone del business dei film nella gestione strategica dei rischi), *Kokusai Bijinesu Kenkyū Gakkai Nenpō*, vol. 11, 2005, pp. 269-281.
- Kawakita Kōichi, 特撮魂 ~東宝特撮奮戦記~ (*Tokusatsu tamashī: Tōhō tokusatsu funsenki*, tr.lett. Lo spirito degli effetti speciali: Cronaca della lotta degli effetti speciali Tōhō), Yōsensha, Tokyo 2010.
- Kawamata Keiko, “日本のコンテンツ産業の現状” (*Nihon no contents sangyō no genjō*, tr.lett. Prospettive sull'industria dei contenuti giapponese), *Kyoto Management Review*, n. 7, giugno 2005, pp. 107-32.
- Kawana Sari, “With Rhyme and Reason: Yokomizo Seishi's Postwar Murder Mysteries”, *Comparative Literature Studies*, vol. 44 nn. 1-2, 2007, pp. 118-143.
- Kawashima Nobuko, “Corporate Support for the Arts in Japan: Beyond Emulation of the Western Models”, *International Journal of Cultural Policy*, vol. 18 n. 3, 2012, pp. 295-307.
- Kawashima Nobuko, “The Film Industry in Japan – Prospering without Active Support from the State?”, in Lee Hye-kyung, Lim Lorraine (a cura di), *Cultural Policies in East Asia. Dynamics between the State, Arts and Creative Industries*, Palgrave Macmillan, Hampshire 2014, pp. 210-226.
- Kelly William W. (a cura di), *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, State University of New York Press, New York 2004.
- Kelts Roland, *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, Palgrave Macmillan, New York 2006.
- Kijima Yoshimasa, “Why Make E-moe-tional Attachments to Fictional Characters?: The Cultural

- Sociology of the Post-modern”, in Minamida Katsuya, Tsuji Izumi (a cura di), *Pop Culture and the Everyday in Japan. Sociological Perspectives*, Trans Pacific, Victoria 2012, pp. 149-170.
- Kim Kyoung-hwa Yonnie, “The Landscape of keitai shōsetsu: Mobile Phones as a Literary Medium among Japanese Youth”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 26 n. 3, 2012, pp. 475-485.
- Kimura Densēibē, Tanigawa Yūko, 新語・流行語大全1945- 2005—ことばの戦後史 (*Shingo Hayarikotoba taizen 1945-2005— kotoba no sengo-shi*, tr.lett. Enciclopedia di neologismi e parole gergali 1945-2005: storia postbellica delle parole), Jiyūkokumin, Tokyo 2005.
- Kimura Megumi, “日本映画産業の課題としての社会・エンパワーメント志向性の追求” (*Nihon eiga sangyō no kadai to shite no shakai enpawāmento shikōsei no tsuikyū*, tr.lett. La ricerca sociale e orientata alla crescita come problema dell'industria cinematografica giapponese), *Tagen Bunka*, vol. 9, 2009, pp. 189-200.
- Kinema Junpō Eiga Sōgōkenkyūsho* (a cura di), “日常系アニメ”ヒットの法則 (“*Nichijō kei anime hitto no hōsoku*, tr.lett. Le regole delle hit degli “anime di tipo quotidiano”), Kinemajunpōsha, Tokyo 2011.
- Kinsella Sharon, "Cuties in Japan", in Skov Lise, Moeran Brian (a cura di), *Women, Media, and Consumption in Japan*, University of Hawaii Press, Honolulu 1995, pp. 220-254.
- Kinsella Sharon, “Feticci in uniforme: il fenomeno *kogyaru*”, in Gomarasca Alessandro (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino 2001, pp. 91-110.
- Kinsella Sharon, “What’s Behind the Fetishism of Japanese School Uniforms?”, *Fashion Theory*, vol. 6 n. 2, 2002, pp. 215-237.
- Kitabayashi Ken, “The Otaku Group from a Business Perspective: Revaluation of Enthusiastic Consumers”, *Nomura Research Institute Papers*, n. 84, 1 dicembre 2004, pp. 1-8.
- Kitada Akihiro, “Japan's Cynical Nationalism”, in Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012, pp. 68-84.

Kitagawa Junko, “Some Aspects of Japanese Popular Music”, *Popular Music*, vol. 10 n. 3, 1991, pp. 305-315.

Kitamura Hiroshi, *Screening Enlightenment: Hollywood and the Cultural Reconstruction of Defeated Japan*, Cornell University Press, Ithaca 2010.

Kiyomitsu Yui, “Prefazione”, in Marco Pellitteri, *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Tunué, Latina 2008, pp. XV-XXXIII.

Kiyoshi Mahito, “現代日本の青春, その可能性— 岩井俊二の映像世界をとおして考える” (*Gendai Nihon no seishun, sono kanōsei: Iwai Shunji no eizō sekai o tōshite kangaeru*, tr.lett. La gioventù nel Giappone contemporaneo, le sue possibilità: uno sguardo attraverso il mondo video di Iwai Shunji), in Kumazawa Makoto, Kimoto Kimiko, Kiyoshi Mahito (a cura di), *映画マニアの社会学 (Eiga mania no shakaigaku*, tr.lett. Sociologia della mania filmica), Akashi Shoten, Tokyo 1997, pp. 45-72.

Ko Mika, *Japanese Cinema and Otherness: Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japaneseness*, Routledge, Abingdon-New York 2010.

Koike Kazuo, *小池一夫の誌上劇画村塾 (Koike Kazuo no shijō Gekiga Sonjuku*, tr.lett. Magazine della Gekiga Sonjuku di Koike Kazuo), Sutajio Shippo, Tokyo 1985.

Koizumi Junichirō, “General Policy Speech by Prime Minister Junichirō Koizumi to the 156th Session of the Diet”, 31 gennaio 2003, <http://www.mofa.go.jp/announce/pm/koizumi/speech030131.html> (ultimo accesso, 23 settembre 2015).

Koizumi Kyōko, “異性を装う少女たち—ヴィジュアル・ロックバンドのコスプレファン” (*Isei wo yosōu shōjotachi: Vijuaru rokku bando no kosupure fan*, tr.lett. Ragazze che si vestono come il sesso opposto: i cosplay fan delle Visual Rock Band), in Inoue Takako, Morikawa Takuo, Murota Naoko, Koizumi Kyōko (a cura di), *ヴィジュアル系の時代—ロック・化粧・ジェンダー (Vijuaru kei no jidai: rokku keshō jendā*, tr.lett. L'era del Visual Kei: Rock, cosmesi e gender), Seikyūsha, Tokyo 2003, pp. 208-245.

Kojève Alexandre, *Introduzione alla lettura di Hegel*, Adelphi, Milano 1996.

Kōno Marie, “文芸メロドラマの映画史的位罫” (*Bungei merodorama no eiga shiteki ichi*, tr.lett.

- Posizione storica nei film del melodramma letterario), *Rikkyō Eizō Karadagaku Kenkyū*, vol. 1, 2013, pp. 25-44.
- Kōno Tsutomu, "特撮産業論概論2013" (*Tokusatsu sangyōron gairon 2013*, tr.lett. Introduzione alla teoria degli effetti speciali 2013), *Keiei Ronshū* (Management Journal), vol. 23 n. 1, 2013, pp.77-100.
- Kotani Mari, "Doll Beauties and Cosplay", *Mechademia*, vol. 2, 2007, pp. 49-62.
- Kotani Mari, "Foreword to Saitō Tamaki", in Bolton Christopher, Csicsery-Ronay Jr. Istvan, Tatsumi Takayuki (a cura di), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007, pp. 222-224.
- Kracker Dave, "The Face of Her Generation", *Ceiling Gallery*, 22 giugno 2014, <http://www.ceiling-gallery.com/blog/2014/6/14/haga-yui> (ultimo accesso, 9 settembre 2016).
- Kristeva Julia, *La révolte intime*, Fayard, Paris 1997.
- Kristeva Julia, *Semeiotiké. Ricerche per una semianalisi*, Feltrinelli, Milano 1978.
- Kukkonen Karin, Klimek Sonja (a cura di), *Metalepsis in Popular Culture*, De Gruyter, Berlin-New York 2011.
- Kushner Barak, "Gojira as Japan's First Postwar Media Event", in Tsutsui William M., Ito Michiko (a cura di), *In Godzilla's Footsteps. Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2006, pp. 41-50.
- Lam Fan-Yi, "Comic Market: How the World's Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese Dōjinshi Culture", *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp. 232-248.
- Lamarre Thomas, "From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings", *Japan Forum*, vol. 14 n. 2, 2002, pp. 329-367.
- Lamarre Thomas, "Otaku Movement", in Yoda Tomiko, Harootunian Harry (a cura di), *Japan after Japan. Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Duke University Press, Durham-London 2006, pp. 358-394.
- Lamarre Thomas, "Speciesism Part 3: Neoteny and the Politics of Life", *Mechademia*, vol. 6, 2011,

pp. 110-136.

Lamerichs Nicolle, "The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe", *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 10 n. 1, maggio 2013, pp. 154-176.

Lash Scott, Lury Celia, *Global Culture Industry: The Mediation of Things*, Polity, 2007.

Latour Bruno, *Iconoclash – Beyond the Image-Wars in Science, Religion and Art*, The MIT Press, Cambridge 2002.

Lebowitz Josiah, Klug Chris, *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Burlington-Oxford 2011.

Leheny David, "A Narrow Place to Cross Swords: Soft Power and the Politics of Japanese Popular Culture", in Katzenstein Peter J., Shiraishi Takashi (a cura di), *Beyond Japan. The Dynamics of East Asian Regionalism*, Cornell University Press, Ithaca 2006, pp. 211-34.

Linhart Sepp, "Popular Leisure", in Sugimoto Yoshio (a cura di), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, Cambridge University Press, Cambridge 2011, pp. 216-235.

Lo Kwai-cheung, "Erasing China in Japan's 'Hong Kong Films'", in Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford 2014, pp. 209-225.

Lockard Craig A., *Dance of Life: Popular Music and Politics in Southeast Asia*, University of Hawaii Press, Honolulu 1998.

Loo Egan, "AKB48's Newest Member Confirmed as Virtual Idol", *Anime News Network*, 19 giugno 2011, <http://www.animenewsnetwork.com/interest/2011-06-19/akb48-newest-member-confirmed-as-virtual-idol> (ultimo accesso, 12 settembre 2016).

Looser Thomas, "From Edo-gawa to Miyazaki: Cinematic and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth-Century Japan", *Japan Forum*, vol. 14 n. 2, 2002, pp. 297-327.

Luke Timothy W., "Power and Politics in Hyperreality: The Critical Project of Jean Baudrillard", *The Social Science Journal*, vol. 28 n. 3, 1991, pp. 347-367.

Lupi Gordiano, Di Giorgio Davide, Gigante Andrea, *Godzilla. Il re dei mostri. Il sauro radioattivo di Honda e Tsuburaya*, Il Foglio, Piombino 2012.

Lupoff Richard A., *Before 12:01 and After*, Fedogan & Bremer, Minneapolis 1996.

Lyotard Jean-François, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 2004.

Maar Christa, Burda Hubert (a cura di), *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder*, DuMont, Köln 2004.

Machiyama Tomohiro (a cura di), おたくの本 - 別冊宝島 104 (*Otaku no hon - Bessatsu Takarajima 104*, tr.lett. Il libro degli otaku – Takarajima numero speciale 104), Takarajimasha, Tokyo – dicembre 1989.

Machiyama Tomohiro, “Mondo Tokyo: Otaku”, in Macias Patric, Machiyama Tomohiro (a cura di), *Cruising the Anime City: An Otaku Guide to Neo Tokyo*, Stone Bridge Press, Berkeley 2004, pp. 13-15.

MacWilliams Mark W. (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Routledge, London-New York 2008.

Maeda Kosaku, Hosoi Koichi,
“日本映画におけるプロデューサーシステムの歴史的変遷に関する一考察—映画プロデューサーの再定義に向けての試論—” (*Nihon eiga ni okeru purodeyūsā shisutemu no rekishiteki henshen ni kansuru ichikōsatsu — Eiga purodeyūsā no sai teigi ni mukete no shiron*, tr.lett. Studio sui cambiamenti storici nel sistema di produzione di film giapponesi: verso la ridefinizione del produttore cinematografico), *Ritsumeikan Eizō Gaku*, vol. 4, 2011, pp. 47-63.

Maejima Satoshi, セカイ系とは何か ポスト・エヴァのオタク史 (*Sekai kei to wa nani ka? Posuto Eva no otaku shi*, tr.lett. Cosa è il tipo mondo? Storia degli otaku post Eva), Soft Bank Creative, Tokyo 2010.

Maia Roberto, “National Kid, o super-herói japonês que se imortalizou no Brasil”, *Contraversao*, 2013, <http://contraversao.com/japanoia-24-national-kid-o-super-heroi-japones-que-se-imortalizou-no-brasil/> (ultimo accesso, 1 dicembre 2016).

Makoto Chun Jayson, *'A Nation of a Hundred Million Idiots'? A Social History of Japanese Television, 1953–1973*, Routledge, New York 2007.

Manovich Lev, *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York 2013.

Manovich Lev, *The Language of the New Media*, MIT Press, Cambridge-London 2001.

Masafumi Monden, "Lolita Fashion", in Nakamura Fuyubi, Perkins Morgan, Krischer Olivier (a cura di), *Asia Through Art and Anthropology. Cultural Translation Across Borders*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney 2013, pp. 165-178.

Masahiko Shiraishi, "The Master of Special Effects – The Legacy of Tsuburaya Eiji", *Discuss Japan*, n. 34, 2016, <http://www.japanpolicyforum.jp/archives/culture/pt20161017045308.html> (ultimo accesso, 10 dicembre 2016).

Masubuchi Toshiyuki, "コンテンツツーリズムとその現状" (*Kontentsu tsūrizumu to sono genjō*, tr.lett. Turismo dei contenuti e il suo stato corrente), *Chiiki Inobēshon*, vol. 1, 2009, pp. 33-40.

Matoush Toby Leigh, "Nostalgia, The Search For Japanese Identity, and Tora san as Cultural Icon", *Asian Cinema*, vol. 18 n. 2, 2007, pp. 243-251.

Matsuura

Naoya,

"コンテンツ産業における後発企業のイノベーション創出～角川書店の媒体探索による競争力強化～" (*Kontentsu sangyō ni okeru kōhatsu kigyō no inobēshon sōshutsu: Kadokawa shoten no baitai tansaku ni yoru kyōsō ryoku kyōka*, tr.lett. Creare innovazione delle ultime aziende nell'industria dei contenuti: Rafforzare la competitività tramite la diversificazione dei media di Kadokawa Shoten), 2015, pp. 1-35.

Mavridou Olympia, Sloan Robin J.S., "Playing Outside the Box: Transformative Works and Computer Games as Participatory Culture", *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 10 n. 2, 2013, pp. 246-259.

McCarthy Helen, *The Art of Osamu Tezuka – God of Manga*, Abrams ComicArts, 2009.

McDonald Keiko I., *From Book to Screen. Modern Japanese Literature in Film*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2000.

McDonald Keiko I., "Popular Film", in Gid Powers Richard, Kato Hidetoshi (a cura di), *Handbook*

of Japanese Popular Culture, Greenwood Press, New York 1989, pp. 97-116.

McDonald Keiko I., *Reading a Japanese Film. Cinema in Context*, University of Hawaii Press, Honolulu 2006.

McGowan Tara, *Performing Kamishibai: An Emerging New Literacy for a Global Audience*, Routledge, London-New York 2015.

McGray Douglas, “Japan’s Gross National Cool”, *Foreign Policy*, maggio 2002, http://www.foreignpolicy.com/articles/2002/05/01/japans_gross_national_cool (ultimo accesso 10 gennaio 2015).

McHale Brian, *Postmodernist Fiction*, Routledge, London-New York 1987.

McKnight Anne, “Frenchness and Transformation in Japanese Subculture, 1972–2004”, *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp. 118-137.

McLeod Ken, “Visual Kei: Hybridity and Gender in Japanese Popular Culture”, *Young. Nordic Journal of Youth Research*, vol. 21 n. 4, novembre 2013, pp. 309-325.

McRoy Jay, *Nightmare Japan. Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam-New York 2008.

McRoy Jay (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005.

Mimori Tsukuru, プログラム駆動症候群—心をもてない若者たち(*Puroguramu kudō shōkōgun. Kokoro o motenai wakamonotachi*, tr.lett. La sindrome da esseri programmati. I giovani non hanno cuore), Shinyōsha, Tokyo 1998.

Ministry of Foreign Affairs of Japan, “Diplomatic Bluebook 2004”, <http://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/2004/> (ultimo accesso, 24 settembre 2015).

Mita Munetsuke, *Social Psychology of Modern Japan*, Routledge, London-New York 2011.

Mitchell William J.T., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, :duepunti edizioni, Palermo 2009.

Miura Hirofumi, “「踊る大捜査線」の哲学 —共に生きていく思想—” (*'Odoru Daisōsasen' no tetsugaku: tomoni ikiteiku shisō*, tr.lett. La filosofia di 'Bayside Shakedown': L'idea della simbiosi), *Jissen Joshi Daigaku Tanki Daigakubu Kiyō*, vol. 37, 2015, pp. 63-78.

Miyadai Shinji, 終わりになき日常を生きろ—オウム完全克服マニュアル (*Owarinaki nichijō o ikiro: Ōmu kanzen kokufuku manyuaru*, tr.lett. Vivere una quotidianità senza fine: Manuale per superare completamente l'Aum), Chikuma Shibō, Tokyo 1998.

Miyadai Shinji, 制服少女たちの選択 (*Seifuku shōjotachi no sentaku*, tr.lett. La scelta delle ragazze in uniforme), Kōdansha, Tokyo 1994.

Miyadai Shinji, 世紀末の作法—終ワリナキ日常ヲ生キル知恵 (*Seikimatsu no sahō: Owarinaki nichijō o ikiru chie*, tr.lett. La fine del secolo: La volontà di vivere una quotidianità senza fine), Kadokawa Shoten, Tokyo 2015.

Miyadai Shinji, "Transformation of Semantics in the History of Japanese Subcultures since 1992", *Mechademia*, vol. 6, 2011, pp. 231-258.

Miyadai Shinji, Ishihara Hideki, Ōtsuka Akiko, サブカルチャー神話解体—少女・音楽・マンガ・性の30年とコミュニケーションの現在 (*Sabukaruchā shinwa kaitai: shōjo, ongaku, manga, sei no 30 nen to komyunikēshon no ima*, tr.lett. Lo smantellamento del mito della sottocultura: la condizione corrente della comunicazione di 30 anni di ragazze, musica, manga e sesso), Parco Shuppan, Tokyo 1993.

Miyadai Shinji, Ishihara Hideki, Ōtsuka Akiko, 増補 サブカルチャー神話解体—少女・音楽・マンガ・性の変容と現在 (*Zōho – Sabukaruchā shinwa kaitai: shōjo, ongaku, manga, sei no henyō to genzai*, tr.lett. Lo smantellamento del mito della sottocultura: la trasformazione e il presente della cultura di ragazze, musica, manga e sessualità – Edizione espansa), Chikuma Shobō, Tokyo 2007.

Miyamoto Hirohito, "How Characters Stand Out", *Mechademia*, vol. 6, 2011, pp. 84-91.

Miyao Daisuke, "Dark Visions of Japanese Film Noir. Suzuki Seijun's Branded to Kill (1967)", in Phillips Alastair, Stringer Julian (a cura di), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007, pp. 193-204.

Miyao Daisuke, "Foreword", in Abe Kasio, *Beat Takeshi vs. Takeshi Kitano*, Kaya Press, New York 2003, pp. 9-16.

Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford 2014.

- Miyazawa Akio (a cura di), ニッポン戦後サブカルチャー史 (*Nippon sengo sabukaruchā shi*, tr.lett. Storia della sottocultura del Giappone postbellico), NHK Shuppan, Tokyo 2014.
- Miyoshi Masao, “Against the Native Grain: The Japanese Novel and the 'Postmodern' West”, in Miyoshi Masao, Harootunian H.D. (a cura di), *Postmodernism and Japan*, Duke University Press, Durham-London 1989, pp. 143-168.
- Miyoshi Masao, Harootunian H.D. (a cura di), *Postmodernism and Japan*, Duke University Press, Durham-London 1989.
- Mizuno Hiromi, “When Pacifist Japan Fights: Historicizing Desires in Anime”, *Mechademia*, vol. 2, 2007, pp. 104-123.
- Mizuno Hirosuke, “都市メディア論(9)地方都市の新たなシンボルづくり : 「ゆるキャラ」などの意味や意義” (*Toshi media-ron (9) chihō toshi no aratana shinboru-dzukuri: `Yurukyara' nado no imi ya igi*, tr.lett. Teoria delle città mediali (9): Creazione di nuovi simboli delle città locali: l'esempio degli yuru-chara e loro significato), *Saitamadaigaku kiyō. Kyōyō gakubu* (Bollettino dell'Università di Saitama – Facoltà delle arti), vol. 48 n. 2, 2012, pp. 211-218.
- Möller Olaf, “Sōmai Shinji (Morioka, 1948)”, in Spagnoletti Giovanni, Tomasi Dario (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 178-179.
- Mori Naoto, “日本発 映画ゼロ世代とは何か?” (*Nihon hatsu. Eiga zero sedai to wa nanika?*, tr.lett. Allontanarsi dal Giappone. Cos'è la generazione zero del cinema?), in Mori Naoto (a cura di), 日本発 映画ゼロ世代—新しいJムービーの読み方 (*Nihon hatsu. Eiga zero sedai – Atarashī J mūvī no yomikata*, tr.lett. Allontanarsi dal Giappone. La generazione zero del cinema – Come leggere i nuovi J-Movie), Filmartsha, Tokyo 2006, pp. 6-8.
- Mori Nobuyuki, 東京女子高制服図鑑 (*Tokyo joshikō seifuku zukan*, tr.lett. Guida illustrata delle uniformi liceali femminili di Tokyo), Yudachisa, Tokyo 1985.
- Morikawa Kaichiro, “おたく Otaku/Geek”, *Review of Japanese Culture and Society*, vol. 25, dicembre 2013, pp. 56-66.
- Morinaga Takurō, 萌え経済学 (*Moe keizaigaku*, tr.lett. Economia moe), Kōdansha, Tokyo 2005.

- Morioka Masahiro, “A Phenomenological Study of 'Herbivore Men’”, *The Review of Life Studies*, vol. 4, 2013, pp. 1-20.
- Moulier Boutang Yann, *Le capitalisme cognitif: la nouvelle grande transformation*, Éditions Amsterdam, Paris 2007.
- Muggleton David, Weinzierl Rupert (a cura di), *The Post-subcultures Reader*, Berg, Oxford-New York 2003.
- Müller Marco, Tomasi Dario (a cura di), *Racconti crudeli di gioventù. Nuovo cinema giapponese degli anni '60*, EDT, Torino 1990.
- Mulvey Laura, *Visual and Other Pleasures*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 1989.
- Murakami Haruki, *1Q84*, Einaudi, Torino 2011.
- Murakami Haruki, *Tutti i figli di Dio danzano*, Einaudi, Torino 2013.
- Murakami Haruki, *L'uccello che girava le viti del mondo*, Einaudi, Torino 2007.
- Murakami Haruki, *Underground*, Einaudi, Torino 2011.
- Murakami Ryū, *Blu quasi trasparente*, Rizzoli, Milano 1993.
- Murakami Takashi, *Superflat*, Madara Shuppan, Tokyo 2000.
- Murakami Takashi (a cura di), *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Yale University Press, New York 2005.
- Nagata Mark, “Collecting Eiji Tsubaraya”, in August Ragone, *Eiji Tsubaraya: Master of Monsters*, Chronicle Books, San Francisco 2014, pp. 184-185.
- Nakagawa Chiho, “Inheriting the Nation: Seishi Yokomizo's Kindaichi Novels”, *Clues*, vol. 32 n. 2, 2014, pp. 90-99.
- Nakagawa Yūsuke, 角川映画1976-1986 (*Kadokawa eiga 1976-1986*, tr.lett. Kadokawa Pictures 1976-1986), Kadokawa, Tokyo 2016.
- Nakagawa Yūsuke, すべては、角川映画からはじまった (*Subete wa, Kadokawa eiga kara*

hajimatta, tr.lett. Tutto cominciò da Kadokawa Pictures), Kadokawa, Tokyo 2014.

Nakamori Akio, “僕が『おたく』の名付け親になった事情” (Boku ga ‘otaku’ no nadsukeoya ni natta jijō, tr.lett. Circostanze per cui diventai il padrino degli otaku), in Machiyama Tomohiro (a cura di), おたくの本 - 別冊宝島 104 (*Otaku no hon - Bessatsu Takarajima 104*, tr.lett. Il libro degli otaku – Takarajima numero speciale 104), Takarajimasha, Tokyo – dicembre 1989, pp. 89-100.

Nakamori Akio, “おたくの研究(1)” (*Otaku no kenkyū 1*, tr.lett. Studio sugli otaku 1), *Manga Burikko*, giugno 1983, <http://www.burikko.net/people/otaku01.html> (ultimo accesso, 26 settembre 2015).

Nakao Kenji, “セカイ系の世界経験をめぐって” (*Sekai kei no sekai keiken o megutte*, tr.lett. Sull'esperienza del mondo del tipo-mondo), *Nihon Shakai Jōhō Gakkai Zenkoku Taikai Kenkyū Happyō Ronbunshū*, vol. 26, 2011, pp.77-82.

Napier Susan J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2005.

Nash Eric P., *Manga Kamishibai. The Art of Japanese Paper Theater*, Abrams, New York 2009.

Negri Erica, *La rivoluzione transmediale. Dal testo audiovisivo alla progettazione crossmediale di mondi narrativi*, Lindau, Torino 2015.

Negroponte Nicholas, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1999.

Nihon Eiga Senmon Channel (a cura di), 「踊る大捜査線」は日本映画の何を変えたのか (*Odoru Daisōsasen ha Nihon eiga no nani wo kaetanoka?*, tr.lett. Qual è stato l'impatto di Bayside Shakedown sul cinema giapponese?), Gentōsha, Tokyo 2010.

Nishikawa Tomonari, “Film Independents and Japanese Underground Cinema: An Interview with Tomohiro Nishimura”, *Millennium Film Journal*, n.61, 2015, pp. 30-37.

Nishimura Yukiko, “Japanese Keitai Novels and Ideologies of Literacy”, in Crispin Thurlow, Kristine Mroczek (a cura di), *Digital Discourse: Language in the New Media*, Oxford University Press, New York 2011, pp. 86-109.

Nitschke Günter, “La città manga”, in Ueda Atsushi (a cura di), *Electric Geisha. Tra cultura pop e*

tradizione in Giappone, Feltrinelli, Milano 1996, pp. 167-176.

Nobutoki Tetsurō, “『翔翔んだカップル』がもたらしたもの” (*Tonda kappuru ga motarashita mono*, tr.lett. Cosa ha portato Tonda Couple), *Joshigaku Kenkyū*, vol. 3, 2013, pp. 36-44.

Nobuyuki Takahashi, "コスチュームプレー: Hero Costume Operation" (*Kosuchuumu Purei: Hero Costume Operation*, tr.lett. Costume Play: Hero Costume Operation), *My Anime*, n. 6, giugno 1983, pp. 106-110.

Nomura Research Institute, オタク市場の研究 (*Otaku shijō no kenkyū*, tr.lett. Studio sul mercato degli otaku), Toyo Keizai Inc., Tokyo 2005.

Noppe Nele, “Dōjinshi Research as a Site of Opportunity for Manga Studies”, *Global Manga Studies*, vol. 1, 2010, pp. 123-142

Novielli Maria Roberta, “First Traces of Media Contamination in Japanese Cinema of the 1960s”, *Minikomi*, 70, 2005, pp. 33-36.

Novielli Maria Roberta, *Storia del cinema giapponese*, Marsilio, Venezia 2001.

Novielli Maria Roberta, “V shinema: l'altra industria”, in Spagnoletti Giovanni, Tomasi Dario (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 35-40.

Novielli Maria Roberta, Scrolavezza Paola, *Lo schermo scritto. Letteratura e cinema in Giappone*, Cafoscarina, Venezia 2012.

Nuckolls Charles W., “The Banal Nationalism of Japanese Cinema: The Making of *Pride* and the Idea of India”, *Popular Culture*, vol. 39 n. 5, 2006, pp. 817-837.

Nye Jr. Joseph S. , *Soft Power. Un nuovo futuro per l'America*, Einaudi, Torino 2005.

Ōba Gorō, “映画『どろろ』と海外市場-文化的割引説に基づく考察-” (*Eiga 'Dororo' to kaigai ichiba: Bunkateki waribiki setsu ni motozuku kōsatsu*, tr.lett. Il film 'Dororo' e i mercati esteri: discussione basata sulla teoria dello sconto culturale), *Ningen Bunka Kenkyū*, vol. 21, 2008, pp. 61-77.

Odagiri Takushi, “Subculture and World Literature: On Mizumura Minae's *Shishōsetsu* (1995)”,

Japan Forum, vol. 25 n. 2, 2013, pp. 233-258.

Ogawa Hiroshi, 音楽 する 社会 (*Ongaku suru shakai*, tr.lett. La società della musica), Keisō Shobō, Tokyo 1988.

Okabe Daisuke, “Cosplay, Learning, and Cultural Practice”, in Itō Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012, pp. 225-248.

Okada Toshio, オタクはすでに死んでいる (*Otaku wa sudeni shindeiru*, tr.lett. Gli otaku sono già morti), Shinchōsha, Tokyo 2008.

Okada Toshio, オタク学入門 (*Otakugaku nyūmon*, tr.lett. Introduzione agli studi sugli otaku), Shinchōsha, Tokyo 2008.

Okada Yutaka, 映画 創造のビジネス (*Eiga sōzō no bijinesu*, tr.lett. Il business creativo dei film), Chikuma Shobō, Tokyo 1991.

Oku Hiroya, GANTZなSF映画論 (*Gantz na SF eiga ron*, tr.lett. Sui film di fantascienza di Gantz), Shūeisha, Tokyo 2012.

Ōkubo Ken, “Il nuovo cinema e le sue radici”, in Spagnoletti Giovanni, Tomasi Dario (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 17-34.

Okuno Takuji, ジャパンクールと情報革命 (*Japan kūru to jōhō kakumei*, tr.lett. Japan Cool e rivoluzione dell'informazione), ASCII Media Works, Tokyo 2008.

Onishi Norimitsu, “Thumbs Race as Japan's Best Sellers Go Cellular”, *The New York Times*, 20 gennaio 2008, <http://www.nytimes.com/2008/01/20/world/asia/20japan.html> (ultimo accesso, 15 ottobre 2016).

Onoda Power Natsu, *God of Comics. Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, University Press of Mississippi, Jackson 2009.

Orbaugh Sharalyn, “Kamishibai and the Art of the Interval”, *Mechademia*, vol. 7, 2012, pp. 78-100.

Orsi Maria Teresa, “Gli antecedenti del racconto poliziesco in Giappone e l'innesto del mystery occidentale”, *Il Giappone*, vol. 16, 1976, pp. 65-83.

- Ōsawa Masachi, 不可能性の時代 (*Fukanōsei no jidai*, tr.lett. Il periodo dell'impossibilità), Iwanami Shoten, Tokyo 2008.
- Ōsawa Masachi, 虚構の時代の果て—オウムと世界最終戦争 (*Kyokō no jidai no hate: Ōmu to sekai saishū sensō*, tr.lett. La fine del periodo della finzione: La guerra finale di Aum e mondo), Chikuma Shobō, Tokyo 1996.
- Ōshita Eiji, 日本ヒーローは世界を制す (*Nihon hīrō wa sekai wo seisu*, tr.lett. Gli eroi giapponesi stanno invadendo il mondo), Iwanami Shinsho, Tokyo 1995.
- Ōtsuka Eiji, キャラクター小説の作り方 (*Kyarakutā shōsetsu no tsukurikata*, tr.lett. Come scrivere un romanzo di personaggi), Kōdansha, Tokyo 2003.
- Ōtsuka Eiji, メディアミックス化する日本 (*Media mikkusu ka suru Nihon*, tr.lett. Media mix giapponese), East Press, Tokyo 2014.
- Ōtsuka Eiji, サブカルチャー文学論 (*Sabukaruchā bungakuron*, tr.lett. Teoria della letteratura sottoculturale), Asahi Shinbunsha, Tokyo 2004.
- Ōtsuka Eiji, 少女民俗学—世紀末の神話をつむぐ「巫女の末裔」 (*Shōjo minzoku gaku: Seikimatsu no shinwa wo tumugu "miko no matsue"*, tr.lett. Studi sulle usanze popolari delle ragazze: 'Le discendenti delle maiko' legate al mito di fine secolo), Kōbunsha, Tokyo 1989.
- Ōtsuka Eiji, 定本物語消費論 (*Teihon Monogatari Shōhiron*, tr.lett. Teoria del consumo narrativo. Edizione standard), Kadokawa Shoten, Tokyo 2001.
- Ōtsuka Eiji, “World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative”, *Mechademia*, n. 5, 2010, pp. 99-116.
- Ōtsuka Eiji, Ōsawa Nobusuke, ジャパニメーションはなぜ 敗れるか (*Japanimēshon wa naze yabureru ka*, tr.lett. Perché la Japanimation verrà sconfitta), Kadokawa Shoten, Tokyo 2005.
- Penney Matthew, “‘War Fantasy’ and Reality: ‘War as Entertainment’ and Counter-narratives in Japanese Popular Culture”, *Japanese Studies*, vol. 27 n. 1, 2007, pp. 35-52.
- Phillips Alastair, Stringer Julian (a cura di), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007.

- Phillips Susanne, “Characters, Themes, and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka”, in MacWilliams Mark W. (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Routledge, London-New York 2008, pp. 68-90.
- Phu Thy, “Horrorifying Adaptations: Ringu, The Ring, and the Cultural Contexts of Copying”, *Journal of Adaptation in Film & Performance*, vol. 3 n. 1, 2010, pp. 43-58.
- Pinotti Andrea, Somaini Antonio (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2009.
- Pratt Ray, *Rhythm and Resistance: Explorations in the Political Uses of Popular Music*, Praeger, New York 1990.
- Pruvost-Delaspre Marie, “Kamishibai, ou la quintessence de la synergie interactive”, *Cahiers de Champs Visuels - Histoire du Transmédia*, n. 10-11, 2015, pp.139-164.
- Ragone August, *Eiji Tsubaraya: Master of Monsters*, Chronicle Books, San Francisco 2014.
- Rahman Osmud, Liu Wing-sun, Lam Elita, Chan Mong-tai, “'Lolita': Imaginative Self and Elusive Consumption”, *Fashion Theory*, vol. 15 n. 1, pp. 7-28.
- Raine Michael, “Crazed Fruit: Imagining a New Japan – The Taiyozoku Films”, *Current*, 2005, <https://www.criterion.com/current/posts/373-crazed-fruit-imagining-a-new-japan-the-taiyozoku-films> (ultimo accesso, 29 novembre 2016).
- Raine Michael, “Ishihara Yūjirō. Youth, Celebrity, and the Male Body in Late-1950s Japan”, in Washburn Dennis, Cavanaugh Carole (a cura di), *Word and Image in Japanese Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge 2001, pp. 202-225.
- Raine Michael, “Modernization without Modernity. Masumura Yasuzo's *Giants and Toys* (1958)”, in Phillips Alastair, Stringer Julian (a cura di), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007, pp. 152-167.
- Ramie Tateishi, “The Japanese Horror Film Series: *Ring* and *Eko Eko Azarak*”, in Steven Jay Schneider (a cura di), *Fear without Frontiers. Horror Cinema Across the Globe*, FAB Press, Godalming 2003, pp. 295-304.
- Rayns Tony, “Game Master”, *Sight & Sound*, vol. 12 n. 11, 2002, pp. 28-31.

- Re Valentina, Cinquegrani Alessandro, *L'innesto. Realtà e finizioni da Matrix a IQ84*, Mimesis, Milano 2015.
- Rebagliati Gabriele, "The Keitai Shōsetsu and the Future of the Book", *Reitaku Journal of Interdisciplinary Studies*, vol. 23, 2015, pp. 131-143.
- Redazione di *Dengeki Hobby Magazine* (a cura di), ゴジラ 東宝チャンピオンまつり パーフェクション (*Gojira Tōhō chanpion matsuri pāfekushon*, tr.lett. Godzilla, Tōhō Champion Festival, Perfection), ASCII Media Works, Tokyo 2014.
- Resnick Mike, *...Always a Fan*, Wildside Press, Rockville 2009.
- Ricci Carla, *Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione*, Franco Angeli, Milano 2008.
- Ricci Carla, *Hikikomori, narrazioni da una porta chiusa*, Aracne, Roma 2009.
- Richards Andy, *Asian Horror*, Kamera Books, Harpenden 2010.
- Richie Donald, *A Hundred Years of Japanese Film*, Kodansha International, Tokyo-New York-London 2005.
- Ross Julian, "Projection as Performance: Intermediality in Japan's Expanded Cinema", in Nagib Lúcia, Jerslev Anne (a cura di), *Impure Cinema: Intermedial and Intercultural Approaches to Film*, IB Tauris, London-New York 2014, pp. 249-267.
- Ruddell Caroline, "From the 'Cinematic' to the 'Anime-ic': Issues of Movement in Anime", *Animation*, vol. 3 n. 2, 2008, pp. 113-128.
- Ruh Brian, "The Comfort and Disquiet of Transmedia Horror in *Higurashi: When They Cry* (*Higurashi no naku koro ni*)", *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, vol. 23, 2014, <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/06/22/higurashi-brian-ruh/> (ultimo accesso, 9 gennaio 2017).
- Ruh Brian, *Stray Dog of Anime. The Films of Mamoru Oshii*, Palgrave Macmillan, New York 2004.
- Ruppel Marc, "Narrative Convergence, Cross-Sited Productions and the Archival Dilemma", *Convergence*, vol. 15 n. 3, agosto 2009, pp. 281-298.
- Russell Catherine, *Classical Japanese Cinema. Revisited*, Continuum, New York-London 2011.

- Ryan Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1991.
- Ryan Marie-Laure, “Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience?”, *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 7 n. 2, 2015, pp. 1-19.
- Ryfle Steve, *Japan's Favorite Mon-star: The Unauthorized Biography of 'The Big G'*, ECW Press, Toronto 1998.
- Sadanobu Toshiyuki, “‘Characters’ in Japanese Communication and Language: An Overview”, *Acta Linguistica Asiatica*, vol. 5 n. 2, 2015, p. 9-27.
- Sagliocco Giulia, *Hikikomori e adolescenza. Fenomenologia dell'autoreclusione*, Mimesis, Milano 2011.
- Saint-Cyr Marc, “All About Lily Chou-Chou - Shunji Iwai (2001)”, *J-Film Powwow*, 19 settembre 2008, <http://jfilmpowwow.blogspot.it/2008/09/review-all-about-lily-chou-chou-shunji.html> (ultimo accesso 11 gennaio 2016).
- Saitō Kumiko, “Desire in Subtext: Gender, Fandom, and Women's Male-Male Homoerotic Parodies in Contemporary Japan”, *Mechademia*, vol. 6, 2011, pp. 171-191.
- Saitō Satomi, “Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchise”, *Mechademia*, vol. 10, 2015, pp. 143-161.
- Saitō Tamaki, *Beautiful Fighting Girl*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011.
- Saitō Tamaki, *Hikikomori: Adolescence without End*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2013.
- Saitō Tamaki, キャラクター精神分析: マンガ・文学・日本人 (*Kyarakutā seishin bunseki: Manga, bungaku, nihonjin*, tr.lett. Psicoanalisi dei personaggi: manga, letteratura, giapponesi), Chikuma Shobō, Tokyo 2014.
- Saitō Tamaki, “Otaku Sexuality”, in Bolton Christopher, Csicsery-Ronay Jr. Istvan, Tatsumi Takayuki (a cura di), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007, pp. 224-249.

- Sakurai Takamasa, アニメ文化外交 (*Anime bunka gaikō*, tr.lett. La diplomazia culturale degli anime), Chikuma Shobō, Tokyo 2009.
- Sakurazaka Hiroshi, *Edge of Tomorrow. Senza domani*, Panini Comics, Bologna 2014.
- Sarrazin Stephen, “Shunji Iwai. Tokyo est un hopital”, *Objectif Cinema*, novembre 2001, <http://www.objectif-cinema.com/interviews/112.php> (ultimo accesso 17 gennaio 2016).
- Sasagawa Keiko, “日本映画の新しいかたち 邦画ブームはなぜ起こったのか?” (*Nihon eiga no atarashī katachi: hōga būmu wa naze okotta no ka?*, tr.lett. Una nuova forma di cinema giapponese: Come è avvenuto il boom dei film giapponesi?), *Kansai Daigaku Bungaku Ronshū*, vol. 57 n. 1, 2007, pp. 69-92.
- Sasaki Mamoru, ネオンサインと月光仮面 宣弘社・小林利雄の仕事 (*Neon sain to Gekkō Kamen: Senkōsha Kobayashi Toshio no shigoto*, tr.lett. Insegne al neon e Moonlight Mask: Senkōsha e il lavoro di Kobayashi Toshio), Chikuma Shobō, Tokyo 2005.
- Satō Tadao, *Currents in Japanese Cinema*, Kodansha America, Tokyo-New York 1987.
- Satō Tadao, “Per una storia del movimento”, in Müller Marco, Tomasi Dario (a cura di), *Racconti crudeli di gioventù. Nuovo cinema giapponese degli anni '60*, EDT, Torino 1990, pp. 3-24.
- Satō Tadao, みんなの寅さん—「男はつらいよ」の世界 (*Minna no Tora san: Otoko wa tsurai yo no sekai*, tr.lett. Tora san di tutti: Il mondo di Otoko wa tsurai yo), Asahi Shinbun, Tokyo 1992.
- Scherer Elisabeth, “Well-Travelled Female Avengers. The Transcultural Potential of Japanese Ghosts”, in Braeunlein Peter J., Lauser Andrea (a cura di), *Ghost Movies in Southeast Asia and Beyond. Narratives, Cultural Contexts, Audiences*, Brill, Leiden 2014, pp. 61-82.
- Schiffman Leon G., Kanuk Leslie Lazar, *Consumer Behavior*, Prentice Hall, Englewood Cliffs 2000.
- Schilling Mark, *Contemporary Japanese Film*, Weatherhill, New York-Tokyo 1999.
- Schilling Mark, “Into the Heartland with Tora san”, in Craig Timothy J. (a cura di), *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York 2000, pp. 245-255.

- Schilling Mark, *No Borders No Limits. Nikkatsu Action Cinema*, Fab Press, Godalming 2007.
- Schilling Mark, *Nudes! Guns! Ghosts! The Sensational Films of Shinto*, Centro Espressioni Cinematografiche, Udine 2010.
- Schilling Mark, "Self-Control is Killing Japanese Movie Prospects", *Variety*, 3 ottobre 2014, <http://variety.com/2014/film/news/1201320087-1201320087/> (ultimo accesso 3 gennaio 2016).
- Schilling Mark (a cura di), *Beyond Godzilla. Alternative Futures and Fantasies in Japanese Cinema*, CEC, Udine 2016.
- Schodt Frederik L., *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*, Stone Bridge Press, Berkeley 2007.
- Scolari Carlos, "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production", *International Journal of Communication*, n. 3, 2009, pp. 586-606.
- Shamoon Deborah, "Casshern and the Spectre of Japan's War Crimes in Asia", *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 2 n. 2, 2010, p. 147-162.
- Shamoon Deborah, "Misora Hibari and the Girl Star in Postwar Japanese Cinema", *Signs*, vol. 35 n. 1, 2009, pp. 131-155.
- Sharp Jasper, *Behind the Pink Curtain. The Complete History of Japanese Sex Cinema*, FAB Press, Godalming 2008.
- Sharp Jasper, *Historical Dictionary of Japanese Cinema*, Scarecrow Press, Lanham 2011
- Sharp Jasper, "Second Youth: the Golden Age of Nikkatsu Studios", *Sight & Sound*, 2014, <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/second-youth-golden-age-nikkatsu-studios> (ultimo accesso, 5 dicembre 2016).
- Sherif Ann, "The Politics of Loss: On Etō Jun", *positions: east asia cultures critique*, vol. 10 n. 1, 2002, pp. 111-139.
- Shigetomi Saki, "1980 年代の「少女」論の構造" (*1980 nendai no 'shōjo' ron no kōzō*, tr.lett.

- Struttura della teoria sulle 'shōjo degli anni Ottanta), *Japan Women's University Journal*, vol. 15, 2009, pp. 29-42.
- Shimamura Mari, ファンシーの研究—「かわいい」がヒト、モノ、カネを支配する (*Fanshii no kenkyū. "Kawaii" ga hito, mono, kane o shōhai suru*, tr.lett. Studio sul fancy. Il “kawaii” domina persone, oggetti e denaro), Nesco, Tokyo 1991.
- Shinpo Hirohisa, “Parallel Lives of Japan's Master Detectives”, *Japan Quarterly*, vol. 47 n. 4, 2000, pp. 52-57.
- Shinya Takanori, 寅さんの民俗学—戦後世相史断章 (*Tora san no minzokugaku: Sengo sesōshi danshō*, tr.lett. Il folklore di Tora san: Frammenti per una storia della condizione sociale del dopoguerra), Kaimeisha, Tokyo 1996.
- Shiraishi Saya S., “Doraemon Goes Abroad”, in Craig Timothy J. (a cura di), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, M.E. Sharpe, Armonk and London 2000, pp. 287-308.
- Silverberg Miriam, *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2006.
- Singer Ben, “Triangulating Japanese Film Style”, in Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford-New York 2014, pp. 33-60.
- Skov Lise, Moeran Brian (a cura di), *Women, Media, and Consumption in Japan*, University of Hawaii Press, Honolulu 1995.
- Spagnoletti Giovanni, Tomasi Dario (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001.
- Standish Isolde, *A New History of Japanese Cinema. A Century of Narrative Film*, Continuum, New York-London 2005.
- Standish Isolde, *Politics, Porn and Protest: Japanese Avant-Garde Cinema of in the 1960s and 1970s*, Continuum, New York-London 2011.
- Steinberg Marc, *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2012.

- Steinberg Marc, "Anytime, Anywhere: Tetsuwan Atomu Stickers and the Emergence of Character Merchandizing", *Theory, Culture & Society*, vol. 26 n. 2-3, 2009, pp. 113-138.
- Stephens Chuck, "Heat Stroke: Crazy Fruit and Japanese Cinema's Season in the Sun", *Current*, 2005, <https://www.criterion.com/current/posts/372-heat-stroke-crazy-fruit-and-japanese-cinema-s-season-in-the-sun> (ultimo accesso, 29 novembre 2016).
- Stevens Carolyn S., *Japanese Popular Music: Culture, Authenticity and Power*, Routledge, New York-Abingdon 2008.
- Stewart Rachel, "World Literature and Japan: Tokyo, Worlding and Murakami Haruki", *Literature Compass*, vol. 12 n. 4, 2015, pp. 146-160.
- Stojkovic Jelena, "Alternative Japan", in Berra John (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan*, Intellect, Bristol 2010, pp. 34-37.
- Strecher Matthew, "At the Critical Stage: A Report on the State of Murakami Haruki Studies", *Literature Compass*, vol. 8 n. 11, 2011, pp. 856-869.
- Stringer Julian, "The Original and the Copy: Nakata Hideo's *Ring* (1998)", in Phillips Alastair, Stringer Julian (a cura di), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007, pp. 296-307.
- Suchenski Richard, "Mamoru Oshii", *senses of cinema*, luglio 2004, <http://sensesofcinema.com/2004/great-directors/oshii/> (ultimo accesso, 11 gennaio 2017).
- Sugawa-Shimada Akiko, "Japanese Superhero Teams at Home and Abroad: Super-Sentai in Japan and Their Adaptation in South Korean Cinema", *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 6 n. 2, 2014, pp. 167-183.
- Sugaya Minoru, "The Policy Analysis of the Film and Video Market in Japan", *Keio Communications Review*, vol. 26, 2004, pp. 3-16.
- Sugimoto Yoshio, *An Introduction to Japanese Society. Third Edition*, Cambridge University Press, Cambridge 2010.
- Sugimoto Yoshio, "Making Sense of Nihonjinron", *Thesis Eleven*, n. 57, 1999, pp. 81-96.

- Sugiura Yumiko, 腐女子化する世界—東池袋のオタク女子たち (*Fujoshika suru sekai — Higashiikebukuro no otaku joshitachi*, tr.lett. Il mondo si sta fujoshi-izzando - Le ragazze otaku di Higashi-Ikebukuro), Chūōkōron Shinsha, Tokyo 2006.
- Suzuki Kōji, *Loop*, Editrice Nord, Milano 2005.
- Suzuki Kōji, *Ring*, Editrice Nord, Milano 2003.
- Suzuki Kōji, *S* (エス, *Esu*), Kadokawa, Tokyo 2012.
- Suzuki Kōji, *Spiral*, Editrice Nord, Milano 2004.
- Suzuki Kōji, *Tide* (タイド, *Taido*), Kadokawa, Tokyo 2013.
- Suzuki Mishio, 昭和特撮文化概論—ヒーローたちの戦いは報われたか (*Shōwa tokusatsu bunka gairon — Hīrōtachi no tatakai wa mukuwa reta ka*, tr.lett. Introduzione alla cultura degli effetti speciali del periodo Shōwa: La battaglia degli eroi è ricompensata?), Shūeisha, Tokyo 2015.
- Suzuki Yoshida, 新東宝秘話泉田洋志の世界 (*Shintōhō hiwa. Izumida Hiroshi no sekai*, tr.lett. La storia segreta della Shinto. Il mondo di Izumida Hiroshi), Plaza Shuppan, Tokyo 2001.
- Takahashi Keiko, “引退撤回、そして大映が倒産”(Intai tekkai, soshite Daiei ga tōsan, tr.lett. La revoca del pensionamento e il fallimento di Daiei), *Tokyo Sports*, 7 dicembre 2012, <http://www.tokyo-sports.co.jp/entame/59663/> (ultimo accesso, 20 dicembre 2016).
- Takano Hiroyuki, “映像製作コンソーシアムに関する考察”(Eizō seisaku konsōshiamu ni kansuru kōsatsu, tr.lett. Studio sui consorzi di produzione video), *Mita Shōgaku Kenkyū*, vol. 48 n. 1, 2005, pp. 199-207.
- Takahashi Toshie, “De-Westernizing Media Studies: A Japanese Perspective”, *Global Media and Communication*, n. 3, 2007, pp. 330-335.
- Takehara Hiroshi, 寅さんの社会学 (*Tora san no shakaigaku*, tr.lett. La sociologia di Tora san), Minerva Shobō, Tokyo 1999.
- Takekuma Kentarō, 20世紀少年探偵団 (*20 seiki shōnen tantei dan*, tr.lett. I ragazzi detective del 20mo secolo), Shōgakukan, Tokyo 2008.

Takekuma Kentarō, 私とハルマゲドン—おたく宗教としてのオウム真理教 (*Watashi to harumagedon: Otaku shūkyō to shite no ōmu shinrikyō*, tr.lett. Io e l'Armageddon: Aum Shinrikyō come una religione otaku), Ōta Shuppan, Tokyo 1995

Takemoto Novala, 下妻物語—ヤンキーちゃんとロリータちゃん (*Shimotsuma monogatari – Yankī chan to rorīta chan*, tr.lett. La storia di Shimotsuma – Yankie e lolita), Shōgakukan, Tokyo 2004.

Takemoto Novala, 下妻物語・完—ヤンキーちゃんとロリータちゃんと殺人事件 (*Shimotsuma monogatari kan – Yankī chan to rorīta chan to satsujin jiken*, tr.lett. La storia di Shimotsuma, finale – Yankie, lolita e il caso di omicidio), Shōgakukan, Tokyo 2005.

Takekuma Shigaku, 「美空ひばり学」入門講座—カリスマ性の魅力とは何か (*Misora Hibari gaku nyūmon kōza: Karisuma sei no miryoku to wa nanika*, tr.lett. Corso introduttivo agli studi su Misora Hibari: Qual è il fascino del carisma?), Nisshin Hōdō, Tokyo 1997.

Takimoto Tatsuhiko, *Welcome to the N.H.K.*, Tokyo Pop, Los Angeles 2007.

Tanaka Ema,
“クールジャパンの産業構造—製作委員会方式によるメディアミックスと多様性の並存”
(*Cool Japan no sangyō kōzō: Seisaku iinkai hōshiki ni yoru media mix to tayō-sei no heison*, tr.lett. Struttura industriale del Cool Japan: Coesistenza di media mix e diversità di contenuti grazie al sistema dei comitati di produzione), *The Journal of the Japan Association for Social and Economic Systems Studies*, n. 30, ottobre 2009, pp. 45-53.

Tanaka Motoko, *Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction*, Palgrave Macmillan, New York 2014.

Tanaka Motoko, "Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture", *electronic journal of contemporary japanese studies*, vol. 14 n. 2, 2014, <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html> (ultimo accesso, 11 gennaio 2017).

Tanaka Yasuo, *なんとなく、クリスタル* (*Nantonaku, kurisutaru*, tr.lett. In qualche modo, cristallo), Kawade Shobō Shinsha, Tokyo 2013.

Tansman Alan, “Where’s Mama? The Sobbing Yakuza of Hasegawa Shin”, in Washburn Dennis,

- Cavanaugh Carole (a cura di), *Word and Image in Japanese Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge 2001, pp. 149-173.
- Teo Stephen, *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2009.
- Teo Stephen, “Seijun Suzuki: Authority in Minority”, *senses of cinema*, vol. 8, 2000, <http://sensesofcinema.com/2000/festival-reports/suzuki/> (ultimo accesso, 12 dicembre 2016).
- Tessier Max, “L'isola nella rete: autori, generi e nuove generazioni”, in Spagnoletti Giovanni, Tomasi Dario (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 79-85.
- Tessier Max, *Storia del cinema giapponese*, Lindau, Torino 2008.
- Tezuka Yoshiharu, *Japanese Cinema Goes Global. Filmmakers' Journeys*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2012.
- Thornton Sybil Ann, *The Japanese Period Film. A Critical Analysis*, McFarland & Company, Jefferson-London 2008.
- Tobin Joseph, *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Duke University Press, Berkeley 2004.
- Tomita Mika, Kamiya Makiko, Gondō Chie, “小林昌典氏談話” (*Kobayashi Masanori shi danwa*, tr.lett. Intervista con Kobayashi Masanori), *Art Research*, vol. 2, 2002-2003, pp. 115-136.
- Tongdhamachart Niracharapa, “Japanese Animation: Thailand's Perspective”, *International Journal of Arts & Sciences*, vol. 8 n. 2, 2015, pp. 129-137.
- Torrance Richard, “*Otoko wa tsurai yo*. Nostalgia or Parodic Realism?”, in Washburn Dennis, Cavanaugh Carole (a cura di), *Word and Image in Japanese Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge 2001, pp. 226-249.
- Tresca Michael J., *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland & Company, Jefferson 2011.
- Tsai Peijen Beth, “Adapting Japanese Horror: The Ring”, *Asian Cinema*, vol. 20 n. 2, 2009, pp.

272-288.

Tsuchiya Dollase Hiromi, “‘Shōjo’ Spirits in Horror Manga”, *U.S.-Japan Women's Journal*, n. 38, 2010, pp. 59-80.

Tsutsui William M., *Godzilla on My Mind: Fifty Years of the King of Monsters*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2004.

Tsutsui William M., Ito Michiko (a cura di), *In Godzilla's Footsteps. Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2006.

Tuukka Toivonen, *Japan's Emerging Youth Policy. Getting Young Adults Back to Work*, Routledge, London-New York 2013.

Uchida Hitoshi, “表現としてのメディアミックス”(Hyōgen to shite no media mikkusu, tr.lett. Sulla diffusione del media mix), *Gakūshuin Daigaku Bungakubu Kenkyū Nenpō*, n. 58, giugno 2008, pp. 75-93.

Uchida Tatsuru, 下流志向——学ばない子どもたち、働かない若者たち (*Karyū shikō: Manabanai kodomotachi hatarakanai wakamonotachi*, tr.lett. L'orientamento verso il ribasso: Bambini che non imparano, giovani che non lavorano), Kōdansha, Tokyo 2007.

Ueno Chizuko, “Self-determination on Sexuality? Commercialization of Sex among Teenage Girls in Japan”, *Inter-Asia Cultural Studies*, vol. 4 n. 2, 2003, pp. 317-324.

Ueno Kōshi, “清順に因る清順”(Seijun ni yoru Seijun, tr.lett. Seijun su Seijun), *Eureka*, vol. 23 n. 4, 1991, pp. 103-118.

Ueno Kōshi, “商品の文化化あるいは広告としての映画”(Shōhin no bunkaka arui wa kōkoku to shite no eiga, tr.lett. La culturalizzazione delle merci, ovvero i film come pubblicità), *Shinario*, vol. 36 n. 11, 1980, pp. 8-14.

Ueno Shunichi, “Storytelling of Violence in Japanese Pop Culture”, *5th Global Conference – Storytelling: Global Reflections on Narrative*, 12 May 2014, pp. 1-7, <http://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wp-content/uploads/2014/04/Ueno-Website-Paper.pdf> (ultimo accesso, 19 ottobre 2016).

Uno Tsunehiro, “Imagination after the Earthquake: Japan's Otaku Culture in the 2010s”, *Verge*.

Studies in Global Asias, vol. 1 n. 1, 2015, pp. 114-136.

Uno Tsunehiro, リトル・ピープルの時代 (*Ritoru Pīpuru no jidai*, tr.lett. L'età dei Little People), Gentōsha, Tokyo 2015.

Uno Tsunehiro, ゼロ年代の想像力 (*Zero nendai no sōzōryoku*, tr.lett. L'immaginazione degli anni Zero), Hayakawa Shobō, Tokyo 2011.

Ushiyama Miho, “少女のサブカルチャーにみるジェンダー・パロディの実践: コスプレ少女の事例から” (*Shōjo no sabukaruchā ni miru jendā parodi no jissen: Kosupure shōjo no jirei kara*, tr.lett. Pratiche di gender parody nella sottocultura delle ragazze: Caso di studio delle ragazze cospalyer), *Bunka Jinruigaku Kenkyū*, vol. 6, 2005, pp. 146-162.

Van Haute Luk, “Shinji Somai: Odd One Out”, *Film International*, vol. 3 n. 4, 2005, pp. 32-37

Vargova Mariela, “Dialogue, Pluralism, and Change: The Intertextual Constitution of Bakhtin, Kristeva, and Derrida”, *Res Publica*, vol. 13, 2007, pp. 415-440.

Vick Tom, *Time and Place are Nonsense. The Films of Seijun Suzuki*, Freer Sackler, Seattle-London 2015.

Vincent J. Keith, “A Japanese Electra and Her Queer Progeny”, *Mechademia*, vol. 2, 2007, pp. 64-79.

Vincent J. Keith, “Making It Real: Fiction Desire, and the Queerness of the Beautiful Fighting Girl”, in Saitō Tamaki, *Beautiful Fighting Girl*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, pp. IX-XXV.

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

Wada-Marciano Mitsuyo, “J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema”, *Canadian Journal of Film Studies*, vol. 16 n. 2, 2007, pp. 23-48.

Wada-Marciano Mitsuyo, *Japanese Cinema in the Digital Age*, University of Hawaii Press, Honolulu 2012.

Wakabayashi Naoki, Yamada Jinichiro, Yamashita Masaru, “The Power of Japanese Film

Production Consortia: The Evolution of Inter-Firm Alliance Networks and the Revival of the Japanese Film Industry”, in De Filippi Robert, Wilkström Patrik (a cura di), *International Perspectives on Business Innovation and Disruption in the Creative Industries. Film, Video and Photography*, Edward Elgar, Cheltenham-Northampton 2014, pp. 50-65.

Wakabayashi Naoki, Yamashita Masaru, Yamada Niichirō, Nakamoto Riyūichi, Nakazato Hiromi, “日本映画の製作提携における凝集的な企業間ネットワークと興行業績—2000年代の製作委員会のネットワーク分析—” (*Nihon eiga no seisaku teikei ni okeru gyōshūtekina kigyōkan nettowāku to kōgyō gyōseki. 2000-nendai no seisaku iinkai no nettowāku bunseki*, tr.lett. Prestazioni al botteghino e network coeso interaziendale nell'alleanza per la realizzazione di film in Giappone. Analisi di rete dei comitati di produzione degli anni 2000), *Kyōto Daigaku Daigakuin Keizaiga Kūkenkyūka – Working Paper*, n. J-70, 2009, pp. 1-23.

Walker Jill, “Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks”, in Consalvo Mia, Hunsinger Jeremy, Baym Nancy (a cura di), *The 2005 Association of Internet Researchers Annual*, Peter Lang, New York 2005, pp. 91-103.

Walkow Mark, “Uno sguardo alla carriera di Obayashi Nobuhiko”, in Schilling Mark (a cura di), *Beyond Godzilla. Alternative Futures and Fantasies in Japanese Cinema*, CEC, Udine 2016, pp. 177-188.

Wang Pei-ting, “Transnational Otaku Culture: A Comparative Study of Anime Fans in the U.S. and in Taiwan”, in Ying Michelle Ling Huang (a cura di), *Beyond Boundaries: East and West Cross-Cultural Encounters*, Cambridge Scholar Publishing, Newcastle upon Tyne 2011, pp. 213-229.

Washburn Dennis, Cavanaugh Carole (a cura di), *Word and Image in Japanese Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.

Watanabe Shuji, “オタクの言説” (*Otaku no gensetsu*, tr.lett. Osservazioni sugli otaku), *Bukkyō Daigaku Daigakuin Kiyō*, n. 42, marzo 2014, pp. 37-54.

Watanabe Takenobu, 日活アクションの華麗な世界 (*Nikkatsu Akushon no karei na sekai*, tr.lett. Lo splendido mondo di Nikkatsu Action), Miraisha, Tokyo 1981.

Watanabe Takenobu, “プログラムピクチャーとは何か—序に代えて プログラムピクチャー再考”

(*Puroguramu pikuchā to wa nani ka? Jo ni kaete puroguramu pikuchā saikō*, tr.lett. Cosa sono i program picture? Introduzione alla riconsiderazione dei program picture), *Mirai*, n. 496, 2008, pp. 1-6.

Watts Jonathan, "Directors Team for Three Films: Alliance Gives Boost to Pusan Program Pushing Asian Productions", *The Hollywood Reporter*, 29 settembre 1998, p. 12.

Wee Valerie, *Japanese Horror Films and Their American Remakes Translating Fear, Adapting Culture*, Routledge, London-New York 2014.

Welker James, "A Brief History of Shounen'ai, Yaoi, and Boys Love", in McLelland Mark, Nagaike Kazumi, Suganuma Katsuhiko, Welker James (a cura di), *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, University Press of Mississippi, Jackson 2015, pp. 42-75.

Welker James, "Flower Tribes and Female Desire: Complicating Early Female Consumption of Male Homosexuality in Shōjo Manga", *Mechademia*, vol. 6, 2011, pp. 211-228.

Wetmore Jr. Kevin J., "Technoghosts and Culture Shocks: Sociocultural Shifts in American Remakes of J-Horror", *Post Script*, vol. 28 n. 2, 2008, pp. 72-81.

Wheeler John, "The *Higurashi* Code: Algorithm and Adaptation in the Otaku Industry and Beyond", *Cinephile*, vol. 7 n. 1, 2011, pp. 26-30.

White Eric, "Case Study: Nakata Hideo's *Ringu* and *Ringu 2*", in McRoy Jay (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005, pp. 38-47.

Wierzbicki James, "Lost in Translation? Ghost Music in Recent Japanese Kaidan Films and Their Hollywood Remakes", *Horror Studies*, vol. 1 n. 2, 2010, pp. 193-205.

Wiley Christine E., "Of Brutality and Betrayal: Youthful Fiction and the Legacy of the Asia Pacific War", in Stahl David, Williams Mark (a cura di), *Imag(in)ing the War in Japan Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*, Brill, Leiden-Boston 2010, pp. 303-326.

Williams J. Patrick, Hendricks Sean Q., Winkler W. Keith (a cura di), *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, McFarland & Company, Jefferson 2006.

- Williams Tony, “Battle Royale 2 Revenge: The Last Testament of Kinji Fukasaku”, *Asian Cinema*, vol. 20 n. 2, 2009, pp. 131-164.
- Williams Tony, “Case Study: Battle Royale's Apocalyptic Millennial Warning”, in McRoy Jay (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005, pp. 130-143.
- Winge Theresa, “Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay”, *Mechademia*, vol. 1, 2006, pp. 65-76.
- Winge Theresa, “Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita”, *Mechademia*, vol. 3, 2008, pp. 47-63.
- Wittenberg David, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, Fordham University Press, New York 2013.
- Wolf Werner, “Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of 'Exporting' Narratological Concepts”, in Jan Cristoph Meister (a cura di), *Narratology Beyond Literary Criticism*, De Gruyter, Berlin-New York 2005, pp. 83-107.
- Yamada Marc, “The Database Imagination of Japanese Postmodern Culture”, *Japanese Studies*, vol. 33 n. 1, 2013, pp. 19-37.
- Yamada Marc, “Trauma and Historical Referentiality in Post-Aum Manga”, *Japanese Studies*, vol. 34 n. 2, 2014, pp. 153-168.
- Yamada Yūsuke, リアル鬼ごっこ (*Riaru onigokko*, tr.lett. Vero ce l'hai), Gentōsha, Tokyo 2004.
- Yamada Masahiro, パラサイト・シングルの時代 (*Parasaito shinguru no jidai*, tr.lett. L'età dei single parassiti), Chikuma Shobō, Tokyo 1999.
- Yamamoto Mataichiro, “テレビは 大切だけど依存しすぎると映画が薄くなる” (*Terebi wa taisetsuda keredo izon shisugiru to eiga ga usuku naru*, tr.lett. Il legame con la televisione è importante, ma la sopravvivenza del cinema è in pericolo se dipende troppo dalla televisione), *Tsukuru*, vol. 38 n. 7, 2008, pp. 58-61.
- Yamamoto Mika, “日本の映画製作における, 組織的均衡としての製作委員会” (*Nihon no eiga seisaku ni okeru, soshikiteki kinkō to shite no seisaku iinkai*, tr.lett. Produzione

cinematografica giapponese, i comitati di produzione come equilibrio organizzativo), *Aoyama Sōgō Bunka Seisakugaku*, vol. 2 n. 1, 2010, pp. 109-134.

Yamamoto Shigeto, “わが国映画産業におけるプロデューサーの機能” (*Wagakuni eiga sangyō ni okeru purodyūsā no kinō*, tr.lett. La funzione del produttore nell'industria cinematografica giapponese), *Ritsumeikan Keiei Gaku*, vol. 46 n. 3, 2007, pp. 123-144.

Yamanaka Tomomi, “Birth of 'Otaku': Centering on Discourse Dynamics in *Manga Burikko*”, in Galbraith Patrick W., Kam Thiam Huat, Kamm Björn-Ole (a cura di), *Debating Otaku in Contemporary Japan. Historical Perspectives and New Horizons*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney 2015, pp. 35-50.

Yamane Sadao, “La qualità della quantità: autori e generi”, in Müller Marco, Tomasi Dario (a cura di), *Racconti crudeli di gioventù. Nuovo cinema giapponese degli anni '60*, EDT, Torino 1990, pp. 45-64.

Yamashita Masaru, “日本の映画産業のダークサイド：企画志向の座組戦略と信頼志向のチーム戦略の間で” (*Nihon no eiga sangyō no dāku saido: Kikaku shikō no za-gumi senryaku to shinrai shikō no chīmu senryaku no made*, tr.lett. Il dark side dell'industria cinematografica giapponese: tra strategia di gruppo orientata alla pianificazione e strategia di squadra orientata alla fiducia), *Hitotsubashi Business Review*, vol. 53 n. 3, 2005, pp. 22-35.

Yano Christine R., “Letters from the Heart: Negotiating Fan-Star Relationships in Japanese Popular Music”, in Kelly William W. (a cura di), *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, State University of New York Press, New York 2004, pp. 41-58.

Yano Christine R., “Monsterring the Japanese Cute: Pink Globalization and Its Critics Abroad”, in Tsutsui William M., Ito Michiko (a cura di), *In Godzilla's Footsteps. Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*, Palgrave Macmillan, New York-Hampshire 2006, pp. 153-166.

Yasuda Hitoshi, “あとがき” (*Atogaki*, tr.lett. Posfazione), in Mizuno Ryō, *ロードス島戦記 灰色の魔女 (Rōdosu tō senki: Haiiro no majo*, tr.lett. Cronache della guerra di Lodoss: La strega grigia), Kadokawa Shoten, Tokyo 2013, pp. 291-295.

Yau Kinnia Shuk-ting, “Searching Reality in Virtuality: Fantasy as a Way Out for Twenty-First-Century Japan”, in Kinnia Yau Shuk-ting (a cura di), *Natural Disaster and Reconstruction in*

Asian Economies. A Global Synthesis of Shared Experiences, Pelgrave Macmillan, New York 2013, pp. 111-125.

Yoda Tomiko, "A Roadmap to Millennial Japan", in Yoda Tomiko, Harootunian Harry (a cura di), *Japan after Japan. Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Duke University Press, Durham-London 2006, pp. 16-53.

Yoda Tomiko, Harootunian Harry (a cura di), *Japan after Japan. Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Duke University Press, Durham-London 2006.

Yokota Hajime, "リライ・シュシュ、映画の主体の脱構築" (*Rirī Shushu, eiga no shutai no datsu kōchiku*, tr.lett. Lily Chou-Chou, decostruzione del soggetto del film), *Yuriika* (Eureka), vol. 44 n. 11, 2012, pp. 79-86.

Yomota Inuhiko, "Stranger Than Tokyo: Space and Race in Postcolonial Japanese Cinema", in Lau Jenny Kwok Wah (a cura di), *Multiple Modernities: Cinemas and Popular Media in Transcultural East Asia*, Temple University Press, Philadelphia 2003, pp. 76-89.

Yomota Inuhiko, "The Menace from the South Seas. Honda Ishirō's *Godzilla* (1954)", in Phillips Alastair, Stringer Julian (a cura di), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007, pp. 102-111.

Yoneyama Shoko, *The Japanese High School. Silence and Resistance*, Routledge, London-New York 1999.

Yoshimoto Mitsuhiro, *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*, Duke University Press, Durham 2005.

Yoshino Kosaku, *Cultural Nationalism in Contemporary Japan. A Sociological Enquiry*, Routledge, London-New York 1992.

Yunker Terasa, "Lolita: Dreaming, Despairing, Defying", *Stanford Journal of East Asian Affairs*, vol. 11, n. 1, 2011, pp. 97-110.

Yumoto Kazumi, *Amici*, Atmosphere, Roma 2014.

Zahlten Alexander, "Media Mix and the Metaphoric Economy of World", in Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, New York 2014, pp.

438-456.

Zielenziger Michael, *Shutting Out the Sun. How Japan Created Its Own Lost Generation*, Nan A. Talese, New York 2006.