

Giacomo Calorio

Dottorato in Digital Humanities

Curriculum Arte, Spettacolo e Tecnologie Multimediali – XXX ciclo

Università di Genova

TO THE DIGITAL OBSERVER:

IL CINEMA GIAPPONESE CONTEMPORANEO

ATTRAVERSO IL MONITOR

– Tesi di dottorato –

Sommario

Introduzione – Different observers.....	4
Approccio metodologico e struttura della tesi.....	8
Capitolo 1 – Digitale e plurale: quale cinema giapponese?.....	12
1.1 – I segni dell’onda	12
1.2 – Una questione <i>anche</i> tecnologica?	18
1.3 – Il cinema giapponese in epoca digitale.....	22
1.4 – Il cinema giapponese in epoca digitale?.....	28
Capitolo 2 – Da Edo a Parco Sempione	41
2.1 – Fantasmi analogici.....	41
2.2 – Virus digitali	46
2.3 – Contagio	50
Capitolo 3 – Cinema giapponese diffuso.....	57
3.1 – Smaterializzazione e rilocalizzazione del cinema giapponese.....	57
3.2 – Più discorsi, discorsi migliori.....	66
Capitolo 4 – Cinema giapponese altrove.....	73
4.1 – Stanze condivise: parenti dall’Asia	73
4.2 – Stanze condivise: <i>pop cosmopolitans</i>	77
4.3 – Manga, anime, videogame (and cinema?).....	81
4.4 – Flussi paralleli, flussi convergenti.....	85
Capitolo 5 – Cinema paradossale	90
5.1 – Immaginari sedimentati: lacche, spade e paraventi.....	90
5.2 – Immaginari sedimentati: stile nazionale, mentalità giapponese e mostri preistorici	94
5.3 – Persistenza della tradizione e germi del cambiamento: il Giappone delle piccole cose.....	98
5.4 – Luoghi comuni del cinema giapponese rilocalato: techno, pop ed estremo.....	103

5.4 – La terra dei contrasti: un luogo immutabile?.....	109
Conclusioni.....	111
Riferimenti bibliografici.....	115
Monografie e volumi collettanei	115
Saggi in volume.....	124
Saggi in rivista.....	133
Articoli e recensioni	135
Articoli e recensioni da siti, blog e piattaforme online	137

Introduzione – Different observers

Nel 1979 Noël Burch dava alle stampe *To the Distant Observer – Form and Meaning in the Japanese Cinema*, uno dei più importanti e influenti, ancorché controversi, testi sul cinema giapponese mai pubblicati all'estero. L'evocativo titolo citava la traduzione inglese di un verso del poeta di corte Ki no Tsurayuki, vissuto tra il nono e il decimo secolo, e poneva l'accento sulla *distanza* che separava il cinema giapponese dal suo osservatore "esterno": una *distanza* metrica, innanzitutto, che costrinse lo studioso americano trapiantato in Francia a recarsi in Giappone per cinque mesi, dividendosi tra Tokyo e Kyoto al fine di reperire il maggior numero di pellicole possibile nelle cineteche e nelle collezioni private; una *distanza* linguistica che l'approccio formalista del suo studio rendeva solo in parte trascurabile e che rese necessaria la presenza fisica di interpreti e consulenti; una *distanza* cronologica rispetto al corpus principale delle opere, risalente agli anni Trenta e Quaranta e, ciò nonostante, sino ad allora poco o mai visto e analizzato al di fuori del Giappone; una *distanza* culturale, che Burch sottolineò ponendo il cinema giapponese e la sua "essenza" in diretta relazione con la peculiarità degli avvenimenti storici che ne precedettero l'avvento, con quella della sua condizione di insularità e con la sua tradizione artistica; una *distanza* estetica che, nelle intenzioni dell'autore, avrebbe dovuto spingere il lettore a ripensare in modo critico i modelli dominanti del cinema "occidentale".

Questa tesi, pur accennando al saggio di Burch in un paio di occasioni, non è incentrata su di esso, non ambisce a mimarne l'approccio, né tanto meno a eguagliarne anche solo lontanamente il peso. La citazione è nata come un gioco di parole o poco più, un pretesto per riprendere un saggio noto a tutti gli studiosi di cinema giapponese, appoggiandosi al contempo alle suggestioni poetiche del suo titolo. Ripensandoci in un secondo momento, tuttavia, mi sono reso conto che forse l'accostamento tra i due termini, *distant* e *digital*, non era del tutto pretestuoso e, anzi, senza volerlo si prestava a qualche considerazione inerente ai contenuti della tesi che infine ha contribuito a indirizzare e a plasmare. Nel momento in cui mi sono trovato a dover ragionare

sulle due anime che contraddistinguono il dottorato in seno a cui è nato questo progetto, quella umanistica rappresentata nel mio caso dal mio campo di studi, il cinema giapponese, e quella digitale declinabile in un'infinità di modi in ragione dell'ontologica malleabilità del codice binario, la prima e più scontata considerazione che mi è balenata in mente è che ciò che è venuto ad assottigliarsi, tra me spettatore di cinema giapponese e l'oggetto dei miei interessi, in seguito alla diffusione delle recenti tecnologie di produzione, fruizione e telecomunicazione, è innanzitutto la *distanza*: geografica, in quanto oggi posso vedere, senza muovermi da casa e con notevole risparmio di tempo, fatica e risorse economiche, un numero di film giapponesi nettamente superiore a quelli visionati da Burch; cronologica, perché posso vederli subito o quasi, se per esempio vengono distribuiti direttamente in *streaming*, se li acquisto *online* in DVD o li scarico dalla Rete prima che qualcuno si decida a esportarli o a importarli, li inserisca in un calendario di programmazione ed effettui il doppiaggio per l'uscita in sala (sempre che io voglia vedere un film giapponese doppiato, perché in quel caso la sala non è da considerarsi nemmeno un'alternativa); linguistica, perché non è necessario che io conosca il giapponese per recuperare e fruire questi film, ma posso contare sulla generosità di qualche lontano e sconosciuto «bracconiere»¹ digitale, sul lavoro delle «intelligenze connettive»² e dei «pubblici connessi»³, i quali, in un modo o nell'altro, mi forniranno dei sottotitoli (digitali) da agganciare facilmente al filmato (digitale anch'esso); culturale, perché, in un'epoca di interconnessione globale, il Giappone, o quanto meno alcuni suoi aspetti di superficie, è oggi un po' più vicino, lo conosco meglio, lo incrocio più spesso, ne uso le parole, ne mangio e cucino il cibo, ne ho metabolizzato l'ordine di lettura, ne fruisco altri prodotti culturali che convergono⁴ in qualche modo verso ciò

¹ Cfr. Michel De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001, p. 6.

² Cfr. Derrick De Kerkhove, *L'intelligenza connettiva. L'avvento della Web Society*, Aurelio De Laurentis, Roma 1997.

³ Cfr. Mizuki Ito, *Introduction*, in Kazys Varnelis (ed.), *Networked Publics*, MIT Press, Cambridge-London 2008, p. 3. In riferimento al cinema, si veda anche Giovanni Boccia Artieri, *Cinema e pubblici connessi – Narrazioni transmediali grassroots nell'era post-convergenza*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine 2012, pp. 255-270.

⁴ Sulla convergenza (tecnologica, economica, sociale) tornerò ancora in seguito, soprattutto in riferimento a quanto scritto da Henry Jenkins circa le forme di narrazione transmediale. Per il momento valga, a proposito della posizione che il cinema assume oggi nel panorama convergente, quanto scrive Federico Zecca: «All'interno di questo nuovo contesto, (anche) il cinema ha subito giocoforza una profonda mutazione, diventando esso stesso "convergente". Da centro di propulsione (e negoziazione) della mediasfera novecentesca, infatti, il cinema è divenuto un segmento integrato (seppure ancora determinante, a livello socio-discorsivo) di un articolato sistema transmediale, che per così dire ne ha fatto "deflagrare" il dispositivo – espandendolo (e ri-mediandolo) su piattaforme e spazi socio-linguistici differenti». Federico Zecca, *Cinema Reloaded – Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale*, in Ivi, p. 11.

che sto guardando; estetica, in quanto, per gli stessi motivi, lo stile e la grammatica del cinema giapponese contemporaneo possono ricordarmi qualcosa che ho già visto altrove, in qualche prestito, in qualche restituzione, in qualche travaso intermediale.

Quarant'anni più tardi rispetto a quando Noël Burch si faceva prestare dalla cineteca di Kyoto copie dei film in 16mm da guardare in solitudine nella propria camera d'albergo con un proiettore reperito chissà come⁵, sono cambiati sia il cinema giapponese che il suo osservatore. Fra questi e l'oggetto del suo sguardo si è frapposta una straordinaria lente che ha prodotto un'immagine nuova del cinema giapponese, sicuramente più dettagliata, eppure altrettanto (eppure ancora, diversamente) parziale. In primo luogo poiché, come ogni lente, distorce la realtà: anche l'immagine di cinema giapponese risultante dalla faticosa ricerca "analogica" di Burch restituiva allo studioso un quadro incompleto, per sua stessa ammissione condizionato dal caso e dall'arbitrarietà⁶, ma per l'ipermetrope osservatore digitale i fattori che plasmano tale immagine sono differenti, basati su enormi flussi di dati, e coinvolgono quindi non solo condizioni "materiali", azioni personali e le opportunità da queste concesse o generate, ma ugualmente le pratiche immateriali e le azioni di tanti altri osservatori distanti eppure vicini. In secondo luogo poiché questa nuova prossimità tra le cose, non solo tra osservatore e osservato, e tra osservatore e osservato, ma anche tra l'osservato e i suoi consimili, ha dato vita a panorami fluidi che sfumano gli uni negli altri, e che agiscono gli uni sugli altri. Occorrerà verificare se e quanto la sintesi finale di questo mescolarsi, ovvero l'immagine di cinema giapponese che ne traspare, sia diversa da quella che Burch inseguì in Giappone.

C'è anche un'altra ragione per cui, in fondo, l'idea del titolo non mi sembra un'ispirazione così pretestuosa. Lo studio di Burch mirava a ricercare (o meglio a dimostrare) una specificità del cinema giapponese. Come egli stesso scriveva nella prefazione al libro, «my reading of the films is conducted, moreover, with constant reference to the history of "Japanese Culture" as a whole. For it is beyond doubt that Japan's singular history, informed by a unique combination of forces

⁵ Cfr. Noël Burch, *To the Distant Observer – Form and Meaning in the Japanese Cinema*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1979, p. 8.

⁶ «Chance and *arbitrariness* necessarily, therefore, inform these pages. I discovered Ishida quite by accident. [...] While I have tried to see at least one film by as many directors as possible from that golden age of the Japanese cinema, the 1930s, I have had to follow, in large part, a hit-or-miss approach. [...] Of course, the random approach is always in danger of neglecting a master or two. [...] This arbitrariness should be underscored here, if only because previous authors, whose work was similarly conditioned, have failed to do so». Ivi, p. 15-16.

and circumstances, has produced a cinema which is *in essence* unlike that of any other nation»⁷. Non è mia intenzione condividere con il grande studioso anche le accuse di “essenzialismo” rivoltegli, né celebrare l’unicità del cinema giapponese a sostegno di qualsivoglia ideologia auto-orientalista locale. Detto ciò, e senza per questo voler portare ulteriore acqua al già ampio e radicato dibattito sull’identità del cinema giapponese in una nuova prospettiva panasiatica o globale, sul senso di un approccio “nazionale” in uno scenario produttivo e distributivo viceversa sempre più “transnazionale”⁸, o ancora su quello più recente circa l’identità stessa dei *Japanese Film Studies*, e del loro dividersi tra *Film* e *Area Studies*⁹, concordo con Andrew Dorman quando ammette e premette che, al di là di tutto, «any film, in one way or another, is specific to the country that produces it. Whether it displays specific cultural images, articulates “national issues” or is simply made in a particular location, a film carries with it an inherent nationality according to which it may be situated contextually»¹⁰. Per questo motivo, il primo elementare interrogativo da cui ha preso le mosse questa tesi, e dal quale si è poi in parte allontanata man mano che giungevano le risposte, è stato: «esiste uno specifico del cinema giapponese in epoca digitale?» Una domanda che a sua volta poteva essere declinata in due modi: 1) esiste una specificità del cinema giapponese in epoca digitale *rispetto alla sua stagione analogica*? Oppure, e in questo caso sì che il rimando a Burch può acquisire ulteriore senso: 2) esiste una specificità del cinema giapponese digitale *rispetto al cinema americano digitale, al cinema italiano digitale, al cinema francese digitale, al cinema cinese digitale*?

Una volta riscontrato che, a monte di tutto ciò, non era così facile stabilire di cosa parliamo quando parliamo di cinema digitale, di cinema *in* digitale, di cinema *in epoca* digitale, ho deciso di imboccare un sentiero parallelo. Prendendo atto del poliformismo cangiante e inafferrabile del cinema contemporaneo giapponese, cosa che lo accomuna allo scenario globale e ad altre cinematografie, ma non a tutte, o meglio non a tutte nella stessa misura (e allora sì che il cinema giapponese ha una sua specificità – non assoluta ma legata al proprio tempo – , perché è innegabile che alcuni suoi aspetti li si trovino solo là, *laggiù*, in quel determinato momento e in

⁷ Ivi, p. 11.

⁸ Su questi argomenti tornerò nel corso del primo capitolo, citando gli opportuni riferimenti.

⁹ A questo proposito si veda tutta la prima parte (“What is Japanese Cinema Studies?: Japanese Cinema and Cinema Studies”) di Daisuke Miyao (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford 2014, e in particolare, oltre all’introduzione del curatore, i saggi a firma di Eric Cazdyn, Aaron Gerow e Ben Singer.

¹⁰ Andrew Dorman, *Paradoxical Japaneseness - Cultural Representation in 21st Century Japanese Cinema*, Palgrave MacMillan, London 2016, p. 1.

quelle determinate dosi: per esempio un'industria dell'animazione così fiorente; una produzione annua considerevole, per numeri e varietà, in rapporto a una nazione così piccola; generi culturalmente connotati tutt'oggi presenti come il *jidai-geki* o i film sulla *yakuza*; fenomeni “glocali” come il J-Horror; forme di narrazione transmediale e di traduzione intermediale diversissime per numeri, intensità e declinazioni fenomenologiche se raffrontate al coevo scenario statunitense – per non parlare di quello nostrano); prendendo atto di tale polimorfismo e dell'impossibilità di abbracciarlo in una sintesi efficace, si diceva, mi sono domandato cosa, da quel magma di manifestazioni che legavano cinema, Giappone e codice binario, emergesse effettivamente; cosa, a un primo rapido sguardo (uno sguardo ampio eppure soggettivo, personale, fugace: uno sguardo digitale), potesse farmi pensare: “è questo oggi il cinema giapponese”. Allo stesso tempo, ho cercato di problematizzare quello sguardo, così come l'immagine che in esso si riflette.

Di cosa parla, quindi, questa tesi? Parla del presente del cinema giapponese, del cinema giapponese com'è esperito oggi, in diretta, ma con un occhio verso il passato e uno verso il futuro. Da un lato c'è il voler rendere conto del “come siamo arrivati fino a qui”, il voler gettare uno sguardo quasi autobiografico su processi vertiginosi (così vertiginosi da essere divenuti archeologia un istante dopo essere stati esperiti) dettati dalle tecnologie digitali e dal loro impatto sulla società e sulle pratiche di consumo culturale. Dall'altro c'è l'ambizione di aprire spiragli verso un nuovo capitolo, tastando il perimetro della nostra attuale immagine di cinema giapponese sia per prendere atto della sua forma (se il cinema giapponese è diventato una costola della “J-Culture”, allora questa tesi può essere vista come un invito ad approfondirne lo studio in tale direzione – per esempio, senza timore di sporcarsi i piedi entrando nei territori degli *otaku*, con analisi debitamente approfondite dei suoi rapporti con il *manga*, che di quella galassia transmediale costituisce il cuore); sia viceversa per invitare a guardare oltre i suoi bordi (il cinema giapponese oggi non è, e non deve essere per forza di cose, *solo* “cultura pop”, come spesso traspare, e allora questa tesi può essere vista come un invito a voltare pagina e approccio, e vedere cos'altro ha di interessante da dirci oggi questa cinematografia).

Approccio metodologico e struttura della tesi

Data la vastità degli elementi in gioco, ovvero di tutto ciò che ha contribuito, confluendo da direzioni diverse in un unico processo, a *creare* l'immagine di cinema giapponese che ci

raggiunge qui (mutamenti culturali, sociali e dell'industria cinematografica, rivoluzione tecnologica, convergenza tra media, nuove modalità di fruizione delle opere e di produzione discorsiva *intorno* alle opere, processi di globalizzazione, malintesi culturali, strategie economiche e politiche...), unitamente al fatto che l'argomento trattato si situa, per sua stessa natura, in uno snodo di passaggio, e non solo sul piano cronologico e geografico (conteso com'è tra passato e presente, analogico e digitale, oblio di una cinematografia e sua rinascita, contesto locale e globale, Asia ed Europa, Giappone e Italia, produzione e ricezione, realtà e immaginazione, cinefilia e *pop fandom*, cinema e altri media, modi diversi di essere cinema, spinte sottoculturali e adozioni istituzionali...), ho scelto di non incatenare il discorso ai binari di un approccio unico e definito, per imbracciare invece "all'occorrenza" gli strumenti che, di volta in volta, mi sono sembrati più utili ed efficaci al fine di indagare questo o quell'aspetto specifico. L'auspicio è che tale mancanza di rigore metodologico risulti controbilanciata sul piano dell'ampiezza prospettica e della varietà di suggestioni offerte al lettore.

Assecondando il carattere interdisciplinare del dottorato nel cui ambito nasce questa ricerca, nonché del mio personale percorso di formazione accademica, ho quindi preferito esplorare la mia idea di partenza facendo un uso liberamente sinergico di quanto individuato in campi differenti, provando a porre in risonanza i diversi stimoli incontrati nel corso della ricerca ed eventualmente problematizzandoli o discostandomene. Ciò determina che questa tesi attinga da un bacino eterogeneo di quadri interpretativi che spazia dagli studi di area a quelli post-coloniali, dai *film*, *media* e *visual studies* agli studi culturali sulle pratiche di *fandom*, da analisi di carattere etnografico e sociologico alle teorie dei media digitali, dagli studi sulla ricezione e sulla critica cinematografica a quelli sull'intermedialità. Da questa miscela di approcci differenti non ho infine voluto escludere quanto di utile potessero apportare il dato puramente empirico e il metodo storico-critico, focalizzati naturalmente sul contesto cinematografico giapponese e coadiuvati da qualche nota di analisi del testo filmico posta ai margini del discorso. Questo per ovviare, almeno in minima parte, alla sostanziale assenza, nell'attuale offerta bibliografica, di una storia approfondita, esaustiva e ad ampio raggio del cinema giapponese dell'ultimo quindicennio, a cui poter ancorare le tesi esposte; allo stesso tempo, con l'intenzione di rimediare a certi eccessi di "volatilità" e "ristrettezza" prospettica (che spesso affligge anche la varietà dei casi generalmente presi in esame) rilevati in alcuni dei testi consultati: una tendenza questa che talvolta ha l'esito di distorcere e mortificare, in maggiore o minore misura, la complessità e la realtà dei fatti, eclissandone la portata per piegarla a uso e consumo degli strumenti metodologici adottati, con il rischio di nascondere la parte inferiore dell'iceberg, e con essa elementi a mio

parere imprescindibili ai fini di una migliore collocazione e comprensione dei fenomeni analizzati. Per questo motivo, con la consapevolezza di fornire io stesso una prospettiva parziale sulla realtà indagata, ho ritenuto opportuno contestualizzare l'oggetto di questa tesi facendolo precedere da un'ampia premessa, i cui strascichi accompagnano l'intero testo a seguire, che quantomeno suggerisse "un'idea" della *realtà* (la sua entità, la sua varietà, la sua complessità) del panorama cinematografico giapponese in epoca digitale: una *realtà* con cui *l'immagine* qui esplorata deve necessariamente fare i conti.

Nel primo capitolo collego il discorso sul cinema giapponese degli anni Duemila a quelli già sedimentati sulla cosiddetta "New Wave" degli anni Novanta. Proponendomi di guardare ai due contesti attraverso il ruolo in essi giocato dalle tecnologie informatiche, li situo in un rapporto di sostanziale continuità. Dopo aver fornito alcune coordinate essenziali a orientarsi nel panorama cinematografico giapponese contemporaneo, assumo come punto di partenza e interlocutore imprescindibile per un discorso circa le sue relazioni con le evoluzioni delle tecnologie digitali l'unico testo esplicitamente dedicato all'argomento: *Japanese Cinema in the Digital Age* della studiosa canadese Mitsuyo Wada-Marciano. Dal dialogo con questo testo e con l'approccio scelto dall'autrice, nonché da una sintetica disamina degli intrecci multiformi che intercorrono tra le recenti evoluzioni tecnologiche e il delinarsi del cinema giapponese nella sua contemporaneità, nascono gli interrogativi dai quali prenderanno le mosse i capitoli successivi.

Il secondo capitolo mira ad approfondire, collocandolo allo stesso tempo in un contesto più ampio, uno dei principali argomenti già trattati da Wada-Marciano: il rapporto tra la diffusione delle tecnologie digitali, soprattutto negli ambiti della fruizione e della circolazione delle opere, e la propagazione virale su scala globale del J-Horror, un fenomeno culturale nato da un'alchimia di fattori (produttivi, culturali e sociali) strettamente autoctoni. Partendo dalla nascita del VCD e proseguendo con la diffusione delle pratiche di commercio *online*, pirateria e condivisione, giungo a constatare l'intrusione di icone culturali iper-locali, come i fantasmi della letteratura *kaidan*, non solo in un contesto neutro come quello globale, ma anche, di rimbalzo, in realtà capillari quanto quella d'origine.

Il terzo capitolo prosegue il resoconto iniziato nel precedente, prendendo in esame, da un lato, la smaterializzazione del cinema giapponese; dall'altro la rilocazione e le evoluzioni dei discorsi a esso relativi avvenute in epoca digitale. Dopodiché, il discorso si sposta sulla configurazione di nuove geografie delle passioni cinematografiche tra le nicchie della Rete, in seno alle quali la nippo-cinefilia si insedia e prolifera.

Il quarto capitolo fornisce una prima ipotesi di risposta a partire proprio dall'immagine che traspare dalle diverse *enclave* della Rete e dai rapporti di parentela che esse intrattengono tra loro. Da questo quadro, la locuzione "cinema giapponese" emerge come un aggregato di categorie, etichette, *tag* che possono essere trovate, incrociate e cercate, singolarmente o a grappoli, in diverse nicchie (e in nicchie diverse) della Rete. A seconda della loro estensione e dei caratteri che le definiscono, l'immagine di cinema giapponese che ne risulta può avere, oltre a una particolare declinazione, una minore o maggiore intensità, ed essere pertanto più o meno visibile rispetto a uno sguardo distante, più o meno soggetta a esondazioni in altri contesti. Per quanto distorta, tale immagine è però legata a doppio filo con un cinema giapponese in fase di trasformazione e ormai parte integrante, benché periferica, di nuove strategie di esportazione culturale, e può pertanto contribuire a indirizzarne il corso.

Il quinto capitolo, infine, analizza come questa nuova immagine si rapporti rispetto ad *altre* immagini che hanno segnato, anche attraverso i loro luoghi comuni (ovvero la loro parte più evidente, fragrante, attraente), la storia della ricezione del cinema giapponese in "Occidente" e, nello specifico, qui in Italia. Da tale confronto emerge sia un'immagine nuova e diversa, sia la riconferma di un'idea di cinema giapponese, e più genericamente di Giappone, assai più antica.

Capitolo 1 – Digitale e plurale: quale cinema giapponese?

1.1 – I segni dell'onda

Oltre un ventennio è ormai trascorso dalla nascita di quella che fu salutata come la «New Wave» o la «quarta età dell'oro»¹¹ del cinema giapponese: una schiera di produttori, registi e sceneggiatori che nel corso degli anni Novanta, facendo buon viso a cattivo gioco di fronte a una situazione produttiva minata da una profonda crisi ma proprio per questo, forse, meglio disposta al cambiamento, riuscì nell'intento di ridare lustro a una cinematografia un tempo oggetto di enorme prestigio internazionale ma che nel corso dei due decenni precedenti, trascorsa anche l'altra *ondata*, la *Nūberu bāgu*¹², aveva perso gran parte del suo smalto e, soprattutto, si era eclissata quasi del tutto agli occhi del mondo. All'inizio di quel decennio, gli onori veneziani conseguiti da Kurosawa Akira negli anni Cinquanta e Sessanta, la venerazione dei “Cahiers du Cinéma” per il cinema di Mizoguchi Kenji e le altre infatuazioni di Hollywood e dei festival

¹¹ Cfr. Mark Schilling, *Contemporary Japanese Film*, Weatherhill, New York-Tokyo 1999; Dario Tomasi, Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Il cinema giapponese oggi – Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001; Roberta Novielli, *Storia del cinema giapponese*, Marsilio, Venezia 2001, pp. 257-313; Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film*, Kodansha International, Tokyo-New York-London 2005, pp. 205-259; Tom Mes, Jasper Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Stone Bridge Press, Berkeley 2005; Dario Tomasi, *Verso la quarta onda. Appunti sulla nascita del cinema giapponese contemporaneo*, in Giacomo Calorio, *Mondi che cadono – Il cinema di Kurosawa Kiyoshi*, Museo Nazionale del cinema-Il Castoro, Torino-Milano 2007, pp. 249-251; Marco Dalla Gassa e Dario Tomasi (a cura di), *Il cinema dell'Estremo Oriente – Cina, Corea del Sud, Giappone, Hong Kong, Taiwan, dagli anni Ottanta a oggi*, Utet, Novara 2010, pp. 195-237; Enrico Azzano, Raffaele Meale e Riccardo Rosati (a cura di), *Nihon eiga – Storia del Cinema Giapponese dal 1970 al 2010*, CSF, Roma 2010, pp. 58-90.

¹² Traslitterazione di Nouvelle Vague, ovvero la declinazione giapponese del cinema della modernità e della contestazione che ebbe tra i suoi protagonisti più noti Ōshima Nagisa, Imamura Shōhei e Yoshida Yoshishige. Cfr. David Desser *Eros plus Massacre – An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis, 1988; Marco Müller e Dario Tomasi, *Racconti crudeli di gioventù – Nuovo cinema giapponese degli anni Sessanta*, E.D.T., Torino 1990.

europei per i *jidai-geki*¹³ diretti negli anni Cinquanta da questi e altri registi come Kinugasa Teinosuke e Inagaki Hiroshi, e nel decennio seguente da autori già in parte proiettati verso il cinema della modernità come Kobayashi Masaki¹⁴, sembravano ormai un ricordo lontano, mentre le dichiarazioni d'amore da parte di cineasti e studiosi di tutto il mondo per il cinema di Ozu¹⁵, che anno dopo anno andavano accumulandosi a rafforzamento di un mito che perdura e cresce tutt'oggi, suggellavano un'immagine ormai infeconda di cinema giapponese, un capitolo illustre ma concluso della storia del cinema mondiale, un episodio imprescindibile quanto irripetibile, un fuoco ormai tiepido appena ravvivato dalle ultime poderose scintille dei grandi superstiti, gli ormai anziani Kurosawa, Ōshima e Imamura, e predestinato pertanto a spegnersi di lì a poco insieme a loro.

Non che gli anni Settanta e Ottanta del cinema giapponese fossero mancati del tutto di vecchie conferme e di nuovi autori ben più che interessanti: tra i secondi, valgano per tutti i nomi di Terayama Shūji, Ōbayashi Nobuhiko, Hasegawa Kazuhiko, Yanagimachi Mitsuo, Sōmai Shinji, Oguri Kōhei, Hayashi Kaizō e Ishii Sōgo, mentre nel campo del documentario si confermavano o si affermavano cineasti come Ōgawa Shinsuke, Tsuchimoto Noriaki e Hara Kazuo. Allo stesso modo, sarebbe ingiusto ignorare le singolari iniziative produttive di Kadokawa Haruki (e successivamente del fratello Tsuguhiko), che nel 1975 assunse le redini della casa editrice Kadokawa Shoten per orientarla, con un certo anticipo sui tempi, verso la produzione cinematografica, tentando così di spargliare le carte dell'ingessato sistema vigente attraverso inedite strategie di produzione transmediale che coinvolgevano cinema, letteratura e mondo della musica¹⁶. Tuttavia, complici la fase di declino accusata dalle *major* giapponesi, il clima culturale

¹³ Film in costume, generalmente ambientati nel periodo Edo.

¹⁴ Di questi argomenti torneremo a parlare nel quinto capitolo. Per il momento, sull'accoglienza da parte dell'Europa e della Francia in particolare del cinema giapponese degli anni Cinquanta e Sessanta, si rimanda a Nolwenn Le Minez, *Histoire du cinéma asiatique en France (1950-1980) – Etude d'une réception interculturelle et réflexion sur l'exotisme cinématographique*, PhD diss., Université Paul Verlaine, 2009, <http://www.theses.fr/2009METZ020L> [ultimo accesso: 23/12/2017]; René Prédal, *Scoperta tardiva di un cineasta moderno*, in Dario Tomasi (a cura di), *Bellezza e tristezza – Il cinema di Mizoguchi Kenji*, Il Castoro, Milano 2009, pp. 175-195.

¹⁵ Cfr. Wayne Stein and Marc DiPaolo (ed.), *Ozu International – Essays On the Global Influences of a Japanese Auteur*, Bloomsbury, New York-London 2015.

¹⁶ Per un approfondimento si vedano in particolare i capitoli 3 e 4 di Alexander Zahlten, *The End of Japanese Cinema – Industrial Genres, National Times, and Media Ecologies*, Duke University Press, Durham 2017, di cui riporto un estratto riassuntivo circa il ruolo di anticipatore che Kadokawa Haruki giocò rispetto alle attuali strategie di produzione cinematografica: «Against the odds and seemingly out of nowhere, Kadokawa Haruki had transformed how the film and media business in Japan operated, and he did so to tremendous financial success. For

che andava affermandosi, la concorrenza di nuovi media e il crescente disinteresse del pubblico locale per il cinema in generale e per quello giapponese in particolare, a mancare erano, nelle parole di Dario Tomasi, «quella radicalità stilistica, originalità tematica, continuità espressiva o forza carismatica in grado davvero di imporsi, di “fare movimento”»¹⁷. Come suggella Mark Schilling, «lo schema del regista emergente che evita il sistema e in seguito vi si aggrega o cade nel dimenticatoio fu ripetuto in continuazione negli anni Ottanta»¹⁸. E se in patria «i film giapponesi [...] avevano un problema di immagine [...] e l'opinione generale di critici e addetti ai lavori del settore era che il cinema giapponese aveva visto giorni migliori»¹⁹, conseguenza di questa situazione fu che anche all'estero, e non solo per via della consueta mancanza di interesse dei produttori autoctoni per le platee d'oltreoceano, il cinema giapponese dell'epoca smise di suscitare, agli occhi degli spettatori europei come statunitensi, un fascino paragonabile a quello acceso dai grandi autori del passato. Il suo “osservatore distante” non scorgeva più nulla là dove si leva il sole, e il cinema giapponese sembrava destinato a non fare ritorno in questa parte del mondo. Le cose, è noto, sarebbero andate diversamente, poiché, come ben sintetizza Alexander Zahlten nel suo *The End of Japanese Cinema*, il racconto apocalittico della fine (annunciata, lamentata, narrata) del cinema giapponese ha in realtà esso stesso una fine:

The story of decline has an epilogue. “Japanese Film World Rises Again” was a typical headline in 2004. Smaller production outfits replaced the vertically stratified majors as the main site of production. Broadcasters became major players in film production, leading to an influx of capital and a strong increase in the number of movies being made. The industry, supported by the government’s burgeoning interest in popular culture for the purpose of national branding, was able to establish new financing methods. Film funds and production committees involving several media companies spread the financial risk, and banks developed an interest in investing in this more transparently regulated system. And while

the media industry, Kadokawa was the man who introduced what he called media-mix strategies and who crafted an entirely new system of media production and consumption. For Kurosawa [Akira], the larger part of established film criticism, and the old-school film industry, Kadokawa had begun the process of spectacularly demolishing the high art of cinema. Even more than that, what he produced was not even “cinema” anymore; in fact, it was difficult to determine exactly what it was, and what it was becoming.» Ivi, pos. 87-91 (edizione ebook).

¹⁷ Marco Dalla Gassa e Dario Tomasi, op. cit., p. 195.

¹⁸ Mark Schilling, *Il cinema del Giappone, 1999-2008*, in Sabrina Baracetti, Thomas Bertacche e Giorgio Placereani (a cura di), *Far East: dieci anni di cinema (1999-2008)*, Far East Film, Udine 2008, pp. 133-134.

¹⁹ Ibid.

market share would not show steady growth again until around 2004, the international profile of live-action film from Japan rose (again) in the 1990s. In 1997, three films from Japan — *Fireworks* (*Hana-bi*, Kitano Takeshi), *The Eel* (*Unagi*, Imamura Shohei), and *Suzaku* (*Moe no Suzaku*, Kawase Naomi) — won major prizes at the Venice and Cannes film festivals. International interest surged, accompanied by the increasing visibility of *anime* and *manga*, which in turn helped inspire the government's "Cool Japan" campaign. Inside Japan the industry seemed to be gaining more secure footing as well, although due to very different films.²⁰

A conti fatti, anche quest'ultima ondata del cinema giapponese è stata di breve durata e oggi può considerarsi ormai da tempo esaurita²¹. Dopo aver raggiunto il proprio picco a cavallo dei due millenni (Zahlten parla del 2004 e dei fuochi d'apertura del 1997 in particolare ma, soprattutto agli occhi dell'Europa, è il 2001 a essere considerato l'anno d'oro del cinema giapponese contemporaneo²²), suscitando una ventata di rinnovata nippo-cinefilia che, come vedremo, incrociava brezze analoghe benché più durature e spiranti da altri media, anche la sua immagine all'estero è andata progressivamente sbiadendo dal momento che, fatte le dovute eccezioni, i suoi nomi di spicco (valgano per tutti quelli di Kitano Takeshi, Kurosawa Kiyoshi, Miike Takashi e Sono Sion), pur essendosi garantiti una presenza costante se non imperitura nei principali festival europei, non sempre hanno saputo mantenere, negli anni successivi, la freschezza espressiva degli esordi, né dalla «generazione zero»²³ sono emersi nuovi cineasti in grado di prenderne davvero il posto sviluppando una filmografia solida, innovativa e capace di fare breccia, con la dovuta prepotenza, nell'immaginario collettivo. D'altro canto sarebbe di certo riduttivo misurare

²⁰ Alexander Zahlten, op. cit., pos. 389-399 (edizione ebook).

²¹ Sul cinema giapponese post-*new wave* si vedano, oltre a Marco Dalla Gassa e Dario Tomasi, op. cit., Naoto Mori, *Nihon hatsu eiga zero sedai – Atarashii J-mūbii no yomikata* (t.l.: *La generazione zero del cinema dal Giappone – Come leggere i nuovi "J-movie"*), Film Art, Tokyo 2006; Roberta Novielli ed Eugenio De Angelis (a cura di), *J-Movie: il cinema giapponese dal 2005 al 2015*, Simple, Macerata 2016.

²² Quell'anno contò infatti ben nove film giapponesi presenti a Cannes. Jacques Verdier dedica all'eccezionalità di questo evento un articolo in un numero dei "Cahiers de la Cinémathèque" tutto incentrato sul Giappone: *Le Japon à Cannes en 2001*, in "Cahiers de la Cinémathèque", N. 72-73, novembre 2001, pp. 41-46.

²³ Cfr. Naoto Mori, op. cit., pp. 6-8.

la temperatura del cinema giapponese recente e l'intensità dei suoi riflessi qui prendendo come unico criterio la sua presenza nelle sale nostrane, e lo sarebbe per almeno due ragioni.

Concentriamoci per il momento sulla prima, col proposito di tornare sulla seconda, ovvero la comparsa di nuovi schermi (televisori, monitor, tablet, smartphone...) ad affiancare quelli cinematografici, nel corso dei prossimi capitoli. Se si guarda alle cifre relative alla produzione e distribuzione locali, risulta innanzitutto evidente che la quarta età dell'oro ha fornito un impulso i cui effetti perdurano tuttora, consentendo al cinema giapponese dell'ultimo decennio di assestarsi su una dignitosa produzione media che può vantare una cospicua presenza del cinema di genere, un'abbondante ventina – forse più – di registi ormai affermati e un discreto numero di promesse che, pur non lasciando intravedere, almeno per il momento, carriere eclatanti, meritano comunque un certo interesse. Alcuni nomi, non per pedanteria e senza pretesa di essere esaustivi, né di fornire un giudizio di valore assoluto includendo o escludendo questo o quel regista, bensì per dare “carne” al discorso e ancorarlo ai fatti: oltre ai cineasti già citati e che citeremo altrove nel corso del capitolo, nonché ad altri esponenti delle generazioni di molto o di poco precedenti come Yamada Yōji, Hiroki Ryūichi, Hashiguchi Ryōsuke, Kobayashi Masahiro, Shiota Akihiko, Kumakiri Kazuyoshi, Toyoda Toshiaki, Ishii Takashi, Ishii Katsuhito, Harada Masato, Sabu, Sakamoto Junji, Ōmori Tatsushi, Manda Kunitoshi, Kitamura Ryūhei, Satō Hisayasu, Nakamura Yoshihiro, Yamashita Nobuhiro e Nakashima Tetsuya, vale la pena di citare i nomi di Fukada Kōji, Ishii Yūya, Lee Sang-Il, Imaizumi Rikiya, Tetsuya Mariko, Yoshida Daihachi, Ōne Hitoshi, Yoshida Keisuke, Hamaguchi Ryūsuke, Tsuta Teiichirō, Gu Su-yeon, Fujita Yōsuke, Matsui Daigo, Watanabe Ryōhei, Uchida Eiji, Okita Shūichi, Satō Shinsuke. Allo stesso modo, anche nel campo dell'animazione è emersa, accanto ai nuovi e vecchi esponenti della scuderia Ghibli, a veterani come Katabuchi Sunao e agli altri citati in queste pagine, una generazione di cineasti di notevole interesse come Hosoda Mamoru, Hara Keiichi e Okiura Hiroyuki.

Di fatto, il numero di film giapponesi distribuiti in patria non è più tornato ai livelli disastrosi – rispetto agli standard relativamente alti della cinematografia locale e alla sua storia – del 1991, anno in cui vennero prodotti soltanto 231 film giapponesi. Nel corso degli anni Duemila è stata realizzata una media di circa 430 film giapponesi all'anno, con un picco di 615 nel 2014 e una conferma di 610 nel 2016, e una percentuale di incassi che, poco per volta, attuando una vera e propria inversione di tendenza, ha ampiamente superato quella dei film d'importazione²⁴. Mi

²⁴ Dati della MPPAJ (Motion Pictures Producers Association of Japan). Per approfondimenti: http://www.eiren.org/statistics_e/index.html [ultimo accesso, 03/10/2017].

sembra degno di menzione che il critico Yuki Hidenori attribuisca parte di questo incremento non tanto a una effettiva crescita del numero di grandi e medie produzioni, quanto all'uscita commerciale di film autoprodotti (*jishu eiga*²⁵) con esigue risorse finanziarie, in precedenza esclusi dalle statistiche. Yuki pone a emblema dell'origine di questa tendenza il successo commerciale e l'impatto internazionale di *Saudade* (id., 2012) di Tomita Katsuya, film autoprodotta realizzato con un budget irrisorio da un regista estraneo alla tradizionale filiera lavorativa delle grandi case di produzione (all'epoca Tomita sbarcava il lunario come camionista e raccolse autonomamente, tramite sottoscrizioni volontarie, i fondi per la realizzazione del film)²⁶.

Oltre a vantare una così straordinaria ricchezza di titoli, fosse anche di ordine puramente quantitativo, e nonostante, come vedremo in seguito, nell'ultimo decennio si siano avvertiti con una certa chiarezza i segnali preoccupanti di un'inversione di tendenza in direzione di una diffusa omogeneizzazione (di modelli produttivi, di generi, ideologica...) che, come denunciano critici e cineasti indipendenti²⁷, rende asfittico il panorama delle medie e grandi produzioni, è indubbio che, dalla metà degli anni Novanta fino a oggi, il cinema giapponese abbia partecipato, più che in passato e in maniera forse più spiccata che altrove, al clima di "pluralità" caratteristico della produzione cinematografica contemporanea *tout court*. Al cinema giapponese più recente va dato atto di essersi saputo declinare, nel corso degli ultimi due decenni, in un'ampia gamma di forme e generi rivolti a platee differenziate, e sottoposti a contaminazioni e *crossover* di ogni tipo (commedie, drammi, film romantici, demenziali, polizieschi, erotici, thriller, horror, splatter, fantascientifici, *fantasy*, *jidai-geki*, film sulla *yakuza*, sui supereroi, a tema sportivo, eccetera); di aver partorito un discreto numero di autori (e soprattutto autrici, cosa affatto scontata nei decenni precedenti: anche in questo caso mi sembra appropriato citare per lo meno i nomi di Nishikawa Miwa, Ogigami Naoko, Ninagawa Mika, Tanada Yuki, Iguchi Nami, Kazama Shiori, Asato Mari, Seta Natsuki, Sakamoto Ayumi, Sugino Kiki, Andō Momoko e Mipo O²⁸) che nonostante

²⁵ Abbreviazione di *jishu seisaku eiga* (film autoprodotti), da non confondere con i *dokuritsu eiga* (film indipendenti) che sono invece quei film prodotti non esclusivamente dalle grandi case cinematografiche ma da "commissioni di produzione" (*seisaku inkai*), ovvero vaste ed estemporanee aggregazioni di diversi settori dell'industria dell'intrattenimento (le cui pretese di controllo sui film li rendono, di fatto, tutt'altro che "indipendenti").

²⁶ AA. VV., *Un an de cinéma au Japon*, in "Cahiers du Cinéma", n. 73, Octobre 2015, p. 72.

²⁷ Cfr. Terutarō Osanai, *Être indépendant au Japon*, in "Cahiers du Cinéma", Mai 2011, pp. 57-59.

²⁸ Sull'argomento si vedano anche Marco Dalla Gassa e Dario Tomasi, op. cit, pp. 231-232; Tom Mes, *La lunga strada: l'ascesa delle registe giapponesi*, in Gianluca Coci (a cura di), *Japan Pop – Parole, immagini, suoni dal*

l'ingombrante presenza del cinema *mainstream* e la mancanza di forme efficaci di sostegno governativo, migliorate negli anni ma non prive di falle, vizi di fondo e ambiguità²⁹, si sforzano di portare avanti una personale idea di cinema, talvolta scendendo a patti con il sistema, talvolta in aperta opposizione a esso; avanguardie sperimentali e cineasti che viceversa perseverano sulla scia della tradizione, o ancora glorie del passato tornate sorprendentemente alla ribalta in età avanzata; un rinnovato interesse per il documentario³⁰; una schiera sterminata di opere di animazione³¹ e, ancora se non soprattutto, un'autentica valanga di trasposizioni di romanzi, *manga*, *anime*, serie TV e videogiochi.

1.2 – Una questione *anche* tecnologica?

Circa i fattori che negli anni Novanta consentirono la rinascita, l'espansione e la ramificazione del cinema giapponese, soprattutto nelle sue espressioni di genere (e in particolare quando il genere si fa veicolo di un cinema dalla forte impronta personale, come nei casi già citati di Kitano, Kurosawa e Miike), i testi riportati in nota all'inizio di questo capitolo hanno evidenziato soprattutto elementi di carattere economico, produttivo, culturale e sociale, oltre che di carattere squisitamente individuale e autoriale. Come già ampiamente rilevato in tali testi, l'humus in cui il fenomeno affondò le proprie radici fu il collasso, avvenuto a partire dagli anni Settanta, del rigido *studio system* che sino ad allora aveva decretato il corso dell'intera storia del cinema giapponese: un sistema chiuso, sostanzialmente a concentrazione verticale, dominato da un

Giappone contemporaneo, Aracne, Roma 2013, pp. 455-464; Stéphane du Mesnildot, *Les générations perdues du cinéma japonais*, in "Cahiers du Cinéma", Octobre 2015, pp. 63-64.

²⁹ E soprattutto carenti per quanto riguarda il sostegno agli studi sul cinema e alla critica cinematografica. Per approfondimenti, si veda Aaron Gerow, *Recent Film Policy and the Fate of Film Criticism in Japan*, in "Midnight Eye", 11 July 2006, <http://www.midnighteye.com/features/recent-film-policy-and-the-fate-of-film-criticism-in-japan> [ultimo accesso, 05/12/2017].

³⁰ Sul documentario giapponese contemporaneo si veda il seguente sito a cura di Matteo Boscarol: <https://storiadocgiappone.wordpress.com> [ultimo accesso, 03/10/2017].

³¹ Dal momento che la bibliografia sull'argomento è sterminata, mi limito a citare qui Jonathan Clements, *Anime: a History*, Palgrave, London 2013, e i seguenti testi in italiano: Guido Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese: autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunué, Roma 2012; Andrea Fontana, *La bomba e l'onda – Storia dell'animazione giapponese da Hiroshima a Fukushima*, Bietti, Milano 2013; Maria Roberta Novielli, *Animerama – Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio, Venezia 2015.

pugno di grandi case e per lo più disinteressato al mercato estero³². La crisi del settore, si è detto, si protrasse lungo tutti gli anni Ottanta, ed è infatti nei primi anni Novanta che vanno ricercati i germogli del processo di rinnovamento che ha portato alla situazione attuale. A partire da quel periodo, dal momento che le grandi case si ritrovarono costrette a circoscrivere il loro ruolo a quello di co-finanzatrici e distributrici, l'ambito della produzione iniziò ad avvantaggiarsi di strategie inedite e *low-budget* che permisero l'ascesa di tutta una schiera di figure registiche "anomale" rispetto alla consueta filiera e alle sue gerarchie, in quanto provenienti da contesti professionali esterni agli *studios*, come la televisione, la pubblicità e il videoclip, o direttamente dai gradini più bassi del sistema in vigore. Si iniziò a puntare su mercati collaterali come quelli dell'*home video* (OV o V-Cinema³³) e del *soft-porno* (*pinku eiga*)³⁴, sulle intuizioni di avventurosi produttori indipendenti come il già citato Kadokawa Haruki, Sentō Takenori e Ichise Takashige, e sui bacini di coltura di nuovi talenti costituiti da festival cinematografici quali il Pia Film Festival³⁵, l'Image Forum Festival, lo Yamagata International Documentary Film Festival, il Tokyo FilmEx, il Cinetribes Festival e il CO2 di Osaka, o ancora il Nara International Film Festival³⁶, promotori di cineasti che si cimentavano in piccole produzioni, spesso di carattere sperimentale o documentaristico e senza disdegnare formati poveri come l'8mm, il video e le prime forme *lo-fi* di digitale. Sul versante del cinema commerciale, soprattutto nel corso degli anni Duemila, avrebbero infine assunto un ruolo via via più importante nel contesto produttivo, fino ad assestarsi come norma accantonando quasi del tutto l'opzione del film prodotto

³² Cfr. Joseph L. Anderson, Donald Richie, *The Japanese Film – Art and Industry*, Princeton University Press, Princeton 1982.

³³ Sul boom delle produzioni dirette al mercato video in Giappone si vedano Roberta Novielli, *V shinema: l'altra industria* in Dario Tomasi e Giovanni Spagnoletti (a cura di), op. cit., pp. 35-40; Tom Mes, *Generation Video – Nel mondo del V-Cinema*, in Dario Tomasi (a cura di), *Anime Perdute – Il cinema di Miike Takashi*, Museo Nazionale del Cinema-Il Castoro, Torino-Milano 2006, pp. 47-57; Alexander Zahlten, op. cit., cap. 5 e 6.; Tom Mes, *V-Cinema – How Home Video Revitalized Japanese Film and Mystified Film Historians*, in Alisa Freedman and Toby Slade (ed.), *Introducing Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York 2018, pp. 216-226.

³⁴ Cfr. Roland Domenig, *Pretty in Pink», la storia e il significato dei "pink eiga" nel cinema giapponese*, in Dario Tomasi e Giovanni Spagnoletti (a cura di), op. cit., pp. 41-50; Jasper Sharp, *Behind the Pink Curtain – The Complete History of Japanese Sex Cinema*, Fab Press, Godalming 2008; Alexander Zahlten, op. cit., cap. 1 e 2.

³⁵ Per una storia del Pia Film Festival, fondato nel 1977 dalla redazione della storica rivista Pia, e del suo ruolo nella promozione dei *jishu eiga*, si veda Jasper Sharp, *The Pia Film Festival and Jishu Eiga*, in "Midnight Eye", 21 September 2005, <http://www.midnighteye.com/features/the-pia-film-festival-and-jishu-eiga/> [ultimo accesso: 05/12/2017].

³⁶ Per un breve approfondimento sul ruolo dei festival nella rinascita del cinema giapponese si veda il paragrafo dedicato all'argomento a cura di Matteo Boscarol in Enrico Azzano ed al. (a cura di), op. cit., pp. 87-90.

unicamente da una delle grandi case, pratiche di produzione transmediale che si avvalevano di fonti di finanziamento esterne al settore cinematografico. In particolare, sarebbe stato determinante per l'affermarsi di un nuovo panorama produttivo il sempre più frequente ricorso a "commissioni di produzione" (*seisaku-iinkai*), nebulse effimere di settori più o meno legati all'industria culturale e dell'intrattenimento che si addensano temporaneamente intorno a un soggetto narrativo o *character-based*³⁷, assolvendo a funzioni analoghe a quelle dei *media conglomerates* americani³⁸ ma presentando al contempo differenze consistenti a livello strutturale³⁹. Nel contesto giapponese, queste forme di produzione che si affidano a settori paralleli per diminuire i costi e massimizzare i profitti, e che secondo studiosi come Ōtsuka Eiji⁴⁰ e Marc Steinberg⁴¹ trovano i precedenti più importanti soprattutto nelle sinergie tra animazione seriale e *merchandising*, rientrano di solito sotto l'etichetta di "*media-mix*", non perfettamente sovrapponibile a quella di "*transmedia storytelling*" coniata da Henry Jenkins⁴² in quanto non guidata da una logica puramente «additiva» quanto piuttosto «trasformativa»⁴³. La loro

³⁷ Sul ruolo del personaggio come "*media attractor*" all'interno dello scenario mediale giapponese si vedano i saggi citati di Steinberg e Azuma, più Thomas Lamarre, *The Anime Machine – A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2009.

³⁸ Cfr. Federico Zecca (a cura di), op. cit.

³⁹ Circa le differenze e le analogie tra il sistema statunitense e quello giapponese si vedano si vedano Woojeong Joo, Rayna Denison, Hiroko Furukawa, *Manga to Movies Project Report 1 - Transmedia Japanese Franchising*; ID., *Manga to Movies Project Report 2 - Japan's manga, Anime and Film Industries*, University of East Anglia/Arts & Humanity Research Council, 2013; Manuel Hernández Perez, *Manga, anime y videojuegos – Narrativa cross-media japonesa*, Prensas de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza 2017.

⁴⁰ Di Ōtsuka è uscito, in lingua inglese e con un'introduzione di Steinberg, il saggio breve *World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative*, in Frenchy Lunning (ed.), *Fanthropologies*, "Mechademia", vol. 5, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2010, pp. 99-119.

⁴¹ Cfr. Marc Steinberg, *Anime's Media Mix – Franchising Toys and Characters in Japan*, Minnesota University Press, Minneapolis-London 2012.

⁴² Cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.

⁴³ Marc Steinberg, *Condensing the Media Mix: The Tatami Galaxy's Multiple Possible Worlds*, in Alisa Freedman and Toby Slade (ed.), op. cit., p. 256. In questo saggio, partendo dalle tesi di Ōtsuka, confrontandole con quelle di Jenkins e passando per il concetto di "impossibility" mutuato da Leibniz, Steinberg traccia una distinzione tra *media mix* e *transmedia storytelling* riassumendo così i caratteri specifici del *media mix* giapponese: «The addition of a new term, then, offers up two possibilities. The first is that the term will add to the definition of the existing world, prolonging a given series. As such, it does not differ much from the additive logic of transmedia storytelling that Jenkins identifies. The second is the possibility that the addition of a new term will force a branching of the series, introducing a divergence that will ultimately lead to the generation of a new world. [...] The specificity of the media mix in Japan can be said to lie in the general interest in the generation of bifurcating series, and a tendency, at least in the most experimental works, to deploy multiple impossible worlds», Ivi, pp. 257-258.

estensione al settore cinematografico avrebbe giocato un ruolo importante nel plasmare l'identità e l'immagine del cinema giapponese contemporaneo.

Tra i fattori di propulsione che animarono la scena giapponese di fine e inizio millennio, fornendo spunti tematici di grande interesse specialmente nell'ambito di determinati generi e filoni che proprio in quegli anni conobbero un'inattesa prosperità (si pensi al boom dell'horror, ai numerosi film sugli adolescenti perduti, al tema pervasivo della famiglia disfunzionale), infine, sono spesso annoverati eventi di carattere sociale, in particolare quelli che sconvolsero il Giappone degli anni Novanta e che furono oggetto di dibattito per tutto il decennio⁴⁴: la crisi economica e i suoi riflessi sul mondo del lavoro e sulla famiglia, gli effetti anche tragici della nascita di nuove forme di spiritualità, il bullismo e la prostituzione giovanili, i nuovi fenomeni domestici degli *otaku* e degli *hikikomori*, l'emergere di una popolazione multiculturale, la violenza parossistica di alcuni fatti di cronaca. A tutti questi temi il cinema giapponese contemporaneo ha dedicato ampio spazio facendone anche uno dei suoi tratti distintivi.

Intrecciati a tutti i fattori elencati e a quelli legati alle singole personalità artistiche o alle programmatiche azioni di rinnovamento che rendono alcuni dei protagonisti di questa nuova onda anche membri di un vero e proprio movimento⁴⁵, ve ne sono però altri di diverso ordine: tra questi, quelli di natura strettamente tecnologica. L'avvento della videocassetta, all'origine di fenomeni cui ho già accennato e sui quali è già stato scritto molto, è senz'altro uno di questi, ma in quegli stessi anni anche un altro dispositivo, anzi, un *metamedium*⁴⁶, andava velocemente diventando "di massa", insediandosi in tutte le case, negli uffici e negli studi di produzione con

⁴⁴ Per un approfondimento sull'influenza esercitata da avvenimenti sociali e di cronaca su diversi ambiti della cultura giapponese contemporanea, si veda per esempio Alessandro Gomarasca (a cura di), *La bambola e il robottono – Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino, 2001; più il capitolo "Millennial Japan" in Anne Allison, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2006.

⁴⁵ A evidenziare i caratteri di vero e proprio "movimento" del J-Horror è soprattutto Kinoshita Chika: *The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror*, in Jinhee Choi e Mitsuyo Wada-Marciano (ed.), *Horror to the Extremes: Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2009, p. 104. Non bisogna inoltre dimenticare il ruolo fondamentale che ebbero, in questo processo di rinnovamento, quei registi formati in università come la Rikkyō Daigaku, in cui insegnava l'influente critico e studioso di cinema Hasumi Shigehiko (Kurosawa Kiyoshi, Aoyama Shinji, Manda Kunitoshi, Shiota Akihiko...) e la Ōsaka Geidai (Anno Hideaki, Hashiguchi Ryōsuke, Yamashita Nobuhiro, Kumakiri Kazuyoshi e lo sceneggiatore Ujita Takashi), oltre alle scuole di cinema come la Nihon eiga gakkō (Miike Takashi, Motohiro Katsuyuki, Yamaguchi Yūdai). Cfr. Mori Naoto, op. cit., p. 09.

⁴⁶ Nella definizione di Alan Kay e Adele Goldberg, poi ripresa, tra i tanti, da Gene Youngblood e Lev Manovich. Cfr. Alan Kay, Adele Goldberg, *Personal Dynamic Media*, in *IEEE Computer*, Marzo 1977, pp. 31-41.

effetti ancora più consistenti, endemici, strutturali: il *personal computer*. Tenendo sempre a mente la ricchezza e la diversità interna caratteristiche della produzione cinematografica giapponese degli ultimi venti-venticinque anni, e allo stesso modo sforzandosi di rifuggire per quanto possibile le tentazioni di leggere tale coincidenza cronologica in chiave tecno-deterministica, alla stregua di un dogma, chi scrive ritiene quindi lecito domandarsi, come prima cosa: quale e di quale portata è stato il ruolo effettivo delle tecnologie digitali in questo processo di rinnovamento? Quali sono state le sue manifestazioni più eclatanti? In che modo esse hanno cambiato volto e collocazione al cinema giapponese, nell'immaginario comune nostrano? Pur prendendo atto del fatto che esse si inseriscono in un contesto globale, hanno assunto dei modi e delle forme specifiche e riconoscibili? Come ci appaiono da qui, queste differenze? Cosa risulta essere diventato, per noi osservatori lontani, il cinema giapponese? Detto in altri termini, l'informatizzazione di tutte le fasi che precedono, accompagnano e seguono la visione di un film ha avuto un ruolo (e che tipo di ruolo?) nel far sì che oggi si parli di cinema giapponese di più e in maniera diversa rispetto a vent'anni fa?

1.3 – Il cinema giapponese in epoca digitale

Il rapporto tra cinema giapponese e tecnologie digitali è già stato esplorato da Mitsuyo Wada-Marciano nel suo *Japanese Cinema in the Digital Age*⁴⁷, un testo che sin dal titolo si presenta come un punto di partenza e un interlocutore obbligato per il nostro discorso e che soprattutto ci consente di tralasciare alcune tracce, importanti ma già analizzate in maniera esauriente dall'autrice, per concentrarci su altre che ella ha scelto di ignorare o si è limitata a introdurre come spunti utili a future indagini. Nel prendere in esame il "cinema giapponese in epoca digitale", Wada-Marciano declina la propria analisi incanalandola sul dibattito, particolarmente fiorente nell'area dei *cultural media studies* riferiti all'Asia Orientale, circa i caratteri di transnazionalità e neutralità culturale che ai giorni nostri caratterizzerebbero parte della produzione mediale nipponica⁴⁸. Prendendo le mosse dalle note tesi di Iwabuchi Koichi⁴⁹ sul

⁴⁷ Mitsuyo Wada-Marciano, *Japanese Cinema in the Digital Age*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2012.

⁴⁸ A cavallo tra gli anni Zero e gli anni Dieci del Duemila sono state pubblicate in lingua inglese (in particolare nel contesto accademico asiatico per collane come la "TransAsia: Screen Cultures" promossa dalla Hong Kong University Press), diverse raccolte di saggi di questa impronta. Ne cito qui alcune: Chua Beng Huat, Kōichi Iwabuchi (ed.), *East Asian Pop Culture – Analysing the Korean Wave*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2008; Leon Hunt, Leung Wing-Fai (ed.), *East Asian Cinemas – Exploring Transnational Connections on Film*, Tauris, London-New York 2008; Yoshiharu Tezuka, *Japanese Cinema Goes Global*, Hong Kong University Press,

ruolo della cultura popolare giapponese in un contesto globalizzato e “decentralizzato” verso l’area asiatica (per lo meno rispetto a una visione americano-centrica), Wada-Marciano focalizza il suo discorso sul solo ambito cinematografico giapponese, contestando tuttavia il determinismo con cui a certe espressioni del cinema asiatico contemporaneo (coproduzioni panasiatiche, film diretti da giapponesi ma ambientati in altri stati asiatici e parlati in inglese, film sui coreani residenti in Giappone, cinema “etnico”, “Lohas cinema”⁵⁰...) sarebbe stata apposta in fretta e furia l’etichetta di cinema transnazionale:

It is certainly the case that the contexts of production, distribution, and exhibition of cinema have dramatically changed in the last three decades due to the widespread circulation of videotape, DVD, and other computerized and digital technologies, and the transnational flow of culture is one significant aspect accelerated by this technological transformation. However, this shift cannot necessarily be depicted as a distinct change «from national to transnational cinema», but rather as one of the various transitional contexts that we must grapple with to analyze the new configurations of cinema. Moreover, the concept of the national is still often indispensable for discussing the construction of identity in cinema. [...] The increasing ubiquity of digital technology has indeed made Japanese cinema more accessible to global markets and even created a reverse cultural flow as new global cinema set against Hollywood’s dominant flows. Achieving status as “global cinema”, however, does

2008; Vivian P. Y. Lee, *East Asian Cinemas – Regional Flows and Global Transformations*, Palgrave MacMillan, New York 2011. Al fine di meglio contestualizzare il discorso di Wada-Marciano, ma anche quelli di altri autori, come il qui citato Tezuka e Andrew Dorman, i quali ugualmente problematizzano tale approccio, riporto qui di seguito il testo posto in apertura della collana TransAsia, in cui se ne riassumono gli scopi e gli interessi: «What is Asia? What does it mean to be Asian? Who thinks they are Asian? How is “Asian-ness” produced? In Asia’s transnational public space, many kinds of crossborder connections proliferate, from corporate activities to citizen-to-citizen linkages, all shaped by media — from television series to action films, video piracy, and a variety of subcultures facilitated by internet sites and other computer-based cultures. Films are packaged at international film festivals and marketed by DVD companies as “Asian,” while the descendents of migrants increasingly identify themselves as “Asian,” then turn to “Asian” screen cultures to find themselves and their roots. As reliance on national frameworks becomes obsolete in many traditional disciplines, this series spotlights groundbreaking research on trans-border, screen-based cultures in Asia».

⁴⁹ Espresse a partire dal suo influente *Recentering Globalization – Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, Durham-London 2002.

⁵⁰ Acronimo di “Lifestyle of Health and Sustainability”, termine di marketing entrato in uso intorno alla metà degli anni Zero sotto il cui ombrello sono stati posti quei film, indirizzati soprattutto a una platea femminile, spesso ambientati in location esotiche (non solo esterne al Giappone, ma anche interne come Okinawa o piccole località di provincia) nonché promotori di stili di vita “sani” e “sostenibili” come indica il termine stesso. Tra gli esempi portati da Wada-Marciano, si possono associare a questa etichetta alcuni film di Oigami Naoko.

not necessarily mean that Japanese Cinema is completely transnational or lacking any cultural identity.⁵¹

Asserendo che i caratteri dei fenomeni cinematografici presi in esame si prestano ugualmente a una lettura in chiave nazionale e partendo dalla constatazione che un ruolo importante nei processi di globalizzazione lo hanno giocato proprio le novità nei campi della digitalizzazione delle immagini e delle telecomunicazioni, Wada-Marciano sceglie di articolare il proprio discorso prendendo come punto di partenza l'impatto esercitato sul cinema giapponese dalle tecnologie informatiche, le quali avrebbero, tra le tante cose, consentito l'emersione su più ampia scala di fenomeni che altrimenti sarebbero rimasti confinati all'ambito domestico (sia nel senso di nazionale che di "casalingo") e, di conseguenza, l'abbattimento dei confini geografici e l'esondazione verso un contesto panasiatico se non globale. Nello specifico, la studiosa canadese analizza l'impatto di queste tecnologie sulla nascita della *post-studio production*, puntando la lente rispettivamente sul boom globale del "J-Horror", sulla nascita di nuove forme di realismo cinematografico, sulla comparsa di un cinema d'animazione "personale" e infine sul «palpable sense of transnational, fluidity in identities, and national boundaries»⁵² che contraddistingue alcune produzioni caratterizzate da un inedito "aroma" internazionale e in particolare asiatico. In questa sede ci interessano soprattutto i primi tre argomenti citati, i quali rispondono al primo dei due interrogativi che Wada-Marciano pone alla base del suo libro: «What has been the impact of digital production and distribution on cinema?»⁵³, nei fatti molto simile a quelli sui quali si chiudeva il paragrafo precedente di questo capitolo. Per quanto riguarda il secondo interrogativo, attraverso il quale la studiosa sceglie di declinare il primo e di conseguenza l'intero libro, ovvero «How have new technologies affected the construction of identity within and through cinematic mediation?»⁵⁴, mi limito a rimandare all'ampia e articolata risposta fornita dall'autrice, di cui in linea di massima condivido l'assunto finale, preferendo adottare una diversa prospettiva.

⁵¹ Mitsuyo Wada-Marciano, op. cit., p. 105, 139. La citazione interna rimanda a Elizabeth Ezra and Terry Rowden, *General Introduction: What Is Transnational Cinema?*, in Elizabeth Ezra and Terry Rowden (ed.), *Transnational Cinema: The Film Reader*, Routledge, London and New York 2006, p. 1.

⁵² Ivi, p. 22.

⁵³ Ivi, p. 24.

⁵⁴ Ibid.

Ciò che preme indagare nel corso di questa tesi, infatti, è innanzitutto il ruolo giocato dalla cosiddetta “rivoluzione digitale” nella nascita di una nuova immagine (oltre che di nuove immagini) di cinema giapponese, partendo dalla constatazione elementare che tra le due rivoluzioni esiste quanto meno un rapporto di sincronia. Gli effetti sulla produzione, sulla circolazione e sulla fruizione dei film, oltre che su alcuni temi ricorrenti, iniziarono infatti a manifestarsi con particolare evidenza proprio in concomitanza con l’ascesa della New Wave giapponese. Viene pertanto naturale domandarsi se e quanto possa essere stato determinante, in tale processo, il ruolo delle tecnologie informatiche, pur con la consapevolezza che lo stesso termine “rivoluzione”, in riferimento all’avvento delle immagini digitali, è di per sé problematico ed è stato pertanto contestato da studiosi come Stephen Prince⁵⁵, John Belton⁵⁶, Claudio Marra⁵⁷ e W. J. T. Mitchell⁵⁸, e di conseguenza ridimensionato a “riforma” in ragione dei consistenti tratti di continuità che la fotografia digitale mostra con la sua età “analogica”⁵⁹. Occorre tuttavia specificare che il tema della digitalizzazione dell’immagine fotografica e del suo rapporto con il referente materiale è solo uno dei tanti aspetti del rapporto tra cinema e rivoluzione tecnologica, il quale investe soprattutto il campo delle telecomunicazioni con ovvie ricadute sulla fruizione delle opere, sulla loro circolazione, sui protocolli sociali che si instaurano intorno a esse, sull’ambito dei discorsi che esse suscitano, eccetera. In particolare, in questa tesi ci si vuole interrogare sugli effetti che il *digital turn* ha finito per esercitare non solo sulle fasi della produzione e della distribuzione, ma anche sui riflessi di cinema giapponese che raggiungono un ipotetico “osservatore lontano” (quale può essere un eventuale spettatore europeo, ma anche statunitense), e quindi sull’idea, sui discorsi e sulle pratiche che si sono sviluppati intorno a tale cinematografia in un’epoca in cui le “distanze” evocate dal testo di

⁵⁵ Stephen Prince, *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*, in “Film Quarterly”, n. 49, 3, Spring 1996, pp. 27-37.

⁵⁶ John Belton, *Digital Cinema: a False Revolution?*, in “October”, n. 100, Spring 2002, pp. 98-144.

⁵⁷ Claudio Marra, *L’immagine infedele – La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori, Milano 2006.

⁵⁸ W. J. T. Mitchell, *Realismo e immagine digitale*, in *Pictorial Turn – Saggi di cultura visuale*, Raffaello Cortina, Milano 2017, pp. 197-215.

⁵⁹ Per una sintesi del dibattito teorico sul supposto carattere rivoluzionario del *digital turn* in riferimento ai *film e media studies*, si rimanda ai seguenti testi di Christian Uva: *Impronte digitali – Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*, Bulzoni, Roma 2009; *Cinema digitale – Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze 2015, oltre che ad Adrea Pinotti e Antonio Somaini, *Cultura visuale – Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, pp. 146-153.

Burch sono state per lo più azzerate, a cavallo dei due millenni, non solo dai processi di globalizzazione, dai mutamenti nei costumi e dall'assetto geopolitico, ma anche, se non soprattutto, dalle vertiginose evoluzioni delle tecnologie dell'informazione.

L'analisi di Wada-Marciano tocca alcuni punti imprescindibili qualora si voglia formulare un'ipotetica definizione di cinema giapponese in epoca digitale. Come vedremo meglio in seguito, e come bene argomenta la studiosa, è senz'altro vero che il boom del J-Horror è l'esempio più eclatante, sia per densità che per estensione fenomenologica, degli effetti della rivoluzione digitale sul cinema giapponese, e soprattutto sul cinema giapponese *visto da qui*. È altrettanto vero che i costi ridotti, l'immediatezza d'uso e la convergenza tecnologica hanno cambiato il cinema giapponese anche dall'interno, per esempio offrendo inedite opportunità di sperimentazione ad animatori affermati come Oshii Mamoru⁶⁰ e al contempo favorendo l'emersione di nuove figure registiche come Shinkai Makoto, passato dal lavoro artigianale sul suo computer di casa all'enorme successo internazionale di *kimi no na wa. (your name., 2016)*; oppure, su un versante per certi versi opposto, dando vita a una riscoperta del realismo attraverso opere che, oltre a ragionare e a interrogarsi con occhio critico circa il coefficiente di realtà insito alle immagini contemporanee e quindi sul confine tra testimonianza e finzione, si fanno espressione di una inedita ricerca di autenticità «constructed in the process of viewing, particularly in the scale and close proximity of the viewer's everyday life»: un *DV-Realism*⁶¹ contraddistinto innanzitutto dall'immediatezza, un realismo che implica «un atto di presenza testimoniale»⁶², nelle parole di Luca Malavasi, e «che approfitta in modo specifico delle tecnologie di ripresa digitali per abitare visivamente la realtà secondo nuove modalità prossemiche»⁶³ anche, se non soprattutto, come forma di reazione all'anonima leggerezza propria delle immagini che affollano la società digitale e che mostrano «una debolezza sempre

⁶⁰ Buona parte dell'opera dell'autore di *Ghost in the Shell* si presta a essere analizzata in riferimento alle tecnologie digitali, sia a livello tematico, che sul piano produttivo ed estetico. Wada-Marciano limita il suo studio al caso di *Tachiguishi-retsuden (Tachigui: The Amazing Lives of the Fast Food Grifters, 2006)*, interessante ibrido intermediale di animazione, fotografia, manipolazione digitale e *kamishibai*, ma altrettanto meritevoli di studio sarebbero, oltre naturalmente a *Kōkaku kidōtai (Ghost in the Shell, 1995)* e *Kōkaku kidōtai - Inosansu (Ghost in the Shell 2 – L'attacco dei cyborg, 2004)*, i due film live caratterizzati da un'estetica da videogame *Avalon* (id., 2001) e *Assault Girls* (2009).

⁶¹ Lev Manovich, *Old Media as New Media: Cinema*, in Dan Harries, *The New Media Book*, British Film Institute, London 2002, p. 212.

⁶² Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia – Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino, 2013, p.77.

⁶³ Ibid.

più marcata, al limite dell'indifferenza [...] sul piano della relazione tra immagine e realtà»⁶⁴. In quest'ultimo caso, in particolare, è innegabile che l'approccio realistico di cui Wada-Marciano dà atto richiami temi pressanti nell'era dell'immagine digitale, in cui questa pare aver perso di consistenza (poiché divenuta a tutti gli effetti simulacrale – soprattutto nel caso delle immagini di sintesi –, pervasiva e *più*⁶⁵ facilmente manipolabile) e richiede di essere resa nuovamente “pesante” e sensibile tramite una solida attestazione del suo statuto realistico e la riscoperta di una densità esperienziale che il cinema è in grado di conferirle. Resta tuttavia da chiedersi se la produzione di due dei tre autori presi a esempio, Kawase Naomi e Koreeda Hirokazu, la cui porzione di filmografia più segnata da un rapporto diretto con la realtà si colloca a cavallo dei decenni Ottanta e Novanta e quindi in un quadro mediale ancora *pesantemente* analogico, sia da considerarsi, al di là delle innegabili influenze esercitate sulla successiva generazione di registi, davvero rappresentativa del cinema giapponese in epoca digitale. Se infatti Yutaka Tsuchiya, il terzo degli autori citati, rappresenta un ottimo esempio di cineasta che usa il digitale per parlarci della società digitale tanto nei due film analizzati, *Atarashii Kamisama (The New God, 1999)* e *Peep “TV” Show* (id., 2003), quanto, se non di più, nel successivo *Tariumu shōjo no dokusatsu nikki (GFP Bunny, 2012)*, Kawase, come si è detto, realizza tutti i suoi primi “I” film (*watakushi eiga*) in 8mm, mentre i documentari di Koreeda, girati in video, si inseriscono a livello produttivo nell'ambito del film per la televisione, e anche il realismo del suo approccio al cinema di finzione, particolarmente significativo fino a *Dare mo shiranai (Nobody Knows, 2004)*, di cui Wada-Marciano esamina una sequenza, si farà via via meno radicale nei film successivi. Da notare inoltre che, se su scala globale e in particolare nel più ristretto contesto asiatico la tendenza verso una rinnovata esigenza di realismo trova espressione in alcuni dei più rappresentativi cineasti della contemporaneità (Dogma95, i fratelli Dardenne, Jia Zhang-ke, Wang Bing, Lav Diaz, Nuri Bilge Ceylan, Brillante Mendoza...), difficilmente i *self-documentary*⁶⁶ giapponesi contemporanei possono essere annoverati tra le forme di realismo più interessanti e originali della scena contemporanea, al di là della loro tradizionale dimensione diaristica, intima e privata (una tradizione che, con qualche forzatura, si sarebbe tentati di far

⁶⁴ Ivi, p. 46.

⁶⁵ Come nota Susan Sontag, la manipolazione delle immagini è una pratica che precede «di gran lunga l'era della fotografia digitale e delle manipolazioni attuate con programmi come Photoshop: è sempre stato possibile che una fotografia distorcresse la realtà», Susan Sontag, *Davanti al dolore degli altri*, Mondadori, Milano 2003, p. 40.

⁶⁶ Cfr. Nada Hisashi, *Self-documentary – Its Origin and the Present State*, in “Yamagata International Film Festival – DocBox #26, <http://www.yidff.jp/docbox/26/box26-2-e.html> [ultimo accesso, 05/01/2018].

risalire ad antichissimi e prestigiosi precedenti letterari), non certo unica nel contesto globale ma nel caso giapponese peculiarmente accentuata, abbastanza da sollevare qualche accusa di solipsismo⁶⁷.

1.4 – Il cinema giapponese in epoca digitale?

Se in base ai dubbi appena espressi la definizione di “cinema giapponese in epoca digitale” articolata da Wada-Marciano può apparire arbitraria, se non lacunosa, un dato importante che essa evidenzia, per lo meno a livello sintomatico, è quanto sia difficile fornirne una definizione esaustiva. Se si esclude l’episodio del J-Horror, analizzato in tutta la sua estensione, il resto del saggio si concentra su pochi fenomeni, citando, per ogni esempio, tre o quattro autori (o film, o sequenze di film) ritenuti significativi. Ma è davvero possibile analizzare una produzione così ampia (si è parlato di una media di oltre quattrocento film ogni anno tra il 2000 e il 2016) prendendo a riferimento un pugno di opere e correnti in alcuni casi minoritarie, quando alcune di esse, come i documentari in pellicola di Kawase Naomi o i film “etnici” menzionati nel testo intrattengono con la rivoluzione digitale un rapporto troppo esile e tutt’altro che esclusivo per non lasciare il sapore di una forzatura? È vero che film come i citati *The Hotel Venus* (id., 2004) di Takahata Hideta, *Chi to hone (Blood and Bones)*, 2004) di Sai Yōichi, *Kamome shokudō (Kamome Diner)*, 2006) di Ogigami Naoko e *Sunaebo (Asako in Ruby Shoes)*, 2000) di E J-Yong, così come lavori più recenti quali *Nanayomachi (Seven Nights)*, 2008) della stessa Kawase, *Hard Romanticker* (id., 2011) di Gu Su-yeong e *Yokudō (Taksu)*, 2014) di Sugino Kiki, e molti altri ancora, appartengono al contesto asiatico e globale contemporaneo al punto che sarebbero stati impensabili, soprattutto per densità numerica, se calati nell’asfittico e coeso panorama cinematografico dei decenni precedenti, ma siamo poi così sicuri che, ancora prima di entrare nel merito della qualità dei singoli film, essi siano da annoverare tra i più rappresentativi del cinema giapponese in epoca digitale? Non v’è dubbio che essi manifestino sintomi importanti dell’apporto fornito dalle tecnologie digitali e dai loro caratteri di ubiquità alla ridefinizione delle geografie e ai processi di globalizzazione culturale, ma è un aspetto sufficiente a decretarne la priorità su altri aspetti rimasti invece esclusi? Anche considerando l’etichetta di “*digital age*” come semplice sinonimo di contemporaneità, lontana da qualunque pretesa di dimostrare un

⁶⁷ Cfr. Abé Markus Nornes, *Forest of Pressure - Ogawa Shinsuke and Postwar Japanese Documentary*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2007, pp. 135-136.

rapporto diretto e tangibile con la rivoluzione tecnologica, il cinema giapponese contemporaneo è davvero (solo o soprattutto) quello? È realmente così significativo il numero di produzioni che emanano un'aura di transnazionalità, tra quei quattrocento, cinquecento, seicento film l'anno?

Per chi scrive, la risposta ovviamente è no. Credo che il cinema giapponese contemporaneo non sia solo questo, e che soprattutto sia tante cose *prima* di questo. Provando a far viaggiare un po' lo sguardo, nel tentativo di mettere a fuoco cosa sia il cinema giapponese in epoca digitale, viene innanzitutto da chiedersi dove siano, nel *Japanese cinema in the digital age* inquadrato da Wada-Marciano, i blockbuster giapponesi contemporanei. Si prenda, a titolo di esempio, un film come *Kyashan* (*Kyashan – La rinascita*, 2004) di Kiriya Kazuaki, la cui estetica, come è avvenuto nel caso del cinema statunitense⁶⁸, ha senz'altro contratto pesanti debiti con le tecnologie digitali. Come ne è stata condizionata, dunque? In che modi, rispetto allo scenario hollywoodiano? Ma soprattutto, *Kyashan* è il *live action* di una celebre serie animata degli anni Settanta, e proprio il fenomeno degli adattamenti cinematografici da *manga* e *anime*, interessante a partire dalle peculiarità che presenta rispetto a quello coevo dei *cinecomics* hollywoodiani, può essere ritenuto uno dei fenomeni più rappresentativi del cinema giapponese degli anni Zero e Dieci⁶⁹. La traduzione cinematografica del fumetto, nelle parole di Federico Zecca, «ha fornito al cinema un importante campo di applicazione per sperimentare le nuove potenzialità espressive offerte dalla tecnologia digitale, in rapporto alla creazione di inediti modelli di “realtà” ed esperienza filmica»⁷⁰, e di tutti i film prodotti in Giappone tra il 2000 e il 2016, l'8% sono adattamenti da *manga*⁷¹. Quella che può sembrare una percentuale tutto sommato poco significativa implica tuttavia che, su una media di 430 film l'anno, almeno quindici film giapponesi sono stati tratti da

⁶⁸ Cfr. Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa, *Il cinema – Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma 2015, pp. 175-178; Giulia Carluccio e Giaime Alonge, *Il cinema americano contemporaneo*, Laterza, Roma-Bari 2006.

⁶⁹ Ne ho scritto, a livello introduttivo, qui: Giacomo Calorio, *Man/Ei-GA: intermedialità fumetto-cinema nel Giappone contemporaneo*, in “Cinergie - Il cinema e le altre arti” n°5, 2014, pp. 162-175.

⁷⁰ Federico Zecca, *Cinema e intermedialità – Modelli di traduzione*, Forum, Udine 2013, p. 234. Sull'argomento si vedano anche Alessandro De Filippo, *Sequenze – Tempo e narrazione tra cinema e fumetto*, Bonanno, Roma 2008; Leonardo Quaresima, Laura Ester Sangalli e Federico Zecca (a cura di), *Cinema e fumetto – Cinema and Comics*, Forum, Udine 2009; Ian Gordon, Mark Jankovich and Matthew P. MacAllister (ed.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson 2007; Luciano De Giusti, *Forme intermediali nel cinema dopo il cinema*, in ID. (a cura di), *Immagini migranti – Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008; Gino Frezza, *Forma fluens intermediale: i fumetti*, in Ivi; Liam Burke, *The Comic Book Film Adaptation*, University Press of Mississippi, Jackson 2015.

⁷¹ Naoto Mori ed al., *Manga + Eiga! Manga gensaku eiga no genzai-chi* (t.l.: Manga+Film! Il punto della situazione sui film tratti da *manga*), Yosensha, Tokyo 2017, p. 39.

fumetti nel 2002 e nel 2003, un numero che ha raggiunto un picco di ben cinquantatré trasposizioni solo nel 2014. Il discorso sugli intrecci che coinvolgono cinema, *manga* e tecnologie digitali («un poderoso strumento di ampliamento ed espansione della geografia intermediale del cinema»⁷²) in un'epoca in cui, citando Lev Manovich, la manipolazione elettronica delle immagini ha reso il cinema quasi un «sottogenere della pittura»⁷³, «un caso particolare di animazione che usa un filmato *live* come uno dei suoi tanti elementi»⁷⁴, non riguarda solo l'acquisizione di contenuti narrativi, ma anche l'intensificazione delle interferenze semiologiche⁷⁵ tra i due medium a un livello più ampio⁷⁶. Nonostante la portata e l'intensità del fenomeno, si tratta di un argomento relativamente poco esplorato nel campo degli studi sul cinema giapponese, quando forse, proprio in ragione delle sue dimensioni, meriterebbe di essere preso in considerazione per primo, tra i diversi esempi di cinema giapponese in epoca digitale.

⁷² Federico Zecca, op. cit., p. 51.

⁷³ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, op. cit., p. 363. A questo proposito si veda anche quanto scrive Antonio Costa: «La manipolazione elettronica sembra consentire questo avvicinamento dell'immagine cinematografica alla dimensione pittorica. Questo accade non tanto perché l'elettronica sia in grado di simulare i procedimenti della pittura (anche se la coloritura d'un pixel, cioè dell'unità minima di superficie d'un reticolo elettronico è più vicina alla stesura di una campitura di colore di quanto non lo sia la ripresa cinematografica d'un paesaggio). Questo accade, piuttosto, perché l'immagine elettronica produce uno spazio strutturalmente analogo a quello della pittura, uno spazio strutturalmente progettato e prodotto. [...] Non è tanto l'assenza dell'oggetto reale-referente (il modello da riprendere o da riprodurre) che in questo caso accomuna pittura e cinema: la pittura ne aveva già fatto a meno in vari contesti ed epoche, e il cinema anche (basti pensare a tutto l'insieme dei trucchi o effetti speciali). Ciò che li accomuna è questo controllo punto per punto dell'immagine, con un'esattezza progettuale superiore a quello della pittura tradizionale e con la possibilità di generare e controllare forme in movimento». Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002, pp. 152-153.

⁷⁴ Elio Girlanda, *Il cinema digitale – Teorie, autori, opere*, Dino Audino Editore, Roma 2006, p. 37.

⁷⁵ Zecca riprende il termine da Christian Metz, e in particolare scrive: «L'avvento della tecnologia digitale, e la convergenza "culturale" che ne è conseguita, hanno prodotto una radicale ristrutturazione delle forme produttive, fruttive e rappresentative del cinema, aumentando anche la quantità (e la qualità) delle sue interferenze semiologiche con gli altri media». Federico Zecca, op. cit., p. 234.

⁷⁶ Al riguardo scrive anche Gino Frezza, «Questa straordinaria, duttile, composizione esplode e si ratifica ulteriormente nell'epoca delle tecnologie digitali. Perché? Non soltanto per il superamento delle difficoltà tecniche che, nella lunga fase analogica, comportavano soluzioni provvisorie sul piano dell'efficacia percettiva della composizione dell'immagine cine-fumettistica [...], ma per il fatto che l'immagine digitale è internamente e interiormente plastica, metamorfica, in grado di vivificare il singolare, l'inorganico, lo statico, rendendolo corpo animato, soggettivamente riconoscibile [...] Il digitale valorizza i molteplici piani di valenza percettiva e la mobile dimensione semiotica dell'immagine fra cinema e fumetti. Ecco perché non vi sono oggi separazioni insuperabili alla permutazione reciproca fra film e fumetti». Gino Frezza, *L'immagine, il percepibile, il narrabile*, in Leonardo Quaresima, Laura Ester Sangalli, Federico Zecca (a cura di), op. cit., pp. 53-54.

Passando a un altro dei temi trattati dalla studiosa, viene da domandarsi se le forme di realismo e di documentario in digitale emerse negli ultimi vent'anni non abbiano offerto esempi più calzanti e maggiormente debitori verso le tecnologie informatiche, nella confezione come nella sostanza, rispetto ai diari in 8mm di Kawase Naomi. Pensiamo ai film del già citato Tomita Katsuya⁷⁷, ai numerosi documentari post-Fukushima e in particolare a un film come *Mujin chitai (No Man's Zone)*, 2011) di Fujiwara Toshifumi. Consapevoli di "sforare" talvolta sul piano cronologico rispetto al corpus di opere analizzabile da Mitsuyo Wada-Marciano, il cui libro risale al 2012, pensiamo ad altri casi di *self-documentary* di un certo successo che invece di un approccio realistico ne scelgono uno più spiccatamente intermediale come *Mainichi ga Arutsuhaimaa (Mainichi Alzheimer)*, 2012) di Sekiguchi Yuka; di documentaristi come Sōda Kazuhiro che hanno una storia e un approccio tutto sommato diversi rispetto a quelli che hanno determinato il fenomeno dei documentari autoprodotti, eppure sono assai più rappresentativi di molti altri rispetto a un uso consapevole e non banale del digitale⁷⁸; a come incide l'uso di una videocamera DV nel lavoro sulla fotografia e sul sonoro in un documentario come *Aragane* di Oda Kaori (id.; 2015); ai film nei quali il realismo della prossimità e della testimonianza si deforma nelle grottesche sembianze del *reality show*, come accade in *Koi no uzu (Be My Baby)*, 2014) di Ōne Hitoshi; a quelli che spingono ancora oltre, rispetto a Kawase, l'interrogazione sui confini tra realtà e finzione in epoca digitale, come *Kaihō-ku (Fragile)*, 2014) di Ōta Shingo. Sempre restando sulla questione dell'ambiguità tra testimonianza e finzione sottolineata da queste forme di realismo DV assunto come «opzione estetica»⁷⁹ in tutta la sua povertà e immediatezza: le particolari declinazioni giapponesi di importanti fenomeni appartenenti alla contemporaneità, per

⁷⁷ In realtà il rapporto di Tomita con le tecnologie digitali è più complesso: il regista girò *Saudade* in HD per poi riversarlo su 35mm per le proiezioni. Viceversa, i precedenti *Kumo no ue (Above the Cloud)*, 2003) e *Kokudō 20gosen (Off Highway 20)*, 2007) furono girati rispettivamente in 8 e 16mm e poi riversati su digitale. Tomita discute ampiamente le differenze tra pellicola e digitale nella seguente intervista: Jasper Sharp, *Katsuya Tomita & Toranosuke Aizawa*, in "Midnight Eye", 16 February 2013, <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuya-tomita-toranosuke-aizawa> [ultimo accesso: 05/12/2017].

⁷⁸ Sōda vive negli Stati Uniti dove lavora per la NHK all'interno di troupe tradizionali composte da numerosi elementi, ma i suoi film personali, che prendono come punto di riferimento Frederick Wiseman e sono frutto di un approccio che egli stesso definisce "*observational*", si avvalgono dell'immediatezza di piccole videocamere digitali che gli consentono di avvicinarsi al suo ideale di essere «invisible, like air, observing». Tra i film più significativi di Sōda citiamo qui *Senkyo (Campaign)*, 2007), *Seishin (Mental)*, 2008), *Kaki kōba (Oyster Factory)*, 2015). Il regista parla del suo lavoro e dei vantaggi delle videocamere digitali nella seguente intervista: Jason Gray, *Kazuhiro Soda*, in "Midnight Eye", 1 July 2007, <http://www.midnighteye.com/interviews/kazuhiro-soda/> [ultimo accesso: 05/12/2017].

⁷⁹ Luca Malavasi, op. cit., p. 19.

quanto non sua esclusiva, quali i *mockumentary*⁸⁰, i falsi *found footage film* e i *media collage*⁸¹, non hanno forse prodotto casi degni di studio tanto nel campo del cinema horror (valga per tutti il caso di Shiraishi Kōji, che sin dal 2005 ne ha fatto un marchio di fabbrica) quanto nei territori del comico e del grottesco (di particolare interesse i *mockumentary* realizzati da Yamashita Nobuhiro e Matsumoto Hitoshi intorno alla metà degli anni zero⁸²)?

Spostando ancora lo sguardo alla ricerca di scorci diversi, che ne è dei principali rappresentanti del cinema sperimentale giapponese in epoca digitale come Makino Takashi, Goshima Kazuhiro, Shinkan Tamaki e Nishikawa Tomonari⁸³? Anche l'ultima fortunata fase della carriera di Wakamatsu Kōji è spiccatamente digitale, mentre pioniere nell'uso del «*kino-brush*»⁸⁴ fu addirittura Kurosawa Akira, con le sinestesie tra cinema e pittura di *Sogni (Yume, 1990)*⁸⁵. E benché diverso, in quanto mirato a imitare l'immaginazione⁸⁶ perseguendo un'estetica

⁸⁰ Per approfondimenti su questo genere che ha trovato nel cinema digitale (per la sua immediatezza, per le pratiche che favorisce e per gli interrogativi che pone circa il coefficiente di realtà insito alle immagini) si veda, oltre quanto scritto da Malavasi e Uva nelle rispettive opere citate, Cristina Formenti, *Il mockumentary – La fiction si maschera da documentario*, Mimesis, Milano e Udine 2013.

⁸¹ Cfr. Luca Malavasi, op. cit., pp. 127-133.

⁸² Yamashita ha diretto i *mockumentary Sono otoko, kyōbō ni tsuki (The Most Dangerous Man Alive, 2003)* e *Fushō no hito* (t.l.: “Uno sconosciuto”, 2004), mentre il comico Matsumoto ha esordito con *Dai-nipponjin (Big Man Japan, 2007)* che allo stesso modo usa l'impianto narrativo ed estetico del documentario.

⁸³ Sull'argomento si veda Agnieszka Kiejziewicz, *The Technologies of Experimental Japanese Filmmakers in the Digital Era*, in “Transmissions: The Journal of Film and Media Studies”, 2016, Vol. 1, N. 1, pp. 99-114.

⁸⁴ Lev Manovich, *What is Digital Cinema?*, 1996, https://wp.nyu.edu/novak-mm13/wp-content/uploads/sites/41/2013/09/Lev-Manovich_-_Essays_-_What-is-Digital-Cinema_.pdf (ultimo accesso: 27/01/2018).

⁸⁵ Al riguardo vale la pena di riportare quanto scrive Antonio Costa: «Kurosawa ha trovato nell'evoluzione della tecnica un alleato per realizzare in termini cinematografici un'idea di assolutizzazione del colore come principio costituito dell'esperienza dello spazio che ha in Van Gogh una delle sue realizzazioni supreme. Si tratta d'un progetto quanto mai rischioso, come è sempre la subordinazione dell'inquadratura a un modello pittorico. In questo caso riesce, almeno in parte, grazie alla estremizzazione, da cinema d'avanguardia, del procedimento e grazie all'uso calcolato della indicibilità tra natura e artificio resa possibile dalla manipolazione elettronica. L'idea di controllare lo spazio diegetico con lo stesso rigore e con le stesse possibilità di dominio assoluto dei pittori è stata spesso coltivata dal cinema, fin dai tempi dell'avanguardia». Antonio Costa, op. cit., p.150.

⁸⁶ Parafrasando Hans Belting, *Immagine, medium, corpo – Un nuovo approccio all'iconologia*, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Teorie dell'immagine – Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 84.

fotorealistica, invece che deliberatamente onirica e trasfigurante, non meno trascurabile è l'uso della CGI da parte delle grosse produzioni *fantasy* e di fantascienza⁸⁷.

È ammissibile non citare *Riri shu-shu no subete (All About Lily Chou-Chou, 2001)* di Iwai Shunji⁸⁸, un film nato in seno alla Rete e poi passato attraverso un CD-ROM, e che intreccia rapporti con la cultura digitale a ogni livello immaginabile, in un testo che si propone di affrontare il cinema giapponese da questa prospettiva? Seppure in misura minore, lo stesso valga per gli strascichi transmediali del successivo *Hana to Arisu (Hana and Alice, 2004)*, un'opera fluida che si snoda tra film, serie TV, *manga* e animazione rotoscopica. Sul versante dell'animazione, invece, viene da domandarsi se sia accettabile non includere un regista come Yuasa Masaaki, autore di opere che ricorrono a forme insistite di convergenza (e divergenza⁸⁹) e intermedialità come *Mind Game (2004)* e *Tatami Galaxy (2010)*, oppure che, come la serie *Kaiba (2008)*, indagano inequivocabilmente, seppure in forma di metafora, i temi pressanti della memoria e dell'identità nella società digitale.⁹⁰ Per non parlare del compianto Kon Satoshi, che a cavallo dei due millenni ha realizzato, con uno stile fluido e visionario che sembra voler richiamare l'estetica stessa del digitale, alcuni dei più inquietanti affreschi della società postmediale; e ancora di una serie animata come *Serial Experiments Lain (1998)* di Nakamura Ryūtarō che, all'alba della rivoluzione digitale, preconizzava le insidie dell'interconnessione perenne sui processi identitari degli individui, divisi tra due piani dell'esperienza: uno ancorato al reale, l'altro ubiquo e virtuale.

⁸⁷ In particolare del genere supereroistico che, come scrive ancora Zecca, «permette di sfruttare e sviluppare al meglio la nuova tecnologia di produzione digitale, nei confronti della quale si pone come “sfida configurativa” continua». Federico Zecca, op. cit., p. 281.

⁸⁸ Cfr. Stefano Locati, *Nell'etere: All About Lily Chou-Chou tra transmedialità e nuovo statuto del cinema*, in “Cinergie – Il cinema e le altre arti”, n. 9, aprile 2016, pp. 128-139, <http://www.cinergie.it/?p=6150> [ultimo accesso, 12/12/2017], e *Giovani inquieti. Gli universi narrativi di Murakami Ryū e Iwai Shunji tra letteratura e cinema*, in Giacomo Raccis (a cura di), “Elephant & Castle – Laboratorio dell'immaginario - Scrivere, vedere, dipingere prospettive transmediali per lo Studio della letteratura”, novembre 2016, http://cav.unibg.it/elephant_castle/web/uploads/saggi/f6c0d5f33cdd8275258f45aa28736f4356da48fd.pdf, [ultimo accesso, 12/12/2017].

⁸⁹ Del rapporto tra convergenza e divergenza in *The Tatami Galaxy* parla Marc Steinberg in *Condensing the Media Mix: The Tatami Galaxy's Multiple Possible Worlds*, cit., pp. 252-262.

⁹⁰ Ne parlo brevemente qui, così come di alcuni film di Kon e di *Serial Experiments Lain*: Giacomo Calorio, *Spazi digitali e identità dislocate. Come l'animazione giapponese ha raccontato l'altra metà delle nostre vite*, in “Manga Academica”, n. 10, 2017, p. 216.

Ci si potrebbe chiedere come cambia l'uso delle immagini di sintesi⁹¹ in produzioni di dimensioni e finalità del tutto diverse rispetto alla sfera dei *blockbuster*, per esempio nelle sortite cinematografiche del comico Matsumoto Hitoshi, in un piccolo e invisibile⁹² film autoprodotta quale *Tennensei shinryaku to mozō ai (FIX)*, 2005) di Yamaoka Nobutaka – sorta di *Tetsuo (The Iron Man)*, Tsukamoto Shin'ya, 1989) del terzo millennio –, o ancora nei grotteschi film splatter, fieramente *low budget* e *lo-fi*, di Iguchi Noboru, Nishimura Yoshihiro e Yamaguchi Yūdai. Allo stesso modo, sarebbe naturale guardare al cinema d'animazione in grafica tridimensionale: il suo rapporto con la persistenza di un'estetica di tipo bidimensionale negli *anime* giapponesi, ormai pressoché dimenticata nel contesto cinematografico hollywoodiano, non necessiterebbe un doveroso approfondimento?⁹³ Perché non parlare dell'uso del *software* Flash da parte della “Web-gen” dell'animazione giapponese?⁹⁴ Perché non analizzare l'intensificarsi delle interferenze semiologiche tra media, favorita dalla loro conversione a un unico linguaggio? Si potrebbe poi dedicare uno “specchietto” a casi studio specifici come, per esempio, le occorrenze nel cinema giapponese dell'effetto *freeze*, uno dei capisaldi dell'estetica digitale da Matrix in avanti. O magari agli effetti che l'impiego dei filtri cromatici digitali, divenuti un *tool* di uso quotidiano nell'era della post-produzione, hanno avuto sulla fotografia cinematografica in Giappone. O ancora a come il cinema giapponese ha sfruttato il diverso rapporto che le tecnologie DV intrattengono con la luce, rispetto alla pellicola.

L'uso che Matsue Tetsuaki fa del 3D nelle sue stratificazioni spaziali in bilico tra documentario, videoclip, archivio e video-arte in *FlashBack Memories 3D* (id., 2013) sarebbe un ottimo

⁹¹ Con immagini di sintesi si intendono quelle immagini, usate soprattutto nel campo degli effetti speciali e in quello dell'animazione, create dal computer assemblando tutta una serie di elementi ottenuti tramite diverse operazioni suddivisibili principalmente in tre fasi: *modeling* (modellizzazione), *mapping* (mappatura) e *rendering* (resa). Per un breve approfondimento si veda Christian Uva, *Cinema digitale – Teorie e pratiche*, op. cit., pp. 97-109.

⁹² Yamaoka Nobutaka si guadagnò una mini-retrospettiva nel corso dell'edizione del 2005 del Pia Film Festival, ma i suoi film non sono mai stati distribuiti, e pertanto il suo nome è tuttora pressoché sconosciuto all'estero.

⁹³ Cfr. Jasper Sharp, *Between Dimensions – 3D Computer Generated Animation in Anime*, in *Ga-Netchū! – The Manga Anime Syndrome*, Deutsches Filminstitut – DIF, Frankfurt 2008, pp. 120-133. Sull'animazione tridimensionale giapponese, sui suoi rapporti con quella tradizionale e su quelli col cinema dal vivo si vedano anche Thomas Lamarre, *The First Time as Farce: Digital Animation and the Repetition of Cinema*, in Steven T. Brown (ed.), *Cinema-anime*, Palgrave MacMillan, New York 2006 pp. 161-188; ID., *The Anime Machine – A Media Theory of Animation*, cit. “Compositing” (cap. 3), pp. 26-44.

⁹⁴ Cfr. *Storia dell'animazione digitale in Giappone e alcune caratteristiche fondamentali*, in *FAR from Animation*, 30 aprile 2017, <https://farfromanimation.com/2017/04/30/storia-dellanimazione-digitale-in-giappone-e-alcune-caratteristiche-fondamentali/> [ultimo accesso: 12/01/2018]

esempio di cinema giapponese nell'era dell'«assemblaggio profondo»⁹⁵. Lo stesso valga per l'adozione nel suo precedente *Live Tape* (id., 2009), strutturato in un unico piano sequenza di settantaquattro minuti, della nuova «economia dello sguardo», consentita dalla registrazione digitale rispetto ai limiti di durata fisicamente connaturati alla pellicola, «che si impone attraverso la possibilità di estenuare o di restituire il tempo reale nella sua integrità»⁹⁶, in maniera analoga a quanto già fatto qualche anno prima da altri cineasti come Alexander Sokurov.

La categoria dei film girati coi cellulari, per i cellulari o tratti da romanzi scritti su cellulare⁹⁷ o in rete, per quanto, a conti fatti, sterile di esiti davvero rilevanti, meriterebbe forse un cenno. Che dire dei film tratti dai videogiochi? Quelli che ne assumono tratti strutturali ed estetici precipui⁹⁸ come il ricorso a narrazioni iterative e accumulative, l'uso del *first person shot*⁹⁹ o dello stile *run and gun*¹⁰⁰? E sempre a proposito di videogiochi, nel contesto giapponese esistono fenomeni interessanti, per quanto riguarda i cosiddetti “machinima”¹⁰¹? Quali sviluppi ha offerto il Giappone nei campi della realtà virtuale e aumentata applicati al cinema, e quali novità vi si prospettano?

Ancora, addentrandoci nel campo dell'esercizio, si potrebbe indagare l'impatto che ha avuto il passaggio agli standard di proiezione digitale sul fervido panorama dei *minitheater* che costellano la capitale giapponese, e sul tipo di produzioni, come i film a basso budget e quelli

⁹⁵ Lev Manovich, *Software Culture*, Olivares, Milano 2010, p. 118.

⁹⁶ Christian Uva, *Impronte digitali*, op. cit., p. 75.

⁹⁷ Cfr. Maria Roberta Novielli, *Cinema “mobile”. Un caso di interazione tra cinema e letteratura in Giappone*, in Michele Fadda (a cura di), *Corto circuito – Il cinema nell'era della convergenza*, CLUEB Archetipolibri, Bologna 2011, pp. 93-100.

⁹⁸ Sui rapporti tra cinema e videogiochi si vedano Matteo Bittanti (a cura di), *Intermedialità – Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano 2008; Ivi, *Il cinema nei videogiochi? Analogie improprie, forme di rimedi azione e convergenze parallele*, in De Giusti (a cura di), op. cit., pp. 215-242; Riccardo Fassone, *Cinema e videogiochi*, Carocci, Roma 2017.

⁹⁹ Per un più ampio approfondimento sul ruolo del *first person shot* nel panorama mediale contemporaneo, si veda Ruggero Eugeni, *Il first person shot come forma simbolica. I dispositivi della soggettività nel panorama post-cinematografico*, in “Reti, saperi, linguaggi”, 2013, Anno 4, vol. 2, n. 2, pp. 19-23. Eugeni torna a scriverne anche in *La condizione postmediale*, La Scuola, Milano 2015, pp. 49-63.

¹⁰⁰ Cfr. Laurent Jullier, *Lo stile run and gun*, in Michele Fadda (a cura di), op. cit., pp. 59-76.

¹⁰¹ Crasi di *machine* e *cinema* con cui si intendono film realizzati servendosi dei motori grafici 3D e degli ambienti di determinati *videogame* (*The Sims*, *Halo*, *Grand Theft Auto*...). Sull'argomento in Italia è uscito, curato da Matteo Bittanti, *Machinima – Dal videogioco alla video arte*, Mimesis, Milano-Udine 2017. Si veda inoltre anche Cristiano Poian, *Machinima: esperimenti di cinema video ludico*, in Luciano De Giusti, op. cit., pp. 243-255.

d'essai, che essi ospitavano. Anche le recenti produzioni Netflix o Amazon, che hanno coinvolto registi di spicco come Sono Sion e Hiroki Ryūichi, sono una novità connaturata all'era digitale. E perché non parlare degli importanti restauri digitali di classici del passato? Dei *database online* come Japanese Movie Database, Allcinema o Asianwiki? Dei siti di divulgazione europei sul cinema giapponese come MidnightEye? Del cinema giapponese su piattaforme internazionali come Youtube e Vimeo, o esclusivamente nazionali come l'italiana VVVVID e la giapponese Niconico Dōga? Dei film prodotti tramite operazione di *crowdfunding* sulla Rete, di quelli visibili, scaricabili, acquistabili *solo* grazie alla Rete, di quelli "muxati", remixati e riusati dagli internauti, di quelli sottotitolati solo grazie al lavoro dei «consumatori attivi»¹⁰² e delle intelligenze collettive¹⁰³, di quelli i cui fotogrammi diventano meme o gif, e ancora di tutte le pratiche sociali e culturali *grassroots*¹⁰⁴ (comprese, su un versante tutt'altro che ludico, l'organizzazione di proiezioni pubbliche da parte di cineasti indipendenti e attivisti politici¹⁰⁵), che la digitalizzazione e la convergenza dei media, in sinergia col Web 2.0, facilitano e sollecitano. Invertendo la prospettiva, ci sarebbero poi quei film che, come le opere d'animazione già elencate, hanno testimoniato, a livello di temi affrontati ma anche di strategie visuali, la digitalizzazione della società e del sé, esprimendone gli entusiasmi e condannandone i pericoli¹⁰⁶. Quei film di fantascienza che ne hanno preconizzato gli sviluppi plasmando futuri

¹⁰² Vale la pena di riprendere quanto scrivono al riguardo Pinotti e Somaini: «In questi ultimi anni il rapido sviluppo delle tecnologie digitali di produzione, distribuzione e consumo delle immagini ha portato a un enorme incremento delle possibilità di manipolazione di fruizione interattiva, che progressivamente assottiglia la differenza fra produzione e ricezione, fra autore e spettatore. *To Photoshop* è ormai diventato una corrente forma verbale, e l'utente del cosiddetto web 2.0 è un consumatore attivo, che interviene direttamente sui materiali iconotestuali e audiovisivi, risignificandoli in una pratica creativa che è innanzitutto ludica, ma può anche dispiegare nella immediata condivisione sui social network un potenziale politico». Andrea Pinotti e Antonio Somaini, *Cultura visuale – Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, p. 229.

¹⁰³ Cfr. Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva – Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1996.

¹⁰⁴ Sull'argomento è doveroso citare, almeno a livello generale vista l'ampia influenza esercitata sul dibattito contemporaneo circa la convergenza (tecnologica, culturale ed economica) tra media, l'opera di Henry Jenkins. In particolare, si vedano i seminali *Cultura convergente*, cit.; *Spreadable Media – I media tra condivisione, circolazione, partecipazione* (con Sam Ford e Joshua Green), Apogeo, Milano 2013; *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli Editore, Milano 2016.

¹⁰⁵ Cfr. Hideaki Fujiki, *Networking Citizens through Film Screenings: Cinema and Media in Post-3/11 Social Movements*, in Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin (ed.), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven 2015.

¹⁰⁶ Ne ho parlato in un intervento intitolato "L'altra parte del reale: come il cinema giapponese contemporaneo ha veicolato l'esperienza del digitale" durante il XL Convegno Annuale dell'AISTUGIA (Associazione Italiana Studi sul Giappone), Università degli Studi di Torino, 2016. Gli atti del convegno saranno disponibili da settembre 2018.

immaginari digitali. Lo sguardo “dronico”, freddo e distante, «operazionale»¹⁰⁷, del misterioso obiettivo aereo di *Tokyo Scanner* (id., 2004), cortometraggio firmato da Matsu Hiroaki sotto la supervisione di Oshii Mamoru, non si presta forse a essere una metafora ideale della sorveglianza diffusa e capillare del «panottico digitale»¹⁰⁸?

Infine, spingendoci ancora oltre, su altri versanti: se prendessimo atto della permeabilità tra media in epoca digitale, e allargassimo lo sguardo fino a considerare il cinema non tanto come «i film» quanto «una maniera di fruire immagini e suoni»¹⁰⁹, o per dirla con Manovich, un «esperanto visivo»¹¹⁰, una «interfaccia culturale»¹¹¹ o una «scatola degli attrezzi»¹¹² della visualità contemporanea, allora ci si spalancherebbe un’infinità di prospettive. Come si colloca il cinema giapponese nel contesto postmediale¹¹³? Che relazioni intrattiene oggi con gli altri media, con i quali condivide grammatica di base, materia (il codice binario) e dispositivi? Presenta delle specificità culturali (e ha senso ricercarle?) rispetto a un contesto ormai globalizzato? Che novità ci sono sui versanti di altri medium audiovisivi a esso imparentati e talvolta in esso convergenti come, per esempio, il videoclip (pensiamo a quelli realizzati da Tsujikawa Koichirō per

¹⁰⁷ Il riferimento va al termine “immagine operazionale” (operative Bilder) coniato da Harun Farocki a proposito di quelle immagini puramente funzionali e fantasmatiche prodotte da dispositivi indipendenti dalla mano umana e spesso nemmeno destinate all’occhio umano (quelle dei sistemi di videosorveglianza e dei droni, per esempio).

¹⁰⁸ Sul panottico digitale si veda per esempio quanto scrive Byung-chul Han in *La società della trasparenza*, Nottetempo, Roma, 2014, pp. 76-83. Il riferimento a cui guarda il filosofo è ovviamente il carcere ideale progettato da Jeremy Bentham.

¹⁰⁹ Francesco Casetti, *La galassia Lumière – Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015, p. 89.

¹¹⁰ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002, p. 109.

¹¹¹ Ivi, p. 118.

¹¹² Ibid.

¹¹³ Cfr. Ruggero Eugeni, *La condizione postmediale*, op. cit. Al nostro discorso può interessare inoltre quanto scrive sull’argomento Miriam De Rosa: «La coesistenza tra sistemi mediatici multipli e multiformi dà così origine a «narrazioni transmediali» [il rimando interno è ovviamente a Jenkins], ovvero ad *ensemble* di scelte estetiche che palesano l’affermarsi di un nuovo linguaggio nato in risposta alla convergenza e alle modificazioni intervenute nel panorama mediale. Da un punto di vista speculativo, ciò comporta una necessità di ordine metodologico: per interessarsi di cinema oggi, e più precisamente per riflettere sulle forme che l’istanza filmica assume, diventa essenziale allargare lo sguardo, in modo da cogliere tanto le proficue intersezioni creative tra cinema e altri media, quanto per osservare in senso comparativo le radici di specificità cinematografiche che invece si mantengono tali. In altri termini, per indagare il panorama dell’*extended cinema* contemporaneo, un opportuno approccio di ricerca non può non tenere conto di una prospettiva mediale estesa, in cui la specificità del cinematografico certamente non va persa, ma si accosta ad altre specificità». Miriam De Rosa, *Cinema e postmedia – I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Books, Milano 2013.

Cornelius, a quelli che hanno per protagonista la *idol* virtuale Hatsune Miku, ai “Mikumentary”, agli AMV¹¹⁴), ma anche i *dorama*, i *web film*, le *web series*, la video-arte, la pubblicità, i “critofilm” digitali, addirittura le performance *live* (pensiamo ancora ai concerti-ologramma di Hatsune Miku, naturalmente, ma anche ai musical 2.5D¹¹⁵)? E onde non fare torti a parenti del cinema meno “nobili” eppure, in fondo, più stretti di quelli appena citati, cosa potremmo dire sul modo in cui le tecnologie di ripresa digitali e Internet hanno cambiato la pornografia giapponese e la sua catalogazione nel supermercato globale delle categorie del porno?

E via dicendo. Nel momento in cui ci si interroga su una definizione di cinema digitale, persino mantenendosi all’interno dei ristretti confini del cinema giapponese, iniziano a fioccare esempi di ogni sorta, generando un elenco che parrebbe infinito. Ci si rende così conto che qualunque definizione arbitraria, e non solo quella proposta da Wada-Marciano, esclude molto più di quanto non includa. E che anzi, forse la stessa pluralità dell’attuale panorama cinematografico nipponico, il suo florido polimorfismo, per quanto sbilanciato (tanto che, a una visione di superficie, se ne ricava un’impressione diametralmente opposta) e di certo non prerogativa del solo cinema giapponese, è l’unico aspetto che possa davvero definire il suo essere digitale. Come nota Francesco Casetti, oggi il cinema è una «parola plurale»¹¹⁶, oltre che «una realtà in

¹¹⁴ Acronimo di “Anime Music Video”, con cui si intende quella branca del *vidding* che consiste nel realizzare videoclip rimontando spezzoni di *anime* giapponesi. Così descrive Itō Mizuko questa pratica che in epoca digitale ha conosciuto una straordinaria diffusione: «AMVs involve remixing anime to a soundtrack of the editor’s choosing, usually Euro- American popular music. As digital video editing became more accessible, what was once a tiny niche community has expanded into a massive and highly visible online scene», Mizuko Itō, *Introduction*, in Mizuko Itō, Daisuke Okabe, Izumi Tsuji (ed.), *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012, p. xxvi. Per approfondimenti si veda anche il suo saggio “*As Long as It’s Not Linkin Park Z*”: *Popularity, Distinction, and Status in the AMV Subculture*, Ivi, pp. 275-298.

¹¹⁵ Il termine 2.5D si riferisce soprattutto a musical e opere teatrali (ovvero opere che si svolgono nello spazio tridimensionale del teatro), basati su *manga*, *anime* e *videogame* (media considerati bidimensionali in quanto stampati o proiettati su schermi). Per enfatizzare i loro caratteri di intermedialità e suscitare l’impressione di assistere a qualcosa che, appunto, sta a metà strada tra il 2D e il 3D, tali opere fanno solitamente un uso insistito di riprese animate ed effetti visivi che prendono vita sul palco.

¹¹⁶ «Se i parametri della visione filmica stanno diventando quelli che ho brevemente elencato, ne deriva che la fruizione diventa una parola plurale: non esiste più un “modello” di riferimento, ma una serie di caselle in uno scacchiere più vasto. Del resto, il cinema stesso diventa una parola plurale: come ho già accennato, il film è ormai un oggetto che appartiene a numerose e diverse filiere, ciascuna con il suo peculiare percorso di valore, ma anche con le sue particolari regole di produzione, i suoi particolari linguaggi di base, e ovviamente le sue peculiari pratiche di consumo. Detto in altra maniera, il film non è più (o non è più solo) un’“opera” che rende il testo intangibile, ma è anche *oggetto cross-mediale*, che assume forme diverse per ciascun medium nel cui ambito rientra e da cui è trasmesso: cinema-cinema, DVD o VHS, televisione, rete ecc. Il testo filmico non è più unico e intangibile (ammesso che lo sia mai stato: forse ci siamo dimenticati che la sua precarietà è stata un tratto caratteristico fin dalle origini...): può variare, trasformarsi, cambiar pelle, fino a diventare semplice collezione di sequenze (magari con particolare riguardo a quelle erotiche) da scaricare sul telefonino UMTS», Francesco Casetti, *Novi territori*.

espansione»¹¹⁷, tale è la sua esperienza («filmica» oppure «cinematografica»¹¹⁸) e tali sono anche i modi di intendere il digitale in rapporto a esso, come evidenzia Christian Uva che, a questo proposito, individua diversi livelli di pluralità:

Se [...] in linea generale è necessario ricordare che, nell'ambito delle fasi in cui si suddivide l'intero ciclo della realizzazione e diffusione numerica di un'opera cinematografica, è più corretto riferirsi ad un pluralità di "digitali" (il digitale come pre-produzione e pre-visualizzazione, come ripresa, come post-produzione, come distribuzione), lo stesso statuto dell'immagine numerica deve essere considerato nella prospettiva di una duplice articolazione in relazione alle modalità con cui tale immagine viene generata.¹¹⁹

Ci troviamo insomma ad affrontare una pluralità di forme ed estetiche cinematografiche, di modi di fare e di intendere il cinema, di formati e dimensioni che lo contengono, di fonti a cui attingerlo, di tipologie di schermi su cui proiettarlo, di opzioni tecnologiche per migliorarne l'esperienza sul versante spettacolare (3D, Imax, sistemi Home Theatre, Dolby Surround...) o viceversa di miniaturizzarla e renderla portatile, di *codec* in cui comprimerlo, di protocolli Internet tramite i quali propagarlo, di modi per generare, animare e rielaborare le sue immagini. Del resto è la stessa Wada-Marciano, a cui infine vorrei tornare, a proporre ulteriori spunti di indagine (invito che in parte questa tesi si propone di raccogliere) al termine del suo libro, dopo essere giunta alla conclusione che

Multiplex, Home Theater, canali tematici, peer to peer e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica, in Francesco Casetti e Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite – Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione dei film*, Carocci, Roma 2006, p. 12.

¹¹⁷ Casetti descrive così il cinema oggi: «È un'esperienza visiva che prova a coinvolgere anche gli altri sensi. È una miriade di prodotti che dalle opere industriali si allargano alle opere amatoriali. È una serie di racconti che riprendono altri racconti e danno vita a nuovi racconti. È una piattaforma di distribuzione di contenuti che si connette e si prolunga in altre piattaforme mediali. È un complesso di discorsi, che partono dai film per poi far corpo con essi. È una forma espressiva all'incrocio di diverse tradizioni, tra cui quella della pittura e quella della fotografia. È un dispositivo che cerca di appropriarsi di immagini provenienti anche da altri dispositivi. È un medium che si diffonde sul territorio, occupando sempre nuovi luoghi. Il cinema oggi è una realtà in espansione; anzi, l'espansione è la realtà che meglio definisce il cinema». Francesco Casetti, *La galassia Lumière*, cit., p. 173.

¹¹⁸ «C'è dunque ormai il senso di una spaccatura: il cinema o è un oggetto o è una modalità. La conseguenza è indubbiamente pesante: l'esperienza del cinema va incontro a un'inevitabile biforcazione. Sarà *esperienza filmica*, se porta sul cosa, o *esperienza cinematografica*, se porta sul come», *ivi.*, p. 93

¹¹⁹ Christian Uva, *Impronte digitali*, cit., p. 43.

The age of digital information has changed many aspects of Japanese cinema, but that does not mean that the cinema has transformed into something totally different. Within our predispositions of knowledge and practices, we tend to view Japanese cinema as more cohesive and particular than it actually is, but we must not overlook the multilateral forces and flow that shape the cinema. Certainly, the topography of Japanese cinema in the digital age is in a state of flux. While film itself has become a nostalgic medium, cinema's future is uncertain in terms of its materiality – that is, where and how to see a movie in the convergence of media accelerated by digital technology.¹²⁰

Preso quindi atto della quasi impossibilità di abbracciare in maniera esaustiva tutto lo spettro di possibili declinazioni di questo intreccio, le quali esigerebbero, e talvolta hanno già ottenuto, ciascuna un'analisi a sé, e coscienti del fatto che sarebbe quanto meno impossibile, se non sterile o pedante, offrire una definizione sintetica o viceversa enumerativa di “cinema giapponese digitale”, opererò anch'io una selezione arbitraria, adottando una prospettiva specifica e riducendo i nostri interrogativi iniziali a uno solo: cos'è e cos'è diventato *soprattutto* il cinema giapponese oggi, visto *da qui* attraverso i nostri schermi (grandi, piccoli, piccolissimi) sotto forma di dati instradati sulla rete?

¹²⁰ Mitsuyo Wada-Marciano, op. cit., p. 133.

Capitolo 2 – Da Edo a Parco Sempione

*«They just sent me the tape
— a really bad-quality tape, which was horrifying, [...]
the worst quality videotape I had ever seen —
the dub of a dub of a dub. I couldn't even read the subtitles»*

Gore Verbinski¹²¹

2.1 – Fantasmi analogici

Il primo degli argomenti affrontati da Wada-Marciano ci offre uno spunto importante per iniziare a formulare una risposta al nostro interrogativo. Il fenomeno del J-Horror e la sua risonanza globale non solo sono esemplari per estensione geografica (Giappone – Asia – Hollywood – mondo), capillarità di contesti esperienziali attraversati (casa, cinema, festival, Web) e densità (incidenza sull'immaginario collettivo, quantità di opere, paratesti e rimandi generati, elementi di risonanza e simbiosi tra contenuti e cultura digitale, tra strutture narrative e modelli di espansione del fenomeno stesso). Questo particolare filone nato per un settore a basso costo del mercato locale rappresentò anche uno dei principali apripista per il cinema giapponese contemporaneo *tout court*. In primo luogo grazie alla capacità dell'*horror*, genere cinematografico *cult* per antonomasia, di intercettare gli interessi delle nuove forme di cinefilia emerse soprattutto a partire dagli anni Ottanta. L'altro grande fattore trainante, o meglio il sostrato su cui, soprattutto negli ultimi anni, ha attecchito l'interesse di spettatori stranieri non necessariamente cinefili per un cinema che, in alcune sue forme, presenta elementi di familiarità nonostante la distanza geografica, è stato il "fondo" di cultura pop giapponese già sedimentatosi sia in Europa che in America (seppure in modi e tempi diversi) ad affiancare più antichi

¹²¹ Le citazioni di Gore Verbinski sulla videocassetta inviatagli insieme alla proposta di realizzare il *remake* di *Ring* di Nakata Hideo sono tratte da Carlos Rojas, *Viral Contagion in the Ringu Intertext*, in Daisuke Miyao (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford 2014, p. 416, cui si rimanda per le fonti originali.

immaginari culturali, grazie all'importazione in massa di serie animate nipponiche¹²², videogiochi, rudimentali telefilm a tema “supereroi mascherati vs mostri” sul modello *super sentai* (localizzati negli Stati Uniti come *Power Rangers*), e prima ancora, a monte di tutto e su un versante più strettamente cinematografico, i *kaijū eiga*¹²³ il cui capostipite Gojira, protagonista dell'omonimo film di Honda Ishirō (*Godzilla*, 1954) e della longeva saga che ne conseguì, fu a tutti gli effetti la prima vera grande icona del Giappone postbellico nel mondo¹²⁴. A proposito di questi ultimi due esempi, occorre tuttavia specificare che la loro ricezione estera avvenne su basi molto diverse rispetto a quelle che anni dopo avrebbero caratterizzato la diffusione virale del J-Horror, innanzitutto perché la loro importazione seguì i canali ufficiali e subì pertanto una prudente e pesante localizzazione (“deodorizzazione”, direbbe Iwabuchi¹²⁵), e quindi ricontestualizzazione, e in secondo luogo perché diede adito a letture e fascinazioni in chiave *camp* cui invece i più sobri *psycho-horror* si dimostrarono refrattari. Questo al netto del fatto che, molti anni più tardi, anche *Godzilla* avrebbe avuto i propri *remake* americani.

Tornando all'importanza del J-Horror nel contesto contemporaneo e globale, così lo riassume la studiosa canadese:

Until the advent of J-horror, Japanese cinema had never been a “global cinema” except for anime (Japanese animation) and some auteur films circulated via various international film festivals. J-horror’s border traffic represents a significant departure from the cinema’s long-standing failure in foreign markets. The history of Japanese exported film (*yushutsu-eiga*)

¹²² Le dinamiche di insediamento dell'animazione giapponese nel panorama nostrano sono state ampiamente analizzate da Marco Pellitteri in *Mazinga nostalgia – Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Castelvecchi, Roma 1999.

¹²³ “Film di mostri” che, insieme alle serie e ai film *super sentai* rientrano nella più generica categoria dei *tokusatsu*, ovvero film e serie televisive “di effetti speciali”.

¹²⁴ Nella sintesi di William M. Tsutsui: «In the postwar advance of Japanese popular culture into international markets and the global consciousness, *Godzilla* was a pioneer. Although highbrow films (like *Rashōmon*) and exotic stereotypes (the geisha, the samurai) preceded *Godzilla* abroad, the cinematic monster introduced by Tōhō Studios in 1954 was the first creation of Japan’s burgeoning mass entertainment industry to gain large international audiences.», William M. Tsutsui, *Introduction*, in William M. Tsutsui and Michiko Ito (ed.), *In Godzilla’s Footsteps – Japanese Pop Culture Icons On the Global Stage*, Palgrave MacMillan, New York 2006, p. 2.

¹²⁵ Il termine *odorless* (privo di odore) è usato da Iwabuchi Koichi in riferimento all'attenuazione o alla completa mancanza, in determinati prodotti relativi soprattutto all'ambito dell'audiovisivo e massicciamente esportati dal Giappone in tempi recenti, di aspetti di carattere specificamente etnico-nazionale. Cfr. Koichi Iwabuchi, op. cit., Duke University Press, Durham 2002, pp. 27-28.

has largely been a series of misfires, which, despite an often-favorable critical reception, failed to reach wide theatrical release and box office profits. Outside of the occasional art-house film, there have been few attempts to export Japanese cinema in a commercially viable way, much less to create a global cinema. The influence of Japanese popular culture has, instead, largely been in the commodities targeted at children, such as television animations and video games.¹²⁶

Come si è già evidenziato, i sintomi del processo di rinnovamento che il cinema giapponese stava attraversando, e in particolare quelli ravvisabili da un osservatore distante nella prima metà degli anni Novanta, rappresentavano ancora dei casi del tutto specifici, se non isolati, per certi versi più indicativi del valore della singola opera o del genio del suo artefice, che del contesto in cui essi nascevano. Ciò valeva non tanto per i pochi cineasti che furono capaci di distinguersi dalla generale inconsistenza che permeò gli anni Settanta e Ottanta, per lo più invisibili all'estero, ma anche per l'ascesa alla ribalta delle due figure chiave che, nel corso del decennio successivo, ebbero il merito di riaccendere l'interesse per i film giapponesi da parte dei cinefili, ovvero Tsukamoto Shin'ya, fautore di un cinema fieramente autarchico e *underground* (nonché esemplarmente "analogico"), e Kitano Takeshi, attore e *showman* televisivo anch'egli estraneo al percorso di formazione "istituzionale" cui, in passato, gli aspiranti cineasti dovevano sottostare per garantirsi una carriera all'interno delle grandi case di produzione. Pur ampiamente e longevamente omaggiati dai principali festival europei che ne consacrarono lo status di autori¹²⁷ e, a partire dalla seconda metà del decennio, iniziarono a contendersene la presenza, nemmeno queste due figure seminali sembravano destinate a esercitare svolte significative sul panorama cinematografico nazionale, né soprattutto a stimolare un'adeguata eco all'estero. Detto in altri termini, in tempi diversi l'interesse suscitato dai due cineasti (in Italia soprattutto grazie al passaggio delle loro opere nel palinsesto di Rai Tre, nell'ambito della programmazione notturna di "Fuori Orario" destinata a un pubblico di cinefili e ai loro videoregistratori) sarebbe

¹²⁶ Mitsuyo Wada-Marciano, op. cit., p. 41.

¹²⁷ Tsukamoto debuttò vincendo il primo premio all'edizione del 1989 del Fantafestival di Roma con *Tetsuo*, mentre Kitano, già noto per avere interpretato il sergente Hara in *Senjō no merii kurisumasu* (*Furyo*, 1983) di Ōshima Nagisa, ottenne una menzione speciale al Torino Film Festival, allora Cinema Giovani, nel 1991 con *3-4X10gatsu* (*Boiling Point*), il Cariddi d'Oro al Festival di Taormina nel 1993 con *Sonatine* e il Leone d'Oro a Venezia nel 1997 con *Hana-bi* (*Hana-bi – Fiori di fuoco*). Dopodiché, quasi ogni suo film ha avuto una proiezione a Cannes o a Venezia, mentre i passaggi di Tsukamoto ai festival europei (in primis Venezia, ma anche Locarno) sono stati più discontinui e insigniti con premi minori.

probabilmente rimasto confinato in una logica prettamente autoriale, o avrebbe al massimo acceso una curiosità verso la cinematografia giapponese che difficilmente sarebbe fuoriuscita dall'alveo dell'offerta festivaliera, a sua volta basata, nel caso dei festival "maggiori", per lo più sull'eredità della "politique", e delle rarissime riproposizioni in sala (più incoraggiante la situazione sul versante francese). Il desiderio di approfondire la cinematografia giapponese avrebbe senz'altro portato a scoprire altri cineasti di rilievo attivi in quegli anni, come avvenne per Koreeda Hirokazu (in concorso a Venezia nel 1995 e premiato con l'Osella d'Oro), Kawase Naomi (premiata a Cannes con la Caméra d'Or nel 1997), Suwa Nobuhiro e Aoyama Shinji (entrambi premiati a Cannes col premio Fipresci rispettivamente nel 1999 e nel 2000), ma il grosso della produzione nipponica, quella di genere, sarebbe probabilmente rimasto ben nascosto sotto la superficie. Le cose erano invece destinate ad andare diversamente, e un ruolo importante, benché certo non esclusivo, lo avrebbe assunto la crescente presenza delle tecnologie digitali nelle pratiche di fruizione e appropriazione dei film, oltre che all'interno della stessa macchina cinematografica.

È proprio in quest'ottica che il caso del cosiddetto J-Horror è particolarmente significativo. Per quanto all'epoca pressoché inaccessibili a uno spettatore straniero o a un frequentatore di festival del cinema, infatti, insieme ai film degli autori summenzionati risalgono ai primi anni Novanta anche i germi del genere cinematografico che, sul finire del decennio, si sarebbe evoluto nel fenomeno di maggiore risonanza globale (per lo meno se si esclude il cinema d'animazione) mai originatosi dagli schermi giapponesi. Era dagli anni Cinquanta e Sessanta, ovvero dal boom di nippo-cinefilia successivo al Leone D'Oro assegnato a *Rashōmon* (*Rashomon*, 1951), che non uscivano così tanti film *live* giapponesi in Europa e negli Stati Uniti, che essi non generavano influenze così incisive sulla produzione estera (come accadde per i *remake*, i plagii e gli omaggi al cinema di Kurosawa negli anni Sessanta e Settanta¹²⁸) – fanno eccezione, ancora, *Godzilla* e la sua mostruosa progenie –, che non alimentavano il dibattito critico originando una così estesa mole di testi monografici, speculazioni analitiche e articoli divulgativi (in tutti e tre i casi superando di gran lunga il punto di saturazione)¹²⁹, tali da esondare con facilità dal contesto

¹²⁸ Il pensiero va naturalmente a *I magnifici sette* (*The Magnificent Seven*, 1960) di John Sturges, remake de *I sette samurai* (*Shichinin no samurai*, 1954); a *Per un pugno di dollari* (1964) di Sergio Leone, ispirato a *La sfida del samurai* (*Yōjinbō*, 1961); e a *Guerre Stellari* (*Star Wars*, 1977) di George Lucas, il quale omaggia *Kakushi-toride no san-akunin* (*La fortezza nascosta*, 1959).

¹²⁹ Il fenomeno del J-Horror e delle sue estensioni asiatiche o americane, oltre a essere citato in alcuni dei manuali riportati in nota, in testi monografici su singoli autori come Kurosawa Kiyoshi, Miike Takashi e Sono Sion, e ancora in molte pubblicazioni di stampo accademico e non sul cinema o, più in generale, la cultura giapponese

ristretto degli studi sul cinema giapponese¹³⁰, che dei personaggi cinematografici nipponici non diventavano vere e proprie icone pop capaci di penetrare con forza e persistenza nell'immaginario globale. E se si guarda più ai numeri che non alla qualità dei singoli film e alla loro capacità di guadagnarsi un posto nei canoni della storiografia cinematografica, si può affermare che in realtà quello del J-Horror è stato un primato assoluto.

Come si diceva, fu al principio degli anni Novanta che vennero realizzati i primi episodi di J-Horror, confezionati direttamente per il mercato *home-video* e televisivo, e realizzati da pionieri e teorici del genere come i registi Tsuruta Norio, Nakata Hideo e Kurosawa Kiyoshi, gli sceneggiatori Konaka Chiaki e Takahashi Hiroshi, e i produttori Sentō Takenori e Ichise Takashige. Particolarmente influente, tanto da essere considerato un vero e proprio spartiacque dagli stessi maestri del genere¹³¹, fu *Hontō ni atta kowai hanashi (Scary True Stories)*, un omnibus diretto dall'esordiente Tsuruta nel 1991 per Japan Home Video. Il fenomeno nacque quindi nell'ambito di un mercato e di un quadro industriale e commerciale nuovo ma, allo stesso tempo, ancora prettamente “analogico”: quello del V-Cinema (cui si accompagnarono programmi televisivi di stampo sensazionalista su presunti fenomeni dell'occulto e casi analoghi sul versante

contemporanea, è stato trattato in numerose opere di carattere monografico, sia in lingua inglese che italiana. Si rimanda ad alcune di queste per analisi più generiche o di diverso taglio: Giacomo Calorio, *Horror dal Giappone e dal resto dell'Asia*, Profondo Rosso, Roma 2005; Fabio Tasso, Alessio Gradogna, *Tokyo Syndrome – Le nuove frontiere dell'horror giapponese*, Falsopiano, Alessandria 2006; Colette Balmain, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2008; Jim Harper, *Flowers From Hell – The Japanese Horror Film*, Noir Publishing, London 2008.

¹³⁰ Per esempio, nell'ambito della pubblicistica accademica, può capitare di leggere di J-Horror, ancora oggi, oltre che nella maggior parte delle opere collettanee dedicate al cinema giapponese, in una pubblicazione sugli stereotipi cinematografici nel cinema *tout court* (Eunah Lee, *Transference of Trauma in Body Genres: Wronged Women and Damaged Childhoods in Ringu (1998) and Audition (1999)*, in Frank Jacob (ed.), *Stereotypes On the Screen*, “Entertainment – Journal of Media and Movie Studies”, vol. 1, 2016, pp. 81-114); in un'altra sulla cultura pop giapponese (Kyoko Hirano, *The Rise of Japanese Horror Films: Yotsuya Ghost Story (Yotsuya kaidan), Demonic Men, and Victimized Women*, in Alisa Freedman and Toby Slade (ed.), op. cit., pp. 204-215); in un'altra ancora sull'horror transnazionale (Stefan Sunandan Honisch, *Music, Sound, and Noise as Bodily Disorders: Disabling the Filmic Diegesis in Hideo Nakata's Ringu and Gore Verbinski's The Ring*, in Sophia Siddique and Raphael Raphael (ed.), *Transnational Horror Cinema – Bodies of Excess and the Global Grotesque*, Palgrave MacMillan, London 2016); o infine in un saggio di cultura visuale pubblicato su una rivista accademica italiana su cinema e media (Giuseppe Previtali, *Spettri nucleari. Sulla memoria di Hiroshima in alcuni J-Horror alle soglie del Duemila*, in “Cinergie – Il cinema e le altre arti”, N. 11, 2017, pp. 135-144).

¹³¹ Al riguardo afferma Kurosawa Kiyoshi, noto come il “padrino” del J-Horror: «This was a different type of horror movie, a very different expression of horror than *Sweet Home* [il primo horror girato da Kurosawa, qualche anno prima]. This series had a great impact on me, in how they showed a new way of creating fear in the audience... For me it was a change in the way I worked», citato in Tom Mes, *V-Cinema – How Home Video Revitalized Japanese Film and Mystified Film Historians*, cit., p. 225.

letterario e del fumetto¹³²), in cui ai modelli di produzione e distribuzione classici se ne stavano affiancando di nuovi e paralleli che vedevano, da un lato, l'ingresso in campo delle emittenti televisive; dall'altro, l'avventurarsi delle stesse case di produzione, prima tra tutte la Tōei, nel mercato rivolto al videonoleggio. Solo in un secondo tempo, dopo aver riscosso un certo successo, l'uscita in sala sarebbe stata contemplata come alternativa in sostituzione o ad accompagnamento e suggello di quella per l'*home-video*. Ciononostante, a dispetto delle sue radici analogiche, questo piccolo filone extra o paracinematografico era destinato a essere intercettato dalla convergenza di due risorse tecnologiche altrettanto giovani, imparentate tra loro dalla medesima natura "numerica": nella seconda metà del decennio, infatti, si sarebbe consumato anche il connubio tra l'avvento dei supporti ottici adibiti ad accogliere *file* video digitali, e la diffusione capillare del World Wide Web.

2.2 – Virus digitali

Innanzitutto, in concomitanza con l'ascesa del J-Horror nacquero nuovi supporti, più pratici ed economici rispetto alle videocassette, come i Video Compact Disc (VCD) che, precedendo di qualche anno i primi Digital Versatile Disc (DVD), attecchirono soprattutto in Asia, per lo più nella completa indifferenza nei confronti delle normative sul *copyright*. Il VCD, nella sostanza un CD-ROM contenente uno o più file video MPEG compressi a bassa qualità, era uno standard sviluppato nel 1993 da Sony, Philips, Matsushita e JVC. Paradossalmente, pur detenendone in larga parte la paternità, il Giappone non lo sfruttò sul proprio mercato, poiché, come gli Stati Uniti, puntava a standard più elevati e passò direttamente dal boom delle VHS al DVD, transitando per il Laserdisc¹³³. Il nuovo standard riscosse tuttavia un clamoroso successo in tutta l'Asia Orientale, in particolare a Taiwan e Hong Kong, per poi propagarsi a macchia d'olio in Cina, Malesia, Thailandia, Singapore e via dicendo (esclusa, oltre al Giappone, la Corea¹³⁴), in virtù di quattro vantaggi in particolare: il costo contenuto; la facilità con cui poteva essere duplicato e sottotitolato; la possibilità di essere usato su qualunque computer dotato di un

¹³² Al riguardo si veda anche il pionieristico saggio breve di Alessandro Gomasca, *Incubi rosa: il boom multimediale dell'horror*, in Alessandro Gomasca (a cura di), op. cit., 279-301.

¹³³ Il Laserdisc (il quale, pur essendo su disco ottico non era un formato digitale ma analogico) ebbe in Giappone una diffusione nettamente superiore rispetto agli standard europei e persino statunitensi.

¹³⁴ Le restrizioni sulle importazioni di film giapponesi in Corea del Sud furono completamente abolite solo nel 2004. Sino ad allora, esse si limitavano per lo più ai film premiati ai festival internazionali del cinema.

normale lettore CD; la maggiore resistenza, rispetto alla videocassetta, al clima umido del sud-est asiatico. A dispetto della sua scarsa resa, questo formato si rivelò da subito uno straordinario veicolo culturale per diffondere serie televisive giapponesi (*dorama*) destinate a un pubblico giovanile (e quindi più intraprendente sul piano tecnologico, oltre che attratto dalla ricchezza dello scintillante scenario mediale nipponico), in quasi tutta l'area dell'Asia Orientale, passando per Taiwan, «a fearless pirating kingdom for the production of Chinese subtitled Japanese TV dramas»¹³⁵, e contribuendo nel suo piccolo al graduale instaurarsi di un clima di maggiore permeabilità a livello intra-asiatico. Il Giappone era una delle fonti di materiali audiovisivi privilegiate in ragione del fatto che, come rileva Kelly Hu, «Japan has much powerful capital invested in audio-visual industrial production, which most other Asian countries cannot compete with»¹³⁶. La valanga di VCD d'importazione più o meno ufficiale che inondarono l'Asia nel corso degli anni Novanta, però, non era composta solo da *dorama*: come notano Darrell William Davis e Emily Yeuh-yuh Yeh, «however much they trample on the rights of filmmakers, distributors, and landlords, VCDs offer material that is unavailable elsewhere. This includes current Japanese drama, pornography and Chinese film classics. Such programs, especially Category III porn, horror, and old films whose copyright has expired, are suited to the poor quality VCD platform»¹³⁷. Tra i semi esportati su questi scadenti supporti ottici c'erano quindi anche quelli del neonato J-Horror, la cui stessa estetica, basata su un rapporto di stretta vicinanza con l'esperienza di visione dello spettatore, presto imparò ad attingere proprio dagli aspetti più disturbanti dei formati video su cui viaggiava, analogici prima (povertà delle immagini, segni dell'usura sui nastri, interruzioni), digitali poi (*glitch* visivi, distorsioni sonore, clonabilità, viralità). In seguito al suo passaggio, il J-Horror non mancò di lasciare delle tracce, contaminando le cinematografie locali e stimolando ibridazioni interessanti con le rispettive tradizioni cinematografiche, con uno scarto temporale esiguo – anche grazie all'aggiramento di

¹³⁵ Kelly Hu, *The power of circulation - Digital technologies and the online Chinese fans of Japanese TV drama*, in Kuan-Hsing Chen, Chua Beng Huat (ed.), *The Inter-Asia Cultural Studies Reader*, Routledge University Press, London-New York 2008, pp. 550-567.

¹³⁶ Ivi, p. 552.

¹³⁷ Darrell William Davis, Emily Yeuh-yuh Yeh, *VCD as Programmatic Technology: Japanese Television Drama in Hong Kong*, in Kōichi Iwabuchi (ed.), *Feeling Asian Modernities - Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2004, p. 232.

tutte le farraginose questioni legate all'acquisizione dei diritti e alla localizzazione – rispetto al sorgere del fenomeno nella terra d'origine¹³⁸.

Da panasiatico, il fenomeno era tuttavia destinato a diventare globale in un arco di tempo non di molto superiore, e questo grazie innanzitutto alla sua convergenza con altri fenomeni coevi, come le crescenti possibilità per i cinefili di acquistare *online* gli oggetti del loro desiderio, e la delocalizzazione delle comunità cinefile stesse. I siti Internet dedicati al commercio di VHS, VCD e DVD consentirono l'acquisto direttamente dall'estero, ovvero senza dipendere da esportatori riluttanti e importatori inesistenti, di film emersi grazie al passaparola delle prime comunità *online*, soprattutto quelle che, ereditando e aggiornando grazie ai nuovi mezzi una consolidata serie di pratiche cinefile, coinvolgevano appassionati di cinema horror e *trash*, di cinema orientale o, più probabilmente, di entrambe le cose. Come nota Alberto Pezzotta¹³⁹, le nuove pratiche instauratesi con l'avvento del Web andrebbero collocate in un rapporto di continuità rispetto a modalità di consumo, collezionismo e produzione critica già consolidate nel corso degli anni Novanta tra le comunità cinefile di nicchia, quando la diffusione delle VHS comportò la nascita di *fanzine* dedicate a fenomeni cinematografici di norma ignorati dai canoni storiografici (come appunto il cinema di certi autori *cult*, l'horror, il trash, lo *scult*, molto cinema asiatico o proveniente da aree geografiche o cinematografiche rimaste inesplorate), nel tentativo, prendendo a prestito le parole di Roy Menarini, «di ridare voce a un cinema solitamente circondato dalla riprovazione di critici e storiografi e in generale apparentemente rifiutato dalle categorie di gusto più istituzionali»¹⁴⁰. L'avvento di un supporto come la videocassetta, che oltre a consentire la visione ripetuta dei film e la manipolazione del flusso temporale della sua visione era acquistabile, feticizzabile e, benché imperfettamente, clonabile, mutò l'oggetto delle «fatiche» del cinefilo, attuando un cambio di paradigma che dallo «spostamento» (fisico dello spettatore, all'inseguimento dei luoghi di proiezione) passava alla «ricerca»¹⁴¹, cui seguivano il

¹³⁸ In riferimento agli horror di Hong Kong, per esempio, ne parla Kevin Effernan in *Inner Senses and the Changing Face of Hong Kong Horror Cinema*, in Mitsuyo Wada-Marciano, Jinhee Choi, op. cit., pp. 57-68.

¹³⁹ Alberto Pezzotta, *Cinefilia, trash e mutazioni mediatiche*, in Roy Menarini (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica – Critica e cinefilia nell'epoca del Web*, Mimesis, Milano-Udine 2012, p. 55-56. Sul rapporto di continuità e sui cambi di paradigma tra la cinefilia degli anni Novanta e quella dell'era digitale, si veda anche Roy Menarini, *Cinefilia*, in Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa (a cura di), *Il cinema – Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma 2015, pp. 351-354.

¹⁴⁰ Roy Menarini, *Canone 2.0. Le classifiche dei film e le oscillazioni di gusto nel cinema contemporaneo all'epoca della rete*, in Michele Fadda (a cura di), op. cit., p. 145.

¹⁴¹ Alberto Pezzotta, op. cit., p. 55.

consumo onnivoro e l'accumulo. In epoca "analogica", le copie erano per lo più ottenute tramite videoteca, spedizione postale o passaggio di mano, e in questo senso le *fanzine* assolvevano anche alla funzione di cataloghi, ovvero di primitivi *database* da cui partire.¹⁴² Il Web 2.0, in gran parte basato proprio sui modelli del *database*, della vetrina e della condivisione, avrebbe tuttavia portato all'estremo (o meglio, alla loro sublimazione e compimento) queste pratiche di scambio, accumulo e "trofeizzazione", seppure in una prospettiva meno elitarista in quanto facente ormai parte di un contesto in cui la compresenza di una galassia di nicchie si stava assestando come *la* norma. Tuttavia, almeno in un primo tempo, il commercio di *cult* di genere procedette in maniera non troppo dissimile: ai più o meno clandestini cataloghi cartacei di videocassette d'importazione o copiate si affiancarono siti privati che vendevano direttamente, e senza molte garanzie, film altrimenti introvabili (e proprio in quanto tali oggetto di culto), registrati su VHS originali d'importazione, copie di originali, copie di *screener*, copie di copie. Per tutti i vantaggi sopra elencati, ai quali si aggiungeva la mancanza di protezioni di sorta, e in particolar modo per la sua leggerezza e resistenza (adatte alla spedizione), nonché la sua clonabilità "totale" che consentiva, a differenza della videocassetta, una duplicazione perfetta, senza traccia e potenzialmente infinita, il VCD si prestava a essere l'oggetto ideale (o quanto meno un succulento antipasto) a soddisfare la sete di cinefili smaniosi di scoprire nuove frontiere.

Nel frattempo, le comunità dell'etere iniziavano a radunarsi in *newsgroup*, forum e *mailing list*. Nell'ambito del cinema giapponese, esemplare sia per prestigio accumulato che per longevità è il caso di KineJapan, la *mailing list* fondata nel 1995 dai gestori del sito Kinema Club, che accoglie tuttora appassionati e studiosi di cinema giapponese da ogni parte del mondo, e che conta tra i suoi principali animatori docenti accademici come Aaron Gerow e Abé Markus Nornes. Fu tuttavia uno sciame indefinito di comunità anche meno prestigiose e durevoli, animate però da una passione cinefila assai più grezza e battagliera, a intercettare cosa stava accadendo nei territori del cinema asiatico di genere e a fare da *hub* verso il resto del mondo. Non per niente le principali carte d'imbarco per la graduale penetrazione del cinema giapponese contemporaneo nei piccoli schermi del globo furono innanzitutto il sesso e la violenza estrema, due territori nei

¹⁴² Scrive ancora Pezzotta: «Si costituiscono nuove comunità di cultori del cinema di genere, basate sull'accumulo di oggetti, lo scambio e il commercio. Negli anni Novanta i collezionisti si scambiano liste, dove i film rari si duplicano solo in cambio di film altrettanto preziosi, o dietro adeguato esborso. Per essere fan dell'horror non basta più annotare le proprie visioni su un quadernetto e vantare visioni vecchie di decenni. Occorre anche possedere gli oggetti della propria passione, in modo da presentarsi alla comunità forti di un patrimonio da condividere», *ibid.*

quali eccelleva il cinema giapponese underground di fine anni Ottanta e inizio anni Novanta e quindi precedente al fenomeno assai più sobrio – per “necessità” oltre che per desiderio di rinnovamento¹⁴³ – dello *psycho-horror*. A tal proposito, si noti a margine che in un regime non ancora interamente digitale, in cui l’immediatezza non era ancora considerata un valore imprescindibile e le zone rimaste inesplorate erano ancora numerose e abbondanti, era maggiormente “tollerato” un certo grado di asincronia, un’esperienza “in differita” dei fenomeni cinematografici.

2.3 – Contagio

In tempi a dir poco vertiginosi, si stava verificando un decisivo salto di qualità che coinvolgeva sia i supporti audiovisivi che le possibilità per l’aggregazione dei cinefili e la circolazione delle informazioni. A partire da questa situazione, le nuove tecnologie (che naturalmente includono la potenza dei processori e delle schede audio e video, la capienza degli *hard disk*, la diffusione della banda larga, la risoluzione dei monitor, la miniaturizzazione dei dispositivi, eccetera) avrebbero aperto la strada a possibilità impensabili per la fruizione dei film, inaugurando una nuova fase per le passioni cinematografiche. Come sintetizza Claudio Bioni, infatti, «la critica e la nuova cinefilia sono condizionate in modo profondo dall’impatto delle nuove tecnologie sul patrimonio filmico. Al punto che è stato possibile definire le fasi della cinefilia degli ultimi vent’anni cadenzandole sulle tappe dello sviluppo tecnologico: dal VHS al film senza supporto fruibile in rete, passando per DVD e Blu-Ray»¹⁴⁴.

La nuova fase fu infatti segnata da alcune novità di carattere tecnologico, tutte di matrice digitale benché di ordine e natura assai diversi. Innanzitutto, come abbiamo detto, furono immessi sul mercato i nuovi supporti ottici. I VCD asiatici, insieme alle primitive possibilità di acquistarli dall’estero, furono un primo fondamentale passo verso una maggiore diffusione e reperibilità delle opere, ma il salto qualitativo, soprattutto negli Stati Uniti e in Europa, oltre che in Giappone, lo si fece con il DVD, commercializzato alla fine del 1996. Nonostante il suo carattere transitorio, «ambiguamente disteso fra reminiscenze analogiche e i nuovi orizzonti aperti dalla

¹⁴³ Cfr. Alexander Zahlten, Kimihiko Kimata, *Norio Tsuruta (interview)*, in “Midnight Eye”, 20 December 2005, <http://www.midnighteye.com/interviews/norio-tsuruta> [ultimo accesso: 10/01/2018].

¹⁴⁴ Claudio Bioni, *La critica cinematografica – Un’introduzione*, Clueb, Bologna 2013, p. 62.

digitalizzazione»¹⁴⁵ in quanto, come il VCD, commistione di supporto analogico (in ciò affatto dissimile dalla VHS, ma per questo altrettanto, se non di più, feticizzabile¹⁴⁶) e contenuto digitale, il DVD presentava, oltre a immagini e audio di qualità superiore rispetto alla videocassetta, enormi vantaggi, e apriva inoltre la strada alla successiva fase di smaterializzazione dell'oggetto-film. Tra questi vantaggi mi limito a considerare, come per il VCD, la perfetta clonabilità che, a differenza di quanto avveniva per le videocassette, non comportava un impoverimento della qualità visiva; una migliore qualità dell'immagine (vantaggio precluso al VCD che talvolta costituiva un arretramento persino rispetto agli standard della VHS); una maggiore resistenza all'usura (almeno in via teorica); la possibilità di sovrapporre liberamente alle immagini sottotitoli e tracce audio in più lingue; quella di ospitare contenuti di altro tipo (trailer, interviste, commento audio scena per scena)¹⁴⁷; quella di essere riprodotto su più dispositivi, anche non espressamente deputati alla visione di film (oltre ai lettori DVD, quindi, consolle e, soprattutto, personal computer); quella di poter essere fruito non necessariamente in maniera sequenziale. Alcuni ostacoli alla diffusione globale persistevano, tuttavia; e anzi, rappresentavano a loro volta un passo indietro rispetto al VCD: se per quanto riguarda le videocassette c'era innanzitutto un problema di formato di codifica del colore, diverso in Italia (PAL) e Giappone (NTSC), l'adozione dei DVD d'importazione rappresentava il principio di un graduale «innalzamento di soglie delle competenze tecniche e un nuovo tipo di elitarismo»¹⁴⁸ proprio di questi nuovi cinefili «aristocratici»¹⁴⁹ e «addentro alle questioni

¹⁴⁵ Mariagrazia Fanchi, *Il vecchio e il nuovo – Il DVD e l'ambivalenza della comunicazione in epoca digitale*, in Valentina Re, Leonardo Quaresima (a cura di), *Play the movie: Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*, Kaplan, Torino 2010, pos. 446-49 (edizione ebook).

¹⁴⁶ «Se la contemporaneità tende alla smaterializzazione dei testi audiovisivi, che circolano digitalizzati e ormai privi di corpo in un flusso continuo e interstiziale di dati tra le maglie del web, del satellite e dei gestori mobile, l'industria cinematografica promuove al contempo pratiche di ricezione basate sul recupero e la valorizzazione dell'oggetto fisico, riallacciando l'esperienza della visione a qualcosa di palpabile e concreto, delimitato da bordi e cornici inconfutabili, da personalizzare in uno spazio di relazioni domestiche ben preciso. Ben più delle vecchie VHS, il DVD è stato in grado di rendere finalmente il film un oggetto tangibile da possedere, da privatizzare, da collezionare ed esporre sugli scaffali delle nostre case», Pierpaolo De Sanctis, *La passione e il possesso - L'edizione digitale del film e il piacere dell'oggetto*, in Leonardo Quaresima e Valentina Re, op. cit., pos. 1553-58 (edizione ebook).

¹⁴⁷ A tal proposito, Leonardo Quaresima rileva come «Il DVD può divenire il luogo in cui finalmente si dispiegano e si ricompongono i modi d'esistenza plurale di un film – accogliendo le vere e proprie versioni multiple dell'opera in questione.», Leonardo Quaresima, *Singolare/plurale. Di alcune conseguenze della forma di esistenza digitale del film*, in «Bianco e nero», Fascicolo 2 - 3, maggio-dicembre 2008.

tecniche»¹⁵⁰ (o «*insider*»¹⁵¹), nel nostro caso specifico quelle che consentivano di superare, oltre al problema del formato aggirabile con l'acquisto di un lettore adatto, le barriere regionali. In realtà, Europa e Giappone sono collocate nella stessa “regione” (zona 2), al di là del fatto che ben presto i cinefili trovarono il modo di procurarsi lettori universali o di “sbloccare” quelli in commercio, facilitati in ciò dal passaparola virtuale e dalla natura non meccanica di tali barriere; tuttavia, i costi superiori delle edizioni giapponesi, unitamente al fatto che queste spesso mancavano di sottotitoli poiché destinate al solo uso interno (anche a causa della miopia della distribuzione cinematografica locale), spingeva i cinefili a orientarsi verso le più economiche (benché spesso nel più povero formato *one-layer* DVD-5¹⁵²) edizioni hongkonghesi o taiwanesi incluse nella zona 3, oppure direttamente a edizioni pirata nelle quali il blocco regionale era stato rimosso.

L'improvvisa reperibilità di questi supporti derivava infatti dalla diffusione di un'altra novità tecnologica che parlava ugualmente il codice binario ma che riguardava più da vicino il settore delle telecomunicazioni, insieme a quello del commercio. Ai piccoli siti “personali” che offrivano dubbie garanzie su pagamenti e tracciabilità dei pacchi, si affiancarono presto, per poi prenderne il posto in via pressoché definitiva, grandi piattaforme per l'acquisto legale di prodotti dall'estero. Naturalmente Amazon, fondata nel 1994 benché non ancora presente sul mercato ai livelli odierni, ma anche siti specializzati negli audiovisivi come Play.com (nato nel 2000), o dedicati espressamente all'audiovisivo nipponico come CD Japan (1995), e soprattutto asiatico come Yes Asia (1998). Parallelamente, come si è detto, il definitivo passaggio ai supporti digitali

¹⁴⁸ Alberto Pezzotta, op. cit., p. 62. A parlare delle competenze tecniche è anche Federica Francesca Riva, che le descrive come uno dei tratti caratterizzanti l'identikit del nuovo spettatore domestico digitale. Cfr. Federica Francesca Riva, *Homecoming. Le tecnologie domestiche della visione*, in Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi, op. cit., p. 64-66.

¹⁴⁹ «Lo spettatore cinefilo è dunque, spesso, anche uno spettatore aristocratico, che investe sulle tecnologie domestiche della fruizione per ricreare all'interno della propria abitazione le condizioni di visione più appaganti [...] è uno spettatore appassionato, che cerca un'esperienza intensa e coinvolgente, e un fruitore emancipato, che aggira o forza le regole, conosce e controlla le tecnologie e costruisce una propria personale esperienza del cinema.». Mariagrazia Fanchi, *L'audience*, Laterza, Roma-Bari 2014, pos. 1596-1609 (ed. ebook).

¹⁵⁰ Mariagrazia Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano 2005, p. 51.

¹⁵¹ Cfr. Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex – Cinema, New Technologies, and the Home*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2006, pp. 68-74.

¹⁵² Il formato DVD-5 è a un solo strato, e quindi la sua capienza ammonta a 4,7 GB. Il DVD-9 è invece *double-layer* e possiede quindi una capienza maggiore di 8,5 GB (cui corrisponde, ovviamente, una superiore qualità dell'immagine).

avrebbe facilitato, migliorato in termini qualitativi e reso più economica la clonazione fisica dei supporti e l'inserimento di sottotitoli artigianali, mentre la nascita di piattaforme di *e-commerce* che consentivano la vendita anche ai privati ma con garanzie più solide, come il sito di aste online eBay (fondato nel 1995), e di sistemi di pagamento più sicuri come PayPal (fondato nel 1998), avrebbe migliorato le condizioni delle transazioni in Rete consolidandone l'utilizzo da parte dei cinefili. Giunti a quel punto, lo stadio successivo del processo era ormai alle porte, ma già nelle sue fasi preliminari e precedendo la smaterializzazione delle opere, la circolazione dei film e degli episodi brevi del J-Horror (adatti a essere confezionati in omnibus strutturati sulle tracce del supporto DVD, come fa notare Wada-Marciano¹⁵³, una caratteristica del supporto utile anche a cavalcare l'onda di un cinema asiatico da assumere "a pacchetto" quale fenomeno transnazionale, come invece evidenzia Nikki J. Y. Lee¹⁵⁴) e delle informazioni a essi relativi ebbe effetti considerevoli sul comparto produttivo e distributivo tradizionale. Agevolata dall'espansione e dai rapidi sviluppi del Web, essa plasmò un humus di probabili acquirenti che avrebbe incoraggiato case distributrici di DVD come l'angloamericana Tartan Video o l'italiana Dynamic a votarsi all'importazione di film asiatici basandosi su *brand* (uno fra tutti, il binomio *Estremo Oriente-Oriente Estremo*) di fatto già "pronti", come appunto le collane "Tartan Asia Extreme"¹⁵⁵ e "Dynamic Xtreme". Come notano Guglielmo Pescatore ed Emanuela Zaccone, tra i vari fattori di paradossalità che contraddistinguono il DVD vi è il fatto che il suo acquisto derivi «da una scelta di consumo relativa a un prodotto che spesso si conosce a priori»¹⁵⁶, e dato che queste opere, come il celebre *Ringu* (*Ring*, 1998) di Nakata Hideo¹⁵⁷ e i suoi *sequel* non avevano conosciuto una precedente proiezione nelle sale europee e statunitensi, né l'accesso ai grandi

¹⁵³ Sull'argomento si veda Mitsuyo Wada-Marciano, *J-horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema*, in Jinhee Choi e Mitsuyo Wada-Marciano (ed.), op. cit., p. 26.

¹⁵⁴ Nikki J. Y. Lee, "Asia" as Regional Signifier and Transnational Genre-Branding: *The Asian Horror Omnibus Movies Three and Three ... Extremes*, in Vivian P. Y. Lee, ivi., 103-117.

¹⁵⁵ Per un'analisi più dettagliata sull'argomento, si veda Chi-Yun Shin, *The Art of Branding: Tartan "Asia Extreme" Films*, in Jinhee Choi e Mitsuyo Wada-Marciano (ed.), op. cit., pp. 85-100.

¹⁵⁶ Guglielmo Pescatore, Emanuela Zaccone, *Il DVD, da supporto a collectible*, in Valentina Re, Leonardo Quaresima, op. cit., pos. 2194 (edizione ebook).

¹⁵⁷ Il film parla di una videocassetta su cui grava la maledizione dello spirito di Sadako, una donna dotata di spaventosi poteri paranormali e per questo gettata, anni addietro rispetto al contesto cronologico in cui si svolge il film, in fondo a un pozzo. Chi ne guarda il contenuto riceve un'inquietante telefonata e muore dopo una settimana. L'unico modo per liberarsi della maledizione è duplicare la videocassetta e mostrarla a qualcun altro, contribuendo così alla diffusione della maledizione.

festival internazionali europei¹⁵⁸, né ancora un passaggio televisivo, a offrire questo coefficiente di conoscenza pregressa, questo *pre-sold element*, fu proprio la congiunzione tra le possibilità della visione domestica e il passaparola del Web. Il successo riscosso da queste opere attraverso il tam-tam di una platea virtuale e internazionale fatta di internauti, sottotitoli amatoriali e scadenti anteprime domestiche (da suggellare con l'acquisto di formati più lussuosi e dotati del marchio inebriante dell'ufficialità) costituì inoltre un fattore rassicurante anche agli occhi degli studios hollywoodiani, che incentivò a lanciarsi in una serie di rifacimenti di horror asiatici¹⁵⁹, soprattutto in seguito al riuscito esperimento del *The Ring* (2002) di Gore Verbinski, *remake* del film di Nakata, e ad accaparrarsi diritti d'autore o direttamente cineasti (come lo stesso Nakata, Shimizu Takashi e Kitamura Ryūhei¹⁶⁰) per replicarne la formula, confermando il ruolo essenziale che secondo Henry Jenkins i «grassroots intermediaries»¹⁶¹ giocano sempre di più nel modellare i flussi di beni culturali nei mercati locali, in un contesto mediale in cui, come scrivono Roberto Braga e Giovanni Caruso, «la pirateria intesa come paradigma di (nuovi?) modelli partecipativi costringe le industrie culturali a ripensare il ruolo (e le aspettative) di un'audience sempre più brava ad anticipare sul tempo gli apparati farraginosi dei sistemi di produzione e distribuzione»¹⁶².

In questa serie di effetti concatenati, l'anello successivo furono le manifestazioni di curiosità degli appassionati per gli originali giapponesi (tanto che alcuni di essi, seppure in maniera tardiva o in manifestazioni derivate, raggiunsero infine anche le sale, oltre alla distribuzione in DVD), di generare una folta serie di contaminazioni, gemmazioni hollywoodiane ex novo e paratesti di ogni sorta, nonché di convincere gli stessi giapponesi a contemplare l'opzione di

¹⁵⁸ Fatte le dovute eccezioni, benché comunque estranee alla rosa dei festival europei più importanti. Come nota Mes, «Already during the 1990s, the influence of V-Cinema was felt outside of the domestic market at which it was originally targeted. Programmers for events like the Rotterdam and Vancouver International Film Festivals and the Brussels International Fantastic Film Festival noticed the industry's more outstanding progeny in the latter half of the decade – not coincidentally, the moment when some V-Cinema productions began to outgrow the self-imposed confines of home viewing by giving certain films token domestic theatrical releases in 35 mm prints», in Tom Mes, *V-Cinema – How Home Video Revitalized Japanese Film and Mystified Film Historians*, cit., p. 222.

¹⁵⁹ Cfr. Valerie Wee, *Japanese Horror Films and their American Remakes*, Routledge, New York-London 2014, cap. 2.

¹⁶⁰ Sull'acquisizione hollywoodiana dei cineasti giapponesi si veda ancora Yoshiharu Tezuka, op. cit., cap. 4.

¹⁶¹ Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York-London 2006, p. 157.

¹⁶² Roberto Braga e Giovanni Caruso, *Oltre la pirateria*, in Roberto Braga e Giovanni Caruso, *Piracy Effect – Norme, pratiche e studi di caso*, Mimesis, Milano-Udine 2013, p. 15.

produrre nuovi film pensati appositamente per il mercato internazionale. È per esempio il caso della serie di sei film (diretti rispettivamente da Kurosawa Kiyoshi, Nakata Hideo, Tsuruta Norio, Shimizu Takashi, Ochiai Masayuki e Takahashi Hiroshi) riuniti sotto l’etichetta “J-Horror Theater”, voluta, benché fuori tempo massimo, dal produttore Ichise Takashige verso la metà degli anni Duemila allo scopo di esportare horror giapponesi originali sfruttando il successo dei *remake* hollywoodiani. Non meno significativo fu, infine, l’effetto di nobilitare (e quindi, forse, anche di prolungare oltre la fisiologica data di scadenza) il successo del fenomeno nella stessa patria d’origine.

Così, un genere che aveva visto la luce in un contesto produttivo strettamente locale (quello di film a basso costo nati per il mercato del V-Cinema), frutto di fenomeni culturali altrettanto delimitati e caratterizzato da marcati tratti autoctoni, benché tutt’altro che ignaro, sul piano stilistico e tematico, della lezione hollywoodiana ed europea dei decenni precedenti, si era trasformato in un fenomeno globale. Esempari nel sintetizzare e incarnare questo passaggio che dalle storie cinesi, dall’aneddotica buddista e dalla tradizione orale va alla narrativa giapponese del soprannaturale di epoca Edo¹⁶³; dalle stampe giapponesi di Katsushika Hokusai, Utagawa Hiroshige, Utagawa Kuniyoshi e Toriyama Sekien va a drammi *nō*, *kabuki* e *jōruri* come le trasposizioni di *Tōkaidō Yotsuya Kaidan* e *Banchō sarayashiki*, e dal cinema *kaidan*¹⁶⁴ degli anni Cinquanta e Sessanta, un genere cinematografico che nel corredo visuale e nei testi attingeva direttamente a tale bagaglio culturale, confluisce, mescolandosi a più recenti influssi d’oltreoceano, nel J-Horror, nelle sue propaggini asiatiche e nelle sue traduzioni americane; esemplari di questo passaggio, si diceva, sono le sembianze di Samara, la protagonista del film di Verbinski: una ragazzina americana che nel contesto diegetico non manifesta alcun legame (né culturale, né di sangue) con il Giappone ma che inspiegabilmente presenta gli stessi tratti iconografici, assai diversi rispetto a quelli nostrani, degli spettri raffigurati e rappresentati in Giappone nel periodo Edo (ovvero vestito bianco e lunghi capelli neri sciolti sulle spalle, com’era usanza secondo le pratiche funerarie del periodo), già ripresi dal cinema *kaidan* e successivamente dalla Sadako del film di Nakata.

¹⁶³ Cfr. Noriko Tsunoda Reider, *Tales of the Supernatural in Early Modern Japan – Kaidan, Akinari, Ugetsu monogatari*, Edwin Mellen Press, Lewiston-Queenston-Lampeter 2002.

¹⁶⁴ Filone il cui autore più prolifico, nell’ambito del cinema di genere, fu Nakagawa Nobuo, benché gli esempi più noti e celebrati siano sicuramente *Ugetsu monogatari* (*I racconti della luna pallida d’agosto*, 1953) di Mizoguchi Kenji, ispirato all’omonima raccolta Ueda Akinari (*Racconti di pioggia e di luna*, 1776), e *Kaidan* (*Kwaidan*, 1964) di Kobayashi Masaki, film a episodi tratto dalle antologie di storie sovrannaturali giapponesi compilate da Lafcadio Hearn.

Ma il viaggio dello spettro giapponese, dai personaggi di Oiwa (protagonista di *Tōkaidō Yotsuya Kaidan*) e di Okiku (protagonista di *Banchō sarayashiki*) delle stampe e delle opere teatrali, fino a Sadako e Samara, non finisce certo qui: non meno significativo circa i caratteri di viralità conferiti al personaggio dall'interconnessione globale (generando, rispetto all'universo diegetico del film, un effetto che oscilla tra il cortocircuito e la *mise en abyme*), è il fatto che in seguito, dopo aver strisciato in sordina da un nodo all'altro della rete, il fantasma si sia propagato, grazie alla cassa di risonanza offerta da Hollywood, fino a infestare altre realtà, altrettanto locali, se non iper-locali, quanto quella d'origine, prestandosi a citazioni che nel nuovo millennio, ormai, non correvano più alcun rischio di risultare incomprensibili a uno spettatore medio, seppure digiuno di cultura e cinema giapponese, e pertanto ignaro delle origini assai remote del personaggio. E così accade che cloni di Sadako/Samara e della sua videocassetta, insieme a tutto il corredo di strategie filmiche tipiche del J-Horror che si portano appresso, già riciclate da Verbinski e dagli emuli di tutto il mondo, possano uscire dal contesto sia mediale che geografico di origine per apparire, benché sciacquate di quasi tutto il loro odore culturale dopo un rapido passaggio nella lavatrice hollywoodiana, persino nel videoclip¹⁶⁵ di una canzone su una localissima realtà milanese scritta da un italianissimo gruppo musicale: *Parco Sempione* di Elio e le Storie Tese.

¹⁶⁵ Realizzato dalla ShortCut Production di Marcello Macchia ed Enrico Venti. Il video, soprattutto nell'incipit, è una evidente parodia del *Ring* di Verbinski, non solo nell'uso della videocassetta e del filmato ivi contenuto, ma anche di tratti stilistici, quali le distorsioni delle immagini e le sbavature sonore, caratteristici di cineasti come Nakata, Kurosawa Kiyoshi e Shimizu Takashi (benché assai presto divenuti uno dei cliché più abusati dell'intero filone e in generale di molto horror internazionale successivo).

Capitolo 3 – Cinema giapponese diffuso

3.1 – Smaterializzazione e rilocalizzazione del cinema giapponese

La rilocalizzazione¹⁶⁶ del cinema giapponese sui nostri piccoli schermi, lo sappiamo, non avrebbe certo trovato la sua modalità di attuazione definitiva nella spedizione fisica di pacchetti (pacchetti di cartone contenenti confezioni di plastica che a loro volta racchiudevano un disco sulla cui superficie erano stato incisi dei file video) caricati su aerei, navi, treni e furgoni. Questa fase di transizione, che ancora necessitava di passaggi “analogici” *pesantemente* condizionati da tempi, confini, barriere e tragitti, fu tutto sommato piuttosto breve, essendo già destinata in partenza a lasciare spazio a sviluppi ben più radicali che avrebbero accorciato la distanza tra il cinema giapponese e il suo osservatore lontano. Perché, com’è noto, una volta convertiti in formato digitale, i film poterono non solo essere trasferiti su altri DVD grazie a masterizzatori che, da risorsa tecnologica specifica, autonoma e dispendiosa, entrarono a far parte del corredo standard di ogni personal computer, a sua volta divenuto una tecnologia domestica il cui uso non era più ristretto agli iniziati; ma poterono anche e soprattutto essere tramutati in formati “leggeri”, immateriali, mobili e «*spreadable*»¹⁶⁷ grazie a *codec* di compressione video via via più sofisticati ed efficienti come Divx¹⁶⁸ (che produceva un file Avi), SVCD (Mpeg-2), Xvid

¹⁶⁶ Nella definizione di Casetti, che sviluppa il concetto di rimediazione proposto da Jay David Bolter e Richard Grusin intorno a quello di esperienza cinematografica, «quel processo grazie a cui un’esperienza mediale, in generale, si riattiva e si ripropone altrove rispetto a dove si è formata, con altri dispositivi e in altri ambienti». Francesco Casetti, op. cit., p. 49.

¹⁶⁷ Cfr. Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green, op. cit.

¹⁶⁸ «Un formato rivolto sostanzialmente alla copia, alla compressione e alla ridistribuzione di un contenuto audiovisivo: un processo che libera l’utente dalla necessità di possedere fisicamente il supporto». Francesco di Chiara, *Dal Laserdisc al DIVX - L’ascesa del DVD e il confronto con i formati concorrenti*, in Leonardo Quaresima

(Mpeg-4) e Matroska (mkv), per poi essere instradati e raccolti sulla Rete secondo modelli di diffusione «*many to many*»¹⁶⁹ per mezzo di *software* applicativi dedicati al *peer-to-peer* (P2P), come eMule, di siti e programmi adibiti allo sfruttamento del protocollo BitTorrent (µTorrent, Vuze, qBittorrent...), o ancora di servizi di *file hosting* usati con le stesse finalità come MegaUpload e RapidShare. I *link ai file* da scaricare potevano a loro volta essere integrati su siti e blog generici, dedicati al cinema, al cinema asiatico, al cinema giapponese, a un suo genere specifico e via dicendo, con conseguente aumento esponenziale della capacità di diffusione.

Sebbene le tradizionali forme di collezionismo legate all'acquisto dei DVD e dei Blu-ray persistano tutt'oggi, magari incentivate da nuove strategie di *packaging* volte a rinvigorire il feticismo verso l'oggetto scongiurandone l'obsolescenza, ciò che è avvenuto nel giro di una malapena una decina d'anni dalla nascita di questi supporti è stato il graduale affrancarsi delle opere dai corpi che le contenevano, un processo che, tra le altre cose, ha avuto come esito «una mutazione di stato nell'uso comune di buona parte della produzione creativa: da bene privato a bene pubblico»¹⁷⁰, con buona pace delle iniziative anti-pirateria. Beninteso, i *file* necessitano tuttora di un contenitore, ovvero di un disco rigido – che sia materialmente presente o collocato in un imprecisato luogo remoto tramite *cloud* – ma ciò che è andato ad allentarsi è soprattutto il rapporto di fissità e di esclusività rispetto a esso: mentre un film acquistato su disco ottico è connesso in maniera irrevocabile al proprio recipiente (il Blu-ray è sì tante cose, ma è in primo luogo il film, *quel* film), un file caricato su *hard disk* intrattiene col suo contenitore un rapporto improntato all'impermanenza e alla fluidità, e permette al suo possessore di intervenire direttamente su di esso in un'infinità di modi. Riprendendo ancora Pezzotta: «Il collezionismo home video rimane in forma residuale, come bene di lusso [...], ma il primo effetto evidente delle

e Valentina Re, op. cit., pos. 851-63 (edizione ebook). Per approfondimenti sul passaggio dal Divx, il primo standard di compressione negli anni soppiantato dai più efficienti Xvid e Mkv, si veda anche Nicole Rigamonti, *Personal home cinema. La rete, lo spettatore e il crogiuolo digitale*, in Francesco Casetti e Mariagrazia Fanchi (a cura di), op. cit., pp. 87-98.

¹⁶⁹ Cfr. Mizuko Itō, *Introduction*, in Kazys Varnelis (ed.), pp. 7-9.

¹⁷⁰ Prosegue Pescatore: «Possiamo dunque ritenere che la pirateria sia il fenomeno che si genera dallo scarto tra lo stato oggettivo dei prodotti creativi nel loro uso concreto (bene pubblico) e la caratterizzazione soggettiva che viene loro attribuita dalla norma giuridica (e da gruppi di pressione e di controllo legati all'industria dei media). Poi è certamente vero che si tratta anche di un fenomeno legato per molti aspetti alla cultura convergente e alle forme partecipative, come anche alla percezione sociale, che in molti casi legittima pratiche di violazione del copyright. Ma è altrettanto vero che questi fenomeni culturali si fondano necessariamente sulla mutazione oggettiva dello stato e l'uso dei prodotti creativi, derivante dall'innovazione digitale». Guglielmo Pescatore, *La pirateria come forma di consumo dei beni digitali*, in Roberto Braga e Giovanni Caruso (a cura di), op. cit., p. 43.

tecnologie di compressione digitale sul Web è stato di liberare il film dalla dipendenza da un oggetto fisico. [...] Il cinefilo degli anni Zero non ha più bisogno di essere un accumulatore di oggetti: basta che sia un raccoglitore di *files*»¹⁷¹.

La metafora del raccoglitore è particolarmente adatta, insieme a quelle arcinote e almeno in parte sovrapponibili di «cacciatore di frodo» coniata da Michel De Certau¹⁷², e quelle di «*flâneur*»¹⁷³ e di «esploratore»¹⁷⁴ riprese nel contesto dei nuovi media da Anne Friedberg e Lev Manovich, a descrivere le pratiche degli odierni cinefili digitali, che si spartiscono tra la costante ricerca virtuale (dei *file*, ma soprattutto, e soprattutto oggi, *di sorgenti* sempre nuove e sempre più copiose da cui attingerli), e la raccolta (ovvero l'attesa che, una volta incanalati i flussi di dati che sgorgano da tali fonti, la corrente li porti al destinatario, come pesci che seguono la corrente). Come rileva Casetti, «il film non è più qualcosa per cui ci si muove; è qualcosa che si acquisisce, si incrocia, o si pesca tra ciò che è disponibile; ed è qualcosa che offre un mondo pronto a estendersi dovunque. Anche il cinema sta diventando un'arte dell'ipertopia»¹⁷⁵.

Cinema ovunque, insomma, proveniente da ogni dove e che ci raggiunge dovunque, rendendo obsoleto, almeno per quanto riguarda l'esperienza cinematografica, ogni concetto di *distanza* geografica, compresa quella “estrema” che separerebbe il Giappone dagli Stati Uniti, dall'Europa, dall'Italia. Nello specifico del nostro discorso, infatti, ciò che è accaduto è che il cinema giapponese, al quale le sale nostrane sono sempre state in larga parte precluse, negli ultimi quindici-vent'anni ha potuto approfittare dei nuovi scenari instauratisi in epoca digitale, del «processo di deistituzionalizzazione» e «delocalizzazione della fruizione, connessa ad una parziale marginalizzazione dei luoghi tradizionali della visione, ad esempio il venir meno

¹⁷¹ Alberto Pezzotta, *Ivi*, p. 60.

¹⁷² Michel De Certau, *op. cit.*, p. 6.

¹⁷³ Anne Friedberg ricorre al termine, in relazione all'atteggiamento dello spettatore postmoderno di fronte all'ondata di stimoli cui è soggetto, in *Spectatorial flânerie*, saggio la cui traduzione italiana è contenuta in Mariagrazia Fanchi, *Spettatore*, *cit.*, pp. 140-160. Lev Manovich riprende la metafora per descrivere il «*data dandy*» digitale ne *Il linguaggio dei nuovi media*, *cit.*, p. 334. Per approfondimenti sul concetto di *flânerie* applicato allo scenario mediale contemporaneo si veda anche Alberto Brodesco, *Lo spleen di Hollywood – Lo spettatore flâneur nell'era dell'algoritmo*, in Zecca F. (a cura di), *op. cit.*, pp. 205-218.

¹⁷⁴ *Ibid.*

¹⁷⁵ Francesco Casetti, *op. cit.*, p. 232.

dell'identificazione tra il cinema e la sala, come *luogo* di riferimento»¹⁷⁶, per insediarsi altrove, in luoghi più “accoglienti”. Se nell'ambito del *mainstream* la rilocalizzazione, espansione e diffusione del cinema in epoca postmediale ha significato innanzitutto una scelta *più* vasta, un maggior numero di opzioni coesistenti per esperire questi film nella condizione “ideale” (più comoda, più economica, più rapida, più portatile, più appagante sul piano sensoriale...), nel caso dei film appartenenti a cinematografie “minori” e/o “lontane” come quella giapponese, tale scelta si restringe quasi esclusivamente, se non obbligatoriamente, all'offerta digitale e alla fruizione domestica, a meno di non potersi permettere – ossia di averne il tempo, il denaro e tutte le altre condizioni dettate dalle *distanze* – di frequentare i grandi festival europei (Cannes, Venezia e Berlino in primis) per vedere i pochi film del pugno di autori da essi “coccolati”; di incrociare i nuovi autori indipendenti in festival più avventurosi come Locarno, Torino, Rotterdam o San Sebastian; di concedersi un compendio di tali passaggi in festival “di area” come l'Asian Film Festival a Bologna; di farsi un'idea del cinema di cassetta comparandola con quella coeva degli altri stati asiatici al Far East Film Festival di Udine; o infine di godersi un'indigestione di cinema giapponese all'estero recandosi al Nippon Connection di Francoforte o, spingendosi più lontano, approfittando della ricca selezione asiatica del Busan International Film Festival, o ancora risalendo la corrente per attingere direttamente ai principali festival del paese d'origine. Certo, tale scelta comporta la rinuncia a tutti quegli aspetti dell'esperienza di sala (la visione collettiva, le dimensioni dello schermo, la continuità della visione, la “freschezza” della fruizione festivaliera con annessa presenza dell'autore, rassegne stampa, eventi vari) che si perdono nel processo di rilocalizzazione del film negli schermi domestici¹⁷⁷, ma il più delle volte, come si è detto, è una rinuncia obbligata. In compenso, una volta liberato dalle maglie dei processi di esportazione e importazione ufficiali rivolti alla sala, e scavalcata i limiti fisici e le distanze geografiche, in epoca digitale il cinema giapponese si è reso, seppure non sempre per vie legali, seppure più in potenza che nei fatti, *disponibile* a tutti. Per inciso, questo verificarsi delle condizioni per *essere raggiunti qui* da opere provenienti da un distante geografico (il Giappone) e rilocate in un distante-vicino (la sorgente a cui attingere), riguarda non solo le opere stesse, ma anche tutto il bagaglio di informazioni, paratesti e “attrezzi” per la visione (sottotitoli autoprodotti o trafugati, *software* adibiti al *download* e alla visione) necessari o di corredo alla

¹⁷⁶ Guglielmo Pescatore, *Convergenza digitale e nuove forme culturali*, in Michele Fadda (a cura di), op. cit., pp. 21 e 20.

¹⁷⁷ Come nota ancora Casetti, «la rilocalizzazione fa sì che un'esperienza rinasca quasi come la stessa. Qui il “quasi” conta molto. Può anche significare “per nulla”». Francesco Casetti, op. cit., pp. 52-53.

fruizione delle opere stesse, e soprattutto a esse accomunati dalla medesima intima natura: quella di dati scritti in codice binario che circolano per gli stessi canali, instradati di norma - ma non necessariamente - da altri utenti, e si immettono negli stessi bacini.

Sebbene il fenomeno sia molto più vasto e non riguardi solo il cinema, tanto meno solo il cinema giapponese, se le opere e i discorsi, in forma di dati, hanno iniziato a viaggiare e a diffondersi con facilità e velocità prima inimmaginabili, mentre la rete di sorgenti e canali per la condivisione di informazioni e risorse si faceva sempre più fitta, pervasiva e complessa, tra le principali fautrici/beneficarie di questi processi ci sono state proprio quelle comunità cinefile «per le quali il primato della sala è ormai un valore superato, ma che tuttavia seguono una sorta di esperanto del world cinema e del cinema d'autore – mescolato ovviamente al mai scomparso fascino esotico delle cinematografie emergenti»¹⁷⁸. Questo perché negli ambiti ristretti delle comunità di nicchia entrano in gioco anche logiche differenti, rispetto a quelle rivolte al consumo di materiali *mainstream*: scaricare l'ultimo *cinecomix* o un album di Rihanna prima della pubblicazione rappresenta un vantaggio per l'utente solo a livello finanziario e in quanto trasgressione rispetto ai calendari imposti dal mercato, mentre per un appassionato di cinema giapponese che non viva in Giappone o non ne conosca la lingua spesso è l'unico modo, dal momento che la maggior parte dei DVD giapponesi, pur acquistabili con una certa comodità nei negozi *online* nominati in precedenza, non sono forniti di sottotitoli in inglese, e solo poche opere contemporanee, con l'eccezione dei grandi nomi, trovano distributori all'estero.

Senza che fosse più necessario inseguirlo, il cinema giapponese ha iniziato a (essere fatto) confluire su altri schermi a partire da uno in particolare: non (più, non solo, non ancora) il televisore, bensì il monitor del computer, «una superficie su cui transitano le immagini, [su cui l'informazione] si addensa, [...] si arresta per un attimo, interagisce con l'ambiente circostante, si ricompone talvolta in una nuova forma, per poi ripartire per altri punti, in una sorta di movimento continuo»¹⁷⁹. Da lì poteva essere agganciato, catturato, stipato in memorie transitorie e nuovamente spostato in altre memorie, fisiche o virtuali, oppure fissato su supporti ottici una volta per tutte. Beninteso, parlando di una maggiore presenza e di una generosa *disponibilità* del cinema giapponese in epoca digitale non si vuole implicare che questa abbia comportato radicali riassetamenti degli equilibri nel gusto comune o un livellamento “democratico” della presenza

¹⁷⁸ Roy Menarini (a cura di), op. cit., p. 12.

¹⁷⁹ Ivi, p. 252.

sugli schermi di cinematografie locali (tali da vincere l'egemonia hollywoodiana e quelle nazionali di destinazione, e rendere tutto d'un tratto familiare la presenza del cinema giapponese o di qualche altro esportatore minore tra le platee internazionali, al pari del *sushi* sulle tavole di tutto il mondo). Inoltre, come nota anche Jenkins, il risultato di questi processi non è tanto «a global culture that eradicates local differences but rather a culture that continually produces local differences in order to gain a competitive advantage within the global marketplace»¹⁸⁰. Senza contare che, guardando ai dati, alla fine dei conti i gusti dei cinefili virtuali si pongono in un rapporto di sostanziale continuità rispetto al passato e ai canoni dominanti, così che, come scrive ancora Menarini analizzando le classifiche del Web in riferimento al “Canone 2.0” sorto dal connubio tra nuove forme di cinefilia e ambienti digitali, «scopriamo che, in termini di passioni filmiche, il pubblico e le istituzioni non si discostano poi più di tanto. E che la sbornia ormai ventennale per il cinema bis o – per esempio - il cinema orientale, è molto più vistosa che non reale»¹⁸¹. Infine, non bisogna lasciarsi trarre in inganno dagli effetti della capillare personalizzazione di questi spazi virtuali, ormai giunta a livelli di precisione sempre più chirurgici: è vero che oggi è molto più facile incappare in un film giapponese “passeggiando” per la Rete¹⁸², ma lo è in particolare *per me* cinefilo e/o yamatologo. Aprendo un *social network* “generalista” come Facebook, magari dopo avere effettuato una ricerca su Google o su Amazon, è assai probabile che io sia raggiunto da un annuncio mirato della piattaforma per cinefili MUBI che mi propone la visione in *streaming* di uno dei film girati, in occasione del *revival* del *roman porno* della Nikkatsu, da registi come Shiota Akihiko (quindi l'opera di un cineasta non troppo noto realizzata nell'ambito di un'iniziativa molto locale e di nicchia). Ciò non corrisponde tanto a una reale diffusione “a pioggia” del cinema giapponese, quando piuttosto a un'impressione suscitata dall'ambiente virtuale in cui mi muovo io singolo utente, generata da algoritmi che,

¹⁸⁰ Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*, cit., p. 158.

¹⁸¹ Roy Menarini, *Canone 2.0. Le classifiche dei film e le oscillazioni di gusto nel cinema contemporaneo all'epoca della rete*, cit., p. 151.

¹⁸² Riprendo l'immagine dalla suggestiva descrizione che Federica Villa e Giacomo Di Foggia tracciano, sulla scia degli studi in precedenza citati, tra il *flâneur* baudelairiano e il cinefilo della Rete: «Così come il *flâneur* è succube del fascino della città, dei negozi, delle vetrine, delle donne sorridenti, il cinefilo è incantato dalle storie dello schermo, dai fasci di luce, dalle dive dello schermo. Entrambi confrontano loro stessi con la moltitudine che li circonda e formano la propria immagine di sé sulla differenza con gli altri: uno s'immerge nella folla sui marciapiedi credendo di possedere le strade meglio degli altri, l'altro presume di avere uno sguardo di maggiore consapevolezza della massa di spettatori, che fanno il pubblico, seduti accanto a lui». Giacomo Di Foggia e Federica Villa, *Flânerie cinefila su Facebook*, in Giovanni Fiorentino e Mario Pireddu (a cura di), *Galassia Facebook. Comunicazione e vita quotidiana*, Nutrimenti, Roma 2012, p. 126.

elaborando le «tracce»¹⁸³ e i meta-dati che io lascio tra i *big data* della Rete, mi ingabbiano in un *panorama* (nel senso stretto del dispositivo ottocentesco) eretto per me a immagine e somiglianza dei miei desideri. Essi mi restituiscono ciò che ritengono essere i miei interessi in base ai suggerimenti da me espressi, più o meno volontariamente, attraverso le mie azioni (le mie visite, i miei acquisti, le mie visioni) e i miei quotidiani «gesti autoritrattistici»¹⁸⁴, ovvero quando uso i *social network* per delineare, a pennellate di post e condivisioni, *tweet* e *retweet*, il ritratto di me che intendo dare in pasto all'etere: nel mio caso, quello di “cinefilo appassionato di cinema giapponese”. Ciò che io osservo nella vetrina del Web è quindi distorto dal mio stesso riflesso, e ciò determina, inevitabilmente, che l'immagine di cinema giapponese che mi raggiunge attraverso lo schermo sia un'immagine viziata.

Cosa ancora più probabile, nel mio girovagare per la Rete potrei imbartermi nel trailer di *Devilman Crybaby* (2017) di Yuasa Masaaki, serie tratta dal celebre *manga* di Gō Nagai e appena uscita in italiano su Netflix, condiviso da uno dei miei contatti appassionati di *manga* e di animazione giapponese (qualcuno che magari conosco solo per via dei suoi interessi e che non ho mai incontrato di persona). Questo perché prima che ci pensassero gli algoritmi di Google e di Facebook, sono stati gli utenti stessi a plasmare nuove conformazioni e gerarchie del Web secondo «scelte d'affinità omogenee»¹⁸⁵ che il Web medesimo invita a sviluppare. Nel momento in cui il problema non era più la reperibilità delle risorse e l'accesso a esse, bensì il tempo materiale e lo sforzo cognitivo necessari a orientarsi negli enormi *database* e ammassi di *database* che costituiscono la Rete, e a usufruire del contenuto dei loro archivi infiniti, la conseguenza fisiologica è stata una parcellizzazione e personalizzazione degli interessi (e quindi

¹⁸³ «Traccia come impronta, come strumento di localizzazione, e come possibilità di rivivere un'esperienza. Ma anche, insieme, traccia come racconto, come strumento di controllo, e come bene di consumo». Francesco Casetti, *Premessa*, in Francesco Casetti (a cura di), *Lasciare tracce, essere tracciati*, “Comunicazioni sociali - Rivista di media, spettacolo e studi culturali”, Anno XXXII Nuova serie, Sezione Cinema, N. 1 Gennaio-Aprile 2010. Per approfondimenti sul significato della traccia nel contesto mediale contemporaneo si rimanda anche agli articoli, contenuti nello stesso numero della rivista, a firma di Miriam De Rosa, Ruggero Eugeni, Antonio Somaini, Elisabetta Locatelli e Sara Sampietro.

¹⁸⁴ «La smania di desiderio che alimenta il piacere cinefilo è dunque oggi la smania di ricostruire, o meglio ricostruirsi, una propria personalissima e unica visione, una propria Storia del cinema per esempio, raccattando gli attimi, come “nuovi baricentri”, e ricucendoli originalmente, rimontando ogni volta, infinite volte, le immagini incontrate». Giacomo di Foggia e Federica Villa, op. cit., p. 127. Per ulteriori approfondimenti sulle pratiche autoritrattistiche contemporanee si rimanda alle ricerche condotte da Federica Villa, e in particolare a Federica Villa (a cura di), *Vite impersonali – Autoritrattistica e medialità*, Pellegrini Editore, Cosenza 2013.

¹⁸⁵ Dominique Cardon, *Che cosa sognano gli algoritmi – Le nostre vite al tempo dei big data*, Mondadori, Milano 2016, p. 24.

anche delle strategie di marketing rivolte agli utenti), una «proliferazione delle differenze»¹⁸⁶, e quindi una loro riaggregazione secondo nuove geografie dell'affezione plasmate dalla Rete stessa, di per sé uno «spazio topologico di vicinanza»¹⁸⁷. Giuseppe Graneri definisce «spazi pertinenti»¹⁸⁸ queste nuove geografie, mentre Mariagrazia Fanchi parla di «nuovi baricentri, [...] nuovi punti di riferimento in base ai quali orientare la propria soggettività»¹⁸⁹. È la stessa sovrabbondanza e l'iper-disponibilità delle risorse a dare un senso all'esistenza di questo genere di nicchie basate su criteri di affinità: la soggettivizzazione, la specializzazione, la diversificazione, la creazione di *enclave* di interesse sono una strategia inevitabile qualora non ci si voglia far travolgere dal sovraccarico informativo della Rete. Del resto, come nota Massimo Scaglioni, «gusto, soggettività, comunità: sono questi i concetti centrali che hanno guidato l'analisi del culto mediale e cinematografico negli ultimi tre decenni»¹⁹⁰. A un'iniziale fase di caotica dispersione dei contenuti virtuali, è dunque seguita la nascita di luoghi privilegiati di comunione e di percorsi per raggiungerli: luoghi ristretti, soggettivi, frazioni esigue del tutto e che tuttavia accolgono numeri enormi di persone in ragione della loro natura diffusa e globale; luoghi nei quali cadono le differenze (nazionalità, età anagrafica, sesso...), tranne quelle di gusto che fungono da collante interno e servono a distinguerli dagli altri luoghi. Paragonando i modelli vigenti sulla Rete a quello del *broadcast* e al consumo di beni materiali, così Guglielmo Pescatore illustra le dinamiche di produzione e consumo in Rete:

Il modello del *broadcast* assicura la circolazione di oggetti immateriali, imponendo d'altro canto un forte controllo a monte (dalla parte del produttore) dei modi e dei tempi del consumo. Di contro, i canali mediali che sfruttano un supporto materiale (stampa, musica riprodotta, ecc.) permettono consumi in gran parte controllati dall'utente/fruitore. Con il

¹⁸⁶ Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*, cit., p. 155.

¹⁸⁷ Michel Serres, *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*, Bollati Boringhieri, Torino 2013, p. 14.

¹⁸⁸ Giuseppe Graneri, *La società digitale*, Laterza, Roma 2006, p. 154.

¹⁸⁹ Mariagrazia Fanchi, *Spettatore*, cit., p. 46. Fanchi parla anche di «una deriva personalistica, una sorta di chiusura autistica che rende difficile immaginare un dialogo fra le diverse sfere pubbliche, ma consente insieme un'identificazione e un investimento nella vita comunitaria che non hanno precedenti – si pensi al funzionamento del principio di affinità su cui si basano le comunità online, che prevede una identificazione quasi totale fra individuale e comunitario e che viene proposto come nuovo e promettente collante per le comunità offline» in *L'audience*, cit., pos. 2032-36 (ed. ebook).

¹⁹⁰ Massimo Scaglioni, *Consumo di cinema e pratiche fandom*, in Federico Zecca (op. cit), p. 246.

processo di digitalizzazione e con il passaggio da un modello di comunicazione uno-a-tutti tipico del broadcast al fitto tessuto di relazioni uno-a-uno tipico della rete, si assiste a una convergenza di questi due aspetti: la circolazione immateriale si accompagna a una gestione dei consumi fortemente orientata all'utente. E anzi, più è elevato il livello di decentralizzazione della comunicazione, maggiore è il controllo dell'utente, come accade nelle reti peer-to-peer. [...]

Se dunque nel contesto dei media digitali l'accento sembra spostarsi sempre più dalle pratiche della produzione a quelle del consumo, questo avviene in virtù delle nuove modalità di circolazione degli oggetti digitali.¹⁹¹

Quindi, in ragione della loro stessa natura, «i media digitali [...] operano in una modalità che si direbbe *narrowcast*, cioè non sono disponibili a tutti ma, anzi, creano nicchie, *enclave*, creano comunità e *social networks* che hanno caratteristiche ben diverse da quelle che contraddistinguono l'idea di massa, anche nel caso in cui si tratti di fenomeni che riguardano milioni di persone»¹⁹².

Sul versante della ricezione del cinema giapponese, questi processi hanno determinato che le manifestazioni frammentarie di una comunità idealmente coesa negli interessi ma di fatto inesistente poiché nebulizzata in una sorta di pregressa diaspora globale, trovassero infine il modo di superare le barriere fisiche per addensarsi, crescere, proliferare, diventare visibili, permeabili e accoglienti. In altre parole, di esistere: potenzialmente per tutti, in pratica solo per coloro per le quali la loro esistenza ha un significato e che al contempo sono in possesso delle competenze tecniche necessarie ad accedervi. A cavallo dei due millenni andavano così configurandosi nuove geografie, non “metriche” ma del gusto, di una cinefilia internazionale e de-territorializzata¹⁹³. Prima di approfondire le implicazioni di queste nuove configurazioni

¹⁹¹ Guglielmo Pescatore, *La pirateria come forma di consumo dei beni digitali*, cit., p. 46.

¹⁹² Guglielmo Pescatore, *Convergenza digitale e nuove forme culturali*, cit., p. 24.

¹⁹³ «Un fenomeno complesso, che intreccia due ordini di questioni: la virtualizzazione delle pratiche di socializzazione e di costituzione della comunità e l'individualizzazione delle sfere pubbliche». Mariagrazia Fanchi, *L'audience*, cit., pos. 2015-27 (ed. ebook). Si veda anche quanto scrive ancora Pezzotta sulla delocalizzazione delle comunità cinefile: «Internazionalizzazione, in questo ambito, significa accesso agevolato a fonti e produzioni diverse (oggi è più facile vedere un film di Hong Kong rispetto a vent'anni fa), ma anche delocalizzazione. Posso ignorare dove vive chi ha messo in rete il film che sto scaricando, posso non avere nessuna comunicazione con lui, ma il fatto di utilizzare la stessa rete crea un comune profilo identitario: quello di persone non solo dotate degli stessi

rispetto alla ricezione del cinema giapponese, però, soffermiamoci ancora sulle conseguenze delle nuove opportunità di visione sulla produzione di discorsi intorno a esso.

3.2 – Più discorsi, discorsi migliori

Se, come abbiamo già suggerito in partenza, attribuire alla sola rivoluzione tecnologica la rinascita del cinema giapponese sarebbe riduttivo (del resto, prova ne sia il fatto che le ulteriori evoluzioni delle risorse informatiche non abbiano prodotto, nel decennio successivo alla New Wave, effetti positivi altrettanto estesi e visibili su quanto è seguito), meno lo sarebbe sottolineare l'impatto che essa ha esercitato sulle evoluzioni della sua diffusione, della sua conoscenza e delle pratiche discorsive (quelle che John Fiske, in riferimento alle pratiche produttive dei fan, rubrica sotto la categoria di «*enunciative productivity*»¹⁹⁴) a esso relative. La sinergia tra tecnologie che, in modi diversi, sfruttavano le possibilità offerte dal codice binario, avrebbe infatti giocato un ruolo cruciale nello stimolare la crescita e il cambiamento dei discorsi globali intorno al cinema giapponese, sopperendo alle lacune (legate non solo al reperimento delle opere, ma anche ai tempi di pubblicazione, alle risorse economiche, all'esistenza o meno di un pubblico di lettori locali) del precedente assetto mediale. A un livello più generale, i più scettici circa la reale portata rivoluzionaria della Rete rispetto alla critica cinematografica hanno rilevato come la svolta della produzione critica *online* sia più evidente a livello quantitativo che non qualitativo. Qualche novità si è vista, grazie alle possibilità di *editing* di materiali video offerte all'utente da *software* sempre più comuni e "usabili", sul versante dei video-saggi analitici che usano il linguaggio stesso del cinema come una declinazione in chiave critica della *caméra-stylo*¹⁹⁵, laddove le video-recensioni si limitano per lo più a riproporre in versione orale le forme canoniche della recensione, con tutti i limiti annessi¹⁹⁶. Su un versante più ludico ed

gusti, ma anche dalle stesse idee, diciamo così, politiche, e dalle stesse pratiche, caratterizzate in primo luogo dall'infrazione del copyright». Alberto Pezzotta, op. cit., p. 61.

¹⁹⁴ John Fiske, *The Cultural Economy of Fandom*, in Lisa A. Lewis (ed.), *The Adoring Audience – Fan Culture and Popular Media*, Routledge, London-New York, 1992, pp. 37-39.

¹⁹⁵ È Christian Keathley a tracciare un parallelo tra l'uso in chiave di critica cinematografica del montaggio nei video-saggi del Web e la celebre definizione di Alexandre Astruc. Cfr. Christian Keathley, *La caméra-stylo – Notes On Video Criticism and Cinephilia*, in Alex Clayton and Andrew Klevan, *The Language and Style of Film Criticism*, Routledge, London and New York 2011, pp. 176-191.

¹⁹⁶ Cfr. Giacomo Manzoli e Paolo Noto, *The Price of Conservation. Online Video Criticism of Film in Italy*, in Mattias Frey (ed.), *Film Criticism in the Digital Age*, Rutgers University Press, New Brunswick 2015, pp. 99-116.

effimero, si pensi anche a pratiche oggi comuni tra i cinefili sui *social network*, come gli accostamenti tra fotogrammi “catturati” da uno o più film e finalizzati a mettere in evidenza punti di contatto a livello grafico o semantico.

In generale, però, la Rete, pur nella sua ipertrofica multiformità fatta di siti, portali, riviste online, blog e bacheche, più che in quanto spazio *diverso* si è imposta innanzitutto come, semplicemente, «un *altro* spazio»¹⁹⁷ (ovvero uno spazio come un altro): un luogo alternativo in cui “rimediare”, intensificandole ma senza eccessivi stravolgimenti¹⁹⁸, pratiche assai consolidate come la recensione in forme più o meno canoniche, e soprattutto le sintesi numeriche o grafiche del giudizio di valore che già trovavamo sulle riviste cartacee. Assai di rado il Web ha dato vita a nuove forme di critica capaci di sfruttare in maniera davvero innovativa le proprietà del medium stesso (a parte quelle più elementari come l’ipertestualità o l’ipermedialità¹⁹⁹), e anzi, a causa della velocità di fruizione che Internet sollecita in virtù della sua struttura modulare e della sua vocazione *multi-tasking*, ha spesso favorito modelli puramente «semaforici»²⁰⁰ a discapito della profondità di analisi. Al di fuori delle riviste di critica *online* più istituzionalizzate, che in quanto tali si focalizzano sulle uscite in sala e festivaliere, e seguono in molti casi canoni altrettanto istituzionali, la natura stessa del Web, per lo meno nell’uso immediato e sincronico e non quando è usato per il *download* di testi più estesi da stampare o caricare su un lettore di *ebook*, favorisce soprattutto modelli e pratiche di lettura reticolari e sfuggenti, invece che continuative e sequenziali, così come paradigmi di scrittura e giudizio epigrammatici e soggettivi, o al limite neutralmente informativi, invece che analitici e ponderati. Ciò determina che sia abbastanza

¹⁹⁷ «I portali [...] perdono anche l’occasione di costituirsi come spazi *altri* rispetto al dibattito culturale che circonda i singoli film o il cinema in generale. Finché ci si limita a *moltiplicare* i modelli della critica cartacea, eleggendo la fertilità della Rete a unico punto di forza o linea guida (non una, due, tre recensioni, ma recensioni di tutto), è evidente che lo spazio definito e occupato da questi portali non possiede alcuno specifico – appunto – ma, più semplicemente, si impone come un *altro* spazio; più esattamente, come la versione rinvigorita e un po’ dopata dell’attività critica cartacea». Luca Malavasi, *Dal portale al blog – Storie della critica non ufficiale*, in Roy Menarini (a cura di), op. cit., p. 38.

¹⁹⁸ Sulla sostanziale continuità tra nuove e vecchie esperienze cinematografiche e pratiche discorsive intorno al cinema si veda anche Elisabetta Locatelli e Sara Sampietro, *Dalla sala cinematografica ai networked publics – La nuova esperienza spettatoriale in Rete*, in Federico Zecca (a cura di), op. cit., pp. 219-232.

¹⁹⁹ In questo senso, per quanto rudimentale nell’uso delle risorse di Internet, una felice eccezione è l’analisi “ipermediale” di *Zankiku monogatari* (*Storia dell’ultimo crisantemo*, 1939) di Mizoguchi Kenji, a cura di Adriano Aprà e sviluppata da Simone Starace e Sara Leggi:

http://www.kinolab.lettere.uniroma2.it/zankiku_monogatari/index.html [ultimo accesso: 02/01/2018]

²⁰⁰ Cfr. Roy Menarini (a cura di), op. cit., p. 11.

difficile, navigando, imbattersi in analisi che possano soppiantare, per profondità ed esaustività, la produzione critica e teorica di impostazione “cartacea” (includendo in questa categoria anche le emulazioni digitali del formato del libro o della rivista, di cui si diceva poco sopra). Nelle parole di Christian Keathley, «while the availability of movies on DVD has radically extended our ability to study old films, and while the internet offers more outlets for publication of film criticism, the form that criticism takes – its rhetorical and presentational modes – is largely unchanged. Criticism is rendered primarily in the explanatory mode, offering interpretation, analysis, explication»²⁰¹. La vera differenza, si diceva, sta nell’ordine del quantitativo, nella logica dell’accumulo, nella facilità con cui si incrociano le notizie, nella velocità con cui si può trovare un’informazione puntuale nell’immenso archivio che si ha a disposizione. Questo soprattutto se si includono, tra le forme della critica in epoca digitale, anche il suo esercizio quotidiano, diffuso, spesso amatoriale e de-istituzionalizzato, sui *social network* negli spazi dedicati ai commenti sui siti di *e-commerce*, nonché la rimediazione su base algoritmica dell’*expertise*, operata ubiquamente da giganti della Rete come Google e Amazon attraverso i suggerimenti formulati tramite l’analisi automatica dei metadati. Come scrive Bioni, quindi, «le forme di epistemofilia contemporanea non si orientano verso il “piacere del testo” ipotizzato dalla teoria modernista, cioè nella direzione di pratiche interpretative radicali, ma verso la logica della mappa, dell’enciclopedia, dell’atlante e del dizionario, insomma della sistemazione ordinata dei saperi in eccesso che caratterizzano i prodotti culturali contemporanei»²⁰². Parole che, forse nemmeno del tutto a sproposito - a maggior ragione nell’ambito di uno studio sul Giappone – potrebbero accendere qualche rimando non solo verso i «*data dandy*»²⁰³ di Manovich, ma anche in direzione degli «animali accumuladati» teorizzati da Azuma Hiroki, il più influente studioso della cultura *otaku* la quale, a sua volta, può essere letta come l’esito estremo, il parossismo assoluto, di questa tendenza contemporanea al collezionismo di informazioni “particolari” piuttosto che alla costruzione di “grandi narrazioni”²⁰⁴.

²⁰¹ Christian Keathley, op. cit., p. 179.

²⁰² Bioni scrive anche: «Il mondo digitale è il luogo dove l’aspetto di maggiore stacco rispetto all’era pre-digitale è nell’ordine del quantitativo. Il quantitativo assorbe il qualitativo». Claudio Bioni, *La critica cinematografica tra la sopravvivenza dell’expertise e la logica di Google*, in Roy Menarini (a cura di), op. cit., pp. 24 e 25.

²⁰³ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 334.

²⁰⁴ «Gli otaku, senza riferirsi né a una narrazione né a un messaggio, [...] si accontentano di consumare solo i dati, le informazioni legate alla struttura dell’opera in questione, senza relazionarsi alla vicenda narrata o al messaggio di tale opera». Azuma Hiroki *Generazione otaku – Uno studio della postmodernità*, Jaca Book, Milano 2010, p. 93. Il

Eppure è fuor di dubbio che, nel contesto di una cinematografia periferica quale è quella giapponese agli occhi di un osservatore lontano, l'esplosione del quantitativo finisca per influenzare anche la qualità dei discorsi critici. È senz'altro eccessivo, e pecca di un certo «digitalismo»²⁰⁵, affermare, come fanno Lauren Jullier e Jean-Marc Leveratto, che «all this information is more reliable than film information in the past, because of its *visibility*. Any information, description, or classification sheet on the web is likely to be read by a specialist, who is likely to find any mistake in it and to report this to the site's web master»²⁰⁶: anzi, sappiamo che spesso è la Rete stessa a favorire la diffusione di errori (poiché non sempre le fonti vengono verificate e gli errori corretti), di luoghi comuni e di *fake news*. Tuttavia è innegabile che più opere a disposizione, più vie per reperirle e più persone che le vedono significhino anche più recensioni che si informano a vicenda e dialogano tra loro, contro l'assai più sporadica presenza, quando non sostanziale assenza, di queste stesse opere dalle pagine delle riviste cinematografiche (salvo il passaggio delle suddette opere in qualche festival importante, che però è per lo più precluso – fatte ovviamente le dovute eccezioni – al cinema “medio” e commerciale). In questo senso, valga come giudizio definitivo il commento di Jonathan Rosenbaum:

Più difficile è provare nostalgia nei confronti della critica cinematografica prima dell'avvento di Internet, perché anche se aveva un odore era davvero poca quella rintracciabile al di fuori di alcune librerie universitarie ben fornite. Allo stesso modo, la scelta di film che si potevano vedere fuori da New York o Parigi prima del dvd era molto più ristretta, persino più casuale e confusa di ciò che si poteva leggere al riguardo.²⁰⁷

saggio, in originale *Dōbutsuka suru posutomodan. Otaku kara mita Nihon shakai* (2001) è conosciuto anche col titolo inglese *Otaku: Japan's Database Animals*.

²⁰⁵ «A basic designation for the widespread belief that Internet-based communication can be free from any form of exploitation and will naturally evolve towards a society of equal peers», Matteo Pasquinelli, *Animal spirit – A Bestiary of the Commons*, NAI Publishers, Rotterdam 2008, p. 66.

²⁰⁶ Lauren Jullier and Jean-Marc Leveratto, *Cinephilia in the Digital Age*, in Ian Christie (ed.), *Audiences*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012, pp. 148-149.

²⁰⁷ Jonathan Rosenbaum, *Scrivere di cinema in rete – Riflessioni personali*, in Roy Menarini (a cura di), op. cit., p. 161.

Parallelamente, il facile accesso a *database*²⁰⁸ cinematografici in lingua inglese, che siano generici come Internet Movie Database o su base asiatica come AsianWiki, o ancora in lingua giapponese come Japanese Film Database, Japanese Movie Database e AllCinema²⁰⁹ (e a questo punto, se non esulasse dal nostro contesto di studi, si potrebbe aprire una parentesi sugli strumenti che la traduzione assistita dal computer ha fornito per decifrare i caratteri giapponesi, aprendo nuove strade ai più volenterosi e assetati), il passaparola dei gruppi Facebook che accolgono “democraticamente” esperti e curiosi, la miriade di classifiche (“i venticinque film più importanti della storia del cinema giapponese”, “i dieci migliori horror giapponesi degli ultimi quindici anni”...), insieme alla più facile reperibilità delle informazioni (e non solo di carattere strettamente cinematografico) tramite motori di ricerca ed enciclopedie *online* i cui contenuti, frutto della cosiddetta «economia del dono»²¹⁰, sono un prodotto della partecipazione degli stessi appassionati ai meccanismi *grassroots* della Rete, ha comportato nei casi migliori analisi più dettagliate, meno generiche, meno affette da luoghi comuni e dalla solita manciata di riferimenti, più consapevoli del contesto in cui si inseriscono le opere. Col risultato che quello che prima era un argomento di nicchia ora lo è ancora, ma un po’ meno, e che al contempo – causa l’iperdisponibilità di risorse – si è poco per volta alzata l’asticella delle conoscenze necessarie a sentirsi di diritto appartenenti a tale nicchia.

Naturalmente non è tutto oro ciò che luccica, e di ogni cosa va fatta la tara: il magma ipertrofico della Rete, in primo luogo a causa della sua origine amatoriale, necessita di essere passato al setaccio²¹¹, cosa che oggi, solo in parte ma in maniera sempre più efficace per quanto spesso

²⁰⁸ La «nuova forma simbolica nell’era dei computer (o della società digitale)», Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 274.

²⁰⁹ Per altre risorse online giapponesi e internazionali (al netto del fatto che, per loro natura, sono volatili e velocemente affiancate o sostituite da nuove risorse) si rimanda all’apposita sezione “Online and Digital Resources” in Abé Mark Nornes and Aaron Gerow, *Research Guide to Japanese Film Studies*, Center for Japanese Studies-University of Michigan, Ann Arbor 2009 (edizione ebook).

²¹⁰ Termine coniato da Kevin Kelly, *We Are the Web*, in “Wired”, n.13.8. <https://www.wired.com/2005/08/tech/> [ultimo accesso: 17/01/2018].

²¹¹ Nota Gerow a tal proposito: «It is important to know of such obstacles and the history behind them in part because the age of digital information sometimes gives us the illusion that such barriers are gone and accurate data is only a few keystrokes away. Perhaps this will become the case in the future, but it is definitely not true now when it comes to Japanese cinema. Although online databases like the Internet Movie Database have provided convenient links to reviews and other useful material, basic data on the film or individual is often incomplete and not always accurate. While sites like the IMDB or Wikipedia ideally become accurate through cross-checking, as others correct someone’s mistakes, the global flows of information management are unequal and data on non-Western cinema on such sites is notoriously sparse and inadequately vetted. [...] Even Japanese databases can suffer from these problems. User-managed sites are warped by fashion, such that certain recent popular movies have inordinately long

oscurante, fanno in modo automatico gli algoritmi che ne regolano il funzionamento. Ad accorrere in aiuto dell'utente è la rilocalizzazione sulla Rete del concetto tradizionale di *expertise*: il suo ruolo nella gerarchia dei saperi non è crollato in via definitiva con l'avvento di Internet, che anzi ha permesso, in un contesto ristretto come quello del cinema giapponese, l'emersione di alcune figure di riferimento, non solo di provenienza accademica come i già citati Aaron Gerow e Abé Markus Nornes, ma anche e soprattutto di estrazione puramente cinefila come Tom Mes e Jasper Sharp, critici che hanno costruito la propria reputazione e credibilità a partire dalla Rete, per approdare solo in un secondo tempo alla forma cartacea. E, per inciso, proprio la letteratura cartacea sull'argomento si direbbe uno dei principali beneficiari della nuova situazione mediale: non solo perché la maggiore disponibilità di opere e di informazioni si riverbera naturalmente anche sulle riviste di cinema e, di rimbalzo, pure sulle recensioni delle opere che escono in sala, ma anche perché il numero di libri sul cinema giapponese pubblicati negli ultimi anni (focalizzati soprattutto su singoli autori, generi, fenomeni e aspetti particolari, forse anche perché la presenza di un *database* distribuito e perennemente aggiornato sta rendendo obsoleta la forma del manuale) ha conosciuto un decisivo incremento rispetto al passato. Grazie al Web 2.0, inoltre, è oggi possibile seguire sui *social network* il lavoro critico e di ricerca di queste figure di riferimento o di altri studiosi distintisi altrove o in precedenza, e in quanto tali "sorgenti" affidabili a cui attingere sia all'interno di appositi gruppi o pagine attorno ai quali si aggrega la comunità internazionale degli appassionati, sia su siti e blog personali gestiti dagli stessi critici e accademici²¹², sia ancora direttamente dai loro account sui *social network*, cosa che consente di incanalare, personalizzandoli, i flussi di informazioni verso le proprie bacheche.

I *social network* consentono così al cinefilo di diventare, da cercatore di oggetti mediali, un cercatore di "fonti", "contatti" e "amicizie", quelli che Girish Shambu definisce «mediatori»²¹³,

entries while historically central, yet not currently trendy works are given scant attention. Those created by institutions are often restricted by lack of money or effort. Thus the online Kinema junpō database does not include prewar films, and its name readings are not always reliable. It is quite symbolic of conditions that the most comprehensive Japanese-language internet tool for cinema, the Japanese Movie Database, was compiled largely by one person, and thus, while a godsend to many, has mistakes and depends on the whims of that individual (the database, in fact, has become largely dormant as that person has abandoned updating it)». Aaron Gerow, in Abé Mark Nornes and Aaron Gerow, op. cit., pos. 129-141 (edizione ebook).

²¹² Al riguardo si veda anche Chris Cagle, *Academic Blogging and Disciplinary Practice: Implications For Film and Media Studies*, in Scott Balcezarck and Jason Sperb (ed.), *Cinephilia in the Age of Digital Reproduction – Film, Pleasure and Digital Culture – Vol. 2*, Wallflower Press, London-New York, 2012, pp. 178-187.

²¹³ «I mediatori della cinefilia su Internet appaiono per mezzo di piccoli, brevi incontri e agiscono da stimolanti. Una discussione su Facebook e una coda di messaggi su Twitter può spingermi ad aggiungere un altro dvd al mio elenco; un riferimento sul post di un blog può farmi venire voglia di richiedere un articolo per mezzo del prestito

tramite i quali essere raggiunto dalle informazioni più attendibili di suo interesse, invece di dover *navigare* per cercarle. In questo caso, forse, la metafora più adatta a descrivere il paradigma del cinefilo contemporaneo non è più tanto quella del cacciatore/raccogliitore, quanto quella della loro naturale evoluzione, il “coltivatore”, il quale, dopo aver “seminato” e individuato le piante migliori, resta nel proprio campo ad attendere i frutti. Se l’avvento di Internet, la democratizzazione dell’accesso alla parola scritta e la conseguente de-istituzionalizzazione della critica non hanno portato, a livello generale, novità eclatanti sul versante della critica, in ambiti più ristretti come quello oggetto di questa tesi la parcellizzazione, settorializzazione e riaggregazione degli interessi su base internazionale ha prodotto, su piccola scala, nuove gerarchie di detenzione dei saperi che colmano i vuoti lasciati dalla critica cinematografica non di area, con un piccolo ma solido e facilmente identificabile nucleo di esperti della materia provenienti da tutto il mondo. Il risultato più evidente di tutto ciò è che, pur restando il cinema giapponese un argomento di nicchia, oggi se ne parla innegabilmente di più che in passato, dato che esistono contenitori per scriverne e lettori a cui rivolgersi. Se ne parla nell’ambito della comunità nippo-cinefila, certo, ma non solo²¹⁴: in realtà, e questo ci pare uno dei dati più interessanti, il cinema giapponese in epoca digitale abita anche altri luoghi: spazi limitrofi che, accogliendolo, contribuiscono persino a orientarne *in un certo modo* l’immagine complessiva.

interbibliotecario. [...] Internet ha improvvisamente reso possibile l’esistenza di una nuova, ampia comunità di mutuo insegnamento e apprendimento, una comunità che include persone conosciute (come accade su Facebook) e sconosciute (come accade su Youtube). Prima dell’avvento di Internet, la comunità di appassionati di cinema era composta da pochi critici che scrivevano per un gran numero di cinefili. Ma sul web il numero di lettori e scrittori (collegi insegnanti e collegi allievi) è esploso. Combinate questo dato con la frequenza accelerata e quasi stordente degli incontri con i mediatori – ogni giorno, e a qualunque ora – e realizzeremo di avere enormi possibilità il cui unico aspetto negativo è proprio la loro iper-abbondanza». Girish Shambu, *Sulla cresta dell’onda – L’esperienza della nuova cinefilia*, in Roy Menarini (a cura di), op. cit., pp. 173.174.

²¹⁴ A tal proposito si veda anche quanto scrive Fanchi: «Con il passaggio al web 2.0 la produttività delle audience riceve un’ulteriore ed energica spinta: il volume di discorsi generati dai fruitori (la produttività enunciativa) cresce in modo esponenziale, diventando una parte integrante del sistema intertestuale dei contenuti medial; di più, l’intensificarsi delle forme di interattività e l’acquisizione di competenze da parte delle audience alimenta e specializza le forme di produttività testuale, portandole progressivamente al di fuori delle “nicchie” di esperti e appassionati». Mariagrazia Fanchi, *L’audience*, cit., pos. 1844-52 (edizione ebook).

Capitolo 4 – Cinema giapponese altrove

4.1 – Stanze condivise: parenti dall'Asia

I parametri del gusto che plasmano le nicchie della Rete non si sovrappongono nettamente ai bordi delle loro etichette di riferimento, nel nostro caso quella di “cinema giapponese”. Nei fatti, essi corrispondono a un quadro generale molto più fluido e sfumato, in cui gli interessi si muovono a grappoli, i movimenti producono strascichi e le appartenenze sono soggette a sfasature. Al riguardo, occorre innanzitutto premettere che la migrazione virtuale del cinema giapponese non fu una corsa solitaria, ragion per cui quasi da subito esso si trovò a dividere i propri spazi, o viceversa a occupare spazi altrui, con dei coinquilini, o per meglio dire, dei “parenti”. Tornando a monte del nostro discorso, ovvero al J-Horror, se abbiamo ampiamente evidenziato come si sia trattato di un fenomeno globale senza precedenti che svolse la funzione di testa d’ariete per tutto il cinema giapponese *live*, bisogna specificare che esso non fu affatto l’unica espressione di questa cinematografia a trovare velocemente terreno fertile in cui insediarsi. Anzi, allo stesso J-Horror non corrispondeva un’immagine univoca, dato che giunse già come amalgama di forme assai distinte di cinema dell’orrore che comprendevano non solo quelle algide e asettiche dello *psycho-horror* alla *Ring*, più adatte a emergere in superficie, verso il *mainstream*; ma anche, per esempio, le più sotterranee manifestazioni *gore* e carnali, spesso contaminate col *pinku eiga*, non meno appetibili agli occhi degli spettatori globali in ragione dell’eccesso e delle bizzarrie che le caratterizzavano. Penso in particolare a quelle realizzate tra la fine degli anni Ottanta e la metà degli anni Novanta, come la famigerata serie *The Guinea Pigs*, o un film come *Megyaku: NAKED BLOOD (Naked Blood, 1995)* di Satō Hisayasu, anche se in realtà le pirotecniche declinazioni nipponiche dello splatter non si sono mai estinte (e infatti sono tornate alla ribalta negli anni Duemila nelle opere di registi come Iguchi Noboru, il cui

cinema, al pari dei fantasmi di Nakata, non ha incontrato grosse difficoltà nel varcare i confini nazionali). In secondo luogo, attraverso registi di culto ed eclettici come Miike Takashi, anche altri generi, come il cinema *yakuza*²¹⁵ (altrettanto, se non di più, connotato culturalmente), già introdotto con successo da Kitano, incontrarono l'interesse di quegli spettatori in cerca di "trasgressioni culturali"²¹⁶ che, poco alla volta, avrebbero dischiuso una realtà nascosta molto più vasta e non necessariamente limitata al cinema di genere.

Più interessante ai fini del nostro discorso è il fatto che la diffusione del J-Horror si collocasse sulla stessa scia di analoghe correnti cinefile, di poco precedenti, che avrebbero giocato un ruolo non indifferente nel determinare *quale* cinema giapponese si sarebbe insediato *qui*, e dove. Da un lato c'era lo status di *cult* a cui erano state elevate altre cinematografie asiatiche nel corso degli anni Novanta, in testa quella della Hong Kong degli anni Ottanta²¹⁷, scoperta con un certo ritardo pochi anni prima di quella del Giappone contemporaneo (benché quasi parallelamente ai suoi "padrini" Tsukamoto e Kitano) e, per ragioni diverse e attraverso i binari più rodati del passaggio festivaliero, il caso della New Wave taiwanese. Scrive David Desser, forse con un lieve eccesso di entusiasmo e determinismo, a proposito dell'importanza della videocassetta e del VCD nella "scoperta" del cinema hongkonghese:

²¹⁵ Per una ricognizione sul cinema *yakuza* di ieri e di oggi, si vedano Shiota Tokitoshi, *I film di yakuza non muoiono mai*, in Dario Tomasi e Giovanni Spagnoletti, (a cura di), op. cit., pp. 99-106; Dario Tomasi, *Nel paese della yakuza: Miike Takashi e il ninkyō eiga*, in Gianluca Coci (a cura di), op. cit., pp. 409-434.

²¹⁶ «Transgression, or the violation of boundaries, is one of the most important features of cult films. Whether it is a boundary of time, style, genre, cultural convention, or aesthetic evaluation, cult films demonstrate volatile energy for crossing the constraints of these established boundaries.», Jinsoo An, *The Killer – Cult Film and Transcultural (Mis)Reading*, in Esther C. M. Yau, *At Full Speed – Hong Kong Cinema in a Borderless World*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2001, p. 97.

²¹⁷ L'incipit dell'introduzione a uno dei primi testi italiani a sviscerare questa nuova vena cinematografica la dice lunga sul clima di entusiasmo e frenesia che accompagnava quella scoperta e che avrebbe caratterizzato ugualmente quella della New Wave giapponese: «È bastato un pugno di film di John Woo perché la comunità dei cinefili si rendesse conto che dietro le apocalittiche sparatorie di *Hard Boiled* o di *The Killer* era celato un intero mondo che aspettava solo di essere scoperto. Infatti John Woo e i suoi gangster-film sono stati autentici ambasciatori del cinema di Hong Kong. Attraverso di essi, siamo tornati a occuparci di cinema di genere e di arti marziali in una prospettiva che non contemplava la lettura di secondo grado...». Da Giona A. Nazzaro e Andrea Tagliacozzo – *Il cinema di Hong Kong – Spade, kung fu, pistole, fantasmi*, Le Mani, Recco 1997.

Per analogie ancora più pertinenti e significative rispetto a quanto qui scritto a proposito dell'introduzione del cinema giapponese contemporaneo, si rimanda anche all'introduzione dell'analogo testo scritto, in quegli stessi anni, da Alberto Pezzotta, che non riporto per intero per ovvie ragioni di spazio: cfr. Alberto Pezzotta, *Tutto il cinema di Hong Kong – Stili, caratteri, autori*, Baldini & Castoldi, Milano 1999, p. 10.

College courses, museum and festival screenings, videotape, DVD, VCD, Internet sales sites, and web-based discussion groups have facilitated the transnational flow of films. In particular, the introduction of the VCR in the early 1980s and the VCD in the mid-1990s may be marked as those moments where the new cinephilia took root. In both instances Hong Kong cinema was at the heart of this new global network of cinephiles.

By the same token, the penetration of the PC into the home market in these two postcapitalist economies must also be considered a subsidiary factor, and for two reasons: the "production" of subtitled videos in the fan network of anime from Japan to the US and the subsequent introduction of Hong Kong action films into this circuit, and the introduction of the internet and World Wide Web which made the PC an even more valuable technology to casual home users. [...]

The cult popularity of John Woo, in particular, but Hong Kong action cinema in general (the films of Tsui Hark, the star personae of Jet Li, Chow Yun-fat, even Jackie Chan in this period) is, I argue, the driving force of the new cinephilia. But it took the introduction of the even cheaper and more convenient VCD format to solidify this emerging trend toward Hong Kong film consumption and cinephiliac commentary. Simply put, the VCD and consequent web-based sales sites led to the emergence of the new cinephilia²¹⁸.

Gli anni seguenti, ormai appartenenti al nuovo millennio, avrebbero gradualmente conosciuto simili processi di esplorazione di altre cinematografie asiatiche (Corea del Sud, Cina, Thailandia, Filippine...), tanto nelle loro espressioni più autoriali quanto di genere, così che poco alla volta si svilupparono, in seno alla Rete e di conseguenza al di fuori di essa (si pensi, oltre a pubblicazioni qui citate animate dallo stesso spirito collettaneo, al ruolo giocato qui in Italia da un appuntamento *cult* come il Far East Film Festival nella formazione di questi immaginari transnazionali e nel consolidamento di questa nicchia "estesa"), non solo luoghi di divulgazione specifici a ciascuna cinematografia, ma anche e soprattutto macro-contenitori (siti, blog e forum) a vocazione panasiatica. Le comunità cinefile interessate all'esplorazione di queste nuove frontiere trovarono così un terreno di coltura in cui insediarsi e crescere, oltre che nelle stanze dedicate a una cinematografia specifica (nel caso giapponese, innanzitutto il sito "MidnightEye" di Tom Mes e Jasper Sharp o il blog "Toronto JFilm Pow Wow" di Chris MaGee, senza

²¹⁸ David Desser, *Hong Kong Film and the New Cinephilia* in Meaghan Morris, Siu Leung Li and Stephen Chan Ching-kiu (ed.), *Hong Kong Connections - Transnational Imagination in Action Cinema*, Duke University Press, Durham-London 2005, p. 210 e 211.

dimenticare le storiche rubriche su testate internazionali come quella curata da Mark Schilling sul “Japan Times”; in Italia, prima “neo(N)eiga”, nato da un’iniziativa di Dario Tomasi, poi “Sonatine”, gestito da Franco Piccolo), in quelle più ampie e variopinte dedicate alla divulgazione del cinema asiatico *tout court* o alle sue particolari declinazioni di genere (come gli storici “Asia Express” e “Asian Feast”, in Italia); nei siti specializzati in sottotitoli tra i quali l’italiano “Asian World”, dedicato esclusivamente al cinema asiatico e che ospita anche proiezioni in *streaming*; e ancora, se non a monte di tutto, negli spazi dei *torrent tracker* generici o focalizzati su cinematografie di un’area specifica come Asian Dvd Club (nato nel 2005) e Avistaz (nato nel 2016 ma già esistente da anni come AsiaTorrents); infine, meritano una menzione anche più recenti luoghi d’incontro sui *social network* come i gruppi Facebook “Asian Movies” o l’italiano “Orient Express – Il cinema asiatico da Kurosawa a Woo” o analoghi account di Twitter.

Cinema giapponese come categoria di cinema asiatico *nonostante* se non *in ragione* delle differenze specifiche a ciascuna cinematografia, dunque, e in quanto tale soggetto, nella sua ricezione, a una prossimità e a una permeabilità di ricezione, rispetto ai parenti asiatici, in passato sconosciute. Se per esempio il *japonisme* cinematografico degli anni Cinquanta e Sessanta fu un fenomeno a sé stante, così come il successo internazionale del cinema cinese negli anni Ottanta attraverso le opere degli autori della Quinta Generazione, lo scenario contemporaneo appare assai più fluido, variegato e allo stesso tempo coeso (anche grazie alle influenze reciproche e alle dinamiche transnazionali che intercorrono tra le principali cinematografie). Tra le tante cose che il cinema giapponese è diventato oggi per noi, c’è il suo essere un *tag*, un criterio di ricerca, una categoria in un *database* ben delineato da confini geografici esterni (l’Estremo Oriente) ma soggetto a continua espansione grazie alla costante esplorazione di nuove frontiere interne, non solo geografiche (Filippine, Indonesia, Malesia, Singapore...) ma anche cronologiche e tematiche. Tale vicinanza e il continuo rinnovamento di questo grappolo di nicchie, oltre a garantire una visibilità maggiore (più solida, più duratura e costante) per tutti, contribuisce a mantenere sempre vivo l’interesse *intorno* alla categoria “cinema giapponese”, continuamente alimentato e sospinto in avanti dai caratteri di novità e di interesse presenti nelle aree limitrofe. Questo è forse uno dei fattori che consentono al cinema giapponese di non cadere (più) nel dimenticatoio, anche nelle sue stagioni meno esaltanti. Banalmente, l’unione fa la forza.

4.2 – Stanze condivise: *pop cosmopolitans*

Se da un lato queste aggregazioni cinefile intorno a categorie cinematografiche di culto sono assimilabili a fenomeni di *fandom*²¹⁹, in secondo luogo si è assistito, sin dall'alba dell'era digitale, al graduale svilupparsi delle comunità internazionali di fan del mondo dell'animazione, del fumetto e più in generale di tutta la cultura pop giapponese. In realtà i prodromi erano precedenti di qualche decennio (persino la pratica dei *fansub* risale alla VHS) e, a voler tracciare – con la dovuta cautela - un filo conduttore, si innestavano su processi ben più remoti e geograficamente estesi (Itō Mizuko parla di una «long- standing tradition of cultural cross-pollination between Japan and other parts of the world»²²⁰), ma non v'è alcun dubbio sul fatto che tali sottoculture abbiano tratto enormi benefici dal «fortuitous timing»²²¹ con cui si presentarono le nuove possibilità offerte dai supporti digitali, come se non più delle comunità cinefile, rispetto alle quali oggi sono approdate a risultati di tutt'altro ordine di grandezza e incidenza sui tessuti culturali. Le comunità di fan del *manga* e dell'animazione giapponese, senza dimenticare i videogiochi, i *card game*, la musica pop, i modellini e ogni sorta di propaggine culturale (dal *cosplay* ai *neko-café*), trovarono un luogo di espressione e di espansione ideale proprio nella Rete, di cui le comunità di appassionati dell'animazione

²¹⁹ Come scrive Massimo Scaglioni, «Possono essere fissati alcuni tratti idealtipici del culto mediale, che possono essere sintetizzati. Esso, infatti: a) esprime l'attribuzione di un particolare valore; b) funziona come elemento unificante in grado di generare gruppi e comunità di spettatori; c) definisce insiemi di natura sottoculturale, sebbene essi possano estendersi fino a comprendere un'intera generazione; d) crea un rapporto di affetto ed entusiasmo fra culture di *fandom* e testi di culto; e) genera particolari pratiche rituali come concreta manifestazione di questa relazione di culto. In breve, la relazione culto/*fandom* manifesta alcuni tratti essenziali dell'«economia culturale» contemporanea: sul piano estetico e del gusto, con l'esaltazione del brutto, dell'eccessivo, del *camp* come origine stessa del *cult*; così come sul piano sociale, con la generazione di culture di *fandom* che ruotano attorno alla costruzione di identità specifiche, all'espressione di soggettività, alla costituzione di comunità e forme di affiliazione, in un contesto generale in cui modalità più tradizionali di identificazione sembrano progressivamente «liquefarsi»». Massimo Scaglioni, op. cit., p. 245.

²²⁰ Mizuko Itō, *Introduction*, op. cit., p. xii.

²²¹ «There is no question that anime's popularity was helped by fortuitous timing – both in terms of the VCR and then the DVD revolution, and perhaps even more so by the rise of the Internet. The improvements in the telecommunications and the ability to broadcast over many channels also undoubtedly helped to feed the appetite for all the kinds of entertainments. The stage was set for a revolution in transcultural flows around the globe. But the question then becomes. Why anime and not, for instance, Hong Kong martial arts films or Bollywood cinema?». Susan J. Napier, *From Impressionism To Anime – Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, Palgrave Macmillan, New York 2007, p. 136.

giapponese furono tra i primi e più attivi esploratori²²² in virtù delle ampie aree di intersezione che esse spartivano con la popolazione *geek*, la cui indole tecnofila forniva quelle “competenze tecniche” indispensabili ai nuovi fruitori di prodotti culturali globali. Come rileva Lawrence Eng, a cui si rimanda per un’analisi più esaustiva e cronologicamente strutturata del fenomeno, «in many ways, overseas [*anime* and *manga*] fans were an early prototype of peer-to-peer network culture even before the advent of the Internet»²²³. Nella sintesi di Susan J. Napier,

By the 1990s it seemed as if Japan were about to be “written off” from the world stage, a once exciting economy, which now seemed to be drowning in red ink and misjudgment. It was just at this period, however, that the *anime* and pop culture boom began to take off. There are many reasons behind this boom, but one of them is surely the revolution in technology, which allowed the rapid dissemination of *anime* across the world. [...] What some commentators referred to as an “*anime* explosion” began very much at a humble grass-roots level and was spread initially largely through word of mouth. But this “word of mouth” was very much of the electronic kind. As early in 1995 *Wired Magazine* noted that the *anime* fan community was perhaps the most “wired” community of all the fan subcultures. Also by the mid-1990s, the VCD explosion was beginning to crescendo, to be followed soon after by the development of DVDs. By the twenty-first century fans were downloading the latest *anime* directly off the Internet. Suddenly, in ways that the nineteenth-century aficionados of Japanese culture could not have imagined, the products of Japanese popular culture were ubiquitously available.²²⁴

²²² Per una più approfondita ricognizione sugli usi pionieristici della Rete da parte dei fan americani delle serie animate giapponesi, e in particolare sull’impiego di Usenet negli anni Novanta, si rimanda a Lawrence Eng, *Anime and Manga Fandom as Networked Culture*, in Mizuko Itō, Daisuke Okabe e Izumi Tsuji (ed.), op. cit., pp. 163-165.

²²³ Ivi, p. 176.

²²⁴ Susan J. Napier, op. cit., p. 16. Il riferimento a *Wired* rimanda a Andrew Leonard, «Heads Up, Mickey», *Wired* 3, n. 4 (April), 1995.

A corredo di quanto scrive Napier, si veda anche quanto riporta, più esaustivamente, Edward Eng, op. cit., pp. 165-169. Scrive inoltre Ian Condry: «From the 1950s to the 1990s, the anime industry was seldom viewed by corporate and government leaders in Japan as a potential engine of economic growth or as a source of international cachet. [...] That public attitude changed, at least somewhat, after Mamoru Oshii’s feature film of *Ghost in the Shell* reached number one in dvd sales in Usa in 1996. Also, when *Pokemon* became a global media-mix phenomenon [...] with only modest efforts at localization, a new sense of confidence arose on the part of popular culture producers that works created primarily for a Japanese audience could have a global appeal». Ian Condry, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan’s Media Success Story*, Duke University Press, Durham-London 2013, p. 216.

La velocità con cui la Rete permetteva il reperimento delle opere, insieme alla possibilità di congiungere persone animate da interessi in un primo tempo guardati con sospetto, se non apertamente osteggiati, dalla società circostante²²⁵ (cosa che non faceva che aumentarne ulteriormente il tasso di coesione interna), ebbe un ruolo fondamentale nella formazione di queste comunità e nel fare esplodere in tutto il mondo, “sdoganandola” presso platee più vaste, la febbre per la cultura pop giapponese. A sancire in via definitiva questo cambiamento di status, soprattutto per quanto concerne l’animazione e il suo rapporto gerarchico con il cinema dal vivo, vi fu, dopo il grande prestigio raggiunto per vie sotterranee da film d’animazione giapponesi come *Akira* (1988) di Ōtomo Katsuhiro e il già citato *Ghost in the Shell* di Oshii Mamoru, l’Orso d’Oro assegnato a *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*La città incantata*, 2002) di Miyazaki Hayao al Festival Internazionale del Cinema di Berlino, anticipato dall’uscita nelle sale italiane, nel 2000 – evento più unico che raro all’epoca – del precedente *Mononoke hime* (*La principessa Mononoke*, 1997).

Come nota Napier, al di là della fattura spesso alta di questi prodotti (quanto meno delle opere di spicco), della loro “originalità” stilistica e di contenuti rispetto ai canoni allora familiari, e ancora dei punti di affinità rispetto a generi come il *fantasy* che proprio a cavallo dei due millenni avrebbero iniziato a conoscere un enorme successo di massa²²⁶, *manga* e *anime* possedevano nel giusto dosaggio, grazie alla loro natura non fotografica cui si accompagnava uno stile di disegno per lo più stilizzato e poco connotato etnicamente ancora più che culturalmente (occhi grandi, capelli multicolore, tratti somatici neutri)²²⁷, quei caratteri di *differenza* e *universalità* che li

²²⁵ Come stigmatizza Marco Pellitteri, «gli *anime* vengono additati dalla stampa nostrana, fin dalla seconda metà degli anni Settanta, come opera di malvagi geni del male giapponesi, e ritenuti “ripetitivi”, “fatti dal computer”, “brutti”, “noiosi”, “diseducativi”, “violenti”, “privi di originalità”, “melensi”». Op. cit., p. 15.

²²⁶ Thomas Schatz parla di «“spostamento sismico” dal punto di vista estetico», e prosegue: «Il *fantasy*, alveo di riferimento delle più importanti saghe, si è trasformato, da genere tradizionalmente poco rappresentato nella cinematografia hollywoodiana, nel nuovo paradigma narrativo dominante delle costruzioni transmediali di inizio millennio». Thomas Schatz, *Conglomerate Hollywood – Blockbuster, franchise e convergenza dei media*, in Federico Zecca (a cura di), op. cit., p. 49. Sul rapporto tra *fantasy* e *transmedia storytelling* si veda anche il saggio, a firma di Colin B. Harvey, *Transmedia Storytelling, memoria “sfocata” e il dominio del fantasy*, in Ivi, pp. 165-178.

²²⁷ «Some commentators feel that *anime* and *manga* characters look “White”, but in fact they exhibit quite a range of characteristics that are not really Caucasian or Japanese, such as the marks of the media. Unlike Bollywood or Hong Kong martial arts films, which are both live action, the viewer can easily identify with anime and manga characters». Susan J. Napier, op. cit., p. 137.

rendevano adatti non solo a diventare oggetto del desiderio di distinzione e trasgressione da parte degli appassionati (rispetto ai caratteri culturali locali, così come il cinema *cult* rappresentava una trasgressione nei confronti del *mainstream*) ma anche, viceversa, all'immedesimazione e al superamento delle barriere culturali. Riprendendo le categorie di Iwabuchi, potremmo dire che *anime* e *manga* posseggono, rispetto al cinema dal vivo, un "odore culturale" minore, pur non essendone del tutto privi: se sono i loro caratteri di neutralità, che non necessitano di particolari operazioni di addomesticamento²²⁸, ad accorciare le distanze, è proprio in ragione della loro "fragranza" (una fragranza forse non direttamente riconducibile al Giappone reale quanto a un Giappone "altro" che Napier definisce «*anime fantasyscape*»²²⁹) che suscitano gli interessi delle comunità di nicchia. Come nota Jenkins riprendendo le categorie definite da Iwabuchi: «At the moment, Japanese style is marketed as a distinctive "fragrance" to niche or cult audiences and "deodorised" for broader publics, but the distinction is starting to break down as American consumers develop a preference for those qualities they associate with Japanese cultural productions»²³⁰. Fu questo secondo fattore a determinarne il successo internazionale presso le fasce più giovani, tale da sconfinare spesso e volentieri, soprattutto a partire dallo scadere del secondo millennio, dai bordi ristretti delle comunità di *otaku* globali o delle generazioni di nostalgici. Itō mutua dal saggista Clay Sharky il termine «meganicchia»²³¹ per esprimere le dimensioni di queste comunità di *pop cosmopolitans* che, citando ancora Jenkins, «use networked communication to scan the planet in search of diversity and communicate with others of their kind around the world»²³²:

Napier specifica inoltre che «These "fragrances" included not only different approaches to design, action, or narrative, but also different forms of representing gender relations and even different value systems as well». Ivi. P. 133.

²²⁸ Sull'importazione e localizzazione americana di *anime* e *manga* si veda anche Antonia Levi, *The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture*, in Steven T. Brown, op. cit., pp. 43-64.

²²⁹ Ibid.

²³⁰ Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*, cit., 161.

²³¹ Clay Shirky, *Tiny slice, big market*, in "Wired", n. 14 (11), 2006, <https://www.wired.com/2006/11/meganiche> [ultimo accesso: 17/01/2018].

²³² Cfr. Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*, cit., chapter «Pop Cosmopolitanism – Mapping Cultural Flows in an Age of Media Convergence», cit. p. 162.

Today's otaku culture is situated at a transnational confluence of social, cultural, and technological trends that are increasingly global in reach. While the origins of otaku culture can be found in the specificities of postwar Japanese experiences and imaginations [...], the international circulation of these cultural forms grew from a trickle to a torrent in the decades from the 1980s to the present [...]. Accelerated by the international expansion of fan activity and emerging forms of digital and networked communications, otaku media and practices have become a media "meganiche" (Shirky 2006) that is decidedly multicultural in fantasy content and human membership.²³³

4.3 – Manga, anime, videogame (and cinema?)

Nel capitolo precedente abbiamo visto come, nell'ambito del cinema giapponese, la convergenza tecnologica di diverse risorse digitali, unita alla capacità dei cinefili di anticipare le iniziative dell'industria, avesse portato ad alcuni risultati importanti. Tutto sommato, però, si trattava di risultati circoscritti a fenomeni ben delineati come il J-Horror (più J-Horror per tutti), oppure ristretti a nicchie di appassionati (più cinema giapponese per pochi). Nel contesto della *pop culture*, invece, gli effetti del connubio tra *fandom* e risorse tecnologiche furono decisamente più visibili ed estesi²³⁴, tanto da spingere il Giappone stesso, non solo a livello di industria culturale e dell'intrattenimento, ma anche sul piano delle politiche governative, a rivedere le proprie politiche di esportazione culturale al fine di riconquistarsi un posto nell'economia mondiale tramite un approccio basato non sulla forza militare (che gli era preclusa), né su quella economica (in crisi), bensì su forme di *soft power*²³⁵. In un celebre articolo del 2002, Douglas McGray prendeva atto della svolta d'immagine internazionale intrapresa dal Giappone, che da

²³³ Mizuko Itō, op. cit., p. xii.

²³⁴ Senza addentrarci troppo nel merito della questione, si pensi alla reazione «simbiotica e antagonista» instauratasi tra *fansubber* e industria dell'animazione. Per approfondimenti si rimanda a Mizuko Itō, *Contributors versus Leechers: Fansubbing Ethics and a Hybrid Public Culture*, in Mizuko Itō, Daisuke Okabe e Izumi Tsuji (ed.), op. cit., pp. 180-206.

²³⁵ Termine coniato da Joseph Nye secondo cui il potere d'attrazione di una nazione non si esprime soltanto attraverso la sua forza militare ed economica (*hard power*). Come osserva Napier, «as we have seen in the last decade, Japanese visual and popular culture have become virtually synonymous with the term "soft power". [...] Japan has come to seem the quintessential example of soft power. Moreover, soft power itself increasingly seems to be the quintessential late-millennium mode, a force created through a unique nexus of circumstances (the rise of technology in particular, developments in recording and communication; the development of an increasingly affluent and sophisticated consumer culture; and the opening of markets worldwide) that are now seen as integral parts of the larger phenomenon of globalization». Susan J. Napier, op. cit., pp. 170-171.

“pericolo giallo” e grigio gigante economico si stava trasformando in un esportatore di coloratissimi prodotti culturali: «Japan is reinventing superpower again. Instead of collapsing beneath its political and economic misfortunes, Japan’s global cultural influence has only grown. In fact, from pop music to consumer electronics, architecture to fashion, and food to art, Japan has far greater cultural influence now than it did in the 1980s, when it was an economic superpower»²³⁶. La cultura *otaku*, inizialmente guardata con sospetto anche in patria, andava conquistando una nuova dignità sia in Giappone (anche in quanto oggetto di studi accademici²³⁷) che all’estero, e iniziò così ad accompagnarsi a quella classica, senza adombrarla del tutto ma anzi instaurando con essa un rapporto dialogico, sulla quale si era basata l’immagine internazionale del Giappone dai tempi del *japonisme* europeo di fine Ottocento (pur con qualche oscillazione fobica e caricaturale, soprattutto oltreoceano, in tempo di guerra e nei decenni della scalata economica²³⁸).

Tra la fine degli anni Novanta e il primo decennio degli anni Duemila, al grido dello slogan “Cool Japan”²³⁹ mutuato dal “Cool Britannia” di Tony Blair in maniera un po’ grossolana²⁴⁰ e con una scelta lessicale non del tutto calzante (in quanto forse più improntato al *kawaii*, ovvero al “carino”, e spesso di natura più propriamente *geek* come rileva Ian Condry²⁴¹), il governo varò diverse iniziative atte a promuovere la cosiddetta *kontentsu sangyō* (“industria dei contenuti”), ovvero un intreccio di prodotti mediali legati alla cultura *manga* e alla sfera digitale. Tra gli eventi di maggiore impatto mediatico, le nomine di Astroboy (2007), Doraemon (2008) ed Hello

²³⁶ Douglas McGray, *Japan’s gross national cool*, in “Foreign Policy”, June/July 2002, <http://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/> [ultimo accesso: 17/01/2018]

²³⁷ Precursori in questo ambito furono gli studi dei già citati Azuma e Ōtsuka, ai quali andrebbe aggiunto almeno il nome di Okada Toshio.

²³⁸ I due fenomeni, insieme ad altre “tappe” e temi che hanno scandito l’evolversi dell’immagine di Giappone agli occhi dell’Europa e degli Stati Uniti, sono trattati e messi a confronto in Susan Napier, op. cit.

²³⁹ Per una panoramica delle multiformi espressioni del “Cool Japan”, compresi i suoi lati oscuri, si veda il seguente testo di carattere divulgativo ma dettagliato e corredato da un ricco (e necessario, visto l’argomento) apparato iconografico: Patrick W. Galbraith, *The Otaku Encyclopedia: An Insider’s Guide to the Subculture of Cool Japan*, Kodansha International, New York 2010.

²⁴⁰ Nelle parole di Zahlten: «The surge of activity and spending that accompanied the Cool Japan campaign shows an anxious attempt to adjust to a deeply transforming media and information ecology, as well as its position within the larger political and financial economy». Alexander Zahlten, op. cit., pos. 4758-60 (edizione ebook).

²⁴¹ «We can agree that the designation “cool” was a poor labor to begin with. Even as a fan of *anime* and *manga*, I have to admit that many of the examples used in this book would be seen by many friends and colleagues as more like “geek” Japan». Ian Condry, op. cit., p. 205.

Kitty (2009) ad ambasciatori rispettivamente della difesa, dell'animazione e del turismo; mentre, in tempi più recenti, altrettanto emblematica è stata la cerimonia del passaggio di consegne in vista alle Olimpiadi del 2020, in occasione della quale il primo ministro Abe Shinzō si è presentato col cappello di Super Mario, il celebre personaggio di punta della Nintendo. A dispetto delle intenzioni del governo e al di là dell'effettiva efficacia della campagna, tuttavia, era evidente che, anche in questo caso, la stessa cultura di cui il Giappone intendeva farsi promotore era *già* stata esportata in larga misura e con grande anticipo da qualcun altro²⁴². Nelle parole di Itō:

In contrast to earlier periods of Japanese culture's overseas influence, however, today's otaku landscape has been built by a mostly lowbrow, youth-driven, and highly distributed networked media ecology. International elites, governmental bureaucrats, and transnational corporations are latecomers to a party already dominated by a scrappier and youth-centered crowd. [...] Otaku culture is emblematic of the growing force of technological privilege and online networks in dictating the terms of transnational cultural flow. Policy makers are responding to and capitalizing on trends set by the technocultural sector and online networks rather than being in the driver's seat.²⁴³

A prima vista, tutto ciò non riguarda da vicino l'ambito del cinema dal vivo, il quale, in effetti, anche dopo il varo del *Cool Japan* ha veduto aumentare in maniera poco incisiva lo scarso sostegno pubblico. Sebbene i cineasti indipendenti²⁴⁴ lamentino l'inefficacia del supporto governativo²⁴⁵, qualche segnale positivo per la promozione del cinema giapponese ci fu, per

²⁴² Al riguardo si veda anche Roland Kelts, *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, Palgrave MacMillan, New York 2006.

²⁴³ Mizuko Itō, op. cit., p. xvi-xvii.

²⁴⁴ Nelle parole di Tomita Katsuya, per esempio: «Pour produire *Saudade*, nous nous sommes renseignés sur la subvention du Ministère de la Culture. Mais nous avons compris que nous n'y avons pas droit. Pour déposer le dossier, il faut que le budget du film soit d'au moins 50 millions de yens. C'est-à-dire que ce programma d'aide n'est destiné qu'aux films commerciaux, qui pourrait d'ailleurs se financer tous seuls. Ceux-là touchent entre 10 ou 50 millions de yens. Mais nous, nous n'avons même pas d'argent pour aller au labo. Alors le gouvernement nous dit "On ne peut pas donner de l'argent à quelqu'un qui n'a pas d'argent pour aller au labo"!»; in Terutarō Osanai, op. cit., p. 59.

²⁴⁵ «Après la disparition du système des grands studios et de la production de V-Cinéma [...] qui l'a momentanément remplacé dans les années 90, il est devenu extrêmement difficile aux jeunes cinéastes et aux producteurs de jouir

esempio attraverso la “Bunka-chō” (Agency for Cultural Affairs)²⁴⁶, e anche a livello internazionale attraverso l’UNIJAPAN²⁴⁷ (Japan Association for the International Promotion of Moving Images)²⁴⁸. Al di fuori dei proclami governativi, tuttavia, l’impressione è che il cinema, protagonista del secolo ormai trascorso, fosse un medium già troppo carico di storia, troppo “narrativo” e troppo definito per essere un testimonial davvero adeguato alla retorica che stava alla base della “J-Culture”²⁴⁹ e alla sua immagine futuristica, dinamica, modulare e *character-based*. Al riguardo, può essere quanto meno curioso mettere in risonanza quanto scrive Aaron Gerow che, denunciando il sostanziale disinteresse per il cinema (e in particolar modo per le riviste e gli studi sul cinema giapponese) da parte delle politiche culturali governative, al netto dei miglioramenti nelle iniziative di sostegno intraprese negli ultimi vent’anni²⁵⁰, evidenzia come, su un livello più ampio, «Japanese culture was often defined as what came before Westernized modernity, which left Japanese cinema the ironic problem of being insufficiently Japanese»²⁵¹, con quanto invece scrive Manuel Hernández Perez nel suo studio sulla narrazione cross-mediale giapponese, circa il sostegno governativo agli altri media giapponesi: «queste iniziative [...] non riguardano il cinema che, sicuramente a causa della sua importanza storica e al valore patrimoniale che rappresenta in Giappone, gode di misure di sostegno e divulgazione proprie»²⁵². Da questo accostamento il cinema sembra cadere in una spaccatura, un angolo cieco rispetto alla considerazione governativa: troppo moderno e ibrido per essere “autenticamente” giapponese, troppo poco moderno e internazionale per essere *japanese cool*. E detto tra parentesi, in un certo senso ciò rispecchia anche lo status attuale del cinema nell’ambito degli studi di area: non abbastanza antico per interessare gli yamatologi di impostazione classicista,

d’une réelle liberté de creation, tandis que les grandes companies et les chaînes de television ne produisent plus que des adaptations à gros budget de mangas et de romans populaires». Ivi, p. 58.

²⁴⁶ Per le sue politiche sulla promozione del cinema, si rimanda alla seguente pagina: http://www.bunka.go.jp/english/policy/arts_culture/index.html [ultimo accesso: 23(01/2018)]

²⁴⁷ Cfr. <http://unijapan.org/english/about> [ultimo accesso: 22/01/2018]

²⁴⁸ Cfr. Andrew Dorman, op. cit., pp. 12-13.

²⁴⁹ Circa la cultura visuale contemporanea incentrata sui modelli del *manga* e degli *anime*, si veda anche Mark W. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture – Exploration in the World of Manga and Anime*, East Gate, Armonk-New York 2008.

²⁵⁰ Cfr. Aaron Gerow, *Recent Film Policy and the Fate of Film Criticism in Japan*, cit.

²⁵¹ Aaron Gerow, *Introduction*, in Abé Markus Nornes and Aaron Gerow, op. cit., pos. 95-100 (edizione ebook).

²⁵² Manuel Hernández Perez, op. cit., p. 31 (traduzione dallo spagnolo mia).

ma nemmeno così pop da essere affiancato (semmai accodato), se non in maniera forzata o soggetta a malintesi, alla triade mediale *manga-anime-videogiochi*.

Se questa è la situazione a livello istituzionale, tuttavia, non significa che il cinema non abbia preso parte alla festa. Certo, la sua storia e il «peso specifico»²⁵³ del suo dispositivo, rispetto a una galassia mediale assai più sfuggente, gli hanno consentito di non disperdersi nella nube della J-Culture mantenendo una certa identità e un buon grado di autonomia rispetto agli altri media. Ciò tuttavia non determina la sua automatica esclusione dalle iniziative tentacolari dell'industria convergente, tanto meno dai fenomeni *grassroots*. Al contrario: da un lato, esso ha investito su quel «capitale sottoculturale»²⁵⁴ prestandosi a un significativo intensificarsi delle relazioni trans e intermediali con gli altri pianeti della galassia, così da dividerne anche la visibilità e i vantaggi finanziari (e questo al costo di cambiare faccia, nel bene e nel male); dall'altro, questi nuovi prodotti culturali particolarmente appetibili, per stile e contenuti, presso le fasce di utenza più giovani, hanno alimentato anche, per riflesso, oltre che una passione per il Giappone pop spesso e volentieri assunto «a pacchetto», un interesse per il Giappone *di per sé*, o almeno per una sua immagine vagheggiata e idealizzata, aumentando le probabilità di portare anche alcune espressioni del cinema *live action* a incrociare le rotte di interesse di questi nipponofili digitali. Cinema giapponese come settore, per quanto laterale, di tutto un ventaglio di cose legate al Giappone, quindi. Soprattutto, come vedremo, se intrattiene con esse solidi legami narrativi o visuali.

4.4 – Flussi paralleli, flussi convergenti

Ricapitolando, questi due flussi (da una parte il cinema, soprattutto nelle sue espressioni *cult*, horror, trash, eccetera; dall'altra la cultura pop) sono diventati, e nell'opinione di chi scrive lo sono tuttora, i principali canali culturali attraverso i quali il cinema giapponese di cassetta è

²⁵³ «Il peso specifico degli immaginari che si generano nell'ambiente-cinema e che si manifesta nella loro particolare persistenza [...] e che consente loro di contrastare la volatilità propria delle culture digitali; di sedimentare lungamente nella memoria degli spettatori e, per loro tramite, nella memoria sociale e di continuare quindi a svolgere un ruolo chiave nei processi di costruzione dell'identità, individuale e collettiva». Mariagrazia Fanchi, *Cinema-Grand Master – Il film e la sua esperienza nell'epoca della convergenza*, in Federico Zecca (a cura di), op. cit., p. 203.

²⁵⁴ «The knowledge and expertise that one gains about the object of one's enthusiasm that allows one not only to feel comfortable with other like-minded fans, but also to gain status among fellow enthusiasts. Often it is this subcultural capital that truly animates and sustains fandom». Susan J. Napier, op. cit., p. 150.

giunto, e tuttora giunge, sui nostri schermi. Abbiamo già rilevato come la migrazione del “cinema giapponese” rilocato non sia stata una corsa solitaria, bensì sia stata accompagnata da altri oggetti del desiderio la cui natura era, a seconda dei casi, più pendente verso uno dei due poli della locuzione: (il cinema - d'autore, *cult*, di genere, eccetera) o la sua declinazione geografica (l'Asia, il “Sol Levante”). Io credo che questa prossimità, questo inserirsi dell'oggetto del nostro interesse tra due flussi paralleli, abbia per certi versi agevolato la permeabilità tra settori affini ma diversi, provocando l'esondazione in territori contigui rispetto al cinema giapponese: o meglio, di una selezione di sue espressioni particolari, scorporate di volta in volta in base a criteri corrispondenti ai due poli sopra evidenziati, e determinata da una sinergia tra il suo stesso polimorfismo in epoca digitale e la contemporanea tendenza alla formazione di *enclave* del gusto. È lo stesso carattere “prismatico” dell'immagine di cinema giapponese che attraversa i nostri monitor a far sì che lo si trovi non solo, nelle sue espressioni più autoriali, citato all'interno delle cronache festivaliere sui siti delle riviste cinematografiche (dove magari il cinema di cassetta di un paese lontano è poco rappresentato), ma anche accanto ad altri film horror su siti o pagine dedicate al cinema dell'orrore internazionale (dove magari trova meno spazio il cinema d'autore), accanto a film cinesi e thailandesi su siti dedicati al cinema dell'Asia orientale (frequentati sì da cinefili *tout court*, ma anche da semplici amanti della *diversità* e della *fragranza* del cinema asiatico, appassionati magari non troppo interessati al cinema europeo e sospettosi nei confronti di quello hollywoodiano).

L'aspetto che però mi sembra più rilevante è che lo si trovi anche in contesti genericamente legati alla cultura pop nipponica, o ad alcune sue manifestazioni particolari, che non hanno nulla a che spartire con la passione cinefila; contesti frequentati da appassionati di *manga*, anime, letteratura, videogiochi, cultura *moe* e *cosplay* i quali non nutrono un interesse in particolare per il cinema, e in molti casi, senza che con ciò si voglia esprimere un giudizio di merito, forse nemmeno imbevuti di una generica conoscenza della sua storia e della sua grammatica. Capita così di leggere la recensione di un film giapponese sui siti MangaForever e Fumettologica, dedicato prevalentemente al fumetto; o sulla pagine dell'associazione culturale Nippop, tra un articolo sulla letteratura contemporanea, uno sui *videogame* e un altro su Hatsune Miku; di leggere un saggio sul J-Horror in un testo accademico sulla *pop culture* giapponese; o ancora di assistere a una conferenza sul *jidai-geki* in una manifestazione culturale sull'Oriente, tra una lezione di origami e una mostra di *action figures*. Soprattutto, capita di trovare film giapponesi da scaricare su siti come Nyaa Torrents, comunità basata sul protocollo BitTorrent per il *download* di media asiatici in cui, intorno alla massiccia presenza del cinema d'animazione

giapponese e delle *scanlation* di *manga*, gravitano in misura minore altre categorie satellite come “*dorama*” e “*film live action*”.

Queste forme di convergenza culturale sono determinate da diversi fattori che di riflesso, in una sorta di circolo vizioso, finiscono poi per consolidare a loro volta. Naturalmente bisogna considerare il fatto che in molti casi il desiderio degli utenti non funziona, come si diceva, a compartimenti stagni, quindi chi è interessato prevalentemente ai *manga* è probabile che provi almeno un senso di curiosità superficiale per altri aspetti della cultura giapponese (cucina, arti marziali, musica, letteratura, animazione... cinema) in cui ritrovare frammenti di quello stesso mondo, e che quindi, nei processi di scorporazione e riaggregazione delle comunità si producano sbavature e sconfinamenti che finiscono per lambire anche alcuni prodotti cinematografici giapponesi. In secondo luogo, dinamiche di questo genere sono spesso il frutto di precise strategie *top-down* di *transmedia storytelling*²⁵⁵, ovvero quella che oggi è diventata, nel caso giapponese col nome di *media-mix*, la modalità produttiva primaria *anche* per il cinema (soprattutto quello *mainstream*, ma non solo): volendo fare un esempio concreto, nel nostro caso l'estensione di un soggetto narrativo su più media determina che il fan del *manga* per ragazzi *Ansatsu Kyōshitsu* (*Assassination Classroom*, 2012-2016) di Matsui Yūsei sia portato, dopo o durante la lettura del fumetto, non solo a guardarne anche la trasposizione animata, ma sia incuriosito dalla versione *live action* (diretta da Hasumi Eichirō nel 2015: un film che difficilmente attirerebbe un cinefilo digiuno di *manga*) e dal *videogame* per Nintendo 3DS; senz'altro ne scaricherà i sottotitoli, forse proverà ad ascoltare una canzone del gruppo J-pop di cui fa parte l'attore protagonista, magari andrà a vederne i *videoclip* su Youtube, cercherà la versione *karaoke* dei brani e via dicendo. La maggior parte di queste cose potrà acquistarle o “raccolglierle” su una galassia di blog e siti come Nyaa Torrents, e allo stesso modo potrà leggerne le recensioni e discuterne sui numerosi portali dedicati ai *manga* e all'animazione.

Tali dinamiche sono però anche il prodotto di interferenze di tipo intermediale che hanno cambiato volto a certo cinema giapponese avvicinandolo maggiormente ad altri media, ovvero rendendolo un po' più simile, sul piano visuale come su quello narrativo, ai suoi vicini di stanza, col risultato di diventare appetibile ai fruitori di tutti questi vari parenti o «prodotti ancillari»²⁵⁶ anche quando non intrattiene rapporti diretti con essi. Mi riferisco a tutti quei film, spesso ma

²⁵⁵ Cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, cit.

²⁵⁶ Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore, *Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo – L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo*, in Federico Zecca (a cura di), op. cit., p. 135,

non necessariamente tratti da *manga*, i quali, anche approfittando, e in dosi progressivamente maggiori, delle possibilità “pittoriche” offerte delle tecnologie digitali²⁵⁷ non al fine di ottenere una maggiore verosimiglianza fotorealistica bensì in chiave antinaturalistica e «neo-figurativa»²⁵⁸, si sono appropriati dell’«estetica dell’artificio»²⁵⁹ del fumetto, accogliendone codici espressivi, bagagli iconografici o strutture narrative analogamente a quanto già fatto altrove, rispetto ai *comics* e ai *graphic novel*, da film come *Dick Tracy* (1990) di Warren Beatty, *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (Il favoloso mondo di Amélie)*, 2001) di Jean-Pierre Jeunet o *Scott Pilgrim vs The World* (2010) di Edgar Wright, ma con un’intensità numerica, una pregnanza stilistica e una naturalezza superiori in ragione della pervasività del bagaglio iconico di *manga* e *anime* sul tessuto culturale e sociale giapponese²⁶⁰. Penso in particolarità ai film di registi come Nakashima Tetsuya, per esempio *Shimotsuma monogatari (Kamikaze Girls)*, 2004) e *Kiraware Matsuko no issho (Memories of Matsuko)*, 2006), a *Koi no mon (Otakus in Love)*, 2005) di Suzuki Matsuo, e *Kuragehime (Princess Jellyfish)*, 2014) di Kawamura Yasuhiro, oltre naturalmente a una consistente porzione della filmografia di Miike Takashi, ma l’elenco è in realtà sterminato e comprende soprattutto prodotti “medi” e trasposizioni che fanno uso di grafismi e iconografie *manga* in maniera meno eccessiva eppure sistemica. Si direbbe insomma che questa vicinanza tra media, nel nostro caso tra cinema, *manga* e *anime*, abbia trasformato in parte l’immagine del cinema giapponese, e al medesimo tempo, come in un gioco di specchi, anche il cinema giapponese stesso. Così, sebbene film come quelli citati, per esempio quelli di

²⁵⁷ In questo senso, come scrivono Laura Ester Sangalli e Federico Zecca, cinema e fumetto «possono essere intesi come dispositivi techno-culturali che, sostenuti ormai dalla stessa architettura “numerica”, cioè digitale, partecipano al grande processo di convergenza intermediale (tecnologica, economica, sociale) in atto nella media sfera globale». Laura Ester Sangalli e Federico Zecca, *Presentazione*, in Leonardo Quaresima, Laura Ester Sangalli e Federico Zecca, op. cit., p. 15. Come scrive anche Luciano de Giusti, per cui il fumetto è «legato al cinema da un rapporto consanguineo per atto d’anagrafe», «la storia delle loro interferenze ha conosciuto un rilancio per le nuove possibilità traduttive offerte dalle tecnologie digitali capaci, come mai era avvenuto prima d’ora, di ricreare sullo schermo il peculiare spessore figurativo delle tavole, evocandone il clima e l’intensità espressiva». Luciano De Giusti, op. cit., p. 10.

²⁵⁸ Cfr. Rino Schembri, *Stratifications, Graphemes and Synchronies in (Neo-figurative) Cinema: From Greenaway’s The Tulse Luper Suitcases to Miller and Rodriguez’s Sin City*, in Ivi, pp. 659-662.

²⁵⁹ Michael Cohen, *Dick Tracy – In Pursuit of a Comic Book Aesthetic*, in Ian Gordon, Mark Jancovich, Matthew P. McAllister (ed.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson 2007, p. 13.

²⁶⁰ Citando Jean-Marie Boissou, il Giappone è «l’unica nazione al mondo nella quale il fumetto è divenuto un medium di massa propriamente detto, onnipervasivo, uno strumento di apprendimento e di socializzazione, un vettore privilegiato d’espressione del subconscio collettivo, e perfino un vero e proprio metodo per conoscere il mondo». Jean Marie Boissou, *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese*, Tunué, Latina 2001, p. 68.

Nakashima, non siano tutti tratti da *manga* o *anime*, giungono lo stesso fino a qui su una corsia privilegiata grazie ai punti di contatto che esibiscono rispetto a quell'universo.

A tal proposito abbiamo detto che il cinema giapponese accessibile in epoca digitale è tanto, incomparabilmente più di quanto non fosse in epoca analogica. Ma *tanto* non significa *tutto*. I 615 film usciti nel 2014 non si trovano tutti quanti in rete, né per vie legali, né per vie illegali. In primis perché devono avere conosciuto una pubblicazione digitale ufficiale (DVD, Blu-ray, *streaming*, passaggio televisivo) o quanto meno ufficiosa (*screener*, digitalizzazioni di videocassette per i film più vecchi) da clonare e diffondere. Nell'ambito di nostro interesse è corretto parlare di *user circulated content*, più che di *user generated content*²⁶¹, ma se non c'è nulla da far circolare non è certo la Rete a generare i contenuti. Inoltre è molto più facile trovare (poiché ci sono più fonti, più *seeder*, più visibilità e quindi meno probabilità che un "torrent" o un link su eMule si esaurisca) i film che suscitano l'attenzione di un maggior numero di utenti. Molto probabilmente si troveranno quelli degli autori capaci di interessare dei cinefili *tout court*, ma siccome i fan della *pop culture* giapponese in tutte le sue possibili emanazioni sono molti, molti di più dei nippo-cinefili, a essere rinvigoriti sulla Rete su altri versanti saranno proprio quei canali, e quindi quelle immagini di cinema giapponese, che incrociano le loro passioni. Ciò determina che ci sia sì più cinema giapponese sulla piazza, ma che la sua immagine complessiva sia viziata da una sovraesposizione di alcune sue espressioni, la quale, per contro, rischia di adombrare tutto il resto (per lo meno al di fuori della nicchia di conoscitori). Il cinema giapponese contemporaneo non è solo *J-Horror*, trasposizioni di *manga* e stile postmoderno, ma a vederlo da lontano, sia giudicandolo in base alla sua presenza sulla Rete, sia in base al genere di gemmazioni esterne e paratesti che esso produce, si direbbe proprio che sia così, ed è questa la prima risposta al nostro quesito di partenza.

Più che di una vera e propria ri-calibratura rispetto all'immagine di cinema giapponese un po' polverosa (autorale, legata al cinema in costume, zen...) che aleggiava prima della rivoluzione digitale, si tratta in realtà della semplice giustapposizione di "altre" immagini. In un certo senso, queste arricchiscono l'idea di cinema giapponese che prima avevamo *da qui*, ma, a ben guardare, se messe in relazione con quella più sbiadita che emerge da canali istituzionali, non smentiscono stereotipi di lunghissima data. Di questo cercherò di dare conto nel corso del prossimo capitolo.

²⁶¹ Cfr. Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green, *Diverting Entertainment: valore e significato della pirateria*, in Roberto Braga e Giovanni Caruso (a cura di), op. cit., p. 23.

Capitolo 5 – Cinema paradossale

5.1 – Immaginari sedimentati: lacche, spade e paraventi

Abbiamo appena visto come l'immagine di cinema giapponese che ci raggiunge attraverso i nostri piccoli schermi sia veicolata da flussi di diversa portata capaci di incidere sugli immaginari globali persino al di fuori delle nicchie di appassionati e studiosi. In ragione degli squilibri che la determinano (qualcosa passa di più, qualcosa di meno, qualcosa non passa), tale immagine è per forza di cose parziale, e si presta a generare stereotipi che adombrano tutto il resto e che la condizionano di rimando. Ciò non toglie che, allo stesso tempo, essa svolga, proprio grazie alla particolare "fragranza" emanata da tali stereotipi, apparentemente slegata dal bagaglio classico di aspetti etnico-culturali eppure di inconfondibile marchio giapponese, un ruolo fondamentale nel suscitare interesse: un interesse che, anche quando parte da un'attrazione superficiale per un aroma puramente sensuale, è un punto di passaggio quasi imprescindibile per una conoscenza più approfondita. La mia impressione è che questa immagine nuova, lucida, coloratissima e dai forti contrasti abbia cambiato il modo in cui guardavamo il cinema giapponese, il quale, di riflesso, è a sua volta mutato insieme al nostro osservare. Essa coesiste però con ciò che c'era già prima, senza sostituirvisi: *altre* immagini del cinema giapponese (e del Giappone attraverso il suo cinema); ed esige pertanto di essere contestualizzata, almeno in sintesi, rispetto a ciò che l'ha preceduta prima della rivoluzione digitale e a ciò che tutt'oggi persiste al di fuori di essa, continuando a sgorgare meno copiosamente da canali più tradizionali, istituzionali, rodati.

Iniziamo col gettare uno sguardo al passato. È noto, la storia della ricezione europea e statunitense del cinema giapponese, con l'eccezione di pochi episodi di scarsa risonanza²⁶² e al netto delle differenze relative a ciascun paese di destinazione, inizia con un ritardo di circa mezzo secolo rispetto alla nascita di quella stessa cinematografia: nel 1951, anno del Leone d'Oro a *Rashōmon* (*Rashomon*, 1950) di Kurosawa Akira, riconoscimento bissato dall'Oscar per il miglior film straniero. Come scrive Yoshitomo Mitsuhiro, «it would not be an exaggeration to say that Kurosawa has been almost singularly responsible for the global recognition of Japanese cinema as a viable national cinema worth paying attention to»²⁶³. Ciò che il tempo e gli eventi storici hanno risparmiato dei film girati nel mezzo secolo che precedette tale data, ovvero una porzione tutt'altro che irrilevante – sia a livello quantitativo che qualitativamente – della storia complessiva del cinema giapponese, è stato recuperato e studiato solo a posteriori.

Lungo il suo corso, la storia di tale ricezione è stata per forza di cose influenzata da luoghi comuni, verità parziali e malintesi che sono stati al contempo frutto e motore dei processi (spontanei o promossi a livelli istituzionali, coinvolgenti il luogo d'origine o quello di destinazione) di selezione delle opere, al punto che, io credo, l'elenco dei pochi film che, a fronte di una copiosa e variegata produzione nazionale²⁶⁴, sono riusciti a passare le maglie delle barriere geografiche e culturali, può essere di per sé un dato indicativo sugli stereotipi che ne hanno condizionato la scrematura. Questi luoghi comuni, inevitabilmente legati a doppio filo con mutamenti culturali, sociali, economici e politici²⁶⁵, riguardano di norma il paese di provenienza e l'immagine che ne traspare (o che si è vuole far trasparire, o che è lo stesso pubblico a ricercare) all'interno delle opere. Nell'ambito degli studi specialistici che seguirono le prime esplorazioni da parte di quotidiani e riviste, essi giungono tuttavia a investire ugualmente i discorsi intorno al cinema giapponese stesso, non solo a livello di contenuti, ma anche di stile. In

²⁶² Per esempio, nel 1928 Kinugasa Teinosuke si recò personalmente in Europa per promuovere *Jūjūro* (*Crossroad*), ottenendo il plauso della critica tedesca e francese, mentre in epoca fascista il patto tripartito favorì la presenza di film giapponesi a Venezia.

²⁶³ Mitsuhiro Yoshitomo, *Kurosawa – Film Studies and Japanese Cinema*, Duke University Press, Durham 2000, p. 1.

²⁶⁴ Cfr. http://www.eiren.org/statistics_e/index.html [ultimo accesso: 26/01/2018].

²⁶⁵ Limitandoci a un esempio banale, si pensi a cosa significò, per la storia del *jidai-geki* e, di conseguenza, per l'idea di cinema giapponese che campeggiò in Europa negli anni Cinquanta, la rimozione dei veti imposti dallo SCAP su quel determinato filone.

entrambi i casi, a volte, questa immagine “essenzialista”²⁶⁶ del Giappone e del suo cinema è andata a coincidere con quella promossa in patria attraverso forme di auto-orientalismo²⁶⁷ identificate con termini quali *nihonjin-ron* (teorie sui giapponesi) e *nihonbunka-ron* (teorie sulla cultura giapponese), espressioni di un nazionalismo culturale inteso a dimostrare i caratteri di unicità e uniformità del popolo giapponese e della sua cultura, assolutizzandone determinati elementi e trascurandone altri, anche attraverso la riappropriazione di quell’immagine di alterità che si era formata in un “Occidente” ridotto a sua volta, secondo un principio di opposizioni dicotomiche, a un’essenza.

Se ci proponiamo di indagare quanto sia cambiato nella contemporaneità, rispetto al passato, il bacino di immagini legate al cinema giapponese, e come, e perché, sia cambiato, occorre accennare ad almeno due grandi “momenti” che hanno inciso in maniera significativa sull’immaginario comune nella storia della ricezione estera di questa cinematografia (un immaginario che anche il passaggio della *Nūberu bagu*, con il suo carico di modernità e iconoclastia, ha intaccato solo in parte). Il primo, come già menzionato nei capitoli precedenti, coincide con la breve ma intensa stagione di nippo-cinefilia che soffiò nei principali festival internazionali negli anni Cinquanta e, in minor misura, Sessanta²⁶⁸. Insieme a cineasti come Kinugasa Teinosuke, Inagaki Hiroshi, Ichikawa Kon e Kobayashi Masaki i principali destinatari di riconoscimenti furono lo stesso Kurosawa e Mizoguchi Kenji, «due registi – associati, confrontati o contrapposti – [che] avrebbero simboleggiato per un decennio praticamente in solitudine l’insieme del cinema giapponese agli occhi dei cinefili occidentali»²⁶⁹. Al di là del valore artistico dei singoli film, nella maggior parte tale da inserirli di diritto e per sempre nei “canoni” cinematografici internazionali, e dal fatto che proprio le opere di Kurosawa e Mizoguchi si siano prestate, a seconda dei casi, a letture che ne mettevano in luce i caratteri di

²⁶⁶ Cfr. Edward W. Said, *Orientalismo – L’immagine europea dell’Oriente*, Giangiaco Feltrinelli Editore, Milano 2013.

²⁶⁷ Cfr. Koichi Iwabuchi, *Complicit Exoticism: Japan and its other*, in *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture – Critical Multiculturalism*, Vol. 8, No. 2, 1994; Harumi Befu, *Concepts of Japan, Japanese Culture and the Japanese*, in Yoshio Sugimoto (a cura di), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, Cambridge University Press, Cambridge 2009, pp. 21-37; Marcello Ghilardi, *Pensare l’identità in Giappone: intercultural come trasformazione*, in Giangiorgio Pasqualotto (a cura di), *Per una filosofia interculturale*, Mimesis, Milano 2008, pp. 213-254.

²⁶⁸ Se sull’accoglienza europea del cinema giapponese rimando nuovamente a Le Minez e Prédal, per quanto concerne il versante americano è Yoshimoto a offrire un esaustivo quadro critico. In particolare, Mitsuhiro Yoshimoto, op. cit., pp. 1-49.

²⁶⁹ René Prédal, op. cit., p. 179.

tradizione o viceversa di modernità, di “occidentalità” (almeno nel caso di Kurosawa) o di “giapponesità” (in entrambi), la selezione operata dai festival e, a monte, dalle case produttrici, restituì un’idea di cinema giapponese e un’immagine di Giappone (soprattutto a livello di ambientazioni, riferimenti culturali e corredi iconografici) nettamente sbilanciate verso la classicità. Eclissando una vasta produzione ambientata nel Giappone contemporaneo, infatti, nei primissimi ma cruciali anni della scoperta del cinema giapponese la maggior parte dei film premiati ai festival e, di conseguenza, distribuiti nelle sale nostrane, erano pellicole d’ambientazione storica, e a fornire a quei film uno speciale “lasciapassare” per la scena internazionale furono evidentemente, benché non in via esclusiva, quegli stessi caratteri esotici (opportunamente sottolineati dai distributori locali che declinavano in tal senso titoli e locandine, e in seguito coltivati²⁷⁰ – dopo le prime esitazioni – dai produttori giapponesi interessati all’esportazione), che riportavano il Giappone a un immaginario da *japonisme* ottocentesco, di fatto cancellando gli ultimi decenni di storia del paese, pur segnati da eclatanti – nel bene e nel male - sviluppi, con l’effetto di collocarlo in un immaginario congelato, già visto e vagheggiato, familiare eppure ridotto, in forma addomesticata, all’alveo dell’alterità. Ne risultava «un monde à la fois dépaysant et connu, reposant sur le principe d’une distance mimée, artificielle, qui renvoie à une série familière de conventions»²⁷¹: un immaginario costituito da *samurai* virili, *geisha* pudiche (o in alternativa, fatalmente sensuali), profonda spiritualità, lealtà feudale, suicidi rituali, sete, lacche, crisantemi, spade, *kimono*, ventagli, paraventi, bambù, fiori di ciliegio, viste del monte Fuji, sensibilità per il susseguirsi dei cicli stagionali, maschere *nō* e recitazione in stile *kabuki*. Insomma, la versione estremorientale delle palme da cocco, dei cammelli, delle spezie, delle onde e delle isole incantate che coloravano la letteratura di stampo coloniale²⁷², basata su un’immagine di Giappone avulsa dalla realtà del tempo; popolata, nelle parole di Roland Barthes, da «personaggi anacronistici» che appartenevano «più al sistema “film giapponese”, che

²⁷⁰ Sulla complicità giapponese in questi processi si veda ancora Iwabuchi, *Complicit Exoticism: Japan and its other*, cit.

²⁷¹ Jean-Marc Moura, *Lire l’exotisme*, Dunod Editeur, Paris 1992, p. 100.

²⁷² Cfr. Victor Segalen, *Essay on Exoticism – An Aesthetics of Diversity*, Duke University Press, Durham-London 2012.

non al Giappone»²⁷³, e per questo oggetto di qualche perplessità da parte della critica cinematografica tanto giapponese²⁷⁴ quanto estera²⁷⁵.

Il fenomeno si ridusse fisiologicamente nel corso degli anni Sessanta, alla fine dei quali la fortunata stagione del film in costume si esaurì mentre, parallelamente, studi più approfonditi sul cinema giapponese avrebbero corretto il tiro e dischiuso scenari inediti. Poco per volta, soprattutto grazie ai primi testi fondamentali scritti da Donald Richie nel corso di quello stesso decennio, l'interesse del pubblico internazionale si estese anche ai cosiddetti *gendai-geki* (film d'ambientazione contemporanea), mantenendo tuttavia intatta l'alterità dell'oggetto di studio attraverso concetti distanzianti come quello di “carattere nazionale” e “mentalità giapponese”²⁷⁶. Per quanto riguarda invece il *jidai-geki*, almeno nelle sue forme più classiche, è oggi un filone a uso essenzialmente interno²⁷⁷, e altri sono diventati gli emissari culturali del Giappone, ma può essere interessante rilevare come quell'aroma senza tempo sopravviva intatto in alcune produzioni statunitensi²⁷⁸ che sin dal titolo evocano ancora oggi un Giappone alla Pierre Loti.

5.2 – Immaginari sedimentati: stile nazionale, mentalità giapponese e mostri preistorici

Il secondo momento cui si accennava consiste in una più impalpabile questione di stile, e prende le mosse proprio dall'analisi di stampo formalista di quella porzione di cinematografia prima ignorata, soprattutto nell'opera di Richie e di due altri grandi studiosi americani: Noël Burch, ovviamente, e David Bordwell. Per una esaustiva comparazione degli approcci di questi tre “mostri sacri” rispetto alla definizione di uno stile cinematografico giapponese e all'individuazione di un'identità cinematografica nipponica in rapporto alle dicotomie “stile

²⁷³ Roland Barthes, *L'impero dei segni*, Giulio Einaudi Editore, Torino 1984, p. 113.

²⁷⁴ È per esempio il caso di *Jigokumon* di Kinugasa, premiato a Cannes ma in patria considerato un film di scarsa rilevanza. Cfr. Joseph L. Anderson and Donald Richie, op. cit., p. 233.

²⁷⁵ Spiccano i nomi di Georges Sadoul, François Truffaut e Éric Rohmer. Cfr. Nolwenn Le Minez, op. cit., p. 169.

²⁷⁶ Cfr. Mitsuhiro Yoshimoto, op. cit., p. 10.

²⁷⁷ Sul *jidai-geki* contemporaneo si veda quanto scrive Tomasi nell'approfondimento “I nuovi samurai” (cap. 11), in Marco Dalla Gassa e Dario Tomasi, op. cit., pp. 248-282.

²⁷⁸ Per esempio *The Last Samurai* (*L'ultimo samurai*, 2003) di Edward Zwick, *Memoirs of a Geisha* (*Memorie di una geisha*, 2005) di Rob Marshall, *47 ronin* (*id.*, 2013) di Carl Rinsch e *Kubo and the Two Strings* (*Kubo e la spada magica*, 2017) di Travis Knight.

nazionale” e “modello hollywoodiano classico”, “tradizione” e “modernità”, “estetica rappresentazionale” e “presentazionale”, nonché ai relativi rischi di un approccio essenzialista, si rimanda, oltre alle pagine già citate di Yoshimoto e naturalmente alle opere dei singoli autori, all’interessante saggio di Ben Singer dedicato argomento²⁷⁹, il quale bene evidenzia tutte le sfumature, le complessità, le paradossali contraddizioni e i talvolta sorprendenti punti in comune – anche nel disaccordo – che emergono da questa “triangolazione”.

Nell’ambito di questi studi, e di riflesso anche – se non più – in un più generale contesto di divulgazione che interessa maggiormente il nostro discorso, a giungere fino a qui a partire dagli anni Settanta è stata soprattutto una nuova immagine di cinema giapponese che trovava un’ideale incarnazione nel cinema dell’autore considerato, a partire dagli stessi connazionali, «the most Japanese of all their directors»²⁸⁰ addirittura «too Japanese»²⁸¹ per essere compreso all’estero. La scoperta postuma del cinema di Ozu Yasujirō reca senz’altro con sé un’immagine cinematografica del Giappone “più vera”, ossia più vicina alla quotidianità del tempo e mostrata, come sottolinea soprattutto Richie, tramite un approccio realistico²⁸²; allo stesso tempo, però, la produzione del regista si sposò felicemente con una visione altrettanto stereotipata della cultura giapponese, alimentata anche dal successo che, negli anni Sessanta, pratiche e discipline spirituali asiatiche avevano incontrato presso gli ambienti della controcultura e gradualmente verso un contesto più generalizzato. Da qui l’utilizzo di un lessico che attingeva al complesso bagaglio estetico e filosofico del buddhismo, e in particolare dello zen, per parlare del cinema del regista e analizzarlo, non senza un certo dogmatismo, evidenziandone ancora una volta i caratteri di alterità: termini quali *mu*²⁸³ e *mono no aware*²⁸⁴, spesso ridotti della loro complessità ed estensione semantica (e quindi sovrapponibili solo in parte allo stile di Ozu e ai suoi temi prediletti)²⁸⁵ e reiterati alla stregua di “parole d’ordine”, presero a essere adottati a sostegno di

²⁷⁹ Ben Singer, *Triangulating Japanese Film Style*, in Daisuke Miyao (ed.), op. cit., pp. 33-60.

²⁸⁰ Donald Richie, *Ozu*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 1976, p. XI.

²⁸¹ Noël Burch, op. cit., p. 184.

²⁸² Cfr. Donald Richie, *Japanese Movies*, Japan Travel Bureau, Tokyo 1961; Donald Richie, *Japanese Cinema: Film Style and National Character*, Double Day, Garden City 1971.

²⁸³ Il nulla, l’assenza, il vuoto.

²⁸⁴ Il sentimento di malinconia suscitato dalla transitorietà delle cose terrene.

²⁸⁵ Al riguardo si veda anche quanto scritto da Jeff. M. Hammond, *A Sensitivity to Things: Mono no aware in Late Spring and Equinox Flower*, in Wayne Stein and Marc DiPaolo (ed.), op. cit., pp. 77-89.

una “giapponesità” quasi impenetrabile²⁸⁶ fatta coincidere con una tradizione estetica e filosofica improntata alla trascendenza. Piuttosto eloquente, al riguardo, è l’incipit del capitolo dedicato a Ozu nel saggio di Paul Schrader sul trascendente nel cinema:

Il cinema di Yasujiro Ozu fornisce un esempio dello stile trascendentale in Oriente. Nei suoi film questo stile è naturale, radicato nel suo mondo e commercialmente riuscito in gran parte per le caratteristiche stesse della cultura giapponese. Il concetto di esperienza trascendentale è talmente intrinseco alla cultura del Giappone (e orientale in genere), che Ozu è stato in grado sia di sviluppare lo stile trascendentale sia di rispettare le comuni convenzioni dell’arte del proprio paese.²⁸⁷

Se da un lato tale bagaglio concettuale permise di formulare stimolanti interpretazioni del cinema di Ozu da una prospettiva culturale, dall’altro ci fu chi, come lo stesso Bordwell, rilevò come l’abuso di un simile inquadramento teorico rischiasse di scadere nel cliché²⁸⁸ piegando il cinema del regista ad alcuni aspetti per ignorarne altri (pensiamo per esempio alla personalità artistica dell’autore, al contesto sociale e produttivo cui appartenevano le sue opere, a certi aspetti più

²⁸⁶ Nota Le Minez: «Ces pratiques ‘philosophiques’ deviennent une forme de fascination ‘exotique’, où l’altérité culturelle et l’approche spirituelle servent de canalisateur à la perception de l’Asie. En d’autres termes, les critiques s’imprègnent et se servent de ces conceptions ‘spirituelles’ pour apporter des réponses à la part d’inconnu liée à la différence culturelle. La conception Zen est alors de plus en plus sollicitée», Nolwenn Le Minez, op. cit., p. 369.

²⁸⁷ Paul Schrader, *Il trascendente nel cinema – Ozu, Bresson, Dreyer*, Donzelli Editore, Roma 2010, p. 13.

²⁸⁸ Vale la pena di citare almeno parte di quanto scritto da Bordwell nella sua monumentale opera sul regista: «If one had to sum up the conception of Yasujiro Ozu held by most film critics and viewers, something like this would probably emerge: [...] his films’ contemplative resignation to mutability and his purist approach to form preserve the traditions of Japanese art, often evoking the ineffable wisdom of Zen Buddhism. Ozu is, in short, the most Japanese of all directors. Widespread as these assumptions are, however, many are just false and others badly need qualification. In some cases, the errors arise from not looking closely enough. [...] Stylistic elements are yanked out of their formal systems and reified as typically Ozuian, or even typically Japanese. To avoid this, we must situate Ozu’s dramaturgical strategies, his stylistic choices, and his use of genre conventions within Japanese filmmaking practices of his period. [...] Finally, all these directions of inquiry require theoretical reflection. What assumptions underlie claims about his work’s realism, the camera’s anthropocentric point of view, the relation of his films to Zen? What is to be ‘more Japanese than someone else? What indeed is ‘Japaneseness’ in this connection? The critic requires a theoretical frame of reference even to pose intelligible questions of close analysis and broad context. Without such a frame of reference, one is led irresistibly back to clichés. [...] Closely scrutinized, [...] placed in a social context, the films are less indebted to Japanese aesthetics and Zen Buddhism than to a vibrant popular culture and, more indirectly, to ideological tensions». David Bordwell, *Ozu and the Poetics of Cinema*, Princeton University Press, Princeton 1988, pp. 1-2.

popolari del cinema del regista, alla vena umoristica...). Del resto, l'accentuata stilizzazione del cinema di Ozu ha dato spesso adito a interpretazioni contrapposte tra chi lo riteneva la massima espressione della tradizione giapponese applicata al cinema e chi invece ne esaltava gli aspetti di modernità e universalità. Per certi versi, investire il cinema di Ozu di uno status di superiore "giapponesità", identificata sul piano formale nella sua consapevole infrazione dei codici della grammatica hollywoodiana, sul piano dei contenuti nell'adesione a concetti filosofici di matrice buddhista, sembrerebbe implicare che il Giappone "è (solo) così" (tradizionale, zen, spirituale, minimalista) e che un cinema pienamente giapponese "dovrebbe essere così". Ridurre la società, la storia, la cultura e l'estetica giapponese a un'essenza autonoma e immutabile che, nei contenuti e nelle forme del cinema di Ozu, resisterebbe all'omologazione occidentale e allo stile classico hollywoodiano, significa però trascurare tutta la complessità e la varietà di una cultura e di un cinema, non solo epurandoli delle loro diversità interne e degli aspetti più prosaici, ma dimenticando soprattutto quanto il Giappone stesso sia «una cultura complessa e stratificata»²⁸⁹ che, oltretutto, già all'epoca aveva alle spalle decenni di relazioni con l'Europa e gli Stati Uniti, sfociate in prestiti culturali, tecnici e tecnologici ormai assimilati²⁹⁰. Come scrivono Alastair Phillips e Julian Stringer, e come ho già cercato di evidenziare nel primo capitolo in riferimento al contesto contemporaneo, «Japanese cinema's history [...] has been remarkably porous and it has been continually marked by a productive engagement with other film cultures; most noticeably perhaps the international practices of Hollywood, but also other parts of the world including Europe and certainly of course the Asian region itself. Today, it is widely recognised by scholars and critics that there is no such thing as "the Japanese" or indeed a single "Japanese cinema"»²⁹¹. Da notare infine il fatto che lo stesso Ozu, la cui fama sia in Giappone che all'estero, nel corso dei decenni, ha superato nell'immaginario collettivo quella di Kurosawa e Mizoguchi, sia diventato non solo, come si diceva al principio di questa tesi, un punto di riferimento per studiosi e cineasti di tutto il mondo (come Wim Wenders, Aki Kaurismaki, Abbas Kiarostami, Jim Jarmusch e Hou Hsiao-hsien), ma spesso anche, come vedremo, un vero e proprio "luogo comune sul cinema giapponese": un nome da spendere, non sempre a proposito,

²⁸⁹ Marcello Ghilardi op. cit., p. 213.

²⁹⁰ Per una più esaustiva e puntuale analisi sulle complessità che si celano dietro i caratteri di 'giapponesità' stilistica attribuiti alla produzione precedente la fine della Seconda Guerra Mondiale, si rimanda ancora a David Bordwell, *Visual Style in Japanese Cinema, 1925-1945*, in "Film History" n. 7, 1995, pp. 5-31..

²⁹¹ Alastair Phillips e Julian Stringer (ed.), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007, p. 11.

quando si parla di film nipponici, con l'effetto, a volte, di adombrare la reale complessità di una cinematografia e di un Paese.

A margine di questo sguardo al passato, andrebbe infine specificato che, come già anticipato nel secondo capitolo, parallelamente a questi due “momenti” e alle immagini rispettivamente prodotte, andò ad affermarsene anche un'altra, assai diversa, che anticipava sviluppi più recenti, al punto di meritarsi la definizione di «prehistory of soft power»²⁹². L'immagine di cinema giapponese che derivava dai *tokusatsu* che seguirono il successo di *Godzilla* non era né “samuraica”, né zen, né antica, né tradizionale, né armoniosa, bensì mostruosa e «cheesy»: dozzinale, scadente, kitsch, “mostruosa”. Questo, va detto, non solo per via degli effetti speciali rudimentali che sin dal nome contraddistinguevano i film, né dell'originalità che andò disperdendosi dopo le prime opere, ma anche a causa delle pesanti strategie di localizzazione e addomesticamento attuate all'estero, in particolare dai distributori statunitensi²⁹³. I *tokusatsu eiga* trasmettevano un'immagine estremamente contemporanea e assai vicina ai traumi del presente (la guerra, la catastrofe atomica e, in un secondo tempo, l'ascesa economica dell'assurdo “gigante” giapponese) che andava in direzione opposta rispetto a quella del Giappone feudale di Kurosawa (che era sì spesso brutale, ma godeva di una distanza spaziale e cronologica di sicurezza), oppure di “orientale raffinatezza” che, in modi e stili diversi, passava attraverso i film di Mizoguchi e Ozu. Ma soprattutto era un'immagine che si prestava a essere gustata, se non dai bambini, con sorrisi compiaciuti più che d'ammirazione, e che quindi, per i suoi aspetti *camp* e al contempo infantili, si presentava davvero come un precursore preistorico di quell'immagine di Giappone folle, esagerato, trash, *weird* ma per certi versi anche “carino” che decenni dopo avrebbe visto crescere le schiere dei suoi appassionati.

5.3 – Persistenza della tradizione e germi del cambiamento: il Giappone delle piccole cose

L'entusiasmo dei grandi festival verso il cinema giapponese, generalmente scemato nel corso degli anni Settanta e Ottanta a eccezione di un pugno di grandi autori, come Kurosawa, Ōshima e Imamura, il cui proseguimento delle carriere continuava a destare un certo interesse, rinacque

²⁹² William M. Tsutsui, *The Prehistory of Soft Power – Godzilla, Cheese, and the American Consumption of Japan*, in Alisa Freedman and Toby Slade, op. cit., pp. 193-203.

²⁹³ Al riguardo si veda, oltre a quanto scritto da Tsutsui, anche Stuart Galbraith IV, *Japanese Science Fiction, Fantasy and Horror Films – A Critical Analysis and Filmography of 103 Features Released in the United States, 1950-1992*, McFarland & Company, Jefferson-London 2007.

verso la metà degli anni Novanta nel lavoro del più noto dei “padrini” del cinema giapponese contemporaneo: Kitano Takeshi. Anche nella produzione di Kitano a cavallo tra i due millenni si ritrova spesso, in versione aggiornata, il Giappone da cartolina²⁹⁴ sopra evocato, e nei discorsi sui suoi film non mancano riferimenti al cinema di Ozu, in questo caso più che giustificati dall’alto livello di stilizzazione formale che accomuna le opere dei due cineasti. Al contempo, tuttavia, si trova già in nuce qualcos’altro: nel suo guardare alla tradizione da una prospettiva a metà strada tra lo sfacciato ammiccamento al gusto per l’esotico, il distacco ironico e lo spirito dissacratorio, nel suo interrogarsi sull’identità giapponese nel quadro della contemporaneità e, infine, nel suo prestarsi ad accostamenti a una “giapponesità” diversa e rinnovata, come un codice estetico e iconografico che richiama, per esempio, il *manga* (si pensi alla fissità raggelata dei piani, alla bidimensionalità degli inserti disegnati, alle strutture paratattiche che richiamano un incedere “a vignette”, all’uso in chiave grafica di una violenza parossistica), il cinema di Kitano ha fatto da ponte verso una generazione di cineasti e di appassionati i cui riferimenti spostano l’immaginario collettivo dal Giappone della cultura “alta” a quello della cultura “bassa”. Sarà spesso infatti attraverso nuove parole d’ordine riferite al contesto popolare e contemporaneo che verranno misurati i film di Kitano e il Giappone che essi ci mostrano. Al contempo, tuttavia, la persistenza dei consueti richiami ai luoghi comuni della tradizione si direbbe sintomatica di un certo grado di sedimentazione di immaginari sostanzialmente immutabili.

Per rendersene conto, basta volgere lo sguardo all’odierna situazione delle sale italiane, e ci si ritroverà di fronte a un’idea di Giappone e di cinema giapponese evolutasi solo in parte. Per esempio, cosa abbastanza rara, tra il 2015 e il 2016 sono usciti in sala da noi ben tre film *live* giapponesi, tutti e tre realizzati nel 2015. Pur senza toccare i picchi dell’anno precedente e di quello successivo, nel 2015 in Giappone sono stati prodotti 581 film, tra cinema *live action* e d’animazione, a conferma del fatto che la cinematografia giapponese, almeno a livello produttivo, è tutt’oggi estremamente attiva. Ho già inoltre rilevato come il cinema giapponese contemporaneo vanti, ancora più che in passato anche a causa del diverso panorama produttivo instauratosi a partire dagli anni Novanta, una ricchissima gamma di registri e di generi al fianco

²⁹⁴ Come osserva Tomasi, «il monte Fuji, il giardino zen, il tempio buddista, ma anche i costumi tradizionali, le danze e il sumo di *Sonatine*, o il pachinko e il karaoke di *Boiling Point*, i film di Kitano sono pieni di tutto ciò che fa Giappone, sia del suo passato che del suo presente». Dario Tomasi, *Tracce d’Oriente*, in Rinaldo Censi e Michele Fadda (a cura di), *Kitano Beat Takeshi*, Stefano Sorbini Editore, Parma 1998, p. 57. Sull’argomento si veda anche quanto scritto da Darrel William Davis, *Reigniting Japanese Tradition With Hana-bi*, in “Cinema Journal”, n. 40, 2001, pp. 55-80.

di opere di matrice più autoriale. Se guardiamo al contesto delle uscite italiane, invece lasciando da parte il vasto discorso del cinema di animazione, notiamo innanzitutto che della prolifica annata presa in esame, sono usciti in sala solo due film a seguito del loro passaggio al Festival di Cannes²⁹⁵: *An (Le ricette della signora Toku*, di Kawase Naomi e *Umimachi Diary (Little Sister)* di Koreeda Hirokazu. A questi due se ne aggiunge un altro che però meriterebbe un discorso a parte: *Sayōnara kabukichō (Tokyo Love Hotel)*, di Hiroki Ryūichi, distribuito da Tucker Film.

Kawase e Koreeda sono certamente tra i registi giapponesi più noti nell'ambiente dei grandi festival europei, in particolare quello di Cannes che tende a coltivare i propri cineasti prediletti. Tuttavia, non sempre – anzi, assai di rado – ciò garantisce l'uscita nelle sale italiane a cinematografie giudicate geograficamente e culturalmente “lontane”, soprattutto quando il film in questione non ottiene premi significativi. Inoltre, sebbene gli esordi dei due cineasti risalgano ai primissimi anni Novanta, sinora nessun loro film era già stato distribuito in sala in Italia, a eccezione del lavoro immediatamente precedente di Koreeda, *Soshite chichi ni naru (Father and Son)*, destinatario del Premio della Giuria nell'edizione del 2013. Curiosa, quindi, questa doppia uscita ravvicinata, rispettivamente per BIM e Cinema, quando, se si escludono le peculiari e coraggiose iniziative della Tucker Film, giovane casa direttamente connessa al Far East Film Festival e quindi per sua intima natura propensa a promuovere, secondo criteri propri (nei quali *Tokyo Love Hotel* rientra pienamente), *cult* asiatici rivolti a un pubblico di nicchia, l'ultimo film giapponese uscito nelle sale italiane era del 2010: *Jūsannin no shikaku (13 assassini, 2010)* di Miike Takashi, un *jidai-geki* di impostazione relativamente classica (almeno per gli standard del regista) firmato da un cineasta già noto per motivi che tratteremo in seguito.

A sorprendere sono i punti in comune che emergono dalla visione dei film di Kawase e Koreeda, e soprattutto da quanto rilevato dalla critica, al di là del riscontro più o meno favorevole da essi ottenuto²⁹⁶. L'immagine che ne risulta è quella, e non siamo così distanti da Ozu, non a caso evocato qua e là²⁹⁷, di un Giappone delle piccole cose²⁹⁸, del recupero delle tradizioni²⁹⁹,

²⁹⁵Cfr. <http://www.cinemadelsilenzio.it/index.php?mod=film&where=2&type=54>.

²⁹⁶ In generale, il film di Koreeda ha ottenuto un buon consenso critico, mentre il film di Kawase, pur apprezzato dalla stampa quotidianistica, ha destato perplessità presso la critica specializzata.

²⁹⁷ Federico Pedroni, *Umimachi Diary – Our Little Sister*. in “Cineforum” 546, 2016, pp. 61.; Claudia Bertolé, *Il gusto del liquore alla prugna – Little Sister di Kore-eda Hirokazu*, in “Cineforum” 551, 2016, p. 34; Micaela Veronesi, *Little Sister (Umimachi Diary)*, in “Segnocinema” 198, 2016, p. 45; Emiliano Morreale, *Benvenuta, Suzu, tra le donne*, in “L'Espresso” 07/01/2016, p. 90; Roberto Manassero, *La sorellina e la famiglia ideale*, in “Cineforum Web”, 05/01/2016, http://www.cineforum.it/recensione/La_sorellina_e_la_famiglia_ideale [ultimo accesso: 21/01/2018]

dell'intimo rapporto con i cicli della natura e delle stagioni³⁰⁰, dei sentimenti trattenuti³⁰¹, di una spiritualità quotidiana esperita anche nel rapporto con la vecchiaia e con la morte³⁰², della propensione a formare nuclei familiari fondati sulle affinità sentimentali più che sui legami di sangue³⁰³, di una cura amorevole nei rituali e nelle cose di tutti i giorni³⁰⁴, in particolar modo – e qui siamo in piena contemporaneità *slow food* ma la memoria va anche a celebri titoli dello stesso Ozu³⁰⁵ – per ciò che concerne il cibo³⁰⁶. Tutti aspetti, propri ai due film, che alcuni recensori evocano come elementi di oggettivo rilievo, altri portano a sostegno del proprio giudizio favorevole, altri ancora denunciano come stucchevoli luoghi comuni, specialmente quando essi trovano rappresentazione in un Giappone per turisti fatto di ciliegi e susini in fiore, fuochi d'artificio in riva al mare e ricette della nonna³⁰⁷, un Giappone «spirituale e panico come una broccia di Expo 2015»³⁰⁸. Significativo è inoltre il fatto che le recensioni di due esperti di cinema giapponese, Mark Schilling («Director Naomi Kawase has finally made a “real Japanese

²⁹⁸ Cristina Piccino, *Il sentimento della vita*, in “Il Manifesto”, 10/12/2015; Grazia Paganelli, *Le ricette della signora Toku – Come restare fedeli alla vita*, in “Duels”, 20/12/2015, <http://duels.it/sogni-elettrici/le-ricette-della-signora-toku-come-restare-fedeli-alla-vita/> [ultimo accesso: 12/07/2015]

²⁹⁹ Dario Tomasi, *Le ricette della signora Toku*, in “Cineforum” 551, 2016, p. 67; Roberto Manassero, op. cit.

³⁰⁰ Micaela Veronesi, op. cit., p. 45; Cristina Piccino, op. cit.

³⁰¹ Paolo D'Agostini, *Frittelle alla marmellata per unire due generazioni*, in “La Repubblica”, 10/12/2015; Micaela Veronesi, op. cit., p. 45; Roberto Manassero, op. cit.

³⁰² Dario Tomasi, *Le ricette della signora Toku*, cit.; Claudia Bertolé, op. cit., p. 33; Emiliano Morreale, op. cit.; Grazia Paganelli, op. cit.

³⁰³ Claudia Bertolé, Ivi; Micaela Veronesi, op. cit.; Roberto Manassero, op. cit.

³⁰⁴ Micaela Veronesi, Ivi; Cristina Piccino, op. cit.; Federico Pontiggia, *Dimenticate Masterchef e tornate al pranzo di Babette, con la signora Toku*, in “Il Fatto Quotidiano”, 10/12/2015.

³⁰⁵ *Ochazuke no aji (Il sapore del riso al tè verde, 1952)* e *Sanma no aji (Il gusto del sake, t.l. Il gusto della costardella, 1962)*.

³⁰⁶ Claudia Bertolé, op. cit.; Grazia Paganelli, op. cit.; Federico Pontiggia, op. cit.

³⁰⁷ Lorenzo Rossi, *An*, in “Cineforum” 546, 2016, pp. 76-77; Gloria Zerbinati, *Un certo tipo di grazia (stucchevole)*, in “Cineforum Web”, 20/05/2015,

http://www.cineforum.it/FocusesTexts/view/Un_certo_tipo_di_grazia_stucchevole. [ultimo accesso, 12/07/2016]

³⁰⁸ Il riferimento è al film di Kawase, sebbene contenuto nella recensione del film di Koreeda. In Roberto Manassero, op. cit.

Film”»³⁰⁹) e Dario Tomasi («un film [...] che è davvero dentro la grande tradizione umanistica del cinema giapponese»³¹⁰), rilevino come il film di Kawase, al di là dei limiti oggettivi e dei personali giudizi di merito, si collochi a pieno titolo nel solco della più genuina tradizione cinematografica nipponica o quantomeno di una parte di essa. Da notare tuttavia che, laddove Schilling spiega la sua concezione di “vero film giapponese” descrivendolo nei termini di un’opera «aimed squarely at the domestic audience, especially folks looking for a good cry»³¹¹, la stessa regista, come a confermare i sospetti circa la consapevole presenza di un certo esotismo da esportazione nel film, dichiara, secondo quanto riportato in un articolo apparso su Metro Magazine: «of all the films I’ve made to date, this is the one with the biggest scope for a release to the world at large [...]. We’ve started to sell to North America and other places where we’ve never sold before»³¹².

Se ignorassimo l’impatto di Internet e dei social network sulla circolazione delle informazioni, così come gli effetti dell’avvenuta digitalizzazione dei prodotti culturali e di intrattenimento, il quadro sopra descritto si potrebbe dire pressoché immutato rispetto al passato, ovvero basato sulla presenza nelle sale di un pugno di film che trasmettono un’immagine del Giappone come luogo custode di una «iper-tradizione»³¹³ riscoperta dopo qualche decennio di selvaggia e alienante modernizzazione (intesa, con un certo grado di arbitrarietà, come distorsione dei valori “occidentali” mal trapiantati in “Oriente”). Questa versione contemporanea di un immaginario antico, lievemente saccarina e agnosticamente spirituale, valida tanto per le esigenze ideologiche interne (la riaffermazione di un’immagine compatta e immutabile del Giappone) quanto per l’esportazione in un contesto globalizzato (la presentazione dell’immagine accattivante e “glocal” di un paese diversamente moderno, culturalmente accessibile ma non per questo privo

³⁰⁹ Marc Schilling, *Director Naomi Kawase has finally made a “real Japanese film*, in “The Japan Times”, 03/06/2015, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2015/06/03/films/film-reviews/director-naomi-kawase-finally-made-real-japanese-film>. [ultimo accesso: 12/07/2016].

³¹⁰ Dario Tomasi, *Le ricette della signora Toku*, cit.

³¹¹ Marc Schilling, *Director Naomi Kawase has finally made a “real Japanese film*, cit.

³¹² Anthony Carew, *Art With The Right Ingredients*, in “Metro Magazine” 188, 2016, pp. 48.

³¹³ Con cui si indica «la selezione e l’enfasi unilaterale posta sui suoi aspetti tradizionali o passati, articolati per contrasto con la modernità occidentale». Toshio Miyake, *Mostri made in Japan: orientalismo e auto-orientalismo nell’era della globalizzazione*, in Matteo Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo*, Tunué, Latina 2011, p. 178.

di identità), si porta dietro tracce più trasparenti sia delle «icone familiari»³¹⁴ del Giappone da immaginario ottocentesco (ri)scoperto negli anni Cinquanta, sia di quello armonioso, malinconico e minimalista associato al cinema di Ozu, andando a costituire un'etichetta di Giappone perfetta per il supermercato culturale del terzo millennio.

5.4 – Luoghi comuni del cinema giapponese rilocato: techno, pop ed estremo

Senonché, come abbiamo visto, parallelamente all'offerta *top-down* costituita dalla selezione attuata dalle case distributrici di destinazione, scrematura di quella già operata dai festival internazionali e solo occasionalmente ampliata dal mercato *home video* estero e dai palinsesti di trasmissioni televisive di impronta cinefila, e a dispetto della timidezza un po' miope tradizionalmente mostrata dalle case cinematografiche giapponesi nei confronti del mercato internazionale, in tempi recenti il cinema nipponico ha saputo raggiungere gli spettatori di tutto il mondo passando per altre vie e migrando su altri schermi, e lo ha fatto anche appoggiandosi a nuovi luoghi comuni che, a sua volta, ha contribuito a diffondere, consolidare e sviluppare. Pur collocandosi in una posizione tutto sommato periferica rispetto alla J-Culture, salvo i casi eccezionali già trattati come quelli del J-Horror e delle produzioni transmediali, il cinema giapponese in epoca digitale è entrato a far parte di questa nube di prodotti legati a forme di intrattenimento squisitamente pop e fortemente debitorie verso il bagaglio estetico e contenutistico di *manga*, *anime* e videogiochi, che in ambito postmoderno hanno acquisito una crescente dignità rispetto alla cultura considerata "alta", consentendo al Giappone di «recuperare il ritardo»³¹⁵ accumulato nel campo dell'esportazione di contenuti culturali negli anni in cui era considerato solo una superpotenza economica. Come nota Itō, «McGray's article marked the tipping point in a cultural balance of power: high culture and the business sector had lost to youth and pop culture in their efforts to craft Japan's identity in the international arena»³¹⁶. Caratteristica di queste forme di *soft power* con cui negli ultimi decenni il Giappone ha colonizzato, in maniera inconsapevole prima e più strategicamente poi, gli immaginari occidentali sfruttando i processi di globalizzazione culturale e veicolando un'immagine di sé,

³¹⁴ Ibid.

³¹⁵ Cfr. Frédéric Martel, *Mainstream. Come si costruisce un successo planetario e si vince la guerra mondiale dei media*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano 2010, pp. 245-259.

³¹⁶ Daisuke Ito, op. cit., p. p. xiv.

non più solamente distopica³¹⁷, quale paese «iper-moderno»³¹⁸, coloratissimo, “carino”, «superflat»³¹⁹ e tecnologico in senso opposto, complementare e dialogante rispetto all’iper-tradizione sopra descritta, è la loro natura anzitutto convergente, fruita e maneggiata inizialmente attraverso processi di tipo *bottom-up* (e in questo, quindi diversissima dalla *pop culture* importata e addomesticata di Godzilla) e solo in seguito, come abbiamo visto, oggetto di rivalutazioni e adozioni a livelli istituzionali, frutto di sinergie tra governo e industria culturale dei media³²⁰ (nelle parole di Toshio Miyake, «un nuovo auto-orientalismo di inizio secolo, che assume lo sguardo occidentale per riformulare la propria nipponicità»³²¹) che ne hanno strategicamente sancito lo status di moderno emissario culturale.

Da un lato, riprendendo ancora Iwabuchi, questi immaginari sono «*culturally odorless*» e «*stateless*»³²² quanto un walkman o una playstation, poiché in larga parte smussati del corredo iconografico che nella tradizione distingueva la “giapponesità”. Dall’altro, essi sono innegabilmente destinatari di un nuovo e più aggiornato *japonisme* dalla doppia faccia, in quanto, seppur più familiari ai consumatori di tutto il mondo (almeno alle generazioni cresciute dagli anni Ottanta in poi, le quali, dopo essere state esposte ad alcuni prodotti di questa cultura, hanno deciso di appropriarsene attivamente e in massa), sono al contempo connotati da una diversa alterità, quella di un “Occidente-altro”, caso “singolare”³²³ in Asia, caratterizzato dai suddetti tratti più che da quelli di un Oriente classicamente inteso, il quale esercita una forte incidenza – anche lessicale, si pensi a termini quali *cosplay*, *otaku*, *hikikomori*, *moe*, *yōkai*,

³¹⁷ Si parla in questo senso di “tecono-orientalismo”, concetto che racchiude il misto di ansie, panico e fascinazione relative alla supremazia tecnologia del Giappone vista come minacciosa e disumanizzante. Cfr. David Morley and Kevin Robins, *Techno-orientalism: Japan panic* – in David Morley and Kevin Robins (ed.), Routledge, London and New York 1995, pp. 147-173.

³¹⁸ Toshio Miyake, op. cit., p. 178.

³¹⁹ Termine coniato dall’artista Murakami Takashi.

³²⁰ Cfr., Koichi Iwabuchi, *Undoing Inter-national Fandom in the Age of Brand Nationalism*, in Frenchy Lunning (ed.), op. cit., pp. 87-95.

³²¹ Toshio Miyake, op. cit., pp. 195.

³²² «The characters of Japanese animation and computer games for the most part do not look “Japanese”. Such non-Japaneseness is called *mukokuseki*, literally meaning “something or someone lacking any nationality”, but also implying the erasure of racial or ethnic characteristics or a context, which does not imprint a particular culture or country with these features», Koichi Iwabuchi, *Re-centering Globalization*, cit., p. 28.

³²³ Si rammenta che i supposti caratteri di “unicità” attribuiti al popolo, alla società e alla cultura giapponese rappresentano una delle principali rivendicazioni dell’auto-orientalismo giapponese.

aidoru, *shōjo*, *yaoi*, *kawaii* e tanti altri, usati con domestichezza dalle fasce giovanili dell'utenza internauta – sulla cultura e sull'industria dell'intrattenimento globali, oltre che sull'immagine che il Giappone sancisce di sé. Queste due facce della cultura pop giapponese e della sua ricezione sono all'origine di intrecci complessi e dai contorni sfumati, dal momento che riguardano in egual misura mittenti e destinatari e, soprattutto, l'evolversi nel tempo delle loro aspettative, dei loro interessi, delle loro intenzioni, nonché del contesto in cui essi sono calati. Sono molti i fattori a determinare, di volta in volta, una minore o maggiore presenza di quella “fragranza”, a seconda che essa costituisca un elemento di attrazione o viceversa una barriera, una potenziale esca o un potenziale dissuasore. L'essenza di giapponesità, in questi contesti, risulta quindi spesso inafferrabile, mutevole e multiforme in modi e dosaggi; visibile o trasparente, sottolineata od offuscata a seconda dei casi. Miyake, sempre riferendosi al dibattito sorto a partire da quanto scritto da Edward Said e a quello più specifico intorno al *nihonjin-ron*, si domanda se abbia «ancora senso parlare di orientalismo/auto-orientalismo e delle sue dinamiche distanzianti [...] in un villaggio globale, interconnesso in un'unica rete telematico-digitale e avviato all'eliminazione delle distanze culturali»³²⁴. Dal canto suo, Napier osserva come «aspects of Orientalism certainly continue to operate in the increasingly transnational world of the twenty-first century, but some of the cultural flows that are involved in globalization have helped to problematize a simple us-versus-them opposition»³²⁵. E ancora: «It is certainly conceivable that *anime* and manga, as they become increasingly part of the global marketplace, may even begin to lose some of their more distinctively “Japanese” elements».³²⁶

Ciò che si evince mettendo in risonanza queste considerazioni con quelle di Jenkins riportate nel capitolo precedente³²⁷, è che l'immagine di giapponesità contemporanea è cangiante, mossa da correnti che da un lato spingono verso una dispersione dell'odore culturale, dall'altro verso una sua concentrazione. In entrambi i casi è evidente il ruolo primario dei *prosumer* digitali nel plasmare questa immagine malleabile e fluida, al di là del fatto che tali processi possano avere luogo sia a livello di precise strategie di produzione e distribuzione (per esempio quando si sfuma la giapponesità di una serie animata o di un prodotto per renderla più internazionale; o viceversa quando essa viene accentuata per renderla più accattivante all'olfatto di pubblici già

³²⁴ Toshio Miyake, op. cit., pp. 188.

³²⁵ Susan J. Napier, op. cit., p. 172.

³²⁶ Ivi, p. 211.

³²⁷ Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*, cit., p. 161

svezzati e in cerca di esotismo), sia essere originati fisiologicamente dal basso (per esempio, quando ciò che prima era “giapponese” diventa, nei passaggi di mano da un’appropriazione all’altra, patrimonio globale inodore e senza dimora – si pensi a cosa è diventato oggi il fenomeno del *cosplay*, allo stile *manga* divenuto una “cassetta degli attrezzi” utilizzabile in tutto il mondo, alla “deodorizzazione” dei fantasmi giapponesi – o viceversa quando sono gli stessi fan a indirizzare l’industria prediligendo, nelle loro pratiche di *uploading*, *downloading*, *subbing*, *scanlation*, opere caratterizzate da una forte “giapponesità”). Tornando al cinema, questa giapponesità di intensità regolabile rispetto a due poli opposti corrisponde a ciò che Andrew Dorman definisce «*paradoxical japaneseness*»³²⁸, ovvero il frutto di un connubio, un agire su due fronti diversi a seconda del contesto, di «two contradictory modes of representation: cultural concealment and cultural performance»³²⁹ che prendono vita in un’epoca di maggiore visibilità globale: «cultural concealment refers to a de-emphasis or, as in some cases, a removal of distinctive cultural features as part of a more culturally ambiguous and hybrid representation of Japan. [...] In contrast, cultural performance refers to a film’s emphasis on distinctive Japanese features, an emphasis on cultural specificity that becomes central to the film’s appeal»³³⁰.

Ho sottolineato più volte come il cinema giapponese rappresenti ancora un aspetto “collaterale” della galassia della J-Culture. Senonché, il suo farvi parte, e la natura transmediale della stessa, insieme alla reperibilità dei prodotti garantita dai mezzi legali e illegali forniti dal Web, ha contribuito a portarlo sotto la sua sfera d’influenza, oltre che all’attenzione di fasce di utenza non strettamente cinefile, attratte dai legami intertestuali che intercorrono tra molti film e media di natura diversa. Ho già anche evidenziato che ciò avviene non solo nel caso delle trasposizioni cinematografiche di fumetti di successo, che del resto rappresentano uno dei fenomeni più significativi, a livello di numeri, per quanto concerne il cinema giapponese dell’ultimo decennio, ma anche in quello dei film basati su soggetti originali, grazie a richiami di tipo tematico (film sulle sottoculture di Akihabara o Harajuku, per esempio), linguistico (film nei quali disegno animato e fotografia, e i rispettivi modelli espressivi, sconfinano l’uno nell’altro; o film che plasmano la propria grammatica sui modelli del fumetto o del videogioco) o paratestuale (la

³²⁸ «Much of Japanese cinema in the twenty-first century is culturally paradoxical, with film exports often emphasizing or de-emphasizing their inherent ‘Japaneseness’ according to the changing dynamics and expectations of a global industry as well as a more culturally diverse global audience». Andrew Dorman, op. cit., p. 2.

³²⁹ Ivi, p. 3.

³³⁰ Ibid.

presenza di *idol* tra gli interpreti, citazioni dei film su *social media* affini) in grado di raggiungere, tramite i legami ipertestuali caratteristici della Rete e il passaparola dei *social network*, un'utenza genericamente interessata a quella galassia giapponese.

Come conseguenza di tale condizione di permeabilità, è confluito nel cinema anche il bagaglio di archetipi, tratti iconografici e cliché di ogni tipo afferenti alla sfera dei fumetti giapponesi, che di questa galassia costituiscono il centro, e con loro tutta una gamma di generi consolidati estranei alla tradizione cinematografica: per sopravvivere in un simile scenario mediale così segnato dalle preferenze dei fan non solo giapponesi ma globali, una parte del cinema giapponese, e soprattutto una parte del cinema giapponese *mainstream*, si è così riplasmata in una immagine nuova ma assolutamente peculiare che asseconda quella che vorrebbe il Giappone non più, o almeno non solo, come luogo deputato alla tradizione, ma come anticipatore ed esasperatore di tendenze pop. Di riflesso, per esempio, ecco che nell'immaginario cinematografico, la *shōjo* (la ragazza adolescente) si sostituisce alla *geisha* (o convive con essa, come nelle sintesi di Tarantino in *Kill Bill*), la marinaretta prende il posto del *kimono*, le criniere dei cantanti J-Pop quello del *chonmage* dei *samurai*, le aule scolastiche quello delle stanze della casa in stile tradizionale, le risse tra teppisti in divisa liceale quello delle scene di *chanbara*, e via dicendo.

Risalendo ora a un livello più generale, questo nuovo immaginario è così intenso, radicato, visibile, disponibile, ampiamente discusso e teorizzato che dall'esterno, e tanto più dall'esterno della Rete, sui nostri monitor, ne risulta la sensazione che la cultura giapponese contemporanea tutta, cinema compreso, sia *essenzialmente* pop, o per lo meno che sia motivo di interesse in quanto tale, come suggerisce anche la ricorrenza del termine, diretta o parafrasata, associato al Giappone stesso in varie formulazioni (Japop, Jappop, Nippop, J-pop...), nell'ambito di pubblicazioni sia accademiche che di carattere divulgativo, e ancora in programmi televisivi, nomi di siti, associazioni, collane editoriali e manifestazioni culturali dedicati al Giappone contemporaneo. Se questa tendenza coglie bene un inevitabile e necessario cambio di paradigma che intende sottolineare il recupero di una realtà prima ignorata a unico vantaggio della cultura alta, è pur vero che, nell'opinione di chi scrive, si corre il rischio opposto di oscurare oggetti culturali di natura diversa, o di ricondurli a forza in territori che non necessariamente appartengono alla cultura popolare. In ambito strettamente cinematografico, questo significativo sbilanciamento rispetto a un passato nel quale l'unica cultura giapponese era quella classica, e pertanto era quasi esclusivamente questa a essere esportata³³¹, trova espressione per esempio nel

³³¹ Una particolare eccezione, come già accennato, è rappresentata da Godzilla.

successo riscosso dai *pastiche* postmoderni di autori, peraltro ambigualmente iconoclastici rispetto alla cultura tradizionale, quali Miike Takashi e Sono Sion, tra i più corteggiati dalle organizzazioni festivaliere e amati dai giovani appassionati di cultura giapponese, cinefili e non; ma anche nelle forme fieramente *trash* e *low-budget* del cinema di registi estranei ai festival più istituzionali come Iguchi Noboru e Nishimura Yoshihiro, che strizzano chiaramente l'occhio ai *downloader* globali, più che alle platee domestiche, nel solleticarne il gusto del bizzarro e la ricerca dell'alieno tramite la formulazione di sintesi grottesche e inaudite di tutti i possibili cliché iper-tradizionali e iper-moderni relativi al Giappone, quali le *geisha* robotiche di *Robogeisha* (id., 2009) e il *sushi* zombie di *Dead Sushi* (id., 2012) di Iguchi, o le armature samuraiche dei sanguinari poliziotti di *Tokyo zankoku keisatsu (Tokyo Gore Police, 2008)* di Nishimura.

A dispetto (se non in ragione) dell'estetica *lo-fi* e fieramente *cheesy*, film come gli ultimi citati circolano molto più agevolmente di tanto altro cinema giapponese, sia perché l'ultraviolenza che li caratterizza incontra i gusti degli horror-cinefili, sia perché posseggono un'intensissima fragranza culturale, nel momento in cui la stessa violenza grottesca diventa un indice di giapponesità. Come nota Ian Condry, «for a while, *Machine Girl [Kataude mashiin gaaru, Iguchi Noboru, 2009]* was ranked the fourth most popular download on X-Box Live in the United States. In other words, this niche film had a chance in the context of film downloads, even though competing in mainstream theater multiplexes is out of the question»³³². Gli eccessi dei film di Miike, Sono, Iguchi, Nishimura e molti altri conducono infatti a un altro termine che, parallelamente a “pop”, troviamo spesso associato all'idea attuale di cinema giapponese, sebbene sia retaggio di immaginari più antichi e radicati: l'aggettivo “estremo”, rievocato di recente, come già scritto in precedenza, tramite strategie di *branding* che «in part rely on the Western audiences' perception of the East as weird and wonderful, sublime and grotesque»³³³. Esempi calzanti ne sono pubblicazioni come *Eros in Hell: Sex, Blood & Madness in Japanese Cinema* (1998) di Jack Hunter, non per niente uno dei primi libri sul cinema giapponese contemporaneo usciti in Italia³³⁴, o il caso delle già citate collane di DVD della Tartan e della Dynit, specializzate in diverse formulazioni dell'horror giapponese. L'inaspettato successo internazionale di queste forme cult di “estremo orientale” (in cui venne fatto cadere a forza anche

³³² Ian Condry, op. cit., p. 210.

³³³ Chi-Yun Shin, op. cit., pp. 86-87.

³³⁴ Col titolo *Erotismo Infernale: sesso e ultraviolenza nel cinema giapponese contemporaneo*, Mondo Bizarro, Roma 1999.

il J-Horror “puro”), dopo aver destato, come abbiamo visto, l’attenzione dell’industria hollywoodiana, interessò infine gli stessi produttori giapponesi e di altri paesi asiatici che, tramite iniziative quali l’omnibus *Three... Extremes* (id., 2004)³³⁵ e la serie di film pensata apposta per l’esportazione sotto l’etichetta di “J-Horror Theater”, si riappropriarono di queste forme di «eterorappresentazione» nate in Occidente allo scopo di autorappresentarsi «in termini altrettanto essenzialistici, in modo da poter configurare per contrasto binario una propria *essenza* giapponese»³³⁶. Anche in quei casi, insomma, si è trattato di forme di “performance culturali” originate da una domanda che veniva dal basso della Rete.

5.4 – La terra dei contrasti: un luogo immutabile?

Credo che, alla luce di quanto scritto nei paragrafi precedenti e dai processi di selezione citati, emerga un’immagine del Giappone e del suo cinema che si discosta con una certa fatica dai luoghi comuni del passato. Certo, le tecnologie informatiche e i fenomeni di convergenza che hanno trovato terreno fertile in un pubblico già predisposto e preparato, hanno offerto un’immagine più ampia della realtà giapponese e del suo cinema, affiancando ai cliché legati alla tradizione una nuova immagine *cool*, *otaku*, *kawaii* o estrema. Secondo Jean-Michel Durafour, per il quale «la spécificité du cinéma japonais actuel réside moins dans la part de son cinéma qui s’attache à son passé “auteuriste” que dans un cinéma commercial apparemment américanisé et bien éloigné d’une esthétique japonaise traditionnelle», il cinema “commerciale di genere”, cui autori come Miike e Sono possono essere almeno in parte ascritti, sarebbe «le seul cinéma aujourd’hui à pouvoir dépasser l’opposition stérile du *Nihonjinron*»³³⁷ poiché, incarnando esso stesso un rapporto dialettico di integrazione tra influenza esterna (nelle forme del cinema statunitense) e rielaborazione autoctona, avanzerebbe anche una riflessione sull’effettiva identità del Giappone moderno e globalizzato³³⁸. Al di là del fatto che tale “influenza esterna” andrebbe

³³⁵ Progetto collettivo di natura panasiatica presentato a Venezia nel 2004, a cui presero parte Miike Takashi, Fruit Chan e Park Chan-wook. Segue un’operazione analoga del 2002 (*Three*), costituita da analoghi cortometraggi diretti da Kim Jee-woon, Nonzee Nimibutr e Peter Chan.

³³⁶ Toshio Miyake, op. cit., p. 183.

³³⁷ Jean-Michel Durafour, *Matatabi: vers le cinéma japonais contemporain de fiction*, in *Cité*, n. 27, 2006, p. 89.

³³⁸ La questione dei rapporti tra cinema contemporaneo e ‘giapponesità’ è in realtà più complessa. Ne scrive per esempio, oltre a Dorman, Mika Ko in *Japanese Cinema and Otherness – Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japaneseness*, Routledge, New York 2010, p. 32.

meglio definita, quantificata, storicizzata e problematizzata (anche perché riporta in campo annose questioni già menzionate all'inizio di questo capitolo), il punto, secondo me, è che questa immagine bifronte di iper-tradizione e iper-modernità non esaurisce affatto l'ampiezza di sfumature dell'attuale panorama cinematografico giapponese (composto, tra le altre cose, da un'ampia produzione "media" che ricalca più pedissequamente gli standard classici hollywoodiani o quelli di una tradizione cinematografica locale ben rodada, oltre che da numerosi autori indipendenti la cui opera, sul piano stilistico scevra di qualsivoglia "odore" locale, è più facilmente accostabile a modelli europei o a tendenze cinematografiche internazionali). Ma soprattutto, questa stessa dicotomia non rappresenta necessariamente una rottura rispetto ai luoghi comuni del passato, in quanto potrebbe a sua volta essere riportata entro un immaginario antico e stereotipato, già colto da Endymion Wilkinson e che in un certo senso sopravvive anche nell'immagine duale e paradossale proposta da Dorman: contesa e intrappolata in dicotomie anfibe e schizofreniche di tradizione e modernità, supremazia tecnologica e irrazionale misticismo, minimalismo ed eccesso, composta eleganza e tinte lisergiche, raffinatezza e grottesco, mitezza e crudeltà, l'immagine odierna del cinema giapponese che filtra fino a noi, così come, di riflesso, quella che esso restituisce del Giappone, parrebbe insomma ricalcare i vecchi luoghi comuni che dipingono questo paese e il suo cinema come il luogo del crisantemo e della spada³³⁹, nazione paradossale, fuori da ogni logica, terra degli estremi opposti, «paese alla rovescia»³⁴⁰.

³³⁹ Ruth Benedict, *Il crisantemo e la spada – Modelli di cultura giapponese*, Laterza, Bari 2009 (1974).

³⁴⁰ «L'immagine del Giappone come di un paese alla rovescia è stata ripetuta così a lungo in Europa, che oggi un visitatore europeo che arrivi a Tokio o a Osaka, anche se non vuole ammetterlo, subirà una forte delusione: non c'è nulla dell'esotismo orientale; al contrario, il panorama urbano gli è fin troppo familiare. Alla ricerca del paese di fantasia che egli si aspetta, indotto dalle passate generazioni, il visitatore si precipiterà a Kioto e qui, nei templi buddisti e nei giardini zen, troverà finalmente qualcosa di «orientale». I giapponesi, che capiscono le aspettative occidentali, sono pronti a organizzare viaggi ai templi, e, alla sera, cene con geishe poliglote. Grazie a loro, il visitatore vedrà esaudite le sue aspettative. Al suo ritorno, con l'entusiasmo di chi ha scoperto qualcosa, racconterà che il Giappone è il paese dei grandi contrasti: da una parte il silenzio del giardino zen, dall'altra il frastuono delle strade di Tokio; da un lato la geisha sorridente e flessuosa, dall'altro l'indaffarato commerciante; da un lato le ordinate risaie, dall'altro i caotici viali urbani; e così di seguito». Endymion Wilkinson, *Capire il Giappone*, Longanesi & C., Milano 1982, p. 27.

Conclusioni

Che cos'è il cinema giapponese oggi? In sintesi, una cinematografia che fatica a eguagliare gli antichi fasti eppure abbondante di titoli di diversa portata (grandi, medie, piccole e piccolissime produzioni), film che si appoggiano ad altri media e con essi instaurano relazioni proficue, e viceversa film che si sforzano di emergere al di fuori della “bolla” di questo sistema. È anche un cinema in cui si producono cose che non si vedono altrove, un cinema in cui si sono fatte cose prima che altrove (come il J-Horror), e si continuano a fare con una certa insistenza anche quando altrove si è già voltato pagina (come i *pastiche* postmoderni e/o iperviolenti alla Miike o Sono). È insomma un cinema che presenta dei tratti peculiari, e già solo per questo, io credo, ancora degno di studio; tratti dettati non solo dalla persistenza di realtà che hanno segnato la storia e l'identità del cinema giapponese, come i *jidai-geki* e i film sulla *yakuza*, ma anche dalla presenza di generi nuovi che hanno a che fare più con le categorie del *manga* – diverse e assai più variegata rispetto a quelle dei *comics* – che non con la tradizionale rosa dei generi cinematografici veri e propri. Per il momento film di questo tipo compongono un fenomeno pressoché unico soprattutto a causa della stessa specificità estetica e culturale del *manga*. Almeno fino a quando anche questo patrimonio, come già sta iniziando ad accadere³⁴¹ e come è

³⁴¹ Mi riferisco non solo al *live action* di *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017) tratto dall'omonimo *manga* di Masamune Shirow e, soprattutto, dalla sua versione animata diretta nel 1995 da Oshii Mamoru, ma anche ai due *Old Boy* (l'“originale” sudcoreano a firma di Park Chan-Wook e il suo *remake* hollywoodiano diretto da Spike Lee), entrambi tratti dal *manga* di Minegishi Nobuaki; e soprattutto al film di *Alita: Battle Angel* (*Alita: l'angelo della battaglia*), diretto da Robert Rodriguez e prodotto da James Cameron a partire dal *manga* di Kishiro Yukito, la cui uscita è prevista per il 2018 e nel cui trailer si vede l'attrice protagonista, Rosa Salazar, ritoccata digitalmente in chiave del tutto antinaturalistica per assomigliare al personaggio cartaceo, caratterizzato da grandi occhi. Le appropriazioni recenti, tuttavia, non riguardano solo Hollywood: previsto per il 2018 è, per esempio, anche il cinese *Animal World* di Han Yan, tratto da un *manga* di Fukumoto Nobuyuki.

fisiologico che accada in un'epoca in cui ogni sistema mediale è permeabile e globalmente interconnesso, non si disperderà per tutto il mondo fino a perdere il suo odore culturale.

Come ci appare il cinema giapponese oggi? Dipende da dove lo si guarda. Per un assiduo frequentatore di Cannes o Venezia, sarà probabilmente una cinematografia un po' ammuffita: pressoché inesistente a livello di nuove proposte (salvo qualche estemporaneo guizzo di genio tuttora in attesa di conferme, come quello di Matsumoto Hitoshi, verificatosi qualche anno fa), mentre i suoi pochi autori già affermati faticano, chi più, chi meno, a eguagliare i loro capolavori, ormai appartenenti a un'altra epoca. La situazione risulta essere più variegata e meno drammatica se la si guarda dai festival "minori" o di area, presso i quali è più facile incrociare qualche cineasta di interesse, ma mi sembra evidente che in giro non ci sia nessun *Hana-bi*, per il momento. Per quanto riguarda le uscite nelle sale italiane, se si esclude il settore dell'animazione che nel corso degli ultimi anni ha progressivamente consolidato la propria presenza in sala, seppure nella forma di uscite "toccata e fuga" (replicate però nel caso di film di considerevole successo come *your name.* di Shinkai), l'unico regista a essersi guadagnato una certa continuità di distribuzione e un buon successo di critica è Koreeda Hirokazu, di cui, oltre ai due citati, è uscito anche il successivo *Umi yori mo mada fukaku (Ritratto di famiglia con tempesta, 2016)*. Per il resto, appare saltuariamente in sala, ottenendo anche un discreto successo nel suo piccolo, un cinema un po' "vecchiotto" che racconta il Giappone della tradizione, della dedizione al proprio mestiere e alle piccole cose della vita, rappresentato, oltre che dal film di Kawase citato nelle pagine precedenti, anche dal vincitore dell'Oscar al miglior film straniero *Okuribito (Departures, 2009)* di Takita Yōjirō. Questo genere di film si accompagna a qualche sporadica uscita che si sforza di recuperare il ritardo di questa immagine "in differita" assecondando gusti più giovanili, grazie soprattutto alle iniziative dirette a un pubblico di nicchia da parte della Tucker Film (che ha distribuito, oltre a *Tokyo Love Hotel* di Hiroki e al film di Koreeda sopra citato, anche *Thermae Romae* (id., 2012) di Hideki Takeuchi, tratto dall'omonimo *manga* di Yamazaki Mari; o ad altre più recenti ancora più chiaramente rivolte al pubblico *otaku*, come l'uscita lampo nelle sale italiane, per Nexo Digital, di *Tōkyō Gūrū (Tokyo Ghoul, 2017)* di Hagiwara Kentarō, versione *live action* dell'omonimo *manga* di Ishida Sui. Questa sostanziale latitanza, sulla scena internazionale, del cinema giapponese degli ultimi dieci anni, si rispecchia infine a livello di ricerca e di pubblicazioni (anche, se non soprattutto, in quelle in lingua inglese), non tanto perché manchino saggi sul cinema giapponese, anzi, ma in quanto mancano saggi su *molto* cinema giapponese. È pur vero che la scena contemporanea deve ancora assestarsi

ed essere storicizzata, e che per di più risulta così impalpabile e sfuggente che risulta complicato trattarla da una prospettiva sincronica.

Se lo si guarda dalla Rete, invece, si vedono anche altre cose, a seconda di dove si indirizzi lo sguardo. L'immagine di cinema giapponese che raggiunge noi osservatori dell'epoca digitale viaggia su strade diverse: in alcuni casi si tratti di autostrade, in altri di brulli sentieri in terra battuta. Ciò determina che, a dispetto della mole di opere e della capillarità di informazioni presenti sul World Wide Web, si producano distorsioni che generano un'immagine allo stesso tempo nuova e (forse paradossalmente, forse no, proprio perché, essendo un'immagine soggettiva, è radicata nell'occhio del suo osservatore) coerente con quella che abbiamo sempre avuto e che continuiamo a cercare, come a volerla a tutti i costi riconfermare, nel cinema giapponese e nel Giappone attraverso il suo cinema: quella di terra dei contrasti.

Il panorama che emerge da questo sguardo è a macchie di leopardo, uno scenario in cui a zone più sfocate se ne alternano altre di maggior intensità. Se si guarda in profondità puntando il telescopio verso un obiettivo preciso (del resto è proprio la lente l'icona per antonomasia dei motori di ricerca) si potrà trovare quasi qualunque cosa e scoprire, punto per punto, tutte le singole manifestazioni del variegato, *nonostante tutto*, cinema giapponese contemporaneo. Viceversa, emergeranno dal quadro generale solo le macchie più evidenti, le nicchie più dense e popolate: il J-Horror, il cinema pop, il cinema giapponese "asiatico". Se una ricerca attiva può ancora riservare delle sorprese, sono queste aree visibili a colpo d'occhio a disegnare i contorni dell'immagine di cinema giapponese che ci raggiunge, e a dirci che oggi esso è innanzitutto due cose: 1) i riflessi di ieri, la luce di una supernova *distante* già spenta ma che ancora vediamo, come il J-Horror (esistono naturalmente i casi eccezionali); 2) un astro che brilla *non solo* di luce propria: oggi infatti il cinema giapponese lo si trova tanto di più quanto maggiori sono i legami che esso intrattiene con altre realtà e soprattutto con altri media³⁴², ovvero quanto meglio sa collocarsi su scie come quella della J-Culture, transmediale per definizione. Ho già ribadito che il cinema giapponese contemporaneo non è solo quello, che non è solo *manga-cinema*, e che non si è nemmeno fuso con la J-Culture al punto di perdere la propria identità, la propria autonomia, la propria densità esperienziale. Tuttavia, risulta difficile negare la rilevanza numerica e l'intensità di questo fenomeno, la cui immagine, forse ingombrante, corrisponde a qualcosa di

³⁴² Come scrive Riccardo Costantini, «sembra che nessun medium possa in questo momento storico funzionare indipendentemente». Riccardo Costantini, *L'intermedialità audiovisiva: verso l'oralità terziaria*, in Luciano De Giusti (a cura di), op. cit., p. 60.

effettivamente presente, nel bene e nel male; né, credo, lo si può sminuire evidenziando che pochi di questi numerosi film emergono per le loro qualità, che il *manga* non è l'unico medium a cui il cinema contemporaneo attinga, o che anche in passato esistevano film basati su *manga* o che ne coglievano alcuni tratti estetici³⁴³.

Se la supernova l'abbiamo già rimirata abbastanza, forse varrebbe la pena di osservare *da vicino*, più attentamente, questa nuova configurazione astrale ancora in larga parte da esplorare, dedicando alle sue *forme e significati* peculiari un'accurata analisi che, magari, mimi proprio l'approccio di Burch. In alternativa, possiamo sempre puntare il telescopio altrove.

³⁴³ Tra le trasposizioni di maggiore rilievo, penso ovviamente alla fortunata serie inaugurata da *Kozure Ōkami: ko o kashi udekashi tsukamatsuru (Lone Wolf & Cub – Sword of Vengeance, 1972)* di Misumi Kenji, tratto dal celebre manga di Koike Kazuo e Kojima Goseki, e ai due *Shurayuki hime (Lady Snowblood, 1973-1974)* di Fujita Toshiya, tratto dal manga di Koike Kazuo e Kamimura Kazuo. Sul versante delle esplorazioni stilistiche, penso invece sia all'esperimento radicale fatto da Ōshima in *Ninja bugei-chō (Band of Ninja, 1967)*, sia a quelli più postmoderni di Obayashi Nobuhiko, come *Hausu (House, 1977)* o *Hyōryū kyōshitsu (The Drifting Classroom, 1987)*. In entrambi i casi, la differenza rispetto alla situazione attuale sta soprattutto nei numeri, ovvero nel fatto che, laddove i casi di Ōshima e Obayashi rappresentavano dei casi singolari legati a una precisa autorialità, oggi, grazie alla malleabilità e alla "progettualità" pittorica dell'immagine digitale, prestiti di questo genere a livello espressivo siano diventati sistemici.

Riferimenti bibliografici

Monografie e volumi collettanei

Allison A. (2006), *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles.

Anderson J.L., Richie D. (1982), *The Japanese Film – Art and Industry*, Princeton University Press, Princeton.

Azuma H. (2010), *Generazione otaku – Uno studio della postmodernità*, Jaca Book, Milano.

Azzano E., Meale R. (2012), *Nihon Eiga - Storia del cinema giapponese dal 1945 al 1969*, CSF, Roma.

Azzano, E., Meale R., Rosati R. (a cura di) (2010), *Nihon eiga – Storia del Cinema Giapponese dal 1970 al 2010*, CSF, Roma.

Balmain C. (2008), *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh.

Barthes R. (1984), *L'impero dei segni*, Giulio Einaudi Editore, Torino.

Bertolé C. (2013), *Splendidi riflessi di ciò che ci manca – Il cinema di Koreeda Hirokazu*, Edizioni Il Foglio, Piombino.

Bisoni C. (2013), *La critica cinematografica – Un'introduzione*, Clueb, Bologna.

Bittanti M. (2008) (a cura di), *Intermedialità – Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano.

- ID. (2017), *Machinima – Dal videogioco alla video arte*, Mimesis, Milano-Udine.
- Boissou J-M. (2001), *Il manga – Storia e universi del fumetto giapponese*, Tunué, Latina.
- Bolter J. D., Grusin R. (2003), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano.
- Bordwell D. (1988), *Ozu and the Poetics of Cinema*, Princeton University Press, Princeton 1988.
- Bourriaud N. (2013), *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books.
- Buccheri V. (2000), *Takeshi Kitano*, Il Castoro Cinema, Milano.
- Burch N. (1979), *To the Distant Observer – Form and Meaning in the Japanese Cinema*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles.
- Burke L. (2015), *The Comic Book Film Adaptation*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Calorio G. (2005), *Horror dal Giappone e dal resto dell'Asia*, Profondo Rosso, Roma.
- ID. (2007), *Mondi che cadono – Il cinema di Kurosawa Kiyoshi*, Il Castoro/Museo Nazionale del Cinema, Milano-Torino.
- Cardon D. (2016), *Che cosa sognano gli algoritmi – Le nostre vite al tempo dei big data*, Mondadori, Milano.
- Carluccio G., Alonge G. (2006), *Il cinema americano contemporaneo*, Laterza, Roma-Bari.
- Carluccio G., Malavasi L., Villa F. (2006), *Il cinema – Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma.
- Casetti F. (2015), *La galassia Lumière – Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano.
- Choi J., Wada-Marciano M. (a cura di) (2009), *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong.
- Clements J. (2013), *Anime: a History*, Palgrave, London.
- Condry, I. (2013), *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Duke University Press, Durham-London.

- Costa A. (2002), *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino.
- Dalla Gassa M. (2012), *Kurosawa Akira - Rashōmon*, Lindau, Torino.
- Dalla Gassa M., Tomasi D. (a cura di) (2010), *Il cinema dell'Estremo Oriente – Cina, Corea del Sud, Giappone, Hong Kong, Taiwan, dagli anni Ottanta a oggi*, Utet, Novara.
- De Certau M. (2001), *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma.
- De Filippo A. (2008), *Sequenze – Tempo e narrazione tra cinema e fumetto*, Bonanno, Roma.
- De Kerkhove, D. (1997). *L'intelligenza connettiva. L'avvento della Web Society*. Roma: Aurelio De Laurentis.
- De Rosa M. (2013), *Cinema e postmedia – I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Books, Milano.
- Desser D. (1988), *Eros plus Massacre – An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis.
- Dorman A. (2016), *Paradoxical Japaneseness - Cultural Representation in 21st Century Japanese Cinema*, Palgrave MacMillan, London.
- Eugeni R. (2015), *La condizione postmediale*, La Scuola, Milano.
- Fanchi M. (2005), *Spettatore*, Il Castoro, Milano.
- Fanchi M. (2014), *L'audience*, Laterza, Roma-Bari (edizione ebook).
- Fassone R. (2018), *Cinema e videogiochi*, Carocci, Roma.
- Fontana A. (2013), *La bomba e l'onda – Storia dell'animazione giapponese da Hiroshima a Fukushima*, Bietti, Milano.
- Formenti C. (2013), *Il mockumentary – La fiction si maschera da documentario*, Mimesis, Milano-Udine.
- Francia di Celle S. (a cura di) (2009), *Nagisa Oshima*, Il Castoro/27TFF, Milano-Torino.
- Galbraith P. W. (2010), *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*, Kodansha International, New York.

Galbraith P. W., Karlin J. G. (ed.) (2015), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven.

Galbraith S. IV (2007), *Japanese Science Fiction, Fantasy and Horror Films – A critical Analysis and Filmography of 103 Features Released in the United States, 1950-1992*, McFarland & Company, Jefferson-London.

Girlanda E. (2006), *Il cinema digitale – Teorie autori opere*, Dino Audino Editore, Roma.

Gomarasca A. (2001), *La bambola e il robottone – Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino.

Gordon I, Jankovich M, MacAllister M. P. (ed.) (2007), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson.

Graneri G. (2006), *La società digitale*, Laterza, Roma.

Han B. (2014), *La società della trasparenza*, Nottetempo, Roma,

Harper J. (2008), *Flowers From Hell – The Japanese Horror Film*, Noir Publishing, London.

Huat C. B., Iwabuchi K. (ed.) (2008), *East Asian Pop Culture – Analysing the Korean Wave*, Hong Kong University Press, Hong Kong.

Hunt L., Leung W. (ed.) (2008), *East Asian Cinemas – Exploring Transnational Connections on Film*, Tauris, London-New York.

Hunter J. (1999), *Erotismo infernale: sesso e ultraviolenza nel cinema giapponese contemporaneo*, Mondo Bizarro, Bologna.

Kelts, R. (2006), *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, Palgrave MacMillan, New York.

Klinger B. (2006), *Beyond the Multiplex – Cinema, New Technologies, and the Home*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London.

Ko M. (2010), *Japanese Cinema and Otherness – Nationalism, multiculturalism and the problem of Japaneseness*, Routledge, New York

Itō M., Okabe D., Izumi T. (ed.) (2012), *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London.

Iwabuchi K. (2002), *Recentering Globalization – Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, Durham-London.

Jenkins H. (2006), *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli Editore, Milano.

ID. (2007), *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.

Jenkins H., Ford S., Green J., (2013), *Spreadable Media – I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo, Milano.

Lamarre T. (2009), *The Anime Machine – A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.

Lee V. P. Y., (2011), *East Asian Cinemas – Regional Flows and Global Transformations*, Palgrave MacMillan, New York 2011.

Lévy P. (1995), *L'intelligenza collettiva – Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano.

MacWilliams M. W. (ed.) (2008), *Japanese Visual Culture – Exploration in the World of Manga and Anime*, East Gate, Armonk-New York.

Malavasi L. (2013), *Realismo e tecnologia – Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino.

Manovich L. (2002), *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano.

ID. (2010), *Software Culture*, Olivares, Milano.

Marra C. (2006), *L'immagine infedele – La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori, Milano.

Martel F. (2010), *Mainstream. Come si costruisce un successo planetario e si vince la guerra mondiale dei media*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano.

Mes T. (2003), *Agitator – The Cinema of Takashi Miike*, FAB Press, Godalming.

ID. (2005), *Iron Man – The cinema of Shinya Tsukamoto*, FAB Press, Godalming.

ID. (2013), *Re-Agitator – A Decade of Writing on Takashi Miike*, FAB Press, Godalming.

- Mes T., Sharp J. (2005), *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Stone Bridge Press, Berkeley.
- Mori N. (2006), *Nihon hatsu eiga zero sedai – Atarashii J-muūbii no yomikata* (t.l.: *La generazione zero del cinema proveniente dal Giappone – Come leggere i nuovi “J-movie”*), Film Art, Tokyo.
- Mori N. ed al. (2017), *Manga + Eiga! Manga gensaku eiga no genzai-chi* (t.l.: *Manga+Film! Il punto della situazione sui film tratti da manga*), Yosensha, Tokyo.
- Moura J-M. (1992), *Lire l'exotisme*, Dunod Editeur, Paris.
- Müller M., Tomasi D. (1990), *Racconti crudeli di gioventù – Nuovo cinema giapponese degli anni Sessanta*, E.D.T., Torino.
- Napier S. J. (2006), *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave Macmillan, Londra/New York.
- ID. (2007), *From Impressionism To Anime – Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, Palgrave Macmillan, New York.
- Nazzaro G. A., Tagliacozzo A. (1997), *Il cinema di Hong Kong – Spade, kung fu, pistole, fantasmi*, Le Mani, Recco.
- Nornes A. M. (2007), *Forest of Pressure - Ogawa Shinsuke and Postwar Japanese Documentary*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.
- Nornes A. M., Gerow A. (2009), *Research Guide to Japanese Film Studies*, Center for Japanese Studies-University of Michigan, Ann Arbor (edizione ebook).
- Novielli M. R. (2001), *Storia del cinema giapponese*, Marsilio, Venezia.
- ID. (a cura di) (2002), *Kawase Naomi*, Effatà Editrice, Cantalupa, 2002.
- Novielli M. R., Girola F., Fornara B. (1999), *Yanagimachi*, Bergamo Film Meeting, Bergamo.
- ID. (2015), *Animerama – Storia del cinema d'animazione giapponese*, Marsilio, Venezia.
- Novielli M. R., De Angelis E. (a cura di) (2016), *J-Movie: il cinema giapponese dal 2005 al 2015*, Simple, Macerata.

- Osmond A. (2009), *Satoshi Kon: The Illusionist*, Stone Bridge Press, Berkeley.
- Pasquinelli M. (2008), *Animal spirit – A Bestiary of the Commons*, NAI Publishers, Rotterdam.
- Pellitteri M. (1999), *Mazinga nostalgia – Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Castelvechi, Roma.
- Perez, M. H. (2017), *Manga, anime y videojuegos – Narrativa cross-media japonesa*, Prensas de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza.
- Pezzotta A, (1999), *Tutto il cinema di Hong Kong – Stili, caratteri, autori*, Baldini & Castoldi, Milano.
- Phillips A., Stringer J. (ed.) (2007), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Routledge, London-New York 2007.
- Pinotti A., Somaini A. (2016), *Cultura visuale – Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Prince S. (1991), *The Warrior's Camera – The Cinema of Akira Kurosawa – Revised and Expanded Edition*, Princeton University Press, Princeton.
- Quaresima L., Sangalli L. E., Zecca F. (a cura di) (2009), *Cinema e fumetto – Cinema and Comics*, Forum, Udine.
- Richie D. (1961), *Japanese Movies*, Japan Travel Bureau, Tokyo.
- ID. (1971), *Japanese Cinema: Film Style and National Character*, Double Day, Garden City.
- ID. (1974), *Ozu*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles.
- ID. (ed) (1998), *Rashomon*, Rutgers, New Brunswick.
- ID. (1996), *The Films of Akira Kurosawa*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles.
- ID. (2005), *A Hundred Years of Japanese Film*, Kodansha International, Tokyo-New York-London.
- Said E. W. (2013), *Orientalismo – L'immagine europea dell'Oriente*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano.
- Sato T. (1997), *Le cinema japonais – Tome I*, Centre Georges Pompidou, Paris.

- Id. (1998), *Le cinema japonais – Tome I*, Centre Georges Pompidou, Paris.
- Schrader P. (2010), *Il trascendente nel cinema – Ozu, Bresson, Dreyer*, Donzelli Editore, Roma 2010.
- Schilling, M. (1999). *Contemporary Japanese Film*, Weatherhill, New York-Tokyo.
- Segalen V. (2012), *Essay on Exoticism – An Aesthetics of Diversity*, Duke University Press, Durham-London.
- Serres M. (2013), *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Sharp J. (2008), *Behind the Pink Curtain – The Complete History of Japanese Sex Cinema*, Fab Press, Godalming 2008.
- Silver A. (2005), *The Samurai Film – Expanded and Revised Edition*, The Overlook Press, Woodstock-New York.
- Sontag S. (2003), *Davanti al dolore degli altri*, Mondadori, Milano 2003.
- Stein W. and DiPaolo M. (ed.) (2015), *Ozu International – Essays On the Global Influences of a Japanese Auteur*, Bloomsbury, New York-London.
- Steinberg M. (2012), *Anime's Media Mix – Franchising Toys and Characters in Japan*, Minnesota University Press, Minneapolis-London.
- Tassone A. (1994), *Akira Kurosawa*, Il Castoro, Milano.
- Tavassi G. (2012), *Storia dell'animazione giapponese: autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunué, Roma.
- Tessier M. (1998), *Breve storia del cinema giapponese*, Lindau, Torino.
- Tezuka Y. (2008), *Japanese Cinema Goes Global*, Hong Kong University Press, Hong Kong.
- Tomasi D. (1996), *Yasujirō Ozu*, Il Castoro, Milano.
- ID. (1998), *Kenji Mizoguchi*, Il Castoro, Milano.
- ID. (a cura di) (2006), *Anime perdute – Il cinema di Miike Takashi*, Il Castoro Cinema/Museo nazionale del cinema, Milano-Torino.

- ID. (a cura di), (2009), *Bellezza e tristezza – Il cinema di Mizoguchi Kenji*, Il Castoro, Milano.
- Tomasi, D., Spagnoletti G. (a cura di) (2001). *Il cinema giapponese oggi – Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino.
- Tomasi D., Picollo F. (a cura di) (2013), *Il signore del caos, Il cinema di Sono Sion*, CaratteriMobili, Altamura.
- Tsunoda Reider, N. (2002), *Tales of the Supernatural in Early Modern Japan – Kaidan, Akinari, Ugetsu monogatari*, Edwin Mellen Press, Lewiston-Queenston-Lampeter.
- Uva C. (2009), *Impronte digitali – Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*, Bulzoni, Roma.
- ID., (2015), *Cinema digitale – Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze.
- Villa F. (a cura di) (2013), *Vite impersonali – Autoritrattistica e medialità*, Pellegrini Editore, Cosenza.
- Wada-Marciano M. (2012), *Japanese Cinema in the Digital Age*, University of Hawai'i Press, Honolulu.
- Wee V. (2014), *Japanese Horror Films and their American Remakes*, Routledge, New York-London.
- Wilkinson E. (1982), *Capire il Giappone*, Longanesi & C., Milano.
- Yoshitomo M. (2000), *Kurosawa – Film Studies and Japanese Cinema*, Duke University Press, Durham.
- Youngblood G. (1970), *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., New York.
- Zahlten A. (2017), *The End of Japanese Cinema – Industrial Genres, National Times, and Media Ecologies*, Duke University Press, Durham.
- Zecca F. (2013), *Cinema e intermedialità – Modelli di traduzione*, Forum, Udine.

Saggi in volume

An J. (2001), *The Killer – Cult Film and Transcultural (Mis)Reading*, in Yau E. C. M., *At Full Speed – Hong Kong Cinema in a Borderless World*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London, pp. 95-144.

Befu H. (2009), *Concepts of Japan, Japanese Culture and the Japanese*, in Sugimoto Y. (a cura di), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 21-37.

Belting H. (2009), *Immagine, medium, corpo – Un nuovo approccio all'iconologia*, in Pinotti A., Somaini A., *Teorie dell'immagine – Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, pp. 73-98.

Bisoni C. (2012), *La critica cinematografica tra la sopravvivenza dell'expertise e la logica di Google*, in Menarini R. (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica – Critica e cinefilia nell'epoca del Web*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 17-32.

Bittanti M. (2009), *Il cinema nei videogiochi? Analogie improprie, forme di rimedi azione e convergenze parallele*, in De Giusti (a cura di), *Immagini migranti – Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, pp. 9-20.

Boccia Artieri G. (2012), *Cinema e pubblici connessi – Narrazioni trans medialti grassroots nell'era della post-convergenza*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 255-270.

Braga R. (2012), *Il blockbuster contemporaneo – L'evento, il prototipo, il franchise e quel che resta della pirateria*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine. pp. 77-88.

Braga R., Caruso G. (2013), *Oltre la pirateria*, in ID. (a cura di), *Piracy Effect – Norme, pratiche e studi di caso*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 9-18.

Brodesco A. (2012), *Lo spleen di Hollywood - Lo spettatore flâneur nell'era dell'algoritmo*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 205-218.

- Cagle C. (2012) *Academic Blogging and Disciplinary Practice: Implications For Film and Media Studies*, in Balcezk S., Sperb J. (ed.), *Cinephilia in the Age of Digital Reproduction – Film, Pleasure and Digital Culture – Vol. 2*, Wallflower Press, London-New York, pp. 178-187.
- Calorio G. (2013), *Il cinema di Yamashita Nobuhiro: sogni e disagi di giovani outsider*, in Coci G. (a cura di), *Japan Pop – Parole, immagini, suoni dal Giappone contemporaneo*, Aracne, Roma, pp. 499-520.
- Casetti F. (2006), *Novi territori. Multiplex, Home Theater, canali tematici, peer to peer e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica*, in Casetti F., Fanchi M. (a cura di), *Terre incognite – Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione dei film*, Carocci, Roma, p. 9-13.
- Cazdyn E. (2014), *Japanese Film without Japan: Toward a Nondisciplined Film Studies*, in Miyao D. (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University, pp. 13-32.
- Cohen M. (2007), *Dick Tracy – In Pursuit of a Comic Book Aesthetic*, in Gordon I., Jancovich M., McAllister M. P. (ed.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson 2007, pp. 13-36.
- Costantini, R. (2008), *L'intermedialità audiovisiva: verso l'oralità terziaria*, in De Giusti L. (a cura di), *Immagini migranti – Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, pp. 55-70.
- Davis D. W., Yeh E. Y. (2004), *VCD as Programmatic Technology: Japanese Television Drama in Hong Kong*, in Iwabuchi K. (ed.), *Feeling Asian Modernities - Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*, Hong Kong University Press, Hong Kong, p. 227-248.
- De Giusti L. (2008), *Forme intermediali nel cinema dopo il cinema*, in ID. (a cura di), *Immagini migranti – Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, pp. 9-20.
- De Sanctis P. (2010), *La passione e il possesso - L'edizione digitale del film e il piacere dell'oggetto*, in Re V., Quaresima L. (a cura di), *Play the movie: Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*, Kaplan, Torino (edizione ebook).
- Desser D. (2005), *Hong Kong Film and the New Cinephilia* in Morris M., Li S. L. and Ching-kiu S. S. (ed.), *Hong Kong Connections - Transnational Imagination in Action Cinema*, Duke University Press, Durham-London, pp. 205-222.

Di Chiara F. (2010), *Dal Laserdisc al DIVX - L'ascesa del DVD e il confronto con i formati concorrenti*, in Re V., Quaresima L. (a cura di), *Play the movie: Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*, Kaplan, Torino (edizione ebook).

Di Foggia G., Villa F. (2012), *Flânerie cinefila su Facebook*, in Fiorentino G., Pireddu M. (a cura di), *Galassia Facebook. Comunicazione e vita quotidiana*, Nutrimenti, Roma, 117-129.

Domenig R. (2001), *Pretty in Pink», la storia e il significato dei “pink eiga” nel cinema giapponese*, in Tomasi, D., Spagnoletti G. (a cura di), *Il cinema giapponese oggi – Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino, pp. 41-50.

Effernan K (2009), *Inner Senses and the Changing Face of Hong Kong Horror Cinema*, in Choi J., Wada-Marciano M. (ed.), *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong, pp. 57-68.

Eng L. *Anime and Manga Fandom as Networked Culture*, in Itō M., Okabe D., Izumi T. (ed.) (2012), *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London, pp. 158-178.

Ezra E., Rowden T. (2006), *General Introduction: What Is Transnational Cinema?*, in ID. (ed.), *Transnational Cinema: The Film Reader*, Routledge, London and New York, p. 1-12.

Fanchi M. (2010), *Il vecchio e il nuovo – Il DVD e l'ambivalenza della comunicazione in epoca digitale*, in Re V., Quaresima L. (a cura di), *Play the movie: Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*, Kaplan, Torino. (edizione ebook).

ID. (2012), *Cinema-Grand Master – Il film e la sua esperienza nell'epoca della convergenza*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 193-204.

Fiske J. (1992), *The Cultural Economy of Fandom*, in Lewis L. A. (ed.), *The Adoring Audience – Fan Culture and Popular Media*, Routledge, London-New York, pp. 30-49.

Frezza G. (2008), *Forma fluens intermediale: i fumetti*, in De Giusti L. (a cura di), *Immagini migranti – Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, pp. 93-116.

ID. *L'immagine, il percepibile, il narrabile*, in Quaresima L., Sangalli L. E., Zecca F. (a cura di) (2009), *Cinema e fumetto – Cinema and Comics*, Forum, Udine, pp. 53-54.

Friedberg A. (2003), *Spectatorial Flânerie*, in Hark I. R. (ed.), *Exhibition. The Film Reader*, Routledge, London-New York, pp. 173-181.

Fujiki H. (2015), *Networking Citizens through Film Screenings: Cinema and Media in Post-3/11 Social Movements*, in Galbraith P. W., Karlin J. G. (ed.), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, New Haven (edizione ebook).

Gerow A. (2014), *Critical Reception: Historical Conceptions of Japanese Film Criticism*, in Miyao D. (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University, pp. 61-78.

Ghilardi M. (2008), *Pensare l'identità in Giappone: intercultural come trasformazione*, in Pasqualotto G. (a cura di), *Per una filosofia interculturale*, Mimesis, Milano, pp. 213-254.

Gomasasca A. (2001), *Incubi rosa: il boom multimediale dell'horror*, in Gomasasca A. (a cura di), *La bambola e il robottone – Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino, pp. 279-304.

Hammond J. M. (2015), *A Sensitivity to Things: Mono no aware in Late Spring and Equinox Flower*, in Stein W. and DiPaolo M. (ed.), *Ozu International – Essays On the Global Influences of a Japanese Auteur*, Bloomsbury, New York-London, pp. 77-92.

Harvey C. B. (2012), *Transmedia Storytelling, memoria “sfocata” e il dominio del fantasy*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 165-178.

Hirano K. (2018), *The Rise of Japanese Horror Films: Yotsuya Ghost Story (Yotsuya kaidan), Demonic Men, and Victimized Women*, in Freedman A., Slade T. (ed.), *Introducing Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York, pp. 204-215.

Honisch S. S. (2016), *Music, Sound, and Noise as Bodily Disorders: Disabling the Filmic Diegesis in Hideo Nakata's Ringu and Gore Verbinski's The Ring*, in Siddique S., Raphael R. (ed.), *Transnational Horror Cinema – Bodies of Excess and the Global Grotesque*, Palgrave MacMillan, London, pp. 113-132.

Hu K. (2008), *The power of circulation - Digital technologies and the online Chinese fans of Japanese TV drama*, in Chen K., Huat C. B. (ed.), *The Inter-Asia Cultural Studies Reader*, Routledge University Press, London-New York, pp. 550-567.

- Innocenti V., Pescatore G. (2012), *Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo – L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 127-138.
- Itō M. (2008), *Introduction*, in Varnelis K. (ed.), *Networked Publics*, MIT Press, Cambridge-London, pp. 1-14.
- ID. (2012a), *Introduction*, in Itō M., Okabe D., Izumi T. (ed.) (2012), *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London, xi-xxxi.
- ID. (2012b), *Contributors versus Leechers: Fansubbing Ethics and a Hybrid Public Culture*, in Itō M., Okabe D., Izumi T. (ed.), *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London, pp. 179-206.
- ID. (2012c), *“As Long as It's Not Linkin Park Z ”: Popularity, Distinction, and Status in the AMV Subculture*, in Itō M., Okabe D., Izumi T. (ed.), *Fandom Unbound – Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London, pp. 275-298.
- Jenkins H., Ford S., Green J. (2013), *Diverting Entertainment: valore e significato della pirateria*, in Braga R., Caruso G. (a cura di), *Piracy Effect – Norme, pratiche e studi di caso*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 19-36.
- Jullier L. (2011), *Lo stile run and gun*, in Fadda M. (a cura di), *Corto circuito – Il cinema nell'era della convergenza*, CLUEB Archetipolibri, Bologna, pp. 59-76.
- Jullier L., Leveratto J-M. (2012), *Cinephilia in the Digital Age*, in Christie I. (ed.), *Audiences*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 148-149.
- Keathley C. (2011), *La caméra-stylo – Notes On Video Criticism and Cinephilia*, in Clayton A. and Klevan A., *The Language and Style of Film Criticism*, Routledge, London and New York, pp. 176-191.
- Kinoshita C. (2009), *The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror*, in Choi J., Wada-Marciano M. (ed.), *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong, pp. 103-122.
- Lamarre T. (2006), *The First Time as Farce: Digital Animation and the Repetition of Cinema*, in Brown S. T. (ed.), *Cinema-anime*, Palgrave MacMillan, New York, pp. 161-188.

- Lee N. J. Y. (2001), *“Asia” as Regional Signifier and Transnational Genre-Branding: The Asian Horror Omnibus Movies Three and Three ... Extremes*, in ID. (ed.), *East Asian Cinemas – Regional Flows and Global Transformations*, Palgrave MacMillan, New York 2011, pp. 103-117.
- Levi A. (2006), *The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture*, in Brown S. T. (ed.), *Cinema-anime*, Palgrave MacMillan, New York, pp. 43-64.
- Locatelli E. (2012), *Dalla sala cinematografica ai networked publics – La nuova esperienza spettatoriale in Rete*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 219-232.
- Malavasi L. (2012), *Dal portale al blog – Storie della critica non ufficiale*, in Menarini R. (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica – Critica e cinefilia nell’epoca del Web*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 33-50.
- Manovich L., *Old Media as New Media: Cinema* (2002), in Harries D. (ed.), *The New Media Book*, British Film Institute, London, pp. 209-218.
- Manzoli G., Noto P. (2015), *The Price of Conservation. Online Video Criticism of Film in Italy*, in Mattias Frey (ed.), *Film Criticism in the Digital Age*, Rutgers University Press, New Brunswick, pp. 99–116.
- Mes T. (2006), *Generation Video – Nel mondo del V-Cinema*, in Tomasi D. (a cura di), *Anime Perdute – Il cinema di Miike Takashi*, Museo Nazionale del Cinema-Il Castoro, Torino-Milano, pp. 47-57.
- ID. (2013), *La lunga strada: l’ascesa delle registe giapponesi*, in Coci G. (a cura di), *Japan Pop – Parole, immagini, suoni dal Giappone contemporaneo*, Aracne, Roma, pp. 455-464.
- ID. (2018), *V-Cinema – How Home Video Revitalized Japanese Film and Mystified Film Historians*, in Freedman A, Slade T. (ed.), *Introducing Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York, pp. 216-226.
- Menarini R. (2011), *Canone 2.0. Le classifiche dei film e le oscillazioni di gusto nel cinema contemporaneo all’epoca della rete*, in Fadda M. (a cura di), *Corto circuito – Il cinema nell’era della convergenza*, CLUEB Archetipolibri, Bologna, pp. 143-156.

- ID. (2015), *Cinefilia*, in Carluccio G., Malavasi L., Villa F. (a cura di), *Il cinema – Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma, pp. 351-354.
- Mitchell W. J. T. (2017), *Realismo e immagine digitale*, in ID., *Pictorial Turn – Saggi di cultura visuale*, Raffaello Cortina, Milano, pp. 197-215.
- Miyake T. (2011), *Mostri made in Japan: orientalismo e auto-orientalismo nell'era della globalizzazione*, in Casari M., *Culture del Giappone contemporaneo*, Tunué, Latina, pp. 165-196.
- Miyao D. (2014), *Introduction*, in ID. (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University, pp. 1-11.
- Morley D., Robins K. (1995), *Techno-orientalism: Japan panic* – in ID. (ed.), Routledge, London and New York, pp. 147-173.
- Novielli M. R. (2001), *V shinema: l'altra industria*, in Tomasi, D., Spagnoletti G. (a cura di), *Il cinema giapponese oggi – Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino, pp. 65-78.
- Novielli M. R. (2011), *Cinema "mobile". Un caso di interazione tra cinema e letteratura in Giappone*, in Fadda M. (a cura di), *Corto circuito – Il cinema nell'era della convergenza*, CLUEB Archetipolibri, Bologna, pp. 93-100.
- Pescatore G. (2011), *Convergenza digitale e nuove forme culturali*, in Fadda M. (a cura di), *Corto circuito – Il cinema nell'era della convergenza*, CLUEB Archetipolibri, Bologna, pp. 19-28.
- ID. (2013), *La pirateria come forma di consumo dei beni digitali*, in Braga R., Caruso G. (a cura di), *Piracy Effect – Norme, pratiche e studi di caso*, Mimesis, Milano-Udine, pp.37-48.
- Pescatore G., Zaccone E. (2010), in Re V., Quaresima L. (a cura di), *Play the movie: Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*, Kaplan, Torino (edizione ebook).
- Pezzotta A. (2012), *Cinefilia, trash e mutazioni mediatiche*, in Menarini R. (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica – Critica e cinefilia nell'epoca del Web*, Mimesis, Milano-Udine, p. 55-56.

- Poian C. (2008), *Machinima: esperimenti di cinema video ludico*, in De Giusti L. (a cura di), *Immagini migranti – Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, pp. 243-255.
- Prédal R. (2009), *Scoperta tardiva di un cineasta moderno*, in Tomasi D. (a cura di), *Bellezza e tristezza – Il cinema di Mizoguchi Kenji*, Il Castoro, Milano, pp., 175-195.
- Rigamonti, *Personal home cinema. La rete, lo spettatore e il crogiuolo digitale*, in Casetti F., Fanchi M. (a cura di), *Terre incognite – Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione dei film*, Carocci, Roma, p. 87-98.
- Riva F. F. (2006), *Homecoming. Le tecnologie domestiche della visione*, in Casetti F., Fanchi M. (a cura di), *Terre incognite – Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione dei film*, Carocci, Roma, p. 64-66.
- Rojas C. (2014), *Viral Contagion in the Ringu Intertext*, in Miyao D. (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, p. 416-437.
- Rosembaum J. (2012), *Scrivere di cinema in rete – Riflessioni personali*, in Menarini R. (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica – Critica e cinefilia nell'epoca del Web*, Mimesis, Milano-Udine, p. 161-170.
- Sangalli L. E., Zecca F. (2009), *Presentazione*, in Quaresima L., Sangalli L. E., Zecca F. (a cura di), *Cinema e fumetto – Cinema and Comics*, Forum, Udine, pp. 15-22.
- Scaglioni M. (2012), *Consumo di cinema e pratiche di fandom*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 243-254.
- Schatz T. (2012), *Conglomerate Hollywood – Blockbuster, franchise e convergenza dei media*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 39-54.
- Schembri R. (2009), *Stratifications, Graphemes and Synchronies in (Neo-figurative) Cinema: From Greenaway's The Tulse Luper Suitcases to Miller and Rodriguez's Sin City*, in Quaresima L., Sangalli L. E., Zecca F. (a cura di), *Cinema e fumetto – Cinema and Comics*, Forum, Udine, pp. 659-662.

- Schilling, M. (2008), *Il cinema del Giappone, 1999-2008*, in Baracetti S., Bertacche T. Placereani G. (a cura di), *Far East: dieci anni di cinema (1999-2008)*, Far East Film, Udine, pp. 133-134.
- Shambu G. (2012), *Sulla cresta dell'onda – L'esperienza della nuova cinefilia*, in Menarini R. (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica – Critica e cinefilia nell'epoca del Web*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 171-178.
- Sharp J. (2008), *Between Dimensions – 3D Computer Generated Animation in Anime*, in *Ga-Netchū! – The Manga Anime Syndrome*, Deutsches Filminstitut – DIF, Frankfurt, pp. 120-133.
- Shin C. (2009), *The Art of Branding: Tartan “Asia Extreme” Films*, in Choi J., Wada-Marciano M. (ed.), *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong, pp. 85-100.
- Singer B., *Triangulating Japanese Film Style*, in Miyao D. (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University, pp. 33-60.
- Steinberg M. (2018), *Condensing the Media Mix: The Tatami Galaxy's Multiple Possible Worlds*, in Freedman A, Slade T. (ed.), *Introducing Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York, pp. 252-261.
- Tomasi D. (1998), *Tracce d'Oriente*, in Censi R., Fadda M. (a cura di), *Kitano Beat Takeshi*, Stefano Sorbini Editore, Parma, pp. 51-58.
- Tokitoshi S. (2001), *I film di yakuza non muoiono mai*, in Tomasi, D., Spagnoletti G. (a cura di), *Il cinema giapponese oggi – Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino, pp. 99-106.
- ID. (2007), *Verso la quarta onda. Appunti sulla nascita del cinema giapponese contemporaneo*, in Calorio G., *Mondi che cadono – Il cinema di Kurosawa Kiyoshi*, Museo Nazionale del cinema-Il Castoro, Torino-Milano, pp. 249-251.
- ID. (2013), *Nel paese della yakuza: Miike Takashi e il ninkyō eiga*, in Coci G. (a cura di), *Japan Pop – Parole, immagini, suoni dal Giappone contemporaneo*, Aracne, Roma, pp. 409-434.
- Tsutsui W. M. (2006), *Introduction*, in Tsutsui W. M., Itō M. (ed.), *In Godzilla's Footsteps – Japanese Pop Culture Icons On the Global Stage*, Palgrave MacMillan, New York, pp. 1-8.

ID. (2018), *The Prehistory of Soft Power – Godzilla, Cheese, and the American Consumption of Japan*, in Freedman A, Slade T. (ed.), *Introducing Japanese Popular Culture*, Routledge, London-New York, pp. 216-226.

Wada-Marciano M. (2009), *J-horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema*, in Choi J., Wada-Marciano M. (ed.), *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong, pp. 15-38.

Zecca F. (2012), *Cinema Reloaded – Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale*, in ID. (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 9-38.

Saggi in rivista

Belton J. (2002), *Digital Cinema: a False Revolution?*, in “October”, n. 100, pp. 98-144.

Bordwell D. (1995), *Visual Style in Japanese Cinema, 1925-1945*, in “Film History” n. 7, pp. 5-31.

Calorio G. (2014), *Man/Ei-GA: intermedialità fumetto-cinema nel Giappone contemporaneo*, in “Cinergie - Il cinema e le altre arti” n°5, pp. 162-175.

ID. (2017), *Spazi digitali e identità dislocate. Come l'animazione giapponese ha raccontato l'altra metà delle nostre vite*, in “Manga Academica”, n. 10, p. 216.

Casetti F. (2010), *Premessa*, in ID. (a cura di), *Lasciare tracce, essere tracciati*, “Comunicazioni sociali - Rivista di media, spettacolo e studi culturali”, Anno XXXII Nuova serie, Sezione Cinema, N. 1 Gennaio-Aprile, pp. 3-6.

Davis D. W. (2001), *Reigniting Japanese Tradition with Hana-bi*, in *Cinema Journal*, n. 40, pp. 55-80.

De Rosa M. (2010), *La traccia tra sorveglianza, disseminazione, territorializzazione. Per una variazione sul tema*, in F. Casetti (a cura di), *Lasciare tracce, essere tracciati*, “Comunicazioni sociali - Rivista di media, spettacolo e studi culturali”, Anno XXXII Nuova serie, Sezione Cinema, N. 1 Gennaio-Aprile, pp. 48-61.

Eugeni R (2010). *Il gioco delle tracce. Inscrizione e trascrizione dell'esperienza nei media contemporanei*, in F. Casetti (a cura di), *Lasciare tracce, essere tracciati*, "Comunicazioni sociali - Rivista di media, spettacolo e studi culturali", Anno XXXII Nuova serie, Sezione Cinema, N. 1 Gennaio-Aprile, pp. 106-115.

ID. (2013), *Il first person shot come forma simbolica. I dispositivi della soggettività nel panorama post-cinematografico*, in "Reti, saperi, linguaggi", Anno 4, vol. 2, n. 2, pp. 19-23.

Iwabuchi K. (1994), *Complicit Exoticism: Japan and its other*, in "Continuum: The Australian Journal of Media & Culture – Critical Multiculturalism", Vol. 8, No. 2.

ID. (2010), *Undoing Inter-national Fandom in the Age of Brand Nationalism*, in Lunning F. (ed.), "Mechademia", vol. 5 (*Fanthropologies*), University of Minnesota Press, Minneapolis-London.

Joo W., Denison R. (2003), Furukawa H., *Manga to Movies Project Report 1 - Transmedia Japanese Franchising*, University of East Anglia/Arts & Humanity Research Council, 2013.

ID. (2003), *Manga to Movies Project Report 2 - Japan's manga, Anime and Film Industries*, University of East Anglia/Arts & Humanity Research Council, 2003.

Kiejziewicz A. (2016), *The Technologies of Experimental Japanese Filmmakers in the Digital Era*, in "Transmissions: The Journal of Film and Media Studies", Vol. 1, N. 1, pp. 99-114.

Lee E. (2016), *Transference of Trauma in Body Genres: Wronged Women and Damaged Childhoods in Ringu (1998) and Audition (1999)*, in Jacob F. (ed.), *Stereotypes On the Screen*, "Entertainment – Journal of Media and Movie Studies", vol. 1, pp. 81-114.

Lee L. (2013), *Between Frames: Japanese Cinema at the Digital Turn*, in "Alphaville: Journal of Film and Screen Media" n.5, University College Cork, Cork.

Locatelli E., Sampietro S. (2010), *Tracce di sé in rete. I social network fra tracciare ed essere tracciati*, in F. Casetti (a cura di), *Lasciare tracce, essere tracciati*, "Comunicazioni sociali - Rivista di media, spettacolo e studi culturali", Anno XXXII Nuova serie, Sezione Cinema, N. 1 Gennaio-Aprile, 22-29.

Locati S. (2016a), *Nell'etere: All About Lily Chou-Chou tra transmedialità e nuovo statuto del cinema*, in “Cinergie – Il cinema e le altre arti”, n. 9, pp. 128-139, <http://www.cinergie.it/?p=6150> [ultimo accesso, 12/12/2017].

ID. (2016b), *Giovani inquieti. Gli universi narrativi di Murakami Ryū e Iwai Shunji tra letteratura e cinema*, in Giacomo Raccis (a cura di), “Elephant & Castle – Laboratorio dell'immaginario - Scrivere, vedere, dipingere prospettive transmediali per lo Studio della letteratura”,

http://cav.unibg.it/elephant_castle/web/uploads/saggi/f6c0d5f33cdd8275258f45aa28736f4356da48fd.pdf.

Muñoz J. M. (2014), *Un cine contaminado de cómic: el manga-eiga de Shunji Iwai*, in “L'Atalante: revista de estudios cinematográficos” n. 17, gennaio.

Ōtsuka E. (2010), *World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative*, in Lunning F. (ed.), “Mechademia”, vol. 5 (*Fanthropologies*), University of Minnesota Press, Minneapolis-London, pp. 99-119.

Previtali G. (2017), *Spettri nucleari. Sulla memoria di Hiroshima in alcuni J-Horror alle soglie del Duemila*, in “Cinergie – Il cinema e le altre arti”, N. 11, pp. 135-144.

Prince S. (1996), *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*, in “Film Quarterly”, n. 49, 3, pp. 27-37.

Quaresima L. (2008), *Singolare/plurale. Di alcune conseguenze della forma di esistenza digitale del film*, in «Bianco e nero», Fascicolo 2 – 3.

Somaini A. (2010), *Disciplina e antisciplina. Forme medialità della sorveglianza nell'arte contemporanea*, in F. Casetti (a cura di), *Lasciare tracce, essere tracciati*, “Comunicazioni sociali - Rivista di media, spettacolo e studi culturali”, Anno XXXII Nuova serie, Sezione Cinema, N. 1 Gennaio-Aprile, pp. 62-78.

Articoli e recensioni

AA. VV. (2015), *Un an de cinéma au Japon*, in “Cahiers du Cinéma”, n. 73, p. 72.

- Bertolé C. (2016), *Il gusto del liquore alla prugna – Little Sister di Kore-eda Hirokazu*, in *Cineforum* 551, p. 34.
- Carew A. (2016), *Art With The Right Ingredients*, in *Metro Magazine* 188, pp. 48.
- D’Agostini P. (2015), *Frittelle alla marmellata per unire due generazioni*, in *La Repubblica*, 10 dicembre.
- Du Mesnildot S. (2015), *Les générations perdues du cinéma japonais*, in “Cahiers du Cinéma”, pp. 63-64.
- Durafour J-M (2006), *Matatabi: vers le cinéma japonais contemporain de fiction*, in “Cité”, n. 27, p. 89.
- Kay A., Goldberg A. (1977), *Personal Dynamic Media*, in *IEEE Computer*, pp. 31-41.
- Leonard A. (1995), *Heads Up, Mickey*, in “Wired”, n. 4, p.3 (april).
- Morreale E. (2016), *Benvenuta, Suzu, tra le donne*, in *L’Espresso* 07 gennaio, p. 90.
- Osanai T. (2011), *Être indépendant au Japon*, in “Cahiers du Cinéma”, Mai 2011, pp. 57-59.
- Pedroni F. (2016), *Umimachi Diary – Our Little Sister*. in *Cineforum* 546, pp. 61.
- Piccino C. (2015), *Il sentimento della vita*, in *Il Manifesto*, 10 dicembre.
- Pontiggia F. (2015), *Dimenticate Masterchef e tornate al pranzo di Babette, con la signora Toku*. in *Il Fatto Quotidiano*, 10 dicembre.
- Rossi L. (2016), *An*, in *Cineforum* 546, pp. 76-77.
- Tomasi D. (2016), *Le ricette della signora Toku*, in *Cineforum* 551.
- Verdier J. (2001), *Le Japon à Cannes en 2001*, in “Cahiers de la Cinémathèque”, N. 72-73, pp. 41-46.
- Veronesi M. (2016), *Little Sister (Umimachi Diary)*, in *Segnocinema* 198, p. 45.

Articoli e recensioni da siti, blog e piattaforme online

Aprà A., Starace S., Leggi S., *Mizoguchi Kenji - Zangiku monogatari (1939) – Un progetto ipermediale*, http://www.kinolab.lettere.uniroma2.it/zangiku_monogatari/index.html [ultimo accesso: 02/01/2018].

Far from Animation (autore sconosciuto), *Storia dell'animazione digitale in Giappone e alcune caratteristiche fondamentali*, in *FAR from Animation*, 30 aprile 2017, <https://farfromanimation.com/2017/04/30/storia-dellanimazione-digitale-in-giappone-e-alcune-caratteristiche-fondamentali/> [ultimo accesso: 12/01/2018].

Gerow A. (2006), *Recent Film Policy and the Fate of Film Criticism in Japan*, in “Midnight Eye”, <http://www.midnighteye.com/features/recent-film-policy-and-the-fate-of-film-criticism-in-japan> [ultimo accesso, 05/12/2017].

Gray J. (2007), *Kazuhiro Soda*, in “Midnight Eye”, <http://www.midnighteye.com/interviews/kazuhiro-soda/> [ultimo accesso: 05/12/2017].

Hisashi N (?), *Self-documentary – Its Origin and the Present State*, in “Yamagata International Film Festival – DocBox #26”, <http://www.yidff.jp/docbox/26/box26-2-e.html> [ultimo accesso, 05/01/2018].

Kelly K. (2005), *We Are the Web*, in “Wired”, n.13.8. <https://www.wired.com/2005/08/tech/> [ultimo accesso: 17/01/2018].

Le Minez N. (2009), *Histoire du cinéma asiatique en France (1950-1980) – Etude d'une réception interculturelle et réflexion sur l'exotisme cinématographique*, PhD diss., Université Paul Verlaine, 2009, <http://www.theses.fr/2009METZ020L> [ultimo accesso: 23/12/2017].

Manassero R. (2016), *La sorellina e la famiglia ideale*, in “Cineforum Web”, 05 gennaio, http://www.cineforum.it/recensione/La_sorellina_e_la_famiglia_ideale [ultimo accesso: 21/01/2018].

Manovich L. (1996), *What is Digital Cinema?* (1996), https://wp.nyu.edu/novak-mm13/wp-content/uploads/sites/41/2013/09/Lev-Manovich_-_Essays_-_What-is-Digital-Cinema_.pdf (ultimo accesso: 27/01/2018).

McGray D. (2002), *Japan's gross national cool*, in "Foreign Policy", June/July 2002, <http://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/> [ultimo accesso: 17/01/2018].

Paganelli G., *Le ricette della signora Toku – Come restare fedeli alla vita*, in *Duels*, 20/12/2015, <http://duels.it/sogni-elettrici/le-ricette-della-signora-toku-come-restare-fedeli-alla-vita/> [ultimo accesso: 12/07/2015].

Schilling M. (2015), *Director Naomi Kawase has finally made a "real Japanese film*, in "The Japan Times", 03 giugno, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2015/06/03/films/film-reviews/director-naomi-kawase-finally-made-real-japanese-film>. [ultimo accesso: 12/07/2016].

Sharp J. (2005), *The Pia Film Festival and Jishu Eiga*, in "Midnight Eye", <http://www.midnighteye.com/features/the-pia-film-festival-and-jishu-eiga/> [ultimo accesso: 05/12/2017].

ID. (2013), *Katsuya Tomita & Toranosuke Aizawa*, in "Midnight Eye", <http://www.midnighteye.com/interviews/katsuya-tomita-toranosuke-aizawa> [ultimo accesso: 05/12/2017].

Shirky C. (2006), *Tiny slice, big market*, in "Wired", n. 14 (11), <https://www.wired.com/2006/11/meganiche> [ultimo accesso: 17/01/2018].

Zahlten A., Kimata K. (2005), *Norio Tsuruta (interview)*, in "Midnight Eye", <http://www.midnighteye.com/interviews/norio-tsuruta> [ultimo accesso: 10/01/2018].

Zerbinati G. (2015), *Un certo tipo di grazia (stucchevole)*, in "Cineforum Web", 20 maggio, http://www.cineforum.it/FocusesTexts/view/Un_certo_tipo_di_grazia_stucchevole. [ultimo accesso, 12/07/2016].

Altre risorse online

Agency for Cultural Affairs – Government of Japan, http://www.bunka.go.jp/english/policy/arts_culture/index.html [ultimo accesso: 23/01/2018].

AllCinema, <http://www.allcinema.net/prog/index2.php> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Asia Express, <http://www.asiaexpress.it> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Asian Feast, <http://www.asianfeast.org/> [ultimo accesso: 30/01/2018].

AsianWiki, http://asianwiki.com/Main_Page [ultimo accesso: 30/01/2018].

Asian World, <http://www.asianworld.it/> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Cinema del Silenzio – Dati sulle uscite italiane di film giapponesi, <http://www.cinamadelsilenzio.it/index.php?mod=film&where=2&type=54>. [ultimo accesso: 30/01/2018].

Documentary in East and Southeast Asia - Explorations in the history of East and Southeast Asian non-fiction cinema, <https://storiadocgiappone.wordpress.com/> [ultimo accesso, 03/10/2017].

Fumettologica – Magazine quotidiano di informazione e cultura del fumetto, <http://www.fumettologica.it/> [ultimo accesso, 30/01/2018].

Japanese Film Database, <http://jfdb.jp/en/> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Japanese Movie Database, <http://www.jmdb.ne.jp/> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Manga Forever, <https://www.mangaforever.net/> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Motion Picture Producers Association of Japan – Statistics of Film Industry in Japan, http://www.eiren.org/statistics_e/index.html [ultimo accesso: 26/01/2018].

Nyaa, <https://nyaa.si/> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Sonatine, <http://www.sonatine.it/> [ultimo accesso: 30/01/2018].

Unijapan, <http://unijapan.org/english/about> [ultimo accesso: 22/01/2018].