

## ORIENTI OCCIDENTI

### Nell'etere: *All About Lily Chou-Chou* tra transmedialità e nuovo statuto del cinema

Iwai Shunji<sup>1</sup> è stato spesso considerato dalla critica come “idolo dei *teenager* giapponesi”, per via di film che “si basano su un forte interesse per i temi fondamentali del ‘Nuovo Giappone’ (in particolare, il sesso, la droga e il denaro), trattati con un forte elemento di autoindulgenza e un’estetica marcatamente snob”<sup>2</sup>. Il messaggio del suo cinema si ridurrebbe a “the stylish nihilism which has remained a favored youth-oriented mannerism since the early days of expressionism in Japanese cinema”<sup>3</sup>. È visto comunemente come un autore che parla a un pubblico giovane con uno stile derivato da videoclip, televisione e pubblicità, settori in cui ha esordito, e che ha trovato il successo da indipendente, non seguendo il percorso canonico di apprendistato in uno studio cinematografico. Ribaltando la prospettiva, è però possibile considerare Iwai come il regista che “understands the pop-culture sensibility of her TV-raised, *manga*-fed, video-game-addicted generation better than any other director around”<sup>4</sup>. La sua sensibilità è “both deeply in touch with his audience and slightly ahead of it, showing them the familiar in ways that feel new and right for the moment”<sup>5</sup>.

Appartenente a una generazione di registi nata negli anni Sessanta che ha esordito al cinema negli anni Novanta<sup>6</sup>, Iwai è però sempre rimasto ai margini di analisi più approfondite. L’unica eccezione è probabilmente *Swallowtail* (1996)<sup>7</sup>, il cui tema, la presenza di immigrati nella presunta società omogenea giapponese, ha spinto a un dibattito più stringente. Il film è ambientato in una zona suburbana sovrappopolata in cui diversi immigrati e reietti cercano di sopravvivere e prosperare. Lo Kwai-cheung ha considerato come in “[c]elebrating so-called multiculturalism and linguistic diversity, Iwai’s film actually reduces hybridity simply to a loosely defined [...] Anglophone other to be admired and a dangerous Chinese alien to be abhorred”<sup>8</sup>. Ko Mika ha invece parlato di “cosmetic multiculturalism”, ovvero di un processo che “on the surface celebrates cultural diversity, but at a deeper level does not subvert the dominant structure of Japaneseness vis-à-vis ‘others’”<sup>9</sup>. Dello stesso avviso Yomota Inuhiko, per cui “everything that appears here is presented with a tourist-like curiosity that mixes utopia with fairytales”<sup>10</sup>. Anche l’analisi di Aaron Gerow si muove in direzione simile, per cui il film presenta una profonda paura nei confronti dell’Asia e il ruolo del Giappone come conquistatore<sup>11</sup>.

Tra i pochi a offrire una lettura alternativa è Kiyoshi Mahito, che vede questo film, e le precedenti opere del regista, come una risposta finzionale alla ricerca identitaria reale delle giovani generazioni giapponesi<sup>12</sup>. Se analizzato dal punto di vista del multiculturalismo e del nazionalismo giapponese, *Swallowtail* presenta senza dubbio le ingenuità messe in luce dalle analisi più aspre; il film può però anche essere letto da una prospettiva diversa, che metta al centro la ricerca identitaria da parte delle nuove generazioni. I film di Iwai affrontano spesso questo snodo e *All About Lily Chou-Chou* (2001)<sup>13</sup> è probabilmente l’esempio più compiuto di questo percorso. Il film segue Yūichi, un quattordicenne oggetto di bullismo a scuola e fan di una cantante pop. Il ragazzo ha aperto un forum di discussione sul web dedicato alla musica del suo idolo – la sfuggente Lily Chou-Chou del titolo – in cui trova rifugio dall’asprezza del mondo circostante, confrontandosi con altri appassionati. L’aspetto interessante di questo testo è la sua natura ibrida e transmediale, che connette i piani di realtà e finzione in modo articolato, saldando il livello tematico a quello visuale e stilistico. Di seguito si intende mostrare come le difficoltà produttive e le intuizioni del regista abbiano portato *All About Lily Chou-Chou* a evolversi con naturalezza in un progetto transmediale, in cui lo snodo centrale è lo stratificato rapporto instaurato dall’apparato narrativo con la realtà, nel tentativo di dare voce a umori e sensazioni dei suoi protagonisti. Transmedialità e legame tra realtà e finzione, rispecchiati nelle scelte stilistiche e nella messa in scena, sono i due aspetti che permettono un più profondo coinvolgimento del pubblico di riferimento, i giovani giapponesi, prospettando un nuovo tipo di rapporto con il medium cinema.

## ORIENTI OCCIDENTI

*All About... media mikkusu*

Iwai inizia a pensare alla storia nel 1997, quando si trova a Taiwan per presentare *Swallowtail*. Dall'incontro con il regista taiwanese Edward Yang nasce l'idea di una serie di co-produzioni mirate al mercato asiatico. L'idea prende forma in quello che viene battezzato Y2K Project, coinvolgendo anche il regista hongkonghese Stanley Kwan<sup>14</sup>. L'intento è creare un nuovo modello di scambio di risorse regionali nel contesto asiatico, come conferma il produttore Kawai Shinya: "We hope this sets new standards and provides a model for the future"<sup>15</sup>. Nonostante le difficoltà logistiche, Kwan e Yang riescono a realizzare i loro film<sup>16</sup>, mentre Iwai è costretto a fermarsi. Come riassunto nel press kit di *All About Lily Chou-Chou*, il trattamento iniziale aveva come protagonista un ragazzo taiwanese, ma il terremoto che colpisce Taipei nel 1998 ferma l'intero progetto<sup>17</sup>. Iwai torna successivamente a lavorare alla storia, trasponendola in Giappone, in forma di romanzo online. Presentato nell'aprile 2000, il romanzo è aperto agli input di un forum appositamente dedicato, in cui i partecipanti possono interagire con alcuni dei protagonisti del racconto, impersonati da Iwai stesso<sup>18</sup>. Alcuni dei messaggi pubblicati in questa sede trovano posto nel romanzo, e successivamente nel film, profilando un dialogo mediato dal narratore-autore tra personaggi di finzione e utenti reali.

Nel frattempo Iwai ha realizzato due videoclip musicali con protagonista la cantante presente nella storia. Su suggerimento del compositore Kobayashi Takeshi, che sta scrivendo le musiche, Iwai seleziona una giovane esordiente e la trasforma in Lily Chou-Chou. Nel 2000 escono i singoli *Guraido* [Fluire] e *Tobenai tsubasa* [Ali che non volano]<sup>19</sup>. L'esordiente che impersona Lily Chou-Chou compare anche in alcune trasmissioni musicali televisive giapponesi, presentando la canzone *Kyōmei* (*kūkyona ishi*)[Risonanza (Pietra vuota)]<sup>20</sup>. Nell'agosto dello stesso anno iniziano le riprese del film, che uscirà nell'autunno dell'anno successivo, di poco preceduto dall'edizione cartacea del romanzo, pubblicato da Kadokawa Shoten.



Fig. 1 | Immagine tratta dal film *All About Lily Chou-Chou*

## ORIENTI OCCIDENTI

Da come si può evincere da questa breve ricostruzione, Iwai articola il suo film, fin da principio, affinché si possa veicolare su una piattaforma narrativa transmediale (forum, romanzo, videoclip, film) che ingaggia il suo pubblico in modalità diretta (interazioni online): *All About Lily Chou-Chou* è infatti un testo narrativo distribuito su diversi media che può essere definito “transmedia storytelling”<sup>21</sup>, “distributed narrative”<sup>22</sup>, “cross-sited narrative”<sup>23</sup> o “polymorphic fiction”<sup>24</sup>. Ridotta ai suoi elementi essenziali, non si tratta di una pratica nuova nell’industria dell’intrattenimento giapponese. In forme più rigide e meno complesse, le narrazioni multicanale fioriscono già tra le due guerre mondiali e si stabilizzano fin dal secondo dopoguerra in un modello produttivo poi chiamato *media mikkusu*, ovvero *media mix*, termine che deriva dal marketing e indica la pratica di veicolare una storia o un personaggio su diversi media, in modo tale da aumentarne l’appeal sul pubblico<sup>25</sup>. Da una prospettiva industriale, il processo si è sviluppato verso la convergenza di diverse compagnie, attive in diversi media, su uno stesso progetto, organizzate in “comitati di produzione” (*seisaku iinkai*) che programmaticamente si occupano di sviluppare storie e personaggi nei rispettivi media<sup>26</sup>. Si tratta di alleanze industriali generalmente temporanee, formate sulla base di singoli progetti o accordi comunque limitati nel tempo, che uniscono diversi produttori e distributori i quali mantengono un loro spazio di autonomia, con un modello diverso da quello ad esempio hollywoodiano<sup>27</sup>. La pratica è stata sistematizzata a partire dagli anni Ottanta dalla Tōhō, ma è emersa prepotentemente alla fine degli anni Novanta e soprattutto nel nuovo millennio, fino a permeare il mercato<sup>28</sup>. Secondo alcune analisi, è proprio il modello dei “comitati di produzione” ad aver permesso al cinema giapponese di riguadagnare, dal 2006, la predominanza sul mercato interno rispetto agli incassi dei film stranieri<sup>29</sup>. In effetti, guardando ai dati dei maggiori successi al botteghino degli ultimi vent’anni, è immediato notare come la classifica giapponese sia dominata da network transmediali basati sulla pratica del *media mix*, che si tratti di film dal vivo o di animazione<sup>30</sup>. L’attestarsi della pratica ha aperto un acceso dibattito, con posizioni diverse, tra chi pensa che limitino l’approccio artistico dei film, e di conseguenza le esportazioni, privilegiando l’omologazione<sup>31</sup>, chi vede la vicinanza tra televisione e industria cinematografica come una possibilità nuova da abbracciare<sup>32</sup>, e chi considera invece questo connubio un’incognita sulla lunga distanza, perché se televisione e cinema si assomigliassero sempre di più, non ci sarebbe più motivo di andare nelle sale<sup>33</sup>. Iwai si appropria del modello da una prospettiva indipendente, slegata dai grandi studios, e mantiene il controllo artistico sull’intera operazione. Questo gli permette di sperimentare in libertà, innestando nel dispositivo transmediale lo snodo di riflessione sullo stratificato rapporto che si instaura tra piano reale e finzionale: da un lato l’apporto guidato del pubblico viene traghettato all’interno della storia finzionale dall’autore, dall’altro una cantante di finzione si esibisce in trasmissioni musicali “vere”<sup>34</sup>.

### ***Ijime* e violenza giovanile**

Il rapporto è ulteriormente dettagliato a livello tematico. *All About Lily Chou-Chou* è un film sui giovani e il loro mondo conchiuso di sofferenze e illusioni che parte dalla realtà del bullismo nelle scuole. Il termine giapponese *ijime*, dal verbo *ijimeru* (“tormentare”, “perseguitare”) descrive

a collective act by a group of pupils to humiliate, disgrace, or torment a targeted pupil psychologically, verbally, or physically. In most cases of *ijime*, a considerable portion of pupils in a class take part as supporting actors. [...] In *ijime*, a majority brings ignominy upon a minority of one<sup>35</sup>.

In questo senso *ijime* è fortemente legato al conformismo a norme sociali dominanti, tanto che esso “appears to mirror the way in which the pressures of conformity and ostracism operate in work environments and the community at large”<sup>36</sup>. L’ipotesi è indagata da uno studio in due scuole situate in

## ORIENTI OCCIDENTI

un'area residenziale, in cui si chiedeva a un gruppo di studenti tra 12 e 14 anni se e come giustificassero il bullismo: la risposta più frequente è risultata la negazione della vittima (75,5%), seguita da negazione del torto (10,2%), mentre negazione di responsabilità e altre possibili risposte mostravano solo basse percentuali<sup>37</sup>. L'indagine conferma come secondo la logica comune sia pensabile tormentare senza rimorso chiunque si discosti dalla norma. Una mentalità radicata, oltre le già allarmanti cifre diffuse dal governo: in un altro studio condotto in otto scuole pubbliche su quasi tremila studenti tra i 12 e i 15 anni, i risultati confermerebbero che la presenza di bullismo e vittimizzazione sono da 2 a 7 volte più alte nei risultati del test, utilizzando questionari di autovalutazione degli studenti, rispetto al report annuale del governo giapponese, basato su osservazioni degli amministratori scolastici<sup>38</sup>. Il fenomeno passerebbe insomma in molti casi inosservato agli insegnanti, rimanendo sommerso. Il bullismo è qualcosa che spesso gli adolescenti devono affrontare da soli.

Nel maggio 1997 l'opinione pubblica giapponese è sconvolta dall'uccisione di una bambina di undici anni, la cui testa decapitata e sfigurata viene trovata accanto al cancello d'ingresso della sua scuola a Kobe. Per il suo delitto e quello di un'altra bambina viene poi arrestato un quattordicenne. La notizia resta a lungo la più seguita e commentata:

It had such an impact upon the people not only because the atrocity was perpetrated by such a young schoolboy, but also because a number of individuals [...] found peculiar closeness between this extraordinary incident and their own lives [...]. [T]here was something familiar, everyday-life like, and therefore directly threatening in this seemingly unusual murder case. It stirred general uneasiness regarding the way life is lived in school, family and society at large<sup>39</sup>.



Fig. 2 | Immagine tratta dal film *All About Lily Chou-Chou*

La cronaca nera già all'epoca era piena di omicidi anche efferati di bambini, mentre si conosceva già l'effetto di solitudine e bullismo in termini di suicidi, abbandoni scolastici e violenza. Il caso di Kobe colpì però un nervo scoperto della società, specialmente gli adulti, perché "there was nothing extraordinary or problematic in the background of the young criminal. If anything his background represented

## ORIENTI OCCIDENTI

everything ordinary citizens of Japan aspired to: the boy was a 'good child' from a 'good family' going to a 'good school' in a 'good neighbourhood'<sup>40</sup>. Almeno in apparenza, il giovane assassino poteva essere considerato parte integrante dell'onnicomprendivo ceto medio giapponese. È questo aspetto perturbante che porta molti a interrogarsi su quanto avvenga realmente nelle scuole giapponesi e su quanto il sistema educativo, fortemente irreggimentato e controllato, basato su valutazioni numeriche continue e una forte competizione, possa lavorare sulla psiche degli studenti. Analisti e psicologi arrivano a definire gli adolescenti contemporanei come un nuovo tipo di umanità, esseri umani "privi di cuore" (*kokoronaï*) affetti dalla "sindrome dei guidati da un programma" (*puroguramu kudō shōkōgun*), in opposizione alle generazioni precedenti guidate invece da passioni e razionalità<sup>41</sup>. I giovani sono percepiti come involucri vuoti spinti da un programma sociale che perseguita e tormenta i deboli e i diversi al fine di instradarne i comportamenti. Ne risulta che la scuola è un campo di battaglia, come suggerito apertamente dal romanzo *Battle Royale* di Takami Kōshun, poi trasposto al cinema da Fukasaku Kinji, e da tutta una serie di altre narrazioni coeve e successive, appartenente a una nuova ondata di *seishun eiga* ("film sulla gioventù")<sup>42</sup>.

*All About Lily Chou-Chou* si iscrive in questo tracciato e presenta molti giovani "senza cuore": il protagonista Yūichi, il suo amico/nemesi Hoshino, le loro compagne Tsuda Shiori e Kuno Yōko – tutti sono persi in una spirale di solitudine che sfocia in dolore e violenza, senza che gli adulti (assenti, come i genitori, o presenti, ma impotenti, come gli insegnanti) possano farci nulla. Come commenta una cliente del beauty shop gestito dalla madre di Yūichi, mentre guarda la news al telegiornale su un ragazzo che ha dirottato un bus di linea, "di questi tempi i ragazzi fanno veramente paura". È l'ulteriore ingresso della realtà nella narrazione: l'episodio – che torna poco dopo, quando la sera la famiglia è davanti al televisore e la madre domanda se l'assalitore sia stato catturato – è modellato su quello reale avvenuto il 4 maggio del 2000, lo stesso periodo in cui Iwai stava lavorando al romanzo, quando un diciassettenne dirottò un bus di linea interurbana dopo aver annunciato il gesto sul seguitissimo forum online 2channel<sup>43</sup>. Il dirottatore, che nel 2000 ha 17 anni, ne aveva 14 nel 1997 ed è quindi coetaneo dell'assassino di Kobe. I protagonisti del racconto, che temporalmente spazia dal 1999 al 2001, hanno la stessa età. Iwai non è però interessato alle cause del loro disagio, a spiegazioni didascaliche di ordine sociologico. Sceglie di mostrare l'universo dei giovani in diretta, senza filtri o prese di distanza morali. Per sopportare la pesantezza del vivere, i protagonisti non possono far altro che perdersi nell'"etere"<sup>44</sup>, rappresentato dalla musica di Lily Chou-Chou ed espresso dalla comunità che si raccoglie intorno al forum sulla cantante. La comunità online irrompe costantemente nella narrazione con scritte in sovrapposizione annunciate dal suono di dita che battono sulla tastiera, proprio come la musica originale attribuita alla cantante entra in dialogo con brani classici di Debussy. Per i partecipanti il forum è una "zona libera nell'etere", come la definisce il gestore phillia/Yūichi. Il cordone che lega questi giovani alla deriva è l'ultima ancora di sicurezza, senza rimane solo l'abisso<sup>45</sup>. La musica popolare può avere una funzione liberatoria proprio in quanto crea spazi autonomi di libertà: "Perhaps popular music can empower audiences when it creates dimensions of 'free space,' a complex variety of enclaves and autonomy involving an alternative psychological reality. As a 'substitute imagery' the music mediates experience, including community, place, and time"<sup>46</sup>. Iwai lega la musica al forum, inscrevendo la comunità ideale dei fan della cantante in uno spazio virtuale, in cui possono confrontarsi e supportarsi. L'"etere" è dato esattamente dall'unione della qualità sfuggente, eterea, della musica di Lily Chou-Chou e dalla comunità delle persone che ne parlano, almeno in quel luogo liberi dalle catene del conformismo. Lily Chou-Chou stessa è una figura fantasmatica. È, infatti, presente costantemente solo a livello sonoro, tramite le sue canzoni, ma non compare mai dal vivo, se non in forma ri-mediata: le copertine dei suoi album, una sua foto sul poster promozionale che Yūichi trasporta in bici, alcuni fotogrammi di un video al concerto finale, sempre comunque di sfuggita, fuori fuoco, sgranata.

## ORIENTI *Icone pop* OCCIDENTI

La cantante è modellata sulla diva cinese Faye Wong, a un cui concerto Iwai si è trovato ad assistere durante una visita di lavoro a Hong Kong<sup>47</sup>. Figura schiva e sfuggente, Faye Wong non è la solita cantante acqua e sapone del *cantopop* (contrazione di “cantonese pop”, termine coniato per designare il genere melodico più di successo a Hong Kong)<sup>48</sup>. Viceversa la sua immagine è “controversial, iconoclastic, enigmatic, and impossible to ignore” ed è probabilmente “the most influential contemporary female star in China. Although neither a feminist nor a scholar of the issue, she has transformed herself into a nonconformist pop icon and reluctant rebel”<sup>49</sup>. Il suo status di diva della musica popolare cinese “is crucially linked to public fascination with the controversial values she represents and the mythology of self-discovery that has grown up around her”<sup>50</sup>. Forse inconsapevolmente, Iwai costruisce quindi Lily Chou-Chou intorno a una figura atipica della musica cinese, capace di instaurare un legame molto forte con il suo pubblico per solo mezzo della musica, senza bisogno di ulteriori interpretazioni e proclami da parte sua: “Her reluctance to interpret her actions or her music merely reinforces the ambiguity of her image and this in turn helps to attract more supporters who interpret Faye’s imagery within their own social and cultural frames of reference”<sup>51</sup>. La sua musica crea un collante grazie al quale si sviluppa un processo di ricerca identitaria, proprio come avviene nel racconto finzionale – in questo caso tra Lily Chou-Chou e gli adolescenti.

Nella creazione del personaggio di finzione s’intrecciano così la figura reale di Faye Wong e il portato della cultura popolare giapponese degli *idol*<sup>52</sup>. La caratteristica principale di queste celebrità pop è il loro senso di prossimità e contiguità, che li porta a essere “quasi-compagni” (*gijiteki nakama*), in grado di fornire ai loro fan adolescenti un senso virtuale di intimità. Anche se il senso di vicinanza tra *idol* e fan è artificiale, e quindi consapevolmente una fantasia, l’intimità che ne scaturisce può essere forte come quella tra compagni di classe e amici, se non di più. Questo perché, mentre con le amicizie reali c’è sempre possibilità di conflitto, gli *idol* sono sempre sorridenti e amichevoli<sup>53</sup>. La centralità di queste figure nel panorama (trans)mediale giapponese è chiara fin dagli anni Ottanta, con serie televisive animate come *Macross (Chōjīkū Yōsai Makurosu)*, del 1982, e *L’incantevole Creamy (Mahō no Tenshi Kurīmī Mami)*, del 1983<sup>54</sup>. Nella prima delle due, peraltro, a salvare l’umanità da un’invasione aliena è una *idol* il cui nome, Lynn Minmei, ha assonanze cinesi e occidentali, proprio come Lily Chou-Chou. L’intimità pervasiva del sistema *idol* ha portato anche a riflessioni sul loro potere perturbante, dai comportamenti ossessivi che possono indurre, come mostra *Perfect Blue (Pāfekuto Burū, Kon Satoshi, 1997)*, alle possibili influenze nefaste, come suggerito dal gruppo fittizio Dessert presentato in *Suicide Club (Jisatsu Sākuru, Sono Sion, 2001)*<sup>55</sup>. Nel film di Iwai, Lily Chou-Chou è dunque il polo attrattore dello spaesamento di un gruppo di giovani alla deriva, un faro nell’“etere”, che permette una riflessione sulla loro posizione nella società e al contempo una valvola di sfogo dalla stessa, considerato come in una società caratterizzata da una forte disciplina sociale, anche il piacere possa diventare sovversivo<sup>56</sup>.

### **Sconfinamenti**

Iwai lega il senso di spaesamento dei protagonisti alla struttura narrativa e visuale. L’intreccio è irto di flashback ed ellissi. Nel film sono presenti inserti atemporali con funzione simbolica, in cui i personaggi sono ripresi da soli mentre ascoltano la musica di Lily Chou-Chou. Il piano temporale è ulteriormente complicato dalla compresenza a schermo delle scritte provenienti dalla chat, che mantengono una relazione ambigua con i personaggi e la storia. L’associazione tra nomi reali dei protagonisti e nomi virtuali degli utenti è lasciata alla libera interpretazione, talvolta suggerita, ma non apertamente dichiarata. Il fluire sullo schermo delle scritte, talvolta su sfondo nero, altre in contemporanea alle immagini, acquista così una temporalità propria, complementare agli eventi narrati. Il film inoltre, girato con cinepresa digitale, presenta una fotografia diversificata a seconda del segmento narrativo e cambi

## ORIENTI OCCIDENTI

di stile frequenti. I colori sono saturi e densi nelle parti oniriche, acquistano tonalità sfumate e denaturate in quelle quotidiane e scolastiche, mentre il lungo inserto sul viaggio a Okinawa dei giovani protagonisti è girato con macchina a mano di sapore amatoriale, gestita in larga parte dagli attori stessi, per precisa scelta del regista<sup>57</sup>. Anche in altre sequenze, specialmente notturne, come il viaggio nella notte in bici e il primo episodio di bullismo, l'illuminazione ha consapevolmente una grana instabile, con un faretto mobile che illumina parzialmente gli attori, quasi a voler rompere l'illusione finzionale. Sono scelte che contribuiscono a restituire un senso di intimità e immediatezza<sup>58</sup>, pronte a entrare in risonanza con l'universo adolescenziale rappresentato.

*All About Lily Chou-Chou* fa dello sconfinamento la propria cifra stilistica, inscrivendosi appieno in un registro postmodernista, in cui si assiste a una continua "dedifferenziazione dei confini" tra "cultura alta e cultura bassa, tra nazione ed etnicità, tra originale e copia, tra reale e fittizio, tra i generi e le forme come le arti classiche, gli oggetti, le arti visive, i romanzi, i giochi ecc.: tutti questi confini tendono a sfumare"<sup>59</sup>. Gli sconfinamenti sono legati al mondo raccontato, per cui non esiste più separazione tra i livelli narrativi né tra narrazioni e realtà<sup>60</sup>, mentre si assiste al costante superamento delle barriere tradizionali tra i media<sup>61</sup>. Questa zona d'ombra d'incontri impossibili, in cui finzionale, reale e virtuale collidono e convergono, è in fin dei conti l'"etere" del pubblico postmoderno, la

trasgressione di una "frontiera mobile ma sacra" tra il mondo che si racconta e il mondo in cui si racconta. Trasgressione che, a seconda delle forme che assume, è in grado di alimentare vuoi quel sottile senso di complicità che si accompagna alla rottura (o incrinatura) del patto di finzione, vuoi quel profondo senso di vertigine che marca l'improvvisa incapacità di distinguere il "reale" dal "finzionale", ma anche [...] quel piacere particolare che deriva dall'occasione di instaurare forme di relazione e di comunicazione "impossibili" tra il mondo che quotidianamente abitiamo e i mondi finzionali in cui quotidianamente amiamo, seppur provvisoriamente e temporaneamente, transitare<sup>62</sup>.

Proprio come i giovani protagonisti del racconto sfuggono nell'"etere", anche gli spettatori sono dispersi nelle narrazioni disseminate della contemporaneità. Non è un caso che Iwai rivendichi il passaggio da "regista" (*eiga kantoku*) a "videoartista"/"artista visuale" (*eizō sakka*)<sup>63</sup>, proprio come altri autori contemporanei, ad esempio Shimoyama Ten o Nakano Hiroyuki, sempre a cavallo tra i diversi media<sup>64</sup>: il cinema è solo uno dei possibili veicoli utili a raccontare il presente e non ha (più) la supremazia sugli altri.

Stefano Locati

### Note

1. Nell'articolo e nelle note i nomi giapponesi sono presentati seguendo l'ordine giapponese, cognome/ nome.
2. Max Tessier, "L'isola nella rete: autori, generi e nuove generazioni", in Giovanni Spagnoletti, Dario Tomasi (a cura di), *Il cinema giapponese oggi. Tradizione e innovazione*, Lindau, Torino 2001, pp. 79-85, p. 84.
3. Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Film. Revised and Updated*, Kodansha International, Tokyo 2005, p. 225.
4. Mark Schilling, *Contemporary Japanese Film*, Weatherhill, New York-Tokyo 1999, p. 330.
5. *Ivi*, p. 248.
6. Insieme a Iwai vanno annoverati tra i cineasti della sua generazione figure come Koreeda Hirokazu, Kawase Naomi, Aoyama Shinji, Hashiguchi Ryōsuke, Yukisada Isao. Cfr. Aaron Gerow, "Recognizing 'Others' in a New Japanese Cinema", *The Japan Foundation Newsletter*, vol. 29, n. 2 (Gennaio 2002),

## ORIENTI OCCIDENTI

pp. 1-6.

7. Talvolta noto anche come *Swallowtail Butterfly (Suwarôteiru)*.

8. Lo Kwai-cheung, "Erasing China in Japan's 'Hong Kong Films'", in Miyao Daisuke (a cura di), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press, Oxford 2014, pp. 209-225, p. 219.

9. Ko Mika, *Japanese Cinema and Otherness: Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japaneseness*, Routledge, Abingdon-New York 2010, p. 32.

10. Yomota Inuhiko, "Stranger Than Tokyo: Space and Race in Postcolonial Japanese Cinema", in Lau Jenny Kwok Wah (a cura di), *Multiple Modernities: Cinemas and Popular Media in Transcultural East Asia*, Temple University Press, Philadelphia 2003, pp. 76-89, p. 82.

11. Cfr. Aaron Gerow, "Consuming Asia, Consuming Japan: The New Nationalist Revisionism in Japan", in Laura Hein, Mark Selden (a cura di), *Censoring History: Citizenship and Memory in Japan, Germany, and the United States*, M.E. Sharpe, Armonk-London 2000, pp. 74-95, p. 89.

12. Cfr. Kiyoshi Mahito, "Gendai Nihon no seishun, sono kanōsei: Iwai Shunji no eizō sekai o tōshite kangaeru" [La gioventù nel Giappone contemporaneo, le sue possibilità: uno sguardo attraverso il mondo video di Iwai Shunji], in Kumazawa Makoto, Kimoto Kimiko, Kiyoshi Mahito (a cura di), *Eiga mania no shakaigaku*, [Sociologia della mania filmica], Akashi Shoten, Tokyo 1997, pp. 45-72.

13. Tit. or. *Rirī Shushu no Subete*

14. Cfr. Andrew Sun, *South China Morning Post*, 24 Gennaio 1999, p. 11.

15. Jonathan Watts, "Directors Team for Three Films: Alliance Gives Boost to Pusan Program Pushing Asian Productions", *The Hollywood Reporter*, 29 Settembre 1998, p. 12.

16. *The Island Tales (You shi tiaowu)*, Stanley Kwan, (2000) e *Yi Yi – A One and a Two* (Edward Yang, 2000).

17. Cfr. <<http://www.lily-chou-chou.jp/world/htm/introduction.html>> (ultimo accesso 29 Dicembre 2015).

18. *Ibidem*.

19. Cfr. rispettivamente <<https://www.youtube.com/watch?v=iyDGr2g6iaY>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=Hpctjeuck88>> (ultimo accesso 22 Novembre 2015)

20. Si tratta di *Hey! Hey! Hey! Music Champ*, puntata 252, trasmessa il 19 Giugno 2000 da Fuji Tv, <[http://www.fujitv.co.jp/HEY/guest/guest\\_files/000619/index.html](http://www.fujitv.co.jp/HEY/guest/guest_files/000619/index.html)>, e *Music Station (Myūjikkū Sutēshon)*, andata in onda il 23 Giugno 2000 su TV Asahi, <[http://www.tv-asahi.co.jp/music/contents/m\\_lineup/0600/index.html](http://www.tv-asahi.co.jp/music/contents/m_lineup/0600/index.html)> (ultimo accesso, 22 Settembre 2015).

21. Cfr. Henry Jenkins, "Transmedia Storytelling", *Technology Review*, 15 Gennaio 2003, <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>> (ultimo accesso 15 Settembre 2015) e Id., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.

22. Cfr. Jill Walker, "Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks", in Mia Consalvo, Jeremy Hunsinger, Nancy Baym (a cura di), *The 2005 Association of Internet Researchers Annual*, Peter Lang, New York 2005, pp. 91-103.

23. Cfr. Marc Ruppel, "Narrative Convergence, Cross-Sited Productions and the Archival Dilemma", *Convergence*, vol. 15, n. 3 (Agosto 2009), pp. 281-298.

24. Cfr. Christy Dena, "Beyond Multimedia, Narrative, and Game. The Contributions of Multimodality and Polymorphic Fictions", in Ruth Page (a cura di), *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, Routledge, New York-London 2010, pp. 183-201.

25. Cfr. Uchida Hitoshi, "Hyōgen to shite no media mikkusu" [Il media mix come espressione], *Gakūshuin Daigaku bungakubu kenkyū nenpō* [Report annuale sulla ricerca della Facoltà di letteratura dell'Università Gakūshuin], n. 58 (Giugno 2008), pp. 75-93; Honma Masao, *Shōnen manga daisensō* [La grande guerra dei manga per ragazzi], Sōmasaya, Tokyo 2000, in cui si parla del successo del franchise di *Akadō Suzunosuke*, con protagonista un giovanissimo samurai, prima un manga, pubblicato dal 1954 al 1960, poi un dramma radiofonico, andato in onda nel 1957, infine una serie di



## ORIENTI OCCIDENTI

speciali dal vivo, proiettati tra il 1957 e il 1958. Nel 1972 ne è stata tratta anche una serie televisiva animata. Il ruolo centrale dell'animazione ha portato alcuni studiosi a ritenerlo il medium centrale di questa pratica produttiva, cfr. Marc Steinberg, *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012; in realtà già dagli albori nel "mix" sono presenti anche programmi televisivi e cinematografici con attori dal vivo.

26. Cfr. Tanaka Ema. "Media mikkusu no sangyō kōzō: Kigyō-kan torihiki to seisaku iinkai hōshiki no yakuwari" [Struttura industriale del media mix: il ruolo delle transazioni tra compagnie e del sistema dei comitati di produzione], in Deguchi Hiroshi, Tanaka Hideyuki, Koyama Yusuke (a cura di), *Kontentsu sangyō ron* [Teoria dell'industria dei contenuti], University of Tokyo Press, Tokyo 2009, pp. 159-187.

27. Cfr. Tanaka Ema, "Kuuu Japan no sangyō kōzō: Seisaku iinkai hōshiki ni yoru media mikkusu to tayō-sei no heison" [Struttura industriale del Cool Japan: Coesistenza di media mix e diversità di contenuti grazie al sistema dei comitati di produzione], *The Journal of the Japan Association for Social and Economic Systems Studies*, n. 30 (Ottobre 2009), pp. 45-53. Per un confronto tra modello giapponese e statunitense, si rimanda a Kawakami Masanao, "Senryaku risuku maneijimento ni yoru eiga bijinesu no bei-ni hikaku" [Risk Management strategico e business dei film, un confronto tra Usa e Giappone], *Japan Academy of International Business Studies*, vol. 11, 2005, pp. 269-281; e Sugiyama Keiko, Suzuki Yuichi, "Chiteki zaisan wo katsuyō shita kontentsu seisaku-ji no shikin chōtatsu" [I piani di finanziamento nell'epoca della produzione di contenuti attraverso la proprietà intellettuale], *Information Processing Society of Japan SIG Notes*, vol. 96, 2006, pp. 97-102.

28. Cfr. Joo Woojeong, Denison Rayna, Furukawa Hiroko, *Manga Movies Project Report 1: Transmedia Japanese Franchising*, University of East Anglia, Norwich 2013; e Rayna Denison, "Franchising and Film in Japan: Transmedia Production and the Changing Roles of Film in Contemporary Japanese Media Cultures", *Cinema Journal*, vol. 55, n. 2, 2016, pp. 67-88.

29. Cfr. Wakabayashi Naoki, Yamada Jinichiro, Yamashita Masaru, "The Power of Japanese Film Production Consortia: The Evolution of Inter-firm Alliance Networks and the Revival of the Japanese Film Industry", in Robert DeFillippi, Patrik Wikstrom (a cura di), *International Perspectives on Business Innovation and Disruption in the Creative Industries. Film, Video and Photography*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham-Northampton 2014, pp. 50-65.

30. È possibile consultare i dati ufficiali degli incassi, suddivisi per anno, sul sito della Motion Picture Producers Association of Japan, <<http://www.eiren.org/toukei/index.html>> (ultimo accesso, 11 Marzo 2016).

31. Cfr. Mark Schilling, "Self-Control is Killing Japanese Movie Prospects", *Variety*, 3 Ottobre 2014, <http://variety.com/2014/film/news/1201320087-1201320087/> (ultimo accesso 3 Gennaio 2015).

32. Cfr. Hirota Keisuke, "Ima ya saidai no eiga seisakugaisha terebi kyoku ni kase rareta sekimu" [L'obbligo imposto delle emittenti televisive, le attuali più grandi compagnie di produzione cinematografica], *Tsukuru*, vol. 38, n. 7, 2008, pp. 42-49.

33. Cfr. Yamamoto Mataichiro, "Terebi wa taisetsu dakedo izon shisugiru to eiga ga usuku naru" [La televisione è importante, ma la sopravvivenza del cinema è in pericolo se dipende troppo da essa], *Tsukuru*, vol. 38, n. 7, 2008, pp. 58-61.

34. Successivamente all'uscita del film, l'esordiente che aveva prestato voce e corpo a Lily Chou-Chou ha iniziato una carriera professionale con il nome di Salyu, prima come corista di alcuni cantanti affermati come Mr. Children, poi da solista, a partire dal singolo *Valon-1*, <<https://www.youtube.com/watch?v=xJ1N5jdNZwk>>, uscito nel giugno del 2004. La sua musica è sempre rimasta molto diversa da quella di Lily Chou-Chou. Nel 2010, a dieci anni dall'uscita del romanzo, Salyu è comunque tornata alle sonorità di Lily Chou-Chou e ne ha vestito di nuovo panni. Insieme al producer Kobayashi Takeshi ha fatto uscire un nuovo singolo *Ēteru* [Etere], con nuove apparizioni pubbliche e un tour, cfr. il sito ufficiale, <<http://www.lilychouchou.jp/>> (ultimo accesso 10 Gennaio 2016).

## ORIENTI OCCIDENTI

35. Sugimoto Yoshio, *An Introduction to Japanese Society. Third Edition*, Cambridge University Press, Cambridge 2010, p. 146.
36. *Ivi*, p. 147.
37. Cfr. Hara Hideki, "Justifications for Bullying among Japanese Schoolchildren", *Asian Journal of Social Psychology*, vol. 5 (2002), pp. 197-204, p. 200. Per *denial of victim* si intende "putting blame on victims' attributes, such as their behavior and personality (e.g. it is alright to beat someone who breaks promises)", per *denial of injury* invece "negating or alleviating harm caused by detrimental behaviors (e.g. driving a car without owners' permission is only 'borrowing'; name-calling does not hurt someone physically)".
38. Cfr. Ando Mikayo, Asakura Takashi, Bruce Simons-Morton, "Psychosocial Influences on Physical, Verbal, and Indirect Bullying Among Japanese Early Adolescents", *Journal of Early Adolescence*, vol. 25, n. 3 (Agosto 2005), pp. 268-297, p. 281.
39. Yoneyama Shoko, *The Japanese High School. Silence and Resistance*, Routledge, London-New York 1999, p. 1.
40. *Ivi*, p. 5.
41. Cfr. Mimori Tsukuru, *Puroguramu kudō shōkōgun. Kokoro o motenai wakamono-tachi* [La sindrome da esseri programmati. I giovani non hanno cuore], Shinyōsha, Tokyo 1998. L'espressione usata da Mimori ricorda quella di "esseri umani in attesa di istruzioni" (*shijimachi ningen*) utilizzata nelle scuole per descrivere gli studenti che non ragionano, cfr. Yoneyama Shoko, *op. cit.*, pp. 9-10.
42. Tit. or. *Batoru Rowaiaru*, pubblicato originariamente nel 1999 dall'editore Ōtashuppan. L'omonimo film è stato distribuito nell'inverno del 2000. Per una discussione iniziale sul rifiorire del genere *seishun eiga* e alcuni titoli, cfr. John Berra, "Seishun eiga / Japanese Youth Cinema", in Id. (a cura di), *Directory of World Cinema: Japan 2*, Intellect, Bristol-Chicago 2012, pp. 282-285.
43. Channel 2, comunemente noto come Ni-chan (<http://www.2ch.net/>), è il forum di discussione più frequentato al mondo. Il messaggio lasciato dal diciassettenne assalitore e il conseguente dibattito sono ancora visibili nell'archivio storico, cfr. <http://tako.2ch.net/youth/kako/957/957323893.html> >. Per un'analisi del significato sociale del sito, cfr. Kitada Akihiro, "Japan's Cynical Nationalism", in Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012, pp. 68-84; Kaigo Muneo, Watanabe Isao, "Ethos in Chaos? Reaction to Video Files Depicting Socially Harmful Images in the Channel 2 Japanese Internet Forum", *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12, n. 4 (2007), pp. 1248-1268.
44. Il termine *eteru*, "etere", viene utilizzato nel racconto per designare uno spazio di libertà raggiungibile tramite la musica che permette di connettere i giovani e in tal modo, forse, trovare un senso all'esistenza.
45. "Like many religions or powerful narcotics, 'The Ether' that Lily fans construct provides the illusion of hope and a sense of something that transcends the grim social realities and hierarchies awaiting them the moment they 'log off' of their computers' internet services or press stop on their portable CD players", in Jay McRoy, *Nightmare Japan. Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam-New York 2008, p. 109.
46. Craig A. Lockard, *Dance of Life: Popular Music and Politics in Southeast Asia*, University of Hawaii Press, Honolulu 1998, p. 20.
47. Cfr. l'intervista al regista di Stephanie Bunbury, "Out of the Ether", *The Age*, 23 Luglio 2002, <http://www.theage.com.au/articles/2002/07/22/1026898972023.html> > (ultimo accesso 17 Gennaio 2016).
48. Cfr. Hong Kong Central Policy Unit, *Baseline Study on Hong Kong's Creative Industries*, Government of Hong Kong Special Administrative Region, Hong Kong 2003, in cui si legge: "The music industry in Hong Kong is dominated by Cantopop in production and sales. It constitutes a major part of

## ORIENTI OCCIDENTI

the entertainment business of the territory in terms of employment and contribution to GDP. It is also a major part of the popular cultural phenomenon of Hong Kong, which has significant influence in the region and also a large market in every community overseas" (p. 114).

49. Anthony Fung, "Faye and the Fandom of a Chinese Diva", *Popular Communication*, vol. 7, n. 4, 2009, pp. 252-266, p. 252.

50. Anthony Fung, Michael Curtin, "The Anomalies of Being Faye (Wong): Gender Politics in Chinese Popular Music", *International Journal of Cultural Studies*, vol. 5, n. 3, 2002, pp. 263-290, p. 266.

51. *Ivi*, p. 285.

52. Fenomeni di costume nella maggior parte dei casi costruiti a tavolino da produttori e agenti, e come tali promozionati al pubblico alla stregua di prodotti di consumo di massa, gli *idol* sono personalità dell'intrattenimento spesso nate come cantanti che diventano popolarissime in breve tempo (e spesso per breve tempo). Per uno sguardo d'insieme sugli *idol* in Giappone, cfr. Aoyagi Hiroshi, *Islands of Eight Million Smiles: Idol Performance and Symbolic Production in Contemporary Japan*, Harvard University Asia Center, Cambridge 2005; Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin (a cura di), *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2012.

53. Cfr. Ogawa Hiroshi, *Ongaku suru shakai* [La società della musica], Keisō Shobō, Tokyo 1988.

54. Cfr. Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Tunué, Latina 2008.

55. Su *Perfect Blue* e il rapporto *idol-fan*, cfr. Kerin Ogg, "Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi", *Mechademia*, vol. 5, 2010, pp. 157-174; Joseph Christopher Schaub, "Otaku Evolution: Changing Views of the Fan-boy in Kon Satoshi's *Perfect Blue* and *Paprika*", in John A. Lent, Lorna Fitzsimmons (a cura di), *Asian Popular Culture: New, Hybrid, and Alternate Media*, Lexington Books, Plymouth 2013, pp. 59-78; e Craig Norris, "Perfect Blue and the Negative Representation of Fans", *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 4, n. 1, 2012, pp. 69-86; su *Suicide Club* si veda Dario Tomasi, Franco Picollo (a cura di), *Il signore del caos. Sono Sion*, Caratteri Mobili, Bari 2013; e Timothy Iles, "The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Films", *electronic journal of contemporary japanese studies*, vol. 5, n. 2, 2005, <<http://japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/iles2.html>> (ultimo accesso, 11 Marzo 2016).

56. Cfr. Ray Pratt, *Rhythm and Resistance: Explorations in the Political Uses of Popular Music*, Praeger, New York 1990, in particolare il cap. 2, "Community, Free Space, and Utopia in Popular Music", pp. 21-46.

57. Iwai lo conferma in un'intervista: "Pour le tournage vidéo de cette île d'Okinawa, le côté amateur est dû aux comédiens, je leur avais donné une petite caméra vidéo numérique, comme si c'était de vraies vacances et ce sont eux qui ont tourné ces images que j'utilise pour cette partie du film", Cfr. Stephen Sarrazin, "Shunji Iwai. Tokyo est un hopital", *Objectif Cinema*, Novembre 2001, <<http://www.objectif-cinema.com/interviews/112.php>> (ultimo accesso 17 Gennaio 2016).

58. Sensazioni su cui lavora la trama digitale delle riprese, in modo non distante da quanto sperimentato da Michael Mann nei suoi ultimi film, cfr. Adam Gallimore "We Ain't Thinking About Tomorrow: Narrative Immediacy and the Digital Period Aesthetic in Michael Mann's Public Enemies", *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, n. 26 (Febbraio 2014), <<http://www.nottingham.ac.uk/scope/issues/2014/february-issue-26.aspx>> (ultimo accesso 9 Gennaio 2016).

59. Kiyomitsu Yui, "Prefazione", in Marco Pellitteri, *op.cit.*, pp. XV-XXIV, p. XVIII.

60. È un percorso simile a quello descritto da Saitō Tamaki per gli *otaku*, secondo cui essi operano tramite un processo di *fictionalization*, di trasformazione in finzione: "Their goal is simply to take fictions that are out there and promote them to fictions that are theirs alone", in id., *Beautiful Fighting Girl*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, p. 20. I fan di Lily Chou-Chou sono presentati come *otaku* e lo stesso si può in qualche misura ipotizzare per gli utenti che parteciparono agli scambi con i

## ORIENTI OCCIDENTI

personaggi del racconto di Iwai sul forum, durante la stesura del romanzo. L'uso moderno del termine *otaku* si è consolidato all'inizio degli anni Ottanta come parola di cortesia con cui gli studenti delle superiori e universitari appassionati di animazione si rivolgevano tra loro; per una storia del termine, cfr. Okada Toshio, *Otakugaku nyūmon* [Introduzione agli studi sugli otaku], Shinchōsha, Tokyo 2008. Il termine è stato popolarizzato da un articolo di Nakamori Akio del 1983 su un raduno di appassionati di fumetti – cfr. Nakamori Akio, "Otaku no kenkyū 1" [Studio sugli otaku 1], *Manga Burikko*, Giugno 1983, consultabile all'indirizzo <<http://www.burikko.net/people/otaku01.html>> (ultimo accesso, 26 Settembre 2015) – ma è diventato di uso corrente solo dal 1989, quando un caso di cronaca nera portò ad associare gli *otaku* alla devianza; cfr. Björn-Ole Kamm, "Opening the Black Box of the 1989 Otaku Discourse", in Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, Björn-Ole Kamm (a cura di), *Debating Otaku in Contemporary Japan. Historical Perspectives and New Horizons*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney 2015, pp. 51-69. La parola *otaku* ha col tempo subito una trasformazione, e da termine derogatorio è ormai largamente utilizzato in senso positivo dalla comunità che descrive e dagli studi accademici, un po' come avvenuto con il termine *queer* in altro campo; cfr. Machiyama Tomohiro, "Mondo Tokyo: Otaku", in Patric Macias, Machiyama Tomohiro (a cura di), *Cruising the Anime City: An Otaku Guide to Neo Tokyo*, Stone Bridge Press, Berkeley 2004, pp. 13-15. Per uno studio della cultura *otaku* dal punto di vista identitario e nel rapporto con la realtà, cfr. Nicola Grolla, "Soggettività e identità nel Giappone contemporaneo. Il fenomeno otaku", *Manga Academica*, vol. 8, 2015, pp. 35-54; e Alessandro Gomarasca, Luca Valtorta, *Sol Mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, Costa&Nolan, Genova 2008.

61. Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, per cui "Many new media objects do not tell stories; they don't have beginning or end [...]; Instead, they are collections of individual items, where every item has the same significance as any other", p. 194. Per il contesto giapponese, cfr. Azuma Hiroki, *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.

62. Valentina Re, Alessandro Cinquegrani, *L'innesto. Realtà e finizioni da Matrix a 1Q84*, Mimesis, Milano-Udine 2015, pp. 13-14.

63. "Unlike industry traditionalists, who place theatrical films at the top of the visual media pyramid and the director at the top of the filmmaking pyramid, Iwai sees himself primarily as an *eizo sakka* (visual artist) who draws inspiration from all media and looks down at none", in Mark Schilling, *op.cit.*, p. 71.

64. Cfr. rispettivamente la presentazione sul suo sito ufficiale <<http://tenfilm.com/>> e l'intervista su <<http://panasonic.jp/dvc/creators-voice/interview02/>>, in cui i due termini sono posti sullo stesso piano e come equivalenti (ultimo accesso 19 Dicembre 2015). Tra gli altri, Shimoyama è il regista di *St. John's Wort* (*Otogirisō*, 2001) e *Shinobi* (Id., 2005), Nakano di *Samurai Fiction* (*SF Samurai Fikushon*, 1998) e *Red Shadow* (*Reddo Shadō: Akakage*, 2001).