



## Orienti/Occidenti

### **Da Hiroshima/Nagasaki a Fukushima: cinema, *manga* e *anime* nel Giappone postbellico**

*a cura di Toshio Miyake*

#### *Introduzione*

#### *Il Giappone (post)nucleare dell'11.3*

L'11 marzo 2011 segna una cesura nella storia postbellica dell'arcipelago nipponico. In seguito al drammatico terremoto e tsunami nel Giappone nord-orientale, tre reattori della centrale nucleare Daiichi di Fukushima vanno in *meltdown*. La fuoriuscita incontrollata di radiazioni impone un'emergenza nucleare livello 7, lo stesso livello di Chernobyl nel 1986. Tra le conseguenze più immediate, l'evacuazione di migliaia di famiglie residenti, nonché un'ansia più generalizzata che si estende alla capitale Tokyo a 250 chilometri di distanza, alimentata da notizie discordanti sulle radiazioni nucleari rilevate nell'aria, nel suolo, nelle acque e nei cibi.

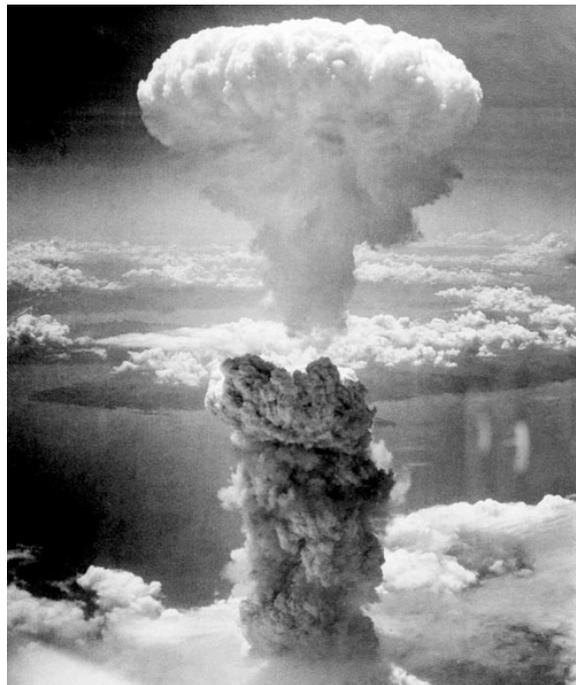
Come l'11.9 delle Torri Gemelle per gli Stati Uniti, l'11.3 di Fukushima è una data di non ritorno per il Giappone postbellico. È il simbolo numerico intorno al quale l'intera nazione si è ritrovata al contempo unita dall'esperienza condivisa di un evento così catastrofico – tanto da aver fatto parlare di 'Generazione 11 marzo' – ma anche divisa per le tante critiche sugli assetti fondanti della sua politica, società e cultura<sup>1</sup>.

Uno degli interrogativi di fondo reso evidente nello scenario post-Fukushima riguarda il seguente paradosso: come è stato possibile dopo l'olocausto di Hiroshima e Nagasaki arrivare alla costruzione di ben 54 reattori nucleari in un paese ad altissimo

rischio sismico?

### *Nucleare e identità nazionale*

Al di là di ambiti più specifici (politica energetica, sviluppo scientifico, lobby industriali, società civile, informazione, ecc.) che hanno contribuito al consenso egemone sull'energia nucleare nel Giappone pre-Fukushima, può essere utile estendere l'attenzione a una prospettiva più ampia; in primo luogo, alla storia indissolubile fra discorsi sul nucleare e auto-rappresentazioni nazionali, in grado di strutturare e addomesticare in passato percezioni anche più critiche, divergenti e conflittuali.



*Fig.1*

Nell'immediato scenario postbellico, l'immagine prevalente è il Giappone come vittima dell'Era Nucleare, simboleggiata universalmente dai funghi atomici di Hiroshima e Nagasaki. Con la fine dell'occupazione statunitense nel 1952 e all'alba del suo primo "miracolo" economico (1955-61), la nazione inizia a rappresentarsi come campione della Pace, della Scienza e della Tecnologia. Alla rinuncia alla produzione, all'uso e alla detenzione di ordigni atomici, sfociata nella Dichiarazione sui Tre Principi Non-Nucleari (1971), si accompagna l'ambizioso programma sulla

costruzione delle prime centrali inaugurata dalla Legge sull'Energia Atomica (1955), sotto il programma statunitense "Atoms for Peace". Questo cambiamento radicale è ottenuto grazie anche a una separazione netta di due discorsi istituzionali sul nucleare. Da un lato, il nucleare come Alterità, come *arma* pericolosa, devastante, cattiva, fonte di contaminazione e distruzione; ma un'alterità che è stata allontanata ed esorcizzata, proiettandola verso il passato (la Seconda Guerra Mondiale) e l'esterno, verso un'origine straniera (soprattutto gli Stati Uniti o l'Unione Sovietica). Dall'altro, il nucleare come Identità, come *energia* pacifica, sicura, buona, direttamente proiettata sul Giappone presente a esprimere la speranza per un futuro luminoso, tecnologico e prospero<sup>2</sup>.

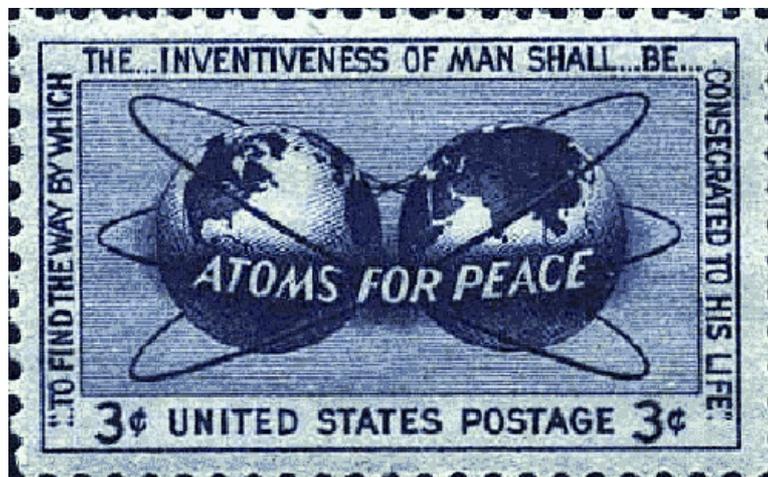


Fig.2

Nel Giappone pre-Fukushima si poteva essere contrari al nucleare come *arma* per motivi storici e ideologici (municipalità di Hiroshima e Nagasaki, vittime delle radiazioni, movimenti pacifisti, partiti di sinistra, sindacati, intellettuali, studenti, ecc.); oppure, contrari al nucleare come *energia* per motivi più contingenti e localistici (associazioni di residenti, agricoltori, pescatori, madri, ecologisti, ecc.). Due mondi discorsivi che nello scenario post-Fukushima, nonostante le imponenti manifestazioni nazionali contro gli impianti nucleari, continuano a rimanere sostanzialmente separati; pena la riesumazione di più profonde contraddizioni storiche che hanno condotto il Giappone verso il miracolo economico e alla stabilità sociale, sotto l'ombra dell'"ombrello nucleare" USA<sup>3</sup>.

### *Culture visive, “J-culture” e convergenza mediatica*

Tuttavia, oltre al tragico primato sull’olocausto atomico, il Giappone detiene altri primati meno tristi, attinenti alle sue culture visive, almeno in termini quantitativi. L’industria cinematografica nel suo “periodo d’oro” alla fine degli anni Cinquanta, arriva a produrre più film degli stessi Stati Uniti<sup>4</sup>. In seguito, il testimone passa all’industria del fumetto (*manga*) con quasi il 40% della produzione editoriale totale del paese nel 1995 (un mercato superiore a quello complessivo di Stati Uniti ed Europa insieme); poi all’industria dei videogiochi (circa il 50% del mercato globale nel 2001) e dell’animazione (*anime*). Quest’ultima fornisce i primi quattro titoli nella cinematografia nazionale per affluenza ai botteghini (tutti lungometraggi diretti da Hayao Miyazaki) e circa il 60% delle serie televisive trasmesse nel mondo<sup>5</sup>.

A parte tutti questi numeri, è importante sottolineare come i media abbiano negli ultimi due decenni congiuntamente contribuito a configurare un qualcosa di più ampio, una galassia eterogenea nota come “J-culture”: una costellazione di piattaforme mediatiche multiple che comprende *manga*, *anime*, videogiochi, design, grafica, pop art, *character goods*, stili subculturali, ecc. Si tratta di una specifica cultura convergente di tipo *mangaesque*, in cui storie, immagini e personaggi si intrecciano e sovrappongono, un “media mix” dove ogni singola parte fornisce un contributo a narrative, stili e pratiche transmediali<sup>6</sup>. Non sorprende quindi che il suo crescente successo globalizzato abbia indotto infine lo stesso governo ad appropriarsene ai fini di promuovere la “J-culture”, ribattezzata ufficialmente come “Cool Japan”, a nuova immagine nazionale di inizio millennio<sup>7</sup>.

Diventa a questo punto ancora più evidente quanto sia strategica l’intersezione fra rappresentazioni del nucleare e convergenza mediatica; sia per la stessa idea di nazione, sia per capire meglio come sia stato possibile in passato raggiungere un consenso così egemone intorno alle politiche energetiche nucleari. Da un lato, il trauma di Hiroshima/Nagasaki ha attraversato un po’ tutti gli ambiti della cultura “alta”, inaugurando fra l’altro un genere letterario a se stante, quello della bomba atomica (*genbaku bungaku*), da cui sono scaturite celebri trasposizioni cinematografiche, come *Pioggia Nera* (*Kuroi ame*, 1989) diretto da Shōhei Imamura e

tratto dall'omonimo romanzo di Masuji Ibuse (1965). Dall'altro, il nucleare ha alimentato una mobilitazione biopolitica più spontanea e diffusa di emozioni, desideri e paure che ha trovato un terreno ancora più fertile nelle culture popolari. Basti ricordare solo alcuni esempi più noti: il dinosauro radioattivo Godzilla (*Gojira*, 1954), insieme a tutta la sua progenie sterminata di mostri giganteschi (*kaijū*) che ben esemplificano le retoriche istituzionali sul nucleare esorcizzato come Alterità mostruosa ed esterna. E soprattutto *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, letteralmente “Atom dal braccio di ferro”), la serie *manga* (1951-58) e *anime* TV (1963-66) ideata dal “Dio del *manga*” Osamu Tezuka, che mette in scena le vicende eroiche di Atom: una sorta di Pinocchio robotico del futuro a trazione nucleare che protegge l'umanità da qualsiasi minaccia. Atom, grazie anche alla prima operazione su larga scala di convergenza mediatica, è diventata l'icona più popolare in assoluto in Giappone; e quindi il simbolo perfetto e più “carino” (*kawaii*) immaginabile del nucleare come Identità (Giappone, Tecnologia, Progresso).

*Per una lettura di/convergente: cinema, manga, anime e subculture giovanili*

Gli interventi di questa sezione mettono in evidenza narrative eterogenee sul nucleare che hanno attraversato la cultura convergente nel Giappone post-bellico. Se è vero che le culture visive possono avere contribuito nel loro insieme al consenso egemone sulle politiche nucleari pre-Fukushima, è bene sottolineare che non si tratta di un processo univoco e omogeneo, di una ideologia transmediale imposta meccanicamente dall'alto su una popolazione massificata. Antonio Gramsci ci ricorda che l'egemonia, in quanto equilibrio storicamente costituito fra coercizione e consenso, è un potere sempre dinamico e polifonico<sup>8</sup>: un processo sostenuto da posizioni multiple di dominio e di subalternità che si articolano a vicenda secondo discorsi e pratiche non solo *convergenti*, ma anche *divergenti*<sup>9</sup>. Da qui, la nota attenzione gramsciana alle culture popolari come luogo strategico per la negoziazione di qualsiasi egemonia. Queste, nonostante la loro dispersione e frammentarietà, sono in grado di introdurre sempre elementi di ambiguità, inversione, se non di rottura e conflitto verso l'ordine costituito.

In questo senso, la sezione raccoglie quattro contributi su diverse letture ispirate

alla narrativa transmediale del nucleare, declinate secondo ambiti mediatici più specifici: dal cinema live action e di animazione, al *manga* e alle sue appropriazioni nelle subculture giovanili. Cinzia Cimalando nella sua analisi del documentario *Nuclear Nation* (2011) di Atsushi Funahashi e del film *Testimonianza di un essere vivente* (*Ikimono no kiroku*, 1957) di Akira Kurosawa, mette in luce le paure indotte dal nucleare, chiamando in causa temi più universali della modernizzazione quale il difficile rapporto fra individuo e società. Paola Scrolavezza si sofferma sui lungometraggi animati *Akira* (1988) di Katsuhiro Ōtomo, *Metropolis* (2001) di Rintarō e *Summer Wars* (2009) di Mamoru Hosoda, per indagare le cartografie post-apocalittiche dell'esplosione/implosione atomica che attraversano metropoli, corpi cyborg e realtà virtuali. Jaqueline Berndt invece offre una rivisitazione critica del *manga Gen di Hiroshima* (*Hadashi no Gen*, 1973-87) di Keiji Nakazawa e dei suoi due adattamenti animati (1983, 1986) – le opere più lette/viste in Giappone sull'olocausto di Hiroshima –, richiamando l'attenzione sulle possibilità e sui limiti del *mangaesque* in termini estetici, sociali e politici. Infine, Toshio Miyake, si concentra sulle narrative egemoni del nucleare e la loro intersezione con alcune tappe storiche della convergenza mediatica giapponese (*Astroboy*, *Gen di Hiroshima*, *Little Boy*), per arrivare ad esplorare le più recenti parodie sessuali in ambito delle subculture maschili *otaku*.

L'Italia è il luogo da cui partì nel 1951 la legittimazione internazionale del cinema giapponese (Leone d'Oro a *Rashōmon* di Akira Kurosawa) e dove si è raggiunto negli anni Ottanta il curioso primato al mondo per numero di serie *anime* trasmesse in televisione fuori dal Giappone<sup>10</sup>. In ottica inversa, l'Italia è diventato in Giappone il paese straniero più amato fra la popolazione giovanile e femminile<sup>11</sup>, e, dopo il referendum abrogativo del nucleare condizionato proprio da Fukushima, un modello anche per i movimenti anti-nucleari giapponesi. L'augurio è che le narrative transmediali messe in luce da questa sezione possano contribuire a ulteriori e meno tragiche contaminazioni transculturali.

Toshio Miyake

---

<sup>1</sup> Cfr. l'intervista di Anais Ginori a Hiroki Azuma, "La guerra contro la natura della 'Generazione 11 marzo'", *la Repubblica*, 14 marzo 2011. Per una rassegna aggiornata sulle iniziative e voci più critiche in Giappone (tradotte in tedesco e parzialmente in inglese), si veda il sito *Textinitiative Fukushima* ([www.textinitiative-fukushima.de/pages/die-initiative/the-fukushima-text-initiative-ndash-a-short-description.php](http://www.textinitiative-fukushima.de/pages/die-initiative/the-fukushima-text-initiative-ndash-a-short-description.php)). Mentre per il report ufficiale sul disastro nucleare che chiama in causa come responsabili stato, governo e TEPCO (l'azienda che gestisce le centrali di Fukushima), fino a estendere l'accusa alla "cultura giapponese" intera, cfr. The National Diet of Japan (a cura di), *The Official Report of the Fukushima Nuclear Accident Independent Investigation Commission*, 2012 ([http://naiic.go.jp/wp-content/uploads/2012/08/NAIIC\\_report\\_lo\\_res5.pdf](http://naiic.go.jp/wp-content/uploads/2012/08/NAIIC_report_lo_res5.pdf)).

<sup>2</sup> Cfr. Hirofumi Utsumi, "Nuclear Power Plants in 'the Only A-bombed Country': Images of Nuclear Power and Nation's Changing Self-portrait in Post-war Japan", in Dick Van Lente (a cura di), *The Nuclear Age in Popular Media: A Transnational History*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2012.

<sup>3</sup> Cfr. Yuki Tanaka, Peter Kuznick, "Japan, the Atomic Bomb, and the 'Peaceful Uses of Nuclear Power'", *The Asia-Pacific Journal*, vol. IX, n. 18, maggio 2011 ([www.japanfocus.org/-Yuki-TANAKA/3521](http://www.japanfocus.org/-Yuki-TANAKA/3521)).

<sup>4</sup> Cfr. David Desser, "A Filmmaker For All Seasons", in Dimitris Eleftheriotis, Gary Needham (a cura di), *Asian Cinemas: A Reader and Guide*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2006, p. 25; Michael Storper, "The Transition to Flexible Specialisation in the US Film Industry", in Ash Amin (a cura di), *Post-Fordism: A Reader*, Londra, Blackwell, 1994, p. 209.

<sup>5</sup> Cfr. Japan External Trade Organization (a cura di), "Cool" Japan's Economy Warms Up, maggio 2005 ([www.jetro.go.jp/en/stats/survey/pdf/2005/20050509\\_cool\\_japan.pdf](http://www.jetro.go.jp/en/stats/survey/pdf/2005/20050509_cool_japan.pdf)).

<sup>6</sup> Nell'industria culturale nipponica, prima ancora della celebre nozione di "cultura convergente", è già in uso sin dagli anni Ottanta il termine "media mix" per indicare l'intersezione transmediale fra *manga*, *anime*, videogiochi e franchising/merchandising. Cfr. Marc Steinberg, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

<sup>7</sup> Per un'analisi del *mangaesque*, si veda il contributo di Jaqueline Berndt in questa sezione. Mentre per un'analisi del *nation branding* relativo al "Cool Japan", cfr. Michal Daliot-Bul, "Japan Brand Strategy: The Taming of 'Cool Japan' and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age", *Social Science Japan Journal*, vol. XII, n. 2, 2009, pp. 247-266.

<sup>8</sup> Cfr. Antonio Gramsci, *Quaderni del carcere*, 4 voll., Torino, Einaudi, 2007.

<sup>9</sup> Per una lettura in termini deleuziani del *media mix* nipponico come al contempo convergente e divergente, in quanto "co-existence of compossibility and impossibility", cfr. Marc Steinberg, "The Media Mix Imagination", in Kaori Makabe (a cura di), *ICOMAG 2012: Commons of Imagination: What Today's Society Can Share through Manga and Animation*, Tokyo, Bunkacho, 2012, pp. 55-59.

<sup>10</sup> Cfr. Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008, pp. 74-75.

<sup>11</sup> Cfr. Toshio Miyake, "Italy Made in Japan: Occidentalism, Self-Orientalism, and Italianism in Contemporary Japan", in Graziella Parati (a cura di), *New Perspectives in Italian Cultural Studies*, New York, Farleigh Dickinson University Press, 2012, pp. 195-214.