

Orienti/Occidenti

Desideri nucleari: convergenze mediatiche nelle culture popolari giapponesi

Il Giappone (post)nucleare: egemonia dal “basso” e media mix

Il tragico incidente alla centrale nucleare di Fukushima il 3 marzo 2011 ha messo in evidenza un apparente paradosso. Com'è stato possibile nel Giappone postbellico l'affermazione di un consenso così egemone intorno alle politiche energetiche sul nucleare, nonostante sia l'unico paese al mondo ad aver esperito bombardamenti atomici sulle proprie città? Come si è arrivati alla costruzione di ben 54 impianti nucleari in un piccolo arcipelago ad altissimo rischio sismico e così densamente popolato¹?

Molta attenzione è stata finora rivolta all'egemonia sul nucleare istituzionalizzata in ambito geopolitico (rapporto Giappone-Usa), politico (strategie energetiche), economico (lobby industriali), sociale (informazione, società civile) e geografico (marginalizzazione delle regioni extra-urbane)². Tuttavia, l'egemonia, come ricorda Gramsci, non si riduce a un potere imposto unilateralmente dall'“alto”³. Per essere efficace come “blocco storico” di forze sociali eterogenee richiede un processo fluido e polifonico, in cui discorsi e pratiche sia convergenti, sia divergenti, concorrono ad articolarsi a vicenda⁴. In altre parole, la portata di un'egemonia storicamente costituita è direttamente proporzionale alla sua capacità di mobilitare un consenso attivo e più ampio possibile anche da parte subalterna. Da qui, la particolare importanza dell'egemonia dal “basso” e soprattutto delle culture popolari come luogo strategico per la (ri)produzione e negoziazione di qualsiasi ordine costituito.

Il Giappone, oltre all'olocausto atomico di Hiroshima e Nagasaki, detiene fortunatamente

altri primati meno tristi che investono in particolar modo lo sviluppo straordinario delle sue culture visive: dall'industria cinematografica alla fine degli anni Cinquanta, al fumetto (manga), all'animazione (*anime*) e ai videogiochi nei decenni successivi. Il successo globalizzato delle sue culture popolari negli anni Novanta ha fatto infine parlare di "J-culture" per indicare la più generale costellazione di piattaforme mediatiche multiple che comprende manga, *anime*, videogiochi, design, grafica, *character goods*, subculture giovanili, ecc.: una galassia transmediale dove le egemonie dall'"alto" e dal "basso", sono disseminate e riannodate lungo i circuiti del nuovo *media mix* nipponico:

The "media mix" is a popular and industry term [in Japan] that refers to the practice of releasing interconnected products for a wide range of media "platforms" (animation, comics, video games, theatrical films, soundtracks) and commodity types (cell phone straps, T-shirts, bags, figurines, and so on). It is a state of what we might call the "serial interconnection of media-commodities" – wherein commodities and media types do not stand alone as products, but interrelate and communicate, generally through the existence of a principal character and narrative world⁵.

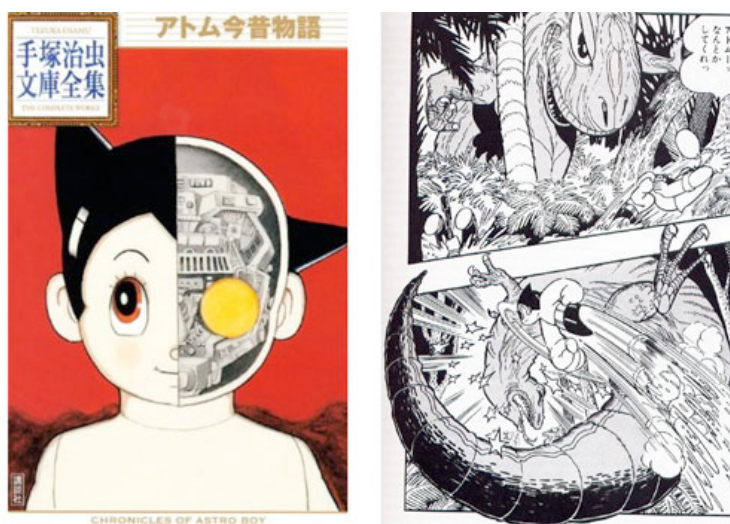
Questa esplorazione sulla portata egemonica delle narrative transmediali sul nucleare pone quindi l'attenzione in primo luogo allo specifico carattere convergente di tipo *mangaesque* delle culture visive nel Giappone postbellico. Tuttavia, gli sconfinamenti non riguardano solo le separazioni fra vecchi e nuovi media, ma investono anche quelle fra produttori e consumatori, generando nuove intersezioni fra produzione capitalistica, intrattenimento ludico e fruizione partecipativa. In secondo luogo, verrà quindi indagata la crescente mobilitazione affettiva, attivata dalle nuove tecnologie del desiderio e da figure emergenti di *prosumers* dell'era digitale, quali le subculture *otaku* nel Giappone contemporaneo⁶.

Convergenze mangaesque del nucleare: identità, alterità e postmoderno

Un ruolo storico e paradigmatico nella formazione di questa cultura convergente spetta al manga che ha fatto del Giappone postbellico il cosiddetto "paradiso dei fumetti"⁷. Nel periodo di massima diffusione negli anni Novanta, raggiunge quasi il 40% di tutto il mercato editoriale nazionale, superando di gran lunga il mercato del fumetto europeo e statunitense sommati insieme. Il manga ha costituito a lungo tempo l'ipotesi principale, il riferimento originario da

cui adattare un'infinita catena di serie televisive e lungometraggi *anime*, videogiochi, fiction televisive, film live action, *light novels*, *character goods*, ecc.; mentre dalla sua ulteriore evoluzione negli ultimi due decenni questo ruolo si è pian piano invertito a favore di *anime* e videogiochi⁸.

Il *mangaesque*, oltre a definire uno stile grafico distintivo delle culture popolari nipponiche, fornisce in senso più ampio altri aspetti che contribuiscono al carattere convergente della “J-culture”: potenziale di interconnessione (grammatica intermediale del fumetto in termini di temporalità-lettura-visione e sua capacità di unire testi-lettori/lettori-lettori); rassicurazione postcritica (preferenza per il già noto e per un'identificazione emotiva, come le icone “iper-carine”); estrema codificazione dei segni (alto livello di artificialità dei personaggi); ibridità estetica (intertestualità fra contesti euro-americani, asiatici e nipponici)⁹.



Figg.1-2

L'intersezione strategica fra narrative dominati sul nucleare e manga è particolarmente evidente se si considerano alcune delle tappe più innovative del manga stesso. Il successo senza precedenti di *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, letteralmente “Atom dal braccio di ferro”, 1951-58) basato sulle gesta eroiche di Atom, una sorta di Pinocchio robotico volante a trazione nucleare, costituisce una svolta storica nello sviluppo moderno del fumetto giapponese. La nascita di Atom è segnata dalle innovazioni radicali introdotte dal suo artefice Osamu Tezuka (1928-89), noto come il “Dio del manga”, che avrebbero modellato questo media nei decenni seguenti: lo stile *kawaii* o “carino, adorabile” dei personaggi (teste sproporzionate, occhi enormi, membra arrotondate); lo *story manga* o *graphic novel* (storie sviluppate per migliaia di pagine, con intrecci complessi, introspezione psicologica, temi universali, scenari visionari); tecniche

cinematiche (inquadratura dinamica, montaggio, carrellate, ecc.). Essi contribuiscono congiuntamente alla “narrativa visiva”, allo specifico stile fluido del manga che lo ha distinto per molto tempo dalla “narrativa illustrata” di buona parte dei fumetti euro-americani, più statici e con più parti scritte¹⁰.

Inoltre, *Tetsuwan Atom* è il primo manga a essere stato adattato in serie animata televisiva (1963-66). La sua successiva trasposizione industriale in termini di merchandising e marketing multimediali, segna il primo esempio pionieristico di *media mix* in Giappone. Ma cosa ancora più importante, Atom, oltre ad essere diventato così il personaggio manga in assoluto più popolare in Giappone, rappresenta anche l'icona più *kawaii* immaginabile per esorcizzare il ricordo ancora vivo dell'olocausto atomico. In altre parole, Atom rende popolare la narrativa ufficiale del nucleare in termini identitari come simbolo del nuovo Giappone, come energia pacifica a servizio di un paese proiettato verso un futuro tecnologico, scientifico e prospero¹¹.



Figg.3-4

Un'ulteriore svolta è rappresentata dalla serie manga *Gen di Hiroshima* (*Hadashi no Gen*, 1973-87) di Keiji Nakazawa (1939) che insieme ai due lungometraggi animati ad esso ispirati (1983 di Masaki Mori; 1986 di Toshio Hirata), costituisce in Giappone la narrazione più letta e vista sul bombardamento atomico di Hiroshima¹². Il manga si ispira all'esperienza autobiografica del suo autore sopravvissuto all'esplosione atomica su Hiroshima e racconta le sofferenze del protagonista Gen, un ragazzo che insieme alla sua famiglia deve sopportare pene e tragedie incommensurabili per sopravvivere all'interno di una città distrutta e contaminata dalle radiazioni. Nonostante le difficoltà iniziali per essere pubblicato negli anni Settanta, a

causa del suo realismo crudo e scioccante, la successiva legittimazione sancita dalla critica sia nazionale che internazionale ha segnato l'ingresso del manga come materiale didattico nelle scuole, contribuendo finalmente alla sua promozione allo statuto di "cultura" agli inizi degli anni Ottanta.

Ma soprattutto ha contribuito a rendere popolare un'altra narrativa ufficiale del nucleare nel Giappone postbellico. Se Atom è diventato il simbolo nazional-popolare del nucleare come Identità (energia, pace, tecnologia, progresso), Gen lo è per la narrativa complementare, altrettanto ufficiale, del nucleare come Alterità (arma, guerra, olocausto). Con la proiezione delle paure collettive verso un'origine esterna, reale (gli USA) o fantastica (mostri, alieni), oppure verso il passato, la nazione può essere evocata come vittima più o meno passiva di qualche catastrofe misteriosa o soprannaturale, non come paese imperialista attivamente partecipe alla II Guerra Mondiale. Tutta l'attenzione può essere così rivolta in termini retrospettivi alle sofferenze private e ai tentavi eroici dei protagonisti per sopravvivere a dolori e privazioni inimmaginabili¹³.

Infine, giungiamo alla più recente svolta postmoderna delle narrative transmediali sul nucleare. "Little Boy" è il nome della bomba atomica sganciata su Hiroshima e riappare nel titolo *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* (New York, 2005), la mostra curata dall'artista neopop Takashi Murakami (1962) che ha contribuito alla sua definitiva consacrazione come artista giapponese più noto e riconosciuto nel mondo¹⁴. Sin dagli anni Novanta, Murakami assieme ad altri artisti neopop di Tokyo elabora una cosiddetta estetica del "superflat", un crossover deliberato e ironico fra arte "alta" o colta, da una parte, e subculture urbane più o meno commerciali (manga, *anime*, videogiochi, giocattoli mostruosi), dall'altra.



Fig.5

Uno dei presupposti della mostra teorizzati da Murakami assieme al critico d'arte Noi Sawaragi è che la Guerra del Pacifico (1937-45) – poi estesa alla II Guerra Mondiale per il Giappone - sia stata progressivamente repressa dai discorsi in ambito pubblico, soprattutto dopo la sconfitta della sinistra radicale nei primi anni Settanta, a favore di un'ideologia della pace, della crescita economica e della stabilità sociale¹⁵. La rimozione della memoria sull'invasione militare giapponese in Asia, sulle contraddizioni della Costituzione Pacifista, sul ruolo dell'Imperatore, e sui bombardamenti atomici da parte statunitense, tutto questo avrebbe creato una condizione storica distorta nel Giappone postbellico: una sorta di vuoto o di capsula a-storica chiamata "Giappone". Ansie, desideri, traumi, sensi di colpa innescati dalla Guerra del Pacifico sarebbero stati rimossi dalla scena pubblica, per essere trasferiti e liberati nei mondi meno controllati delle subculture giovanili. Questo sarebbe tra l'altro uno dei motivi per cui le culture popolari, soprattutto le subculture come quella degli *otaku* (appassionati di manga, *anime*, videogiochi, ecc.), avrebbero sviluppato uno stile visivo così intriso di eccessi e distorsioni: iper-infantilismo, iper-sessualità, iper-violenza, una cultura visiva *esplosiva* alimentata all'infinito dalla sua sospensione rispetto alla realtà storica o empirica. In altre parole, i temi irrisolti legati ai bombardamenti atomici di Hiroshima e Nagasaki sarebbero diventati delle energie ambivalenti ad alto potenziale emotivo, che avrebbero finito per debordare oltre i confini delle diverse piattaforme mediatiche e delle convenzioni estetiche.

La mostra infatti include, oltre alle opere dello stesso Murakami, un'ampia rassegna di alcune fra le icone più popolari nel Giappone postbellico che mettono in scena versioni eterogenee del nucleare (mostruose, *kawaii*, SF, cyberpunk, postapocalittiche, ecc.): dal dinosauro radioattivo Godzilla al gattino robotico-nucleare Doraemon, dalla *Corazzata Spaziale Yamato* al fungo atomico in *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988). Nonostante le intenzioni al contempo critiche ed ironiche del suo curatore, non c'è dubbio che *Little Boy* abbia contribuito ad estetizzare e a spettacolarizzare l'esperienza dell'olocausto atomico. In quanto simulacro postmoderno le narrative popolari sul nucleare si sono fatte leggere, si sono disciolte e riconfigurate attraverso le interconnessioni crescenti del *media mix* nipponico ormai globalizzato, fino a diventare ubiquo. Alla fine, paradossalmente, non sono più da nessuna parte, prive ormai di referenzialità concreta, e forse anche di potenziale critico.

Lo stile *kawaii* (“carino, adorabile, desiderabile”) è stato sin dall’elaborazione di Tezuka uno dei paradigmi visivi del manga e *anime* postbellici, tanto da estendersi nei decenni successivi ad un più ampio stile giovanil-femminile in ambito vestiario, comportamentale ed emotivo¹⁶. Con il crescente *media mix* dei *character* (personaggi) negli Settanta – avviato pionieristicamente proprio da *Atom* – quest’ultimi si sono tuttavia sempre più esonerati dal manga o *anime* originali. L’esempio più noto è quello della gattina Hello Kitty della Sanrio, un *character* creato senza storia, manga, *anime*, e assurto nel frattempo a icona globalizzata del *kawaii* made in Japan.

Questa sorta di *characterification*, di proliferazione di personaggi *mangaesque* nel panorama mediatico si è intensificata negli ultimi due decenni ed è entrata in una nuova fase. Il cambiamento è ben esemplificato nel passaggio da *character* a *kyara*¹⁷. I *character* sono i personaggi convenzionali, come quelli di Tezuka, e devono la loro esistenza a un legame forte con il loro contesto, hanno una personalità complessa, e sono legati ad una narrativa che fornisce significati più o meno espliciti e profondi alla loro esistenza. I *kyara* invece sono indipendenti da uno specifico *media* o da una specifica storia, e sono pertanto adatti a un uso infinito e decontestualizzato. Un *kyara* è creato come una pura icona e la sua personalità si manifesta attraverso la rappresentazione della sua forma. Può essere attaccato come un adesivo su qualsiasi tipo di oggetto, alimentando la sua attrazione puramente in base all’apparenza.

Alcune subculture urbane, come gli *otaku*, gli appassionati più o meno compulsivi di manga, *anime*, videogiochi e modellini, sono state identificate come una delle forze trainanti del passaggio dai *character* ai *kyara*. È in particolar modo la generazione di *otaku* nati negli anni Ottanta, la cui attività principale si è spostata nel nuovo mediascape del web, ad emergere come *prosumer* di un modo postmoderno di appropriazione dei media, noto come “consumo database”¹⁸. I nuovi *otaku* sono i protagonisti di un *bricolage* che attinge a un “database” composto da un numero eterogeneo di *settings* ed elementi codificati, che, sul modello della navigazione online, non richiede nella sua produzione-consumo una *grand narrative*, un paradigma e una prospettiva unificati di tipo moderno, che orienti in modo monologico le scelte, letture e interpretazioni. Alcuni elementi ricorrenti delle nuove icone *kyara* sono: occhi enormi senza pupilla, pelle diafana, seno piccolo, orecchie di gatto, grembiule da domestica, personalità pura e innocente, ecc.

La combinazione di questi elementi è impiegata fra gli *otaku* per suscitare un sentimento ambivalente chiamato *moe*; un neologismo che unisce l'idea di “accudire” con quella di “bruciare”, a indicare una passione senza confini verso *kyara* o personaggi *mangaesque* in grado di innescare un intreccio complesso fra senso di protezione, empatia e attrazione erotica. Se a un primo sguardo questi personaggi potrebbero sembrare semplicemente *kawaii*, in contrasto con Hello Kitty o altre icone desessualizzate atte a ispirare un senso univoco di innocenza pura, quelle in stile *moe* sono invece alquanto sessualizzate. L'affetto o sentimento *moe* può essere considerato infatti come una fusione ambivalente fra innocenza infantile e desiderio adulto, una stimolazione polimorfa di sentimenti puri, protettivi per personaggi carini e indifesi, da una parte, e stimolazione perversa del desiderio adulto per ragazze (pre)adolescenti, dall'altra¹⁹.



Figg.6-7

Grazie alla sua elaborazione digitale in discussioni online, fanfiction, manga amatoriali, il *moe* ha subito nell'ultimo decennio un'ulteriore evoluzione, tanto da venire ormai utilizzato per personificare qualsiasi tipo di oggetto inanimato o concetto astratto: sistemi operativi, software vocali, nazioni, macchine da guerra, linee metropolitane, cibi, concetti filosofici, ecc. Qualsiasi cosa esistente o immaginabile è stata antropomorfizzata in veste di ragazze (*shōjo*) o ragazzi (*shōnen*), al contempo carini ed erotizzati²⁰.

A questa *moeficazione* del mondo intero non sono rimasti estranei temi ed elementi legati al nucleare. Per esempio in una guida illustrata alla Costituzione del Giappone, tutti gli articoli costituzionali sono antropomorfizzati come ragazze *moe*. Nello specifico, l'articolo 9, il pilastro

pacifista della nazione che sancisce la rinuncia al ricorso della forza militare, è personificato come Kyūj-chan (letteralmente, “Ragazza dell’Articolo 9”): una ragazzina esile in piedi sullo sfondo di una città distrutta a ricordare Hiroshima o Nagasaki che dice solo: “Spero nella pace eterna”²¹. I commenti extradiegetici che accompagnano ogni articolo-personaggio, la descrivono come una creatura indifesa e miserevole, con gambe deboli e scalza, incapace di camminare per conto proprio, ma attraente per essere una creatura molto dolce e gentile, come un bocciolo di fiore. Un altro esempio simile è offerto da una guida illustrata sugli elementi chimici della tavola periodica, in cui la Ragazza Uranio è introdotta dal titolo curioso “L’uranio è stato impiegato in passato nelle fabbriche di vetro”, con un breve accenno nel testo sottostante al suo utilizzo militare. Analogamente la Ragazza Plutonio è disegnata con in mano una lunga falce che dice “chi vuole essere il prossimo ad essere tagliato?”, mentre nel testo esplicativo si accenna su come del plutonio fosse presente nella bomba sganciata su Nagasaki²².



Fig.8

È importante tuttavia sottolineare che *kyara*, antropomorfismo e *kawaii* sessualizzato di tipo *moe* non si riducono necessariamente solo a dei feticci ludico-escapisti o pedofili. L’incidente nucleare di Fukushima ha messo a nudo, fra le altre cose, l’evidente inconsistenza del “Mito della Sicurezza” (*anzen shinwa*): la convinzione sull’impossibilità di incidenti alle centrali, promossa in passato da stato, governo e lobby energetiche. A più di un anno dall’11.3, l’industria mediatica del *mangaesque*, in ritardo rispetto all’opinione pubblica ormai contraria alle centrali nucleari, non ha ancora prodotto un’opera mainstream che diverga sostanzialmente dalle precedenti narrative egemoni sul nucleare. È invece l’ambito più amatoriale dal “basso” di alcune subculture giovanili, tra cui proprio quello degli *otaku*, che, nonostante l’apparente a-

politicità, ha dato visibilità alla sperimentazione di nuove di/convergenze sul nucleare, soprattutto in chiave parodica e sessualizzata.

A un mese dall'incidente nucleare di Fukushima è apparso su Pixiv, un sito di arte amatoriale con circa quattro milioni di utenti, un'illustrazione intitolata: "Poster Educativo sul Mito della Sicurezza"²³. Il titolo è una parodia dei concorsi nazionali indirizzati in passato a tutte le scuole del paese, sollecitate a inviare poster con titoli del tipo "Grazie per l'aria pulita" o "L'Energia atomica costruisce il nostro futuro"²⁴. Lo sfondo dell'illustrazione è riempito da un susseguirsi ripetuto della frase – quasi invisibile come se fosse una pubblicità occulta – "l'energia nucleare giapponese è sicura. L'energia nucleare giapponese è sicura...". Oltre al fitto intreccio di rimandi intertestuali, sono le icone *mangaesque* ad essere i protagonisti più vistosi di questa parodia sul nucleare. Sono riprodotti Pluto-kun (letteralmente il "Ragazzo Plutonio"), una delle tante mascotte create in passato dalle agenzie semi-governative per spiegare "scientificamente" ai bambini perché l'energia nucleare fosse importante e sicura. In questo caso vengono riportate le affermazioni di Pluto-kun estratte da un controverso video didattico²⁵: "Il plutonio è sicuro anche se viene bevuto... le radiazioni possono fare anche bene alla salute", con l'aggiunta dell'autore: "Avanti, inviate i vostri poster sulla sicurezza dell'energia nucleare e riceverete dalla TEPCO in premio 5 milioni di yen [50.000 euro *nda*]"²⁶. E appare quindi anche Denko-chan, la mascotte ufficiale della TEPCO che proferisce il suo slogan reso celebre da infiniti spot televisivi²⁷: "Abbiate cura dell'energia elettrica", aggiungendo, "però non lamentatevi se vi alziamo le bollette". Ma la protagonista assoluta è Puruko-chan (letteralmente "Ragazza Plutonio"), una new entry dell'antropomorfismo sul nucleare che giganteggia al centro dell'illustrazione; un tipico personaggio *kyara* di tipo *moe*, una ragazzina in lingerie, al contempo carina ed erotizzata. Il suo unico commento a tutto questo, a indicare la sua esuberante esplosione attraverso i mattoni di cemento della centrale nucleare di Fukushima, è un'onomatopea: "Boom!".

In conclusione, è ancora presto per valutare a pieno la portata di questa inedita mobilitazione biopolitica relativa al nucleare, che oscilla fra il parodico, il ludico e l'erotico. Da una parte, le subculture giovanili di tipo *otaku* sono i protagonisti emergenti di nuove tecnologie del desiderio, nonché della più ampia cultura convergente indirizzata "verso relazioni ancora più complesse tra i grandi media *top-down* e la cultura partecipativa *bottom-up*"²⁸. Dall'altra, contro ogni lettura sovradimensionata di testi e immagini specifici, è bene ricordare che le parodie sono caratterizzate da uno statuto ambivalente, da un legame doppio e paradossale nei confronti del loro ipotesto originario ed egemone, in termini sia di conferma ripetitiva che di inversione

critica. E questo riguarda a ben vedere le subculture giovanili in tutto il mondo nel relazionarsi con la loro società di riferimento.

Toshio Miyake

¹ Cfr. anche l'Introduzione a questa sezione "Da Hiroshima/Nagasaki a Fukushima: cinema, manga e anime nel Giappone postbellico".

² Molti studi su questi temi sono consultabili nel sito del *The Asian-Pacific Journal: Japan Focus* (<http://japanfocus.org/>).

³ Cfr. Antonio Gramsci, *Quaderni del carcere*, 4 voll., Torino, Einaudi, 2007.

⁴ Per una lettura del cosiddetto "villaggio dell'energia nucleare" (*genshiryoku mura*) come "blocco storico", un sistema di interessi convergenti sul nucleare che comprende governo, burocrazia, industria elettrica, mass media, università, edilizia, sindacati, ecc., cfr. Kimio Itō, "The Fukushima Daiichi Case from the Viewpoint of Political and Cultural Sociology", relazione presentata alla conferenza *Frontiers of Knowledge: Health, Environment and the History of Science*, Università di Heidelberg, 6 ottobre 2011.

⁵ Marc Steinberg, *The Emergence of the Anime Media Mix: Character Communication and Serial Consumption*, PhD Thesis, Brown University, 2009, p. 4. Per un'analisi dei limiti della nozione di "cultura convergente" di Henry Jenkins (2006), cfr. James Hay e Nick Couldry (a cura di), *Rethinking Convergence/Culture. An Introduction*, numero speciale di *Cultural Studies*, Volume 25, Issue 4-5, 2011. Mentre per un'indagine sulla "convergenza" in ambito cinematografico, cfr. Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, Racconto, Pubblico*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.

⁶ Sin dagli anni Ottanta, l'intersezione crescente fra *media mix*, società dei consumi e subculture giovanili non solo è diventato un aspetto caratteristico delle culture popolari giapponesi, ma ha anche istituzionalizzato lo sconfinamento fra cultura "alta" e "bassa". Cfr. Eiji Otsuka, *Sabukarucha bungakuron* ("Sulla letteratura come subcultura"), Tokyo, Asahi bunko, 2007.

⁷ Per un'introduzione alla storia postbellica del manga, cfr. Paul Gravett, *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, Londra, Laurence King, 2004.

⁸ 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).

⁹ Cfr. Jaqueline Berndt, "Globalisierende Manga, mangaesque Kultur: Oberflächen, Zeichen, Beziehungsgeflechte", relazione presentata al convegno *Cool Japan*, Università di Leipzig, 31 ottobre 2007. Per un'ulteriore analisi del "mangaesque", si veda il contributo della stessa Berndt in questa sezione.

¹⁰ Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, p. 26.

¹¹ Per il nucleare come simbolo nazionale di Identità/Alterità, cfr. l'Introduzione di questa sezione e soprattutto 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.

¹² Per un'analisi più dettagliata di *Gen*, si rimanda al contributo di Berndt in questa sezione.

¹³ Cfr. Kazuma Yoshimura, Yoshiaki Fukuma (a cura di), "Hadashi no Gen" *ga ita fūkei: manga, sensō, kioku* ("Il paesaggio di *Gen di Hiroshima: manga, guerra e memoria*"), Matsudo, Azusa Shuppansha, 2006.

¹⁴ Cfr. Takashi Murakami (a cura di), *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, New Haven-Londra, Yale University Press, 2005.

¹⁵ Noi Sawaragi, "On the Battlefield of 'Superflat': Subculture and Art in Postwar Japan", in Takashi Murakami (a cura di), *op. cit.*, pp. 187-207.

¹⁶ Cfr. Alessandro Gomasca, "Sotto il segno del *kawaii*", in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, 2001, pp. 57-90.

¹⁷ Cfr. Gō Itō, *Tezuka izu deddo* ("Tezuka è morto"), Tokyo, NTT Shuppan, 2005.

¹⁸ Cfr. Hiroki Azuma, *Generazione otaku: uno studio sulla postmodernità*, Milano, Jaca Book, 2010.

¹⁹ Oltre alle subculture maschili *otaku*, il *moe* è stato appropriato anche dalle subculture femminili, come le *fujoshi* (letteralmente "donne marce, avariate"), appassionate del genere Boys Love/*yaoi* con storie di intimità omosessuale maschile, molto popolari in ambito manga, *anime*, *light novel*, *slash fiction*, *dating sim*. Il *moe* al femminile si alimenta di un'analogia stimolazione polimorfa di fantasie proiettate su ragazzini idealizzati ed erotizzati, un connubio fra il filone *bishōnen* (ragazzi belli) e quello dal sapore pedofilo *shotakon* (complesso Shōtarō). Cfr. Patrick W. Galbraith, "Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among 'Rotten Girls' in Contemporary Japan", *Signs*, vol. XXXVII, n. 1, 2011, pp. 211-232.

²⁰ Cfr. Jason Thompson, "Militant Cute and Sexy Politics in Japanese Moe Comics [NSFW]," *i09 invisible manga*, 13 novembre 2009 ([http://io9.com/5403562/militant-cute-and-sexy-politics-in-japanese-moe-comics-\[nsfw\]](http://io9.com/5403562/militant-cute-and-sexy-politics-in-japanese-moe-comics-[nsfw])).

²¹ Cfr. Yūko Morita e Hōgaku Future Labo (a cura di), *Constitution Girls*, Tokyo, PHP Kenkyūjo, 2011, pp. 26-27.

²² Cfr. Studio Hard Deluxe (a cura di), *Element Girls*, Tokyo, PHP Kenkyūjo, 2008, pp. 189, 191.

²³ Illustrazione postata su Pixiv dall'utente Inono il 20 aprile 2011.

²⁴ Questi concorsi sono stati organizzati negli ultimi vent'anni dalla Japan Atomic Energy Relations Organization (JAERO) all'interno di una strategia istituzionale più ampia per affrontare il consenso declinante sull'energia nucleare indotto dall'incidente di Chernobyl. Cfr. Daniel P. Aldrich, "Trying to Change Hearts and Minds. Japanese Nuclear Power Plant Sting", in Id., *Site Fights. Divisive Facilities and Civil Society in Japan and the West*, Ithaca, Cornell University Press, 2008, pp. 118-151.

²⁵ Cfr. Debra J. Occhi, "Genpatsu-Kun, Fukkii, and Mr Pluto: Anthromorphized Kyara in Three Japanese Nuclear Narratives", paper presentato alla conferenza dell'American Anthropological Association, Montreal, 16 novembre 2011.

²⁶ Il video dal titolo "Pluto-kun, il compagno su cui puoi contare" (11 min.) è stato commissionato nel 1993 da un ente semi-governativo (Power Reactor and Nuclear Fuel Development Corporation; oggi JAEO) e proiettato fino al suo recente ritiro come video didattico online e nei parchi giochi annessi alle centrali nucleari (http://www.youtube.com/watch?v=Q_6yomWh05o).

²⁷ Denko-chan è stata disegnata nel 1987 da Shungiku Uchida, nota autrice di manga e romanzi, su commissione della Tepco.

²⁸ Cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. 266. Per un'indagine sulle intersezioni transmediali e sul contributo delle subculture *otaku* alla "creatività collaborativa" necessaria al successo globale dell'industria *anime*, cfr. Ian Condry, *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham, Duke University Press, 2013 (in corso di pubblicazione).