

GIUSEPPE PREVITALI

*I figli della Bomba.
Figure della corporeità post-atomica
nella cultura visuale giapponese*

Il 2004 è stato un anno di assoluta importanza per quanto riguarda i processi di rielaborazione dell'immaginario atomico, nonché uno snodo fondamentale per sondarne la pervasività nel contesto della visualità nipponica e non solo. La mostra *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, curata dal visionario artista Murakami Takashi, ha infatti consentito di fare il punto sulla situazione dell'industria culturale giapponese, il cui potere di penetrazione è ancora oggi evidente a livello dell'immaginario tanto negli Stati Uniti quanto in Europa. La mostra, estremamente eterogenea per quanto riguarda le opere presentate, ha avuto l'indubbio merito di dimostrare in maniera evidente quanto ancora oggi i prodotti-simbolo della ribollente cultura visuale nipponica appaiano contaminati dal trauma storico subito a Hiroshima e Nagasaki (Murakami 2005)¹.

Anche al di fuori di *Little Boy*, Murakami ha sempre ragionato in maniera esplicita sulla storia recente del proprio paese e ha lavorato assumendo come guida le immagini totemiche della cultura pop nipponica². Il caratteristico stile *superflat* (Murakami 2000) dei suoi lavori diventa così una precisa scelta di campo, da un punto di vista estetico e – soprattutto – etico. In opere estremamente significative come *Dokuro Yellow* (2001) – nella quale si percepisce evidentemente il debito nei confronti di un *anime* storico quale *Yattman* (*Time Bokan Series: Yattaman*, 1977-9) – emerge non solo la capacità dell'artista di utilizzare le immagini attorno alle quali si è incardinata la costruzione della visualità nipponica contemporanea in modo impreveduto e originale ma, soprattutto

¹ Il saggio introduttivo al catalogo della mostra *Little Boy* è in effetti una vera e propria dichiarazione di intenti tanto da un punto di vista estetico quanto etico. Contro l'infantilizzazione del popolo giapponese verificatasi in seguito alla sconfitta nella guerra del Pacifico, Murakami propone un'arte che – in modo non diverso dalla Pop Art americana, si propone di criticare dall'interno lo stesso sistema che la canonizza come arte. L'operazione è per sua natura controversa, ma l'intento politico di Murakami è palese già nella scelta dell'immagine di copertina del catalogo. Su fondo bianco vediamo infatti il profilo di Ikari Shinji, protagonista dell'*anime* robotico *Neon Genesis: Evangelion*, personaggio che forse meglio di qualsiasi altro rappresenta l'immagine della gioventù giapponese stigmatizzata dall'autore.

² Sull'opera di Murakami si vedano CRUZ – FRIIS-HANSEN – MATSUI (2000); MARK – SCHIMMEL (2007); KWON (2009). Fondamentali, inoltre, gli scritti dello stesso MURAKAMI (2001).

to, l'insopprimibile esigenza di rivolgersi a una società che, scioccata dal proprio passato, rifiuta di assumersi le proprie responsabilità e preferisce sublimare il trauma in forme culturali inoffensive. Stabilendo una linea di continuità che ricollega la cultura pop giapponese all'arte tradizionale (legata a un'esaltazione della linea e della bidimensionalità delle opere), l'autore si ripromette di adoperare le immagini-simbolo di una società incastrata fra l'esaltazione del *kawaii*³ (incarnato dai prodotti dell'azienda Sanrio) e il terrore di una catastrofe pronta a ripetersi (*Godzilla*). Murakami utilizza queste icone del contemporaneo in senso decostruttivo, per esaltarne le potenzialità impreviste e per restituire loro quella dimensione di appartenenza storica che la loro estetica tende a far dimenticare: ricontestualizzare le immagini del Giappone contemporaneo, farle dialogare fra di loro e farne emergere la politica latente è funzionale a ricollocarle nel clima storico da cui provengono, a ridare voce ai traumi che le hanno generate.

Si tratta di un imperativo che appare particolarmente evidente proprio all'interno di quella grande operazione catalografica che è la mostra *Little Boy*, nella quale Murakami ha avuto la possibilità di sottolineare, attraverso l'accumulo parossistico di oggetti, immagini, *action figures* etc., quanto il Giappone sia ancora abitato da una ferita non rimarginata, che anziché affrontare preferisce nascondere: «ansie, desideri, traumi, sensi di colpa innescati dalla guerra del Pacifico [sono] stati rimossi dalla scena pubblica, per essere trasferiti e liberati nei mondi meno controllati delle subculture giovanili» (Miyake 2012). Ciò che accomuna le opere esposte, all'interno di una prospettiva che per quanto fortemente e necessariamente eterogenea si vuole comunque omnicomprensiva, è dunque la messa in evidenza di una discendenza più o meno diretta dal trauma di Hiroshima.

A colpire è soprattutto la diffusa e pervasiva presenza di robot, androidi e più in generale di corpi che intrattengono con l'elemento tecnologico un rapporto di stretta dipendenza. Le ragioni di questa messa in primo piano della tecnologia, certamente derivante anche dal ruolo dominante assunto nel corso del dopoguerra dal Giappone nel settore, sono forse da ricercare proprio nel secondo conflitto mondiale. La sconfitta bellica è stata per il popolo nipponico particolarmente grave, proprio perché la guerra veniva percepita prima di tutto come un conflitto fra materia e spirito, come attesta il fortunato slogan: «contrapporre il nostro addestramento al numero degli avversari, il nostro corpo al loro acciaio» (Benedict 1968, 33). Per un popolo che aveva puntato tutto sulla disciplina e l'onore, per il quale il suicidio era una scelta desiderabile rispetto

³ Sul concetto di *kawaii* si veda almeno GOMARASCA (2001b).

alla sconfitta (lo dimostra il noto caso dei *kamikaze*)⁴, la resa agli americani ha comportato un radicale ripensamento del proprio sistema di valori.

Conseguenza diretta di questa revisione sarebbe, dunque, una sorta di revanchismo tecnologico di cui le vicende industriali e culturali del Giappone postbellico sembrano offrire una prova: la visualità nipponica (e la mostra di Murakami ce lo conferma), appare, infatti, letteralmente invasa da opere che mettono al centro della propria indagine il rapporto fra l'uomo e la tecnologia, proponendo un ampio spettro di esiti possibili che oscillano dall'uso positivo all'ibridazione contaminante. In generale si possono forse definire tre modelli diversi di costruzione del corpo nelle narrazioni postatomiche della cultura visuale giapponese, sempre tenendo in considerazione il rapporto *bios/techne*. Si tratta di tre costruzioni narrative che, ibridandosi e dialogando continuamente fra loro, contribuiscono a costruire una certa immagine del corpo, che assume sempre Hiroshima e Nagasaki quali riferimenti imprescindibili. Quella proposta non vuole essere una schematizzazione rigida, quanto piuttosto uno strumento utile per censire la persistenza di un trauma che appare ancora oggi non completamente riassorbito.

1. Corazze. Il corpo protetto

Una prima declinazione di questo rapporto problematico e dialettico è offerta da quella che ci proponiamo di chiamare immagine del *corpo protetto*. Ce ne offrono una chiara rappresentazione numerose serie *anime* appartenenti alla cosiddetta famiglia dei robot giganti⁵. Questi giganti di metallo hanno infatti saputo raccontare il trauma del Giappone post-bellico in modo trasparente e peculiare, evolvendosi in accordo con il clima culturale del Paese e accompagnandone la trasformazione da nazione prostrata a potenza industriale trainante di una nuova economia post-capitalistica. I corpi meccanici dei robot, eletti a estremo baluardo della cultura nipponica contro un'invasione imminente, conservano un'eco del desiderio di rivalsa di una società profondamente legata alle proprie tradizioni ma al contempo desiderosa di cambiamento e, soprattutto, di

⁴ Su questo tema, centrale per la comprensione di alcuni aspetti della condotta di guerra e più in generale dell'etica giapponese si vedano almeno PINGUET (1985); OHNUKI-TIERNEY (2004); BARBAGLI (2009).

⁵ Non è possibile restituire in questa sede la complessità di un fenomeno articolato come la storia dell'animazione seriale robotica giapponese. Per un'introduzione a questo tema (e al fondamentale valore culturale e culturale di queste opere) si vedano MOGNATO (1999); DI FRATTA (2007); PELLITTERI (2008); MODINA (2014; 2016), NACCI (2016).

prendere possesso di quello stesso patrimonio di conoscenze che l'aveva sconfitta, per farne un valore di (ri)costruzione identitaria. Dando voce a una delle due grandi narrazioni del Giappone post-atomico individuate da Bouissou⁶, queste opere celebrano la tecnologia come uno strumento utile alla difesa del Paese che appare invariabilmente attaccato da una forza nemica, in procinto di violarne i confini. Di fronte alla minaccia vengono, dunque, schierati enormi esoscheletri di metallo che, come nuovi samurai⁷ (Levi 1996; Morena 2014), danno battaglia alle forze del nemico, riuscendo, infine, ad averne ragione.

Una precoce manifestazione del modello del corpo protetto si può trovare in *Super Robot 28 (Tetsujin 28 gô, 1963-6)*, nel quale si assiste ad una prima codifica del format dei robot giganti. Nella serie l'automa è, infatti, considerato come una sorta di corazza protesica, un surrogato corporeo di metallo grazie al quale il pilota (umano) vede potenziate le proprie possibilità di intervento e azione. L'estetica messa a punto dagli autori dell'*anime* è per certi versi ancora acerba: il Super Robot, comandato a distanza dal giovane Shôtârô somiglia più a un enorme giocattolo che a una unità da battaglia e il suo intervento si pone sempre in continuità con quello delle forze di polizia; inoltre, non ci sono invasori alieni e le minacce sono quanto mai quotidiane e concrete. Eppure già in quest'opera seminale sono chiaramente leggibili tanto la memoria di Hiroshima quanto la volontà di costruire una certa narrazione della relazione fra uomo e tecnologia. È ad esempio significativo che il Super Robot sia costruito con i resti delle navi militari giapponesi impegnate nella guerra del Pacifico: il rapporto fra l'uomo e il robot – residuo più che mai materiale della tragedia di Hiroshima – è problematico e continuamente soggetto a negoziazioni. Nonostante la serie sia molto chiara nel restituire il senso di una nazione desiderosa di rinascere dai ruderi della propria sconfitta, si percepisce un «profondo spirito di insicurezza e inquietudine» (Bartoli 2011, 154) che attraversa l'*anime* e che appare legato all'ineliminabile percezione del robot come potenziale fonte di minaccia.

⁶ Secondo l'autore, che nella sua trattazione si riferisce ai *mangaka* (ma il discorso è estendibile anche agli autori di *anime* che qui più direttamente ci interessano), essi «hanno tratto due grandi narrazioni che si trovano in molteplici forme fin nei *manga* odierni. La prima è una storia dell'apocalisse e del fallimento degli adulti, eventi catastrofici a partire dai quali un gruppo di giovani sopravvissuti orfani cerca di riemergere, in una lotta per la sopravvivenza e per la ricostruzione di un mondo nuovo. [...] Il secondo scenario traumatico racconta l'invasione del Giappone [...] da parte di esseri di un'altra razza che pilotano macchine formidabili, contro le quali combattono degli adolescenti nipponici, spesso anch'essi orfani, che vincono la guerra in vece dei loro padri al comando di robot o altri veicoli da combattimento» (BOUISSOU 2011, 41s.).

⁷ Si tratta di un elemento interessante che, presente sin dalle origini del filone, emerge con forza in una serie spiccatamente ironica e autoconsapevole come *Daitarn 3 (Mutekikōkin Daitān 3, 1978-9)*, dove le fattezze del robot ricordano chiaramente quelle di un samurai.

A superare questa concezione ludica del corpo meccanico sarà in particolare Nagai Gō⁸, con opere fondamentali per l'evoluzione del genere: caratterizzati da una forte coerenza narrativa e da un'estetica immediatamente riconoscibile, i lavori di Nagai si sono rapidamente imposti come modelli, andando a costituire un canone destinato a mantenersi attuale almeno fino agli anni Ottanta⁹. In particolare, gli *anime* tratti dai *manga* di Nagai saranno in grado di tradurre in chiave figurativa il trauma di una generazione che ha visto con i propri occhi le conseguenze potenzialmente mostruose della tecnologia: la messa in discussione del valore della scienza e l'indecidibilità etica fra bene e male sono, infatti, due degli elementi qualificanti delle sue opere. Avendo profondamente ampliato i discorsi abbozzati dagli *anime* precedenti in relazione al rapporto *bios/techne*, le opere di Nagai appaiono un modello perfetto per verificare il modo in cui la narrazione del corpo protetto restituisce, in filigrana, una certa immagine della tragedia di Hiroshima; all'interno del vasto *corpus* dell'autore è forse *Mazinga Z* (*Majingā Z*, 1972-4) a fornire il campione d'analisi più interessante.

La serie – che come sempre in Nagai si fa filtro per esprimere l'ansia storica e politica del suo autore (Fontana 2013, 47ss.) – muove dal pericolo di un'invasione ai danni del Giappone: l'antagonista è il dottor Inferno che, attraverso un esercito di mostri meccanici, ambisce a distruggere l'Istituto di ricerca per l'energia fotoatomica per impadronirsi di una rara lega metallica. A contrapporsi a lui è Kabuto Koji a bordo del robot Mazinga Z, costruito usando proprio il prezioso materiale (il Japanium) dal nonno del ragazzo (Kabuto Juzo). Come si vede, *Mazinga Z* rientra a pieno titolo nel canone dell'ortodossia dell'animazione robotica e, soprattutto, drammatizza l'ansia di Nagai in relazione alla memoria di Hiroshima e all'energia nucleare. Lo si comprende già considerando la rappresentazione dello scienziato, qui fisicamente sdoppiato in due figure antagoniste a drammatizzare le possibilità d'uso della tecnica, di per sé neutra.

⁸ Su Nagai si veda almeno il lavoro di GIULIANI – MIRRA (2015). Sulle singole opere di Nagai analizzate in queste pagine si vedano, per un'introduzione, i contributi di MONTOSI (2007; 2008a; 2008b; 2009).

⁹ GOMARASCA (2001a, 227ss.) parla giustamente di una «ortodossia» dell'*anime* robotico che, ad un'analisi strutturale, presenta delle caratteristiche ricorrenti. In sintesi, il quadro è il seguente: la Terra è minacciata da un nemico alieno o da una antica civiltà improvvisamente risvegliatasi; in generale il nemico ha una competenza tecnologica superiore rispetto a quella terrestre e per colmare questo deficit sarà necessario appropriarsi in qualche modo di materiali/fonti energetiche simili a quelle usate dagli invasori. A perfezionare la tecnologia umana sarà uno scienziato legato più o meno direttamente al protagonista (solitamente ne è il padre), che costruirà un robot in grado di tenere testa agli avversari. Il protagonista salirà dunque a bordo del robot per fronteggiare la minaccia, in un'escalation di scontri che porterà alla battaglia finale. Significativo è anche che il rapporto fra il protagonista e il padre sia sempre problematico (o assente: spesso il genitore viene ucciso) e che il giovane compensi la mancanza di una figura genitoriale (le madri sono sempre escluse dalla scena in queste narrazioni) attraverso il suo rapporto con il robot.

Nella contrapposizione fra Kabuto e Inferno si intravede, infatti, il ruolo ambiguo dell'uomo di scienza che, in base alle sue scelte può rivelarsi agente del bene o mago satanista (Sontag 1998, 325ss.).

Anche per quanto concerne la rappresentazione del corpo meccanico, *Mazinga Z* appare particolarmente interessante: siamo infatti già lontanissimi dalla rappresentazione ludica evidenziata in *Super Robot 28. Koji*, infatti, non si limita a comandare a distanza il robot, ma entra all'interno di *Mazinga*, che si presenta qui esplicitamente come un guscio protesico ipersviluppato, corazza tecnologica in grado di incrementare le capacità del pilota. Il corpo di Koji e quello di *Mazinga* interagiscono attraverso una complessa interfaccia di comando, ma non si sovrappongono. Koji, cioè, deve imparare ad utilizzare il robot e le prime puntate della serie ci mostrano continuamente i tentativi del ragazzo di apprendere il complesso sistema di pilotaggio. Ciò è sintomatico di un preciso atteggiamento nei confronti del mezzo robotico, che riveste il corpo dell'uomo ma non vi si sostituisce: il pilota (la cui cabina di pilotaggio è significativamente posta nel cranio del robot) attiva il corpo meccanico, operando come il suo cervello; è proprio nella dualità di corpo tecnologico e intelligenza umana che *Mazinga* si presenta come il campione della nuova competenza tecnica giapponese. All'estremo opposto di questa politica dei corpi troviamo invece gli avversari di *Mazinga*: anche quando i mostri del dottor Inferno non denunciano apertamente la loro natura robotica, essi sono caratterizzati da un posizionamento eccentrico del volto: sia in *Mazinga Z* che nel successivo *Il grande Mazinga (Gurēto Majingā, 1974-5)*, i robot sono chiamati ad affrontare avversari «col volto solitamente collocato all'altezza dell'addome, indice di un perverso ribaltamento» (Bartoli 2011, 168).

Il modello delineato in *Mazinga Z* viene ripreso, senza sostanziali variazioni, da numerose serie robotiche degli anni successivi (a parte *Il grande Mazinga* vale la pena di citare, per il suo impatto generazionale, almeno *UFO Robot Goldrake – UFO Robot Gurendaizā, 1975-7*). Un sostanziale aggiornamento dell'animazione robotica si ha invece a partire da *Mobile Suit Gundam (Kidū Senshi Gundam, 1979-80)*, che inaugura una linea cosiddetta realista all'interno dell'animazione seriale robotica, all'insegna di «una rappresentazione più credibile dei mondi fantascientifici, dove gli umani e le armature robotiche interagiscono su un piano apparentemente più plausibile» (Gomarsca 2001a, 230). *Gundam* rovescia completamente alcuni degli assunti fondamentali della scuola ortodossa: il robot non è più un oggetto unico, auratico, ma un equipaggiamento standard (un'*armatura*, appunto) in dotazione agli eserciti di un universo futuristico in guerra fra loro. Prodotte in serie, le corazze meccaniche mimano in manie-

ra più puntuale l'anatomia umana e – cosa ancora più importante – sono abitate da un corpo vivente che le anima e le utilizza. I robot sono qui esplicitamente degli strumenti d'azione che implementano le capacità individuali e, proprio perché realizzati su scala industriale, possono essere all'occorrenza distrutti, abbandonati o sostituiti. È significativo che questo processo di demitizzazione e problematizzazione del robot si manifesti in una serie che mette a tema la rappresentazione della guerra: i giovani protagonisti si trovano loro malgrado piloti delle unità e, chiamati a combattere una guerra non voluta, vivono un trauma non diverso da quello provato dai giovanissimi soldati impegnati nella guerra del Pacifico.

2. Carne e metallo. Il corpo innestato/ibridato

Neon Genesis Evangelion (*Shinseikin Evangelion*, 1995-6) è forse l'*anime* che meglio è stato in grado di sintetizzare e rilanciare il modello del corpo protetto che abbiamo delineato in queste pagine (Napier 2007; Redmond 2007). La serie si presenta in effetti come un momento di riflessione sul rapporto che l'animazione robotica ha intrattenuato con la memoria di Hiroshima e con i modelli di corporeità che ha contribuito a plasmare. A fronte del recupero di alcuni elementi tipici degli *anime* di tipo ortodosso (nemico come invasore "alieno", ritorno a una concezione auratica del robot etc.), l'opera è soprattutto un tentativo – da parte dell'autore Anno Hideaki – di raccontare il Giappone della sua epoca, bloccato in un immobilismo culturale ed emotivo che interessa prima di tutto i giovani¹⁰. Nel rivolgersi direttamente ai suoi contemporanei, Anno mobilita, però, un immaginario che affonda le sue radici nel trauma di Hiroshima, ferita mai completamente risanata che ancora infesta le coscienze nipponiche. Non è un caso che la serie sia ambientata a Neo-Tokyo 3, città fortezza che si erge su un mondo apocalittico, devastato anni prima da una catastrofe che ha sterminato metà della popolazione mondiale (il cosiddetto «Second Impact»). Questo cataclisma, inizialmente ritenuto naturale, è stato in realtà pilotato da un manipolo di individui che agiscono nell'ombra: ancora una volta è l'uomo a segnare la propria condanna, inca-

¹⁰ In *Evangelion* Anno dà forma a una generazione priva di ideali e punti di riferimento attraverso le vicende dei tre protagonisti principali della serie: Shinji è un individuo insicuro che incarna lo stereotipo dell'*hikikomori*, Rey si vede ed è vista come un oggetto da usare e, all'occorrenza, scartare; Asuka, infine, mal sopporta il proprio corpo, ancora parzialmente infantile. Anno, che affronterà i medesimi temi anche nel successivo *Le situazioni di Lui & Lei* (*Kareshi Kanojo no jijō*, 1998-9), intende il suo lavoro come un monito rivolto alle giovani generazioni, chiamate a vivere loro malgrado in un'epoca incerta e difficile, ma non per questo giustificate nella loro passività. Per un'introduzione al complesso tema degli *hikikomori* si veda il recente lavoro di RICCI (2016).

pace di imbrigliare e padroneggiare poteri superiori ai propri. I riferimenti a Hiroshima e al secondo conflitto mondiale innervano in profondità l'opera, che lavora in maniera sincretica con influenze sia occidentali sia orientali (Bartoli 2008), ma una delle sue peculiarità riguarda proprio la particolare rappresentazione del rapporto uomo/tecnologia.

In particolare sembra che l'immagine offerta da *Evangelion* vada oltre rispetto al modello del corpo protetto. I piloti, all'interno del robot, sono immersi in un liquido pseudo-amniotico¹¹ che li avvolge e li rende in grado di sincronizzarsi con le unità da combattimento per pilotarle. Si tratta di una regressione uterina che è centrale nell'economia dell'opera e che, più in generale, allude alla possibilità di fondersi con il robot. In uno degli episodi, infatti, il protagonista Shinji – dopo aver lanciato un attacco contro il nemico in stato di frenesia – scompare, sciogliendosi all'interno del liquido che riempie la cabina di pilotaggio. Siamo di fronte a un superamento dell'idea di corpo meccanico come semplice corazza protettiva; qui l'elemento tecnologico assume un ruolo attivo, non vi è più sovrapposizione dei due corpi, quanto più sovrascrittura (nei casi più estremi addirittura sostituzione) di un corpo sull'altro. Si tratta di un modello che proporrei di chiamare *corpo innestato/ibridato* e che si affaccia già in alcune seminali serie d'animazione robotiche: dopo una prima manifestazione in *Astro Boy*¹² (*Tetsuwan Atomu*, 1963-6), è soprattutto con *Jeeg robot d'acciaio* (*Kōtetsu Jigū*, 1975-6) che l'idea del corpo ibridato si manifesta in tutta la sua complessità. A differenza delle altre serie di Nagai, in *Jeeg* il pilota del robot non è chiamato a entrare all'interno della corazza per manovrare il robot, ma piuttosto a *trasformarsi* nel cranio del robot. Portando a compimento la sua «personale riflessione sugli effetti della scienza e della Bomba» (Fontana 2013, 49), Nagai supera l'immagine del robot come corpo protesico da abitare e arriva a intendere l'elemento tecnologico come una materia ibridante, con la quale è necessario entrare in contatto per raggiungere il proprio scopo (nel caso di *Jeeg*, ovviamente, il salvataggio del Giappone).

¹¹ Non è questa la sede per esaminare nel dettaglio il tema del materno in *Evangelion*. Si segnala, per fornire un indirizzo di lettura dell'opera, che la tecnologia è declinata – all'interno della serie – quasi completamente al femminile (contrariamente a quanto potrebbe suggerire inizialmente il *meka design*). Si tratta di un elemento che meriterebbe di essere approfondito (così come l'*anime* nel suo complesso), ma che Gomarasca fa utilmente risalire al concetto di sindrome della madre elettronica elaborato da Asada Akira: «nella fantascienza il calcolatore centrale [...] viene chiamato quasi sempre computer madre. [...] In effetti i media [...] sono una compensazione ideale di quella metà persa che è la madre» (GOMARASCA 2001a, 241).

¹² La serie è una delle opere fondamentali nella storia dell'animazione seriale giapponese ed è firmata da Osamu Tezuka, sulla cui opera rimandiamo almeno al lavoro di MCCARTHY (2010).

Decisamente meno ottimistica è la prospettiva offerta dal *Tetsuo* (1989) di Tsukamoto Shinya¹³. Opera-manifesto del regista, il film mostra in maniera chiara lo slittamento della tecnologia da apparato protesico a entità parassitaria portatrice di morte. Caratterizzato da una incisività formale estrema, *Tetsuo* è prima di tutto una celebrazione rovesciata della società post-industriale, delle sue contraddizioni e del ruolo che l'uomo ha al proprio interno. Idea di fondo della pellicola è che «l'uomo (in quanto essere umano) non sia un organismo finito e compiuto, ma un essere in perenne cambiamento, soggetto a mutazioni del corpo e suscettibile di modifiche sostanziali» (Gradogna – Tasso 2006, 146). Tsukamoto mette, quindi, in scena l'immagine di un corpo aperto, passibile di un numero potenzialmente infinito di ferite, violazioni, mutilazioni, innesti che lo rendono in grado di ricombinarsi e mutare. In questo processo di assorbimento e metamorfosi l'uomo finisce con l'occupare una posizione passiva, come dimostra la vicenda allucinante del protagonista.

Non è un caso che questo ruolo sia ricoperto da un burocrate senza identità (non ci viene mai detto esplicitamente il suo nome), un ingranaggio spersonalizzato del meccanismo economico giapponese, che schiaccia l'individuo e lo priva della sua individualità in nome dell'efficienza produttiva e del guadagno monetario. Il corpo diventa una macchina all'interno del sistema economico post-industriale e l'uomo, vittima di una nuova forma di alienazione e incarcerato in una struttura sociale fondata sulla minaccia costante del ridicolo e della vergogna (Nakane, 1992), corre perennemente il rischio di superare il punto di rottura. È in questo contesto che l'elemento tecnologico si presenta come un'entità invadente e parassitaria, che viola i confini del *bios* e, dando forma all'energia pulsionale dell'individuo, lo trasforma in un'entità parzialmente inorganica votata alla distruzione. È quanto si vede in numerose sequenze del film, dove l'innesto di parti meccaniche sul corpo dell'individuo lo trasforma in un'arma di distruzione e morte¹⁴; non è un caso che nel finale del film il protagonista e un secondo individuo, entrambi ormai fagocitati da un accrocchio di parti inorganiche, si fondano

¹³ A differenza di altri autori del cinema giapponese contemporaneo, forse proprio a causa del valore culturale assunto da alcuni dei suoi film (*Tetsuo*, ovviamente, in primis), la bibliografia dedicata al cinema di Tsukamoto è piuttosto ampia, anche in lingua italiana. Per un'introduzione al suo cinema si vedano, dunque, MES (2005); CHIMENTO – PARACHINI (2009); FONTANA – TARÒ – ZANELLO (2010); BOSCAROL (2013).

¹⁴ La messa in discussione del valore positivo della tecnologia e l'esaltazione del suo valore mortifero ed erotico è un elemento che mi pare avvicinare l'opera di Tsukamoto alle sperimentazioni letterarie di BALLARD (1973). Mi pare un parallelo non ancora sviluppato dalla letteratura sul regista e che potrebbe portare, se opportunamente provato, a una nuova prospettiva sugli influssi culturali alla base di *Tetsuo*.

in un'unica entità post-organica e si interrogano sulla decisione da prendere: dominare la città o distruggerla?¹⁵

Il discorso polemico nei confronti della modernizzazione selvaggia e delle due drammatiche conseguenze sul corpo individuale e sociale del Giappone viene approfondito nel successivo *Tetsuo II: Body Hammer* (1992), che si presenta come una sorta di variazione sul tema del predecessore. Abbandonati quasi completamente i riferimenti al tema della sessualità, il film ripropone la vicenda di un uomo alienato e impotente che, per vendicare l'assassinio del figlio (cui ha assistito senza poter intervenire) finisce con il perdere la propria umanità e trasformarsi in un'arma vivente. Anche in questo contesto la tecnologia è convocata come entità ibridante, che muta il corpo dell'uomo e lo trasforma in qualcosa che travalica il dualismo organico/inorganico. *Tetsuo: The Bullet Man* (2009), terzo lungometraggio di Tsukamoto dedicato al tema, riprende le questioni affrontate dai film precedenti, aggiornandole allo scenario contemporaneo: questa volta il protagonista è direttamente associato al post-capitalismo della smaterializzazione del capitale e dello squalismo azionario.

Anche al di fuori dell'opera di Tsukamoto è poi possibile individuare alcuni film in cui il tema dell'ibridazione tecno-organica come strumento di morte è particolarmente evidente. È il caso, ad esempio, di *L'uomo che correva* (*Hashiru Otoko*) di Kawajiri Yoshiaki, episodio del film collettivo *Manie Manie – I racconti del labirinto* (*Manie Manie Meikyû monogatari*, 1987), dove in un futuro prossimo un pilota di auto da corsa si fonde con la propria vettura per continuare a correre in eterno; significativo è anche il caso di *Rubber's Lover* (1996) di Fukui Shozin, dove appare più sviluppato il rapporto fra erotismo e tecnologia individuato nel primo *Tetsuo*, qui declinato in senso quasi feticistico.

Meno plumbeo nei toni ma ugualmente connesso al tema del corpo innestato/ibridato con l'elemento tecnologico appare anche *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidô-*

¹⁵ Il rapporto fra l'uomo e lo spazio urbano è centrale in *Tetsuo* e tutto il film è in effetti un continuo mettere in evidenza l'accordo impossibile fra queste due dimensioni. Sembra quasi, come nota giustamente Roberta Novielli, che il processo di contaminazione fra *bios* e componente inorganica dipenda direttamente dal suo rapporto problematico con lo spazio della città: «per il regista la graduale composizione del corpo è avvenuta in contemporanea con la crescita della città, diventata futuristica, ansiogena e transnazionale» (NOVIELLI 2010, 88). Lo stesso regista si è in effetti espresso su questo tema: «Tokyo è un susseguirsi di edifici, e l'elemento naturale è quasi assente [...]. Da quando si è bambini e si comincia a crescere, crescono anche gli edifici. C'è quasi un sentimento di intimità, come quello che si prova in famiglia, che rende l'edificio quasi un elemento naturale, ma siccome sovrasta l'uomo può nascere in lui uno spirito di distruzione della città. Gli piace ma la vuole distruggere [...]. Questi due istinti sono l'argomento dei miei film. La città e il corpo dell'uomo» (GRADOGNA – TASSO 2006, 137).

tai), autentico universo narrativo transmediale¹⁶ che – operando liberamente con diversi linguaggi, ha dato vita a un *media franchise* particolarmente coerente e fortunato. Fra le opere che compongono questo complesso narrativo, il primo adattamento cinematografico del *manga* originale, diretto da Oshii Mamoru nel 1995, appare particolarmente interessante. A partire da una *crime story* piuttosto ordinaria, che – in un futuro prossimo – vede gli agenti di una squadra speciale alle prese con un cyberterrorista, Oshii costruisce un *anime* filosofico (Fontana 2013, 65) nel quale si interroga sulla natura dell'identità umana nell'era della proliferazione delle reti, sottolineando al contempo gli aspetti più problematici e complessi della questione. Qui però, a differenza che in *Tetsuo*, la tecnologia non è letta come un'entità dissolutrice, in grado di violare i confini del corpo e dell'Io per tramutarsi in un mezzo di annientamento; in *Ghost in the Shell* l'ibridazione tecno-organica è percepita come una possibilità (certo non priva di coni d'ombra) data all'individuo per inserirsi in modo attivo all'interno della semiosfera che lo avvolge, mediandone l'esistenza. In questo universo futuristico tutti gli elementi della quotidianità sono controllati dalla tecnologia e l'innesto di componenti inorganiche nella carne permette all'uomo di riconfigurarsi continuamente, diventando una sorta di interfaccia senziente, in grado di implementare a piacimento il proprio dominio sensoriale all'interno del sistema di flussi che regge e dà forma alla post-metropoli.

Anziché tradurre il senso di sconfitta provato all'indomani di Hiroshima o il disagio alienante vissuto con il processo di modernizzazione selvaggia del Giappone post-bellico, Oshii ha fornito l'immagine di un mondo che – risorto dalle proprie ceneri – ha fatto della tecnologia una parte insostituibile della propria esistenza. Lo dimostrano le vicende dei protagonisti, agenti in forza alla Sezione 9 di Sicurezza Pubblica: come membri di un'istituzione pubblica, essi hanno ricevuto per legge degli innesti tecnologici, in grado di migliorarne prestazioni fisiche e operatività sul campo. L'immagine del corpo che ne deriva è quella di un guscio (*shell*, appunto) eternamente operabile, adattabile alle esigenze e infinitamente ricambiabile, che finisce col diventare «la monade dell'architettura della città e della rete» (Novielli 2010, 85). Lo statuto dell'identità individuale è più problematico: se il corpo può essere riparato e sostituito in un ciclo potenzialmente infinito, cosa garantisce continuità all'individuo? Quasi richiamando alcune teorie proposte al riguardo dalla filosofia analitica (Bottani 2007) – non a caso molto incline ad utilizzare situazioni fantascientifiche per i suoi esperimenti

¹⁶ Ci rifacciamo qui al concetto di *transmedia storytelling*, centrale in numerose teorie dei media contemporanei. Al riguardo, si vedano almeno JENKINS (2007); GIOVAGNOLI (2013); ROSE (2013).

ti mentali – la serie afferma che a garantire la continuità dell'individuo con se stesso è un elemento incorporeo, una sorta di anima (*ghost*) che, conservandosi al mutare del corpo, segna la distanza fra gli umani ibridi e le macchine propriamente dette (prive di *ghost*).

3. Ferite e cicatrici. Il corpo mutato

Sino a questo punto abbiamo individuato due rappresentazioni del corpo post-atomico giapponese: da una parte, l'immagine di un corpo protetto, nella quale l'elemento tecnologico si fa corazza in grado di difendere l'uomo (e il Giappone) dall'invasione; dall'altra, film come *Tetsuo* forniscono l'immagine di un corpo ibridato, violato da una società vorace e fagocitante. Esiste forse una terza forma di costruzione del corpo, che ci riporta all'esperienza traumatica degli *hibakusha* (sopravvissuti), alle cicatrici impresse sul loro corpo dal fuoco dell'atomica. In questo contesto la tecnologia assume ancora una volta un ruolo fondamentale, ma più come causa che come elemento che si relaziona con il *bios* individuale. Come testimoniano numerosi racconti degli *hibakusha* (Ibuse 2001; Hachiya 2014), una delle immagini più inquietanti dell'immediato dopo-bomba fu quella offerta dai corpi piagati delle vittime (Ōe 2008), oggetti scomodi che riportavano in evidenza un passato da dimenticare: ne seguì un silenziamento dell'esperienza degli *hibakusha*, la cui identità finì per costruirsi come oscena, non rappresentabile. Non sorprende dunque che, seguendo una sorta di compensazione simbolica, la cultura visuale giapponese abbia manifestato, anche in tempi piuttosto recenti, un'insistenza particolare sulle conseguenze deformanti che l'energia atomica ha sull'organismo (umano e non). Si profila così un terzo modello, differente dagli altri soprattutto per il ruolo – comunque centrale – che vi riveste la tecnologia: il modello del *corpo mutato*.

Fra i corpi mostruosi generati dall'atomica, Godzilla occupa – sin dalla sua apparizione nel film omonimo di Honda Ishiro (1954) – una posizione di primaria importanza per il valore simbolico che possiede per la cultura giapponese, di cui è diventato un vero e proprio simbolo totemico (Locati 2012). Creatura-simbolo del genere *kaijueiga*, Godzilla è diventato ben presto un personaggio riconoscibile e amato, come dimostra la fortuna della sua saga e la sua esportazione anche al di fuori dei confini nipponici¹⁷.

¹⁷ Il franchise di Godzilla comprende, ad oggi, più di venti pellicole. A esse si sommano un discreto numero di film correlati al personaggio, nei quali però quest'ultimo non è il protagonista (ad esempio, *Rodan. Il mostro alato/Sora no daikaijū Radon*, 1956) di Honda Ishiro e i due *remake* americani di Roland

La parabola cinematografica di Godzilla è particolarmente istruttiva per chi desidera studiare la persistenza della memoria di Hiroshima e Nagasaki perché, letta nella sua interezza, restituisce l'evoluzione dell'atteggiamento giapponese nei confronti dell'energia atomica: inizialmente è percepita come un pericolo, una minaccia da allontanare o distruggere, ma proprio come Godzilla verrà progressivamente accettata e impiegata come forma possibile (anche se mai del tutto priva di ombre) di autosufficienza nipponica nei confronti delle potenze straniere¹⁸.

Le vicende dell'originale *Godzilla* sono particolarmente interessanti perché pongono in maniera chiara la questione delle origini della creatura: l'esperienza traumatica di Hiroshima e Nagasaki viene chiamata in causa attraverso le sembianze di un rettile colossale, naturalmente pacifico (ha vissuto sui fondali marini per migliaia di anni) e solo recentemente risvegliato in seguito all'esposizione alle radiazioni. La trasformazione subita da Godzilla a causa del nucleare è il segno di una potenza corruttrice, in grado di plasmare il corpo delle forme di vita che vi entrano in contatto, alterandone la fisionomia e il funzionamento sino a renderle mostruose. Godzilla è in questo senso un autentico figlio della bomba, una vittima di Hiroshima non diversamente dagli *hibakusha*, dei cui cheloidi egli costituisce quasi una versione ingigantita; questa ipotesi pare confermata dall'incipit dell'opera, nel quale una *voice over* commenta le immagini di Tokyo in fiamme descrivendo una situazione che richiama direttamente le testimonianze degli *hibakusha*:

Questa è Tokyo. Una volta era abitata da sei milioni di abitanti. È bastata una notte, soltanto una notte, per trasformarla in un mare di fiamme. Una forza distruttrice fino a pochi giorni prima al di là di ogni umana immaginazione, si è accanita sulla città. Questa stessa forza potrebbe scatenarsi da un momento all'altro in qualsiasi altra parte del mondo. Quella mattina ancora molte persone avrebbero potuto raccontare gli orrori vissuti, oggi ne sono rimaste poche [...]. Ho fatto sosta a Tokyo per una breve visita a un amico, ma è diventata una visita all'Inferno. Gli ospedali ricevevano feriti e restituivano morti attimo per attimo. La notte dell'orrore era passata, ma i superstiti vivevano con la paura agghiacciante che la stessa potesse accadere di nuovo.

Hemmerich (1999) e Garreth Edwards (2014). Per una panoramica (purtroppo incompleta) sull'evoluzione del personaggio si veda DI GIORGIO – GIGANTE – LUPI (2012).

¹⁸ Non è allora un caso che nel recente *Shin Gojira* (2016), primo film giapponese dedicato a Godzilla nell'epoca post-Fukushima e diretto proprio da Anno Hideaki e Higuchi Shinji, l'ansia nei confronti dell'energia nucleare sia più palese che nei film precedenti. In questa sua nuova iterazione, il dinosauro atomico è più che mai distruttivo e mette in ginocchio il Giappone, contaminandolo con le radiazioni rilasciate dal suo passaggio. Si tratta di una proposta di lettura che suggeriamo qui come ipotesi di lavoro, nella convinzione che potrebbe condurre a risultati di un qualche interesse.

Il commento del narratore attinge pesantemente da un lessico di stampo testimoniale per raccontare il disastro causato dal passaggio di Godzilla; nel suo racconto ritroviamo diversi elementi che richiamano le testimonianze dei superstiti di Hiroshima e della letteratura sulla bomba atomica (*genbaku bungaku*) (Treat 1995). In primo luogo viene evidenziato l'avvento improvviso e impreveduto di una forza sconosciuta e incomprensibile, cui si sommano altri due *topoi* ricorrenti quali la paura di un nuovo attacco e il carattere sovranazionale del pericolo incombente. Sin dalla sua prima apparizione Godzilla appare, dunque, direttamente collegato al trauma di Hiroshima; nel prosieguo del film questa connessione verrà ulteriormente approfondita e il mostro assumerà progressivamente le sembianze di un protettore della cultura tradizionale giapponese contro le influenze esterofile. Lo dimostra la primissima apparizione della creatura, che avviene di fronte agli occhi di un drappello di giovani marinai intenti a divertirsi, non senza un certo lassismo, strimpellando canzoni dalle evidenti sonorità occidentali. Per difendere i valori di un Giappone che rischia di perdere la propria identità, ecco sorgere dal mare Godzilla, che, dopo aver distrutto l'imbarcazione con una vampa di luce bianca (memoria del lampo atomico di Hiroshima), si getta contro Tokyo. Come nota giustamente Shapiro (2013), tutta la parabola cinematografica di Godzilla è una costante messa in guardia contro i pericoli dell'eccesso, dello smarrimento della propria identità e della perdita di memoria storica (in particolare, evidentemente, quella legata all'uso dell'energia nucleare). Anche il finale del primissimo film non è risolutivo: nonostante il sacrificio di uno dei protagonisti, Godzilla non sarà distrutto e si limiterà ad allontanarsi in mare, pronto a tornare alla prima occasione. L'esistenza del dinosauro diviene così spettrale (Derrida 1994), sempre pronta a ripresentarsi ossessivamente, mettendo in scena un tempo ciclico, costantemente incastrato fra il passato da ricordare e il futuro da salvaguardare.

Se *Godzilla* mette in scena il corpo mutato di una creatura preistorica per tradurre in chiave figurativa il terrore (e il successivo addomesticamento) dell'energia atomica, è probabilmente con *Akira* (1988) di Ōtomo Katsushiro – adattamento dell'omonimo *manga* del medesimo autore – che la metafora del corpo mutato emerge in tutta la sua profondità. Il film propone – esattamente come *Tetsuo*, che non a caso vi si è profondamente ispirato – una critica alla modernità giapponese, ragionando in maniera esplicita anche sulla forma della società e della metropoli (Scrolavezza 2012). La città, fagocitante e asfittica, è abitata dai giovani figli di una guerra devastante, una generazione priva di valori che si muove in maniera anarchica nei tracciati sopraelevati e avveniristici di uno spazio divenuto ormai acefalo. Nella contorta vicenda narrata si leg-

gono in filigrana il fallimento dei moti rivoluzionari degli anni Sessanta, il dissesto socio-economico causato dall'esplosione della bolla speculativa e, soprattutto, una profonda sfiducia nell'autorità civile e militare (Ghilardi 2003, 130).

È poi sintomatico che lo scontro finale fra i protagonisti si svolga nel quartiere olimpico in costruzione e si ricolleggi polemicamente all'esperienza del Giappone come promotore di grandi eventi internazionali (in particolare, le Olimpiadi di Tokyo del 1964, importante occasione di rilancio del Paese sul piano internazionale). È proprio durante questo conflitto che vediamo profilarsi l'immagine del corpo mutato nel suo riferimento a Hiroshima. Uno dei due personaggi, Tetsuo, da poco consapevole dei propri poteri extra-sensoriali, perde il controllo delle proprie facoltà e, rivelatosi incapace di imbrigliare la propria energia, subisce un orrendo processo di mutazione, trasformandosi rapidamente in un gigantesco ammasso di carne avviluppante. La sua metamorfosi disgrega i confini del corpo, che si espande senza controllo fino a raggiungere un punto di massa critica. È significativo che le facoltà del ragazzo gli derivino dal suo essere un figlio della Terza guerra mondiale, una sorta di nuovo *hibakusha*; il suo corpo straziato si tramuta non a caso in quello di un neonato di carne, un feto mutante che ricorda da vicino le tremende immagini degli infanti uccisi dall'atomica o nati deformi a seguito dell'esposizione alle radiazioni. Si tratta di immagini con le quali Ōtomo aveva senza dubbio familiarità e che ricorrono continuamente anche nelle testimonianze di numerosi *hibakusha*.

Un medesimo interesse per il corpo mutato, deformato, in procinto di smarrire i propri confini per ridursi a un ammasso di carne amorfo è presente in *Ken il guerriero* (*Hokuto no Ken*, 1984-7), autentico fenomeno di culto per gli spettatori giapponesi e non. L'*anime* rilegge i traumi della storia recente del Giappone, privandoli, però, di qualsiasi vena critica; in un'epoca segnata dal disimpegno sono, invece, gli elementi *action* e la violenza visiva a costituire il tratto dominante della serie. Il mondo post-atomico di *Ken* appare segnato dalle cicatrici di un conflitto apocalittico: le città sono completamente distrutte e il paesaggio è desertificato; a dominare è la legge dell'*homo homini lupus* e solo con la sua abilità in battaglia il protagonista riuscirà a realizzare i propri obiettivi. Ritroviamo poi in *Ken* un elemento già analizzato in *Mazinga Z*: mentre il protagonista ha una fisicità statuaria (segnata solo da iconiche cicatrici che richiamano le stelle dell'Orsa Maggiore), i suoi avversari hanno corpi smisurati e spesso deformi a causa di ferite subite o malformazioni fisiche derivanti dall'esposizione dalle radiazioni.

4. Conclusioni

Attraverso l'analisi di opere diverse per il linguaggio utilizzato (cinema, animazione seriale etc.) e l'epoca di realizzazione (gli anni Sessanta della rinascita economica, gli anni Ottanta del riflusso e la contemporaneità della messa in discussione dei punti di riferimento), si è cercato di verificare se e in che modo l'eredità di Hiroshima e Nagasaki sia ancora oggi presente nel contesto della cultura visuale nipponica. Se alla prima domanda possiamo dare una risposta pienamente positiva, le strategie impiegate per raccontare il problematico rapporto fra uomo e tecnologia nel riferimento all'esperienza atomica appaiono diverse, anche se intercomunicanti. La schematica modellizzazione dei corpi post-atomici qui proposta non è da intendersi come una griglia che pretende di incasellare entro maglie rigide i testi censiti, ma piuttosto come uno strumento in grado di evidenziare, pur tenendo conto delle specificità già ricordate, il continuo oscillare dell'atteggiamento giapponese nei confronti dell'atomica attorno ai poli della paura e dell'ottimismo. Poli che, come appare evidente in particolare dopo i recenti eventi di Fukushima, si muovono in una dialettica costante: non a caso Godzilla riemerge sempre dal mare, a ricordare che il controllo dell'energia atomica non è mai senza conseguenze e convoca sempre l'immagine del disastro.

Giuseppe Previtali
Via Monastero dei Vergi, 393
I - 24033 Calusco d'Adda (BG)
giuseppe.previtali@unibg.it

Riferimenti bibliografici

BALLARD 1973

J.G. Ballard, *Crash*, Londra.

BARBAGLI 2009

M. Barbagli, *Congedarsi dal mondo. Il suicidio in Occidente e in Oriente*, Bologna.

BARTOLI 2008

F. Bartoli, *Neon Genesis Evangelion e la Kabbalah: dal Tempo di dolore al Tempo Benedetto*, «Antrocom: Online Journal of Anthropology», IV/1, <http://www.antrocom.net/upload/sub/antrocom/040108/06-Antrocom.pdf> (ultima consultazione 28 febbraio 2017).

BARTOLI 2011

F. Bartoli, *Mangascienza. Messaggi ecologici e filosofici nell'animazione fantascientifica giapponese per ragazzi*, Latina.

BENEDICT 1968

R. Benedict, *Il crisantemo e la spada. Modelli di cultura giapponese*, Bari.

BOSCAROL 2013

M. Boscarol (a cura di), *Tetsuo: The Iron Man. La filosofia di Tsukamoto Shin'ya*, Milano-Udine.

BOTTANI 2007

A. Bottani, *Identità personale*, in A. Coliva (a cura di), *Filosofia analitica. Temi e problemi*, Roma, 57-90.

BOUISSOU 2011

J.-M. Bouissou, *Il manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina.

CHIMENTO – PARACHINI 2009

A. Chimento – P. Parachini, *Shinya Tsukamoto. Dal cyberpunk al mistero dell'anima*, Alessandria.

CRUZ – FRIIS-HANSEN – MATSUI 2000

A. Cruz – D. Friis-Hansen – M. Matsui, *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, New York.

DERRIDA 1994

J. Derrida, *Spettri di Marx. Stato del debito, lavoro del lutto e Nuova Internazionale*, Milano-Cortina.

DI FRATTA 2007

G. Di Fratta, *Robot. Fenomenologia dei giganti di ferro giapponesi*, Caserta.

DI GIORGIO – GIGANTE – LUPI 2012

D. di Giorgio – A. Gigante – G. Lupi, *Godzilla. Il re dei mostri. Il sauro radioattivo di Honda e Tsuburaya*, Piombino.

FONTANA – TARÒ – ZANELLO 2010

A. Fontana – D. Tarò – F. Zanello (a cura di), *Il cinema di Shinya Tsukamoto*, Piombino.

FONTANA 2013

A. Fontana, *La bomba e l'onda. Storia dell'animazione giapponese da Hiroshima a Fukushima*, Milano.

GHILARDI 2003

M. Ghilardi, *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Padova.

GIOVAGNOLI 2013

M. Giovagnoli, *Transmedia: storytelling e comunicazione*, Milano.

GIULIANO – MIRRA 2015

G. Giuliano – C. Mirra, *Go Nagai. Il padre dei super robot*, Roma.

GOMARASCA 2001a

A. Gomasca, *Robottoni, esoscheletri, armature potenziato: le metafore del meka-corpo nell'animazione giapponese*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, 220-262.

GOMARASCA 2001b

A. Gomasca, *Sotto il segno del kawaii*, in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, 58-90.

GRADOGNA – TASSO 2006

A. Gradogna – F. Tasso, *Tokyo Syndrome. Le nuove frontiere dell'horror giapponese*, Alessandria.

HACHIYA 2014

M. Hachiya, *Diario di Hiroshima*, Milano.

IBUSE 2001

M. Ibuse, *La pioggia nera*, Venezia.

JENKINS 2007

H. Jenkins, *Cultura convergente*, Milano.

KWON 2009

M. Kwon, *Commodifying Identity: Globalization, Subculture and Bricolage in the Work of Takashi Murakami*, «Montage» III 52-59.

LEVI 1996

A. Levi, *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago.

LOCATI 2012

S. Locati, *Non solo Godzilla. Nuova fantascienza giapponese*, in R. Venturelli (a cura di), *Cinema e generi 2012*, Genova-Recco.

MARK – SCHIMMEL 2007

L.G. Mark – P. Schimmel, *Murakami*, Los Angeles.

MCCARTHY 2010

H. McCarthy, *Osamu Tezuka: il dio del manga*, Milano.

MES 2005

T. Mes, *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto*, Godalming.

MIYAKE 2012

T. Miyake, *Desideri nucleari: convergenze mediatiche nelle culture popolari giapponesi*, «Cinergie» II, <http://www.cinergie.it/?p=1576> (ultima consultazione 28 febbraio 2017).

MODINA 2014

F. Modina, *Super Robot Files 1963-1978. L'età d'oro dei robot giapponesi nella storia dell'anime e del collezionismo*, Milano.

MODINA 2016

F. Modina, *Super Robot Files 1979-1982. L'età d'oro dei robot giapponesi nella storia dell'anime e del collezionismo*, Milano.

MOGNATO 1999

M. Mognato, *Super Robot Anime. Eroi e robot da Mazinga Z a Evangelion*, Milano.

MONTOSI 2007

A. Montosi, *Ufo Robot Goldrake. Storia di un eroe nell'Italia degli anni Ottanta*, Roma.

MONTOSI 2008a

A. Montosi, *Mazinga. Da Mazinga Z al Mazinkaiser. L'epopea di un guerriero robot!*, Albuccione.

MONTOSI 2008b

A. Montosi, *Jeeg Robot. Cuore & acciaio*, Albuccione.

MONTOSI 2009

A. Montosi, *Goldrake. Il primo robot non si scorda mai*, Albuccione.

MORENA 2014

F. Morena, *Metamorfosi di un guerriero*, «Artedossier» 316 42-47.

MURAKAMI 2000

T. Murakami, *A Theory of Japanese Superflat Art*, in Id., *Superflat*, Los Angeles, Los Angeles, 9-25.

MURAKAMI 2001

T. Murakami, *Impotence Culture-Anime*, in J. Fleming – S. Talbott (a cura di), *My Reality. Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*, New York, 56-66.

MURAKAMI 2005

T. Murakami, *Earth in My Window*, in Id., *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, New Haven, 98-149.

NAKANE 1992

C. Nakane, *La società giapponese*, Milano.

NACCI 2016

Jacopo Nacci, *Guida ai super robot. L'animazione robotica giapponese dal 1972 al 1980*, Bologna.

NAPIER 2007

S. Napier, *When the Machines Stop*, in C. Bolton – I. Csicsery-Ronay Jr. – T. Tatsumi (a cura di), *Robot, Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Minneapolis, 101-122.

NOVIELLI 2010

M.R. Novielli, *Metamorfosi. Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Bologna.

ŌE 2008

K. Ōe, *Note su Hiroshima*, Padova.

OHNUKI-TIERNEY 2004

E. Ohnuki-Tierney, *La vera storia dei kamikaze giapponesi*, Milano.

PELLITTERI 2008

M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation 1978-1999*, Roma.

PINGUET 1985

M. Pinguet, *La morte volontaria in Giappone*, Milano.

REDMOND 2007

D. Redmond, *Anime and East Asian Culture: Neon Genesis Evangelion*, «Quarterly Review of Film and Video», XXIV/2 183-188.

RICCI 2016

C. Ricci, *Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione*, Milano.

ROSE 2013

F. Rose, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di Internet*, Milano.

SCROLAVEZZA 2012

P. Scrolavezza, *Cartografie della post-apocalissi: rappresentazioni della metropoli post-atomica nel cinema d'animazione giapponese contemporaneo*, «Cinergie» II, <http://www.cinergie.it/?p=1518>, (ultima consultazione 28 febbraio 2017).

SHAPIRO 2013

J.F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema*, Londra.

SONTAG 1998

S. Sontag, *L'immagine del disastro*, in Id., *Contro l'interpretazione*, Milano, 315-339.

TREAT 1995

J. Treat, *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, Chicago.