



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale in Lingue e
civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

Amore a due dimensioni

Il moe e il suo impatto su cultura e società giapponesi

Relatore

Ch. Prof. Roberta Novielli

Correlatore

Ch. Prof. Davide Giurlando

Laureando

Dario Silvestri

Matricola 834743

Anno Accademico

2015 / 2016

要旨

本論文は「萌え」という現象についてである。「萌え」とは、一般的に虚構の世界の中に登場するキャラクターを対象に感情的な反応を持つことを指す。この言葉がオタク文化で使うことがほとんどであるため、その感情の対象は一般にアニメ、漫画、あるいはテレビゲームのキャラクターである。にもかかわらず、それが持つ精神的な意味は非常に個性的で多種に及ぶのである。「萌え」という単語をこういった意味で使われるようになったのは、90年代の半ば、インターネット上の掲示板で、オタク同士でアニメ、漫画などを語り始めた時期である。「萌え」は、「草」と「明るい」の語根から成っており、通常使用においては、「草木が芽を出す」という意味があるが、ここでは、もともと、「強い感情で燃える」という意味の「燃える」の使用法から生まれたのである。例えば、「綾波レイに燃える」といえば、「綾波レイのことが好きだ」という意味がある。なぜ「燃える」から「萌える」に至ったかについては、いくつかの理由を挙げることができる。まず、日本のコンピュータの漢字変換機能が時に「燃」という漢字を「萌」に間違えて、オタクたちはそれを面白く感じ、敢えて「萌」という漢字を使い続けたということからである。そして、その感情の対象は若い少女のキャラクターが多数であり、「草木が芽を出す」という意味に似た雰囲気を感じたからでもある。さらに、当時オタクコミュニティで人気のあるキャラクター三人の名前に「萌」という漢字があったことも関係が深いのではないかという説もある。

その後、2000年代に至ると、オタク文化が一般文化に影響を与え、「萌え」という単語はオタクでない人も使い始め、「萌え」は「かわいい」の同義語となり、本来の意味を失った。

「萌え」は小規模の現象に見えるかもしれないが、日本の文化、そして社会に与えた影響は大きく、それを研究対象にしたいと考えた。

第一章は、オタクが何に萌えるかについてである。初めに、「美少女キャラクター」の誕生とその定義を述べる。東浩紀の「データベース理論」を基にして、彼が称する「萌え様相」をいくつか例挙げる。次に、「萌え要素」がいかに作品の中に実現する例として、「けいおん！」という漫画とアニメを分析する。

第二章では、「萌え」が「オタク市場」に与えた影響について述べる。オタク市場とは、つまりアニメ、漫画、ゲームなどのオタクを対象とした業界のことを言う。初めに、「制作委員会」というシステム解説し、それについて有名なアニメ監督の意見をいくつか述べる。次に、「萌え」が他分野への影響について。最後に、同人市場について。

第三章では、「オタク」という言葉の誕生と歴史、そして「萌え」との関係について述べる。「オタク」は 80 年代に生まれたネガティブな意味の持つ呼称に過ぎなかったが、「宮崎勉事件」により、メディアを通じ社会に広く知られるようになった。この頃に生まれたもう一つの表現が「ロリコン」である。現在ではペドフィリアに似た意味での用法が多いのだが、元は「萌え」に似たような「アニメや漫画に登場する少女キャラクターに特別な感情を持つ」という意味を持っていた。続いて、2005 年のドラマ『電車男』を分析し、それが「オタク」と「萌え」の概念をいかに社会に知らしめたか、またいかに評価されたかを述べる。最後に、一人一人のオタクにとっては「萌え」とは何か、また、その意味について、いくつかの例を挙げる。萌はもっぱらささやかなものだに見えるが、ある人の人生そのものを変えることがある。

第四章目では、「萌え」と美少女キャラクターがどのように虚構の二次元世界から現実の三次元世界に現れるかについて述べる。様々な現れ方のうち、まず秋葉原とそこで生まれた「メイド喫茶」を挙げる。それから、アイドル業界を紹介し、「萌キャラクター」との関係について述べる。そして、「コスプレ」という「二次元キャラクターのコスチュームを着て、そのキャラクターそのものになり、楽しむ」といった現象について述べる。最後に、逆の変化、つまり「三次元の世界の人物、あるいは動物、物、場所、などが美少女キャラクターとして、二次元世界の存在になる」現象の例として、「萌え擬人化」と「萌えおこし」を挙げる。

多くの学者は「萌えブーム」の収束後、「萌え」という現象が消えつつがあると分析しているが、文化や社会に与えた影響は明らかに大きい。今後の課題としては、オタク文化と一般文化の交流や分化、またその進行状態を研究対象とするつもりである。

Indice

要旨	1
Indice.....	3
Introduzione	5
Capitolo 1: Caratteristiche e generi.....	9
Gli <i>otaku</i> postmoderni e il database degli elementi <i>moe</i>	11
L'uniforme da cameriera	21
L'uniforme scolastica	23
Modelli psicologici.....	32
I generi principali	41
Un esempio di serie <i>moe</i> : <i>K-On!</i>	53
Capitolo 2: L'impatto del <i>moe</i> sul mercato degli <i>otaku</i>	68
Registi e Artisti.....	71
L'impatto del <i>moe</i> su altri generi	79
Il Comic Market e i <i>dōjinshi</i>	93
Capitolo 3: L' <i>otaku</i> e il <i>moe</i>	99
La storia del termine <i>otaku</i> e il <i>lolicon</i>	99
Cos'è il <i>moe</i> ?	113
Capitolo 4: Il <i>moe</i> nella terza dimensione.....	132
Akihabara	132
<i>Maid Cafe</i>	135
<i>Idol</i>	139
<i>Cosplay</i>	145
Da bidimensionale a tridimensionale	148
Conclusione.....	156

Appendice: Il <i>moe</i> al femminile – <i>fujoshi</i> e <i>yaoi</i>	159
Bibliografia	168
Saggi.....	168
Sitografia	173
Glossario	177

Introduzione

Fin dalla nascita del mercato home video l'industria dell'animazione giapponese concentrò la propria attenzione su una determinata fascia di pubblico, gli *otaku* (オタク¹) i quali tendono a spendere senza restrizioni per finanziare le proprie passioni e si presentano dunque come l'obiettivo ideale dal punto di vista commerciale. Si può pertanto affermare che l'industria si sia evoluta per adattarsi alla cultura *otaku*, la quale, come vedremo più avanti, a sua volta subisce mutamenti in seguito a particolari eventi e tendenze. Negli anni '80 il genere fantascientifico e i *mecha* (メカ, 'robot giganti') la facevano da padrone nel panorama dell'animazione giapponese, con serie di enorme successo quali *Kidō senshi gundamu* (機動戦士ガンダム, *Mobile Suit Gundam*) e *Uchū senkan yamato* (宇宙戦艦ヤマト, 'Nave da guerra spaziale Yamato' trasmesso in Italia con il titolo *Star Blazer* e noto a livello internazionale come *Space Battleship Yamato*). Durante gli anni '90 prese piede un nuovo trend che influenzò e continua tutt'oggi a influenzare anime, manga e tutto l'ambiente culturale degli *otaku*. Si tratta del *moe* (萌え, derivato del verbo *moeru* 萌える che significa 'sbocciare, germogliare'² e, scritto con un diverso ideogramma, 'bruciare'). Nel corso di questo saggio si tenterà di descrivere questo fenomeno, iniziando col fornirne una definizione e tracciarne l'origine per poi prendere in esame le caratteristiche e analizzare la relazione esistente tra l'*otaku* e il *moe*. Successivamente sarà esaminato l'impatto che tale fenomeno ha avuto sull'industria dell'animazione, dei manga e dei video games giapponese prima e sulla cultura popolare e sulla società poi.

Il significato del termine *moe* è già di per sé motivo di dibattito. Studiosi dell'argomento, membri dell'industria e fan ne danno ciascuno dei significati leggermente diversi che però mantengono dei punti in comune. In generale, si definisce come *moe* la risposta emozionale (in particolare affettiva) da parte di una persona nei confronti di un personaggio fittizio. Dato che questo termine viene usato in questa accezione quasi esclusivamente nell'ambito di anime, manga e video games, possiamo affermare che il soggetto di questa reazione è l'*otaku* e l'oggetto è dunque il personaggio proveniente, appunto, da uno di questi ambiti.

Negli anni l'utilizzo del termine si è spostato dal definire la risposta emotiva (ad esempio *Ayanami rei ni moeru* 綾波レイに萌える "provo *moe* per Ayanami Rei") al descrivere il personaggio o le sue

¹ Generalmente definito come 'fan di anime e manga'. L'origine e i vari significati di questo termine saranno oggetto di discussione nei capitoli seguenti.

² Il termine, oggetto della presente tesi, sarà spiegato e discusso di seguito.

caratteristiche che causano tale risposta (ad esempio *megane moe* メガネ萌え, letteralmente “*moe* per gli occhiali”, significa che figure, solitamente femminili, che portano gli occhiali provocano la reazione affettiva del *moe*). Tramite l’uso di questa espressione, gli *otaku* riescono in modo conciso a comunicare ad altri fan i propri sentimenti per questo o quello, specialmente all’interno di discussioni che hanno luogo su internet nei dei cosiddetti BBS (o ‘bulletin board system’) negli anni ‘90 quando l’uso di questo termine prese piede.³ Essendo il *moe* una risposta emotiva, gli elementi e le caratteristiche che la causano sono soggettive e diverse da persona a persona. Lo stesso personaggio ritenuto *moe* da un *otaku* potrebbe non esserlo per un altro. In linea di massima oggetto del *moe* è solitamente una giovane ragazza e a generare il desiderio è l’attrazione fisica. Come vedremo in seguito, sebbene il legame con la sfera sessuale sia indubbiamente presente in molti casi, questo non è sempre l’elemento più importante (viene infatti talvolta paragonato al sentimento provato nell’osservare un cucciolo di cane o gatto⁴). Quindi è possibile che a provocare *moe* non sia una giovane ragazza, ma magari una donna in carriera, una moglie, o persino un uomo o un animale. Di recente si è iniziato a usare il termine anche all’interno della comunità dei ‘*densha otaku*’ 電車オタク, ovvero gli appassionati di treni e ferrovie. Quindi questo sentimento non è limitato a esseri viventi. La caratteristica più importante è che il *moe* ha come oggetto un’entità fittizia che non esiste nella realtà. Nel caso dei *densha otaku* per esempio, non sono i treni in sé a ‘essere *moe*’, ma l’idea o il personaggio identificato dall’*otaku* nella propria immaginazione con il treno stesso.

L’origine di questo termine e dell’ideogramma con cui viene scritto in giapponese è altrettanto interessante e oggetto di discussione nell’ambiente degli studi riguardanti gli *otaku* e la loro cultura. Diverse tesi esistono ma la più generalmente accettata è la seguente: negli anni ‘90 nei forum e BBS giapponesi quali *2channel* 2ちゃんねる, appassionati di anime e manga erano soliti discutere le proprie serie preferite e i personaggi che li avevano colpiti. Nel fare ciò, veniva utilizzato il verbo *moeru* 燃える che significa letteralmente “bruciare” con il senso di “bruciare di passione” per descrivere i propri sentimenti nei confronti dei suddetti. Poiché i computer giapponesi sono dotati di una funzione che converte automaticamente la scrittura da *kana* in *kanji*, a volte il verbo veniva convertito con un altro ideogramma (*moeru* 萌える) che aveva la stessa lettura. Come già detto, il verbo *moeru* 萌える significa letteralmente “fiorire, sbocciare”, e, dato che nella maggior parte dei

³ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, Singapore, Tuttle Publishing, 2014, p. 156

⁴ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 96

casi i personaggi in questione erano quelli di giovani ragazze, all'interno della comunità si decise gradualmente di mantenere questo termine, collegato alla maturità di questi personaggi nell'atto di "sbocciare" o "fiorire", per definire questo senso di attrazione affettiva nei loro confronti. Altre ipotesi sulla diffusione di questo termine collegano il carattere *moe* 萌 ai personaggi di tre giovani ragazze che attrassero numerosi fan durante gli anni '90, nei nomi delle quali compare il carattere in questione. Le tre sono Moe 萌, protagonista dell'anime *Kyoryu wakusei* (恐竜惑星, 'Il pianeta dei dinosauri') andato in onda negli anni 1993 e 1994; Takatsu Moe 高津 萌, dal manga *shōjo* sul tennis *Taiyō ni sumasshu!* (太陽にスマッシュ!, 'Smash verso il Sole!') e Tomoe Hotaru 土萌ほたる, una delle protagoniste del manga e anime di enorme successo *Bishōjo senshi sērā mūn* (美少女戦士セーラームーン, letteralmente 'Bella ragazza guerriera Sailor Moon', distribuito in Italia come *Sailor Moon*). Tutte e tre erano ragazzine in età adolescenziale, le loro caratteristiche erano quindi ottimali per suscitare nell'osservatore la reazione affettiva del *moe*; ciò non fece altro che avvalorare questa tesi.⁵ Si può affermare che entrambe le spiegazioni sono equamente valide e le ragioni per la diffusione del termine *moe* sono plurime e variegata.

Tutte queste figure appartengono a manga (e anime) *shōjo*, ovvero pensati per un pubblico femminile giovane. Sin dagli anni '80 alla categoria demografica target di questo tipo di prodotto si aggiunse infatti quella degli *otaku*, generalmente composta da uomini adulti appassionati di anime e manga. I personaggi *moe*⁶ ereditano in grande misura proprio dai manga per ragazze l'estetica e le caratteristiche visive del design.

Il concetto di *moe* era fin dalla sua nascita, alla metà degli anni '90, una sorta di idea esoterica limitata alla comunità *otaku*, nel senso che la reazione affettiva come il termine usato per definirla erano noti e compresi solamente all'interno dello stesso ambiente degli *otaku*, a quel tempo isolati e discriminati dal resto della società (soprattutto a causa del 'caso Miyazaki Tsutomu' di qualche anno prima, che ne aveva condizionato in modo molto negativo l'immagine pubblica⁷). Tuttavia questo cambiò almeno in parte a metà degli anni 2000, con la messa in onda del drama *Densha otoko* 電車男. Il telefilm, basato sulla storia vera tratta dalle conversazioni tra *otaku* sul BBS giapponese 2ch,

⁵ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 157-158

⁶ Oggetto del capitolo seguente.

⁷ Il 'caso Miyazaki Tsutomu' e l'impatto che questo ebbe sull'opinione comune nei riguardi degli *otaku* verranno trattati nel dettaglio in seguito.

raccontava la storia di un ragazzo, un *otaku* appunto, il quale, dopo aver salvato una donna da un tentativo di molestia in un treno (da cui il soprannome affibbiatogli dalla comunità di 2ch, che tradotto letteralmente significa ‘uomo treno’), tenta e anche grazie ai consigli di altri utenti di 2ch riesce ad avere una relazione amorosa con la donna in questione. Il protagonista dunque è un *otaku* che, passo dopo passo, si ‘libera’ della sua vecchia identità fino a ‘reintegrarsi’ nella società. La serie televisiva ebbe un enorme successo, e dalla stessa storia furono tratti diversi film e quattro serie manga. Il personaggio di *Densha otoko* fece scoprire al pubblico giapponese un nuovo tipo di eroe, diverso da quello virile e coraggioso che conquista l’amata grazie al proprio fascino a cui erano abituati, ma uno che con il suo impegno ispira compassione e tenerezza. Inoltre nel corso della storia il protagonista, grazie alle conoscenze che possedeva in quanto *otaku*, riesce addirittura a rendersi utile nei confronti della donna. In quel momento, il Giappone intero iniziava a rivalutare la figura dell’*otaku* e il suo spazio all’interno della società. Questa serie televisiva fu molto rilevante nella diffusione del termine *moe* nella cultura popolare mainstream giapponese, poiché in uno degli episodi il protagonista urla questa parola per esprimere i suoi sentimenti.

Da quel punto *moe* entrò a far parte del mainstream, anche se il suo significato subì un notevole mutamento: il termine viene ora spesso usato come sinonimo di *kawaii* o “carino”. Altre volte ne viene fatto uso nelle campagne pubblicitarie o in prodotti per turisti e più in generale ‘non-*otaku*’ in luoghi come Akihabara, famosi per la loro subcultura *otaku*. Come segno del proprio disprezzo per l’immagine distorta e non veritiera dell’*otaku* ritratta in *Densha otoko* e per la cultura mainstream che si era appropriata della parola *moe*, facendone un uso da loro ritenuto improprio, la comunità *otaku* iniziò ad allontanarsi da questo termine e a farne un uso sempre più sporadico. Questo tuttavia non significò la fine dell’epoca in cui gli *otaku* provano sentimenti per personaggi di anime e manga. Allo stesso modo, la comparsa del termine non ne segnò l’inizio. Nelle parole del mangaka e critico Ōtsuka Eiji “*Moe* è qualcosa che senti quando vedi un personaggio. Esisteva nei romanzi del periodo Meiji (1868-1912)”.⁸ Dunque sebbene l’uso del termine *moe* sia di origine relativamente recente, individui che provano sentimenti nei confronti di personaggi della finzione sono sempre esistiti. L’unica differenza è che in passato “non c’era una parola per definirli.”⁹

⁸ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 45

⁹ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p.138

Capitolo 1: Caratteristiche e generi

Anime, manga e videogames sono media principalmente visuali, perciò non sorprende il fatto che gran parte degli elementi che possono rendere o meno un personaggio ‘*moe*’ siano collegati al suo design e allo stile utilizzato per rappresentarlo. Si è accennato nell’introduzione all’influenza dei manga per ragazze sullo sviluppo del *moe*. Di seguito sarà spiegata più nel dettaglio la relazione tra i due, in quanto la figura della *bishōjo* 美少女 (letteralmente “bella ragazza”, ma più propriamente tradotto come “ragazza carina”) che sta alla base del *moe* come è conosciuto oggi ne è il prodotto.

Negli anni ‘60 e ‘70, la maggior parte dei manga pubblicati in Giappone era divisa per settore demografico a cui si riferiva: esistevano dunque i *kodomo manga*, opere dedicate ai più piccoli, i manga *shōnen* per ragazzi, gli *shōjo* per ragazze, i *seinen* per giovani adulti (generalmente maschi) in cui rientra il sottogenere dei *gekiga* (劇画, letteralmente ‘immagini drammatiche’), una sorta di ‘versione adulta’ degli *shōnen*, pensata per un pubblico più maturo, e i cosiddetti *redīsu komikkusu* (レディースコミックス, *ladies comics*) simili agli *shōjo* ma dedicati a una fascia d’età più alta. Le due categorie più rilevanti all’argomento sono *shōjo* e *gekiga*. I *gekiga* erano fumetti per adulti, che ritraevano storie serie, teatrali (*geki* 劇) e si opponevano in qualche modo alla spensieratezza e infantilità dei manga. Lo stile caratteristico dei *gekiga* era definito da linee nette e da un marcato realismo, sia per quanto riguarda i disegni che per quanto riguarda i temi trattati. Al contrario, i manga per ragazze erano caratterizzati da linee curve e morbide, design arrotondati e ‘carini’ e da trame relativamente frivole.

Tuttavia in principio i manga per ragazze erano prodotti da uomini. Nel rappresentare il mondo al femminile, carino e morbido, questi si affidavano alla definizione tradizionale del termine *kawaii* (可愛い, che ha il significato attuale di ‘carino’ appunto) che nelle opere classiche della letteratura giapponese a partire dal *Genji monogatari* (源氏物語, ‘Storia di Genji’) era utilizzato per descrivere personaggi inermi e indifesi con una sfumatura tragica. Ma negli anni ‘60 iniziarono a comparire donne mangaka che scrivevano manga *shōjo* le cui protagoniste erano tanto ‘carine’ quanto attive e coraggiose.¹⁰

¹⁰ Shiokawa Kanako, “Cute but deadly: women and violence in Japanese comics”, in *Themes and Issues in Asian Cartooning – Cute, Cheap, Mad and Sexy*, a cura di Lent John A., Ohio, Bowling Green State University Popular Press, 1999

In questo stesso periodo i fan (uomini) di anime e manga iniziarono ad abbracciare l'estetica e l'ideologia di questi 'nuovi' *shōjo*, e a consumarne in grande quantità. Ma non si limitarono a questo: gli *otaku* pubblicarono riviste amatoriali che raccoglievano manga i cui personaggi, caratterizzati da un'estetica chiaramente ispirata a quella dei fumetti per ragazze, erano inseriti in situazioni a sfondo sessuale. Sebbene scene erotiche non mancassero all'interno dei *gekiga*, la rappresentazione di atti sessuali da parte di personaggi caratterizzati dai design morbidi, rotondi e 'carini' dei fumetti *shōjo* risultò innovativa e fu accettata con successo dalla comunità. Un'altra caratteristica dei manga per ragazze ereditata da questi manga creati dagli *otaku* è la 'mancanza di realtà' e verosimiglianza. Questo elemento in particolare rivestirà un ruolo importante nella discussione sul *moe*. La figura della *bishōjo* fu il prodotto della sperimentazione degli *otaku* uomini con l'estetica e le idee dei manga per ragazze¹¹. Allo stesso tempo, ciò che affascinava non era solo il contrasto tra il design e le situazioni erotiche in cui era inserita: la *bishōjo* era tanto 'carina' e femminile quanto eroica e formidabile. Tale contrasto è rimasto fino a oggi una delle caratteristiche più rilevanti possedute dai personaggi *moe* che compaiono in anime, manga e video games.

Secondo Patrick Galbraith, il personaggio della *bishōjo* non eredita il proprio design solamente dai fumetti per ragazze, ma anche dai disegni del 're dei manga' Tezuka Osamu. Galbraith afferma infatti che "negli anni '70 Azuma [Hideo] combinò i corpi arrotondati caratteristici delle opere di Tezuka con i volti espressivi associati ai manga *shōjo*, risultando nella forma ibrida nota come *bishōjo*."¹² In effetti i personaggi femminili che compaiono all'interno di tutte le opere del mangaka Azuma Hideo, figura che ritornerà più volte all'interno di questo testo, possiedono indubbiamente una vasta somiglianza allo stile arrotondato di Tezuka.

¹¹ Galbraith Patrick W., "'Otaku' Research and Anxiety About Failed Men", all'interno di *Debating Otaku in Contemporary Japan – Historical Perspectives and New Horizons*, a cura di Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, Björn-Ole Kamm, Londra, Bloomsbury Publishing Plc, 2015, pp. 21-22

¹² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 12



Figura 1 Nanako SOS, uno dei manga più famosi creati da Azuma Hideo.

Gli otaku postmoderni e il database degli elementi moe

In seguito alla nascita della *bishōjo*, anime e manga mirati a un pubblico di *otaku* nei quali compaiono elementi femminili nel duplice ruolo di eroina e di oggetto sessuale aumentarono in maniera esponenziale e l'interesse della nuova generazione di *otaku* si spostò gradualmente dai temi della fantascienza degli anni precedenti ai personaggi e le situazioni in cui erano inseriti. A questo proposito, ritengo l'analisi fornita dal critico giapponese Azuma Hiroki nel suo saggio 'Otaku: Japan's Database Animals'¹³ decisamente valida. Nel corso del testo Azuma teorizza che nel passaggio dagli anni '80 agli anni '90 si è assistito a una evoluzione radicale che da una parte ha riguardato la produzione di anime e manga, e dall'altra le modalità con cui questi vengono fruiti da

¹³ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, traduzione inglese a cura di Johnathan E. Able e Shion Kono, Londra, University of Minnesota Press, 2009

parte del pubblico *otaku*. Poiché uno dei temi principali del libro è per l'appunto la nascita del *moe*, saranno di seguito spiegati in breve i punti salienti della sua teoria. Secondo Azuma la cultura *otaku*, che trova origine negli anni '60, è divisa in tre generazioni, i cui interessi variano leggermente.¹⁴ La differenza principale tra le tre generazioni sta nel fatto che se i 'primi' *otaku* nati negli anni '60 seguivano serie quali *Mobile Suit Gundam* e *Starblazer*, gli *otaku* di seconda (nati negli anni '70) e terza (nati negli anni '80) godevano dei prodotti delle generazioni precedenti. Con il passare del tempo, i fan di anime e manga si facevano essi stessi creatori, diventando registi, animatori e mangaka, e quindi in quel momento iniziò a manifestarsi un cambiamento nell'industria di anime e manga; in altre parole, gli *otaku* passati da consumatori a creatori preferivano produrre opere che aderivano ai loro interessi personali rispetto a opere originali, opere prodotte da *otaku* e pensate per *otaku*, insomma. Tuttavia nel corso di questo processo avvenne anche un altro grande cambiamento, questa volta da parte degli *otaku* come consumatori. Per spiegarlo, Azuma compara due titoli appartenenti al genere *mecha*, il già citato *Mobile Suit Gundam* del 1979 e *Shinseiki evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, 'Il vangelo del nuovo millennio', noto in Occidente come *Neon Genesis Evangelion*), serie di enorme successo prodotta nel 1995 dallo studio Gainax e diretta da Anno Hideaki. Azuma sostiene che gli *otaku* di prima generazione appassionati di *Gundam* fossero attratti dalla complessità dell'universo costruito mano a mano nella serie, e nelle serie successive del franchise, oltre che dai design e dai meccanismi dei robot che comparivano nel corso della storia. Quindi le diverse serie dell'universo congiunto di *Gundam*, definiti da Azuma come "small narratives" o 'narrative minori', erano una via d'ingresso per entrare in contatto con la 'narrativa superiore' ("grand narrative") rappresentata appunto dall'universo in cui le diverse serie hanno luogo. L'*otaku* che seguiva *Gundam* non si fermava alla superficie, alla particolare serie che stava guardando, ma andava oltre.¹⁵

Ed è proprio qui che si presenta la differenza con il modo di recepire una serie da parte degli *otaku* delle generazioni successive. *Neon Genesis Evangelion* deve gran parte della propria fama alle tematiche trattate e al profondo realismo con cui la trama viene presentata allo spettatore. Tuttavia, ad appassionare maggiormente gli *otaku* che seguivano gli sviluppi dell'anime non erano gli elementi appena citati, quanto i personaggi protagonisti. Dunque nel guardare *Neon Genesis Evangelion*, l'attenzione dei fan non era posta sul messaggio celato sullo sfondo della storia, ma sui personaggi

¹⁴ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, pp. 6-7

¹⁵ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, pp. 29-31

che compaiono sulla sua superficie. Un altro punto di contrasto presente tra le due serie sta nell'approccio con cui sono state prodotte e gestite. Da una parte Tomino Yoshiyuki, creatore del franchise di *Gundam*, fin dall'inizio aveva in mente l'idea di creare diverse serie che ne condividesse l'ambientazione e la cronologia. Dall'altra Anno, creatore di *Evangelion*, non aveva simili piani. Il manga tratto dall'anime, il film conclusivo e i vari reboot cinematografici vennero solo in seguito all'enorme successo riscosso dalla serie televisiva.

L'*otaku* 'postmoderno' secondo Azuma non è interessato alla narrativa superiore che si cela dietro alle singole storie, ma si ferma alle narrative minori. Seguendo questo processo, anime e manga a partire dagli anni '90 si allontanano dal concetto di narrativa superiore e pongono più attenzione su personaggi e situazioni appartenenti alla narrativa minore. È qui che entra in gioco la teoria del database di Azuma: l'*otaku* analizza e smembra singole narrative minori e i personaggi di cui sono protagonisti, ne classifica le caratteristiche. Tutti questi elementi vengono poi rielaborati e ricombinati per creare nuove storie e personaggi. Questo si ricollega al concetto di postmodernismo espresso dallo stesso Azuma: in un'epoca in cui la distinzione tra originali e copie si fa sempre meno chiara, a sostituire entrambi fanno la loro comparsa i simulacri, una sorta di elemento mediano tra i due, definito come una copia senza un originale. Nella comunità *otaku* i personaggi di anime e manga vengono estratti dalle loro serie e inseriti in 'prodotti derivativi', come li definisce Azuma, che possono assumere la forma di manga e riviste prodotti dai fan pubblicati in modo amatoriale come *dōjinshi* (同人誌, letteralmente 'rivista per persone con gli stessi interessi', reso molto spesso con il termine inglese 'fanzine') e venduti nelle fiere-mercato apposite, come ad esempio il Comic Market. Altre volte tali prodotti derivativi sono opere create dagli autori originali, i quali utilizzano i personaggi dei loro anime e manga e inserendoli in contesti diversi. In ogni caso, sin dalla sua nascita, la cultura *otaku* si è ispirata a opere precedenti, siano esse romanzi, eventi storici, folklore o altri manga e anime. I prodotti della cultura *otaku* sono quindi destinati ad essere copiati, rielaborati e riprodotti nel tempo.¹⁶

L'*otaku* della terza generazione è più portato a distinguere il livello superficiale – la narrativa minore – da ciò che sta dietro, non una narrativa superiore, ma il database che Azuma chiama "grand nonnarrative" o 'non-narrativa superiore'.¹⁷ Si afferma spesso che gli *otaku*, come sono definiti

¹⁶ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, pp. 25-26

¹⁷ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, p. 38

attualmente, quindi non limitati a anime e manga, sono ossessionati da una fame di informazioni e preferiscono raccogliere dati e statistiche riguardanti un certo ambito piuttosto che godere dei suoi prodotti (ad esempio accumulare dati su band musicali e acquistare grandi quantità di dischi senza mai andare a concerti).¹⁸ Fino a un certo punto questo è vero: i fan di *Gundam* si divertivano a compilare resoconti e schemi sulla composizione dell'universo in cui la serie aveva luogo e a catalogare e classificare le specifiche dei vari modelli di robot che comparivano nella serie, e gli *otaku* 'postmoderni' danno vita, attraverso internet e le convention di appassionati, ad una raccolta di elementi, siano essi visivi o stilistici, che stanno alla base della maggior parte dei prodotti dell'industria degli ultimi decenni. Infatti, secondo Azuma, proprio una delle caratteristiche che distingue un *otaku* dagli altri sia l'abilità innata per il riconoscimento di questi elementi a partire da anime e manga.¹⁹ Il 'database' che Azuma teorizza essere il fondamento della cultura *otaku* odierna è composto da quelli che definisce "elementi *moe*" (*moe yōsō* 萌え様相). Nella sua teoria Azuma utilizza il termine *moe* con un significato più ampio e meno legato alla definizione che è stata data nell'introduzione del testo. Sebbene qui gli elementi *moe* includano caratteristiche esteriori riguardanti il design o la personalità dei personaggi, argomento che sarà approfondito in seguito, nell'ambito del suo ragionamento sono considerati tali anche tutte quelle situazioni, gli archetipi e gli stereotipi che, mescolati e rielaborati, danno vita a nuovi personaggi e nuove trame. A questo punto Azuma cita come esempio *Di Gi Charat* (*De ji kyaratto* デ・ジ・キャラット), abbreviato in Dejiko, originariamente la mascotte di una catena di negozi di elettronica di Akihabara. Si parlerà più avanti dello stretto legame che esiste tra Akihabara, gli *otaku* e il *moe*, ma per ora basti sapere che nella 'città elettronica' non di rado personaggi con design in 'stile anime' o *moe* sono utilizzati per rappresentare e promuovere negozi e aziende. Il caso di Dejiko è esemplare in questo discorso sul nuovo modello di consumo opposto ad una narrativa superiore: nata come un personaggio privo di storia, di personalità e di contesto, solo un design creato appositamente per far scattare la reazione del *moe* negli *otaku*, il suo aspetto è un miscuglio di diverse caratteristiche che la comunità *otaku* dell'epoca riconosceva far parte del database degli elementi *moe*. Con i suoi capelli verdi, le orecchie da gatto, e con indosso un'uniforme da cameriera vittoriana e i cosiddetti *loose socks*, un tipo di calzettoni di moda tra le studentesse giapponesi negli anni '90, Dejiko è un'ottima rappresentazione

¹⁸ Cruz Samuel Angelo L., "Being Too Much of an Otaku", consultato presso http://www.academia.edu/8053823/Being_Too_Much_of_an_Otaku_A_Feature_Article in data 22/05/2016

¹⁹ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, p. 64

dell'esistenza del database teorizzato da Azuma e della coscienza che gli stessi *otaku* possedevano di questo. In origine, dietro all'aspetto esteriore di Dejiko non esisteva nulla. Dejiko rappresenta uno dei primi esemplari di '*kyara*' キャラ, in opposizione a '*kyarakutā*' キャラクター (trascrizione giapponese di *character*); non un personaggio vero e proprio, ma una versione semplificata e vacua, resa riconoscibile dal aspetto esteriore, a cui non è necessario un contesto o una storia per avere successo tra i fan. Non a caso questo trend fu iniziato proprio da *Evangelion*, che utilizzò le protagoniste della serie per promuovere l'anime e lo stesso studio d'animazione, estraendole dal contesto della loro storia. Il caso più evidente di ciò fu il videogioco *Shin seiki ebangelion: Ayanami ikusei keikaku* (新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画, '*Neon Genesis Evangelion: Ayanami Raising Project*') in cui il giocatore è chiamato ad 'accudire' e allevare Ayanami Rei, una delle protagoniste.



Figura 2 Dejiko

L'esempio di Dejiko particolarmente calzante poiché, pur non essendo niente più che un design a fine promozionale, ebbe un tale successo tra gli *otaku* che frequentavano le strade di Akihabara da ricevere

nel 1998 un adattamento anime. Solo in questo momento si venne a creare il personaggio di Dejiko nel vero senso della parola: il suo carattere insolente ed egocentrico, il cast di personaggi di supporto che appaiono nell'anime e le sue storie non esistevano fino ad allora. L'esempio di Dejiko rimane il più iconico e senza dubbio uno dei primi casi di narrative create in seguito ad un design.

Nel corso degli anni 2000 situazioni simili si ripeterono sempre più frequentemente. *Binchōtan* びんちょうたん, protagonista dell'omonimo manga del 2003, fu utilizzata in una collaborazione tra l'azienda di video game Alchemist che produceva il fumetto e la Cooperativa Forestale di Minabegawa per sponsorizzare il carbone *kishu binchotan* 機種備長炭, prodotto tipico della zona. Il grande successo di questa collaborazione portò nel 2006 alla produzione di un anime per Binchotan, nel quale la città di Minabe fu utilizzata come ambientazione.²⁰

Nel 2006 fece la sua prima comparsa Super Sonico (*Sūpā Soniko* すーぱーそに子), *kyara* creato come mascotte per l'azienda produttrice di video game Nitroplus. Tramite il processo noto come 'media mix' メディアミックス, il personaggio di Sonico passò dall'essere una semplice immagine promozionale ad un personaggio vero e proprio: negli anni vennero prodotte canzoni, manga, video games e diversi tipi di merchandise a suo nome, e nel 2014 un'anime con lei come protagonista fu realizzato dallo studio White Fox. Anche in questo caso a un *kyara* nato solo come design vennero associati una voce, una personalità, gusti, personaggi di supporto e una storia.

Caso peculiare è quello di Miss Monochrome (*Misu Monokurōmu* ミス・モノクローム). Il suo *kyara* fu creato da Horie Yui, doppiatrice e cantante. Miss Monochrome fece la sua prima comparsa ufficiale nel 2012 in veste di idol 3D ad uno dei concerti della stessa Horie Yui che le dà la voce. Il successo ottenuto con i fan fu tale da permettere, a partire dall'anno seguente, la realizzazione di diverse serie animate oltre a numerosi album e singoli basati sul suo personaggio.

In tutti i casi qui sopra citati, il successo iniziale del personaggio è basato quasi totalmente sul solo design, e cose come personalità e background vengono creati solamente in seguito. Le sue caratteristiche vengono definite mano a mano nel corso del processo di *media mix*.

²⁰ Kijima Yoshimasa, "Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern", in *Pop Culture and the Everyday in Japan*, a cura di Katsuya Minamida e Izumi Tsuji, traduzione inglese a cura di Leonie R. Stickland, Melbourne, Trans Pacific Press, 2012, pp. 150-155

Azuma sostiene l'esistenza di un database di elementi *moe* condiviso dall'intera comunità degli *otaku*. Ma la reazione del *moe* è soggettiva, così come lo sono i personaggi o le caratteristiche che causano tale reazione in un certo individuo. Secondo Azuma il database viene ritenuto valido al di là delle opinioni soggettive: per esempio, la divisa da cameriera indossata da Dejiko potrebbe non essere vista come *moe* da un *otaku*; al tempo stesso però si riconosce che tale elemento è convenzionalmente inteso come tale. Dunque non ci si basa su gusti soggettivi, ma su una sorta di tacita intesa all'interno della comunità.²¹ Il caso di Dejiko è particolare anche da questo punto di vista. Come notato da Azuma, il suo design è un miscuglio di elementi *moe* provenienti dal database, di cui i creatori come i fan erano già al tempo coscienti. Come si vedrà in seguito, quando produttori, registi si accorgono di questo insieme di elementi che il pubblico degli *otaku* desidera vedere e per il quale è disposto a spendere, ne fanno pieno uso a discapito di trama e messaggi di fondo. In questo senso, Dejiko è una delle rappresentazioni migliori della cultura *otaku* degli ultimi decenni: nata come semplice mascotte a partire da un design creato mescolando elementi convenzionalmente ritenuti *moe*, senza una storia e senza individualità, acquisisce fama e successo e solo in seguito a un processo di *media mix* ottiene personalità, cast di supporto e un contesto.

Ora, basandosi sulla teoria del database di Azuma saranno elencati alcuni degli elementi che l'*otaku* medio riconosce come *moe*. Come si è affermato poco sopra, molto spesso il solo design di un personaggio è sufficiente a scatenare tale reazione emotiva; perciò questo excursus partirà trattando brevemente le caratteristiche visive dei personaggi *moe*.

Non esiste un unico paradigma condiviso da tutti, è necessario tenere in considerazione le differenze di stile tra artisti di diversi periodi e tra artisti dello stesso periodo. Si può però affermare che certi elementi identifichino il design di un personaggio come *moe* al di là delle unicità di un determinato artista. In generale quando si parla di *moe* e di *bishōjo* ci si riferisce a personaggi femminili giovani il cui design è, come si è già sottolineato, ispirato all'estetica dei manga per ragazze. Tuttavia esistono delle differenze a livello di design e stile che distinguono *shōjo* e *bishōjo*. La *bishōjo* “possiede spesso un'anatomia distorta e iper-sessualizzata, con ad esempio gambe di lunghezza innaturale e seni incredibilmente voluminosi”²². Questo non sorprende, dato che la *bishōjo* nasce come oggetto

²¹ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, traduzione inglese a cura di Johnathan E. Able e Shion Kono, Londra, University of Minnesota Press, 2009, p. 47

²² Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, New York, Kodansha USA, Inc., 2013, p. 36

sessuale. Una delle caratteristiche peculiari dello stile dei manga *shōjo* era la mancanza quasi totale delle caratteristiche sessuali secondarie, in particolar modo del seno. La protagonista del manga *shōjo* medio non aveva mai una figura formosa e nella maggior parte dei casi, nelle vignette che la ritraevano in primo piano, la zona del seno era coperta da elementi quali fiori, pizzi e merletti.²³ Come (e più che) nei manga *shōjo* da cui proviene, la *bishōjo* ha proporzioni completamente fuori misura e prive di realismo: una testa troppo grande per essere sostenuta dal sottile collo, un corpo esile e arti allungati; metà del volto è occupata dagli enormi occhi e i capelli sono incredibilmente lunghi e voluminosi. Le caratteristiche del viso sono accentuate per rendere le espressioni facciali più evidenti. Tutto ciò serve a rendere i personaggi *moe* più ‘*kawaii*’ e attraenti agli occhi degli *otaku*, che come abbiamo visto tendono a spendere denaro per le loro passioni. Per tale ragione mangaka e character designer hanno il compito di attirare l’attenzione del pubblico partendo proprio dall’aspetto dei personaggi femminili. Molto spesso un design indovinato può essere ragione sufficiente per un *otaku* per seguire un determinato anime e acquistarne DVD, Bluray Disc e merchandise. Mano a mano che il database di elementi *moe* si è definito ed evoluto, sono venute a formarsi delle combinazioni di tratti visivi comuni. Particolari come capelli corti mossi o codini biondi sono diventati nel tempo dei veri e propri elementi *moe*. Un’altra caratteristica di grande rilevanza sono gli occhi (e le sopracciglia): colori innaturali per le iridi si abbinano agli altrettanto innaturalmente coloriti capelli. Anche in questo caso torna il tema dell’irrealtà: l’*otaku* apprezza acconciature, colori di capelli e occhi impossibili esattamente perché non reali. Molte volte capelli e occhi di colori innaturali vengono motivati dal contesto del racconto, ma anche in questi casi non è la storia a forgiare il personaggio, ma al contrario il personaggio e il suo design vengono creati a priori e solo in seguito la storia va ad adattarsi a questi. Ad esempio Lum (nota con il nome di Lamù in Italia), protagonista del manga e in seguito dell’anime *Urusei yatsura* うる星やつら (‘Rumorosi alieni’, conosciuto in Italia come ‘Lamù’) presenta non solo lunghi capelli di colore verde, ma anche un paio di corna. Questo perché Lum proviene da un altro pianeta, tuttavia appare evidente che ad attirare l’attenzione almeno in principio è il design così insolito e ‘irreale’. Allo stesso tempo, come affermato in precedenza, capelli dai colori inusuali vengono utilizzati anche per caratterizzare personaggi ‘normali’ che non hanno niente fuori dal comune, principalmente per renderli più attraenti e riconoscibili. I design, in particolar modo quelli femminili, di anime, manga e video games sono spesso esagerati anche per aiutare l’osservatore a distinguere facilmente tra un personaggio e l’altro. Questo è particolarmente

²³ Shiokawa Kanako, “Cute but deadly: women and violence in Japanese comics”, p. 101

vero nel caso dei manga poiché, essendo completamente in bianco, nero e toni di grigio, risulterebbe difficile riconoscere i singoli personaggi ad un primo sguardo. Le strategie utilizzate da mangaka e illustratori per risolvere questo problema sono numerose, e includono acconciature diverse e colorature dei capelli a dir poco fuori dall'ordinario specialmente in opere che si svolgono in Giappone.

Quanto alle caratteristiche visive dei personaggi *moe*, non si può fare a meno di citare le cosiddette *neko mimi* 猫耳 (orecchie da gatto) assieme a tutte le diverse varianti (*inu mimi* 犬耳, orecchie da cane; *usagi mimi* 兎耳, orecchie da coniglio, *nezumi mimi* 鼠耳, orecchie da topo, etc.) che da sempre popolano il panorama di anime e manga.²⁴ Anche in questo caso le ragioni per cui la *neko musume* 猫娘 ('ragazza gatto') è convenzionalmente considerata *moe* sono molteplici. In primo luogo, non è una persona e non può esistere nella realtà. Secondariamente, la *neko musume* rappresenta l'unione tra la *bishōjo* e il gatto. Due entità generalmente percepite come 'carine e adorabili' vanno a formare un'unica creatura. Inoltre in molti casi la parlata della ragazza gatto è caratterizzata dall'uso di 'nyā' にゃあ (onomatopea giapponese per il miagolare del gatto) a fine di frase, altro elemento che viene collegato a ciò che è infantile, innocente e dunque *moe*. A volte la *neko musume* è semplicemente la rappresentazione in chiave antropomorfica di un gatto (come nel caso della protagonista di *Wata no Kunihoshi*) mentre altre volte, in particolare all'interno di prodotti pensati espressamente per gli *otaku*, le origini delle caratteristiche inusuali (le orecchie e in alcuni casi la coda di gatto) sono svariate: la più comune è che il personaggio in questione è un alieno proveniente da un altro pianeta, oppure originario di un'altra dimensione o universo. Altre volte è il risultato di una maledizione o incantesimo lanciato ad una normale ragazza, mentre in altre ancora avviene il processo contrario ed è una gatta a venire tramutato in ragazza mantenendo alcune delle proprie caratteristiche feline.

²⁴ I *neko mimi* hanno acquisito la fama che possiedono ancora oggi grazie al manga di Yumiko Oshima 'Wata no Kunihoshi' (綿の国星, 'Il Pianeta di Cotone') del 1978 e al film d'animazione che ne fu tratto nel 1984 (Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 160). Non è un caso che questo fosse un manga per ragazze.



Figura 3 Il cast dell'anime Show by rock!! composto, da sinistra, una ragazza cane, una ragazza pecora, una ragazza coniglio e una ragazza gatto

In ogni caso le ragioni per cui la ragazza ha questo aspetto non umano non sono importanti. Ad affascinare maggiormente l'*otaku* è l'aspetto stesso, e solo in secondo luogo il contesto ad esso associato. Soda Mitsuru, presidente di quella che viene definita da lui stesso Philomoe Association, afferma che sarebbe un errore equiparare il *moe* con il solo character design, poiché questo “si concentra su produzione e mercato, e non all'ispirare l'emozione del *moe*.” Indubbiamente, come afferma Soda, la reazione emotiva del *moe* supera di gran lunga la mera attrazione per elementi del character design; tuttavia è opportuno sottolineare che, riallacciandosi alla teoria del database di Azuma, l'*otaku* almeno in prima battuta è interessato a ciò che appare in superficie (ovvero il character design di un certo personaggio), e solo in seguito si può appassionare a tutto il resto.

Seguendo questa logica, molti mangaka, illustratori e studi di animazione fanno pieno uso del database per cercare di attirare l'attenzione del maggior numero di *otaku*, e quindi di consumatori, possibile. Questa strategia ovviamente non ha sempre successo, poiché, come continua Soda, “Non

c'è garanzia che un personaggio con gli occhiali ispirerà il *moe*.”²⁵. Al contrario, ci possono essere casi in cui i fan si oppongono con forza e protestano contro gli autori se un certo design non viene associato al tipo di personaggio che si aspettano.

La grande diffusione dei *neko mimi* in anime e manga è provata tra le altre cose dal design di Dejiko. Come abbiamo detto il suo personaggio è nato dal miscuglio consapevole di elementi *moe* popolari tra gli *otaku* degli anni '90. Non è un caso che le due co-protagoniste delle varie serie animate basate su Dejiko, Puchiko e Usada Hikaru siano caratterizzate rispettivamente da orecchie di tigre e di coniglio. I design di Dejiko e Puchiko in particolare includono altri due degli elementi *moe* più comunemente riconosciuti dagli *otaku*, così famosi da essere divenuti veri e propri ‘simboli’ della loro cultura: la divisa da cameriera indossata da Dejiko e l'uniforme scolastica ‘alla marinara’ di Puchiko. È opportuno ora soffermarsi brevemente a discutere di questi due elementi in quanto, oltre ad essere puramente visivi, sono collegati ad alcune delle caratteristiche più intrinseche del sentimento noto come *moe*.

L'uniforme da cameriera

La divisa da cameriera (*meidofuku* メイド服) basata sullo stile di stampo vittoriano ha assunto negli anni una enorme diffusione nella cultura *otaku*, a partire da anime, manga e video games fino ad arrivare a ‘realizzazioni’ della finzione con i *maid cafe* (*meido kissa* メイド喫茶), fenomeno che sarà oggetto di analisi in seguito. La divisa in origine rappresenta per l'*otaku* un senso di asservimento. Quando una ragazza veste l'uniforme da cameriera, perde la propria identità e si ‘trasforma’, per così dire, in un essere diverso, che esiste solo per servire il proprio padrone. Solitamente questo tipo di abbigliamento ha un aspetto piuttosto sobrio ma non è raro che i character designers si prendano delle libertà nella loro rielaborazione e da uniforme diventi un vero e proprio costume. Quindi si assiste spesso, soprattutto in anime, manga e video games destinati ad un pubblico adulto, all'uso di uniformi caratterizzate da gonne cortissime e ampie scollature, assolutamente contro i canoni dello stile vittoriano a cui si ispirano. Con il passare del tempo e l'evoluzione del database, la divisa da cameriera ha iniziato a perdere il significato di servilità ed è essa stessa diventata una sorta di simulacro; in opere più recenti la divisa da cameriera compare slegata dal ruolo di ‘servitrice’ e l'attrattiva risiede solo nell'aspetto esteriore. Consci dell'attrazione degli *otaku* per tale costume, mangaka e produttori creano situazioni in cui personaggi che con il mondo delle cameriere vittoriane non hanno niente a

²⁵ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 150-151

che vedere si trovano ad indossare tale divisa. Tra gli esempi più comuni, i casi in cui una ragazza, quasi sempre un'adolescente, si trova costretta per un motivo o per l'altro a cercare un lavoro part-time. Il posto di lavoro prescelto potrà essere a volte un vero e proprio *maid cafe*, altre volte un altro tipo di locale in cui guarda caso la divisa da cameriera è obbligatoria. Ottimo esempio di questo è il manga comico *Soredemo machi ga mawatteriru* (それでも町は廻っている, pubblicato in Italia con il titolo 'Eppur... la città si muove!') dal quale fu tratta una serie animata televisiva ad opera dello studio Shaft nel 2010. Altre volte sarà il festival culturale scolastico a creare l'opportunità per far indossare ai personaggi femminili le vesti di cameriera. Durante questi eventi, ogni classe è chiamata ad organizzare delle attrazioni il cui ricavato solitamente torna alla scuola. La più richiesta, almeno in anime e manga, è proprio il *maid cafe*.

Tutte queste diverse situazioni danno inoltre la possibilità di mettere in mostra la personalità (o meglio il *kyara*) delle ragazze coinvolte, altro aspetto molto importante da tenere in considerazione se si vuole attivare nello spettatore l'emozione del *moe*. La reazione più comune e se vogliamo più realistica di un personaggio femminile costretto ad indossare tale uniforme è l'imbarazzo, una delle emozioni più *moe*, per così dire. D'altra parte, così come avviene nel mondo reale, alcune ragazze possono indossare la veste di cameriera per scelta, magari perché attratte proprio dal design che considerano '*kawaii*'.

Dunque in questi frangenti la divisa ha un valore doppio nell'ambito degli elementi *moe*: all'aspetto esteriore visivo della divisa si associano l'etichetta comportamentale da essa determinata e la rappresentazione psicologica del personaggio stesso nei suoi confronti. La peculiarità dell'uniforme da cameriera, così come altri costumi ed uniformi, è la creazione di un ulteriore livello di finzione all'interno della finzione stessa che è l'anime o manga in questione. Quando un personaggio (già parte di un mondo fittizio) il cui *kyara* non è quello della domestica, cameriera o servitrice che dir si voglia, indossa tale uniforme, si 'trasforma' in un personaggio visto come fittizio e artefatto anche all'interno del mondo fittizio in cui si trova. Ma, come si è affermato poco sopra, non sono rari gli esempi in cui l'uniforme da cameriera viene privata di ogni sembianza di realtà ed inserita in contesti fantasy e viene fatta indossare da ragazze che possono essere tanto serve quanto combattenti. Anche qui dunque l'attrattiva dell'uniforme è scollegata dal suo significato intrinseco e si basa solo sull'aspetto meramente visivo.



Figura 4 Airi, una delle guerriere protagoniste della serie *Kuīnzu bureedo* (クイーンズブレイド, *Queen's Blade*)

L'uniforme scolastica

L'altro elemento *moe* che sarà preso in esame in questa sede è la divisa scolastica, *seifuku* 制服. L'origine della cosiddetta セーラー服 (*sērā fuku*), letteralmente 'uniforme da marinaio' chiama in causa il rapporto tra il Giappone e il mondo occidentale a partire dal diciannovesimo secolo. In seguito al trattato di Kanagawa del 1854 e alla conseguente apertura dei porti giapponesi alle navi statunitensi, il Paese si trovò a confrontarsi con il potere, la cultura e la società del mondo esterno. Per riuscire a restare al passo con le superpotenze europee e americane iniziò un rapido processo di 'modernizzazione' che consisteva nell'assimilare e importare tutto ciò che proveniva da quei luoghi.

Ciò non si limitava a tecnologia, correnti letterarie e artistiche, ideologie politiche e filosofiche, ma anche a mode e tradizioni. A partire dal periodo Meiji (1868-1912) uno dei cambiamenti più evidenti nella società giapponese si manifestò proprio nell'ambito della moda: molte famiglie, in particolare nei ceti più agiati, iniziarono ad abbandonare i capi d'abbigliamento tradizionali e ad indossare vestiti 'alla occidentale'. Ancora oggi il termine 洋服 (*yōfuku*) viene utilizzato per definire ogni capo di abbigliamento che non deriva dalla tradizione giapponese. Questo cambiamento si riflesse anche nel mondo dell'istruzione e conseguentemente nelle uniformi scolastiche che gli studenti di scuole medie, superiori e università erano obbligati ad indossare. In un primo momento furono solamente le uniformi maschili a subire questa evoluzione, ma in seguito anche quelle femminili assunsero l'aspetto, ispirato alle divise della marina americana, all'origine della *seifuku* che conosciamo oggi.²⁶ Ad esempio di ciò abbiamo l'anime *Taishō Yakyū Musume* (大正野球娘, letteralmente 'Giocatrici di baseball del periodo Taishō') che, come suggerisce il titolo, si svolge nel periodo Taishō, ovvero all'inizio del ventesimo secolo. Il cast protagonista veste uniformi 'alla marinara' molto simili a quelle attuali.

²⁶ Ashcraft Brian, Ueda Shoko, *Japanese Schoolgirl Confidential*, Singapore, Tuttle Publishing, 2014, pp. 13-18



Figura 5 Esempio di seifuku

Senza dubbio le divisa scolastica femminile e i personaggi di studentesse delle medie o delle superiori sono estremamente comuni nel mondo di anime e manga e altrettanto cari agli *otaku* che fruiscono di questi prodotti. Non a caso la grande maggioranza di opere destinate a quel pubblico, in media maschi dai 18 ai 34 anni, racconta storie che si svolgono proprio a scuola e i cui protagonisti sono adolescenti. Abbiamo detto che la *bishōjo* è in genere una giovane ed innocente ragazza, inconsapevolmente carica di potenza sessuale. Il personaggio della studentessa incorpora tutte queste caratteristiche. Viene affermato spesso da studiosi, membri dell'industria e dagli stessi *otaku* che in molti casi una persona diventa un *otaku* in seguito ad esperienze negative durante gli anni dell'adolescenza, preferendo alla realtà e alle delusioni da essa portate la finzione di anime, manga e video games e quel che si ricerca in questa finzione è proprio ciò che non si è riuscito ad ottenere nel corso della propria vita. Anime, manga e video games con ambientazione scolastica danno la possibilità all'*otaku* di 'rivivere' la propria adolescenza e di fare tutte quelle esperienze che per un motivo o per l'altro non sono state appaganti. La divisa scolastica dunque rappresenta la giovinezza e l'innocenza di quegli anni ormai persi per sempre. Le esperienze vissute (e non vissute) durante l'adolescenza restano una sorta di

trauma nella mente dell'*otaku*, trauma che egli tenta di alleviare immergendosi in queste storie di anime e manga. Tale genere di prodotti in particolare permette all'*otaku* di vivere (o assistere a) esperienze come il primo amore, le storie d'amore e i drammi adolescenziali, le attività extra curriculari dei club scolastici (*bukatsu* 部活), tutte cose che per motivi che possono avere a che fare tanto con la sua stessa personalità quanto con fattori esterni non gli sono state concesse.

Tuttavia l'uniforme scolastica femminile e la giovane studentessa che la indossa non sono simboli di giovinezza e innocenza solo all'interno della cultura *otaku*. La 'JK', abbreviazione di *joshikōsei* 女子高生 o 'studentessa delle superiori', divenne ambasciatrice di tutto ciò che è puro, moderno, alla moda e soprattutto 'kawaii'. La cultura del *kawaii*, di nuovo non inteso nel suo significato classico, ma piuttosto come 'carino', che ha preso piede negli anni '70, andò a interessare in primo luogo il mondo femminile, per poi diffondersi all'interno della società giapponese nel suo complesso. Questa cultura, avviata da icone quali Hello Kitty, personaggio mascotte ideato dalla Sanrio, è profondamente legata al consumismo. Le giovani studentesse giapponesi, attratte da tutto ciò che era appunto 'kawaii', divennero a loro volta simbolo della moderna società consumista. In quanto tale, la *joshikōsei* divenne essa stessa una sorta di marchio, un modo per promuovere prodotti e per attrarre l'attenzione dei consumatori. Questa passione per il 'carino' è senza dubbio legata alla nostalgia per l'infanzia. Le ragazze e le donne dell'odierno Giappone aspirano ad essere carine (*kawaii*), il che si identifica con la giovinezza, più che belle (綺麗 *kirei*), ovvero adulte. In generale si può affermare che ci sia una tendenza a comportarsi, a parlare, vestirsi in maniera infantile e persino a usare un timbro di voce più alto per richiamare l'immagine della giovinezza. Questo trend può essere riscontrato anche all'interno dei fumetti per ragazze, dove nella maggior parte dei casi negli anni '80, la protagonista era una ragazzina immatura fisicamente quanto mentalmente, e incarnava l'ideale del 'kawaii', mentre l'antagonista era una donna adulta, 'corrotta' dalla maturità e definita con un diverso tipo di bellezza, ovvero *kirei* o alternativamente *utsukushii* 美しい.²⁷ Una simile tendenza a rappresentare personaggi femminili come più giovani di quello che sono si può trovare all'interno di anime e manga destinati al pubblico di *otaku*. Qui è molto comune incontrare figure che, o per il design o per come agiscono all'interno della storia, dimostrano meno anni di quelli che hanno. Nelle parole di un *otaku* intervistato da Saitō Tamaki in 'Beautiful Fighting Girl':

²⁷ Shiokawa Kanako, "Cute but deadly: women and violence in Japanese comics", pp. 101-107

In terms of girls in beautiful fighting girl works, I feel like the ratio of head size to height keeps getting smaller every year. Compared with 1992-93, when Sailor Moon got its big break and most characters had a head-to-height ratio of six or more (with the exception of Red Riding Hood Chacha, who had an extremely low head-to-height ratio), recently, as you can see if you look at Nadesico's Ruri or the main characters of Akihabara Cyber Team, you get the feeling that otaku are into really young looking girls. Lain, of Serial Experiments Lain, is supposed to be a middle-school girl, but she really looks like a young child, and otaku who say they prefer the "little girl version" of Ayanami are not uncommon.²⁸

Dunque l'uniforme scolastica, e la studentessa che la indossa, sono diventati simboli di giovinezza non solo per *otaku*, ma per tutto il popolo giapponese. Ma non è solo questo a rendere tale divisa l'elemento *moe* tanto amato da fan di anime e manga. Due caratteristiche da evidenziare, entrambe con origine nella realtà, sono il concetto di 'contrasto', che tornerà più volte nel corso del testo, e il rapporto con *kyara* e l'aspetto psicologico dei personaggi che indossano tale divisa.

Con il termine 'contrasto' ci si riferisce alla discrepanza tra l'aspettativa o l'immagine che si ha comunemente di qualcosa e ciò che viene presentato. Parlando della *bishōjo* è già stato menzionato il contrasto tra la sua 'femminilità' e il suo ruolo di eroina attiva. Questo stesso concetto torna nel trattare del personaggio della studentessa, in particolare della 'bella ragazza combattente' (戦闘美少女 *sentō bishōjo*). Il contrasto si viene a formare quando la sua immagine, giovane, carina e innocente si associa a quella della guerriera che prende le armi per lottare. Pensiamo al già citato manga e anime *Sailor Moon*. Il titolo originale giapponese del franchise è '*Bishōjo senshi sērā mūn*' 美少女戦士セーラームーン, che tradotto letteralmente significa 'Bella ragazza guerriera Sailor Moon'. Protagonista è un gruppo di studentesse delle scuole medie che al fine di combattere creature malvagie che mettono a repentaglio la pace del pianeta Terra, si trasformano in eroine. L'autrice Takeuchi Naoko voleva creare un equivalente al femminile delle squadre di eroi degli show televisivi *tokusatsu* (特撮, genere di programma, solitamente destinato ad un pubblico molto giovane, che fa largo uso di 'effetti speciali'), in particolare quelli del franchise di *Super Sentai*, noti in Occidente con il nome di *Power Rangers*. Fu l'editor della Takeuchi a suggerire che le eroine indossassero come divisa delle uniformi scolastiche. Da qui derivano il nome di Guerriera Sailor che le ragazze assumono quando si

²⁸ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, traduzione inglese a cura di J. Keith Vincent e Dawn Lawson, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, p. 42

trasformano, e il famoso motto della protagonista Usagi (Bunny nell'edizione italiana) “Sono la guerriera che veste alla marinara.”



Figura 6 Le guerriere Sailor

Le Guerriere Sailor sono *mahō shōjo* 魔法少女, termine solitamente tradotto in italiano con ‘maghetta’, che tuttavia non rende giustizia alla varietà di tematiche che tale genere vanta. Altrettanto comuni però sono le storie che, pur avendo ambientazione ed età dei personaggi principali simili, appartengono a tutt’altro genere, come azione e avventura, fantasy e sci-fi, in cui normali ragazzi e ragazze sono coinvolti in lotte soprannaturali. L’attrattiva di queste storie e di questi personaggi femminili che brandiscono le armi per difendere quel che sta loro a cuore anche qui è il contrasto, contrasto che si viene a formare nella doppia identità di ragazza adolescente, ‘carina’, fragile e innocente, e guerriera formidabile dotata di grandi poteri. Questa duplicità è una delle caratteristiche che Saitō Tamaki delinea nel distinguere le donne combattenti della fiction occidentale, da lui definite “Donne Guerriere”, “Uomini in corpi femminili, o parodie al femminile del machismo”, e le *sentō*

bishōjo di stampo giapponese che mantengono la propria femminilità²⁹. L'*otaku* apprezza entrambi i lati di questa dualità: se è vero che la studentessa guerriera è tanto forte quanto femminile, viceversa, per quanto formidabile e potente possa essere, essa resta comunque un'adolescente, con tutto ciò che questo comporta. Quando non sta sventando i piani delle forze del male, la giovane è caratterizzata dalle stesse insicurezze, preoccupazioni e pensieri che affliggono le normali ragazze della sua età. Ed è proprio questa vulnerabilità interiore, opposta all'invulnerabilità in combattimento, una delle caratteristiche che rendono la *sentō bishōjo* 'moe'.

Altra caratteristica è la capacità dell'uniforme scolastica di riflettere ed enfatizzare la personalità della ragazza che la indossa. Dato che anche questo tratto ha origine nel mondo reale e si traduce solo successivamente nella finzione di anime e manga, è opportuna una breve spiegazione sull'evoluzione del modo di indossare la divisa scolastica in Giappone a partire dagli anni '60. Se da una parte le divise alla marinara riflettevano la modernizzazione del Giappone, dall'altra esse venivano viste dagli adolescenti dell'epoca come una privazione di libertà e identità. In reazione a ciò le ragazze iniziarono ad apportare modifiche alle proprie uniformi per renderle più personali, iniziando con l'accorciare la parte superiore, rivelando l'ombelico. Questo, unito alla gonna lunga fino alle caviglie e all'utilizzo di sneakers, diede inizio allo stile *sukeban*. Il termine *sukeban* veniva e viene tutt'oggi usato per definire il capo di una gang femminile, ed è dunque associato con le giovani delinquenti e in generale con le studentesse che si oppongono alle regole. Queste ragazze furono pioniere della personalizzazione dell'uniforme e diedero il via ad una vera e propria moda. Chi ci ricamava (o si faceva ricamare) simboli o parole, chi si arrotolava la gonna per farla apparire più corta. Negli anni successivi le norme riguardanti il design dell'uniforme si evolsero adattandosi ai cambiamenti sociali, ma le regole da seguire in quanto a lunghezza della gonna, accessori che si possono indossare a scuola etc. rimasero severe. Controlli delle uniformi vengono ancora oggi eseguiti dagli insegnanti e in alcuni casi dai membri del consiglio scolastico. Negli anni '80 alla *sērā fuku* tradizionale si aggiunsero i blazer, con ricamato l'emblema della scuola, associati a gonne corte. In questi anni i design delle uniformi si fecero molto più vari e ogni scuola sfoggiava uniformi diverse da tutte le altre, tanto che l'illustratore Mori Nobuyuki nel 1985 decise di catalogare tramite disegni in stile anime tutte le diverse uniformi scolastiche femminili che incontrava in giro per il Giappone. Nel decennio seguente, un nuovo trend iniziò a diffondersi tra le studentesse giapponesi: similmente allo

²⁹ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, p.7

stile *sukeban*, queste ragazze modificavano le proprie divise per ribellarsi alle regole (ad esempio accorciando le gonne), ma non si fermarono qui: make-up molto vistoso e pesante, capelli tinti e finte abbronzature sono solo alcuni degli aspetti che caratterizzano lo stile ‘*kogal*’ コガル, o ‘*gyaru*’ ギャル, termini derivati dallo slang americano *gal*. Un altro elemento proprio dello stile *kogal* sono i cosiddetti ‘loose socks’ già citati nel corso della descrizione del design di Dejiko.³⁰ In ogni caso, il modo di indossare l’uniforme rivela molte cose dell’individuo che la indossa. Questo fenomeno è incredibilmente comune in anime e manga dove spesso i personaggi sono ridotti a *kyara* piatti e unidimensionali, e il solo design può essere sufficiente a far intuire il tipo di personaggio a cui è associato. Dunque vedremo la ‘studentessa modello’ 優等生 (*yūtōsei*) che veste la sua uniforme nel modo più rigoroso possibile; la delinquente che salta le lezioni e segue lo stile *sukeban*, indossando una gonna lunga anche se non prevista dal regolamento scolastico; la ragazza alla moda che sfoggia pelle abbronzata e capelli biondi ala *kogal*.

Negli anni questi stereotipi hanno iniziato ad essere sovvertiti, nella maggior parte dei casi a fine comico. Ci si trova di nuovo di fronte ad una sorta di discrepanza tra l’aspetto esteriore, e quindi ciò che ci si aspetta, e la realtà del personaggio. Quindi ci sono casi di ‘studentesse modello’ che nascondono una personalità egoista, infantile e sciatta come Doma Umaru, protagonista del manga *Himōto umaruchan* (干物妹 うまるちゃん, ‘Umaru, sorellina sciatta’, adattato in anime nel 2015). Altre volte ragazze che indossano gonne lunghe fino alle caviglie e sono per questo motivo viste come delinquenti da compagni di scuola e passanti, ma in realtà nascondono le gambe per modestia e imbarazzo come la protagonista del manga *Waratte sotomurasan* (笑って外村さん, ‘Sorrìdi, Sotomura’). In altri casi, soprattutto quando il cast è composto prevalentemente da studentesse, il modo di indossare l’uniforme aiuta a distinguere visivamente i personaggi, anche senza che ci sia alcuna rilevanza sull’aspetto psicologico degli stessi.

Data la varietà di stili e design che esistono nel mondo reale, illustratori e mangaka possono creare uniformi scolastiche molto diverse tra loro senza però perdere completamente il senso di realtà (almeno apparente) proprio di anime e manga ad ambientazione scolastica. L’illustratrice Ito Noizi, che ha dato vita ai design di personaggi femminili passati alla storia (prima fra tutte Suzumiya Haurhi, protagonista della serie di light novel divenuta poi manga e anime *Suzumiya haruhi no yūutsu* (涼宮

³⁰ Ashcraft Brian, Ueda Shoko, *Japanese Schoolgirl Confidential*, pp. 18-21

ハルヒの憂鬱, *La malinconia di Haruhi Suzumiya*), descrive così il suo processo creativo riguardo le uniformi scolastiche:

“Actual uniforms put more importance on proper discipline and manner. My design may have a ribbon like a real uniform, but I make the ribbon larger so that it looks cuter. In reality, school isn’t like this – this is a dream. ” [...] “The uniforms I design may be flashy, but I still want them to seem possible in the real world.”

È interessante a questo proposito notare che Ito è una di numerose figure femminili all’interno del panorama di creatori e fan del *moe*, panorama che solitamente si ritiene essere popolato solamente da uomini. Ito afferma che tanti suoi personaggi sono studentesse delle superiori proprio perché ritiene che le uniformi scolastiche siano carine. L’ispirazione proviene dalla sua stessa adolescenza che ricorda con nostalgia. "Being a highschool girl is probably the best time in a girl's life." Dunque, seppure per motivi diversi, creatori e fan di entrambi i sessi guardano alla finzione come un modo per rivivere gli anni della propria giovinezza, e la divisa scolastica ne è un simbolo.

È impossibile elencare e descrivere ogni singolo aspetto del character design appartenente al database degli elementi *moe*, soprattutto perché vi è una continua evoluzione, e nel momento in cui se ne viene a creare uno (o una loro combinazione) originale, questo viene ripreso e rielaborato per creare nuovi personaggi, situazioni e storie. Tuttavia è necessario quantomeno menzionare uno degli elementi di maggior rilevanza non solo tra *otaku* ma anche nella società giapponese: gli occhiali. In modo non dissimile dagli altri elementi presi in considerazione finora, gli occhiali posseggono un duplice fascino. In superficie c’è il puro e semplice aspetto visivo: se una *bishōjo* è carina, una *bishōjo* con gli occhiali è ancora più carina. Al di là di questo però troviamo anche in questo caso una prospettiva più profonda, in quanto gli occhiali rivelano qualcosa riguardo il personaggio che li indossa. In anime e manga ritroviamo spesso lo stereotipo secondo cui chi porta gli occhiali (specialmente tra i giovani) si sia rovinato la vista ripiegato sui libri a studiare o passando ore davanti allo schermo di un computer. Quindi personaggi occhialuti vengono visti, sia dagli altri membri del cast che da spettatori e lettori, come dei grandi studiosi in alcuni casi e in altri dei nerd. Questo stereotipo, evidentemente molto lontano dalla realtà (come del resto ogni altro stereotipo), è diventato esso stesso un elemento *moe*. Allo stesso tempo, la sua sovversione a fine comico è diventata a sua volta una sorta di cliché: dunque si hanno interazioni in cui un personaggio che porta gli occhiali rivela di non possedere un intelletto sopra la media, seguito dalla reazione sconvolta degli astanti e personaggi che provano ad indossare

occhiali per sembrare più intelligenti. Un caso estremo è rappresentato da Adachi Hana, protagonista del manga *Yankī-kun to megane-chan* (ヤンキーくんとメガネちゃん, pubblicato in Italia con lo stesso titolo, traducibile come ‘Il delinquente e l’occhialuta’). Oltre ad indossare occhiali, Hana costruisce per se l’immagine della studentessa modello, a partire dai capelli, fino ad assumere il compito di rappresentante di classe, tutto questo perché credeva che questo l’avrebbe aiutata ad alzare la media dei suoi voti. Il fascino per i personaggi femminili che portano gli occhiali è tale che negli anni si è venuto a creare il termine メガネっ子 ‘*meganekko*’, ‘ragazza con gli occhiali’, all’interno della comunità *otaku*, per definirli.

Oltre a singoli aspetti del design, esistono anche altre caratteristiche a livello visivo generalmente riconosciute come elementi *moe*. Si è già accennato alle proporzioni non realistiche della *bishōjo*, ma troviamo anche un altro archetipo strettamente collegato con il *moe*: il ‘*chibi kyara*’. Essi sono solitamente personaggi molto giovani, che denotano caratteristiche fisiche ancora meno realistiche della *bishōjo*, con teste molto grandi e occhi dalle dimensioni ugualmente esagerate, ma corpi decisamente più piccoli. Tutti questi particolari rendono i *chibi kyara* più carini e ‘adorabili’ e quindi facile oggetto per il *moe*. Tornando all’esempio di *Digi Charat* il personaggio di Puchiko rientra in questa categoria, così come Chibi Usa della serie *Sailor Moon*. L’archetipo del *chibi kyara* viene spesso confuso con lo stile *super deformed*, in cui personaggi normali vengano rappresentati con proporzioni esagerate.³¹ Anche questo elemento, il cosiddetto ‘grado di *deforme*’ (ovvero il ‘grado di realismo delle proporzioni’) è molto importante all’interno del discorso sul database degli elementi *moe*. Come nota Azuma nella sua analisi, infatti, il sito ‘*tinami.com*’, che raccoglie, classifica e categorizza immagini e artisti giapponesi e che di fatto agisce come una rappresentazione materiale del database, include il grado di *deforme* tra le variabili che l’utente può inserire quando effettua una ricerca. All’interno di questo motore di ricerca per *otaku*, personaggi di qualsiasi anime, manga o video game, così come disegni originali vengono catalogati in base agli elementi *moe* di cui sono composti.³²

Modelli psicologici

Fino ad ora la descrizione si è concentrata su alcuni elementi visivi. Indubbiamente il design di un personaggio gioca un ruolo fondamentale nell’attirare l’attenzione dello spettatore e di conseguenza

³¹ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 42

³² Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, pp.44-46

nel far provare ad esso il sentimento del *moe*. Tuttavia sarebbe un grosso errore pensare che il *moe* sia limitato ad un desiderio per un design. Gli elementi *moe* non si fermano all'aspetto visivo ma anzi includono varie altre caratteristiche che saranno introdotte qui di seguito.

Nel corso della storia di anime e manga si sono venute a creare delle convenzioni e degli archetipi dal punto di vista dell'aspetto esteriore. Allo stesso modo si possono riconoscere dei 'tipi' di carattere psicologico che ritornano all'interno di diverse serie negli anni. Tali 'tipi' ricadono nella definizione di *kyara* in quanto questi personaggi piatti e quindi 'malleabili' sono il frutto della combinazione di diversi elementi visivi e uno (o in alcuni casi la l'unione di più di uno) di questi archetipi caratteriali.

La già citata Lum, protagonista della serie *Urusei yatsura*, viene comunemente definita una *tsundere* (ツンデレ). Il termine viene usato all'interno della comunità *otaku* per descrivere personaggi con una tendenza all'essere aggressivi e scortesi nei confronti della persona che amano (nel caso di Lum). Ciò spesso è dovuto a una mancanza di sicurezza e una 'incapacità di essere onesti riguardo ai propri sentimenti' (素直になれない '*sunao ni narenai*') che porta in molti casi a fraintendimenti tra i personaggi in questione. Il termine '*tsundere*' è formato da due onomatopee '*tsuntsun*' ツンツン che rappresenta l'azione di voltarsi disgustati, e '*dere*' デレデレ che al contrario descrive un atteggiamento amorevole. Dunque un personaggio *tsundere* alterna questi due stati in cui da una parte si comporta in maniera fredda e distaccata fino ad arrivare alla violenza fisica (sebbene con valenza comica) e dall'altra accetta ed esprime i propri sentimenti in maniera sincera. *Tsundere* definisce anche un processo di sviluppo della personalità nel corso di una serie, un'evoluzione che da uno stadio iniziale in cui l'individuo si comporta in maniera scontrosa e chiusa, fa sì che con il passare del tempo si apra e il suo atteggiamento divenga amichevole e sincero, andando quindi da *tsun* ツン a *dere* デレ. Personaggi *tsundere* sono tra i più diffusi e riconosciuti in assoluto, e probabilmente l'archetipo *tsundere* è il più profondamente legato al *moe*. Molti fan di anime e manga, primo fra tutti Ichikawa Kōichi, uno degli organizzatori del Comic Market, vedono proprio Lum come "l'origine del *moe*, la regina." e la riconoscono come "il primo personaggio *tsundere*."³³ Con gli anni questo archetipo ha perso in parte il legame con i sentimenti romantici; dunque vedremo che è sempre più comune l'uso del termine per definire personaggi che non riescono ad esprimere i propri sentimenti o ad accettare atti di gentilezza da parte dei propri amici. Il fascino della *tsundere*, che ha reso l'archetipo così famoso tra gli *otaku*, risiede ancora una volta nel contrasto, ovvero la discrepanza tra i sentimenti e

³³ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 46

la loro espressione, e l'elemento di imbarazzo, fragilità e insicurezza, che sono la causa della reazione aggressiva.

Nella sua definizione di *moe*, il mangaka Akamatsu Ken, autore tra gli altri di *Love Hina* (ラブひな, pubblicato in Italia con lo stesso titolo), classico del genere della commedia romantica del 1998, afferma tuttavia che la *tsundere* è un caso particolare, una sorta di 'eccezione alla regola'. Secondo Akamatsu, in generale il sentimento del *moe* prevede un rapporto di superiorità tra soggetto (l'*otaku* o il personaggio all'interno della finzione con cui l'*otaku* si immedesima) e l'oggetto, che è quindi indifeso e bisognoso di protezione. Nel caso della *tsundere*, questo rapporto viene ribaltato, e l'oggetto (la *tsundere*) si trova in posizione di superiorità. Tra i tratti più classici e 'tradizionali' di tale archetipo dunque si trovano episodi in cui la *tsundere* aggredisce, verbalmente e fisicamente, la persona amata, costretta a subire le apparenti angherie senza possibilità di ribellarsi.³⁴ A riprova della fama dell'archetipo, negli ultimi anni è stato aperto ad Akihabara un particolare *maid cafe*, lo *tsundere cafe*, in cui le cameriere interpretano la parte della *tsundere*. In questo locale il cliente viene trattato con disprezzo e i piatti vengono serviti senza cura. Tuttavia, quello che all'apparenza è un comportamento scortese, quindi contro qualsiasi codice di condotta per un *maid cafe* convenzionale, non è che un altro tipo di recita, ricercato ed apprezzato dagli *otaku* amanti dei personaggi *tsundere* in anime, manga e video games.

Sulla scia di *tsundere*, altri tre archetipi caratteriali utilizzano il suffisso 'dere' nel proprio nome: *kūdere*, *dandere* e *yandere*. Il primo, *kūdere* クーデレ, descrive una personalità estremamente fredda e distante che necessita di un lungo processo per 'sciogliersi' ed aprirsi per poter esprimere i propri sentimenti in maniera sincera. Il 'kū' deriva da 'kūru' クール, trascrizione giapponese della parola inglese 'cool', ovvero "calmo, pacato, posato" e quindi indica un personaggio che rimane imperturbabile. Al contrario quando questa compostezza apparente cede, lascia il posto ad un animo sensibile e vulnerabile. Il termine *dandere* ダンデレ nasce dalla combinazione di 'danmari' だんまり che significa "stare in silenzio" e appunto 'deredere'. Personaggi così descritti sono dunque taciturni, a volte timidi e introversi, a volte incapaci di dare voce ai propri pensieri, fino ad essere visti come asociali; tuttavia all'interno nascondono un lato amichevole e affettuoso. La *dandere* è facile all'imbarazzo, ma tende ad esprimere le proprie emozioni in modo inconscio in date situazioni.

³⁴ Akamatsu Ken, *Watashi no kasetu* (私の仮説, "La mia ipotesi"), in *AI Love Network*, consultato presso <http://www.ailove.net/diarybook/diary2005b.cgi> in data 22/05/2016

Infine, *yandere* ヤンデレ viene associato a tendenze ossessive collegate all'aspetto amoroso. *Yandere* può essere reso in italiano con "pazzo d'amore", e il desiderio di proteggere e di restare sempre al fianco della persona amata (che solitamente non ricambia il sentimento) si manifesta in comportamenti da stalker. Oltre a spiare, pedinare e addirittura imprigionare l'oggetto del proprio desiderio, la *yandere* arriva in certi casi anche ad uccidere chiunque ci si avvicini. Tutti questi atti sono giustificati nella sua mente perché motivati dall'amore e dal desiderio di proteggere la persona amata da ciò che la *yandere* vede come minacce. Solitamente questo tipo di personaggio viene rappresentato in maniera comica e leggera, ma in alcuni casi l'archetipo viene trattato in maniera diretta, come nel caso di Gasai Yuno, protagonista dell'anime *Mirai nikki* (未来日記, 'Diario del futuro'), la quale non si ferma davanti a nulla per difendere il proprio amato. Nei casi più estremi, come quello appena citato, si passa da *yandere* a *kichidere* キチデレ, dove *kichi* キチ viene dalla parola *kichigai* 気違い che significa "follia".

Oltre a quelli appena citati, esistono diversi altri modelli caratteriali da menzionare. 'Genki' 元気 è in un certo senso l'opposto di *dandere* in quanto, come suggerisce il nome stesso, che in giapponese significa "vivace, attivo", descrive personaggi estroversi, che non faticano ad esprimere i propri pensieri e appaiono costantemente 'deredere'. Tali personaggi sono spesso caratterizzati in maniera comica, e sono molto eloquenti e rumorosi, iperattivi con una tendenza a coinvolgere anche forzatamente altre persone nelle proprie attività. Anche in questo caso, però, questo lato energico nasconde una insicurezza interiore.

Per certi versi simile a *genki*, *bokukko* 僕っ子 viene usato per descrivere ragazze che mostrano un atteggiamento poco 'femminile' secondo i criteri tradizionali. Generalmente tradotto in inglese come *tomboy* e in italiano come 'maschiaccio', il termine *bokukko* è formato dall'unione di *boku* 僕 con il suffisso *ko* 子, che come abbiamo visto nel caso di *meganekko* indica i personaggi femminili. *Boku* è un pronome di prima persona singolare che solitamente appartiene al linguaggio maschile, opposto al più femminile *watashi*; una *bokukko* quindi è caratterizzata dall'uso di questo pronome oltre che da vari altri aspetti, a partire dall'abbigliamento e dall'acconciatura fino ad arrivare a modi di fare e passatempi, che vengono generalmente ritenuti 'da maschio'. Ma la *bokukko* rimane pur sempre una ragazza, e in molti casi la sua storia riguarda una ricerca della femminilità, spesso motivata dal desiderio di essere notata dalla persona amata.

Tennen 天然 viene solitamente tradotto come ‘naturale, spontaneo’. Nell’ambito degli archetipi caratteriali in anime e manga indica personaggi che non riflettono prima di agire o parlare, si distraggono con estrema facilità e ‘hanno la testa tra le nuvole’. Data la loro mancanza di buonsenso, i personaggi *tennen* ricoprono spesso la parte del *boke* (ボケ, “idiota”) nella forma di dialogo comico giapponese del *manzai* 漫才 (molto diffusa in anime e manga) in cui una persona, il *boke* appunto, dice o fa qualcosa di stupido e viene corretto e rimproverato dallo *tsukkomi* (つつこみ, “quello che si mette in mezzo”). La naturalezza e la spontaneità della ragazza *tennen*, oltre ad offrire comicità possiedono una sorta di effetto calmante e rilassante, quasi curativo (*iyashi*, 癒し) sull’*otaku*; questa caratteristica è profondamente legata al concetto di *moe* e al rapporto che l’*otaku* ha con anime e manga.

Similmente a *bokukko*, *dojikko* ドジっ子 unisce il verbo *doji wo suru* ドジをする che significa “fare una gaffe” al suffisso *ko*. *Dojikko* descrive un personaggio sbadato, che non riesce a fare a meno di compiere errori e fare brutte figure. Ciò che causa il *moe* nell’osservatore è tanto questa ‘incapacità’ (che ricordiamo è tra le caratteristiche più comunemente legate al *moe*) e la tristezza che le causa, quanto la tenacia che la porta, fallimento dopo fallimento, a tentare comunque di superare le proprie debolezze anche se con scarsi risultati.³⁵ *Dojikko* possiede alcuni tratti in comune con *tennen*, in quanto le sue gaffe sono dovute a una mancanza di attenzione. Molto spesso quindi la stessa ragazza può essere definita sia come *tennen* che *dojikko*. Quando queste caratteristiche arrivano agli estremi, spesso a fine comico, si parla di *hakuchi* はくち e di *hakuchi moe* はくち萌え. *Hakuchi* significa “imbecille, idiota, ritardato” ed ha una valenza dispregiativa. In anime e manga va ad indicare personaggi incredibilmente inetti e incapaci.³⁶

Ojō お嬢 letteralmente significa ‘signorina’, e insieme al suffisso onorifico *sama* 様 va a formare la parola *ojōsama* お嬢様 che si può rendere in italiano come ‘ragazza di nobili origini’. Sono ovviamente molto comuni in anime e manga ad ambientazione fantasy o storica i personaggi che rientrano in questa categoria, ma l’archetipo della *ojōsama* va oltre i titoli nobiliari e al background familiare, e delinea coloro che possiedono determinate caratteristiche tanto visive quanto psicologiche. In molti casi la *ojō* non è quindi davvero nobile e la sua caratterizzazione dipende dal trattamento ‘da regina’ che riceve da altre persone. La *ojōsama* utilizza spesso un linguaggio molto

³⁵ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 63

³⁶ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p.95

formale e fa largo uso di particelle onorifiche, ma è tuttavia caratterizzata da una personalità prepotente con una tendenza a ‘guardare dall’alto in basso’ le persona normali e a trattarle con disprezzo. È comune notare in questo archetipo elementi propri della *tsundere*, e dunque lo spregio che dimostra nei confronti degli altri non è altro che un meccanismo di autodifesa atto a nascondere la debolezza interiore. In alcuni casi, la *ojō* mostra alcune delle caratteristiche riscontrate nella *tennen*, in particolare la mancanza di buonsenso. Questo elemento è motivato dalle sue origini: essendo cresciuta in un ambiente nobile, isolata dalla gente comune, le mancano tutta una serie di informazioni e abilità che le rendono impossibile sopravvivere nella moderna società senza l’aiuto di uno dei ‘plebei’ che tanto disprezza. Nella gran parte dei casi questo ruolo è rivestito dal protagonista maschile, di cui poi la *ojō* si innamorerà. L’esempio più evidente di questo genere di sviluppo è fornito dalla serie di light novel resa prima in manga poi in anime nel 2015 ‘*Ore ga ojōsama gakkō ni "shomin sampuru" toshite gettsu sareta*’ (俺がお嬢様学校に「庶民サンプル」としてゲッツされた, “Sono stato scelto come ‘esempio di plebeo’ da una scuola per ragazze nobili”), in cui il protagonista viene portato ad una scuola privata femminile frequentata da eredi di famiglie ricche e di nobili origini per insegnare alle studentesse tutto ciò che devono sapere riguardo al mondo esterno, così che non si trovino in difficoltà quando lasceranno la scuola e con essa l’ambiente sfarzoso ma isolato a cui erano abituate. Sebbene l’atteggiamento e il modo di interagire con le persone comuni siano dovuti e ‘giustificati’ dalla situazione economica familiare, la *ojō* può essere privata delle sue ricchezze e titoli nobiliari e costretta in certi casi a mantenere le apparenze e vivere nella menzogna e in altri a doversi adattare alle condizioni di vita della ‘plebe’ che le era tanto inferiore. La *ojōsama* inoltre spesso fornisce una ragione per introdurre uno o più personaggi che ricoprono lo ruolo dei suoi servitori che in particolare nel caso di opere pensate per il pubblico degli *otaku*, quasi sempre vestono i panni della *maid*. Esiste anche un’altra tipologia di *ojō*, una che mette da parte l’arroganza e il disprezzo per le persone comuni e invece esprime la propria nobiltà con i suoi modi di fare eleganti, modesti e ‘regali’.

In ultimo, si vuole esaminare l’archetipo *kegadoru* けがドル originatosi non nel mondo di anime e manga, ma bensì all’interno della moda giapponese. Prodotto della fusione delle parole *kega* (けが “ferita”) e *aidoru* (アイドル *idol*, giovane stella del mondo dello spettacolo³⁷), il termine *kegadoru* si può tradurre come “*idol* ferita” e delinea un trend della moda giapponese femminile diffusa principalmente ad Harajuku e caratterizzato dall’uso di garze e bende per occhi come accessori.

³⁷ La figura della *idol* sarà oggetto di analisi in uno dei capitoli successivi

Questi elementi in una prima fase propri dello stile *goth loli* (ゴスロリ) o *gothic lolita* furono assorbiti dal mondo delle *idol*. La fama di questo stile è dovuta nuovamente alle idee di fragilità e debolezza, e al bisogno di protezione tanto caro alla comunità *otaku*. Nel mondo reale *kegadora* non è altro che una moda e dunque le ragazze che ‘decorano’ i propri corpi con garze e bende oftalmiche non sono realmente ferite, al contrario dei personaggi che compaiono in anime, manga e video games. Figure di questo tipo sono numerose, ma l’esempio più famoso e riconosciuto anche in questo caso proviene dalla serie *Neon Genesis Evangelion*. La già citata Ayanami Rei a causa della propria condizione fisica, unita alle situazioni in cui è inserita, è spesso costretta ad indossare garze, bende e gessi.³⁸



Figura 7 Ayanami Rei, una delle protagoniste di *Evangelion*

Rei inoltre fornisce un ulteriore elemento di riflessione nell’ambito di questa discussione: sebbene indubbiamente la serie *Evangelion* abbia colpito *otaku* e non *otaku* di tutto il mondo con la propria trama, ricca di eventi e sviluppi che andavano contro i canoni finora stabiliti tanto da essere definita

³⁸ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 117

da molti una ‘decostruzione’ del genere *mecha*, sono proprio i personaggi, e in particolare quello di Rei ad aver avuto il maggior impatto sui fan di anime e manga e di conseguenza sull’industria dell’animazione giapponese. Numerosi studiosi di storia dell’animazione giapponese o della cultura *otaku* e fan affermano che *Evangelion*, e Rei in particolar modo, diedero il via al *moe boom* che colpì il mondo di anime e manga tra gli anni ‘90 e l’inizio degli anni 2000. All’interno di ‘Japanese Schoolgirl Confidential’ Brian Aschraft descrive come segue il personaggio di Rei e ne motiva la fama:

*“In her skin-tight battle suit or in her powder blue school uniform, the stoic, yet fragile Rei appealed to anime fans in the 1990s, and still does today. She’s detached, and does not have any friends at school. Yet she’s ready to follow orders and willing to risk everything to destroy the invading Angels. When the mysterious Rei first appears in the series she’s injured and her head and arms are bandaged. The image of the wounded eighth grader struck a chord with viewers – she was an incredibly sympathetic character in a country that was struggling after the economic bubble burst. Rei, more than any other character, captured the melancholy mood of the nineties and epitomized Japanese ideals of loyalty, honor and dedication.”*³⁹

In seguito all’enorme successo di *Evangelion*, il personaggio di Ayanami, inteso come unione di tratti visivi e caratteriali, entrò a far parte del database di elementi *moe*, e negli anni successivi personaggi che condividevano svariate caratteristiche con Ayanami (in particolare i capelli azzurri e la personalità pacata e poco emotiva) iniziarono ad fare la loro comparsa all’interno di anime, manga e video games. Azuma Hiroki utilizza proprio l’esempio di Ayanami e delle protagoniste di serie successive, che rivelano un evidente tentativo di imitazione al fine di capitalizzare sul successo di *Evangelion*, per spiegare il funzionamento del database ed esemplificare il concetto di simulacro: Azuma mette a confronto quattro personaggi femminili provenienti da quattro serie diverse e tenta di tracciare una sorta di genealogia per delineare sotto quale influenza essi sono stati creati. In una prima fase afferma che a rigor di logica, Ayanami Rei sta all’origine degli altri tre personaggi in quanto *Evangelion* precede cronologicamente le serie a cui essi appartengono. Tuttavia a questo punto c’è da chiedersi: questi tre sono tutti direttamente ispirati ad Ayanami Rei? Oppure sono influenzati l’uno dall’altro? Le influenze e i riferimenti sono intenzionali o inconsci? Tale situazione, in cui non è più

³⁹ Ashcraft Brian, Ueda Shoko, *Japanese Schoolgirl Confidential*, pp. 196-197

possibile rintracciare la copia e distinguerla in maniera definita, dall'originale fornisce ad Azuma l'esempio perfetto di simulacro.⁴⁰ Ma questo non fu l'unico impatto che Rei ebbe sul mondo degli *otaku*. Come si vedrà più nel dettaglio in seguito, il merchandise, action figures, modellini etc. ricoprono un ruolo di grande rilievo nel discorso riguardante gli *otaku*, il *moe*, e il modo in cui questi si interfacciano. Nel 1996 l'azienda produttrice di bambole Paper Moon creò un modello in PVC in scala 1:1 di Ayanami Rei, completo di articolazioni, che, nonostante il prezzo elevato (circa 4000€), andò rapidamente a ruba. Avendo capito che gli *otaku* non si fermavano di fronte a nulla al fine di possedere ciò che desideravano, altre aziende del settore spostarono la propria attenzione sul loro mercato. Questo evento diede vita ad un boom di produzione di bambole e figures dedicate a personaggi di anime e manga, che a loro volta ispirarono la comparsa di bambole animate (come ad esempio il manga del 2002 poi divenuto anime nel 2004, 2005 e 2013 *Rōzen meiden* ローゼンメイデン, pubblicato in Italia con lo stesso titolo) che successivamente vennero usati come modelli per altre bambole e figures.⁴¹

Ci sono alcune cose che è possibile dedurre da ciò che si è visto fino ad ora. In primo luogo, il fatto che gli elementi *moe*, siano essi visuali, cioè riguardanti l'estetica di un personaggio, o psicologici, ovvero inerenti alla sua personalità, non hanno solo valore per come appaiono in superficie ma anche e soprattutto per ciò che rappresentano per l'*otaku*. Per fare un ulteriore esempio, il *moe otaku* (quello che Azuma potrebbe definire come *otaku* 'postmoderno' di terza generazione, interessato a personaggi e situazioni più che a mondi e messaggi profondi) è in grado di riconoscere numerose caratteristiche solamente basandosi sul design, a partire da acconciatura, forma degli occhi, statura, proporzioni fisiche e addirittura il doppiatore che vi presta la voce. Questo perché negli anni, similmente a quanto è accaduto con Ayanami Rei, si sono venuti a creare degli 'modelli' di interi personaggi, ovvero determinate combinazioni di tratti fisici e psicologici, convenzionalmente riconosciuti e ricercati, che ritornano all'interno di diverse serie.

Allo stesso tempo, il *moe* viene evocato da particolari caratteristiche che emergono all'interno di date circostanze e situazioni, anch'esse codificate all'interno del database. Sono stati menzionati più volte nel corso di questo capitolo i fattori di fragilità, debolezza, insicurezza e imbarazzo. Tali elementi rivestono un ruolo fondamentale nel processo di risvegliare il desiderio di protezione e con esso il

⁴⁰ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, pp. 49-52

⁴¹ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 64, 71

moe. Dunque all'interno di serie pensate per l'*otaku*, i personaggi femminili verranno inseriti in situazioni 'imbarazzanti' (come ad esempio far indossare ad una timida ragazza un'uniforme da *maid*), le quali, oltre a fornire la possibilità di *fanservice*, scene suggestive dal punto di vista erotico, sono un'occasione per mostrare la sua reazione nei confronti della situazione, al fine di evocare il *moe* nello spettatore. Collegata a questi elementi troviamo un'altra caratteristica che ritornerà all'interno del discorso riguardo *idol* e *maid cafe*, ovvero la cosiddetta 'imperfezione'. Abbiamo appena citato debolezza, fragilità e insicurezza; tutti tratti che vengono generalmente definiti come 'difetti'. Lo stesso si può affermare nel caso di archetipi caratteriali quali *tsundere*, *yandere*, *tsunnen* e *dojikko*. Queste 'imperfezioni' rendono i personaggi fittizi più 'umani' e più avvicinabili. Se è vero che l'*otaku* cerca la finzione di anime e manga proprio per allontanarsi dalla realtà del mondo in cui vive, allo stesso tempo desidera una 'finzione realistica' e dunque un personaggio perfetto e senza difetti non sarebbe adatto ad essere oggetto di *moe*. Infine, la presenza di una sorta di 'contrasto' o discrepanza tra esteriorità e interiorità, o tra aspettativa e risultato, giocano un ruolo molto importante nel processo di far scattare l'attrazione nell'*otaku*. Questa caratteristica ha assunto un tale rilevanza tra i fan del settore che negli anni si è venuta ad utilizzare l'espressione *gap moe* ギャップ萌え, dove *gap* sta appunto ad indicare il 'dislivello' o la 'discrepanza' tra ciò che appare, o che ci si aspetta, e ciò che è in realtà.

I generi principali

Come si è visto più volte, il database teorizzato da Azuma include tutti quegli elementi, temi, convenzioni, cliché che vengono estratti, rimescolati, rielaborati per creare nuove serie. In queste categorie rientrano anche le reazioni e interazioni che diversi personaggi – o *kyara* – femminili hanno tra loro e nei confronti del protagonista maschile (quando presente), e le situazioni e gli scenari in cui essi sono inseriti; queste situazioni hanno come compito principale quello di esporre e metter in mostra le varie personalità e le diverse modalità con cui differenti archetipi rispondono e reagiscono a determinati eventi (le 'situazioni imbarazzanti' e il *fanservice* sono un esempio di ciò). Tutti questi elementi sono codificati, e quindi raramente si presentano dei risvolti o delle interazioni originali o imprevedibili, in quanto ciò che l'*otaku* ricerca sono le stesse situazioni che già conosce e apprezza.

Si è già accertato che, per il *moe otaku*, l'attenzione si rivolge ai personaggi e alle loro interazioni piuttosto che alla trama e all'universo in cui essi si muovono. Anche in questo caso, ritorna l'eredità dei manga per ragazze. Come afferma Soda Mitsuru:

“If moe is a feeling for characters, then the more they are emphasized the greater the chances of moe.” [...] “As I see it, the strategy of evoking emotional response in readers was established in shōjo manga. For example, in shōjo manga, artists give the characters larger eyes, because this makes them cuter and more expressive. In shōjo manga, readers spend more time getting to know characters in everyday situations, which increases empathy. Finally, artists will sometimes write out the character’s thoughts, allowing the reader to access them. In all these ways, shōjo manga heightens the emotional response of the reader. This strategy was transferred from shōjo manga to bishōjo manga, anime and games.”⁴²

Per questo motivo, anime e manga che fanno largo uso di elementi *moe* per evocare questo sentimento nello spettatore sono molto spesso privi di fili narrativi sottostanti e abbracciano un format molto simile a quello di telefilm e sitcom, dove le situazioni e le storie iniziano, si svolgono e trovano conclusione all’interno di un singolo episodio, perché mettendo in secondo piano la trama si lascia più spazio alle interazioni tra personaggi che come abbiamo visto sono una delle fonti principali di *moe*. Dopo la nascita del fenomeno negli anni ‘90, alcuni generi divennero i prediletti per fare da sfondo a questi. Anime comici, commedie romantiche, *slice of life* ovvero spaccati di vita, serie *harem*, tutti generi creati a partire dai personaggi e la cui trama, quando presente, è costruita attorno ad essi e non viceversa. Di seguito verranno descritti brevemente tali generi, in che modo si correlano l’uno con l’altro e con il *moe* e come il loro rapporto si sia evoluto negli anni.

In primo luogo, il genere chiamato all’interno della comunità *otaku harem* ハーレム, termine che va a indicare tutte quelle serie e quei video games (in particolare i *bishōjo game* 美少女ゲーム o *gyaruge* ギャルゲー, che possiamo chiamare ‘simulatori romantici’ in italiano o *dating sim* in inglese) in cui un protagonista maschile si trova circondato da una varietà di figure femminili, tutte (o quasi) innamorate di lui.⁴³ In questi racconti, il protagonista maschile non è solitamente caratterizzato in maniera positiva ma anzi è spesso non molto prestante fisicamente, imbranato, senza esperienza con l’altro sesso e la presenza di un gran numero di ragazze che gli fanno la corte gli è causa di problemi di vario genere. Questo perché l’*otaku* nel fruire di tale tipo di narrativa deve potercisi immedesimare per poter vivere attraverso di lui diverse situazioni, romantiche e non, in

⁴² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 149

⁴³ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 97

compagnia dei vari personaggi femminili che entrano a far parte della sua vita, senza alcuno sforzo da parte dello stesso. La tendenza si riflette nei *gyaruge*, in quanto il gioco è generalmente narrato e vissuto in prima persona dal protagonista maschile, di cui raramente si conosce l'aspetto fisico. Dunque quando l'*otaku* gioca ad un *gyaruge* entra nel mondo fittizio attraverso il protagonista, che deve quindi essere il meno definito e 'fuori dal comune' possibile per permettergli di immedesimarsi con più facilità.



Figura 8 Il cast femminile dell'anime IS <Infinetto Sutoratosu> (IS <インフィニット・ストラトス> , IS <Infinite Stratos>), appartenente al genere harem. Da notare come, nella maggior parte delle illustrazioni promozionali, il protagonista maschile sia assente.

A dispetto di quello che ci si aspetterebbe da un genere chiamato *harem*, nella maggior parte dei casi il protagonista maschile, dopo svariate esperienze con l'una o l'altra ragazza, troverà l'amore solamente con una di esse. Al contrario, in molti casi la serie finirà mantenendo lo *status quo* (protagonista maschile confuso e indeciso riguardo ai propri sentimenti per le ragazze del suo *harem*)

pressochè inalterato. La scelta è motivata dalla volontà dei creatori di permettere all'*otaku* di 'immaginare il finale' con la *bishōjo* che preferisce. In effetti ci sono stati non pochi casi in cui una serie è stata criticata per aver preso la strada più 'tradizionale' ed aver creato un finale vero e proprio in cui il protagonista si fida con uno delle 'contendenti', causando le proteste degli *otaku* che preferivano un'altra ragazza dell'*harem*. Allo stesso modo, la relazione con le diverse ragazze raramente avanza oltre la confessione d'amore. Questo perché baci e altre dimostrazioni fisiche di affetto infrangerebbero l'ideale di 'purezza' che l'*otaku* ricerca nel mondo bidimensionale di anime e manga. Al contrario, nella quasi totalità dei casi, i *gyaruge* contengono scene simili, in un certo senso il 'premio' per aver completato il gioco. Tale discrepanza è motivata proprio dal fatto che l'*otaku* si immedesima con il protagonista; dunque nella mente dell'*otaku*, la *bishōjo* deve rimanere pura e vergine e l'unica persona che può intaccare questa purezza è lui stesso⁴⁴. Questo genere risulta in molti casi un'occasione per dare all'*otaku* quel senso di *hinichijōsei* 非日常性 ovvero di 'extra-ordinarietà', quello che spinge molti ad entrare nel mondo di anime e manga.

Oltre alla irrealtà della premessa (raramente accade che nel mondo reale un ragazzo privo di qualità venga improvvisamente circondato di belle ragazze che gli fanno la corte), molto spesso gli stessi personaggi femminili possiedono caratteristiche 'fuori dall'ordinario'. Basti pensare al già citato *Urusei yatsura*, manga di Takahashi Rumiko, in cui il protagonista Moroboshi Ataru entra in contatto suo malgrado prima con l'aliena Lum, poi con varie altre ragazze, di origine sovranaturale e non, che rientrano negli archetipi esaminati in precedenza. *Urusei yatsura* è in primo luogo un manga comico e in modo simile a quanto accade in una sitcom, le storie raccontate sono di breve durata e assai raramente gli archi narrativi si prolungano per più di un episodio. Però non tutte le serie del genere *harem* sono costruite in questo modo. Nell'ultimo decennio un gran numero di *ranobe* ラノベ (contrazione di *raito noberu* ライトノベル, *light novels*, ovvero 'romanzi leggeri' illustrati, caratterizzati da uno stile narrativo tipico di anime e manga, mirati al pubblico degli *otaku*) acquisisce una tale fama da ricevere diversi adattamenti proprio in forma di anime e manga. Nella maggior parte dei casi, i *light novels* trattano di storie con ambientazione a volte scolastica, a volte fantasy e altre volte ancora fantascientifica, tutti temi cari agli *otaku*. Ed è proprio qui che hanno origine molti degli anime e manga del genere *harem*. Tuttavia ora ritorna un nozione già menzionata in precedenza nel confronto fra le serie *mecha Gundam* e *Evangelion*, ovvero il fatto che sebbene entrambi i titoli siano

⁴⁴ Quest'ultimo punto sarà elaborato durante la riflessione riguardante il rapporto tra *otaku*, *moe* e sessualità.

dotati di una storia, di una visione d'insieme e di un messaggio, gli elementi che attiravano l'attenzione dei fan delle due serie sono completamente diversi. Ciò ritorna con grande rilevanza nel genere *harem* in quanto anche qui la trama, quando presente, resta comunque in secondo piano e la serie si concentra maggiormente sul mettere in mostra il proprio cast femminile, al fine di evocare nel pubblico il *moe*, e con questo il desiderio di acquistare DVD, Bluray Disc e vario merchandise. Dunque non è raro che serie la cui storia ruota attorno ad una guerra per la supremazia tra due fazioni, vi siano episodi o anche solo brevi scene in cui il conflitto viene messo da parte e vengono ritratte situazioni quotidiane, al fine di far affezionare il pubblico ai personaggi. In questi frangenti viene evidenziata la doppia identità della *bishōjo*: quando non è sul campo di battaglia a sbaragliare il nemico, ella si trova a combattere un altro tipo di guerra, quella per conquistare le attenzioni del protagonista maschile.

Il genere *harem* si associa molto spesso a quello della commedia romantica (*rabucome* ラブコメ), che tratta il tema amoroso con un tono leggero e pacato, in cui gli aspetti drammatici si trovano in misura molto minore rispetto a quelli comici. Anche qui, il ritmo lento della narrazione permette al pubblico di familiarizzare con i personaggi, di vederli nella loro vita quotidiana e di affezionarcisi. Molte di queste serie rientrano nella categoria che si potrebbe definire come 'pseudo-*harem*', in cui il protagonista maschile è ugualmente circondato da personaggi femminili creati a partire da diversi elementi *moe*, ma, a differenza del genere *harem* vero e proprio, solamente una (o poco più di una) di queste ragazze è interessata romanticamente a lui e le altre fungono per lo più da 'spalla comica'. Tuttavia anche negli 'pseudo-*harem*' il vasto e variegato cast femminile è una scelta cosciente dei creatori che nel dare più 'opzioni' nella forma di *bishōjo*, aumentando il numero di potenziali *otaku* che seguiranno la serie, non perché attratti dalla storia né tantomeno per assistere agli sviluppi della relazione romantica tra i due 'veri' protagonisti, ma anzi per la presenza di uno di quei personaggi femminili 'extra' per cui provano *moe*.

Un altro genere che si presta perfettamente al discorso sul *moe* è lo *slice of life*, definiti in giapponese come *nichijōkei* (日常系, 'tipo sulla vita quotidiana'). Le serie che appartengono a questa categoria si caratterizzano prima di tutto per la quasi totale assenza di trama e per la natura episodica delle storie che vengono raccontate. Già a partire da questi elementi si può capire perché esso sia tra i generi preferiti per mettere in mostra personaggi *moe*. Nello *slice of life* ancora più che nei generi citati finora viene data la precedenza alla quotidianità delle vicende, e dunque possibilità al pubblico

di familiarizzare ed affezionarsi al cast. L'atmosfera generale di queste serie è calma e rilassata, il ritmo lento e pacato, così da permettere all'*otaku* di godere degli elementi *moe* dei vari personaggi senza doversi preoccupare di un filo narrativo. Il genere è spesso caratterizzato anche dalla quasi totale assenza dell'argomento romantico, e in molti casi manca del tutto la figura maschile. Tale tendenza ad escludere un personaggio con cui si possa immedesimare per 'entrare' nel mondo della finzione dà dunque origine ad un mutamento nella posizione dell'*otaku* stesso nei confronti degli oggetti del *moe* (i personaggi femminili). Da agente (seppure indiretto, in quanto non può interagire con i personaggi che compaiono all'interno della finzione), l'*otaku* diventa un mero osservatore, si limita a guardare dall'esterno e a 'godere' delle loro attività, senza sentire il bisogno di rapportarsi (in maniera diretta o indiretta) con loro. Tale passaggio ritornerà ad essere rilevante nel discorso sul rapporto tra il *moe* e la sessualità dell'*otaku*. Queste serie inoltre posseggono molto spesso un'altra caratteristica che l'*otaku* ricerca nella finzione di anime e manga, definita in giapponese con il già citato termine *iyashi* 癒し, che possiamo rendere in italiano con 'proprietà curative', espressione con cui si intendono le caratteristiche di una serie, o a volte addirittura di un singolo individuo all'interno di essa (definiti *iyashikei* 癒し系, letteralmente 'di tipo curativo'), la cui atmosfera rilassante e pacifica aiuta ad 'alleviare' lo stress e la tensione dell'*otaku*. Come sappiamo, in molti casi egli abbraccia la finzione proprio perché rigetta il mondo reale e si sente rifiutato dallo stesso; questo genere di anime, e il *moe* in generale, aiutano a curare le ferite spirituali che la vita reale gli infligge. Serie simili sono caratterizzate da un cast pressochè totalmente al femminile, comunemente composto da studentesse delle scuole medie o superiori, e dalla mancanza di sviluppi narrativi significativi.

Nell'ambito dei fumetti, tale genere si è standardizzato nel formato *yonkoma manga* 四コマ漫画 ovvero strisce 'a quattro vignette'. Questo formato, che trova le proprie origini nel periodo Edo, è tutt'oggi diffuso all'interno di riviste d'interesse generale e quotidiani. Il modello, non dissimile da quello di alcuni fumetti occidentali, come ad esempio *Peanuts* di Charles M. Schulz, è quello di un manga comico in cui una situazione viene costruita nelle prime tre vignette per poi lasciare alla quarta vignetta il compito di fare 'la battuta'. Le diverse strisce, che a differenza di quelle americane appena citate sono lette in verticale, sono legate da un filo conduttore molto vago e possono in genere essere lette singolarmente senza perdita di significato o comicità. La grande diffusione che i *moe manga* hanno avuto in questo formato è dovuta principalmente all'enorme successo del manga del 1999

Azumanga daioh! あずまんが大王！ di Azuma Kiyohiko⁴⁵, che rese il genere popolare, tanto da originare la coniazione del termine *moe yonkoma* 萌え四コマ ovvero ‘fumetto a quattro vignette *moe*’.

⁴⁶ Negli anni seguenti il numero di *moe yonkoma* aumentò enormemente, così come crebbe il numero di pubblicazioni specializzate in questo genere-formato. Allo stesso tempo sempre più manga di questo tipo acquisirono una fama tale da essere adattati in forma di anime televisivi e più di recente come web anime, ovvero corti animati che vengono pubblicati su particolari siti di streaming. Tra gli esempi più famosi, oltre allo stesso *Azumanga daioh!* che fu reso in anime nel 2003, abbiamo *Raki suta* (らき☆すた, *Lucky Star*) il cui anime del 2007 ebbe un enorme successo grazie al suo cast, la qualità di disegni e animazione e al tipo di umorismo molto vicino alla sensibilità *otaku*, *K-On!* (*Keion!* けいおん！, pubblicato con il medesimo titolo in Italia, manga 2007, anime 2009-2010, film d’animazione 2011), *Hidamari sukecchi* (ひだまりスケッチ, ‘Schizzo soleggiato’, pubblicato in occidente come *Sunshine Sketch*), la cui popolarità fu tale da garantire ben quattro stagioni (fatto molto raro all’interno dell’industria dell’animazione giapponese), oltre ad una serie di speciali e OVA (*Original Video Animations*, ovvero episodi che non vengono mandati in onda sulle reti televisive, ma sono pubblicati direttamente su supporti video come DVD). Recenti opere di successo che hanno ricevuto adattamenti in forma di anime al tempo della stesura di questo testo includono *Gochūmon wa usagi desu ka?* (ご注文はうさぎですか？, ‘Aveva ordinato un coniglio?’), del 2011, adattato in due stagioni negli anni 2014 e 2015, *Kin’iro mozaiku* (きんいろモザイク, ‘Mosaico dorato’), manga del 2010 che ricevette anch’esso due adattamenti nel 2013 e 2015.

⁴⁵ L’importanza di questo manga è testimoniata dallo psicanalista Saitō Tamaki che come vedremo ha scritto numerosi testi riguardo la psicologia dell’*otaku*, che parlandone afferma “Mi ha fatto capire il *moe*”(Kijima Yoshimasa, “Why make e-*moe*-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern”, p. 170)

⁴⁶ Isao Shimizu, *Yonkoma manga – Hokusai kara ‘Moe’ made* (四コマ漫画—北斎から「萌え」まで, “Fumetti a Quattro Vignette – Da Hokusai al ‘Moe’”), Tokyo, Iwanami Shinsho, 2010, pp. 176



Figura 9 Immagine promozionale per la seconda stagione della versione animata del manga Gochūmon wa usagi desu ka?, spesso abbreviato in Gochiusa.

Tutte le serie qui citate hanno diverse caratteristiche in comune: oltre alla quasi totale assenza di un filo narrativo, il cast è dominato dai personaggi femminili mentre quelli maschili, quando presenti, sono relegati in posizioni marginali. Ma il legame ancora più evidente e significativo si trova proprio nel cast, composto in tutti i casi da studentesse delle scuole superiori. Come già visto in precedenza, l'adolescenza è un periodo sia per uomini che per donne oggetto di nostalgia. Questo genere di serie,

con questo genere di personaggi, permette all'*otaku* di vivere, o meglio di osservare, la quotidianità di un gruppo di ragazze carine durante gli anni innocenti e lontani dal tetro mondo della maturità. Tale tipo di racconto ha raggiunto diffusione e popolarità così grandi che all'interno della comunità occidentale è nata l'espressione inglese *cute girls doing cute things* proprio per definirlo. A volte abbreviata in *cgdct*, questa categoria va dunque ad indicare tutte quelle serie, siano esse tratte da *manga yonkoma* o meno, dove le protagoniste sono delle 'ragazze carine' che 'fanno cose carine' (e/o in maniera carina). Sarà il successo di serie come *K-On!* a rendere popolare questa tendenza all'interno del panorama di anime e manga. Data la quasi totale assenza di trama e l'attenzione ai personaggi, tali manga risultano essere inoltre 'facili' da adattare in forma di anime televisivo anche quando la pubblicazione dell'opera originale è iniziata da poco, poiché con le strisce di quattro vignette, i registi, animatori, etc. hanno molto spazio di manovra per aggiungere ed ampliare delle scene senza che la trama o il ritmo della narrazione ne risentano.

In tutti i generi presi in esame fino a questo punto si possono notare degli elementi comuni. In primo luogo, è estremamente raro che due o più personaggi facenti parte della stessa serie condividano i medesimi caratteriali o fisici, soprattutto in combinazione, quindi non capiterà quasi mai di trovare all'interno della stessa serie due *tsundere* con i codini, o due *ojō* dai lunghi capelli biondi. Diverse sono le motivazioni, in particolare la difficoltà di caratterizzare in maniera distinta due personaggi che rientrano nello stesso archetipo, difficoltà che sarebbe ancora maggiore se venisse a mancare l'elemento visivo per aiutare a distinguere i due. In secondo luogo abbiamo la prospettiva del consumatore, l'*otaku*: quando gioca ad un *gyaruge*, così come quando legge un *moe manga* o guarda un *moe anime*, l'*otaku* 'sceglie' il proprio personaggio preferito in base agli elementi *moe* di cui è composto⁴⁷; tuttavia se questi elementi fossero presenti in diverse figure all'interno della medesima serie la scelta diventerebbe difficile. Va inoltre considerato che, come già detto, anche le stesse interazioni tra diversi archetipi sono codificate e fanno parte del database, quindi la loro assenza e l'abuso degli stessi elementi renderebbero la serie monotona, spingendo l'*otaku* ad abbandonarla. Prendendo in esame un qualsiasi numero di manga, *light novel* o serie animate mirate al pubblico di *moe otaku*, si può notare una distribuzione uniforme di alcuni archetipi e di 'modelli' di personaggi.

⁴⁷ Come si vedrà in seguito, questo non è sempre vero. In numerosi casi è possibile che un *otaku* si ritrovi 'inaspettatamente' attratto a un certo personaggio che magari non possiede nessuno degli elementi che è solito preferire e anzi, al contrario proprio questo incontro potrebbe aprire gli occhi dell'*otaku* a tutta un serie di elementi *moe* che inizierà ad apprezzare da quel momento.

Dato che tutti quegli archetipi psicologici che si manifestano soprattutto in relazione al tema romantico si ‘adattano’ alle semplici relazioni interpersonali, è comune trovare *tsundere* o *dandere* anche all’interno delle serie *cute girls doing cute things* dove il tema romantico è quasi o totalmente assente.

Si può inoltre notare, all’interno di qualsiasi serie che si concentri sul *moe*, la presenza più o meno abbondante di *fanservice* e di riferimenti alla sfera erotica. Sebbene, come risulterà più chiaro in seguito, affermare che il *moe* si identifichi con l’attrazione fisica e sessuale nei confronti di un personaggio della finzione sia un grave errore oltre che uno degli stereotipi alla base dell’opinione negativa che la società giapponese ha nei confronti degli *otaku*, è innegabile il ruolo importante rivestito da tale aspetto all’interno di questo discorso. Il termine stesso *fanservice* e la sua controparte giapponese *sābisu* サービス rappresentano l’idea che l’espone i corpi dei personaggi in pose o situazioni più o meno erotiche agli occhi dell’*otaku* (e in alcuni casi agli occhi dei personaggi maschili all’interno del mondo fittizio) sia appunto un ‘servizio’, una sorta di favore o di incentivo per spingere il pubblico a seguire la serie. La presenza di tali scene andrà a distogliere l’attenzione dalla bassa qualità o l’assenza di un filo narrativo, con risultati non sempre positivi. In alcuni casi l’ambientazione, la storia e il mondo in cui la serie si svolge verranno costruiti attorno alla presenza del *fanservice*, andando quindi a giustificare, a volte con autoironia, altre volte in modo serio, l’abbondanza di scene erotiche, l’abbigliamento succinto delle protagoniste e le situazioni a contenuto sessuale in cui verranno a trovarsi. In ogni caso, le stesse scene di *fanservice* sono a loro volta entrate a far parte del database, da cui vengono poi estratte, rielaborate e inserite all’interno di nuove serie. Tra i vari esempi, il più famoso e ricorrente è il cosiddetto *panchira* パンちら, termine che deriva dall’unione di *pantsu* (パンツ, ‘mutandina’) e *chiratto* (ちらっと, ‘dare una sbirciata, vedere di sfuggita’) e che può essere reso in italiano con “lanciare un’occhiata alle mutandine”. Con questa espressione si vanno ad indicare le scene in cui per qualsiasi motivo (ad esempio un forte colpo di vento), la gonna di un personaggio femminile si alza facendo intravedere l’indumento intimo. Esiste inoltre la variante seppure meno comune nota come *burachira* ブラちら in cui ad essere esposto è il reggiseno.⁴⁸ Altrettanto diffuse sono divenute negli anni anche scene di nudo completo, sebbene pesantemente censurato, che hanno luogo all’interno di spogliatoi scolastici, sorgenti termali e bagni pubblici. È vero che tale genere di immagine possiede un fascino e un’attrattiva per l’*otaku* anche solo per quanto

⁴⁸ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 185, 38

riguarda l'aspetto superficiale, ma grande importanza è nuovamente rivestita dalla sfera psicologica dei personaggi che sono ritratti, ovvero di come essi si comportano e reagiscono all'interno di queste situazioni a sfondo erotico. Torna il fattore della purezza, della modestia e dell'innocenza e dunque ad una scena di *fanservice* la reazione più comune e più efficace ad evocare il *moe* sarà l'imbarazzo, che si manifesterà in maniera aggressiva nel caso della *tsundere*, e estrema nel caso della *dandere* la quale arriva in alcuni casi a perdere conoscenza.

Altri esempi di *fanservice* includono le scene di trasformazione comuni all'interno delle serie *mahō shōjo*, in cui molto spesso la protagonista si spoglia letteralmente dei panni di ragazza per diventare un'eroina dotata di super poteri. A dare inizio a questa 'tradizione' fu Go Nagai, celeberrimo mangaka, pioniere di molti altri elementi, soprattutto del genere *mecha*, che compaiono ancora oggi all'interno di nuove opere. Il suo manga *Cutie Honey* (*Kyūtei Hanī* キューティーハニー, pubblicato in occidente con il medesimo titolo), che tra le altre cose introdusse molti capisaldi del genere *mahō shōjo* come è noto attualmente, segue le avventure di Kisaragi Honey, una ragazza che, dopo aver scoperto di essere in realtà un robot dotato di componenti nanotecnologiche che le permettono di cambiare aspetto a piacimento, vestirà i panni di Cutie Honey per combattere contro i malvagi Panther Claw. Sono proprio le scene in cui la ragazza si trasforma ad aver fatto storia, in quanto Honey appare completamente nuda per alcuni istanti prima di ricomparire nelle sue nuove vesti. Questo elemento come si è detto ritornerà in altre serie del genere *mahō shōjo*, come ad esempio il già citato *Sailor Moon*.⁴⁹ Qui la *bishōjo* esprime quella sessualità inconscia che è già stata menzionata in precedenza; ella non sa di essere osservata dall'*otaku* e soprattutto non riconosce la carica sessuale che possiede. Il *fanservice* e l'erotismo sono dunque strettamente collegati al *moe*, come anche affermato da Shingo, esperto di cultura *otaku*, il riconosce *erokawaii-kei* (エロかわいい系, 'modello carino/erotico') come una delle quattro grandi tipologie di *moe*. Nella sua discussione tornano l'importanza dell'imbarazzo e dell'inconscia carica erotica che i personaggi *moe* possiedono, qualità che Shingo cita come "Prima regola del *moe*":

The First Law of Moe

A moe character cannot be aware of her own appeal.

⁴⁹ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, pp. 69-70

*Indeed a large portion of her appeal comes from the viewer's knowledge of this fact. When an otaku looks at an image he describes as moe, first and foremost he sees a character who is not consciously trying to leverage her other appealing attributes to attract or seduce the viewer. This fresh, unspoiled innocence lies at the heart of moe appeal.*⁵⁰

Il personaggio quindi rimane puro e a notare questo fascino è solo l'*otaku*. A questo punto si giunge al dualismo dell'interpretazione dei personaggi da parte sua: la *bishōjo* viene vista al contempo innocente e attraente dal punto di vista erotico. Per questo motivo molti degli elementi *moe* presi in esame finora (uniforme scolastica, divisa da *maid*, orecchie da gatto etc.) assumono un altro tipo di potenziale, questa volta legato al mondo della sessualità e del fetish. Tuttavia, tornando alla tesi di Shingo, quando numerosi elementi fetish vengono giustapposti all'interno di una stessa serie a discapito di storia e profondità dei personaggi, minore è l'impatto che essi hanno sull'osservatore. Al contrario, più si fanno rarefatti, maggiore è l'importanza data alla purezza del personaggio e alla carica erotica ad essa collegata.

Risulta perciò evidente che l'attrazione dell'*otaku* verso un personaggio *moe* sia motivata in parte dall'aspetto sessuale. Tuttavia il desiderio non è che una delle diverse reazioni emotive collegate al *moe*. Come esempio si può citare la diffusione negli anni recenti dei personaggi di tipo *biyōjo* (美少女) all'interno dei prodotti per *otaku*. Il termine *biyōjo*, che fa il verso a *bishōjo*, significa letteralmente 'bella bambina', e viene usato per descrivere tutti quei personaggi femminili molto giovani. In generale si può dire che la pubertà è il periodo che separa *biyōjo* da *bishōjo*. I bambini sono una presenza molto comune all'interno dei manga per ragazze; dunque non sorprende che siano anch'essi stati 'importati' nella produzione per *otaku*. Ciò che caratterizza la *biyōjo* e la distingue dalla *bishōjo* è la totale assenza dell'espressione di sessualità. L'elemento predominante in questo caso è invece quello dello *iyashi*. La *biyōjo*, e in generale i bambini in anime e manga, risvegliano il sentimento del *moe* come definito da Akamatsu Ken⁵¹, ovvero un desiderio di protezione di un essere fragile e bisognoso. Anche la *biyōjo* è un personaggio, o meglio un *kyara*, quindi è 'carina' e 'adorabile', più della *bishōjo*, ma è priva di molti dei tratti che definiscono i bambini nella vita reale.

⁵⁰ Shingo, *Moe Image*, in *Heisei Democracy*, consultato presso <http://heiseidemocracy.com/2005/12/07/the-moe-image/> in data 21/05/2016

⁵¹ Akamatsu Ken, *Watashi no kasetu* (私の仮説, "La mia ipotesi")

Anche quando danno riprova dei difetti tipici della fascia di età a cui appartengono, come la tendenza a combinare guai, a non ascoltare i propri genitori e a fare i capricci, l'aspetto *kawaii* dei personaggi *biyōjo* prevale ed è l'unione di questi tratti che stimola il *moe* nell'*otaku*, una sorta di *moe* che Akamatsu definisce come 'amore materno'⁵². Personaggi bambini sono sempre esistiti in anime e manga, soprattutto all'interno di prodotti mirati al pubblico infantile, ma solo in seguito al *moe boom* sono iniziate a comparire opere mirate agli *otaku* in cui le *biyōjo* rivestono ruoli centrali. Torna nuovamente Azuma Kiyohiko che dopo il successo del personaggio della bambina prodigio Chiyo con *Azumanga daioh!* diede vita a Yotsuba e al manga *Yōtsuba to!* (よつぱと！, pubblicato in Italia come *Yotsuba&!*) che narra la vita quotidiana della bizzarra bambina di quattro anni, di suo padre e delle sue vicine di casa. L'atmosfera pacata e rilassata di questo manga ne ha garantito il successo non solo con gli *otaku* ma anche con il pubblico generale. *Yotsuba&!* ha infatti vinto numerosi premi come il Premio All'Eccellenza del Japan Media Arts Festival del 2006 e il ventesimo Gran Premio Alla Cultura Tezuka Osamu nel 2016.

Un esempio di serie moe: K-On!

Dopo aver preso in esame la teoria del database di Azuma e alcuni degli elementi *moe* che ne fanno parte, è opportuno analizzare un manga, e il suo adattamento come serie animata, al fine di dimostrare come i fattori e le caratteristiche che sono stati evidenziati fino ad ora si realizzino all'interno di una serie e come il pubblico di *otaku* interagisca con essi. L'opera che si è scelto di considerare per questa analisi è il già citato *K-On!*.

K-On! nasce nel 2007 ad opera del mangaka Kakifly come *yonkoma*, pubblicato mensilmente all'interno di Manga Time Kirara, rivista *seinen* (per giovani adulti maschi), e più precisamente di *moe yonkoma* mirati agli *otaku*⁵³. Il fumetto racconta la storia di un gruppo di ragazze che entrano a far parte del club di musica leggera della loro scuola, il Liceo Femminile Sakuragaoka, e delle attività che svolgono all'interno di esso. Il titolo del manga, *Keion!* けいおん！, è un gioco di parole che si basa sulla parola giapponese *keiongaku* 軽音楽 che significa appunto 'musica leggera'; il *keionbu* 軽音部 è il club di musica leggera che serve da ambientazione per il manga. Tuttavia nel corso della storia sono rare le occasioni in cui il gruppo si dedichi effettivamente a fare pratica con gli strumenti musicali. A cominciare dalla protagonista Hirasawa Yui, la cui unica ragione per unirsi al club fu

⁵² Akamatsu Ken, *Watashi no Kasetsu* (私の仮説, "La mia ipotesi")

⁵³ Questo particolare sottogenere di manga *seinen* e il legame con la cultura *otaku* saranno trattati in seguito.

l'idea (sbagliata) che il nome 'club di musica leggera' stesse ad indicare un'attività non rigorosa o difficile, 'leggera' appunto. Tuttavia a convincerla (o meglio, a costringerla) ad unirsi al club è Tainaka Ritsu, che allo stesso modo spinge l'amica d'infanzia Akiyama Mio, la quale intendeva unirsi al club letterario, e Kotobuki Tsumugi, che invece desiderava unirsi a quello di coro. Ritsu fa pressione alle tre ragazze affinché si uniscano al club perché quest'ultimo, essendo rimasto senza membri, rischiava di essere sciolto. All'inizio del loro secondo anno, si unirà a loro una studentessa di un anno più giovane, Nakano Azusa, che rimarrà in un primo tempo sconvolta dalla mancanza di disciplina del gruppo.



Figura 10 Le cinque protagoniste di K-On!, da sinistra, Kotobuki Tsumugi, Nakano Azusa, Tainaka Ritsu, Akiyama Mio e Hirasawa Yui

Tutte le protagoniste e i personaggi ricorrenti della serie possono essere ricondotti agli elementi *moe* di cui sono composti, seguendo la teoria proposta da Azuma. In primo luogo il personaggio di Yui è un esempio 'da manuale' di *dojikko* e *tennen*. Fin dalla premessa del manga, la giovane si unisce al club di musica leggera senza avere alcuna esperienza con strumenti musicali di qualsiasi genere. Dopo aver acquisito lo strumento da lei scelto, la chitarra, Yui dà a esso un soprannome (*Gīta* ギター, gioco

di parole che ruota attorno alla parola giapponese *gitā* ギター che significa appunto ‘chitarra’ e il suffisso *ta* 太 che ricorre comunemente all’interno dei nomi maschili, come ad esempio Tarō 太郎) ed è solita conversare con esso. Tuttavia con il tempo Yui, grazie alla costante pratica, dimostra un grande talento e fa enormi progressi nel giro di poche settimane. Inoltre possiede l’innata abilità per l’accordamento della chitarra, che riesce a eseguire perfettamente a intuito, dote che sarà causa di invidia da parte della nuova arrivata Azusa che pur avendo anni di esperienza alle spalle, non è altrettanto destra.

Akiyama Mio, bassista, può essere definita come una *tsundere* e per certi versi una *dandere*. Estremamente timida (è proprio la timidezza che la porta a scegliere il basso come strumento musicale, in quanto, secondo la ragazza, il bassista rimane in disparte e lontano dagli occhi del pubblico), Mio tende a comportarsi in maniera seria e rigida, specialmente nei confronti dell’amica d’infanzia Ritsu, e riveste la parte dello *tsukkomi* all’interno delle scene comiche; è lei a mantenere (o quantomeno a tentare di mantenere) l’ordine all’interno del club, costringendo gli altri membri a fare pratica in maniera rigorosa almeno fino all’arrivo di Azusa. Dal punto di vista fisico, Mio presenta l’acconciatura definita all’interno della comunità *otaku* come *himekatto* (姫カット, *Hime Cut*) o ‘taglio da principessa’ che va ad indicare i capelli lunghi e solitamente scuri, lisci e con la frangia e dei ciuffi laterali più lunghi e perfettamente lisci.⁵⁴ Al primo concerto del gruppo, Mio sarà causa di eccitazione e caos, non solo grazie alla sua performance musicale e di cantante, ma anche e soprattutto per l’incidente che la porta ad esporre le mutandine davanti a tutti gli spettatori, con grande imbarazzo della ragazza. Mio è insieme a Yui la vocalist del gruppo, e all’inizio della serie ricopre da sola questo ruolo poiché Yui non è in grado di concentrarsi sul suonare la chitarra e cantare allo stesso tempo, dote che acquisirà solamente in seguito. Facile allo spavento e all’imbarazzo, come si vedrà i seguito, Mio viene spesso inserita all’interno di situazioni che mettono in mostra questi suoi tratti.

Tainaka Ritsu, batterista, è la ragione principale per cui Mio, la quale era intenzionata ad entrare a far parte del club di letteratura, si unisce al club di musica leggera, del quale si autoproclama presidente. Ritsu è caratterizzata come *genki* e insieme a Yui tende a distrarsi e a cercare altri modi di passare il tempo invece di fare pratica, primo fra tutti infastidire e spaventare Mio, di cui è amica fin

⁵⁴ Il nome *himekatto* deriva dalla teoria secondo cui questo stile sia ispirato al modo in cui le nobildonne portavano i capelli nel periodo Heian (794 – 1185).

dall'infanzia. Sebbene non rientri completamente all'interno dell'archetipo di *bokukko* Ritsu dimostra dei modi di fare 'da maschiaccio'.

Kotobuki Tsumugi, spesso chiamata semplicemente Mugi, è la pianista del gruppo. Proveniente da una ricca famiglia, è definita come una *ojō* con dei tratti da *tennen*; dotata di una personalità molto serena e gentile e portamento elegante, è per certi versi estranea ai modi di fare delle persone comuni. Il suo carattere curioso e spontaneo la porta spesso ad unirsi a Yui e Ritsu nella loro pigrizia e nei loro passatempi. La ricchezza di Tsumugi sarà uno degli strumenti più versatili nel corso della serie; sarà proprio la ragazza, il cui padre è proprietario del negozio di strumenti musicali visitato dalle protagoniste, a permettere a Yui di acquistare la chitarra che desiderava ad un prezzo ridotto, e saranno i servizi da tè e i dolci preparati da lei a dar modo ai membri del club di passare il tempo invece di fare pratica con gli strumenti musicali. Le 'pause per il tè' avranno un ruolo così importante nell'attività del club (e nella sua immagine agli occhi delle compagne di scuola) che il gruppo musicale formato dalle ragazze prende il nome di *Hōkago Tea Time* 放課後ティータイム ovvero 'Pausa per il tè dopo la scuola'. Le ville al mare appartenenti alla sua famiglia saranno inoltre il luogo in cui le ragazze andranno in ritiro. La giovane è infine caratterizzata da una passione per l'amore saffico, con una tendenza ad immaginare le relazioni tra gli altri membri del gruppo, in particolare Mio e Ritsu, superare i limiti della semplice amicizia; la ragazza stessa è inoltre rappresentata in numerose scene come attratta dalla professoressa Yamanaka Sawako, che fa da responsabile del club di musica leggera. Tuttavia i suoi sentimenti non saranno mai espressi in maniera esplicita e rimangono per tutta la serie vaghi e ambigui. Per quanto riguarda l'aspetto fisico, Tsumugi presenta delle folte sopracciglia, elemento che nel mondo reale è generalmente visto in maniera negativa come qualcosa da rimuovere o ridurre il più possibile, ma diviene a sua volta un *moe point* 萌えポイント, ovvero una caratteristica *moe* che sebbene relativamente poco comune è possibile ritrovare nei design di vari personaggi di anime e manga.

Nakano Azusa si unisce al club quando le altre quattro ragazze sono nel loro secondo anno⁵⁵. Come chitarrista e grande esperta di musica, impiega un po' di tempo ad abituarsi all'atmosfera del club e a tenere sotto controllo gli altri membri che tendono a preferire le pause con tè e dolci alla pratica. Considera Mio una sorta di mentore, ma viene trattata, in particolar modo da Yui, come una specie di mascotte del club (tanto che la stessa Yui le dà il soprannome affettuoso *Azunyan* che unisce il

⁵⁵ Le scuole superiori giapponesi prevedono un corso di studi della durata di tre anni.

nome della ragazza all'onomatopea del miagolio). Tuttavia nessuna delle ragazze sottovaluta o ignora il suo talento musicale. Quando le quattro lasceranno il liceo dopo il diploma, sarà Azusa a tenere in vita il club di musica leggera formando un altro gruppo insieme a delle sue compagne. La giovane rientra nel tipo di personaggio definito come *imōto kyara* 妹キャラ, o 'kyara di sorella minore' in quanto, sebbene priva di legami di parentela con le altre protagoniste, il suo aspetto (statura bassa, corporatura minuta e lunghi codini) e il suo comportamento la fanno apparire sia all'*otaku* che agli altri membri del cast come una sorta di 'sorella minore' da proteggere, coccolare e a tratti prendere in giro.

Oltre ai cinque membri del club, il cast della serie include alcuni personaggi che si ritiene meritino di essere brevemente menzionati. In primo luogo, Hirasawa Ui, la sorella minore di Yui: pur essendo più giovane, è la più matura e risoluta tra le due, ed è proprio lei a prendersi cura quasi come una madre di Yui nei molti casi in cui quest'ultima commetta errori come svegliarsi in ritardo o dimenticare i libri di testo a casa. Ui si iscriverà al liceo Sakuragaoka e si unirà l'anno seguente al club di musica leggera insieme ad Azusa.

Manabe Nodoka, amica d'infanzia di Yui e *meganekko* dai capelli corti, le offre sempre la propria disponibilità e intelligenza. Come membro (e in seguito presidente) del consiglio studentesco, si trova in diverse occasioni ad entrare in contatto con il club di musica leggera, con i suoi modi poco ortodossi, e con il suo presidente, Ritsu, che è spesso costretta a rimproverare per la mancata consegna di moduli e altre pratiche necessarie a mantenere il club.

In ultimo, vi è il personaggio di Yamanaka Sawako, la già citata professoressa che gestisce il club di musica leggera. Il suo è un ottimo esempio di *moe kyara* che non rientra nella definizione generale di 'ragazza in età adolescenziale'. Tra le caratteristiche con cui è rappresentata all'interno della serie abbiamo la dualità dei modi in cui si pone nei confronti delle sue studentesse nel ruolo di insegnante e nei confronti delle protagoniste nel ruolo di responsabile del club, tanto da lasciarsi chiamare da queste ultime (in particolare da Ritsu) con il nomignolo *Sawachansensei* 佐和ちゃん先生 che combina il suo nome con il suffisso *chan* ちゃん solitamente riservato alle amiche e non certo ad una insegnante. Un altro tratto, comune ai personaggi di questo tipo, è la sfortuna in amore, che la rende soggetto umoristico e al tempo stesso 'avvicinabile' da parte del pubblico, in quanto, perdendo quel senso di maturità e lontananza dal mondo in cui l'*otaku* vive, diviene, in modo simile ai personaggi *moe* giovani, un individuo bisognoso di protezione e amore.

Risulta evidente, dopo questa breve panoramica sul cast della serie, che *K-On!* di per sé non possiede alcuna caratteristica originale o innovativa, e gli elementi presenti al suo interno sono nel complesso ripresi da altre serie, siano essi tratti fisici o caratteriali, situazioni o episodi, umorismo o tematiche trattate. Tuttavia, ciò che rese questo manga (e ancora di più l'adattamento animato che sarà trattato qui di seguito) un fenomeno mondiale non furono le singole parti ma la loro precisa combinazione, il modo in cui i diversi elementi *moe* estratti dal database furono rielaborati e fatti interagire tra loro. Questo fattore sarà sempre decisivo nel distinguere le serie di successo dalle altre; dato che la premessa e gli elementi sono gli stessi, sarà il modo in cui questi vengono realizzati a sancirne o meno la qualità. In altre parole, inserire degli elementi *moe* popolari non garantisce il successo di un design, un personaggio o una serie. Tornando alle parole di Soda Mitsuru, “Non c'è garanzia che un personaggio con gli occhiali ispirerà il *moe*.”⁵⁶

Gran parte del successo di *K-On!*, della sua formula, e di fatto del genere *cute girls doing cute things* a cui appartiene, va attribuita alle serie animate prodotte dallo studio Kyoto Animation (Kyoto Animation Co., Ltd. 株式会社京都アニメーション *Kabushiki-gaisha Kyōto Animēshon*), noto anche con il nome contratto Kyoani (京アニ *Kyōani*). Prima di passare ad analizzare le caratteristiche dell'anime si ritiene necessaria una breve introduzione alla storia e alle opere precedenti di Kyoani, in quanto gran parte della produzione di questo studio di animazione è profondamente legata alle dinamiche *otaku* e al *moe*. Kyoto Animation nasce nel 1981 per mano di ex-membri di Mushi Pro (Mushi Productions, studio d'animazione gestito da Tezuka Osamu). Lo studio, con sede a Uji nella prefettura di Kyoto, da cui prende il nome, sin dal 2003 vanta a proprio nome numerose serie animate, alcune tratte (come nel caso di *K-On!*) da manga, altre da *light novel* oltre a delle opere originali e ha inoltre collaborato con altri studi di animazione e aziende nella realizzazione di numerose serie e sequenze animate all'interno di video games. Negli ultimi anni Kyoani ha iniziato a tenere una premiazione annuale per la miglior serie di manga e *light novel*. La ‘menzione d'onore’ di ciascuna edizione di questo *Kyoto Animation Award* è stata adattata in anime (stranamente, la serie vincitrice non è mai stata premiata con un adattamento animato fino al recente *Violet Evergarden* (*Vaioretto Evāgāden* ヴァイオレット・エヴァーガーデン nel 2016). Dunque, a differenza della maggior parte degli studi di animazione che partecipano alla produzione di un anime insieme a numerose altre aziende appartenenti a diversi ambiti (come case editrici, etichette discografiche, produttori di

⁵⁶ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 151

giocattoli etc.) secondo il sistema del *seisakuinkai* che sarà trattato più avanti, è lo studio stesso a scegliere in maniera relativamente indipendente quali opere adattare. Un altro fattore che rende Kyoani sostanzialmente diverso dagli altri è la quantità di lavoro svolto dallo staff interno nel processo di produzione: generalmente, lo studio di animazione assume diverse figure, tra cui registi, disegnatori, animatori, compositori esterni, i quali partecipano alla creazione di un certo prodotto ‘a contratto’ ovvero solamente fino a che questo non è completo. Al contrario gran parte delle opere Kyoani è frutto del lavoro degli stessi membri dello staff, che tornano a produrre serie dopo serie. Nel corso degli anni si è tentato per quanto possibile di ottenere la proprietà di tutto ciò che è necessario per la produzione di una serie animata, partendo da registi e artisti fino ad arrivare ad animatori e addirittura i manga e le *light novel* che saranno adattate in anime. Questo fornisce allo studio la possibilità di gestire in maniera più appropriata le risorse a disposizione e creare prodotti di qualità più alta seppur con una frequenza minore rispetto ad altre aziende.

Si è detto in apertura che esiste un legame tra la produzione di Kyoani e il mondo degli *otaku*, e dei *moe otaku* in particolare; in effetti, se si osserva la cronologia delle opere animate dello studio si nota che quasi tutte sono mirate al pubblico di *otaku*, a partire dalla prima serie televisiva realizzata nel 2003, *Full Metal Panic? Fumoffu* (*Furu metaru panikku? fumoffu* フルメタル・パニック? ふもっふ) e in seguito *Full Metal Panic! The Second Raid* (*TSR Furumetaru* TSR フルメタル), tratti dalla fortunata serie di *light novel* che unisce un’ambientazione scolastica a elementi e tematiche del genere *mecha*. Negli anni successivi adatta in forma di serie televisiva tre *gyaruge* prodotti dalla Key, azienda tra le più riconosciute nel settore. Questi tre titoli sono, in ordine cronologico, *Air* (*Eā* エアー), *Kanon* (*Kanon* カノン) e *Clannad* (*Kuranado* クラナド)。Quest’ultimo ricevette anche una seconda stagione intitolata *Clannad After Story* (*Kuranado afutā sutorī* クラナド アフターストリー)。In tutte queste serie il protagonista maschile incontra diversi personaggi femminili con cui interagirà all’interno di situazioni che, sebbene inserite in un contesto mondano e realistico, contengono degli elementi sovrannaturali. Temi simili vengono affrontati, seppure in maniera molto diversa, nell’adattamento della popolare serie di *light novel* *La Malinconia di Haruhi Suzumiya*, già citata in precedenza, che in gran parte grazie alla serie animata targata Kyoani acquisirà una fama ancora maggiore. Nel 2007 viene lanciato l’anime tratto dal manga *moe yonkoma* di Kagami Yoshimizu *Lucky Star* (*Raki suta* らき☆すた, ‘Stella fortunata’), che non solo è visto come una sorta di pioniere del genere *cute girls doing cute things*, ma include innumerevoli riferimenti alla cultura *otaku*, citazioni e omaggi a classici dell’animazione. *Lucky Star* sarà inoltre tra i primi e più famosi

casi in cui un anime utilizza dei luoghi reali come ambientazione, dando vita al fenomeno culturale del ‘pellegrinaggio anime’ (in giapponese *seichijunrei* 聖地巡礼, letteralmente ‘pellegrinaggio della terra sacra’), ovvero la pratica degli *otaku* di visitare le locations rappresentate all’interno di serie animate. Nel caso di *Lucky Star*, che si svolge nella città di Kasukabe nella prefettura di Tokyo, il santuario shintoista di Washinomiya a Washimiya, poco lontano da Kasukabe, è diventato meta di questi pellegrinaggi dopo essere comparso nella sigla d’apertura dell’anime.⁵⁷ Oltre alle serie animate basate su *K-On!*, oggetto dei prossimi paragrafi, Kyoani adatta il manga *yonkoma* comico *Nichijō* (日常, ‘Vita quotidiana’), accentuando nel contempo l’umorismo e gli elementi *moe* che caratterizzano i personaggi grazie alla cura per i dettagli e per l’animazione per cui lo studio è noto. In seguito, come si è affermato all’inizio, la produzione si sposta perlopiù su opere originali come *Tamako māketto* (たまこまーけっと, ‘Il mercato di Tamako’) e adattamenti di manga e *light novel* che si sono distinte al Kyoto Animation Award, tra cui *Hyōka* (氷菓, letteralmente ‘Gelato’), *Free!*, *Chūnibyō demo koi ga shitai!* (中二病でも恋がしたい!, letteralmente ‘Anche se soffro della sindrome dello studente di seconda media, mi voglio innamorare!’⁵⁸), *Kyōkai no kanata* (境界の彼方, ‘Al di là del limite’), *Amagi buririanto pāku* (甘城ブリリアントパーク, *Amagi Brilliant Park*) e *Musaigen no fantomu wārudo* (無彩限のファントム・ワールド, ‘Il mondo delle illusioni senza confini’), tutte serie che denotano la presenza di un gran numero di elementi *moe* assieme a diversi generi e tematiche (si passa da un ritratto, seppur colorito, della vita quotidiana di un quartiere commerciale giapponese, al genere sportivo, a un giallo non convenzionale, per poi passare a una storia d’amore adolescenziale e a diversi racconti fantasy) care al pubblico degli *otaku*.

Risulta evidente in tutte queste serie animate una grande cura per i dettagli, che aiuta a creare la giusta atmosfera cosicché i personaggi fittizi appaiano ‘reali’ per quanto irrealistica la loro rappresentazione

⁵⁷ I pellegrinaggi anime e il loro legame con il *moe* saranno trattati nel dettaglio in uno dei capitoli seguenti

⁵⁸ La ‘sindrome dello studente di seconda media’ o *chūnibyō* 中二病 va a indicare un periodo nella vita di molti adolescenti giapponesi, che solitamente corrisponde con l’età che va da i 13 ai 14 anni durante i quali si frequenta il secondo anno di scuola media, in cui, spesso a causa dell’influenza di film, anime e manga, un ragazzo o una ragazza costruisce nella propria mente un personaggio, un’identità (ad esempio quella di un agente segreto, di un guerriero della giustizia o di un alieno proveniente da un’altra dimensione) che tende a interpretare e che va quindi a influenzare il proprio comportamento. In generale ci si libera di questa ‘sindrome’ in corrispondenza con l’ottenimento del diploma della scuola media (in giapponese si usa il verbo *sotsugyōsuru* 卒業する che significa appunto ‘diplomarsi’ per rappresentare questo allontanamento da tale tendenza, che viene vista come puerile). Personaggi che, come i protagonisti di questa serie, non si sono allontanati dal *chūnibyō* fanno comparsa all’interno di numerose serie e questo tratto, collegato all’immaturità e l’infantilità, è divenuto negli anni un elemento *moe*.

possa essere e per quanto lontano dalla vita reale possa essere il mondo in cui vivono. Come si è già visto, tutte queste caratteristiche rivestono grande importanza al fine di far affezionare il pubblico ai personaggi, evocando il sentimento del *moe*. L'adattamento animato di *K-On!* è un ottimo esempio di tale pratica: numerose scene ed episodi dell'anime sono completamente originali e non provengono dal manga. Essendo quest'ultimo virtualmente privo di una trama vera e propria, l'aggiunta di simili momenti 'extra' non stravolge o rovina il racconto originario, ma anzi lo migliora, approfondendo e accentuando le personalità delle protagoniste e facendole dunque 'conoscere meglio' al pubblico di *otaku* che seguono la serie.

Un'altra caratteristica rende *K-On!* un esempio particolare: all'interno dello staff dell'anime, molte figure di rilievo, da registi a direttori dell'animazione a scrittori della serie, sono donne. *K-On!* è una serie tratta da un manga *moe yonkoma* appartenente alla categoria demografica *seinen*, pensato quindi per i 'giovani adulti' generalmente maschi. Allo stesso modo, l'anime, sebbene non contenga alcun riferimento esplicito alla sfera sessuale (il *fanservice* è presente, ma non riveste mai un ruolo importante), è riferito ad un pubblico di *otaku* maschi e atto a richiamare in loro il *moe*. Tuttavia gran parte del successo di *K-On!* (e altri prodotti dello studio) è dovuto proprio al contributo di queste figure femminili, come ad esempio Yamada Naoko, la quale oltre ad aver diretto *K-On!* ha lavorato in veste di regista e *key animator* per numerose altre serie Kyoani, e Horiguchi Yukiko, che curò il character design per diverse produzioni dello studio dopo *K-On!*. Lo stile caratteristico di Horiguchi, reso estremamente popolare proprio dall'adattamento di *K-On!*, influenzerà in maniera sostanziale le serie successive. Basti pensare a *La Malinconia di Haruhi Suzumiya* che nella seconda stagione, prodotta quasi in contemporanea, mostra delle lievi differenze nel modo in cui i personaggi sono disegnati rispetto alla prima stagione risalente a tre anni prima; senza dubbio la causa di questi cambiamenti è da attribuire al ruolo di Horiguchi come *key animator* della serie, ruolo che non rivestiva nella produzione della prima stagione. Questo stesso stile sarà anche causa di critiche da parte dei fan: essendo *K-On!* quello che è comunemente definito come '*moe anime*', ovvero una serie animata che fa largo uso di elementi *moe* al fine di evocare tale reazione emotiva nello spettatore, la ricomparsa dello stile caratteristico di Horiguchi viene visto come un tentativo di '*moe-ficare*' e omogeneizzare serie non '*moe*' per natura (o quanto meno non allo stesso livello), risultando nel parere di alcuni opere blande e monotone, che giocano più sull'apparenza che sulla qualità del contenuto. Paradossalmente questo genere di commenti si ferma all'apparenza, lasciandosi sfuggire

ciò che c'è dietro, l'aspetto più importante tanto in *K-On!* quanto in serie che non hanno lo stesso focus sull'elemento del *moe*.

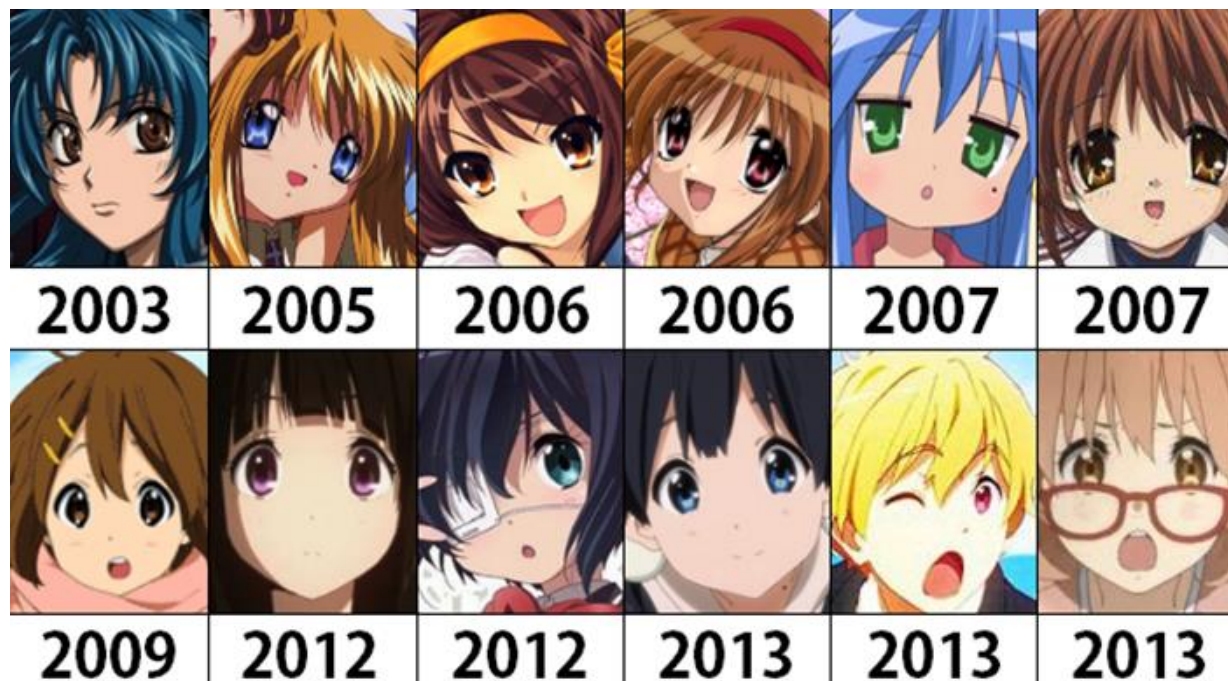


Figura 11: Confronto tra i personaggi principali delle diverse serie televisive Kyoani nel corso degli anni. In ordine cronologico: Kaname Chidori (*Ful Metal Panic? Fumoffu*), Kamio Misuzu (*AIR*), Suzumiya Haruhi (*La Malinconia di Hauhi Suzumiya*), Tsukimiya Ayu (*Kanon*), Izumi Konata (*Lucky Star*), Furukawa Nagisa (*Clannad*), Hirasawa Yui (*K-On!*), Chitanda Eru (*Hyōka*), Takanashi Rikka (*Chūnibyō demo koi ga shitai!*), Kitashirakawa Tamako (*Tamako Market*), Hazuki Nagisa (*Free!*), Kuriyama Mirai (*Kyōkai no Kanata*).

A proposito dello ‘sguardo femminile’ in merito alla realizzazione della versione animata di *K-On!*, risulta molto interessante l’intervista con la regista Yamada Naoko e Yoshida Reiko, la quale ha lavorato come sceneggiatrice per varie altre serie. Qui, le due discutono del processo creativo e di come hanno affrontato la sfida di dare vita ai personaggi del manga originale in forma di anime.⁵⁹

Yoshida: With a director who was so amazingly full of ideas, I was also quite stirred. Also, her ability to sense feminine characteristics was so amazing; it felt incredibly fresh for me. She was fixated on how to show girls being entertaining and cute

⁵⁹ Yamada Naoko, Yoshida Reiko, *K-On! staff interviews pt 1: Director Naoko Yamada & Series Composer Reiko Yoshida Dialogue*, in *Ultimatemegax*, consultato presso <https://ultimatemegax.wordpress.com/2016/01/07/k-on-staff-interviews-pt-1-director-naoko-yamada-series-composer-reiko-yoshida-dialogue/> in data 24/05/2016

characters from beginning until end. When you're able to gather that into such a great work, you'll see fans support your efforts.

Yamada: *I couldn't help being excited from when we first met and I saw the plot develop. Also, I was overjoyed when I read the scenario for episode 1. I was finally able to experience feeling the word that's now used throughout the world, "moe."*

Yoshida: *(laughs)*

Yamada: *The scenario I had the pleasure of reading was very feminine. The emotional descriptions and psychological depictions were so marvelous and sensitive. Even more, it was awash with good meaning with the types of situations that male writers tend to avoid writing about. She was able to properly and cutely write those ingredients. And best of all, you could feel the love! It was so fun to read; I looked it over many times.*

Yoshida: *K-On! mostly only has female characters appear in it. And yet, the director's thoughts were not about making it focused on "moe" but instead making its theme about "adolescence" to feel a kind of freshness that hadn't been felt before. For me, I wanted them to appear more than just being cute; I wanted them to feel "alive."*

Già dalle prime battute si possono notare alcune delle caratteristiche peculiari che hanno reso *K-On!* speciale per molti *otaku*. Le ragazze che appaiono nell'anime sono "entertaining and cute", tanto da far aprire gli occhi di Yamada al *moe*, confermando di fatto che il collegamento tra questo sentimento e la sfera sessuale non è un prerequisito obbligatorio. Ma i personaggi non si fermano qui: oltre a farli apparire 'divertenti e carini', lo staff desidera farli sembrare 'vivi', cioè persone reali, mettendo in mostra dettagli del carattere con cui sono dipinti nell'opera originale.

Yamada: *I saw the character profiles that we received from Kakifly-sensei, but I was obsessed with making their heights and weights incredibly realistic. (laughs) They should feel near what normal high school girls would be. There are a lot of really nice balanced proportions at this time where girls tend to be very obsessed with*

putting on weight. Since I was focused on pursuing that, it took quite a lot of time to complete it.

Si è già detto che l'adattamento è ricco di scene non provenienti manga. Esse rivestono la funzione di approfondire diversi tratti psicologici delle ragazze, al fine di dare la possibilità allo spettatore di conoscerle meglio e di affezionarcisi. Questo si nota già nel primo episodio:

Yoshida: *The director said she wanted to include that running scene [Cfr. Figura 12] at the beginning. If we included it there, then there would be the impression that Yui is the kind of person who doesn't run straightforward with her little diversions and such on the way to school. After seeing this, the viewer would be able to feel that whatever Yui sees would take priority over where she's supposed to be, even if it was scheduled for her to be somewhere.*

Yamada: *Well, that's such a Yui thing for her to do. (laughs)*



Figura 12: Sebbene corra il rischio di arrivare in ritardo a scuola, Yui si lascia distrarre da un gatto che incontra sulla strada.

La cura per i dettagli non si limita alla descrizione psicologica dei personaggi e alle loro interazioni, lo staff dell'anime ha infatti scelto di dare un volto, un nome e una caratterizzazione seppur minima

a tutte le compagne di classe di Yui e delle sue amiche. Ancora più che nel manga, dove nella maggior parte dei casi queste sono solo delle comparse per così dire ‘anonime’, nella versione animata vi è una coerenza e una cura per tale genere di particolari che è raro trovare in altre opere. Tutto questo amplifica il senso di ‘realtà’, ciò fa sentire il liceo Sakuragaoka e le studentesse che lo popolano come persone vere, e allo stesso tempo dimostra l’impegno messo dallo studio nella produzione di questo adattamento.

Diversi fattori hanno contribuito all’enorme successo dell’anime di *K-On!* e al grande impatto che ha avuto sull’industria dell’animazione giapponese e sul mondo del *moe*. Paradossalmente, una delle ragioni principali sta nel fatto che la serie, per quanto ricca di elementi *moe*, non sia stata realizzata con il preciso intento di evocare questo sentimento negli spettatori; al contrario, come si evince dalle parole di Yoshida, il desiderio suo e della regista Yamada non era di creare un’opera *moe*, ma di rappresentare un gruppo di ragazze che vivono la propria adolescenza. Il ‘potenziale *moe*’ è venuto a svilupparsi solamente in seguito e in modo spontaneo. A differenza del manga originale, realizzato da un uomo e pensato specificamente per *otaku* maschi, l’anime include una visione femminile, che ne aumenta la qualità e rende l’opera adatta ad un pubblico molto più ampio. In effetti questa tendenza a rendere più ‘universale’ lo stile di un manga con l’adattamento animato, al fine di attrarre una fascia maggiore di potenziali spettatori non è una cosa nuova: sin dalla fine degli anni ’70, quando il personaggio della *bishōjo* iniziava a comparire all’interno dei manga *shōnen*, gli studi di animazione responsabili degli adattamenti animati furono influenzati in maniera simile dall’estetica dei fumetti per ragazze. Alterare l’aspetto dei personaggi incorporando caratteristiche provenienti dai manga *shōjo*, in particolare il modo di disegnare gli occhi, era un modo per attirare l’attenzione di una categoria di pubblico diversa da quella dell’opera originale.⁶⁰ Allo stesso modo, l’anime di *K-On!* registrò un enorme successo non solo con gli *otaku* maschi, ma anche con il pubblico femminile, soprattutto per quanto riguarda il lungometraggio basato sulla serie, *Eiga keion!* (映画 けいおん!, ‘*K-On!* il film’). Proprio grazie alla quasi totale mancanza di trama nell’anime, il film si presentava appetibile anche ai ‘non-*otaku*’ e a chiunque non avesse seguito gli episodi, mandati in onda a notte fonda. Inoltre Yamada Naoko, tornata nel ruolo di regista, nel dirigere quello che si potrebbe definire un lungo episodio più che un vero e proprio film, decise di apportare delle sottili modifiche al character design delle protagoniste in modo da renderle attraenti ad un pubblico maschile quanto

⁶⁰ Shiokawa Kanako, “Cute but deadly: women and violence in Japanese comics”, pp. 111-112

femminile. Ironicamente, tra i cambiamenti era inclusa la leggera riduzione delle dimensioni degli occhi, volendo mostrare sullo schermo dei personaggi con cui il pubblico femminile potesse facilmente identificarsi.⁶¹

Il grandissimo successo di *K-On!* non si fermò alla produzione animata. La scuola elementare pubblica Toyosato nella prefettura di Shiga, usata da Kyoani come modello per il liceo Sakuragaoka che compare nella serie, divenne meta di un ‘pellegrinaggio anime’. Nel 2011, per promuovere l’uscita nelle sale della versione cinematografica, in collaborazione con la compagnia ferroviaria Eizen, una serie di vagoni ferroviari fu decorata con immagini delle cinque protagoniste.⁶² Nonostante il gruppo *Hōkago Tea Time* sia solo raramente rappresentato a fare pratica o a esibirsi, tutte le canzoni eseguite, dalle sigle di apertura e di chiusura fino ad arrivare alle *character songs* e ai concerti messi in scena da parte delle doppiatrici, posti in vendita dopo la messa in onda dell’anime, ebbero un enorme successo; ciò va a riconfermare l’efficacia del processo di *media mix* di cui si è parlato in precedenza, con cui i personaggi appartenenti ad un dato contesto ne vengono ‘estratti’, al fine di dar loro un senso di realtà, e vengono spostati da un media all’altro, da una ‘dimensione’ all’altra. Inoltre in seguito alla messa in onda, si registrò in numerose scuole medie e superiori un grande afflusso di studenti ai rispettivi club di musica leggera. In modo simile, i modelli di chitarra, basso, tastiera e batteria utilizzati dalle ragazze (e addirittura le cuffie utilizzate da Mio) videro un improvviso aumento nelle vendite.⁶³

Negli anni seguenti numerosi tentativi furono fatti da altri studi di animazione per ripetere la ‘formula vincente’ di *K-On!*, tuttavia si può affermare che nessuno di questi abbia avuto risultati pari o superiori all’originale. Molti di questi lavori derivativi cercavano di emulare gli elementi che all’apparenza erano stati la ragione del successo dell’anime in questione: un cast principalmente femminile, un’ambientazione scolastica e in particolare un certo club scolastico o un altro tipo di attività extra curriculare ad unire le ragazze, la mancanza di trama, l’atmosfera soffusa e il largo uso di elementi *moe*. Ma, come si è detto, una delle ragioni per cui *K-On!* ha affascinato e appassionato fan di tutto il mondo non risiede in nessuna di queste caratteristiche, ma bensì nella spontaneità e la

⁶¹ Cavallaro Dani, *Kyoto Animation – A Critical Study and Filmography*, USA, Library of Congress, 2012, pp. 145-146

⁶² Cavallaro Dani, *Kyoto Animation – A Critical Study and Filmography*, pp. 136-137

⁶³ *K-ON! economic effect? Massive lift on the sales of expensive headphones worn by the lead*, in Gigazine, consultato presso http://en.gigazine.net/news/20090511_k701/ in data 23/05/2016 (Articolo non firmato)

cura con cui le attività (e l'inattività) di queste ragazze furono rappresentate. Esistono numerosi esempi, ma il più rilevante è il manga del 2011 e il relativo adattamento animato del 2016 *Bakuon!!* (ばくおん！！, 'Rombo del motore!!'), il quale non prende ispirazione solamente per i tratti appena elencati, ma anche per il titolo (evidente l'assonanza con l'opera originale) e addirittura per le personalità delle cinque protagoniste, una copia quasi esatta di Yui, Mio, Ritsu, Tsumugi e Azusa. La qualità inferiore del prodotto viene mascherata con un'abbondante presenza di *fanservice*, che però non fa che abbassare ulteriormente il valore artistico e creativo dell'opera.

Capitolo 2: L'impatto del *moe* sul mercato degli *otaku*

Fin dalle prime battute, si è posta l'attenzione sull'importanza degli *otaku* e del loro rapporto biunivoco con quello che viene definito *otaku ichiba* オタク市場, o 'mercato degli *otaku*' ovvero l'insieme di tutti quei settori economici che coinvolgono tale fascia della popolazione giapponese. Vi si includono, oltre all'industria dell'animazione, la produzione di manga, romanzi e *light novel*, video games, le varie aziende che creano merchandise e i cosiddetti *guzzu* (グッズ, traslitterazione del termine inglese *goods*), ovvero gadget e accessori dedicati a una o un'altra serie. Come si vedrà nel corso del capitolo, questo mercato è divenuto negli anni una parte sempre maggiore dell'economia giapponese, in quanto gli *otaku*, in particolar modo quelli della terza generazione delineata da Azuma, tendono a fruire o meglio a consumare in modo 'animalesco' ciò che desiderano. L'industria ovviamente ha risposto adattandosi ai trend diffusi all'interno della comunità. Il cosiddetto '*moe boom*' (*moe būmu* 萌えブーム), ovvero la rapida diffusione di prodotti che fanno leva su tale sentimento, prima all'interno e poi all'esterno della comunità degli *otaku* all'inizio degli anni 2000, rappresenta uno di questi mutamenti. Se si prendono a confronto la produzione di anime di due o tre decenni fa con quella degli ultimi 20 anni, si notano immediatamente due principali differenze: in primo luogo, la quantità di serie messe in onda ogni stagione è aumentata notevolmente; inoltre, appare evidente un maggiore focus verso prodotti mirati principalmente ad *otaku*, siano essi maschi o femmine. Nello stesso modo, in seguito allo sviluppo del fenomeno del *moe*, si è registrato un'enorme crescita della produzione di opere che danno più importanza a personaggi e alle loro interazioni che alla storia. Questa evoluzione dipende anche da un cambiamento nel modo in cui le serie animate vengono create e finanziate: con il sistema del *seisakuiinkai* (制作委員会, 'comitato di produzione'), diverse aziende uniscono i propri interessi per la realizzazione di un prodotto, che quindi dovrà portare profitto a tutti coloro che hanno investito in esso risorse, finanziarie e non. Le serie create tramite questo sistema devono quindi soddisfare i criteri di tutte le compagnie coinvolte, e al contempo sono tenute ad attrarre il maggior volume di introiti possibile. La diffusione di questa organizzazione corrisponde proprio con l'esplosione del *moe* all'interno del mercato degli *otaku*; nello stesso periodo l'industria spostò il proprio interesse da serie mandate in onda durante il giorno, mirate a bambini o per tutta la famiglia, il cui successo dipende dall'audience che le segue in TV, a opere mandate in onda durante la notte, per le quali il fattore determinante non è la quantità di pubblico, quanto piuttosto la vendita di DVD e Bluray Disc e, a seconda di casi, CD musicali, giocattoli, manga, etc.

Ciò ha comportato delle restrizioni alla libertà creativa degli studi di animazione, dei registi e dei mangaka, in quanto, al fine di assicurare il maggior ritorno possibile dal punto di vista commerciale, è necessario produrre opere mirate alla fascia di pubblico più ampia, quella disposta a spendere di più, e a dare loro ciò che ricercano e nient'altro. Ne consegue che negli ultimi anni si è sviluppata una tendenza ad evitare i prodotti 'rischiosi' dal punto di vista economico e a concentrarsi invece su opere 'sicure' ovvero formule il cui successo è già stato provato in passato. In altre parole, invece di tentare nuove idee, nuovi concetti e nuove storie, il mercato degli *otaku* dà vita a prodotti che rispondano ai loro desideri. Allo stesso tempo, il sistema del *seisakuiinkai* ha rivestito un ruolo nello spostamento dell'attenzione dalle storie ai personaggi.

*“More central than the story itself in organizing the collaborative production of anime was a different set of concerns – specifically, the design of the characters, the establishment of dramatic premises that link the characters, and the properties that define the world in which the characters interact. This combination of characters (kyarakutaa), premises (settei), and worlds (sekaikan) generally came before the writing of the story per se and thus can be considered a platform of anime creativity.”*⁶⁴

Quegli *otaku* di nuova generazione che passavano da consumatori a creatori, ereditarono lo stesso approccio.

*As a manga artist and teacher, Eiji Ootsuka says he is accustomed to meeting people who want to be manga artists (mangaka), but he has recently noticed a marked increase in the number of young people who say their ambition is to become a “character designer”. [...] “They spend a lot of time on the hair, the clothes, and the outer appearances of characters in an effort to bring out their individual personalities (kosei)”.*⁶⁵

Indubbiamente, come si è visto nei capitoli precedenti, all'interno del mondo di anime e manga, il character design e l'aspetto esteriore rivestono un ruolo molto importante nel discorso sul *moe*. Gli

⁶⁴ Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham e Londra, Duke University Press, 2013, p. 56

⁶⁵ Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, p. 62

otaku di oggi non sempre necessitano di una storia o di una ambientazione, di un mondo o di un messaggio sottostante per essere attratti da una figura che appare all'interno di un'opera; al contrario, l'enorme popolarità di siti quali il già citato *tinami.com* o il più attuale *pixiv.net*, dove artisti e fan caricano immagini, originali o derivative, e le catalogano scomponendole nei singoli elementi *moe*, dimostrano l'esistenza una grande richiesta di 'personaggi' che non sono altro che *kyara*, delle piatte illustrazioni senza una storia e senza un contesto.

Questo processo porta alla luce la relazione biunivoca esistente tra i fan e l'industria. I prodotti per *otaku* si concentrano sulla creazione di personaggi più che sullo sviluppo di una storia o di tematiche originali. I due elementi al contrario vengono rielaborati e ripresi in continuazione basandosi su cliché e convenzioni generati da lavori precedenti, in modo analogo a quanto avviene con i *kyara*, e allo stesso modo, nella rara occasione in cui un nuovo tema o una nuova combinazione di elementi preesistenti vengano alla luce e abbiano successo con il pubblico, essi vengono a loro volta inseriti nel database, dal quale verranno estratti in futuro. In un simile ambiente guidato dal profitto, poco spazio è lasciato alla creatività e all'originalità; sarebbe però un grave errore ritenere che questo tipo di produzione sia esaustivo dell'intero panorama di anime e manga creati ogni anno in Giappone.

Il grande interesse per i personaggi, e dunque per il *moe*, ha portato la nascita di un altro fenomeno all'interno del mercato degli *otaku* e più in generale nella cultura giapponese, ovvero il già citato *media mix*. Tramite questo processo, le figure che compaiono ad esempio in un manga o in una serie animata vengono estratte dal loro (per quanto in certi casi esile) contesto originale e trasportate in altri media. Perciò un manga può ricevere in un primo tempo un adattamento come romanzo o *light novel*, poi in forma di serie animata e infine sotto forma di video game. Di recente si è registrata la grande diffusione di due particolari tendenze che, come si vedrà di seguito, sono profondamente legate alle dinamiche del *moe*: le cosiddette *kyarason* (キャラソン, forma contratta di *kyarakutā songu* キャラクターソング, letteralmente 'canzone del personaggio', a volte chiamate *imēji songu* イメージソング, *image song*) e i *drama*, in forma *audio* o come *picture drama*. Con *kyarason* ci si riferisce ad un tipo di produzione musicale strettamente correlato ad una particolare serie animata, o in alcuni casi ad un video game. Le canzoni che rientrano in questa definizione sono cantate dai doppiatori dei personaggi principali e riflettono, nel testo quanto nella melodia, la personalità e il *settei* dello stesso, e forniscono dunque una sorta di introspezione nella sua mente.⁶⁶ In modo simile,

⁶⁶ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 103

audio e picture drama narrano degli episodi ‘extra’ o, utilizzando il termine giapponese, *gaiden* 外伝, ovvero ‘fuori dalla storia (principale)’, permettendo quindi al fruitore di questi prodotti di espandere la propria conoscenza dei personaggi a cui si era già affezionato tramite l’opera originale; in molti casi questi racconti ‘supplementari’ assumono dei toni assai diversi, soprattutto comici e a volte sciocchi, non in linea con l’atmosfera della serie principale. In generale, sia le *kyarason* che i diversi tipi di *drama* sono pensati appositamente per persone che già conoscono le serie originali e non sono dunque creati nel tentativo di attrarre nuovi potenziali consumatori. Come si è visto, l’empatia e in un certo senso l’intimità con i personaggi di anime e manga, elementi che rivestono un ruolo centrale nel discorso sul *moe*, ritornano anche in questo frangente; ciò dimostra nuovamente l’importanza che l’aspetto emotivo e psicologico possiedono nel processo di risvegliare un *moe* che supera il livello superficiale del mero character design. In particolar modo, *kyarason* e *audio drama* non fanno alcun uso dell’aspetto esteriore del personaggio ma si concentrano sulla voce, altra caratteristica che contribuisce a renderlo attraente per l’*otaku*, e appunto sulle manifestazioni della personalità e delle dinamiche con altri personaggi. Sul tema della voce e dei doppiatori (*seiyū* 声優, letteralmente ‘attore della voce’, simile all’equivalente inglese VA o *voice actor*) e il loro rapporto con il mercato degli *otaku* e del *moe* in particolare si ritornerà più avanti. Il fenomeno del *media mix* è inoltre legato al sistema del *seisakuiinkai*. Nella produzione di una serie animata, molto spesso le aziende che forniscono i fondi stipulano contratti di esclusiva per prodotti secondari: l’etichetta discografica partecipa per garantirsi i diritti della colonna sonora, l’agenzia a cui i doppiatori appartengono ne realizzerà *kyarason* e *audio drama*, la casa editrice pubblicherà il romanzo basato sulla serie, e via dicendo. Dunque questi due fenomeni, il *media mix* e il sistema del *seisakuiinkai*, sono di fatto complementari, e la loro diffusione è avvenuta in maniera parallela.

Registi e Artisti

A questo punto risulta opportuno prendere in esame ciò che registi e altre figure di rilievo dell’industria dell’animazione pensano riguardo il cambiamento del mercato, gli *otaku* e il loro interesse quasi ossessivo nei confronti dei personaggi. In primo luogo si trova Miyazaki Hayao, noto in tutto il mondo sia tra i fan di anime e manga che nel mainstream per aver creato capolavori cinematografici quali *Tonari no totoro* (となりのトトロ, *Il mio vicino Totoro*), *Kaze no tani no naushika* (風の谷のナウシカ, *Nausica della Valle del Vento*) e *Hooru no ugoku shiro* (ハウルの動く城, *Il Castello Errante di Howl*) solo per citarne alcuni. Nel corso della sua lunga carriera (ha iniziato a lavorare per lo studio Toei Animation nel 1963 e ha affermato la sua intenzione di

abbandonare la creazione di lungometraggi animati solo nel 2013), Miyazaki ha indubbiamente assistito, e in un certo senso ha partecipato, all'evoluzione dell'industria dell'animazione. Soprattutto nell'ultimo decennio, il regista ed ex-mangaka ha espresso più volte il suo dissenso per lo stato dell'industria dell'animazione e in particolar modo per gli *otaku* che la popolano e da cui è tenuta in vita. Nel 2014, il sito giapponese Golden Times riporta alcune affermazioni fatte in un'intervista in cui Miyazaki spiega che proprio perchè osserva le persone vere, come appaiono, come agiscono e come si muovono, riesce a disegnare e animare personaggi nella maniera realistica e piena di vita che caratterizza tutte le sue opere. Al contrario, a suo parere adesso ci sono molte persone, tra registi e animatori, che "passano la propria vita solo interessandosi a se stessi." "L'animazione giapponese (di oggi) non è basata sull'osservazione delle persone vere. È prodotta da individui che non sopportano osservare le altre persone. Per questo motivo è piena di *otaku*."⁶⁷ Dalle sue parole si può trarre l'opinione negativa che ha di questi, visti come una piaga dell'industria nonché della società. Indubbiamente Miyazaki precede anche la prima generazione di *otaku* come definita da Azuma Hiroki, e il pubblico a cui i suoi lavori si riferiscono è completamente differente da quello che nella finzione non cerca una riproduzione fedele della realtà; inoltre va sottolineato il fatto che Miyazaki e lo Studio Ghibli di sua creazione si sono quasi sempre dedicati esclusivamente al mercato cinematografico, regolato da criteri e soprattutto budget diversi. Ciononostante c'è del vero in quanto afferma: l'industria dell'animazione nello stato attuale, governata da *otaku* sia in veste di creatori che in veste di consumatori, è stagnante e la produzione di opere originali e innovative è in declino. Come si vedrà più avanti, Miyazaki non è l'unico ad esprimere tale opinione. Tuttavia, se si analizza la sua storia personale e lavorativa, si notano alcuni eventi che rendono controversa e sfaccettata la posizione del regista nei confronti degli *otaku* postmoderni e del *moe* come attrazione verso i personaggi di anime e manga. In effetti, una delle prime esperienze che lo collegano al mondo bidimensionale fu la visione del lungometraggio animato del 1958 *Hakujaden* (白蛇伝, 'La leggenda del serpente bianco'), quando Miyazaki era ancora un adolescente. Il regista, allora un semplice studente al terzo anno di liceo, rimase colpito, e soprattutto attratto, dall'eroina del film Bai-Niang; tuttavia negli anni seguenti si distaccò da tale avvenimento, giudicando l'attrazione romantica che

⁶⁷ Miyazaki Hayao : "*Nihon no anime wa ningen no kansai ga kirai na ningen ga yattendayo. Dakara otaku no su ni narundayo.*" (宮崎駿「日本のアニメは人間の観察が嫌いな人間がやってんだよ。だからオタクの巣になるんだよ」), Miyazaki Hayao: "L'animazione giapponese è creata da persone che odiano osservare le persone. Per questo è piena di *otaku*", in *Golden Times*, consultato presso <http://blog.livedoor.jp/goldennews/archives/51828487.html> in data 24/05/2016 (Articolo non firmato)

aveva avuto per quel personaggio come un errore di gioventù, niente più che ‘un sostituto, un surrogato per una fidanzata (reale)’, un semplice passo sulla via della maturità.⁶⁸ Miyazaki tende a distanziarsi dai fan di anime, tanto da affermare che “qualsiasi prodotto, per quanto scadente possa essere la qualità, attrarrà dei fan” e che “dato che i miei lavori saranno in ogni caso popolari tra i fan di anime e manga, preferisco concentrare i miei sforzi altrove.”, e in particolare dal concetto di *lolicon* (*rorikon* ロリコン, forma contratta di *rorita konpurekkusu* ロリタコンプレックス, *lolita complex*, generalmente definito come l’attrazione sessuale nei confronti di personaggi femminili giovani, un tempo utilizzato come sinonimo di pedofilia⁶⁹); allo stesso tempo però, non si può fare a meno di notare che i giovani personaggi femminili rivestono un ruolo dominante in tutta la sua produzione: pressochè ogni suo film, nonchè i manga di cui fu autore, hanno come protagonista una ragazza adolescente. Lo stesso Miyazaki sembra incapace di spiegare in maniera razionale la ragione di questa tendenza, e ciò fa pensare che i sentimenti che a suo tempo provò per Bai-Niang non lo abbiano mai abbandonato completamente e abbiano al contrario influenzato il suo processo creativo.⁷⁰ In particolare, Clarisse, la protagonista di *Rupan sansei: Kariosutoro no shiro* (ルパン三世 カリオストロの城, *Lupin e il castello di Cagliostro*), primo film su cui lavorò in qualità di regista, è definita da molti come il ‘modello primordiale’ di personaggio *moe*, altra tendenza dalla quale Miyazaki cerca il più possibile di distaccarsi. Quando il lungometraggio uscì nelle sale nel 1979, Clarisse risultò estremamente popolare tra gli *otaku* dell’epoca, tanto che a suo nome furono pubblicate diverse riviste amatoriali contenenti tra le altre cose materiale che si potrebbe definire ‘precursore’ del *lolicon* caratterizzato in maniera esplicita. La popolarità di Clarisse sotto questo punto di vista fu tale che per un breve periodo, il termine ‘sindrome di Clarisse’ fu utilizzato per indicare proprio questa attrazione, non ancora marcata dal punto di vista sessuale, verso i personaggi di giovani ragazze, andando dunque a precedere lo stesso termine *lolicon*, la cui diffusione avvenne nel decennio seguente.⁷¹

⁶⁸ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, pp. 87

⁶⁹ Questo termine, la sua storia e il suo ruolo all’interno del discorso sul *moe* e sulla sessualità dell’*otaku* saranno oggetto di analisi in uno dei prossimi capitoli.

⁷⁰ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, pp. 88-89

⁷¹ Galbraith Patrick W., “Lolicon: The Reality of ‘Virtual Child Pornography’ in Japan”, all’interno di *Image & Narrative*, Vol 12, No. 1, University of Tokyo, 2011, consultato presso <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/127> in data 21/05/2016

In modo non dissimile, un altro regista di grande successo a cui riesce difficile comprendere e apprezzare il modo di pensare degli *otaku*, distinti dai ‘normali’ fan di anime e manga, è il già citato Tomino Yoshiyuki, che diede vita al longevo franchise di *Gundam*. Con la serie originale, andata in onda nel 1979, Tomino desiderava creare una riproduzione del conflitto tra Palestina e Israele, ambientando la storia in un futuro remoto e facendo uso di tematiche del genere fantascientifico. Il successo che l’anime riscosse fu tale da dare inizio a quell’universo congiunto con la sua *grand narrative* di cui Azuma discute nella sua teoria del database. Tuttavia, nel rappresentare questa storia di guerra tra due fazioni opposte, il regista desiderava ricreare situazioni umane in maniera realistica, e questo includeva mostrare personaggi di donne che, ad esempio mentre facevano il bagno assieme ai bambini della base militare, apparivano completamente nude. A sorprendere fu la grande attenzione dimostrata alcuni fan particolarmente accaniti, gli *otaku* appunto, per tali scene, tanto che si registrarono casi in cui questi scattassero fotografie allo schermo televisivo per preservare tali momenti.⁷² Questo tipo di episodi generò in lui una sorta di disprezzo per gli *otaku*, e più in particolare per i *moe otaku* attratti più ai personaggi che alle storie, disprezzo che Tomino mantiene ancora adesso. Nei lavori da lui diretti ha sempre cercato il più possibile di trarre ispirazione dal mondo reale, sia per quanto riguarda l’aspetto logico e scientifico dei robot e macchinari che appaiono (ovviamente rimanendo però nell’ambito della fanascienza), che per quanto riguarda la psicologia e l’interiorità dei personaggi. Infatti la serie originale di *Gundam* è spesso citata come uno dei primi anime in cui gli antagonisti sono caratterizzati tanto profondamente quanto i protagonisti. Tuttavia agli *otaku* non interessati al realismo e alla realtà, questa attenzione e questa cura passavano inosservate. Per questo stesso motivo, Tomino dichiara la sua opposizione alle numerose serie successive in cui non rivestì il ruolo di regista; come si è detto in precedenza, gli *otaku* di seconda e terza generazione definiti da Azuma diventano a loro volta creatori di prodotti per *otaku*, ma nel fare ciò il loro impegno si concentra su quegli elementi che loro stessi apprezzavano in veste di consumatori. Nel caso del franchise di *Gundam* quindi, fu abbandonato il realismo, scientifico e psicologico, in favore del database di elementi *moe*, sia per quanto riguarda la creazione di nuovi personaggi che per il design dei robot, per non parlare delle tematiche e degli sviluppi narrativi, raramente distaccati da quelli definiti all’interno della serie originale.

⁷² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 181-182

A criticare la cultura degli *otaku* postmoderni non furono solamente figure di questo tipo, che si potrebbe dire appartengano a un'altra era prima della diffusione degli anime come sono conosciuti oggi. L'esempio più celebre è il già citato Anno Hideaki, famoso per la creazione del franchise di *Evangelion*. In precedenza, seguendo il confronto condotto da Azuma, si è affermato come tale opera sia la dimostrazione del grande interesse degli *otaku* per i personaggi, interesse che portò molti ad ignorare la trama e i messaggi nascosti dietro all'aspetto superficiale. Tuttavia allo stesso tempo, molti studiosi vedono nella serie televisiva e, in misura ancora maggiore nel lungometraggio che conclude la storia e nei reboot cinematografici lanciati negli anni seguenti, una sorta di satira e di critica proprio nei confronti della cultura *otaku*. *Evangelion* iniziò come un anime *mecha* relativamente tradizionale, e il cast rifletteva i canoni del genere alla fine degli anni '90: al protagonista debole Ikari Shinji erano associati la *tsundere* dai capelli rossi Sōryū Langley Asuka, la *kūdere* Ayanami Rei e l'*oneesan kyara* (お姉さんキャラ, ovvero 'personaggio della sorella maggiore', va ad indicare quei personaggi femminili, solitamente più anziani, che dimostrano al tempo stesso una sorta di calore materno e un fascino 'adulto') Katsuragi Misato, la quale, nell'anticipare l'episodio successivo, prometteva agli spettatori del *fanservice*. Ma nel corso della serie, Anno, in quel periodo afflitto dalla depressione (che non lo abbandonò nemmeno durante la realizzazione dei lungometraggi seguenti⁷³), portò la storia in una direzione completamente diversa, inserendo i protagonisti e il loro mondo in situazioni sempre più tragiche e traumatiche tanto per i personaggi quanto per gli spettatori, e rappresentando tali situazioni e la psicologia degli individui in queste coinvolti con un realismo e una franchezza all'epoca rari nel mondo dell'animazione giapponese.

*"When we started the 'Evangelion' TV series, we tried things you generally wouldn't expect to see in an anime," he says. "In the symbolic world of cell animation, we tried to make the drama feel as raw as possible."*⁷⁴

⁷³ Baseel Casey, *Evangelion creator Hideaki Anno opens up about his latest bout with depression, movie delays*, in *Rocket News 24*, consultato presso <http://en.rocketnews24.com/2015/04/02/evangelion-creator-hideaki-anno-opens-up-about-his-latest-bout-with-depression-movie-delays/> in data 25/05/2016

⁷⁴ *Hideaki Anno: emotional deconstructionist*, in *Japan Times*, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/10/18/films/hideaki-anno-emotional-deconstructionist/> in data 25/05/2016
(Articolo non firmato)

La trasformazione comportò addirittura lo spostamento dell'anime in un diverso orario di programmazione. La cura per l'animazione (che mette in mostra il passato di Anno allo studio Ghibli, dove lavorò all'inizio della propria carriera) e per lo sviluppo narrativo furono tali che lo studio arrivò agli ultimi due episodi della serie televisiva con il budget pressochè esaurito. Ciò costrinse il regista a compiere delle scelte stilistiche molto 'audaci' al fine di concludere la storia in maniera soddisfacente. Tuttavia questo finale, una nota positiva in seguito agli avvenimenti catastrofici che avevano caratterizzato il resto dell'anime, non convinse per niente il pubblico degli *otaku*, i quali dimostrarono il loro dissenso con proteste online, arrivando in alcuni casi estremi ad inviare minacce di morte allo stesso Anno. Questa reazione peggiorò ulteriormente l'opinione che il regista aveva dei fan di nuova generazione; frustrazione e dissenso furono da lui riversati nella creazione di *Shin seiki evangerion gekijōban: DEATH & REBIRTH Shi to shinsei* (新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 DEATH & REBIRTH 死ト新生, *Neon genesis gvangelion il film: morte e rinascita*) e *Shin seiki evangerion gekijōban: Air/Magokoro o, kimi ni* (新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 Air/まごころを、君に, '*Neon genesis evangelion il film: air/a te la sincerità*', noto a livello internazionale con il titolo *End of evangelion*), che nel portare a termine la trama, lasciata in sospeso dalla serie televisiva, annullò il lieto fine creato da questa e al contrario, rincarò la dose di situazioni crudeli e aberranti in cui inserì i protagonisti, e in particolare le tre figure femminili a cui quegli *otaku* che tanto disprezzava erano così attratti. Di recente Anno ha dichiarato, in maniera simile ad altre figure dell'industria, che "gli anime giapponesi stanno morendo" e che l'intero medium è destinato a scomparire nei prossimi anni, e solo in seguito sarà in grado di rinascere sotto nuove spoglie. Anche in questo caso, ciò che ha portato il regista a tale 'sentenza' è il ristagno e la poca creatività che caratterizza il mercato degli *otaku*.⁷⁵ Anno realizzò la serie televisiva di *Evangelion*, insieme ai due lungometraggi conclusivi, con lo studio di animazione Gainax, che abbandonò nel 2006 per fondare un proprio studio, lo Studio Khara (株式会社カラー *Kabushiki-gaisha Kara*), dove diresse i reboot. Nel 2014, in un'intervista al sito Tokyo Otaku Mode, il regista afferma la propria intenzione di creare una piattaforma che permetta a giovani animatori di esprimere il proprio talento in modo più libero, senza essere limitati dall'industria dell'animazione nel suo stato attuale.

⁷⁵ "Evangerion" no kantoku, *Nihon anime no jūmyō wa ato gonen ka* (「エヴァンゲリオン」の監督、日本アニメの寿命はあと5年か, 'Il regista di "Evangelion" afferma, agli anime giapponesi hanno rimangono circa cinque anni di vita'), in *SputnikNews*, consultato presso <https://jp.sputniknews.com/japan/20150523369080/> in data 25/05/2016 (Articolo non firmato)

It feels like the Japanese animation system and the animators are deadlocked right now. I particularly feel that in the Japanese animation industry. I want something that can help to break through that deadlock. It's not something that will just appear if you wait long enough. So I teamed up with Kawakami to see if we could come up with a new project like that, something that would tear down the current state of things. It's like a resistance. Even if we do it, the animation industry won't change. We know it won't change, but we just can't help but do something. At this rate, the animation industry will decline, and rather than wait for that to happen, we'd rather fight against it until the end with all we've got. [...] With short-form animation, you have a higher level of freedom. But with longer projects, you often have to make back the cost of production. The more money something costs, the less freedom you have. We want to avoid that restriction and try to create a platform that allows people the freedom to make short-form works however they want.⁷⁶

L'artista contemporaneo Murakami Takashi si trova in una posizione per certi versi simile. Nelle sue opere d'arte 'postmoderne' questi fa uso di uno stile, definito dallo stesso come 'superflat', che trae grande ispirazione dal mondo di anime e manga. Murakami ritiene che esso rappresenti in maniera egregia tanto il Giappone contemporaneo, e in particolare la cultura popolare, quanto il Giappone passato, come dimostrato proprio dallo 'stile anime', che secondo l'artista possiede molte caratteristiche in comune con la 'piattezza' dell'*ukiyo-e* (浮世絵 "immagine del mondo fluttuante"), lo stile artistico diffuso in Giappone tra il diciassettesimo e ventesimo secolo. Allo stesso tempo, questa piattezza va a rappresentare la vacuità e la superficialità della società giapponese contemporanea, e molte sue opere ritraggono concetti come il capitalismo e il consumismo, e in altri casi rappresentano tendenze sessuali e fetish. Murakami stesso si definisce *lolicon*; ciononostante non si ritiene un *otaku*, poichè a lui manca quella caratteristica che contraddistingue dai non-*otaku*, ovvero l'abilità di memorizzare elementi e dettagli riguardo le diverse serie, caratteristica che l'artista afferma essere alla base della discriminazione da parte della società. In questo senso, in accordo con quanto scritto da Azuma, Murakami non può essere un *otaku* e anzi la sua arte rimarrà sempre una semplice imitazione dello 'stile anime' senza mai diventare parte della cultura *otaku* stessa, poichè all'artista manca il talento innato (quello che Asano Masahiko, con il quale Murakami collaborò nella

⁷⁶ Sakurai Kohji, *Interview with Hideaki Anno, Creator of Evangelion [1/2]*, in *Tokyo Otaku Mode*, consultato presso <http://otakumode.com/news/5455a5926cf77b3a4848ed43/Interview-with-Hideaki-Anno-Creator-of-Evangelion-1-2> in data 25/05/2016

realizzazione della figure Second Mission Project A-Ko², definisce “*otaku gene*”, il ‘gene dell’*otaku*’) per il discernimento e il riconoscimento degli elementi *moe*. In questo senso, il lavoro di Murakami Takashi eccelle come prodotto artistico, ma fallisce nel tentativo di assimilare completamente l’estetica del *moe* e la cultura di questa comunità.⁷⁷ Al contrario, l’illustratore e mangaka POP, la cui serie *Moeru eitango moetan* (萌える英単語 もえたん, traducibile come ‘Impariamo l’inglese: Moetan’) aiutò a diffondere il termine *moe* all’interno della comunità all’inizio degli anni 2000, possiede questa capacità:

*Whether or not someone has put love into it [is what makes something moe]. If someone has put their heart and soul into a drawing, then it’s moe. A drawing that has powerful emotion behind it has much more impact than one that merely employs technical skill.*⁷⁸

Questa ‘potente emozione’ e questo ‘amore’ stanno alla base della creazione di prodotti e opere che si possono realmente definire *moe*, e per questo si distinguono dalle imitazioni che non colgono ciò che sta dietro all’apparenza. “Il *moe* è qualcosa di spirituale, non è solo un pattern.” afferma Momoi Halko, cantante e doppiatrice di diversi personaggi in serie mirate agli *otaku*. “Gli anime specificamente creati per evocare il *moe* secondo me sono forzati e mancano di spirito.”⁷⁹ Qui si viene dunque a creare un conflitto tra le tre parti: registi e scrittori, la cui libertà di espressione e creatività sono limitate dal sistema del *seisakuiinkai* e in modo indiretto dalla comunità di fan accaniti; gli artisti, i quali, essendo loro stessi in molti casi appassionati di anime, manga e *bishōjo*, tendono a creare opere simili a quelle che loro stessi apprezzano, e sono dunque motivati più dall’amore (e dal *moe*) che dalla possibilità di fare soldi; in ultimo luogo, le diverse aziende e società che sfruttano gli *otaku*, visti semplicemente come una fascia di pubblico facile da manipolare, e ‘forzano’ i creatori a produrre questo genere di materiale, spinti quindi dall’interesse commerciale e non dai sentimenti. Proprio per questo motivo, il mercato degli *otaku* si trova nella situazione di ristagno in cui è adesso, dove la maggior parte delle opere mira, fallendo, alla stessa categoria demografica; in questo ambiente, sono

⁷⁷ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, pp. 63-65

⁷⁸ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 70

⁷⁹ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 79

le poche opere mosse da qualcosa di più profondo, come ad esempio *K-On!*, a distinguersi e ad avere successo.

L'impatto del moe su altri generi

Ora risulta necessaria una breve digressione riguardo all'evoluzione del mercato degli *otaku* in relazione allo sviluppo e alla diffusione del fenomeno del *moe*. Come si è detto in precedenza, numerose caratteristiche proprie della *bishōjo* e dei personaggi *moe* sono direttamente derivate dall'estetica e dall'atmosfera dei manga e anime per ragazze. È un fatto noto che gli *otaku* degli anni '70 e '80 si appassionassero tanto a serie a loro dedicate, quali *Gundam* e *Space Battleship Yamato*, quanto ad anime e manga invece pensati per una fascia di pubblico completamente diversa. Quindi interi generi, in particolare le commedie romantiche, storie tragiche e quello già citato dei *mahō shōjo*, erano al tempo stesso seguiti e apprezzati sia da giovani ragazze che da uomini adulti. Sebbene si sia affermato che la *bishōjo* sia stata creata con una evidente componente erotica, questo tipo di stimolo non veniva ricercato in tali serie. Molto più semplicemente, gli *otaku* di quel periodo abbracciavano la passione per i personaggi e per le storie caratterizzate dall'innocenza, dalla leggerezza e dalla purezza dell'infanzia. Si è visto nel caso di Miyazaki e di Tomino che i registi 'di prima generazione' non si aspettavano l'impatto che le loro opere avrebbero avuto sul pubblico, specialmente per quanto riguarda quei fan più accaniti che sarebbero poi diventati quegli '*otaku* di seconda e terza generazione' nei confronti dei quali i due registi hanno espresso il loro rammarico più volte. In maniera simile, creatori di serie dedicate al pubblico femminile giovane rimasero sorpresi nello scoprire che i propri prodotti avevano attratto un gran numero di fan maschi adulti, appassionati tanto quanto e a volte anche di più delle bambine a cui la serie era dedicata. Fu proprio questo il caso con *Magical Princess Minky Momo* (*Mahō no purinsesu minkī momo* 魔法のプリンセス ミンキー モモ, 'Magica principessa Minky Momo'), un *mahō shōjo* che andò in onda in Giappone tra il 1982 e il 1983. Sato Toshihiko, il curatore della serie, esprime così la propria sorpresa:

I stil can't believe it [that there were adult fans]. The show started in spring 1982 and these guys started showing up after about six months. It was completely unexpected, but this guy came to our studio and told me he was the head of a Minky Momo fan club, which was made up of members between eighteen and thirty years of age. I was shocked He said he thought Minky Momo was cute. It's still hard for me to understand. Minky Momo is cute, yes, and she is someone that everybody likes.

*I expected this response from five-year-old girls and their mothers, who might be watching TV with them, but not from adult men.*⁸⁰

Sato, così come Nunogawa Yūji, il quale diresse la serie animata famosa anche in Italia *Creamy Mami* (*Mahō no tenshi kurīmī mami* 魔法の天使クリイミーマミ, ‘Creamy Mami, magico angelo’), rimane chiaro nell’affermare che la serie era dedicata e pensata esclusivamente per un pubblico femminile e, anche dopo aver fatto questa scoperta, in entrambi i casi avvenuta all’incirca sei mesi dopo l’inizio della messa in onda, la direzione non fu cambiata per assecondare questi fan maschi. Sia *Minky Momo* che *Creamy Mami* divennero estremamente famosi tra fan adulti e bambini e sono tuttora ritenuti dei classici, e si può affermare che uno dei motivi di questo enorme successo, che supera i limiti delle singole categorie demografiche, sia da attribuire proprio a questa decisione di restare fedeli alla propria intenzione iniziale invece di scendere a compromessi per ‘ingraziarsi’ una diversa fascia di pubblico.

Le ragioni dell’attrazione da parte dei fan maschi adulti per le *mahō shōjo* sono molteplici, ma in generale si possono nuovamente far risalire a un desiderio di entrare in un mondo femminile e infantile simile a quello ritratto negli *shōjo manga*, che non può esistere nella vita reale. Dunque la ‘maghetta’ rappresenta quel fattore di *hinichijōsei* già menzionato in precedenza; questi personaggi carini, rimossi dalla quotidianità, ma inseriti allo stesso tempo in un contesto realistico, uniscono in sé molti degli elementi che l’*otaku* ricerca nella finzione di anime e manga.

*[...] the magical girl character tends to be a small girl with lots of energy—the kind of girl that is just too cute to exist. The original target audience for magical girl anime was young girls, and therefore the magical girl character is a young girl just like them, except she has magical powers [...] men just want to be a part of that world. They think that it would be splendid if such girls existed and they could be close to them. Men desire a world where magical girls exist. I think men who are into moé are similar to girls in their tastes.*⁸¹

Inoltre questi due anime forniscono lo spunto per una diversa discussione che di nuovo riguarda il mercato degli *otaku* e l’industria dell’animazione giapponese in rapporto con la comparsa del *moe*.

⁸⁰ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 50-51

⁸¹⁸¹ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 115

In primo luogo, è interessante notare come, in entrambi gli esempi, l'anime sia stato commissionato in origine da un'azienda produttrice di giocattoli. In poche parole, un'azienda crea un prodotto, nel caso dei *mahō shōjo* come *Minky Momo* e *Creamy Mami* si tratta dello scettro magico che permette alla protagonista di trasformarsi; prima di lanciarlo sul mercato, viene contattato lo studio di animazione, al quale viene chiesto di costruire una serie basata su tale giocattolo.

*Because the budgets are so tight in producing TV anime in Japan, you need to have a sponsor. And the sponsor needs to sell toys that are related to the anime. So you need to have a theme that children are drawn to. Transformation is a theme that children are interested in: for boys, it's the transforming machine; for girls, it's the transforming human. The need for transformation is probably an unwritten rule for TV anime targeting children in Japan.*⁸²

Solitamente allo staff dell'anime sono concesse varie libertà creative, e dunque i personaggi e la storia non sono regolati dall'azienda che finanzia la serie. Ciò permette la nascita di prodotti di alta qualità che vanno oltre la definizione di 'lungo spot pubblicitario' che spesso identifica questo tipo di opera. In un certo senso, tale processo può essere paragonato ai concetti di *kyara* e di *media mix*, dove la storia è messa in secondo piano, e a rivestire maggiore importanza sono altri elementi; l'unica sostanziale differenza è la fascia di pubblico a cui questi prodotti sono riferiti. Questa usanza è molto diffusa ancora oggi, e anime basati su giocattoli sono comuni quanto se non più ancora che negli anni '80. Ma anime sulle *mahō shōjo* non erano, e non sono, gli unici a seguire questo processo creativo. Basti pensare allo stesso genere *mecha*, caratteristico della cultura *otaku* negli stessi anni. In modo simile a quanto appena detto per quanto riguarda *Creamy Mami* e *Minky Momo*, era pratica comune che l'azienda produttrice di giocattoli desse vita a dei modellini di robot e commissionasse solamente in seguito una serie animata, la cui storia e personaggi non erano ancora definiti, al fine di promuovere tali giocattoli. Nel caso di *Gundam* la serie animata creata da Tomino Yoshiyuki doveva servire semplicemente come materiale promozionale. Anche in questo caso fu la vasta libertà concessa allo staff dell'anime a permettere la nascita di un'opera che oltre ad appassionare fan di tutte le età, rese *Gundam* uno dei franchise più longevi e di successo nella storia del genere *mecha*. Tuttavia è necessario notare che in principio la serie animata non riuscì ad attrarre i bambini ai giocattoli. Ironicamente, proprio il grande impegno messo dallo staff nel creare un'opera realistica, che si

⁸² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 56-58

distinguesse dalle storie di eroi dello stesso periodo, fu all'origine di tale fallimento. La trama era troppo complessa da seguire per il pubblico a cui era destinata, e l'anime fu interrotto prematuramente quando Clover, l'azienda che produceva i giocattoli, realizzò che le vendite non erano aumentate come sperato. A quel punto, Bandai acquistò i diritti della serie e del brand *Gundam* e diede vita alla linea di modellini da costruire, i *GunPla* (*ganpura* ガンプラ, abbreviazione di *gandamu purasutikku moderu* ガンダムプラスチックモデル, ovvero 'modelli di *Gundam* in plastica'), molto diffusi ancora oggi tra gli appassionati, che accrebbero in maniera esponenziale la fama del franchise e aiutarono la serie a sopravvivere al passaggio del tempo.⁸³

*Gundam also helped solidify the idea that "real" anime was that which appealed to adults. This was a key moment in the history of television animation in Japan, highlighting a wider shift from an emphasis on children's shows toward the inclusion of more adult-oriented themes.*⁸⁴

Si può affermare che il sistema del *seisakuiinkai* derivi almeno in parte da questo processo; nel panorama dell'animazione odierna, molte opere nascono con il nome di *multimedia project*, come 'progetto multimediale' in cui un prodotto non nasce solamente come anime, manga, *light novel* o video game, ma al contrario, vengono stilati dei contratti tra varie aziende appartenenti a diversi ambiti e un unico franchise nasce già in diversi formati, lanciati sul mercato in contemporanea. Tuttavia quando si parla di mercato degli *otaku*, si presenta una sostanziale differenza, lamentata tra gli altri dallo stesso Nunokawa, il quale ha assistito con i propri occhi a questa evoluzione:

There are more series being made and they target diverse viewers, but at the same time it is harder to create long-lasting series. It is hard to find a sponsor willing to invest in a series that will run for a year unless it is based on a proven manga series. Instead, animation series tend to be short, about twelve episodes, and oriented toward selling DVDs or Blu-ray discs rather than toys. The toy makers don't want to invest a lot of money producing toys for a series that might not be a hit. So, they wait

⁸³ Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, pp. 123-125

⁸⁴ Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, p. 126

*and see if a short series will be a hit before making toys, but by then new series have appeared and no one is interested in the older ones.*⁸⁵

La ragione per tale cambiamento è, come si è visto più volte, la rilevanza sempre maggiore che questi fan accaniti, e dunque i prodotti riferiti alla loro particolare fascia di pubblico, rivestono nell'industria. Se è dunque vero che serie animate come promozione sono ancora molto numerose, soprattutto per quanto riguarda manga e *light novels*, tali opere sono nella media molto meno longeve sia per il numero di episodi, sia per ciò che concerne la popolarità che l'anime avrà dopo la messa in onda; il rapporto tra il numero di serie che vengono lanciate ogni stagione, e il numero di queste a ottenere una seconda o terza stagione ne è la riprova.

Fino a questo momento, *mecha* è stato citato come riferimento della prima generazione di *otaku*, quasi per separarla dalle seguenti, caratterizzate invece dalla passione per i personaggi e per il *moe*. Tuttavia bisogna chiarire un punto, fondamentale nella discussione che segue: sebbene esistano dei puristi in entrambe le fazioni, ovvero fan appassionati solamente ai robot giganti o alle *bishōjo*, a partire dagli anni '80 un enorme numero di serie che uniscono i due generi, e di fan che apprezzano in egual misura entrambi gli aspetti, ha fatto comparsa nel panorama della cultura *otaku*. Le origini di questa nuova tendenza si possono ritrovare in opere che, in modo simile a *Gundam*, conservano ancora oggi grande popolarità tra i fan del genere e la cui longevità è dovuta almeno in parte all'abilità di adattarsi ai cambiamenti all'interno della comunità: l'esempio più noto di ciò è *Chōjikū yōsai makurosu* (超時空要塞マクロス, 'Super fortezza spaziotempo *Macross*', diffuso in Occidente in una versione modificata con il titolo *Robotech*), serie del 1982 che unisce tematiche da tipico dramma fantascientifico a *bishōjo*; in particolare il mondo delle *idol* e il personaggio di Lynn Minmay giocheranno un ruolo di vitale importanza all'interno della storia originale. Saranno infatti le canzoni da lei cantate ad 'incantare' la razza aliena dei Zetrandi che minacciava di muovere guerra all'umanità. In seguito al grande successo di *Macross*, un numero sempre maggiore di creatori notò il potenziale inesplorato celato dietro il binomio *mecha* – *bishōjo*, e negli anni seguenti si assistette ad una sorta di boom di prodotti che univano questi due generi. Una delle opere pioniere di questa combinazione fu *Toppu wo nerae!* (トップをねらえ!, 'Mira al top!') distribuito in Occidente con il titolo *Gunbuster*). Prodotta dallo studio Gainax, che si può definire l'essenza della nuova generazione di *otaku*, questa serie di OVA del 1988 segnò tra le altre cose il debutto alla regia di Anno Hideaki.

⁸⁵ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 62

Dopo il fallimento dal punto di vista commerciale del lungometraggio *Ōritsu uchūgun: Oneamisu no tsubasa* (王立宇宙軍 オネアミスの翼, ‘Armate spaziali imperiali - Le ali di Honneamise’, noto in Italia come *Le ali di Honneamise*), progetto ambizioso basato sui temi della fantascienza classica, il cui staff era formato da molte figure che si sarebbero distinte in futuro, lo studio spostò le proprie attenzioni proprio verso questa combinazione di robot giganti e belle ragazze. Si può affermare che *Gunbuster* segni uno dei primi esempi di *bishōjo* come si è definita in precedenza, ovvero un personaggio femminile che combatte pur non rinunciando alla propria femminilità, distinguendosi dalla ‘donna guerriera’ delineata da Saitō Tamaki. Inoltre, il grande successo di questa serie dimostra quanto si è detto in apertura, poiché fu proprio la comparsa dei VHS e del mercato home video a spingere lo studio Gainax a ricercare un pubblico più di nicchia. In *Gunbuster* (e nello pseudo sequel *Diebuster*, prodotto nel 2004 per celebrare il ventesimo anniversario della fondazione dello studio) si basavano su un semplice concetto: ragazze adolescenti che combattono per difendere l’umanità a bordo di robot giganti. Sebbene a decretare l’enorme successo riscosso non fu solamente la presenza di *mecha* pilotati da *bishōjo*, ma anche e soprattutto la maestria con cui la trama e i personaggi vengono ritratti e la qualità dell’animazione e della colonna sonora, si può dire che quest’opera era davvero ‘prodotta da *otaku* e per *otaku*’, e pertanto risultò perfettamente in sintonia con i gusti e le preferenze dei fan di quegli anni. Oltre a distinguersi come storia originale, eccelleva anche in qualità di parodia (a partire dal titolo giapponese, che combina l’opera del genere sportivo *Eesu wo nerae!* con il film hollywoodiano *Top Gun*).

Dunque, a *Gunbuster* seguì una grande produzione, sia da parte degli studi di animazione che da parte degli stessi fan, di materiali che univano robot giganti ai personaggi di belle ragazze. In un primo momento queste creazioni seguivano il modello della serie firmata Gainax dove la *bishōjo* era posizionata all’interno del *mecha* in veste di pilota; tra la fine degli anni ’90 e l’inizio degli anni 2000 si verificò però un’evoluzione, e la bella ragazza combattente non era più dentro il robot, ma al contrario indossava un’armatura meccanica che indubbiamente richiamava lo stesso fascino dei *mecha* dei decenni precedenti. Tra le figure responsabili per la diffusione della *mecha musume* (メカ娘, letteralmente ‘ragazza meccanica’) ritroviamo Shimada Humikane, illustratore le cui opere di grande successo tra i *moe* e *mecha otaku* ispirarono numerose linee di modellini, figures, oltre che serie animate e manga. A questo punto quindi è possibile notare una somiglianza fondamentale proprio tra il genere *mecha* ‘tradizionale’ e questa sua variante riferita ai fan di nuova generazione. Proprio come nel caso di *Gundam*, in cui i giocattoli erano il prodotto primario, e l’anime, e dunque

la storia e i personaggi, erano solamente una creazione ‘a posteriori’, anche nel caso delle *mecha musume* ideate da Shimada, le illustrazioni nascono dalla semplice idea dell’artista di collegare l’aspetto ‘carino’ della *bishōjo* all’aspetto *cool* del *mecha*; quando, in seguito al successo delle figures e dei modelli in PVC, fu pianificata la produzione di un anime, l’ambientazione, la trama, e la caratterizzazione psicologica dei personaggi furono create da zero. Lo stesso Shimada dà nuovamente prova che a spingere un *otaku* a creare non sia il potenziale profitto, ma semplicemente la passione:

I feel that the character designs I do are an assemblage of the things that I like, [...] Girls and technology are common in manga and anime, and these are things that I like, so it seemed natural for me to mix them together. There wasn't any logic behind it. I just thought the drawings looked cool. [...] It's fun to draw cute, young girls.⁸⁶



Figura 13 Tre delle protagoniste di *Strike witches*, una delle serie basate sulle illustrazioni di Shimada

Tra le produzioni principali di Shimada, tre sono state adattate come anime: *Sky girls* (*Sukai gāruzu* スカイガールズ, ‘Ragazze del cielo’) nel 2007, *Strike witches* (*Sutaoraiku wicchiizu* ストライクウィッチーズ, ‘Streghe d’assalto’) nel 2008 e *Busō shinki* (武装神姫, ‘Dee combattenti armate’) nel 2012. Sebbene la serie di maggior successo tra le tre si sia rivelata essere *Strike witches*, *Busō shinki* presenta alcuni elementi di rilievo riguardo questa discussione sul ruolo del merchandising e dei modellini all’interno del mercato degli *otaku*. A differenza di *Sky girls* e *Strike witches*, in cui le

⁸⁶ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 92-95

mecha musume sono rappresentate come vere e proprie ragazze che combattono contro una minaccia aliena, le ‘Dee combattenti armate’ protagoniste dell’anime, basato sulla linea di modellini da assemblare snodabili prodotta da Konami, non sono altro che dei modellini, seppur dotati di intelligenza e personalità proprie, anche all’interno del mondo dell’anime. Dunque mentre le ‘streghe d’assalto’ e le ‘ragazze del cielo’ rischiano la vita per proteggere l’umanità dalla distruzione, le protagoniste di *Busō shinki* vivono una vita molto più tranquilla e pacata, e i conflitti più intensi da loro affrontati riguardano la cura della casa o il rapporto con il loro ‘padrone’ e proprietario. In un certo senso questi tre anime rappresentano il cambiamento di tono nel rapporto tra *sentō bishōjo* e *moe*, in cui la vita quotidiana e l’atmosfera pacifica soppiantano l’azione e il clima di guerra, elementi in ogni caso già messi in secondo piano in favore di una maggiore attenzione alle dinamiche e alle interazioni tra le protagoniste.

Finora si è esaminato come la comparsa della *bishōjo* abbia portato alla creazione di un nuovo sottogenere che univa questo tipo di personaggio ai robot giganti e alle tematiche fantascientifiche che avevano caratterizzato gli anni precedenti. In modo analogo, anche il genere del *mahō shōjo* fu rielaborato al fine di essere più compatibile con i gusti e le preferenze degli *otaku* postmoderni, dato che, come si è visto poco fa, i registi di anime appartenenti a questa categoria sceglievano di non assecondare questa nuova fascia di pubblico. Dunque a partire dagli anni ’80 iniziarono a comparire sempre più opere che trattavano di ‘maghette’ in modo molto simile agli esempi già citati di *Sailor Moon*, *Minky Momo* e *Creamy Mami*, ma questa volta l’attenzione dei creatori era rivolta totalmente al pubblico di fan maschi adulti; ciò significa che le protagoniste non saranno più semplici bambine e ragazze, rappresentate in modo innocente e ‘spontaneo’ per renderle vicine e identificabili al giovane pubblico a cui queste opere erano riferite. Al contrario, le ‘nuove’ *mahō shōjo* create da e per *otaku* sono delle vere e proprie *bishōjo*, studiate appositamente per evocare nello spettatore il sentimento del *moe* in tutte le sue sfaccettature. Tale cambiamento evidenzia un fenomeno molto significativo riguardo ciò che il fan ricerca nella finzione. Come si è detto in precedenza, la *bishōjo* nasce proprio a partire dall’estetica e dalla filosofia dei manga per ragazze; allo stesso modo, la *mahō shōjo* per così dire ‘di nuova generazione’ ha origine da quelle serie prodotte per un pubblico femminile giovane. Risulta evidente che gli *otaku* postmoderni prendono possesso di quegli elementi e caratteristiche pensati per una categoria demografica e, dopo averli rielaborati e rivisti attraverso la propria specifica ottica, li rendono ‘elementi *moe*’ a tutti gli effetti e, facendone un uso volontario, vengono create serie e personaggi riferiti agli *otaku* stessi. Si può pertanto affermare che numerosi

elementi *moe*, come i *nekomimi* o la *ojō*, siano di fatto anch'essi eredità dai prodotti pensati per bambini e ragazze. L'unica differenza è il carattere deliberato con cui tali elementi vengono inseriti all'interno di un'opera. Tornando ai *mahō shōjo*, la presenza di *panchira*, in cui, magari durante la trasformazione o nel bel mezzo di una battaglia, le mutandine della protagonista vengono esposte agli occhi degli spettatori, oppure scene in cui la giovane viene ritratta mentre si fa il bagno, non erano ritenute strane o inappropriate, poichè erano inserite senza motivi ulteriori, ma solo per rappresentare in maniera realistica le vicende. Al contrario, come si è visto nel caso di *Gundam* e de *Il castello di Cagliostro*, spesso i creatori sono all'oscuro del modo in cui le loro opere sono recepite dai fan, in particolare dagli *otaku*, i quali interpretano questi momenti in maniera diversa. Ed è proprio qui che si manifesta la grande differenza tra i prodotti pensati per il pubblico in generale e quelli creati da, e mirati a, questi fan accaniti. Se molte delle situazioni che creano occasioni per il *fanservice* derivino direttamente dalle serie per bambini, qui sono inserite in maniera volontaria, specificamente per risvegliare il *moe* e quindi per far sì che lo spettatore si affezioni ai personaggi e li desideri tanto da acquistare DVD, Bluray Disc, figures e altro merchandise. A questo proposito, risulta opportuna una breve menzione sulla censura applicata ad anime e manga, e su come questo concetto venga sfruttato da produttori e case editrici per aumentare le vendite. Nelle serie in cui abbonda il *fanservice*, capita spesso che le parti del corpo interessate, seni, zona inguinale, glutei, etc. vengano censurate per mezzo di vari metodi, a volte alquanto creativi (durante le scene in cui i personaggi femminili stanno facendo il bagno, in casa propria, ai bagni pubblici o ad una stazione termale, lo stratagemma più classico è la presenza di nuvole di vapore estremamente denso); dunque proprio questa situazione in cui risulta impossibile per l'*otaku* vedere gli elementi erotici che la scena gli aveva promesso lo spinge ad acquistare l'opera non censurata in forma di volume (nel caso dei manga) e Bluray Disc (nel caso delle serie animate).

In modo analogo a quanto è accaduto con *mecha* e *mahō shōjo*, i personaggi di belle ragazze sono stati inseriti all'interno di altri generi, andando spesso a sostituire le controparti maschili. Il criterio con cui questa evoluzione ha avuto luogo può essere riassunto come 'qualsiasi attività è più interessante da osservare se a svolgerla è una bella ragazza.'; a ciò si unisce una delle caratteristiche che definiscono l'*otaku* e lo distinguono da un normale fan. Fino ad ora si è trattato di *otaku* per lo più in qualità di appassionati di anime, manga e video games, ma di fatto ciò che lo qualifica come tale non è l'oggetto del suo interesse, quanto il modo scrupoloso e a tratti ossessivo con cui si pone nei confronti di esso. I *mecha otaku* catalogano e classificano robot e macchinari, gli *SF otaku*

studiano e analizzano i mondi e gli universi fittizi ritratti in romanzi e film, i *moe otaku* scompongono personaggi e interazioni negli elementi di cui sono costituiti. Allo stesso modo, esistono appassionati di armi da fuoco (chiamati *gan ota* ガンオタ, abbreviazione di *gan otaku*, traducibile come ‘*otaku delle pistole*’ o in altri casi *miri ota* ミリオタ, forma contratta di *miritari otaku* ミリタリーオタク, ovvero ‘*otaku militari*’ i quali estendono la propria passione a eserciti, guerre e battaglie), esperti di storia che memorizzano eventi e figure storiche, etc.; è possibile affermare che per ogni campo del sapere, per ogni passatempo e ogni materia di studio ci sia una comunità più o meno vasta di persone ad essa appassionata. È inoltre importante notare come uno stesso individuo possa rientrare in più di una di tali categorie e che, in ogni caso, sia molto comune che i diversi interessi di un *otaku* ruotino comunque intorno al mondo di anime e manga. Negli anni seguenti alla nascita della *bishōjo* e alla comparsa, o meglio alla diffusione del fenomeno del *moe*, creatori quanto consumatori hanno espresso la propria volontà di unire queste due dimensioni parallele. Perciò a partire dalla fine degli anni ’90 saranno sempre più popolari serie e prodotti in cui i personaggi di belle ragazze sono inseriti all’interno di questi ambiti. Per fare alcuni esempi, il già citato *Strike witches* basa la propria trama sugli eventi della seconda guerra mondiale, sebbene pesantemente rielaborati; inoltre, le Striker Units, i macchinari che le protagoniste montano sulle proprie gambe per volare, sono direttamente ispirati ai modelli di aeroplani utilizzati nel conflitto. Il manga del 2009 *Upotte!!* (うぽって!!), il titolo originale, derivato dallo spelling invertito della parola giapponese *teppō* 鉄砲 ‘arma da fuoco’, può essere reso in italiano come ‘Elotsip!!’) e la serie animata da esso tratta del 2012 uniscono letteralmente *bishōjo* e pistole, in quanto le protagoniste, di fatto personificazioni delle armi da fuoco, vivono all’interno di un’accademia a loro dedicata, sottoponendosi a vari addestramenti al fine di diventare un giorno strumenti utili in battaglia.⁸⁷ Negli ultimi anni sono stati numerosi i tentativi di combinare ragazze e veicoli da combattimento, e queste unioni hanno assunto diversi aspetti, a partire dal franchise, nato come manga, di *Gāruzu undo pantsā* (ガールズ & パンツァー, ‘Ragazze e panzer’), nel quale si racconta di un mondo in cui la guerra è divenuto un affare esclusivamente femminile, e si è venuta a sviluppare una nuova disciplina sportiva chiamata *senshadō* (戦車道, ‘via del carro armato’, un richiamo ad arti marziali tradizionali quali *jūdō*, *kendō* e *aikidō*), vista come simbolo di raffinatezza e femminilità e insegnata solamente alle ragazze. La serie ritrae le dinamiche delle protagoniste, la loro vita scolastica e soprattutto i loro addestramenti e i loro scontri, sempre a

⁸⁷ Il tema dell’antrpomorfizzazione *moe*, ovvero la rappresentazione di animali, oggetti, luoghi e persino concetti astratti sotto forma di personaggio *moe* sarà oggetto di analisi in seguito.

livello agonistico e mai bellico, a bordo di veri modelli di carri armati. Altro esempio di enorme successo è fornito da *Kantai korekkushon* (艦隊これくしょん, ‘Collezione di navi da guerra’, spesso abbreviato in *Kankore* o *KanColle*), nato come browser game, un videogioco a cui si partecipa attraverso un internet browser, ma espansosi rapidamente fino a ottenere un adattamento come serie animata televisiva, nonché un lungometraggio. In *KanColle*, innumerevoli ragazze prendono le sembianze di diverse navi da guerra per combattere una minaccia (anch’essa dalle forme femminili) che si nasconde negli abissi oceanici, e al comando del loro ammiraglio, figura mai definita, interpretata nell’opera originale dal giocatore. Serie di questo tipo possiedono dunque un’attrattiva tanto per gli appassionati di strumenti bellici che per i fan delle belle ragazze. In un modo o nell’altro, in tutti questi esempi il cast femminile è tanto vasto quanto l’assortimento di armi e veicoli da combattimento, e quindi il numero di elementi *moe* e delle combinazioni canoniche rappresentate al loro interno permette un allargamento del pubblico a un gran numero di *otaku* dai gusti più disparati in fatto di *bishōjo*. In modo simile, *Oda nobuna no yabō* (織田信奈の野望, ‘L’ambizione di Oda Nobuna’) rivista un periodo della storia giapponese molto caro agli appassionati e tra i più rappresentati in qualsiasi tipo di medium, ma rende i personaggi storici principali delle giovani ragazze (Oda Nobuna è la versione femminile di Oda Nobunaga, uno dei signori della guerra del periodo Sengoku, il quale, grazie alle sue strategie militari, unì sotto il proprio vessillo gran parte del Giappone nel sedicesimo secolo). Nella serie, rientrando nella definizione di pseudo-harem, il protagonista è Sagara Yoshiharu, un ragazzo che, dai giorni nostri, viene trasportato nel passato e, grazie alle conoscenze da lui acquisite dai videogiochi a tema storico *Oda nobunaga no yabō* (織田信長の野望, ‘L’ambizione di Oda Nobunaga’) assisterà Nobuna e la guiderà verso la conquista del Paese.

Yoshiharu è un *rekishi otaku* (歴史オタク, appassionato di storia), e il suo personaggio rappresenta dunque un mezzo, tanto per i fan che seguono la serie per le belle ragazze che fanno la loro comparsa, quanto per quelli che invece sono interessati ai riferimenti e alle citazioni storiche, di inserirsi ed entrare a far parte del mondo fittizio⁸⁸. Gli *otaku*, rappresentati molto spesso in maniera autoironica e satirica, sono da lungo tempo presenze costanti all’interno di anime e manga e, dopo la nascita della *bishōjo*, rivestiranno in diversi casi il ruolo di protagonista, coinvolto suo malgrado in situazioni,

⁸⁸ È necessario notare che, a differenza di molte altre storie analoghe, il protagonista maschile di *Oda Nobuna no Yabō*, mosso in parte dalla propria passione per la storia del periodo Sengoku e in parte dai suoi sentimenti per Nobuna, si distinguerà, in guerra e in amore, per il suo carattere proattivo e deciso.

amoroze e non, che sconvolgeranno la sua vita tranquilla. In questo processo, egli viene reso ancora più simile, e dunque più facilmente immedesimabile, allo spettatore; ciononostante, in altri casi, soprattutto negli ultimi anni, hanno cominciato a diffondersi personaggi di *otaku bishōjo*, belle ragazze che, a volte di nascosto, altre volte apertamente, abbracciano la passione sfrenata per anime e manga. Dōma Umaru, protagonista del già citato *Himōto! Umaruchan* rientra nella prima categoria, in quanto al fine di non tradire l'apparenza di studentessa modello, elegante e raffinata, arriva a creare delle identità segrete (prima fra tutte l'aspetto, apparentemente solo esteriore, di *himōto*, tramite il quale diviene di fatto una versione *chibi kyara* di se stessa) che le permettono di esprimere il proprio stile di vita da *otaku*. Questo tipo di personaggio svolge diversi ruoli: in primo luogo, unendo la forma della *bishōjo* con lo 'spirito' dell'*otaku*, è resa ancora più attraente agli occhi dello spettatore. Inoltre, all'interno di serie del genere *cute girls doing cute things*, queste figure forniscono un tramite per l'*otaku* per entrare nella storia senza scombinare l'equilibrio del cast tutto al femminile. Prendendo ad esempio *K-On!*, la professoressa Yamanaka rientra almeno parzialmente in tale definizione. Sebbene non sia ritratta come fan di anime e manga, la sua passione quasi feticistica per i costumi (legata al *cosplay kosupure* コスプレ, forma abbreviata di *kosuchūmu purei* コスチュームプレイ, 'gioco in costume')⁸⁹, che farà indossare alle giovani protagoniste (generando quindi in loro diverse reazioni a seconda della personalità), la rendono il soggetto perfetto per rappresentare lo spettatore e il suo desiderio di vedere le giovani ragazze come oggetti sessuali (anche se nella maggior parte dei casi l'accento viene posto di più sull'aspetto comico). Infine, la figura della *bishōjo otaku* mette in rilievo un'altra caratteristica fondamentale del concetto di *moe*, non sottolineata fino ad ora: nell'attrazione verso le giovani ragazze provenienti da anime e manga si nasconde un altro desiderio oltre a quello già menzionato di possesso e di protezione, ovvero quello di identificazione. Nel provare *moe*, cioè, l'*otaku* immagina di diventare quel personaggio.

You could define moé as guys that are in love with fictional girl characters, but it's more complicated than that. For example, men who feel moé for characters might cross-dress or decorate their bags with cute key-chains or wear cat ears to events. The Toho Project series of games, which are very popular with men, feature cute girl characters wearing ornate costumes. The focus on fashion and style strikes me as very feminine, sort of like shojo manga (manga for girls). Lots of men cosplay as the

⁸⁹ Il *cosplay* e il ruolo che riveste all'interno del discorso del *moe* saranno oggetto di analisi in seguito.

*cute girl characters from this series. More than a desire to date a cute girl or anime character, it is a desire to become her.*⁹⁰

Nel fare ciò, dunque, si allontana dall'idea tradizionale di mascolinità e maturità andando invece ad abbracciare i canoni della femminilità e dell'infanzia. Proprio tale desiderio fu uno dei motivi per cui i fan maschi di anime e manga negli anni '80 iniziarono a leggere manga per ragazze e ad assimilarne l'estetica e l'ideologia, dando poi luce alla *bishōjo* stessa.⁹¹

Il fascino per i personaggi, in particolare femminili, provato dagli *otaku* degli ultimi decenni ha portato un altro cambiamento all'interno dell'industria. Sebbene, come si è visto in precedenza, registi e produttori di anime per bambini negli anni '70 e '80 non cercassero di attrarre questa nuova fascia di pubblico, a partire dagli anni '90 e soprattutto negli anni 2000, quando la rilevanza del mercato degli *otaku* dal punto di vista commerciale si fece sempre più evidente, anche gli autori di serie dedicate ad un pubblico generico iniziarono a inserire, in modo più o meno marcato, elementi e personaggi *moe* al fine di allargare il più possibile il proprio pubblico; a volte questi assumono l'aspetto di riferimenti o citazioni a opere del passato, oppure specifici tratti o caratteristiche popolari in quel periodo. Tali richiami passano solitamente inosservati agli occhi della categoria demografica a cui il prodotto è originalmente rivolto, ma vengono 'captati' da quel tipo di fan accanito in possesso del 'gene dell'*otaku*'. Quindi si nota anche qui una sostanziale differenza nell'ottica in cui anime e manga vengono prodotti: in passato gli *otaku* erano attratti da serie a loro non dedicate in maniera 'spontanea', spinti dalla presenza di elementi (che sarebbero poi diventati veri e propri elementi *moe*), inseriti 'involontariamente' dai creatori, i quali non erano consci dell'esistenza di tali fan. Al contrario, da quando si è notato il potenziale di questa fascia di pubblico come fonte di profitto, autori e produttori di qualsiasi genere si sono impegnati attivamente per attrarli in un modo o nell'altro alle proprie opere. In generale, però, è possibile affermare che questo interesse verso i personaggi piuttosto che nei confronti delle storie, collegato al concetto di *moe* inteso nel suo significato più ampio, non sia limitato agli *otaku*, ma rappresenti un cambiamento nel modo in cui l'intero pubblico interagisce con la finzione, cambiamento di cui l'industria ha negli anni preso nota, oltre che un segno della diffusione della cultura *otaku* nel mainstream. Tra gli esempi principali di tale evoluzione, si può notare la grande diffusione, specialmente nel campo dei manga, di *gaiden* e di *spinoff*, ovvero

⁹⁰ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 75-76

⁹¹ Questo tema sarà oggetto di analisi nel capitolo seguente.

serie parallele a quella principale, a volte dedicate ad un singolo personaggio, altre volte atte a raccontare la storia dell'opera originale ma con un'ambientazione e un tono completamente diversi; nel fare ciò risulta evidente l'importanza che rivestono i personaggi, inseribili in contesti completamente differenti senza perdere l'identità che li aveva resi popolari, rispetto agli eventi della trama, i quali vengono utilizzati principalmente a fine comico, in quel tipo di umorismo autoreferenziale tanto caro agli *otaku*. Negli anni recenti, il manga *Shingeki no kyojin* (進撃の巨人, 'I giganti avanzano', noto in Occidente con il titolo *Attack on titan* e pubblicato in Italia come *L'attacco dei giganti*) ha raggiunto altissimi livelli di popolarità grazie alla propria qualità narrativa e al mondo costruito capitolo dopo capitolo, ma gran parte del successo deriva dai personaggi principali, e da come essi hanno saputo ottenere le attenzioni di fan di tutte le età e di entrambi i sessi. La versione animata non è stata che il primo degli adattamenti ricevuti dalla serie nel tempo; oltre a due lungometraggi che ricapitolavano la serie televisiva, ne fu realizzato un film *live-action* (ovvero recitato da attori in carne e ossa), per non parlare di diversi *spinoff* in forma di manga e di romanzo che espandevano l'universo concepito dall'opera originale. Tuttavia risulta di maggior interesse ai fini di questa discussione lo *spinoff* dal titolo *Shingeki chūgakkō* (進撃中学校, 'Scuola media dell'invasione'): nel manga (adattato a sua volta come serie animata), i protagonisti, originariamente dei soldati che combattono per difendere l'umanità dall'incessante minaccia dei giganti, vengono estratti dal loro contesto, e vengono trasferiti all'interno di un'ambientazione scolastica. Il conflitto e la tensione de *L'Attacco dei giganti* vengono dimenticati, e ciò che rimane di questi personaggi (*kyarakutā*) non è altro che la base minima che li rappresentava (*kyara*). Lo stile dei disegni cambia radicalmente, a simboleggiare il drastico mutamento di tono tra le due opere, e dallo pseudo realismo, per certi versi un richiamo alla crudezza dei manga *gekiga*, si passa al *super deformed* (スーパーデフォルメ) dei *chibi kyara*. In modo analogo, dal manga fantasy *Nanatsu no taizai* (七つの大罪, 'I sette peccati capitali' distribuito in Italia con il titolo *Seven Deadly Sins*) fu tratto *Mayoe! Nanatsu no taizai gakuen!* (迷え！七つの大罪学園, 'Vaga! Il liceo dei sete peccati capitali'), che re-immagina i protagonisti come studenti delle superiori. Generalmente, questo tipo di prodotto derivativo è commissionato nello stesso periodo in cui viene pianificata la produzione dell'anime della serie originale: aumentando l'esposizione mediatica dei personaggi, aumenta il numero di spettatori potenziali, i quali a loro volta acquisteranno tanto i DVD e Blu-ray Disc quanto i volumi del manga. Per lo stesso motivo, i manga *spinoff* hanno solitamente una durata piuttosto breve, e la loro pubblicazione termina intorno al momento in cui la serie animata è stata pubblicata nella sua interezza.

per il mercato home video. Anche in questi casi, quindi, si tratta di strategie commerciali e tali manga non sono altro che una forma di materiale promozionale. In modo simile, numerose altre serie non spiccatamente votate al *moe* danno vita a dei fumetti in formato *yonkoma*, che come si è visto sono profondamente legati a questo sentimento.

Il Comic Market e i dōjinshi

Infine, esiste un altro settore del mercato degli *otaku* che non può essere trascurato, ovvero quello della produzione amatoriale. Tale fenomeno ha rivestito sempre grande importanza, sia dal punto di vista commerciale che da quello sociale e culturale, per quanto riguarda gli studi sugli *otaku*. Come si è visto in precedenza, furono le riviste create dai fan a generare la *bishōjo*; in generale, furono proprio gli sforzi degli appassionati di anime e manga a dare forma alla propria attrazione per i personaggi della finzione, attrazione che di lì a poco avrebbe preso il nome di *moe*. Quando l'*otaku* non si ferma al consumo ma passa a sua volta alla creazione di opere derivative, siano esse vere e proprie parodie basate su prodotti già esistenti (definite *aniparo* アニパロ, abbreviazione di *anime parodi* アニメパロディ, 'parodia di anime') oppure dei 'simulacri' intesi come opere originali che in un modo o nell'altro prendono ispirazione e rielaborano elementi già esistenti, dimostra un modo completamente nuovo di interfacciarsi con la finzione. Gli *aniparo* e, in generale, tutti i tipi di opere amatoriali mettono in mostra il carattere duplice dell'attrazione verso i personaggi: se da un lato il *moe* rappresenta un modo di fruire la finzione interiorizzato, privato e personale, allo stesso tempo l'*otaku* sente il desiderio di comunicare al mondo, o se non altro con persone che condividono la stessa mentalità e gli stessi interessi, la sua passione; proprio da questa volontà di rendere pubblico il proprio amore, e dalla gioia derivata dal sapere che esistono individui che riconoscono e apprezzano tale sentimento, è nata la vera e propria comunità *otaku*. Lo stesso termine *moe* si andò a diffondere in un periodo in cui fan e appassionati iniziavano a provare una reale attrazione per personaggi di anime e manga, attrazione che non potevano esprimere apertamente:

There was a time not too long ago when men couldn't say that they liked cute girl characters. It would be weird to say that you are in love with an anime character, right? That longing that cannot be expressed is moé. [...] So, for me, the word moé, which first appeared in the 1990s, really reflects the time in which men were

*awakening to feelings of affection for girl characters, but couldn't express those feelings directly or openly.*⁹²

Il movimento dei *dōjinshi* intesi come manga prodotti a livello amatoriale si sviluppò all'inizio degli anni '70, quando un nuovo tipo di stampante e fotocopiatrice dal formato ridotto fu disponibile sia per pubblici che per privati. Grazie a questi nuovi mezzi, stampare libri e manga amatoriali a un prezzo accessibile era divenuto possibile per un gran numero di persone. Sebbene in un primo momento venissero utilizzate principalmente per la distribuzione di fascicoli e volantini a fine propagandistico o per promuovere delle proteste sociali, in breve tempo si vennero a creare delle piccole aziende centrate sulla produzione a bassa scala di materiale di stampa per clienti privati. Grazie ad esse, chiunque era in grado di stampare e distribuire le proprie opere senza la necessità di contattare una casa editrice. Ciò segnò la nascita di un mercato completamente nuovo, non regolato dalle restrizioni del mainstream, in cui era possibile creare opere di nicchia; una produzione culturale che prese il nome di *mini komi* ミニコミ, ovvero dei 'mezzi di comunicazione in miniatura', contrapposto ai *masu komi* マスコミ, i mezzi di comunicazione di massa. Il numero di mangaka e artisti che stampavano e distribuivano le proprie creazioni aumentò in modo molto rapido nel corso del decennio successivo, anche grazie alla nascita del Comic Market.⁹³

In principio, i *manga taikai* (漫画大会), una sorta di fiera mercato del fumetto, riunivano nello stesso luogo autori professionisti e amatoriali; questa situazione non durò a lungo, poichè, in parte per la natura parodica dei *dōjinshi*, in parte a causa delle restrizioni creative a cui erano sottoposte le opere affinché potessero essere presentate al pubblico, numerosi conflitti ebbero luogo tra i mangaka e l'associazione che si occupava dell'organizzazione della fiera. Il Comic Market (コミックマーケット, spesso abbreviato in *Comike* o *Comiket* コミケ) nacque come un'alternativa a questo tipo di *manga taikai*, un'occasione in cui autori di fumetti amatoriali potessero esprimersi in libertà e comunicare in maniera diretta con i propri fan.⁹⁴ Negli anni seguenti innumerevoli altre fiere e convention simili presero piede in diverse parti del Giappone; alcune di queste, in modo simile al *Comiket*, erano aperte a pubblicazioni di ogni tipo, mentre altre erano dedicate a singoli generi o franchise. La grande popolarità del Comic Market rappresenta un simbolo della produttività dei fan

⁹² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 87

⁹³ Kinsella Sharon, *Adult Manga*, Inghilterra, Curzon Press, 2000, pp. 104-105

⁹⁴ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 46

di anime e manga, e la sua sola esistenza spinse migliaia di giovani, studenti liceali o universitari, a dare vita a circoli (サークル *circles*), ovvero gruppi di fumettisti, disegnatori e scrittori per la creazione di manga amatoriali. Con il rapido sviluppo della tecnologia e dei mezzi di comunicazione tramite la Rete, parte del mercato *dōjinshi* si è spostato online, e molti autori distribuiscono le loro opere in forma digitale oltre che stampata.



Figura 14 Il Comic Market

Sebbene negli anni '70 la produzione di *dōjinshi* fosse incentrata su opere originali, ben presto una maggiore attenzione, sia da parte dei fan che da parte dei creatori, fu posta sul materiale parodico: un autore prendeva una serie già esistente e la espandeva, a volte immaginando una continuazione o un finale diverso della storia, altre volte estraendo personaggi e situazioni, e inserendoli in un contesto diverso. Le ragioni che portarono a tale cambiamento sono molteplici: in primo luogo, per un aspirante mangaka, l'atto di creare dal nulla nuovi personaggi e nuove storie era un processo molto faticoso, e quindi basarsi su fumetti già esistenti e già popolari alleggeriva il carico di lavoro. Inoltre, anche da parte dei fan venne registrato un maggiore interesse per le opere derivative, ritenute 'più interessanti' e 'più facili da seguire'.⁹⁵ Gli *aniparo* erano spesso occasione di re-immaginare in maniera scanzonata e ironica opere famose, altro motivo per cui la convivenza di questi con gli autori professionisti nei *manga taikai* risultò problematica. È tuttavia interessante notare che questa

⁹⁵ Kinsella Sharon, *Adult Manga*, pp. 119-120

tendenza a creare nuove storie e ambientazioni alternative sia stata ereditata, anni dopo, dall'industria stessa.

Un'altra caratteristica da sottolineare all'interno di questa discussione sui manga amatoriali è la grande presenza di figure femminili, sia tra gli autori che tra i consumatori. In effetti, fin dai primi anni di vita, il *Comiket* registrò un altissimo numero di circoli costituiti da sole donne. Come si è visto in precedenza, negli anni '70 a scrivere manga per ragazze erano autori maschi; in questa situazione, il mercato dei *dōjinshi* si presentava come un luogo in cui autrici e artiste potessero creare fumetti del genere *shōjo* dal quale erano escluse a livello professionale. Parallelamente, quando mangaka donne iniziarono a sostituire gli uomini nella produzione di fumetti per ragazze pubblicati in riviste e volumi, si registrò un grande aumento nel numero di partecipanti maschili alle fiere mercato quali il *Comiket*; numerosi autori di *dōjinshi* scrivevano manga *shōjo*, e proprio in questo momento nacque la *bishōjo*. Questi uomini erano infatuati dai personaggi di giovani ragazze, o meglio, “dall'idea di giovani ragazze”⁹⁶, e nella creazione di manga amatoriali ispirati a quell'estetica trovavano un'occasione, non concessa loro in campo professionale, di avvicinarsi a un nuovo tipo di mascolinità, diversa da quei valori tradizionali che la società imponeva loro.

In ogni caso, l'esempio del Comic Market dimostra il modo in cui diversi settori del mercato degli *otaku* interagiscono e si influenzano l'un l'altro. Gli anime e manga più popolari avranno il maggior numero di circoli a dedicar loro dei *dōjinshi*; allo stesso modo, i trend presenti nell'ambito dei manga amatoriali riflette gli interessi del pubblico, e di ciò si avvarrà l'industria, ad esempio nel momento in cui uno studio di animazione si trovi a decidere quale manga adattare (“Le persone che partecipano al *Comiket* sono lettori e compratori di manga e sono il motore dell'industria. La comunicazione tra i vari circoli crea maggiore interesse riguardo i manga più popolari.”⁹⁷). Numerosi artisti di *aniparo* affermano che in molti casi la scelta della serie su cui basare la prossima opera dipende tanto dalla propria opinione personale, ovvero se ne sono o meno appassionati, quanto dall'opinione generale; per quanto sia guidato dalla passione prima di tutto, quello dell'autore di *dōjinshi* rimane un lavoro, e quindi anche in questo campo dedicarsi a prodotti con un vasto pubblico sarà più proficuo. In effetti, la creazione a livello amatoriale segnò il primo passo verso la carriera di mangaka professionista per molti autori, tra i quali vale la pena menzionare Takahashi Rumiko, autrice tra gli altri di *Urusei*

⁹⁶ Kinsella Sharon, *Adult Manga*, p. 122

⁹⁷ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 48

yatsura, Azuma Kiyohiko, e il gruppo di mangaka donne CLAMP, che diede vita a numerose serie divenute opere di culto tanto in Giappone quanto nel resto del mondo⁹⁸.

Inoltre, nel corso degli anni, mentre il numero di circoli che prendevano parte al Comic Market e il numero di visitatori crescevano in maniera esponenziale, studi di animazione, software house, case editrici, stazioni televisive e altre aziende correlate al mercato degli *otaku* iniziarono ad essere coinvolte in questi eventi e parte dello spazio espositivo è stato dedicato ai loro stand, dove hanno luogo presentazioni, interviste, conferenze oltre alla vendita di materiale promozionale.⁹⁹

Il *Comiket*, e il mercato dei manga amatoriali in generale, nato come una sorta di ambiente ‘underground’ lontano dalle regole della società, fu oggetto di numerose critiche soprattutto in principio. In modo simile al mercato home video, i manga amatoriali permettevano di pubblicare e diffondere materiali considerati di nicchia e non accettabili dal pubblico generale. Questo includeva anche e soprattutto opere dal contenuto esplicitamente erotico, le quali spesso ritraevano personaggi in età adolescenziale o preadolescenziale. All’immagine negativa che l’opinione pubblica aveva degli *otaku* non giovò la notizia del caso Miyazaki Tsutomu: l’uomo, che tra il 1988 e 1989 rapì e uccise quattro bambine tra i 4 e 7 anni, fu etichettato dai media come un *otaku*, in quanto le indagini eseguite nel suo appartamento fecero emergere numerose videocassette e fumetti *lolicon*. Miyazaki fu ritratto come un fan di anime e manga che non riusciva a distinguere la realtà dalla finzione; nello stesso momento, *otaku* di tutto il Giappone vennero associati alla sua figura e ritenuti individui ‘anormali’ e potenziali criminali. Nel periodo che seguì, il mercato dei *dōjinshi* subì rigidi controlli e vennero effettuati numerosi arresti per possesso di fumetti amatoriali dal contenuto esplicito; di conseguenza, il comitato organizzativo del Comic Market fu costretto, nel 1993, a redigere un regolamento riguardo i contenuti portati a vendere.¹⁰⁰ Tuttavia risulta opportuno notare che, sebbene queste fiere e eventi siano conosciuti soprattutto per l’abbondante presenza di materiale pornografico (*eromanga* エロ漫画 ovvero manga erotici, o *jūhachikin* 18禁, abbreviazione di *jūhassaimimankinshi* 18歳未満禁止, ‘vietato ai minori di 18 anni’), nella realtà dei fatti la maggior parte dei circoli presenti ogni anno porta lavori di carattere non erotico (*ippan* 一般, ‘adatto a tutti’). Nello stesso periodo si fece luce su

⁹⁸ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 65-66

⁹⁹ The Comic Market Committee, *What is Comic Market*, in *Comiket.co.jp*, consultato presso <http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf> in data 26/05/2016 (Articolo non firmato)

¹⁰⁰ Kinsella Sharon, *Adult Manga*, p. 129

un altro fenomeno collegato alla distribuzione indipendente: gli individui arrestati vendevano manga amatoriali al di fuori del Comiket, in librerie e negozi di fumetti regolari. Oltre ad essere caratterizzati come *lolicon*, queste opere risultavano illegali in quanto, ritraendo personaggi e storie già esistenti, violavano il diritto d'autore. In effetti il tema del copyright nell'ambito dei *dōjinshi* è da sempre una questione ambigua. In generale si può dire che le autorità 'chiudano un occhio' sulle parodie presenti alle varie fiere a meno che non si registrino casi di vero e proprio plagio o il titolare del diritto d'autore non presenti una richiesta esplicita; essendo il Comic Market basato e tenuto in vita dalla comunità, esiste una sorta di tacita intesa tra i mangaka che partecipano e la commissione organizzativa per mantenere un certo livello di legalità e di integrità al fine di non richiamare attenzioni indesiderate da parte delle forze dell'ordine, che altrimenti tendono ad ignorare la situazione: è il cosiddetto *anmoku no ryōkai* 暗黙の了解, il 'tacito assenso' che ha permesso al mercato degli *aniparo* di sopravvivere fino ad oggi.¹⁰¹

¹⁰¹ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 29

Capitolo 3: L'*otaku* e il *moe*

Fino ad ora l'analisi si è concentrata sul delineare alcuni elementi convenzionalmente definiti '*moe*' e l'impatto che tale fenomeno ha avuto sulla produzione di anime e manga negli ultimi trent'anni. Ora risulta necessario focalizzare l'attenzione sull'individuo che prova questo sentimento, l'*otaku*, e su cosa significhi per lui il *moe* e su come il suo particolare rapporto con la finzione abbia influenzato la società giapponese.

La storia del termine otaku e il lolicon

Nel corso del testo il termine è stato utilizzato nella sua accezione più comune, per definire un certo tipo di fan accanito, generalmente maschio adulto, appassionato di anime, manga e video games. Prima di procedere con questa analisi sarà utile una breve digressione sulle origini del termine e sulle varie accezioni da esso acquisite nel corso negli anni sia in Giappone che nel resto del mondo per meglio comprendere le caratteristiche di questo 'nuovo' tipo di consumatore.

Diverse ipotesi esistono riguardo l'origine della parola *otaku*, ma come nel caso di *moe* non è possibile affermare in maniera inequivocabile quale sia corretta. In generale, la maggior parte delle teorie verte la propria attenzione sul termine scritto con l'ideogramma お宅: nata dall'unione di *taku* 宅 e il prefisso onorifico o お, l'espressione letteralmente significa 'la tua casa' o 'la tua famiglia' e ha la valenza di pronome personale di seconda persona (singolare o plurale) di registro cortese, utilizzato principalmente per riferirsi a una persona che non si conosce in maniera profonda. Dunque nelle loro discussioni riguardo le serie e i personaggi preferiti, su internet e di persona, i fan di anime e manga utilizzavano il pronome personale *otaku* con questa accezione. Nel tempo il termine acquisì un nuovo significato, così definito sulla pagina giapponese di Wikitionary:

*Persona straordinariamente esperta di un certo argomento, o completamente assorta in un particolare passatempo. In generale la parola otaku ha come oggetto di tale interesse anime, manga e video games.*¹⁰²

Nel corso degli anni si è parlato in grande misura riguardo gli *otaku*, sia in maniera positiva che negativa. Okada Toshio, uno dei creatori dello studio di animazione Gainax, definisce se stesso *otaking* オタキング 're degli *otaku*'. Secondo lui, essi possiedono un nuovo tipo di sensibilità che

¹⁰² Voce *Otaku*, in Wikitionary Japan, consultato presso <https://ja.wiktionary.org/wiki/おたく> in data 25/05/2016
(Articolo non firmato)

permette loro di osservare ed analizzare in modo distaccato le opere e di discernere la ‘forma’ dalla ‘idea’ ovvero dal contenuto celato dietro all’apparenza. Perciò essi sono in grado di fruire di prodotti destinati a diverse fasce di pubblico, rimanendo consci del carattere ‘immaturo’ degli stessi.¹⁰³ La capacità di scomporre una serie animata nei suoi minimi elementi è dunque vista come un talento, che rende gli *otaku* “una nuova specie di essere umano nato nel ventunesimo secolo”¹⁰⁴. In ogni caso, la teoria più accreditata sulla diffusione di questo termine è centrata sulle figure di Azuma Hideo e Nakamori Akio e sul dibattito che ebbe luogo nelle pagine della rivista *Manga burikko* nel 1983.

Azuma Hideo fu uno dei primi mangaka ad incorporare l’estetica dei fumetti per ragazze, con le loro linee leggere e morbide, nelle proprie opere, unendole ai design rotondi dei manga di Tezuka Osamu (caratteristica evidente se si mette a confronto il modo in cui braccia e gambe sono disegnate). Sebbene il suo lavoro sia strettamente legato alla nascita della *bishōjo*, i personaggi femminili da lui creati si ispirano agli *shōjo* manga anche per quanto riguarda la mancanza di quelle curve esagerate che vi sono spesso associate: le sue protagoniste sono solitamente molto giovani, in età prepuberale e gran parte della sua fama è da attribuire al contenuto erotico caratteristico delle sue opere. Tuttavia ciò non segnò necessariamente tutta la sua carriera di mangaka: tra i suoi lavori più famosi si possono prendere ad esempio *Orinposu no poron* (オリンポスのポロン, ‘Pollon dall’Olimpo’, conosciuto in Italia come *C’era una volta Pollon*) e *Nanako Esuōesu* (ななこ SOS, *Nanako SOS*), entrambi adattati in serie animate di grande successo, e tutti e due privi di contenuto pornografico (ciononostante, le opere originali appartengono alla classificazione demografica *seinen* destinata ad un pubblico di giovani adulti). La sua vasta produzione di manga si aprì a categorie demografiche diverse, e alcuni di questi furono pubblicati su riviste *shōnen*, a testimonianza della diffusione di materiali *lolicon* all’interno di opere per ragazzi, così come per adulti, comune negli anni ’80 e ’90.¹⁰⁵

La svolta avvenne in seguito alla pubblicazione da parte di Azuma della rivista di manga amatoriali *Cybele* (‘Cibele’) nel 1979; tale opera, prima nel suo genere, lo consacrò come ‘padre del *lolicon*’. La rivista mirava ad allontanarsi dal realismo che vigeva nel panorama dei manga del periodo, e al

¹⁰³ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, pp. 68-69

¹⁰⁴ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, p. 13

¹⁰⁵ Shigematsu Setsu, “Dimensions of Desire: Sex, Fantasy, and Fetish in Japanese Comics”, in *Themes and Issues in Asian Cartooning – Cute, Cheap, Mad and Sexy*, a cura di Lent John A., Ohio, Bowling Green State University Popular Press, 1999, p. 129

contrario abbracciava la forma di ‘erotismo carino’ (*kawaii ero* 可愛いエロ), già menzionata in precedenza. Qui i fan dei personaggi femminili di anime e manga potevano esprimere in libertà i loro sentimenti; ciò fu anche causa di critica da parte di appassionati di manga ‘normali’, in quanto, secondo lo stesso Azuma, parlare del fascino erotico dei personaggi della finzione era al tempo considerato un tabù anche all’interno della comunità. Tuttavia Cybele segnò una sorta di rivoluzione per molti lettori e negli anni seguenti il numero di riviste analoghe aumentò e nel 1982 nacque *Manga burikko* (漫画ブリッコ, ‘Manga carino’), sul quale erano pubblicati fumetti di tutti i tipi, fossero essi incentrati sulle *bishōjo* o caratterizzati dal crudo realismo dei *gekiga*, oltre a foto di modelle in carne ed ossa. Tuttavia, in breve tempo si verificò un cambiamento guidato dalla voce dei lettori, e nell’anno seguente la rivista pubblicava solamente manga ‘carini’ e le foto dal contenuto erotico furono in gran parte rimpiazzate da illustrazioni di belle ragazze, questa volta fittizie. “Distinto dai *gekiga* erotici che li avevano preceduti, Cybele era l’esempio di manga ‘pornografico’ stimolante pur non essendo realistico, o meglio, proprio per la sua mancanza di realismo”.¹⁰⁶ A segnare tale evoluzione, la rivista acquisì il sottotitolo ‘La rivista di *bishōjo* manga per ragazzi sognatori’ (*yume miru otoko no ko no tame no bishōjo komikkusushi* 夢見る男の子のための美少女コミックス誌), un richiamo alla femminilità dei fumetti *shōjo* da cui la rivista prendeva ispirazione.¹⁰⁷ Pochi mesi dopo, in seguito alla forte pressione da parte dei lettori, non solo le fotografie erotiche scomparvero totalmente dalla rivista, ma anche qualsiasi rappresentazione realistica ed esplicita di atti sessuali violenti sparì e *Manga burikko* divenne ‘Rivista di manga *bishōjo* al 100%’ (*marumaru bishōjo komikkushishi* 丸々に少女コミック誌氏).

Nel giugno dello stesso anno, uno dei giornalisti della rivista, Nakamori Akio, iniziò una collana di articoli dal titolo *Otaku no kenkyū* (オタクの研究, titolo dal duplice significato, si può rendere come ‘Ricerca sugli *otaku*’ o ‘Ricerca su di Voi’)¹⁰⁸, che scatenò l’opposizione tanto dei lettori della rivista quanto di Ōtsuka Eiji, uno dei suoi editori. Nella sua ‘ricerca’, Nakamori descrive i fan di anime e

¹⁰⁶ Galbraith Patrick W., “Otaku sexuality in Japan”, in *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia*, 2015, Routledge, USA, consultato presso http://www.academia.edu/9786330/Otaku_Sexuality_in_Japan in data 21/05/2016, p. 207

¹⁰⁷ Galbraith Patrick W., “Otaku sexuality in Japan”, pp. 208-209

¹⁰⁸ Nakamori Akio, ‘*Otaku no kenkyū* 1 – *machi ni wa ‘otaku’ ga ippai* (『おたく』の研究 (1) 街には『おたく』がいっぱい, ‘Ricerca sugli *otaku* 1 – La città è piena di *otaku*’), in *Manga burikko*, numero di Giugno 1983, consultato presso <http://www.burikko.net/people/otaku01.html> in data 26/05/2016

manga, con cui entrò in contatto durante la sua prima visita al Comic Market, come ‘maniaci di manga’, ‘eccentrici’, ‘quel tipo di ragazzo lugubre, senza amici, che se ne sta nell’angolo dell’aula a scuola’. Questa serie di stereotipi e insulti si espande ad indicare i fan di fantascienza, di treni, informatica e *idol*; quindi il giornalista decide di dare un nome collettivo (*otaku* appunto) per descrivere tali individui e termina l’articolo con la domanda rivolta al pubblico dei lettori della rivista: *otaku, otaku ka* (お宅、『オタク』か, “E Voi siete un *otaku*?”). L’articolo diede inizio ad un lungo scontro di opinioni tra Nakamori, lo stesso Ōtsuka e vari lettori della rivista, i quali risposero in gran numero alle accuse e alle diffamazioni espresse dal giornalista. La rubrica fu eliminata qualche mese dopo in seguito alle lamentele dei lettori, ma nel frattempo molte altre generalizzazioni e diffamazioni nei confronti degli *otaku* furono pubblicate su *Manga burikko*. A parere di Nakamori, queste persone sono malate, e, richiamando le parole di uno dei lettori della rivista, hanno un ‘complesso bidimensionale’ per il quale non riescono a provare attrazione per le donne in carne ed ossa. Nella sua descrizione cita esplicitamente i personaggi di Minky Momo e Nanako, protagonista del manga di Azuma Hideo, come oggetti della loro ossessione. Facendo ciò, il termine *otaku* va quindi ad indicare non solo i fan di anime e manga, ma quegli individui ‘malati’ e ‘a cui manca di sicuro qualcosa dal punto di vista della virilità’, in quanto, pur andando matti per le ragazzine fittizie non riescono a rivolgere la parola alle donne tridimensionali. Andando avanti, collegherà questa mancanza di virilità dal punto di vista psicologico ad un’impotenza fisica, delineandoli come degli ‘effemminati’ che “si mettono a saltellare dalla gioia quando trovano un poster con uno dei loro personaggi preferiti di un anime” pur essendo “uomini sui vent’anni”, e conclude dicendo “Sono davvero disgustosi. Persone del genere non riusciranno mai a trovarsi una donna.”¹⁰⁹ Indubbiamente l’immagine stereotipica dell’*otaku* come figura effeminata o asessuata a causa del loro consumo eccessivo di finzione rimase all’interno dell’opinione pubblica per un lungo periodo, e si diffuse anche in Occidente.

Nelle parole di Nakamori Akio si può notare una grande quantità di pregiudizi e di sessismo (evidente nel suo uso di termini quali ‘femminilità’ come un difetto, e nel suo equiparare la mancanza di virilità intesa in senso tradizionale all’impotenza dal punto di vista sessuale), ma egli non fu l’unico a vedere gli *otaku* come degli ‘uomini falliti’ nel senso che rifiutavano il ruolo di ‘membro adulto’ imposto

¹⁰⁹ Nakamori Akio, ‘*Otaku*’ no kenkyū 2 – ‘*otaku*’ mo hitonami ni koi wo suru? (『おたく』の研究 (1) 『おたく』も人並みに恋をする?), ‘Ricerca sugli *otaku* 2 – Gli *otaku* si innamorano come le persone normali?’), in *Manga burikko*, numero di Luglio 1983, consultato presso <http://www.burikko.net/people/otaku02.html> in data 26/05/2016

dalla società. Nel capitolo conclusivo della ‘ricerca sugli *otaku*’, dal titolo emblematico *bokutachi wa otana ni narituknai* (「ぼく達おとなになりたくない」, ‘Noi non vogliamo diventare adulti’), Eiji Sonta si rivolge direttamente ai lettori di *Manga burikko*, definendoli dei ‘bambini tristi’, esseri disgustosi che “leggono riviste *lolicon* con il sorriso in volto.” e chiede loro di aprire gli occhi e di accettare la realtà, poichè “il periodo dell’infanzia finisce per tutti”¹¹⁰. A tutta questa controversia risposero a gran voce sia i fan sia lo staff della rivista, desiderosi di chiarire le imprecisioni e le accuse infondate mosse dai due giornalisti, in particolare per quanto riguarda l’attrazione verso l’altro sesso. Al contrario di quanto si poteva cogliere dalle parole del lettore che affermava di essere affetto da un ‘complesso bidimensionale’ (*nijigen konpurekkusu* 二次元コンプレックス) e richiedeva la rimozione delle immagini di *gurabia* (グラビア, *gravure*, ovvero dal contenuto erotico, senza finire nel pornografico, comparabili alle foto di modelle e pin-up in biancheria intima o in costume da bagno), in quanto ‘per lui non facevano alcun effetto’¹¹¹, l’attrazione per i personaggi di anime e manga non è causata da un’incapacità o impossibilità di provare eccitazione nei confronti delle donne in carne ed ossa, quanto una mera preferenza. La *bishōjo* dunque non costituisce un ‘rimpiazzo per qualcosa che non sono in grado di ottenere’, ma semplicemente un’alternativa da essi ritenuta migliore. Nakamori in particolare affermava che il desiderio per *honmono* (本物, ‘la cosa vera’, cioè la femmina tridimensionale) è naturale e gli *otaku*, essendone privi, sono anormali e riempiono il vuoto causato da questa mancanza con un ‘fetish per il carino’ e con l’attrazione per i personaggi fittizi.¹¹²

Come si è accennato in precedenza, in seguito alla reazione mediatica al caso Miyazaki Tsutomu, i termini *otaku* e *lolicon* iniziarono ad essere collegati non solo con persone che ‘fallivano come uomini’ o come membri della società, ma anche e soprattutto con dei malati di mente incapaci di distinguere la realtà dalle fantasie erotiche violente ritratte nei manga che leggevano, e quindi come delle potenziali minacce alla società. Ma non fu solo tale fatto di cronaca a generare un’opinione negativa nel pubblico generale nei confronti di queste persone. Come si è visto, oltre a inserire personaggi femminili giovani in contesti spinti, gli *otaku* maschi si erano avvicinati e avevano assorbito molti

¹¹⁰ Eiji Sonta, ‘*Otaku*’ no kenkyū 2 – sōron (『おたく』野研究——総論, ‘Ricerca sugli *otaku* - Conclusione’) in *Manga burikko*, numero di Dicembre 1983, consultato presso <http://www.burikko.net/people/otaku04.html> in data 26/05/2016

¹¹¹ Galbraith Patrick W., “‘Otaku’ Research and Anxiety About Failed Men”, p. 25

¹¹² Galbraith Patrick W., “Otaku sexuality in Japan”, pp. 210-211

dei valori e dei canoni tradizionalmente intesi come ‘femminili’, a cominciare dalla cultura del *kawaii* e dai manga *shōjo*; nello stesso periodo, una particolare sottocategoria di fan donne mostrava grande interesse per fumetti e anime pensati per un pubblico di giovani ragazzi.¹¹³ Inoltre, in generale si registrava tra i giovani di entrambi i sessi, fissati o no con i manga, una tendenza all’immaturità e un desiderio di restare aggrappati per sempre al mondo dell’infanzia, rappresentata dalla *shōjo*.¹¹⁴ L’età adulta non era vista come una liberazione dalle restrizioni, ad esempio familiari o scolastiche, ma al contrario rappresentava un qualcosa di oppressivo e faticoso, caratterizzato da responsabilità e aspettative imposte contro la propria volontà. Indubbiamente, soprattutto per quanto riguarda gli uomini, nel Giappone degli anni ’80 e ’90, e in misura minore anche ai giorni nostri, l’individuo adulto era definito dal suo ruolo nella società, che nella maggior parte dei casi corrispondeva con la figura emblematica del *sararīman* (サラリーマン, *salaryman*) ovvero l’impiegato aziendale. Molti uomini giovani dunque cercavano un’alternativa a tale imposizione ed erano attratti dal mondo colorito, leggero e *otomechikku* (乙女チック, ‘femminile’ con una sfumatura romantica e idealista) della cultura *shōjo*, contrapposto alla monotonia e al peso della maturità. Fu questo uno dei motivi che avvicinò molti uomini ai fumetti per ragazze:

*Shoujo manga provided an outlet for my anxieties about gender at the time. I was probably also critical of the macho world depicted in shounen manga. [...] There were a few others around me in the student movement also reading shoujo manga, but it is a fact that most of society thought we were weird. [...] Otaku are those boys and men who are attracted to the bright colors of girls’ culture and reject the monotone of adult male culture.*¹¹⁵

Proprio in seguito al caso di Miyazaki Tsutomu, lo stigma da parte dei media e della società nei confronti del concetto di *lolicon* si fece ancora più pesante. Questo termine, che nella sua accezione originale andava ad indicare l’attrazione da parte di uomini adulti nei confronti di giovani ragazze, nell’ambito della cultura *otaku* in principio, e nel mainstream poi, descriveva l’interesse, in particolare dal punto di vista sessuale, verso i personaggi femminili (non solo giovani) di anime e

¹¹³ Questo tema e il suo ruolo nella dinamica del *moe* saranno oggetto dell’appendice.

¹¹⁴ Kinsella Sharon, “Cuties in Japan”, consultato presso <http://www.kinsellaresearch.com/new/Cuties%20in%20Japan.pdf> in data 22/05/2016

¹¹⁵ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 27-29

manga. In modo simile a quanto accade con *moe*, il termine viene utilizzato non solo per descrivere il ‘complesso della lolita’, ma anche per indicare le persone affette da esso, nonché i materiali e le opere mirati a una certa categoria di fan, i *lolicon* stessi. Di fatto il *lolicon* è per certi versi il precursore del *moe*, e la storia di *Manga burikko*, le opere su esso pubblicate da artisti quali Azuma Hideo, la risposta dei fan e le accuse mosse da Nakamori e Sonta riflettono il tema di questo testo. Ad esempio, nei manga caratterizzati come *lolicon* si nota spesso la mancanza o la non identificazione della figura maschile; la rivista era creata e diretta ai fan di *bishōjo*, mossi non dal desiderio di fama ma semplicemente dalla passione:

“[...] Otaku are people who make their own value judgement. They know what they like and support it. If what they want doesn’t exist, they make it. That was the premise of Manga burikko, where people could produce the manga that they wanted to read but no one else was producing. [...] Otaku liked manga and anime just because they liked them, no matter how uncool they appeared.”

“Like most otaku, Azuma was not after recognition – he simply drew what he wanted to see. [...] What Azuma started [with his niche manga and with the creation of Cybele] and we carried on with these magazines [Manga burikko and its rival publication, Lemon People] evolved into what we now call moe.”¹¹⁶

Uno dei motivi per cui il caso di Miyazaki Tsutomu ebbe un impattò negativo sull’opinione pubblica nei confronti degli *otaku* consisteva nella minaccia da essi rappresentata, almeno secondo il ritratto espresso dai media, all’ordine pubblico; si temeva che da quel gruppo di persone sarebbero emersi sempre più numerosi individui malati di questo ‘complesso della lolita’ e di conseguenza sempre più giovanissime ragazze e bambine ne sarebbero state vittime. Tuttavia, come si è visto poco sopra, il fruitore medio di materiale *lolicon* ‘virtuale’, ovvero in forma di anime e manga più o meno esplicitamente erotico, non era interessato al mondo ‘tridimensionale’. Di fatto, nei più di vent’anni dal caso di Miyazaki, non si è mai registrato un incidente simile. Al contrario, le statistiche riguardo i casi di molestia e violenza su minori dimostrano un calo in questo genere di crimini a partire dagli anni ’80. Dunque, sebbene all’interno del mondo fittizio di anime e manga, un gran numero di fetish e perversioni viene rappresentato e consumato, è estremamente raro che simili pulsioni vengano

¹¹⁶ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 44-45

messe in pratica nella vita reale.¹¹⁷ Tale sviluppo dimostra, secondo alcuni critici e sociologi, l'effetto in un certo senso catartico di anime e manga, in quanto tramite il consumo di questo genere di finzione vengono soddisfatti desideri e impeti che altrimenti sarebbero realizzati su vittime in carne e ossa. La tesi è avvalorata dal calo nella produzione fotografica di nudi ritraenti ragazze in età adolescenziale, diffusa negli anni '70, ma diminuita drasticamente alla fine degli anni '80.¹¹⁸ Inoltre, in contrasto con il carattere estremamente violento del crimine commesso da Miyazaki Tsutomu nel 1989, gran parte della produzione di manga *lolicon* fin dall'inizio era definita in maniera delicata e *otomechikku*, a volte umoristica e parodica, e non sempre esplicitamente pornografica. Questa tendenza rifletteva le preferenze degli stessi consumatori di tali opere, tanto nel primo periodo del *lolicon* boom, nel momento in cui *Il castello di Cagliostro* fu distribuito in VHS e Laser Disc, quanto nella produzione pubblicata su Cybele e *Manga burikko*. Alcuni studiosi quali Sharon Kinsella e Akagi Akira vedono nel *lolicon* un desiderio, simile a quello già esaminato in precedenza, di identificazione con il personaggio femminile. L'uomo che consuma tali prodotti supera l'ansia legata al proprio genere e immagina se stesso nei panni della lolita; ciò andrebbe a motivare l'assenza di figure maschili definite all'interno di molte di queste opere. Il lettore non sente il bisogno di immedesimarsi in colui che compie l'atto sessuale ma al contrario tenta di congiungersi con l'immagine 'gentile e amorosa' della *shōjo*.¹¹⁹ Infine, sebbene quando si discute del fenomeno del *lolicon* si pensa a soggetti solamente maschili, è importante notare la presenza di figure femminili, in qualità di autori (Okazaki Kyōko, Shirakura Yumi e Sakurazawa Erika ad esempio pubblicavano le loro storie su *Manga burikko*) e di consumatori (in un sondaggio condotto dalla rivista 'per giovani uomini sognatori' nel Novembre del 1983, il 15% dei lettori affermava di essere di sesso femminile). Uno dei fumetti *lolicon* più famosi e controversi degli ultimi anni, *Kodomo no jikan* (こどものじかん, 'Il tempo dei bambini'), fu creato

¹¹⁷ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, p. 29

¹¹⁸ Galbraith Patrick W., "Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan", in *Image & Narrative*, Vol 12, No. 1, University of Tokyo, 2011, consultato presso <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/127> in data 21/05/2016, pp. 94-95

¹¹⁹ Galbraith Patrick W., "Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan", pp. 102-103, Kinsella Sharon, *Adult Manga*, pp. 122-124, Shigematsu Setsu, "Dimensions of Desire: Sex, Fantasy, and Fetish in Japanese Comics", pp. 129-132

dalla mangaka Watashiya Kaworu.¹²⁰¹²¹ Così come negli anni '80 e '90, anche adesso il *lolicon* e la produzione di materiale pornografico che ritrae personaggi minorenni è oggetto di critiche e proteste da parte del pubblico generale e dalle varie associazioni per la regolazione dei contenuti, e diverse leggi sono state emanate per vietare o limitare la creazione di materiale di questo genere. Tuttavia, come afferma Galbraith, citando mangaka e studiosi:

manga and anime are “not always about the representation of objects of desire that exist in reality, nor about compelling parties to realize their desires in reality.” From a legal standpoint, no identifiable minor is involved in the production of lolicon and no physical harm is done. There is no evidence to support the claim that the existence of lolicon, or engagement with such content, encourages “cognitive distortions” or criminal acts. As Mark McLelland argues, criminalizing such material represents a form of “thought censorship” and a trend towards the “juridification of imagination.” This potentially might shut down alternative spaces of imagination and communities negotiating or opposing dominant cultural meanings.¹²²

In modo simile, Yamada Kumiko, membro del Women's Institute of Media Culture giapponese, nel febbraio 2016, ha così manifestato il proprio dissenso nei confronti della proposta, da parte delle Nazioni Unite, di vietare la produzione di materiale erotico violento:

“La cosiddetta violenza sessuale in anime e manga è una cosa che non esiste in realtà e non costituisce una minaccia per i diritti di persone in carne e ossa; per questo motivo non sarebbe di alcun aiuto nella difesa dei diritti delle donne.”

¹²⁰ Nello stesso periodo in cui venne a diffondersi il *lolicon*, un'altra tendenza, denominata *shōtakon* o *shōtacon*, si registrò, questa volta nel pubblico femminile: *otaku* donne consumavano materiale destinato al pubblico di ragazzi, e ne producevano opere derivate caratterizzate sessualmente.

¹²¹ Il manga ebbe grande successo in Giappone, dove ricevette adattamenti animati, prima come serie televisiva, poi con diversi OVA. Completamente diversa fu la ricezione in America: la casa editrice Seven Seas aveva inizialmente deciso di pubblicare *Kodomo no jikan* con il titolo *Nymphet* (una sorta di sinonimo di *lolita*), ma in ultimo il progetto fu sospeso a causa delle tematiche considerate ‘non appropriate’ per il pubblico americano. Sul suo blog personale, Watashiya affermò che tale controversia “le aveva fatto capire la differenza culturale che esiste tra le due nazioni.” Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 129

¹²² Galbraith Patrick W., “Lolicon: The Reality of ‘Virtual Child Pornography’ in Japan”, p. 83

*“In Giappone, esistono dei campi creativi, soprattutto per quanto riguarda i manga, in cui le donne stesse hanno affermato la propria presenza, e con il proprio impegno hanno dato inizio ad una carriera. Vietare la vendita di manga che ritraggono violenza sessuale significherebbe al contrario creare un nuovo tipo di discriminazione sessuale nei confronti delle donne.”*¹²³

In questo senso, si può affermare che a non riconoscere la differenza tra realtà e finzione non siano gli *otaku*, ma al contrario la società da cui sono discriminati.

Come si è visto, il termine fu diffuso, prima da Nakamori Akio, poi dai mass media in seguito al caso di Miyazaki Tsutomu, con un significato dispregiativo. Nei decenni seguenti, però, l'immagine dell'*otaku* fu, almeno in apparenza, privata di negatività, soprattutto a causa della popolarità del già citato *drama Densha otoko*, nel quale questo tipo di individuo era rappresentato come l'esempio di una nuova mascolinità opposta al machismo e ai valori tradizionalmente riconosciuti fino ad allora, e al movimento istituito dal governo nel 2008, il cosiddetto *Cool Japan*, che mirava ad esportare il lato 'cool' e moderno del Giappone nel mondo; ciò includeva anime, manga e video games, presentati come 'ambasciatori culturali', e l'*otaku*, visto come un nuovo tipo di consumatore, rappresentante della postmodernità (in modo simile a quanto espresso da Ōtsuka) e segno del progresso, sociale quanto tecnologico, del Paese. Allo stesso tempo, però, resta l'immagine stereotipica come essere asociale, caratterizzato dai suoi comportamenti bizzarri e potenzialmente pericolosi. Sebbene, come si è notato all'inizio, *Densha otoko* abbia contribuito a rivalutare la figura di questi appassionati agli occhi del pubblico, nella realtà dei fatti la passione 'maniacale' per anime, manga e *bishōjo* è ancora oggi vista con disdegno e sospetto, e il termine viene utilizzato con una sfumatura semantica negativa, in modo non troppo dissimile dalla definizione originale fornita da Nakamori Akio nella sua 'ricerca'.¹²⁴ Al di là del contesto storico in cui il termine iniziò a diffondersi, al giorno d'oggi è pratica

¹²³ Yamada Yumiko, *Koren joshi sabetsu teppai īnkai*, 'nihon ni okeru josei no kenri' hoshō - gidai 'seiteki na bōryoku wo byōsha shita bideo ya manga no hanbai no kinshi' (～国連女子差別撤廃委員会、「日本における女性の権利」保障～ 議題「性的暴力を描写したビデオや漫画の販売の禁止」についての意見書, 'Resoconto della nostra opinione nei confronti della proposta da parte della Commissione delle Nazioni Unite riguardo la discriminazione contro le donne di vietare la vendita di video e manga contenenti violenza sessuale') in WMC-JPN, consultato presso <http://wmc-jpn.blogspot.it/2016/02/blog-post.html?spref=tw> in data 26/05/2016

¹²⁴ Condry Ian, "Love Revolution – Anime, Masculinity, and the Future", in *Recreating Japanese Men*, a cura di Sabine Fruhstuck e Anne Althall, Los Angeles, University of California Press, 2011, consultato presso https://anthropology.mit.edu/sites/default/files/documents/condry_LoveRev.pdf in data 22/05/2016, p. 264

comune tra i fan di anime, manga, computer e video games riferirsi a se stessi e ai propri simili come *otaku*, con un tono autoironico e giocoso. Come si è visto, però, ciò che generalmente definisce un individuo come *otaku* non è l'oggetto dell'interesse, quanto il modo in cui si pone nei confronti di esso: questo genere di persona viene descritta come 'feticista dell'informazione'¹²⁵:

*Otaku implies the constant desire to learn more about a hobby, either for profit or for pleasure, and the sense of pride in being able to trade in knowledge of things that are often cutting-edge.*¹²⁶

In ogni caso, il *moe* ha innegabilmente avuto un grande impatto sulla comunità degli *otaku*, e sicuramente cambiò il modo in cui essi vedono loro stessi e i loro simili. Ciò appare evidente nelle parole di Okada Toshio, il quale, dopo aver fondato negli anni '80 lo studio Gainax e essersi auto proclamato *otaking*, ha discusso a lungo riguardo questi individui; nel suo libro *Otaku wa sude ni shinde iru*, afferma, almeno inizialmente, la morte degli *otaku*, o meglio degli *otaku* come era abituato a conoscerli. Il critico e commentatore sociale aveva dichiarato anni prima di "aver chiuso con gli studi sugli *otaku*" in quanto "riteneva che non ce ne fosse più nemmeno uno": con questo, però, Okada non intendeva dire che fan di anime e manga si fossero estinti; al contrario, ne esistevano al tempo della sua proclamazione più di 10 milioni in Giappone, ma "la loro mentalità e i loro gusti erano così disparati e diversi da non poter più essere trattati come una 'tribù' (*zoku* 族)." ¹²⁷ Fin dalle prime battute, l'*otaking* nota come nell'ultimo decennio, *moe* e *otaku* siano diventati termini quasi equivalenti: un *otaku* è una persona che prova *moe* (*moeru otoko* 萌える男, letteralmente 'uomo che sboccia'), o quanto meno comprende tale sentimento e apprezza i prodotti destinati a evocarlo. Okada, che di *moe* "non ne capisce molto", viene dunque accusato dai nuovi fan di non essere un vero *otaku* e quindi la 'carica' di loro re non gli spetta più. Egli identifica come una delle cause di questa

¹²⁵ Grassmuck Volker, "I'm alone, but not lonely: Japanese Otaku-Kids Colonize the Realm of information and Media – A Tale of Sex and Crime from a Faraway Place", 1990, in *Mediamatic*, vol. 5 #4, Amsterdam, consultato presso [http://www.academia.edu/507231/ Im Alone But Not Lonely. Japanese Otaku-Kids Colonize the Realm of Information and Media A Tale of Sex and Crime from a Faraway Place](http://www.academia.edu/507231/Im_Alone_But_Not_Lonely_Japanese_Otaku-Kids_Colonize_the_Realm_of_Information_and_Media_A_Tale_of_Sex_and_Crime_from_a_Faraway_Place) in data 22/05/2016

¹²⁶ Freedman Alisa, "Train Man and the Gender Politics of Japanese 'Otaku' Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities", in *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, No. 20, Aprile 2009, Intersections, consultato presso <http://intersections.anu.edu.au/issue20/freedman.htm> in data 21/05/2016

¹²⁷ Okada Toshio, Kaichiro Morikawa, *Otaku Talk*, in *Japanese Society*, consultato presso https://www.japansociety.org/multimedia/articles/otaku_talk in data 22/05/2016

evoluzione proprio il *moe* boom iniziato da *Densha otoko*. Tutte le definizioni riportate nel testo riguardano in qualche modo il *moe* e la rappresentazione distorta creata dal *drama* del 2005:

“*Gli otaku sono quei ragazzi disgustosi che si eccitano e urlano ‘moe!’ davanti a immagini di ragazze giovani o a volte di bambine.*”¹²⁸

Tuttavia, come nota di seguito lo stesso Okada, nella sua esperienza personale il termine viene utilizzato solo di rado all’interno di una conversazione, e sicuramente non in un urlo di gioia; al contrario, soprattutto in seguito al *moe* boom, è sempre più comune che, tra *otaku*, il termine non venga utilizzato anche se la situazione (ad esempio una conversazione su un certo personaggio) sia appropriata¹²⁹. Ciò dunque dimostra la grande differenza tra la figura ‘reale’ e la sua rappresentazione ad opera dei media: il protagonista del *drama* utilizzerà *moe* quasi a mo’ di *catchphrase*, un’espressione ricorrente che andrà a definire lui e i suoi simili agli occhi del pubblico, creando dunque un’immagine stereotipica e caricaturale, non certo di aiuto nell’umanizzare la figura dell’*otaku*.¹³⁰

Inoltre, il discorso su *Densha otoko* risulta interessante anche in una diversa prospettiva, collegata direttamente alla situazione sociale giapponese: alla metà degli anni 2000, quando la storia del *densha otoko* ebbe luogo su *nichanneru*, si registrava non solo un calo delle nascite, ma anche un aumento di individui di entrambi i sessi restii ad intraprendere relazioni sentimentali, fatto che si può far rientrare tra gli effetti della diffusione della cultura *otaku*, a sua volta rappresentativa di una risposta ai valori e alle imposizioni a cui giovani uomini e donne erano, e sono tuttora, sottoposti. Per questo motivo l’uomo del treno, un tipico *otaku* che non aveva mai avuto una fidanzata, rappresentava per il pubblico femminile un nuovo tipo di mascolinità, e dunque rendeva gli *otaku* possibili candidati per una relazione amorosa, in particolare per la fascia demografica delle donne in carriera con la tendenza a sposarsi tardi: la stessa Hermes, la protagonista femminile della storia, è proprio il tipo di donna in carriera sulla trentina, ancora single e interessata più al suo lavoro e al tempo libero che all’idea di trovarsi un marito e diventare madre. Per certi versi, questa figura, a cui la scrittrice Sakai Junko diede

¹²⁸ Okada Toshio, *Otaku wa sude ni Shindeiru* (オタクはすでに死んでいる, “L’*otaku* è già morto”), Tokyo, Shinchōsha, 2008, p. 27

¹²⁹ Okada Toshio, *Otaku wa sude ni Shindeiru* (オタクはすでに死んでいる, “L’*otaku* è già morto”), pp. 49, 83

¹³⁰ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 157

il nome di ‘cane perdente’ (*makeinu* 負け犬), ricorda l’*otaku*, in quanto l’una e l’altro si sottraggono ai dettami della società (rispettivamente trovare marito e diventare un impiegato) per concentrarsi sui propri interessi personali.¹³¹ Tuttavia, paradossalmente, nel crearne un’immagine positiva, il *drama* sottintende che al fine di ottenere la felicità, egli debba rigettare la sua identità ‘anticonformista’ e adattarsi alle norme della società mainstream; quindi l’*otaku* può essere accettato soltanto quando decide di ‘migliorare se stesso’, in altre parole quando smette di essere tale o, come dimostrato dal protagonista, nasconde il lato di se stesso incompatibile con la società mainstream, rappresentata da Hermes, la donna in carriera alla quale *densha otoko* fa la corte.¹³² Allo stesso tempo, il racconto, seppur basato su una storia vera, rappresenta questi individui come caricature di se stessi, e nel fare ciò reitera lo stereotipo diffuso negli anni ’70 e ’80 per cui gli *otaku* sono interessati all’altro sesso ma risultano incapaci di attirarne l’attenzione. Alla fine della storia, il protagonista abbandona *nichanneru*, la comunità che lo avevano assistito e gli avevano fornito consigli al fine di conquistare Hermes, e entra a tutti gli effetti a far parte della società; l’uomo del treno è dunque un ‘eroe’ per gli *otaku*, in quanto è riuscito dove loro hanno fallito: trovarsi una ragazza, lasciarsi alle spalle il proprio passato da fan di anime e manga e conformarsi alle norme e valori tradizionalmente legati alla figura dell’uomo adulto. Questo sarà solo uno dei motivi di critica da parte della comunità in seguito alla grande esposizione mediatica che *Densha otoko* riceverà, tra adattamenti in forma di *drama*, lungometraggi, romanzi per telefoni cellulari, manga, etc. L’enorme successo del racconto fu dimostrato anche dal grande numero di libri, guide e saggi pensati per coloro che, come il protagonista, desideravano migliorare se stessi e ‘liberarsi’ della propria identità (*datsuota* 脱オタ, ‘spogliarsi dell’essere *otaku*’), a cominciare dall’abbigliamento.¹³³

¹³¹ Freedman Alisa, “Train Man and the Gender Politics of Japanese ‘Otaku’ Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities”

¹³² Freedman Alisa, “Train Man and the Gender Politics of Japanese ‘Otaku’ Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities”

¹³³ Freedman Alisa, “Train Man and the Gender Politics of Japanese ‘Otaku’ Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities”



Figura 15 Immagine promozionale del drama di *Densha otoko*. La tenuta del protagonista è una delle più diffuse nelle rappresentazioni stereotipiche degli *otaku*.

Tra le critiche più accese nei confronti di *Densha otoko* e dell'immagine che crea degli *otaku*, non si può non citare quella di Honda Tōru. Tra i punti salienti del suo commento presentato nel libro *Denpa otoko* (電波男, 'Uomo radiomagnetico', chiaro richiamo al titolo del *drama* stesso), nota che gli appassionati di anime e manga vengono rappresentati come una specie inferiore rispetto agli 'animali sociali', i cosiddetti *riajū* (リア充, contrazione di *riaru ni jūjitsu* リアルに充実, ovvero quelle persone 'soddisfatte delle vita reale'), che Honda ritiene schiavi di quello da lui definito *ren'ai shihonshugi* 恋愛資本主義, il 'capitalismo dell'amore', dove l'amore viene trattato come un prodotto. Dunque *Densha otoko* viene considerato da lui come un manifesto anti-*otaku*, riassunto nell'espressione *datsuota* = *ren'ai* = *kōfuku* (「脱オタ」= 恋愛 = 幸福, 'smettere di essere *otaku* = amore = felicità')¹³⁴, e la storia di 'amore puro' *jun'ai* 純愛 promossa dalla serie non sia altro che una menzogna, una distorsione della realtà creata per convincere che "Il capitalismo dell'amore è l'unica vera forma di amore, che gli *otaku* non possiedono"; al contrario, il vero scopo finale del capitalismo dell'amore inteso da Honda sta nel desiderio puramente fisico, mentre sono proprio questi a provare il vero 'amore puro' ovvero quello mentale o immaginario (*nōnai ren'ai* 脳内恋愛), nei

¹³⁴ Honda Tōru, *Denpa Otoko* (電波男, "L'uomo radiomagnetico"), Tokyo, Sansai Books, 2005, p. 204-205

confronti di un personaggio proveniente dal mondo bidimensionale di anime e manga.¹³⁵ Sebbene la posizione di Honda in merito al rapporto tra amore ‘reale’ e amore ‘immaginario’ sia alquanto estrema, molti furono gli *otaku* a trovarsi d’accordo con lui nella sua critica a *Densha otoko*. Oltre alle varie discussioni online, si registrarono delle proteste ad Akihabara, il distretto di Tokyo noto per la grande presenza di negozi di elettronica e, soprattutto a partire dagli anni ’90, di anime, manga, video games e merchandise ad essi legato; nei pressi degli scaffali e delle vetrine dove i DVD del *drama* erano esposti, furono piazzati dei cartelli riportanti slogan quali “I veri *otaku* non vogliono le donne tridimensionali”. Tuttavia, questo modo di sentire non è condiviso dall’intera comunità; al contrario, esiste un gran numero di fan di anime e manga fidanzati, sposati e con figli e spesso i partner condividono i loro stessi interessi. Al fine di promuovere tale genere di relazione, negli ultimi anni si sono resi popolari dei siti d’incontri appositamente studiati per queste persone.¹³⁶

Cos’è il moe?

Nel corso dei capitoli precedenti ci si è concentrati sulla domanda ‘Che cosa è *moe*?’, ovvero quali caratteristiche sono viste possedere quei determinati fattori generalmente considerati *moe* dalla comunità. Tuttavia, qui di seguito risulta opportuno soffermarsi su un aspetto diverso della discussione, e tentare di rispondere ad una domanda apparentemente simile ma di fatto completamente differente, ‘Che cosa è il *moe*?’ o in altre parole, ‘Cosa rappresenta per l’*otaku* il sentimento che noi definiamo come *moe*?’, andando quindi ad analizzare i diversi modi in cui si realizza il rapporto con i personaggi della finzione.

Fin dalla nascita, il termine veniva utilizzato in maniera scherzosa e leggera, senza essere accompagnato da un vero e proprio sentimento. Nelle conversazioni online da cui questa espressione si diffuse per la prima volta, *moe* era semplicemente un segno di apprezzamento per un certo personaggio: Noizi Ito afferma “In the beginning I think it meant when you saw a character and thought ‘Oh, how cute!’ It’s not a particularly new or special feeling.”¹³⁷ In modo simile, Morikawa Ka’ichiro descrive così i due usi principali della parola all’interno dei BBS:

¹³⁵ Honda Tōru, *Denpa Otoko* (電波男, “L’uomo radiomagnetico”), Tokyo, Sansai Books, 2005, pp. 207-210

¹³⁶ Freedman Alisa, “Train Man and the Gender Politics of Japanese ‘Otaku’ Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities”

¹³⁷ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 113

*There were originally two usages of moé. The first usage was to express a burst of affection. So, you would see a character and respond, “Moé!” The second usage was to describe your affection for characters to another otaku, for example, “This character is moé.” It was a way to express your taste, which facilitated communication with others.*¹³⁸

Dunque, in un primo momento, *moe* possedeva un significato pressochè sinonimico a *kawaii* ‘carino’, con l’unica grande differenza rappresentata dall’oggetto in questione. Così come non si scriveva ‘*kawaii!*’ in riferimento a un dato personaggio, il termine *moe* non permetteva l’utilizzo nei confronti di una persona in carne ed ossa. Come testimonia lo stesso Morikawa, in seguito al successo mediatico di *Densha otoko*, questa distinzione si venne a perdere, soprattutto tra i non-*otaku*. Solo in un secondo momento, alla parola *moe* venne collegato quel sentimento più profondo e complesso con cui viene studiato adesso, sentimento che per certi versi coincide con il significato originale di *lolicon*, ovvero l’attrazione, dal punto di vista sessuale o meno, verso un personaggio fittizio. Tuttavia quest’ultimo termine, sebbene andasse ad indicare un ‘complesso’, una sindrome, e dunque fosse tecnicamente legato al soggetto, era solitamente utilizzato per descrivere le opere in questione, piuttosto che il sentimento vero e proprio. Nel corso degli anni, con la grande diffusione, da una parte della produzione di opere *moe*, dall’altra delle piattaforme per la discussione di esse, su internet e nel mondo reale (le fiere di *dōjinshi*, l’evoluzione di Akihabara come *moeru seichi* 萌える聖地, ‘terra santa del *moe*’), altre espressioni si vennero a creare in riferimento al nuovo rapporto tra i fan e il mondo bidimensionale. La più rilevante è *ore no yome* 俺の嫁, che letteralmente significa ‘mia sposa’ (in casi più rari viene usata l’espressione *nōnai tsuma* 脳内妻, ‘moglie immaginaria’). Se *moe*, nell’uso più comune, andava ad indicare una reazione affettiva verso un certo personaggio, *ore no yome*, per quanto anch’esso usato spesso in maniera scherzosa, si spinge più avanti, assumendo il valore di una ‘dichiarazione d’amore’ nei confronti di esso (o meglio, essa): ad esempio, “*Rei ga ore no yome*” si può rendere come “Amo così tanto Rei che vorrei sposarla.” O “Voglio Rei tutta per me.”; così facendo, si rende evidente la natura unidirezionale della relazione ‘virtuale’ che ha luogo tra l’*otaku* e il personaggio. Per quanto forte e sincero possa essere il sentimento, esso non potrà mai essere ricambiato; allo stesso tempo, il personaggio in questione viene reso un vero e proprio oggetto. Tale fenomeno è presente anche in altri ambiti, non strettamente emozionali, del rapporto tra fan e finzione. Come nota Saitō nella sua psicanalisi della *sentō bishōjo*, gli *otaku* “hanno una forte affinità

¹³⁸ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 156

con i contesti fittizi”, cioè risulta facile per loro provare empatia per storie e personaggi non reali. Una delle caratteristiche distintive di questi individui è “il modo con cui essi si impossessano degli oggetti della loro passione. [...] Il loro scopo è prendere opere di finzione già esistenti e renderle proprie.”¹³⁹ Il desiderio di ‘possedere’ la finzione ha dato vita alla grande diffusione di materiale parodico e a fenomeni quali il *cosplay*, in cui l’*otaku* diventa egli stesso il personaggio. Nella maggior parte dei casi tale espressione non ha un reale valore sentimentale, e lo stesso individuo può dunque definire diversi personaggi, provenienti da un’unica opera o meno, come ‘propria moglie’.¹⁴⁰ Tuttavia non è raro trovare dei fan che restano ‘fedeli’ ad un unico personaggio dopo essersene innamorati. In questo senso, il *moe* si caratterizza come *jun’ai* ‘amore puro’, in quanto non solo rifiutano le relazioni occasionali con l’altro sesso, ma mantengono un comportamento ‘conservativo’ e tradizionale in ambito amoroso, anche quando il partner è fittizio.¹⁴¹ Il discorso sulla ‘purezza’ del rapporto tra l’*otaku* e la *bishōjo*, o più in generale i personaggi di anime e manga di qualsiasi tipo, acquisisce una nuova profondità quando si considera la produzione di *dōjinshi* a tema pornografico, i cosiddetti *jūhakkun mono* 禁もの, ‘VM18’. Nella corrispondenza con un anonimo *otaku* riportata da Saitō nel suo libro, si nota la presenza di una sorta di fazione, all’interno della comunità, che rigetta apertamente l’idea di rendere la propria *nōnai tsuma* un oggetto sessuale; in altre parole, queste persone si oppongono alla produzione, e di conseguenza al consumo, di materiale derivativo in cui il personaggio in questione è inserito all’interno di situazioni erotiche, poichè ciò non rappresenta solo una degradazione della sua immagine, ma risulta anche una grave offesa nei confronti dell’autore originale.

¹³⁹ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, pp. 19-20

¹⁴⁰ All’interno della comunità di fan di anime e manga in Occidente si è diffusa una tendenza simile allo scegliere un personaggio femminile come propria ‘moglie immaginaria’ utilizzando l’espressione *mai waifu*, riferimento ad una battuta proveniente dall’anime di *Azumanga daioh!*, e rendizione giapponese dell’inglese ‘my wife’. Non dotato dello stesso peso dal punto di vista sentimentale rispetto a *ore no yome*, il termine ha ottenuto un grande seguito nelle maggiori comunità online (a partire da 4chan, una versione ‘occidentale’ di *nichanneru*); negli anni si è andata a perdere la valenza di ‘moglie’ vera e propria e attualmente *waifu* è sostanzialmente un sinonimo di *bishōjo*. Sulla sua scia sono nate altre espressioni analoghe, quali *husbando* (riferito ai personaggi maschili) e *daughteru* (riferito alle *biyōjo* che si considerano ‘figlie immaginarie’).

¹⁴¹ Galbraith Patrick W., “Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan” consultato presso http://www.academia.edu/3665389/Moe_Exploring_Virtual_Potential_in_Post-Millennial_Japan in data 22/5/2016

“He says that when he gets hooked on a work, he gets totally emotionally involved with the characters. [...] When he really likes a show he falls completely under the illusion that the characters have souls and actually exist. [...] For this reason he assumed that the work’s creator must also be expressing this kind of love and hope for the characters and that making a pornographic parody of something that was like the author’s own child would have been an act as difficult to forgive as the rape of that child.”

In effetti, come si è brevemente menzionato nel capitolo precedente, non è raro che mangaka e artisti professionisti non vedano di buon occhio le parodie dei personaggi e delle storie da loro creati, a volte ridicolizzanti, altre volte sessualizzati. Tuttavia, come notato dallo stesso individuo citato nella lettera, in molti casi avviene il contrario: non solo l’autore non è ‘ferito’ o infastidito da tali opere, ma al contrario egli stesso dà vita a *dōjinshi*, pornografici o meno, basati sui propri lavori.¹⁴² Ne è esempio il mangaka Hagiwara Kazushi, il quale mise in vendita al Comic Market uno spin-off erotico del suo *Basutādo!!* (バスタード!!, *Bastard!!*, pubblicato in Italia con lo stesso titolo).¹⁴³ Come affermano sia Saitō sia la persona con cui stava intrattenendo corrispondenza, la maggior parte di loro mantiene un rapporto distaccato con la finzione, quello che Galbraith definisce ‘dissociativo’, citando a sua volta il lavoro di Azuma. L’*otaku* si distingue dal normale fan o dal *mania* マニア¹⁴⁴ in quanto possiede sempre un certo livello di distanza con il prodotto di cui fruisce.

“Even if a person describes himself as an ‘XX-chan moe’ and gets release with her image, it wouldn’t be possible for him to be an otaku if he couldn’t at the same time take a completely detached view of the work and the character. In other words, even while, on the one hand, it is natural for them to passionately enjoy reading the work and talking about it, at the same time they are able, on the other hand, to have – what

¹⁴² Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, pp. 35-37

¹⁴³ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 65

¹⁴⁴ Generalmente definiti come appassionati di particolari ambiti, spesso associati agli *otaku* per il modo meticoloso e a tratti ossessivo in cui si rapportano alla materia del loro interesse, in entrambi i casi considerata ‘frivola’ e ‘inutile’, cioè senza uno scopo pratico. Tuttavia una sostanziale differenza tra i due sta proprio nella natura di tale oggetto: gli *otaku* solitamente si dedicano a qualcosa di fittizio, e anche quando la controparte reale esiste, essa non è mai il fulcro del loro hobby; al contrario, i *mania* studiano e si appassionano di ‘cose’ materiali, come francobolli, animali, etc.

would you call it? – a completely dispassionate attitude toward it. Being an otaku means being able to play around a little with the works you like.”¹⁴⁵

Ciò comporta che l'individuo possa allo stesso tempo apprezzare un personaggio come 'carino', con una visione 'femminile', pura e innocente, e in un secondo momento immaginare, magari per mezzo di un *dōjinshi*, lo stesso personaggio inserito in qualsiasi tipo di situazione pornografica e perversa. In tal modo, le due realtà non si influenzano a vicenda; tramite il medesimo processo, nel giocare a un *gyaruge* si affeziona ai personaggi e alle loro vicende e entra completamente nei panni del protagonista nella sua ricerca dell'amore, ma contemporaneamente analizza con freddezza e sistematicità il gioco stesso, arrivando addirittura a creare degli schemi delle conversazioni e dei 'sentieri' forniti dalla storia, al fine di scegliere quello che lo porterà alla conclusione (e dunque alla *bishōjo*) da lui desiderata. In questo senso l'*otaku* non possiede solo una chiara distinzione tra realtà e finzione, ma anche tra diversi 'livelli di finzione'. In ogni caso, si può chiaramente identificare una tendenza generale che collega direttamente i due aspetti della modalità di consumo. Prendendo a esempio il catalogo delle opere parodiche messe in vendita ad ogni edizione del Comic Market, si nota immediatamente come le serie con il seguito maggiore siano quelle con il più grande cast femminile (o maschile nel caso delle *otaku* donne), ma molto raramente un manga o anime che già nell'opera originale contiene scene erotiche generi un gran numero di *dōjinshi* per adulti; al contrario, in linea di massima meno sessualizzata è la sorgente, e più alto sarà il numero di *juhakkin mono* basati su di essa. Questo risulta particolarmente evidente se si osserva la grande diffusione di *aniparo* pornografici tratti da anime per bambini quali il franchise del genere *mahō shōjo Purikyua* (ぷりきゅあ, *Pretty Cure*) o *Aikatsu* (アイカツ, contrazione di *aidoru katsudō* アイドル活動, 'Attività da idol') e *Puripara* (プリパラ, contrazione di *Puriti paradaisu* プリティパラダイス, *Pretty Paradise*), due serie sul mondo delle *idol*, entrambe basate a loro volta su video games da sala giochi. Ciò dimostra ancora una volta l'importanza del *kawaii ero* all'interno del discorso sulla sessualità dell'*otaku*. “Sia la purezza che la perversione sono espressi in maniera estrema, e l'esistenza di uno rende l'altro possibile.”¹⁴⁶

Ciononostante, il caso presentato in *Beautiful Fighting Girl* non è l'unico. Tra quelli di maggiore impatto negli anni recenti, il più interessante riguarda il manga del 2006 (da cui fu tratta una serie

¹⁴⁵ Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, p. 37

¹⁴⁶ Galbraith Patrick W., “Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan”

animata) *Kannagi* (かなぎ, letteralmente ‘Sacerdotessa’, noto in Occidente con il sottotitolo *Crazy Shrine Girls*): in questo pseudo-harem, come è solito per serie del genere, la situazione sentimentale di rado si evolveva in un modo o nell’altro; tuttavia a un certo punto, l’autore introdusse un personaggio maschile rivelatosi poi essere l’ex-fidanzato della protagonista Nagi. Tale sviluppo fu causa di tumulto tra i fan di *Kannagi*, in quanto l’idea che Nagi avesse avuto un fidanzato in passato (e, di conseguenza, ci fosse la possibilità che la ragazza non fosse più vergine) risultò inaccettabile a molti; su *nichanneru* alcuni fan, in segno di protesta, fecero a pezzi i volumi del manga. “La dea [Nagi] era stata ridotta al livello di una ragazza reale, e ciò rovinava la fantasia.”¹⁴⁷

Nel corso di questa analisi si nota la duplice natura del sentimento del *moe*: in esso convivono due aspetti opposti, uno legato a purezza, innocenza e slegato dalla sfera sessuale, e un altro che invece si basa proprio sul desiderio carnale. Indubbiamente entrambe le caratteristiche sono importanti, ma come si è visto fin dall’inizio, a causa della confusione intorno alla definizione del termine, il peso attribuito alle due realtà da diversi critici, studiosi e fan è quanto mai vario. Ad esempio, il già citato mangaka Akamatsu Ken inizia la sua “Ipotesi” così:

1. *[Il moe] non è legato all’attività sessuale*

Guardare da lontano ed essere rilassati è “moe”. Non è un oggetto sessuale. Esistono altre definizioni, come 2D-con (complesso bidimensionale), per quelli che includono il desiderio sessuale. Guardare una bella donna e pensare “Me la voglio fare” è il normale desiderio sessuale per un uomo; guardare (il personaggio di) una bella bambina (biyōjo) e pensare “Voglio farmi rilassare” è “moe”.

2. *La persona che prova questo sentimento deve essere più forte (tra i due):*

L’oggetto del “moe” è debole e dipende da qualcun’altro (come un bambino), oppure si trova in una condizione in cui non si può opporre (come una cameriera). Inoltre, il soggetto se ne sta prendendo cura (come si fa con un animale domestico).

3. *Afferma la situazione corrente:*

¹⁴⁷ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 78

*Moe significa godersi “la situazione corrente” e non desiderare che cambi; significa desiderare che questa continui all’infinito.*¹⁴⁸

Come notato dallo stesso Akamatsu, nella sua definizione di *moe* e di ciò che comporta si rivela una natura positiva (“Più che volere essere amati, si vuole amare.”), comparabile al sentimento provato da una madre nei confronti dei propri figli, un desiderio di protezione e di conforto. Anche qui, dunque, è possibile ritrovare il carattere ‘femminile’ di questo sentimento, Akamatsu lo descrive come “irregolare per un uomo, ma di natura estremamente pacifica”, unito al già citato elemento definito come *iyashi*, o *nagomi* 和み, ovvero l’effetto ‘calmante’ e rilassante dei personaggi e delle serie *moe*. Allacciandosi al pensiero di Akamatsu, Condry afferma che “*Moe* non si riferisce alle ragazze per sè, ma al desiderio di prendersi cura e di allevarle.”¹⁴⁹ Tale linea di pensiero sarà oggetto di critica, in particolare da parte della corrente femminista, in quanto la figura femminile non solo viene resa un oggetto, ma viene anche rappresentata come inerme e bisognosa di protezione da parte dell’uomo, reiterando il tradizionale maschilismo e sessismo dal quale l’*otaku* afferma di volersi allontanare. Però la definizione fornita da Akamatsu presuppone la presenza di una figura maschile che si ‘prende cura’ delle varie *bishōjo* e *biyōjo*. Indubbiamente la sua visione è influenzata dalla sua produzione di opere appartenenti al genere harem, quali *Love hina* e *Mahō sensei negima!* (魔法先生ネギま！, ‘Professore di magia, Negima!’), quindi non sorprende la sua opinione riguardo la ‘morte del *moe* e degli harem’, in quanto il boom di serie quali *K-On!*, il cui cast è completamente al femminile, va contro ciò che il mangaka definisce *moe*; allo stesso tempo ciò rappresenta, secondo Akamatsu, un ulteriore avvicinamento alla femminilità da parte degli *otaku* maschi, poiché questo tipo di serie permette loro di andare oltre l’idea di ‘entrare a far parte del loro gruppo [di ragazze]’ e di immedesimarsi direttamente in una di loro.¹⁵⁰

Al contrario, però, numerosi elementi vanno a indicare un legame tra il *moe*, o quanto meno l’utilizzo del termine, e il desiderio sessuale. Ad esempio, *Dengeki Moeoh!* (電撃萌王, ‘Re del *moe* dell’onda elettrica’), rivista di manga bimensile derivata da *Dengeki Daioh!* (*Gekkan komikku dengeki daiō* 月刊コミック電撃大王, ‘Mensile di fumetti grande re dell’onda elettrica’) su cui tra le altre era

¹⁴⁸ Akamatsu Ken, *Watashi no Kasetu* (私の仮説, “La mia ipotesi”)

¹⁴⁹ Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan’s Media Success Story*, p. 191

¹⁵⁰ Akamatsu Ken, *Moekei ga shūsoku* (萌え系が終息, “Il *moe* è morto”), in *AI Love Network*, consultato presso <http://www.ailove.net/diarybook/diary2010b.cgi> in data 22/05/2016

pubblicato *Azumanga Daioh!*, è specializzata sui *bishōjo* manga, con un focus sull'aspetto erotico (sebbene mai esplicitamente pornografico). Inoltre, capita spesso di trovare *moe*, in forma nominale o verbale, per descrivere qualcosa come 'eccitante', all'interno di manga e *dōjinshi* pornografici. In effetti, in questi frangenti si nota ancora una volta il binomio *carino* – *erotico*, in quanto termini quali *moe* e *kawaii* vanno a sostituire parole all'apparenza più appropriate quali *sekushī* セクシー 'sexy'. Infine, come citato da Condry, nella discussione tra difensori e critici di questo sentimento riportata all'interno di *Ken otaku ryū* (兼オタク流, 'Odio per l'ondata di *otaku*'), viene fatto notare che se si inserisce il termine in un qualsiasi motore di ricerca, i primi risultati saranno immagini dal contenuto pornografico. Ma, come fa notare nel libro stesso l'*otaku* nonché scrittore Uminekozawa Melon, elementi erotici possono esistere anche all'interno dell'amore puro.¹⁵¹ In generale, è lecito affermare che il sentimento del *moe* unisce entrambi gli aspetti, innocente e perverso, a volte strettamente collegati e interdipendenti, altre volte in maniera separata e parallela.

Parlando di tale dualità, in particolare nell'ambito dei video games, è possibile constatare anche qui una sorta di evoluzione di ciò che l'*otaku* vi ricerca, e di conseguenza come l'offerta si sia adattata a tale cambiamento. Nell'ambito dei *bishōjoge*, il genere più rilevante ai fini di questa discussione in quanto incentrato sul rapporto tra il giocatore e un numero di ragazze 'virtuali', esistono diverse classificazioni di sottogeneri come *moege*, *eroge* e *nukige* (萌えゲ, エロゲ, ヌキゲ, rispettivamente 'gioco *moe*', 'gioco erotico' e 'gioco per masturbazione'). I tre termini sono perlopiù sinonimi, e vanno ad indicare quei *bishōjoge* a sfondo sessuale, dove lo scopo è conquistare la ragazza e assistere a scene dal contenuto pornografico che la ritraggono assieme al protagonista. Tali giochi solitamente seguono la formula del *bishōjoge* classico esposta in precedenza, con un personaggio maschile, con cui il giocatore si identifica, circondato da splendide ragazze; al giocatore viene data la possibilità di scegliere quale corteggiare e, seguendo i risvolti della trama, che in questi giochi è quanto mai esile e messa in secondo piano, arrivare ad avere relazioni intime con lei. Questo sottogenere però è completamente dedicato ad un pubblico adulto, e dunque innumerevoli saranno le situazioni sessualmente esplicite così come i fetish e le perversioni espresse al loro interno.

Tuttavia, tra la fine degli anni '90 e l'inizio degli anni 2000 un nuovo tipo di *bishōjoge* acquisì grande popolarità tra gli *otaku*, soprattutto grazie alle opere della software house Key. I cosiddetti *nakige* (泣きゲー, 'giochi per piangere', evidente richiamo ai *nukige* a cui si oppongono) sono pressoché privi

¹⁵¹ Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, p. 192

di qualsiasi contenuto pornografico o erotico, tanto da essere in molti casi prodotti ‘per tutti’ e pubblicati anche su console; al contrario, i *nukige* sono pensati esclusivamente per il mercato PC. In questi giochi, dunque, non è l’aspetto sessuale a richiamare attenzione, ma la storia drammatica che accompagna la relazione amorosa tra il protagonista e le varie *bishōjo* (da cui la denominazione *nakige*, in quanto il racconto porterà in molti casi il giocatore alle lacrime). Invece di eccitare, il gioco mira a commuovere. Qui si può notare una delle caratteristiche del *moe* come definito da Akamatsu. Nelle parole di Maeda Jun, uno degli scrittori per Key:

*I can’t get into a game unless I feel moe for the character. If you love the character, then you invest in the world where she exists. As the player you think, “I can continue his quest for her sake!” I enjoy feeling that way.*¹⁵²

Maeda però sostiene una posizione opposta a quella di Azuma nei confronti del rapporto tra storia e personaggi, in quanto “se i personaggi sono buoni ma non c’è una storia, il giocatore non sarà commosso. È un vero peccato.”¹⁵³ L’enorme successo riscontrato da *Air*, *Kanon* e *Clannad* con il pubblico, sia come gioco che nei vari adattamenti animati, sembrerebbe dargli ragione. A rendere tali opere dei classici, non solo tra *otaku*, ma tra fan di anime e manga in tutto il mondo, fu l’ampio raggio di emozioni a cui sottopongono i giocatori. Momenti comici sono giustapposti con maestria a risvolti melodrammatici al fine di amplificare l’intimità e l’empatia con i personaggi e con il mondo in cui vivono. Inoltre, come la maggior parte dei *bishōjoge* in generale, queste storie hanno un ambientazione scolastica, che come si è visto, risulta un luogo carico di nostalgia e fantasia per molti giovani giapponesi, soprattutto quando è opposta al mondo oppressivo rappresentato dalla società, carico di responsabilità e imposizioni:

*That is where the bishoujo game players want to project themselves and their emotions. [...] Not everyone had the best possible experiences in high school. So they want to go back and experience it as it might have been. [...] School romance seems kind of like a dream of youthful freedom.*¹⁵⁴

¹⁵² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 99

¹⁵³ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 101

¹⁵⁴ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 103

È necessario sottolineare ora la rinnovata importanza delle emozioni rispetto al puro desiderio sessuale nella fruizione dei *nakige*. Sia *nukige* che *nakige* dimostrano ancora una volta la duplice natura del rapporto tra l'*otaku* e la finzione. Da una parte si immerge totalmente e ne rimane profondamente coinvolto emotivamente, dall'altra tratta i giochi come strumenti. Citando nuovamente *Ken otaku ryū*, “Quando voglio piangere, scelgo questo gioco. Quando voglio masturbarmi, va bene questo.”¹⁵⁵

Fino a questo punto si sono esaminate le diverse caratteristiche del sentimento del *moe*, sottolineando come, unito a un grande coinvolgimento emozionale, vi sia sempre un distacco che permette di “godersi la finzione come finzione”. Per alcuni individui l'incontro con il *moe* rappresentò un vero momento di svolta. A tal proposito risulta interessante l'esperienza di Takemoto Novala: scrittore e stilista, Novala è uno dei promotori della subcultura *lolita*, inclusiva di moda e stile di vita particolari. Sebbene da sempre grande appassionato di anime, manga e di tutto ciò che è *kawaii*, fu la versione animata di *K-On!*, e in particolare il personaggio di Mio Akiyama a segnare in maniera profonda. Nel suo libro, *Moeinu – tadashii otaku ni naru tame ni* (もえいぬ—正しいオタクになるために, “Moe Inuit – Per diventare un *otaku* di tutto rispetto”), un rimando ad una sua precedente opera *Soreinu---Tadashii Otome ni Naru Tame ni* (それいぬ——正しい乙女になるために, “Soleilnuit: Per diventare una signorina di tutto rispetto”), Takemoto descrive così il suo incontro con *K-On!* e con il *moe*:

“Per le persone che non hanno ancora provato moe (mada moete nai hito), un giorno, all'improvviso, come un'allergia al polline o una rivelazione divina, potrebbe arrivare il momento in cui si proverà moe. Proprio come è successo a me.

Miochan. Per me iniziò tutto (kikkake wa) con Akiyama Mio da 'K-On!'. Lunghi capelli neri, estremamente paurosa e timida. [...] Io di solito non guardo anime, ma per caso un giorno accesi la TV mentre trasmettevano 'K-On!'. Lo trovai interessante e mi misi a seguirlo ogni settimana, e prima di rendermene conto la serie aveva iniziato ad assumere un ruolo importante nella mia vita quotidiana. Solo vedere il viso di Mio durante la sigla iniziale era sufficiente a farmi andare in

¹⁵⁵ Kijima Yoshimasa, “Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern”, ‘. 168

confusione. A un certo punto, mi chiesi se ciò che stavo provando era il sentimento che chiamano moe."¹⁵⁶

Takemoto non aveva tuttavia perso la distinzione tra realtà e finzione, poichè “Quelli che provano *moe* riconoscono benissimo il confine che separa il mondo bidimensionale dove Haruhi o Mio esistono, e quello tridimensionale dove loro stessi vivono.”¹⁵⁷ Nel corso del testo, molte definizioni vengono date di *moe*, visto come una forma di pornografia, un nuovo tipo di eros, un ‘paradiso artificiale’, in quanto rappresenta per gli *otaku* un qualcosa che bramano ma non possono ottenere nel mondo reale. Nell’esposizione di Takemoto, è degno di nota il suo modo di riferirsi al *moe* come uno spartiacque che separò due fasi della sua vita, con l’emblematica espressione *moete kara* 萌えてから “dopo aver provato (o meglio, dopo aver scoperto) *moe*”, come se tale esperienza gli avesse aperto gli occhi ad una diversa realtà.

Proprio come Takemoto, l’uomo intervistato da Kijima Yoshimasa con lo pseudonimo Yamada Jun riporta un simile racconto riguardo l’incontro con il *moe*, con le *bishōjo*, e il modo in cui ciò influenzò la sua vita. A differenza di quanto accade solitamente, il ‘gene dell’*otaku*’ non si sviluppò, o meglio non prese piede, durante l’adolescenza; al contrario, fino ai 28 anni, Jun non aveva alcun interesse per anime o manga. Nel suo caso, l’occasione fu l’impiego all’interno di una libreria, in particolare era stato assegnato alla sezione fumetti; perciò si mise a leggere diversi tipi di manga, per ragazzi e per ragazze, oltre che *light novel*. In questo periodo, in modo simile a quanto accadde a Saitō Tamaki, iniziò a comprendere il concetto di *moe* tramite *Azumanga daioh!*. In seguito, grazie all’anime *Mariasama ga miteru* (マリア様がみてる, ‘La Vergine Maria veglia su di noi’), che racconta delle relazioni personali tra le diverse studentesse di una scuola femminile cattolica, Jun superò quella definita da Kijima “brick wall”, ovvero una ‘barriera’ che lo portava a trattare in maniera diversa quelle serie di cui apprezzava la trama e quelle in cui ad attrarlo erano le *bishōjo*. Da questo momento, dunque, Jun capì che “entrambi gli elementi aiutavano a migliorare l’altro” e per apprezzare un’opera era sufficiente la presenza di qualcosa di interessante, fosse esso la storia, le *bishōjo*, scene commoventi, o semplicemente l’aspetto fisico o la personalità di un personaggio. Nel corso degli anni,

¹⁵⁶ Novala Takemoto, *Moeinu – tadashii otaku ni naru tame ni* (もえいぬー正しいオタクになるために, “Moe Inuit – Per diventare correttamente un *otaku*”), Tokyo, Sueisha, 2012, pp. 8-9

¹⁵⁷ Novala Takemoto, *Moeinu – tadashii otaku ni naru tame ni* (もえいぬー正しいオタクになるために, “Moe Inuit – Per diventare correttamente un *otaku*”), p. 18

l'uomo acquisì la nozione di 'elementi *moe*' e, con il tempo, imparò ad accettare la finzione come finzione e quindi a provare *moe* per quelle caratteristiche impossibili da realizzare nella vita vera, andando a confermare la tesi di Azuma Hiroki non solo sull'esistenza del database ma anche del concetto di *oyakusoku* お約束, 'la convenzione' per cui alcuni elementi vengono accettati come validi all'interno del mondo di una certa serie per il fatto di essere fittizi (come ad esempio la presenza di *meido*, *nekomusume*, ginoidi, etc.). Questo è provato anche dalla tabella riportata da Kijima insieme all'intervista, in cui Jun percorre l'evoluzione del suo rapporto con anime e manga e degli elementi per i quali provava *moe* di anno in anno.¹⁵⁸

Colui che si è espresso maggiormente riguardo il suo rapporto con il mondo bidimensionale in relazione con il mondo tridimensionale rimane Honda Tōru. Nella sua intervista con Patrick Galbraith, Honda afferma di "essere stato salvato dagli anime" in tre occasioni differenti, in quanto gli fornivano una via di fuga dalla depressione da cui era assillato. In particolare, fu la comparsa di *Evangelion* a metà degli anni '90, seguito dal boom dei *bishōjoge*, a rendere Honda l'*otaku* che è oggi. L'uomo descrive il *moe* citando nuovamente l'elemento dello *iyashi*, cioè "il calore e la pace che non si possono trovare nel mondo umano", oltre a riallacciarsi alla definizione di Akamatsu riguardo il bisogno di protezione:

*[moe characters tend to be young] Because that makes them vulnerable, which inspires us to protect and nurture them. The character needs support, love, care even if she is strong and independent. [...] Being vulnerable means that you need others, and these characters can't survive without support.*¹⁵⁹

Finora il suo pensiero non si dissocia da quanto si è visto in precedenza. A separare distintamente Honda Tōru dagli altri è l'importanza del *moe* nella sua vita. "Per lui il *moe* non è un hobby, ma un'identità. In realtà, tra gli *otaku*, solo pochi arrivano al suo livello."¹⁶⁰ Honda vede il *moe* come una 'rivoluzione dell'amore' (*ren'ai kakumei* 恋愛革命) opposta quello che lui definisce 'capitalismo dell'amore'. In questo sistema, profondamente legato alla situazione economica in cui il Giappone si trovava negli anni '90, le relazioni sentimentali tra uomo e donna sono rese un prodotto; il *salaryman*

¹⁵⁸ Kijima Yoshimasa, "Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern", pp. 160-165

¹⁵⁹ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 121-122

¹⁶⁰ Karasawa Shun'ichi, Okada Toshio, *Otaku Ron!* (オタク論!), "Tesi sull'*otaku*!", p. 169

era, ed è tuttora, considerato il candidato ideale come fidanzato, marito e padre di famiglia, in quanto, grazie ai propri introiti, poteva portare la donna a fare viaggi di lusso, comperarle costosi regali e via dicendo. Il crollo economico avvenuto in quel decennio rese difficile trovare un lavoro per molte persone; di conseguenza solo una piccola fascia della popolazione maschile rispondeva ai criteri economici che le donne ricercavano, e quindi un gran numero di uomini, per un motivo o per l'altro, erano espulsi dal 'mercato dell'amore', fenomeno definito da Honda come *ren'ai kakusa* 恋愛格差, una 'disparità dell'amore'. Il *moe* rappresenta dunque un'alternativa per questi uomini, gli *himote* (非モテ, 'non popolare', opposto a *mote* モテ, 'popolare' in particolare con le donne, forma nominale derivata dal verbo *moteru* モテる), ai quali è stata negata la possibilità di trovare l'amore nel mondo reale, "è una forma di amore secondo i nostri termini. *Moe* è una rivoluzione dell'amore che mette alla prova il sentire comune. Non è necessario un grande capitale per avere accesso al *moe*, e lo puoi fare nella maniera che ti soddisfa di più."¹⁶¹ Honda ha scritto diversi testi per esporre le sue tesi riguardo il capitalismo dell'amore e quello che lui chiama 'amore immaginario' (*nōnai ren'ai* 脳内恋愛). In un mondo in cui l'amore puro (*jun'ai*) non esiste più, soppiantato dal capitalismo dell'amore (e dalla falsa idea di amore puro propagata dai *drama* televisivi quali *Densha otoko*), il 'vero' amore puro sopravvive solo nel mondo degli *otaku* nella forma di *moe*.¹⁶² Per quanto fervore ci sia nelle parole di Honda nella sua opposizione al sistema del capitalismo dell'amore, l'uomo ci tiene sempre a chiarire che la sua intenzione non è di convincere il mondo ad aderire alla sua visione, abbandonando il mondo tridimensionale e abbracciando in massa il *moe*; egli desidera che tale strada venga riconosciuta come un'alternativa valida, in quanto al giorno d'oggi la società, nonostante il rapido avanzare della tecnologia, non vede ancora di buon occhio gli *otaku*, primi fra tutti i *moeru otokotachi*, gli 'uomini che provano *moe*'. Proprio per questo, uno degli oggetti della sua critica è *Densha otoko*: il *drama* reitera l'ideologia del capitalismo dell'amore, in una sorta di "lavaggio di cervello per la donna e per il *moeru otoko*", per far sì che gli *otaku* neghino il loro passato in favore di questo "meraviglioso sistema".¹⁶³ Il concetto stesso di 'amore puro' viene reso un prodotto, venduto attraverso l'immagine costruita nella serie; negli anni seguenti innumerevoli *drama*, film, romanzi, etc. lucrarono su tale *jun'ai būmu* 純愛ブーム 'boom dell'amore puro'. Non solo; il successo di *Densha otoko* rese popolare l'immagine riportata di Akihabara, la cosiddetta terra santa

¹⁶¹ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 122

¹⁶² Honda Tōru, *Moeru Otoko* (萌える男, "L'uomo che prova *moe*"), Tokyo, Chikuma, 2005, p. 135

¹⁶³ Honda Tōru, *Moeru Otoko* (萌える男, "L'uomo che prova *moe*"), pp. 50-51

del *moe*, attirando una grande ondata di turismo e mettendo così fine alla pace che gli *otaku* vi avevano ritrovato.¹⁶⁴

Secondo Honda, *Densha otoko* ritrae l'*otaku* come 'un essere umano di livello inferiore' il quale, innamoratosi di una donna in carriera (Hermes), decide di alzare il proprio status a quello di 'persona di tutto rispetto'; ma anche in seguito a questa trasformazione, viene comunque trattato come un animale domestico, o come una bestia rara, di rango comunque inferiore a Hermes.¹⁶⁵ Al contrario, il *moekei otaku* 萌え系オタク, altro modo per definire il *moeru otoko*, sviluppa quello che Honda definisce *nōnai ren'ai*, letteralmente 'amore all'interno del proprio cervello'. A differenza degli 'schiavi' del capitalismo dell'amore, riesce a godersi serie dedicate a diverse fasce di pubblico, dai bambini alle ragazze, e a trovare in esse il *moe*. Sebbene possa sembrare che anche in questo ambito il consumismo rivesta un ruolo importante, in quanto come si è visto in precedenza l'industria tende a produrre merchandise di vario genere basandosi proprio sul desiderio di sentirsi vicino al mondo della finzione, Honda afferma che la caratteristica più importante per il *moekei otaku* è la forza dell'immaginazione, grazie alla quale può entrare nel mondo bidimensionale. "In realtà, oggetti materiali come le figures servono soltanto come carburante al fine di amplificare l'immaginazione."¹⁶⁶

Fin dalla nascita del sistema del capitalismo dell'amore, furono proprio gli *otaku* a proteggere e a far sopravvivere fino ad oggi il vero 'amore puro', rappresentato appunto dalla relazione con i personaggi di anime e manga. Con un tono scherzoso, Honda suggerisce uno sviluppo diverso per la storia d'amore di *Densha otoko* e Hermes: invece di essere il protagonista ad abbandonare la sua identità ed entrare a far parte del sistema, dovrebbe essere la donna a farsi coinvolgere nelle passioni dell'uomo (ad esempio lui dovrebbe convincerla a fare *cosplay* e andare insieme al *Comiket*), facendo un paragone con il videogioco *Komikku pātī* (コミックパーティー, *Comic party*), in cui avviene proprio questo.¹⁶⁷ Nella sua critica a *Densha otoko*, Honda appoggia, seppure

¹⁶⁴ Honda Tōru, *Denpa Otoko* (電波男, "L'uomo radiomagnetico"), p. 211

¹⁶⁵ Honda Tōru, *Moeru Otoko* (萌える男, "L'uomo che prova *moe*"), pp. 136-137

¹⁶⁶ Honda Tōru, *Moeru Otoko* (萌える男, "L'uomo che prova *moe*"), p. 82

¹⁶⁷ Honda Tōru, *Denpa Otoko* (電波男, "L'uomo radiomagnetico"), pp. 212-213

involontariamente, l'immagine dipinta dal *drama* dell'*otaku* come individuo sensibile e gentile, premuroso e sincero.

Al fine di promuovere la propria tesi sulla rivoluzione dell'amore portata dal *moe*, Honda fa uso di diverse metafore tra cui vale la pena citare l'analogia di ambito tecnologico con il binomio analogico/digitale. Honda sostiene dunque che, così come fino alla comparsa della tecnologia digitale, per esempio nelle macchine fotografiche, nelle trasmissioni televisive o nella telefonia, l'opinione generale vedeva l'analogico come unica possibilità, e altre alternative non venivano nemmeno prese in considerazione; negli anni seguenti invece il digitale soppiantò rapidamente l'analogico, ed entrò a far parte della vita di tutti. Allo stesso modo, Honda ritiene che, come la tecnologia digitale, il *nōnai ren'ai*, e dunque i *moekei otaku*, vengono discriminati dalla società semplicemente perché si allontanano da quella che viene considerata la norma, ma un giorno la situazione cambierà, e il mondo arriverà ad accettare questa nuova forma di amore come alternativa al capitalismo dell'amore.

Nelle sue parole, in particolare all'interno di *Denpa otoko*, si può notare un grande dissenso per le persone schiave del sistema, del loro comportamento superficiale e dei pregiudizi nei confronti degli *otaku*. Ciononostante, la sua idea di *moe* non rappresenta mai una fuga o un rifiuto alla realtà, quanto più la scelta di una via altra più adatta a se stessi. Il rivolgersi al mondo bidimensionale non è visto come una dichiarazione di sconfitta in seguito ad un insuccesso nel mondo reale; "l'*otaku*, fin dal principio, non è mai stato interessato ad innamorarsi di una donna reale."¹⁶⁸ In questo senso, la sua visione rimane sempre positiva. A tal proposito risulta interessante il resoconto che Galbraith fa di una sua intervista con Honda in seguito ad un caso di cronaca avvenuto ad Akihabara:

This refusal of love capitalism makes otaku appear to be socially and sexually immature, but in this they have found alternatives ways of living and loving in the world. I was personally quite touched reading Honda Tōru's response to a young man who, feeling like a failure without friends or romantic prospects, decided to murder seven people on the streets of Akihabara. It was a horrific event, but Honda's message was one of empathy. Honda Tōru acknowledged that they were both very similar in terms of personal history, but he had something to hold onto that this young man did not: anime. To Honda Tōru's eyes, this was a young man who felt pressured

¹⁶⁸ Honda Tōru, *Denpa Otoko* (電波男, "L'uomo radiomagnetico"), pp. 285

*to become a “regular” man, with all the attendant responsibilities, rights and respect that come with achieving that middleclass ideal, but he could not do so, felt like a failure and lashed out at the world. Honda writes that he wished he could have told this young man to take it easy, hold on a little longer and wait for things to improve. Honda, who struggled with depression and suicidal thoughts as a young man, suggests that anyone who is considering doing violence to themselves or others instead withdraw from society and its pressures for a time. He advocates not seeking revenge for perceived wrongs, or ending life through violence, but rather seeking something to hold onto, for example hobbies and people to share them with, and living life with a different set of values that don’t make you feel like a loser or failure.*¹⁶⁹

In *Moeru otoko*, Honda solleva una questione di cui non si è ancora trattato, ciò che lui definisce *kazoku moe* (家族萌え), ‘moe per la famiglia’, in altre parole il fenomeno in cui l’oggetto di questo sentimento sia il personaggio di un parente, quindi una sorella maggiore o minore, o persino la madre. Tuttavia il *kazoku moe* non implica, come si potrebbe pensare in un primo momento, un’attrazione fisica. Al contrario, qui non è importante l’interesse dal punto di vista romantico, ma quel già citato senso di *iyashi*, quindi l’oggetto può anche essere dello stesso sesso del soggetto (*otōto moe* 弟萌え, ‘provare moe per il proprio fratello minore’)¹⁷⁰. Però senza dubbio, la figura più notevole in questo contesto resta quella della sorella, e quindi del cosiddetto *imōto moe* 妹萌え. Anche qui, si desidera porre l’attenzione sull’amore familiare più che su quello romantico; perciò, sebbene *Kurīmu remon* (くりいむレモン, *Cream Lemon*), uno dei primissimi esempi di animazione pornografica giapponese degli anni ‘80, fosse centrato proprio sulla relazione amorosa tra un fratello e una sorella (non consanguinei), Honda prende come esempio l’anime *Shisutā purinsesu* (シスタープリンセス, *Sister Princess*), in cui un ragazzo scopre all’improvviso di avere ben dodici sorelle. Tra di loro, alcune proveranno attrazione per il fratello, ma, come sottolinea lo stesso Honda, “non si arriva mai al punto in cui la relazione familiare viene abbandonata (in favore di quella tra uomo e donna).”¹⁷¹

¹⁶⁹ Jenkins, Henry, Galbraith Patrick W., *In Defense of Moe: An Interview with Patrick W. Galbraith (Part Two)*, in Henry Jenkins, consultato presso <http://henryjenkins.org/2015/01/in-defense-of-moe-an-interview-with-patrick-w-galbraith-part-two.html> in data 25/05/2016

¹⁷⁰ Honda Tōru, *Moeru Otoko* (萌える男, “L’uomo che prova moe”), p. 144

¹⁷¹ Honda Tōru, *Moeru Otoko* (萌える男, “L’uomo che prova moe”), p. 143

Lo spettatore, nei panni del fratello maggiore, viene ‘curato’ e rilassato (*iyashi wo erareru*) dall’amore che riceve da parte delle sorelle.

Indubbiamente, però, le figure di parenti, anche se non uniti da legami di sangue, sono molto comuni nel panorama del *moe*, sia come possibili partner romantici (ad esempio *Onīchan dakedo, ai sae ireba kankei nai yo ne!* お兄ちゃんだけど、愛さえいれば関係ないよね!, ‘È mio fratello, ma se ci amiamo non c’è problema, giusto?’), sia come rappresentazione del ‘rapporto ideale tra fratello e sorella’.



Figura 16 Kōsaka Kirino, *tsundere* e *otaku*, protagonista della serie di light novel di grande successo *Ore no imōto ga konna ni kawaii wake ga nai* (俺の妹がこんなに可愛いわけがない, 'La mia sorellina non può essere così carina'), cela per gran parte della storia i suoi sentimenti romantici nei confronti del fratello.

A tal proposito risulta opportuno citare la tesi riguardo il desiderio proposta da Saitō: secondo lo psichiatra, soprattutto nel caso degli *otaku*, il desiderio è ‘asimmetrico’, ovvero ciò che si ricerca nel mondo bidimensionale non necessariamente corrisponde a ciò che si vuole nel mondo tridimensionale. Saitō fa appunto l’esempio degli *imōto kyara*, affermando: “Quelli che provano *moe* per questi personaggi non hanno sorelle minori (nella vita reale). Se questi uomini avessero davvero delle sorelle, la loro fantasia sarebbe rovinata.”¹⁷² Gran parte della ricerca effettuata da Saitō sugli *otaku* si concentra sulla loro sessualità, e proprio a tal proposito la definizione di desiderio asimmetrico appare interessante. A differenza di Honda, il quale nella sua posizione ‘estremista’ afferma che per le persone come lui l’attrazione per le donne tridimensionali ‘analogiche’ (opposte a quelle ‘digitali’ o virtuali, ovvero bidimensionali) non esiste, Saitō vede semplicemente una netta separazione tra il desiderio nel tridimensionale e quello nel bidimensionale. Sia lui che l’*otaku* da lui intervistato sono d’accordo nell’affermare che, a dispetto del grande consumo di materiale erotico contenente qualsiasi tipo di fetish, ciò non ha alcun riscontro nella vita sessuale vera e propria, tanto da arrivare a descrivere quest’ultima come ‘noiosa’. È già stato dimostrato in precedenza nell’ambito del *lolicon*, ma, per concludere il capitolo, si vogliono citare brevemente due trend ‘perversi’, apparentemente opposti, ma legati entrambi al già citato carattere ‘femminile’ del *moe otaku*: il genere dello *yuri* e l’archetipo dell’*otoko no ko*.

Yuri (百合, letteralmente ‘giglio’) va a indicare quelle storie d’amore omosessuale tra ragazze (da cui proviene l’altra denominazione di questo genere come *gāruzu rabu* ガールズラブ, *girls’ love*). Originariamente mirato ad un pubblico femminile all’interno di manga *shōjo* e *josei*, lo *yuri* acquistò un grande seguito tra gli *otaku* maschi, e opere quali *Sutoroberī panikku!* (ストロベリーパニック!, *Straberry Panic!*) forniscono una interpretazione ‘maschile’ delle relazioni di vario genere tra ragazze. Sebbene le rappresentazioni esplicite di omosessualità si siano fatte comuni in questo tipo di storia, il focus nella maggior parte dei casi è sulla relazione emotiva più che fisica, e da ciò è nato il sottogenere definito (erroneamente) in Occidente come *shōjo ai* (少女愛)¹⁷³, in cui l’orientamento delle protagoniste non viene mai reso in maniera evidente ma viene presentato in maniera sobria e leggera. La popolarità del genere è in linea con la grande diffusione di serie *cute girls doing cute*

¹⁷² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 180

¹⁷³ Il termine *shōjo ai* letteralmente significa ‘amore per le giovani ragazze’, e viene utilizzato come sinonimo di pedofilia. In Occidente viene invece reso con il significato di ‘amore tra ragazze’.

things, nelle quali la presenza di una o più relazioni di questo tipo è diventata un elemento cardine. Lo *yuri* rappresenta di nuovo l'evoluzione dello ruolo dell'uomo, e dell'*otaku*, in anime e manga. In queste storie dove i personaggi maschili non compaiono, lo spettatore si immedesima in quelli femminili.

Otoko no ko (scritto 男の子) letteralmente significa 'ragazzo', ma quando è scritto come おとこの娘, dove *ko* usa l'ideogramma di *musume*, significa 'ragazza maschio'; più precisamente, questo termine indica quei personaggi maschili dall'aspetto e comportamento distintamente femminili, molto spesso associati al travestitismo. Sebbene nella maggior parte dei casi tali figure abbiano un valore principalmente comico, l'archetipo dell'*otoko no ko* è piuttosto diffuso all'interno di anime pensati per gli *otaku* maschi, soprattutto negli *harem*. Probabilmente proprio a causa di questa popolarità, tale archetipo ha iniziato a fare comparsa anche all'interno di serie pensate per un pubblico di bambini. L'esempio più recente è fornito dall'anime per bambine *Pretty Paradise*, in cui una delle giovani *idol* protagoniste è di fatto un ragazzo (dal portamento molto più sobrio e 'femminile' della sorella 'maschiaccio'). Secondo Momoi Halko, tale archetipo fa parte del processo di 'femminilizzazione' dei personaggi maschili, i quali non si limitano ad essere 'deboli' rispetto alle controparti femminili, ma arrivano appunto ad assumere loro stessi i panni femminili. "Il *moe* non è legato all'essere uomo o donna. La risposta emotiva supera le barriere di genere. *Moe* è un terzo genere."¹⁷⁴ Ciò su cui si vuole porre l'attenzione qui è che, a dispetto dell'aspetto esteriore e del comportamento, questi personaggi solo di rado sono rappresentati come omosessuali (anche se in molti casi il loro orientamento sessuale viene appositamente lasciato ambiguo).

¹⁷⁴ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 77

Capitolo 4: Il *moe* nella terza dimensione

Nel corso del testo si è voluto porre l'accento più volte sul fatto che sia il termine *moe*, in tutti i suoi utilizzi, sia il sentimento ad esso collegato siano riferiti esclusivamente a 'personaggi', in particolare (ma non necessariamente) di anime, manga e video games, e non a persone in carne ed ossa. Ciononostante, questo non significa che gli *otaku* si limitino al mondo bidimensionale nella loro ricerca di oggetti della loro passione. In questo capitolo si analizzeranno dunque le diverse modalità in cui il *moe* viene trasportato nel mondo reale.

Akihabara

In primo luogo, risulta opportuno prendere in esame la 'città elettrica' (*denkigai* 電気街) Akihabara, che, oltre a fare da palcoscenico a gran parte del *drama* di *Densha otoko*, riveste un ruolo molto rilevante all'interno del discorso sul mercato degli *otaku* e sul *moe* in particolare. Nel periodo che va dagli anni '70 agli anni '80, il distretto di Tokyo era stato votato ai prodotti di elettronica, in particolare elettrodomestici, in seguito alla crescita economica del Giappone. Nel decennio seguente, la *bubble economy* arrivò alla fine, e molte delle grandi catene di negozi di elettronica ed elettrodomestici iniziarono ad aprire nuove filiali in diverse aree suburbane, privando Akihabara del suo ruolo di 'capitale della tecnologia'. Ciò portò un cambiamento al panorama del quartiere: ai negozi di elettrodomestici si andarono a sostituire centri specializzati di informatica, computer e telefonia mobile. A sua volta, questo fu causa di un drastico mutamento delle categorie demografiche per cui Akihabara rappresentava un punto di riferimento: se nei decenni precedenti giovani famiglie, spinte dall'ottimismo portato dalla bolla economica, vi si recavano per acquistare elettrodomestici, negli anni '90 Akihabara diventò la dimora dei cosiddetti *geek*, quegli uomini giovani appassionati di tecnologia che avrebbero in seguito assunto il nome di *otaku*. Il quartiere si votò a tal punto all'informatica che non furono rari i casi in cui prodotti di ultima generazione fossero disponibili solo nei centri specializzati, e non nelle filiali sub-urbane sparse per il Paese. Questo creò un traffico di patiti di computer provenienti non solo dagli altri distretti di Tokyo, ma da tutto il Giappone.¹⁷⁵ Tuttavia negli stessi anni un altro tipo di negozi iniziò a diffondersi ad Akihabara, segnando di fatto il passaggio da 'capitale della tecnologia' a 'terra santa degli *otaku*'. Questi negozi di elettronica, videogames, videoregistratori etc., già presenti in altri distretti di Tokyo, fecero la loro comparsa in

¹⁷⁵ Morikawa Kaichiro, "Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara", in *Fandom Unbound*, a cura di Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi, New Haven & London, Yale University Press, 2012, pp. 134-136

maniera completamente casuale. “La loro rapida espansione in Akihabara diede vita ad un ‘megacentro’ per *otaku* e per i loro interessi – una *personapolis* per *otaku* – in pochi anni, a partire dal 1997, ebbe luogo una trasformazione così incredibile da far pensare che fosse opera di una volontà superiore.”¹⁷⁶ Morikawa parla di ‘architettura dei gusti *otaku*’ nella sua analisi dell’evoluzione di Akihabara. Tale ‘architettura’ è rappresentata dalla convergenza di diversi hobby comuni alla maggior parte degli *otaku*, e fu proprio grazie a questa che il distretto di Akihabara divenne quello che è oggi:

Geeks tend to like anime-style characters, anime, games, and garage kits¹⁷⁷. This architecture of otaku taste replaced traditional principles and powers involved in urban development such as historical context and government policy, shaping the transformation of Akihabara.¹⁷⁸

Uno degli eventi che davvero segnarono tale cambiamento fu rappresentato dal trasferimento della filiale di Tokyo di Kaiyodo, una catena di negozi di *garage-kit*, dal quartiere di Shibuya al quarto piano del Radio Kaikan, un palazzo che fino ad allora aveva ospitato numerosi venditori di elettrodomestici. Essendo i *garage-kit* prodotti di nicchia, le vendite erano solitamente basse (“nell’ambiente dei *garage-kits*, sono pochi i modelli che vendono più di trecento copie.”¹⁷⁹); tuttavia, grazie a questo trasferimento e soprattutto al nuovo interesse portato dal successo di *Evangelion* non solo tra *otaku*, ma anche nel pubblico generale, le cose cambiarono in maniera radicale:

That was when I personally felt Akihabara’s power. It was like even though weren’t doing anything, we were getting costumers.¹⁸⁰

Kaiyodo fu solo il primo di un gran numero di negozi e aziende di prodotti per appassionati (Laser Disc, videocassette di anime, manga, video games, modellini, e anche *dōjinshi*) a trasferirsi ad

¹⁷⁶ Morikawa Kaichiro, “Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara”, p. 139

¹⁷⁷ Modellini da collezione, solitamente basati su robot o *bishōjo*, in principio creati amatorialmente, e scambiati tra fan all’interno di convention quali il Comiket. Il nome deriva proprio dal fatto che tali kit venivano prodotti da appassionati nei propri garage. Con il tempo numerose aziende iniziarono a mettere in vendita garage-kit professionali. Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 83

¹⁷⁸ Morikawa Kaichiro, “Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara”, p. 152

¹⁷⁹ Morikawa Kaichiro, “Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara”, p. 145

¹⁸⁰ Morikawa Kaichiro, “Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara”, p. 146

Akihabara alla fine degli anni '90. A differenza di molti altri distretti, organizzati e gestiti dall'esterno, questo venne a formarsi dalla convergenza indipendente dei singoli negozi e della partocolare clientela alla quale si riferivano.

*Akihabara has begun to spountaneously recapture a distinctive urban individualism, and it has done this through a decentralized, demand-driven cultural mechanism that departs from traditional organized urban planning.*¹⁸¹

Ciò diede vita ad una sorta di 'oasi' per *otaku*, soprattutto maschi, i quali non si trovavano più costretti a visitare i quartieri 'popolari' come Ikebukuro o Shibuya e subire le pressioni e gli sguardi di disprezzo da parte delle persone 'normali'; Akihabara dunque non rappresentava solo un luogo dove trovare anime e manga, ma anche una fuga dalla cultura mainstream. Qui si potevano fare acquisti, discutere con altri appassionati ed esprimere la propria passione senza preoccuparsi di essere giudicati.¹⁸² Proprio per questo motivo, come si è visto, molti lamentarono l'impatto che *Densha otoko* aveva avuto, in quanto il cosiddetto *Akiba būmu* (アキバブーム, Akiba boom) da esso causato rese il quartiere un simbolo della cultura popolare e *cool* e una meta turistica, portando quindi un enorme afflusso di quello stesso tipo di persone dal quale gli *otaku* avevano cercato di allontanarsi.

Fin dalla sua 'rinascita', Akihabara è sempre stata una sorta di manifestazione fisica dei gusti dei fan di anime, manga e video game, nel senso che quel tipo di iconografia, gadget, etc., in precedenza limitati alla privacy della propria camera, trovavano adesso posto sulle vetrine dei negozi, su cartelloni e poster, e addirittura su marciapiedi e strade; poiché questa trasformazione ha avuto luogo durante la fine degli anni '90, non stupisce che gran parte di tale mondo immaginifico sia rappresentato da *bishōjo* e altre figure del panorama del *moe*. Basti pensare a Dejiko, la quale nacque proprio come mascotte della catena di negozi *Gamers*: il palazzo centrale di *Gamers* ad Akihabara prese il nome di 'palazzo Dejiko', perchè la sua immagine era raffigurata sull'insegna presente all'ultimo piano.¹⁸³

On all the signs – everywhere, actually – you can now see images of bishōjo characters of the type preferred by otaku. It's as if private interests have entered into

¹⁸¹ Morikawa Kaichiro, "Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara", p. 156

¹⁸² Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 14

¹⁸³ Morikawa Kaichiro, "Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara", p. 152

public space – as if the contents of an otaku’s bedroom have spilled out into an entire neighbourhood of Tokyo.¹⁸⁴



Figura 17 Akihabara

Maid Cafe

Fu proprio Akihabara ad ospitare il primo *maid cafe* permanente (a differenza di quelli temporanei legati ad attività promozionali la cui apertura ha durata limitata), il Cure Maid Cafe, nel 2001. Come si è detto in precedenza, il personaggio della *maid* è da sempre una presenza stabile in anime e manga destinati agli *otaku*; il concetto stesso di *maid cafe* proviene dal *bishōjoge* del 1996 *Piakyarotto e yōkoso!!* (Pia♥キャロットへようこそ!!, ‘Benvenuti al Pia Carrot!!’). La passione per la *maid* si riflette in questi locali, in quanto le ragazze che vi lavorano interpretano una parte. In tal senso, “lo spazio del *maid cafe* non è uno spazio ‘tridimensionale’ (ovvero lo spazio in cui viene generalmente intesa la realtà), e tuttavia non è nemmeno uno spazio ‘bidimensionale’; è quello che si potrebbe definire ‘spazio a due punto cinque dimensioni’. Un mondo che si trova al confine tra la seconda e la terza dimensione” in cui le idee e le fantasie generate nella propria mente riescono a realizzarsi nel mondo reale.¹⁸⁵ Ma proprio per questo motivo, la struttura del *maid cafe* riporta delle somiglianze

¹⁸⁴ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 160

¹⁸⁵ Honda Tooru, *Moeru Otoko* (萌える男, “L’uomo che prova *moe*”), pp. 18-19

con i *bishōjoge* da cui trae origine. Le cameriere entrano nel personaggio, assumendo diversi tratti archetipici (primi fra tutti *dojikko* e *tsundere*), e quindi le interazioni con i clienti (a volte richieste espressamente da questi ultimi) sono codificate e predeterminate, e vengono estratte direttamente dal database concepito da Azuma. Dunque un *maid cafe* rappresenta davvero una manifestazione nel mondo reale di quella ‘tecno-intimità’ proveniente dai simulatori di appuntamenti, in cui il rapporto, essendo unidirezionale, non può arrecare danno al soggetto (l’*otaku*). Proprio come si è notato in precedenza nell’ambito dei *bishōjoge*, infatti, l’attrattiva principale di tali locali non è correlata alla sfera fisica quanto più a quella emozionale e psichica, che si manifesta nel termine *iyashi*. I clienti trovano pace e calma quando entrano in contatto con le *maid*, le quali rivestono il ruolo tanto di cameriera quanto di animatrice e partner di conversazione. Pressochè ogni *maid cafe* offre giochi ed esibizioni musicali da parte delle ragazze, che incitano l’interazione da parte dei clienti, e molti locali utilizzano un sistema di *kōkan nikki* (交換日記, ‘scambio di diario’), secondo il quale sia i clienti che le cameriere scrivono i loro pensieri e impressioni su una sorta di registro o su delle lavagne. Come nei *bishōjoge* e in anime e manga, dove all’aumentare dell’intimità del rapporto, il protagonista scopre nuove sfaccettature della personalità delle diverse ragazze, anche nei *maid cafe* i clienti sono spinti a frequentare il locale con grande assiduità (nei casi più estremi anche più volte al giorno) per sviluppare un (fittizio) rapporto personale con le cameriere, e quindi più un visitatore entra in intimità con una cameriera, più i messaggi scambiati sui *kōkan nikki* diventano personali, dando così al cliente un senso di riconoscimento, che spesso diventa il motivo principale per la sua frequentazione del *maid cafe*.¹⁸⁶ È inoltre interessante notare come gran parte dei clienti di questo tipo di attività sia costituita da uomini single dai 18 ai 40 anni; alcuni di questi vivono con i genitori, altri vivono da soli e hanno lavori a tempo pieno. In generale, si può affermare che queste persona non appartengano alla classe sociale più bassa, ma al contrario si situino nella borghesia bassa, dalla quale tentano di fuggire almeno temporaneamente nelle loro visite ai *maid cafe*, dove possono dimenticare i loro problemi e preoccupazioni e godersi la compagnia delle cameriere nonché degli altri clienti.

¹⁸⁶ Galbraith Patrick W., “Maid in Japan: An Ethnographic Account of Alternative Intimacy”, in *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, No. 25, Febbraio 2011, Intersections, consultato presso <http://intersections.anu.edu.au/issue25/galbraith.htm> in data 23/05/2016



Figura 18 Ragazze che lavorano a un maid cafe

Dal ritratto proposto fino a questo punto, il *maid cafe* potrebbe apparire come un luogo dedicato esclusivamente ad un pubblico maschile, caratterizzato da una visione sessista e sciovinistica (soprattutto quando si considera che le cameriere si riferiscono al cliente come *goshūjinsama* ご主人様, ‘signore, padrone’ e egli è accolto nel locale con l’espressione *okaerinasaimase* おかえりなさいませ ‘Bentornato a casa’); invece è necessario rendere nota la prospettiva femminile della questione, partendo proprio dalle ragazze che lavorano come *maid*. Alcune scelgono questo lavoro part-time per avere la possibilità di indossare l’uniforme che considerano *kawaii*. In molti casi, sono esse stesse appassionate di anime, manga, videogames, *cosplay* e *idol*, e dunque entrano in contatto con questi locali semplicemente perchè frequentatrici di Akihabara; l’essere esperte di tali ambiti offre inoltre un incentivo all’assunzione, poichè non solo facilita la comunicazione con gli *otaku* che visitano in veste di clienti, ma, avendo già conoscenze pregresse del mondo delle *maid*, del *moe* e dei vari archetipi di personaggio, hanno poca difficoltà a recitare la parte. Allo stesso tempo, lo ‘spazio a 2.5 dimensioni’ rappresenta per molte di queste ragazze un’occasione di mettere in mostra una parte di se stesse che sono costrette a tenere nascosta nel mondo reale: così, sia la *maid* che il *goshujinsama*

trovano quel senso di riconoscimento e apprezzamento che non riescono a trovare altrove.¹⁸⁷ Inoltre con il passare degli anni, e soprattutto in seguito all'*Akiba boom*, un gran numero di non-*otaku* e di clienti di sesso femminile hanno iniziato a frequentare questo tipo di locale. Nello stesso periodo, il numero di *maid cafe* aumentò in maniera esponenziale, a partire da Akihabara fino ad arrivare oltre oceano, in Cina, Corea del Sud, e addirittura in America, Inghilterra, Francia e Messico.¹⁸⁸ Nel contempo, la rapida diffusione di questi locali ha creato una grande competizione, che ha sua volta ha incentivato la creazione di diversi *gimmick*, caratteristiche distintive atte ad attirare clienti: tra queste, le più rilevanti sono gli *imōto cafe*, dove le cameriere interpretano la parte della sorellina del *goshujinsama*, i già citati *tsundere cafe*, i *JK cafe*, in cui le *maid* indossano uniformi scolastiche, e i vari *nikomimi cafe*, *usamimi cafe*, etc. le cui divise includono orecchie di gatto e coniglio.

Il mondo dei *maid cafe* riporta numerose analogie con l'ambiente delle *idol*, tema che sarà analizzato di seguito. In primo luogo, sebbene quello della *maid* sia un semplice lavoro part-time, con una paga piuttosto bassa, ci sono casi, seppur molto rari, in cui una cameriera acquisisce un grande seguito di pubblico grazie al proprio talento nel servire e nell'intrattenere i clienti. Alcune diventano delle vere e proprie *meidoru* (メイドル, *maidol*), unione di *meido*, *maid* e *aidoru*, *idol*, che oltre ad eccellere come cameriere, sanno cantare e ballare. hitomi del *cafe @home* debuttò nel mondo dello spettacolo proprio come *maidol* nella band Kenzen Maid Sengen.¹⁸⁹ Ma anche senza arrivare a tale livello di notorietà, molte di queste ragazze ottengono un tipo di venerazione simile a quello delle *idol* vere e proprie da parte dei loro clienti più affezionati. Ad esempio, i fan più accaniti collezionano foto delle *maid*, chiamate *cheki*, che sono vendute all'interno del *cafe* come souvenir. Inoltre, quando una ragazza deve smettere di lavorare in un locale, in alcuni casi ha luogo una cerimonia di 'diploma' *sotsugyō*, durante la quale i suoi fan le dicono addio, altro rituale che trova corrispondenza nel mondo delle *idol*. E proprio come succede alle *idol*, alle ragazze che vogliono lavorare in un *maid cafe* viene richiesto di non fumare, bere alcolici o presentarsi insieme a uomini quando si trovano in Akihabara, al fine di mantenere intatta l'immagine della *maid* che i visitatori ricercano.¹⁹⁰

¹⁸⁷ Galbraith Patrick W., "Maid in Japan: An Ethnographic Account of Alternative Intimacy"

¹⁸⁸ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, pp. 138-139

¹⁸⁹ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 134, 139-140

¹⁹⁰ Galbraith Patrick W., "Maid in Japan: An Ethnographic Account of Alternative Intimacy"

Idol

Per certi versi, il sistema delle *idol*, la sua evoluzione nel corso dei decenni e il ruolo rivestito da fan e in particolare *otaku* rivela numerose analogie con il fenomeno del *moe* in anime e manga. Negli anni '80, nelle parole di Nakamori Akio, il mondo delle *star* cedette il posto alle *idol*, cantanti, ballerine, le quali venivano 'prodotte' in maniera sistematica da agenzie e promosse non in base al loro talento ma grazie all'immagine (o *kyara*) con la quale si caratterizzavano. Queste giovani ragazze molto spesso si esibivano in divisa scolastica, e rappresentavano la giovinezza e la purezza. In realtà, *idol* 'di prima generazione' erano esistite anche negli anni '70, tuttavia ciò che distingueva queste due tipologie può essere riassunto nel termine *burikko* ブリッコ: questa espressione, che letteralmente significa 'fare la carina', rappresenta l'atto di nascondere la propria identità dietro ad un 'personaggio' pubblico, con il quale la *idol* si esibisce e si mostra ai sostenitori. Era un 'gioco di finzione', nel quale gli spettatori erano perfettamente a conoscenza della falsità nel comportamento della *idol*, ma proprio per questo lo apprezzavano.¹⁹¹ In tal modo, queste giovani ragazze perdevano il proprio *seimeikan* 生命感, il 'senso di essere vive' e diventano invece degli oggetti quasi astratti. Gli anni '80 sono definiti 'l'età d'oro delle *idol*', in quanto ogni anno fino a 50 nuove *idol* arrivavano alla fama, per poi scomparire pochi mesi dopo. Queste giovani venivano, e vengono tutt'oggi, utilizzate come testimonial per prodotti commerciali, ma più che testimonial, sono chiamate *imēji kyarakutā* イメージキャラクター, *image character*; sono dunque trattate non come persone ma come immagini, allo stesso modo dei personaggi di anime e manga, anch'essi scelti molto spesso come mascotte in campagne promozionali.¹⁹² Di nuovo, in modo analogo a quanto avvenne con anime e manga, anche l'industria delle *idol* subì una rivoluzione quando gruppi quali *Onyanko Kurabu* (おニャン子クラブ, *Onyanko Club* o 'Club delle gattine') iniziarono a mirare esplicitamente ad un pubblico maschile, facendo gioco su quel dualismo di purezza ed erotismo che caratterizza il sentimento del *moe*. Fu in questo periodo che nacquero i primi veri *aidoru otaku*, i quali oltre a seguire i diversi gruppi in maniera 'convenzionale', guardandoli in TV o andando ai loro concerti, memorizzavano i loro dati (età, misure, tratti caratteriali, passatempi, etc.) e collezionavano qualsiasi genere di *guzzu*. *Onyanko Club* rappresentò inoltre il primo dei gruppi ad alto numero di membri (52),

¹⁹¹ Kijima Yoshimasa, "Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern", p. 152

¹⁹² Galbraith Patrick W., "Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism", in *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, a cura di Galbraith Patrick W. E Kalin Jason G., Inghilterra, Palgrave Macmillan, 2012, p. 186

tendenza presente ancora oggi (basti pensare al popolare AKB48, formato appunto da 48 ragazze). Ciò significava che per ogni singola *idol* veniva costruito un personaggio ben distinto, sia visivamente che dal punto di vista psicologico, dalle altre, cosicchè ce ne fosse ‘una per tutti i gusti’ e diversi fan potessero affezionarsi a diverse ragazze. Infine, la caratteristica forse più rilevante introdotta da questo gruppo fu quella che viene definita *hijitsuryoku* 非実力, ‘mancanza di abilità’: le ragazze non sono particolarmente brave nel canto o nella danza (né particolarmente attraenti fisicamente), ma proprio per questo appaiono più umane e più vicine al pubblico, il quale sente il desiderio di dare loro il proprio supporto per farle crescere e migliorare:

*This amateur group with its imperfections and fun characterization succeeded in pushing professional idols (including professional singers) aside [...]. The success of Onyanko Club verified the theory that idols are attractive because they are not perfect.*¹⁹³

Tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90, a causa del grandissimo numero di *idol* che avevano saturato il mercato, ebbe luogo la cosiddetta ‘Era glaciale delle *idol*’ in cui, oltre a subire la competizione di altri generi musicali, queste ragazze iniziarono a mostrare una certa indipendenza dalle loro identità pubbliche, cosa che portò a numerosi scandali. Ma nel 1997 nacque un nuovo tipo di *idol*, soprattutto grazie alla formazione del gruppo *Morning Musume* (*mooningu musume* モーニング娘, ‘Ragazze della mattina’), il cui enorme successo con il pubblico portò a quello che viene definito ‘rinascimento’ o ‘nuova età dell’oro’ (*aidoru no ōgon jidai* アイドルの黄金時代). Ancora più che negli anni '80, queste giovani erano ‘imperfette’ e facili da ‘produrre’, nel senso che si prestavano facilmente a recitare un personaggio imposto dalla loro agenzia e non mostravano una volontà propria:

On the one hand, the less beautiful and talented girl tries harder and is easier for fans to approach and get behind; on the other hand, she has more room for growth

¹⁹³ Sakai Masayoshi, “When Idols Shone Brightly – Development of Japan, the Idol Nation, and the Trajectory of Idols”, in Discuss Japan – Japan Foreign Policy Forum, consultato presso <http://www.japanpolicyforum.jp/archives/society/pt20160407013017.html> in data 25/05/2016

and does not resist being produced. [...] The ideal idol candidate must be “obedient” (sunao). She must lack a strong sense of self and give her agency over entirely.¹⁹⁴



Figura 19 Il gruppo idol Morning Musume

La *idol* viene dunque percepita vicina, e quindi questa ‘non-abilità’ la rende più controllabile da parte dei fan, i quali, con il proprio sostegno, cercano di farla crescere e migliorare; allo stesso tempo però essa rappresenta una ‘esistenza assoluta’ *zettaiteki na sonzai* 絶対的な存在, e dunque non può mai essere ritratta come un ‘vero’ essere umano, ma come un oggetto, un personaggio, astratto ma dotato di ‘fisicità’, vicino ma irraggiungibile. Come nel caso di *Kannagi*, dunque, la *idol* non può comportarsi come una ragazza normale, poichè ciò rovinerebbe la fantasia. La similitudine con il sentimento del *moe* non si ferma qui: nel descrivere il motivo per cui sono attratti al mondo delle *idol*, molti fan utilizzano l’espressione *iyashi*, mentre altri affermano che esse ‘danno loro energia’ (*genki ga deru* 元気が出る).¹⁹⁵ Osservare queste giovani ragazze impegnarsi e divertirsi quindi dona loro una calma e una voglia di fare, simili a quelle che gli *otaku* ricevono dalle *bishōjo* di anime e manga.

In effetti, seguendo la teoria formulata da Kijima Yoshimasa, si può notare un filo conduttore che collega l’evoluzione delle *idol* alla diffusione del *moe* come attrazione a personaggi fittizi. Secondo

¹⁹⁴ Galbraith Patrick W., “Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism”, p. 192

¹⁹⁵ Galbraith Patrick W., “Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism”, p. 196

Kijima, un processo continuo parte dalle *idol* ‘di prima generazione’, definite come *honmei* ovvero ‘vera identità’, ‘vere intenzioni’, quelle che insomma si mostravano sul palco senza filtri e senza recitare; in seguito, si passa alle *burikko*, le quali, al contrario, nascondono se stesse dietro ad una ‘immagine pubblica’. Negli anni ‘90 avviene la svolta, quando iniziano a fare la propria comparsa *idol* prive di ‘fisicità’, quali Haga Yui: nata da una battuta comica pronunciata durante un programma radiofonico (il suo nome consiste in un gioco di parole basato su *hagayui* 歯がゆい, ‘irritante’), acquisì grande popolarità tra gli ascoltatori; su di lei vennero creati un *settei*, interessi, gusti, data di nascita, etc. Il personaggio di Haga Yui arrivò addirittura a tenere dei propri concerti, nei quali il suo ruolo era interpretato da diverse ragazze.¹⁹⁶ Dunque anche una *idol* priva di un legame con la realtà riusciva ad ottenere successo con il pubblico; tuttavia anche Haga Yui rimaneva in qualche modo legata al mondo reale in quanto la sua immagine era comunque ricollegata a quella di una *idol* in carne e ossa. A metà degli anni ‘90, la diffusione delle *bishōjo* in video games, anime e manga segnò il passo successivo di questa evoluzione: Kijima prende ad esempio il popolare simulatore di appuntamenti del 1994 *Tokimeki memoriaru* (ときめきメモリアル, *Tokimeki Memorial*, ‘Ricordi di batticuore’) e la sua eroina principale, Fujisaki Shiori. In seguito al grande seguito di fan tra i giocatori, Shiori fece il suo debutto come *idol* virtuale, e i CD contenenti canzoni eseguite dalla sua doppiatrice scalarono rapidamente le classifiche di vendita. Questa sarebbe, secondo Kijima, la ragione principale della diffusione di *kyarason* e di personaggi di anime e manga trattati e promossi come vere e proprie *idol*; dunque, ragazze ‘normali’ ne vestirebbero i panni, ad esempio cantando le sigle dell’anime o nelle cosiddette *insert song*, canzoni che vengono appunto inserite all’interno di un episodio come sottofondo musicale a particolari scene. Un esempio emblematico è offerto dall’anime di *Kannagi*, in cui la divinità protagonista, Nagi, si esibisce su un palco con tanto di coreografia e giochi di luce.

In generale, però, si può affermare che personaggi di *idol* hanno fatto comparsa nel mondo bidimensionale fin dagli albori. Basti pensare a Minmay Lynn di *Macross*, o alla protagonista di *Creamy Mami*. La vera svolta ha avuto luogo negli anni 2000 con il programma di sintesi vocale *Vocaloid*. Grazie a questo software, chiunque poteva generare canzoni semplicemente scrivendo le parole e scegliendo una melodia; dei campioni vocali preregistrati andavano poi ad eseguire le parti

¹⁹⁶ Kijima Yoshimasa, “Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern”, pp. 152-153

cantate. Fan e *otaku* crearono e animarono modelli 3D da accompagnare alle canzoni, e condivisero i video su siti quali *Niko Niko Dōga* (ニコニコ動画, *Nico Nico Dōga*, letteralmente ‘Video sorridenti’, una sorta di versione giapponese di Youtube). La natura artificiale e ‘imperfetta’ delle voci prodotte da Vocaloid era in sintonia con gli *idol otaku*, e il fatto che grazie ad esso era possibile per chiunque ‘produrre’ la propria *idol* aggiungeva quel livello di interattività che mancava alle controparti in carne e ossa.¹⁹⁷ Basandosi sui campioni vocali, furono creati diversi personaggi, tra i quali spicca Hatsune Miku. Nata nel 2007 ad opera di Crypton Future Media, in concomitanza con l’uscita di Vocaloid 2, versione aggiornata del programma che aggiungeva nuove voci e melodie, da semplice mascotte divenne ben presto un vero e proprio personaggio, soprattutto grazie all’impegno dei fan, i quali composero innumerevoli canzoni e coreografie. Addirittura, il programma MikuMikuDance fu creato a suo nome per facilitare la produzione di video con modelli tridimensionali da condividere poi sul web. Una delle caratteristiche distintive del suo personaggio, il ramo di sedano che tiene in mano, non proviene dal suo design originale, ma da un video amatoriale in cui Miku (o meglio, la sua versione *super deformed* Hatsune Miku) canta una versione remixata della svedese Ievan Polkka ballando e sventolando suddetto sedano. La popolarità ricevuta dal video fu tale che quell’‘accessorio’ venne associato da quel momento con Miku, anche nei prodotti ufficiali. Nel corso degli anni, in maniera simile a Dejiko, Hatsune Miku ha ricevuto diversi adattamenti come manga, figure, e in un diverse popolari serie di video game musicali, ma, diversamente da Dejiko, gran parte del successo è dovuto nuovamente all’opera di fan e professionisti, i quali, facendo uso del programma Vocaloid, crearono un intero repertorio musicale per lei. Con lo sviluppo della tecnologia per la proiezione 3D, Miku si è spostata dal mondo bidimensionale di manga, video game e computer a quello tridimensionale: i suoi concerti ‘dal vivo’, in cui la sua immagine olografica viene proiettata con particolari giochi di luce, la fanno apparire ‘fisica’ nella sua virtualità.¹⁹⁸

¹⁹⁷ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 232

¹⁹⁸ Comitato Esecutivo dell’esposizione “*Bishōjo no gendaishi*”, *Bishōjo no gendaishi* (美少女の現代史, “Storia Contemporanea della *bishōjo*”), Kyoto, Saigensha Art Publishing, Inc, 2014, pp. 108-111



Figura 20 Hatsune Miku

Riguardo le *idol* in carne e ossa si è menzionata la discrepanza tra l'immagine pubblica e quella privata, tra il 'personaggio' e la 'persona' da cui esso è interpretato, e di come il pubblico apprezzi questa finzione. Allo stesso modo, questa dualità è presente anche in anime e manga che ritraggono *idol*: come e più che nella realtà è comune che una ragazza esca dal ruolo e riveli la propria vera personalità. Questo genere di episodio rivela nuovamente quel 'contrasto' di cui si è trattato in precedenza, poiché rivela la 'vera natura' che si cela dietro all'apparenza. Tuttavia, in linea di massima scene di questo tipo non hanno mai alcun risvolto serio come può invece succedere nel mondo reale quando una *idol* mostra erroneamente il proprio *honmei*; il mondo delle *idol* è rappresentato in ogni caso in maniera idealizzata. Una grande eccezione è però fornita dalla serie *Wake Up Girls!* (*Wēku appu gāruzu!*), diretta da Yamamoto Yutaka, famoso più per le sue critiche all'industria dell'animazione e agli *otaku* che per le sue opere. Con *Wake Up Girls!*, Yamamoto tentò di rappresentare in maniera relativamente realistica la scalata al successo di un gruppo di *idol*, mettendo in mostra i retroscena di questo mondo che solitamente passano inosservati; inoltre, al fine di accorciare la distanza tra realtà e finzione, un vero gruppo di *idol* fu creato e promosso in concomitanza con l'anime, e le nove ragazze che lo formavano servirono sia come base per il design delle loro controparti animate sia come loro doppiatrici. Ciononostante, forse andando a verificare le

tesi che Yamamoto ha postulato nel corso degli anni, questo realismo non riscontrò successo con gli *otaku*, e le vendite di DVD e Bluray Disc della serie lasciarono molto a desiderare.

Si è detto poc'anzi che le doppiatrici delle protagoniste di *Wake Up Girls!* formarono loro stesse un gruppo nel mondo reale; in effetti, soprattutto a partire dagli anni '90, è pratica molto comune per *seiyū* soprattutto donne acquisire una grande fama nei campi della musica e della recitazione. Basti pensare a serie come *K-On!* in cui la musica gioca un ruolo di rilievo; in questi casi, oltre a registrare le canzoni per l'anime e i diversi album e singoli, le doppiatrici si esibiscono in concerti dal vivo, in cui vestono i panni delle eroine a cui danno la voce. Si è accennato in precedenza come a rientrare tra gli elementi *moe* non siano solamente aspetti visivi o psicologici di un personaggio, ma anche la voce.

*“Anime voices have a certain tone and pitch for different character types. Often the same voice actors are used in various different Anime, with similar voices prevalent throughout the Anime universe. [...] As the same voices are used over and over, they have developed into stylized parts themselves, another aspect that can be put in place to create a character.”*¹⁹⁹

L'esempio più celebre di tale fenomeno è dato da Kugimiya Rie, la quale ha ottenuto il soprannome di *Tsunderie* poiché il suo particolare timbro vocale le ha permesso di dare la voce a numerose *tsunderes* nel corso della sua carriera. Quando una *seiyū* diventa famosa grazie al proprio talento e all'importanza dei ruoli da lei interpretati, diventa una vera e propria *idol*; oltre ad esibizioni musicali, partecipa a programmi televisivi e radiofonici, *hakushukai* (拍手会, eventi in cui i fan possono stringere la mano a una celebrità), e proprio come un'*idol* la sua immagine viene protetta e mantenuta dall'agenzia per cui lavora. Sebbene non sia proibito a una *seiyū* avere relazioni sentimentali, è convenzione tenerle all'oscuro fino all'annuncio di nozze o gravidanza.

Cosplay

Uno dei modi più palesi in cui il *moe* si manifesta nel mondo reale è rappresentato dal fenomeno del *cosplay*, in cui fan, uomini e donne, vestono i panni dei loro personaggi preferiti. Secondo le tesi più diffuse, il *cosplay* nacque dalle convention di fantascienza, in particolare *Star Trek*, in America, negli anni '60, mentre in Giappone acquisì grande popolarità all'interno di fiere quali il *Comiket* sin dal

¹⁹⁹ Suan Stevie, *The Anime Paradox – Patterns And Practices Through The Lens of Traditional Japanese Theater*, Netherlands, Library of Congress, 2013, p. 209

decennio successivo.²⁰⁰ In modo simile ai *Garage-kit*, in un primo momento i costumi venivano realizzati esclusivamente in maniera amatoriale, ma già negli anni '90 iniziarono a comparire le prime catene di negozi di costumi per *cosplay* creati a livello professionale, a partire da Cospa (コスパ, contrazione di *costume* e *paradise*), nato nel 1995. Però risulta necessario notare che, dovendo fornire il servizio più esteso possibile, questo tipo di negozio vende solamente costumi basati sui personaggi più popolari e 'mainstream', e quindi il settore *homemade* riveste ancora il ruolo più importante: realizzare il proprio costume è considerato come parte del divertimento e parte della cultura del *cosplay*, e quelli che acquistano costumi già pronti vengono visti in qualche modo come *outsider*, come dei reietti della comunità.²⁰¹ Nel corso degli anni il significato del termine si è ampliato andando ad includere trend di moda quali *lolita*, *gosuloli* (ゴスロリ, *goth loli*, forma contratta di *gothic lolita*), e *nanchatte seifuku* (なんちゃって制服, 'uniforme per scherzo', ovvero quei capi di abbigliamento che emulano lo stile delle divise scolastiche) che si possono individuare nei distretti popolari quali Harajuku e Shibuya. Tuttavia lo scopo originale del *cosplay* non è semplicemente quello di imitare l'aspetto esteriore, ma al contrario,

*The 'cosplayer' (reiyā) becomes a character; he or she makes a costume as close to an image as possible and memorizes character poses and spoken lines. When approached for a picture, the cosplayer attempts to recreate the aura of the character, and can request images not 'in character' be erased from the photographer's camera. In this example of embodied anime and game culture, the cosplayer learns scripts from the mediated image of the character, enacts them and then becomes an image. It is precisely because the cosplayer becomes an image that the moe response is possible.*²⁰²

²⁰⁰ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 51

²⁰¹ Okabe Daisuke, "Cosplay, Learning, and Cultural Practice", in *Fandom Unbound*, a cura di Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi, New Haven & London, Yale University Press, 2012, pp. 234-235

²⁰² Galbraith Patrick W., "Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan"



Figura 21 Gruppo di cosplayer delle protagoniste del franchise Rabu raibu! (ラブライブ!, Love Live!)

Sotto questa prospettiva, le *maid* che lavorano nei *cafe* ad Akihabara rientrano nell'ottica del *cosplay*, poiché, sebbene in ambito lavorativo, anche loro non si limitano ad assumere l'aspetto, ma 'entrano in un personaggio'. In effetti il *cosplay* fornisce un altro esempio della presenza femminile all'interno del discorso sul *moe*, poiché circa il 90% di tutti i *cosplayer* giapponesi è composto da ragazze. Risulta inoltre interessante menzionare il fenomeno del *crossplay* (*kurosupurei* クロスプレイ), per cui una persona veste il costume di un personaggio dell'altro sesso²⁰³; ciò è comune sia tra uomini, nel loro desiderio di identificarsi con le *bishōjo* che amano, sia tra donne, soprattutto quando vanno a interpretare *bishōnen kyaraktā* (美少年キャラクター, 'personaggi di bei ragazzi') i quali, essendo solitamente caratterizzati da lineamenti femminili, vi si prestano facilmente ("Cosplayers who look good as men are highly rated by the community."²⁰⁴). Indubbiamente l'aspetto esteriore riveste un ruolo molto importante nella dinamica del *cosplay*, in particolare a eventi pubblici quali *Comiket* o il World Cosplay Summit, una fiera mondiale dove *cosplayer* da tutto il mondo sfilano e competono per il titolo di 'miglior *cosplayer*'; in questi eventi, uno dei motivi per cui ci si traveste è il desiderio di attirare l'attenzione e farsi fotografare, tanto che è pratica comune formare dei gruppi, o *sākuru*

²⁰³ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 53

²⁰⁴ Okabe Daisuke, "Cosplay, Learning, and Cultural Practice", p. 238

(*circles*) simili a quelli di *dōjinshi*, per organizzare al meglio la propria visita alla fiera e per fotografarsi a vicenda.²⁰⁵ Forse ancora più degli *otaku* di manga e anime, i *cosplayer* condividono un forte senso di comunità e di rifiuto della cultura mainstream e dei media. Il termine *torareta*, abbreviazione di *toraretai* 撮りたい, significa ‘voglio essere fotografato’, e viene utilizzato nell’ambito del *cosplay* con un’accezione negativa per indicare quelle persone (soprattutto donne) che scelgono costumi popolari e succinti apposta per farsi fotografare e attirare l’attenzione dei media che presenziano alle fiere e convention.²⁰⁶

Da bidimensionale a tridimensionale

Nei capitoli precedenti si è analizzata l’abilità dei personaggi di anime e manga di essere estratti dal loro contesto originario e inseriti, dagli stessi creatori o da parte dei fan, in contesti completamente differenti. Tuttavia fino ad ora ciò è stato esaminato sempre restando nel contesto fittizio, e dunque gli spostamenti erano sempre ristretti nel mondo bidimensionale, ad esempio, passando da un fumetto, a una serie animata, a un romanzo o a un audio *drama*. Nel corso degli anni, essi hanno iniziato ad assumere un ulteriore ruolo come *imēji kyarakutā* in modo analogo alle *idol* di cui si è trattato poc’anzi; in questo modo, divengono delle vere e proprie mascotte e testimonial per prodotti commerciali che con la serie da cui provengono non hanno nulla a che fare. Per esempio, nell’ultimo decennio è diventata una tradizione del Comiket promuovere la donazione del sangue da per conto della Croce Rossa offrendo poster, cartoline e altri *guzzu* a tutti coloro i quali si offrono volontari. Proprio in tale processo si nota la caratteristica principale del concetto di *kyara* descritto da Ito Gō: pur essendo costituiti in maniera minimale, vale a dire essendo dotati solo di un piccolo numero di elementi distintivi, i *kyara* possiedono ‘un qualcosa di simile and una personalità’²⁰⁷, che li rende al tempo stesso facilmente malleabili e manipolabili al fine di adattarli a diversi contesti (in questo caso a scopo promozionale) e li fa apparire ‘vivi’ e ‘reali’ agli occhi del pubblico. Dunque, ancor più che utilizzare personaggi preesistenti, è pratica comune, all’interno del mercato degli *otaku* e non solo, commissionare ad artisti (e in alcuni casi doppiatrici) il compito di dare vita a *kyara* originali nati con l’unico scopo di servire come mascotte per un certo prodotto o campagna; basti pensare a Dejiko, uno

²⁰⁵ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 52

²⁰⁶ Okabe Daisuke, “Cosplay, Learning, and Cultural Practice”, p. 241

²⁰⁷ Itō Gō, *Tezuka Izu Deddo* (テヅカ・イズ・デッド, “Tezuka è morto”), Tokyo, Sekaika Shinsho, 2014, pp. 126-127

dei primi esempi di tale strategia. Con la diffusione della cultura *otaku* nel mainstream all'inizio degli anni 2000, l'influenza dell'iconografia *moe* si è espansa al di fuori dei confini di Akihabara:

*[...] Beautiful girl characters which had hitherto been regarded as the monopoly of otaku youth even came to be employed as mascots by places that could be considered unconnected with them, such as local government bodies. [...] This not only shows simply that otaku culture has spread, but also suggests a transformation on the part of other phenomena. Indeed, lovable two-dimensional bishoujo characters are now to be found dotted all over town, and have become commonplace, everyday culture. Seen from this perspective, otaku-style subculture no longer even needs to be tagged as 'subculture' [...]*²⁰⁸

Il successo di strategie simili è motivato dalla natura 'animalesca' degli *otaku* di terza generazione definiti da Azuma: a causa del loro desiderio sfrenato e insaziabile di materiali che contengano gli elementi (*moe*) a cui sono attratti, "il principio del loro comportamento può essere associato a quello dei drogati"²⁰⁹; per tale ragione, l'adozione di un *bishōjo kyara* all'interno di una campagna promozionale garantirà senza dubbio un allargamento del pubblico di riferimento, senza contare che, utilizzando personaggi in 'stile anime', si attireranno non solo fan adulti, ma anche consumatori nella fascia d'età più giovane. Oltre al già citato esempio di *Binchōtan*, un altro caso di grande interesse riguarda le forze armate giapponesi: nell'estate del 2014, l'ufficio per la cooperazione del JSDF (*Japan Self-Defense Force*) di Okayama diede inizio ad una campagna pubblicitaria per promuovere esercito, marina e aviazione facendo uso di tre *bishōjo* (disegnate da Shimada Humikane, il già citato autore di *Strike Witches*), Kibi Momoe, Seto Mizuho e Bizen Airi. La risposta che riscontrarono tra gli *otaku* fu enormemente positiva, tanto nella prefettura di Okayama quanto nel resto del Paese, e cartoline, calendari, volantini nei quali le tre ragazze erano rappresentate andarono rapidamente a ruba.²¹⁰ La campagna riscosse anche un grande successo, e nel periodo successivo si registrò un

²⁰⁸ Kijima Yoshimasa, "Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern", p. 150

²⁰⁹ Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, p. 88

²¹⁰ *Bishōjo kyara de jeitai PR – Okayama chihō kyōryoku honbu* (美少女キャラで自衛隊PR 岡山地方協力本部, 'Bishōjo kyara come mascotte all'ufficio regionale per la collaborazione delle forze armate di Okayama'), in *Nikkei – Nihon keizai shinbun* (日経 日本経済新聞, 'Nikkei – Quotidiano economico giapponese'), consultato presso <http://www.nikkei.com/article/DGXNZO59137660Q3A830C1LC0000/> in data 26/05/2016

aumento del 20% nel numero di arruolamenti.²¹¹ Negli anni, l'impiego di iconografia manga e anime, e in particolare *moe*, da parte di negozi, aziende, enti comunali, provinciali e statali si è fatta sempre più comune. Nella sua intervista con Galbraith, la doppiatrice, cantante e illustratrice Toromi, specializzata nella creazione di giovani personaggi femminili, elenca tra i suoi clienti il produttore di giocattoli Bandai, un negozio di gadget a tema samurai, un venditore di biscotti tipici di Okinawa, e infine il tempio Ryohoji, con il quale ha collaborato nella pubblicazione di un manga.²¹² Toromi entrò in contatto con Nakazato Shoko, uno dei monaci buddhisti del Ryohoji, il quale le chiese di disegnare delle caricature in stile *moe* delle divinità buddhiste a cui il tempio era dedicato. Le illustrazioni sarebbero poi state affisse alle insegne presenti all'entrata del tempio, al fine di renderlo più accattivante e aumentare il numero di visitatori. Il personaggio nato da questa collaborazione fu Toro Benten, versione *bishōjo* della dea Benzaiten. Toro Benten riscosse un enorme successo tra gli *otaku* e dal suo *kyara* furono creati, oltre al già citato manga, innumerevoli *guzzu* quali cartoline, poster, illustrazioni, figures; nei video animati promozionali, la voce della 'dea' è data dalla sua stessa creatrice, la quale pratica il suo *cosplay* negli eventi tenuti dal tempio.²¹³ Il Ryohoji divenne inoltre meta di *seichi junrei*, pellegrinaggi paradossalmente non basati sull'aspetto religioso del tempio, ma sul personaggio di Toro Benten, tanto da prendere il nome di *moedera* (萌え寺, 'tempio *moe*').

Gli esempi qui riportati rientrano nella definizione di *moe okoshi* (萌えおこし, 'promozione per mezzo del *moe*') come "risveglio dell'interesse nel territorio attraverso l'utilizzo del sentimento del *moe*"²¹⁴. Le strategie del *moe okoshi* si possono dunque dividere in due categorie distinte: la prima, in cui una serie ambientata nel mondo reale viene utilizzata per promuovere la controparte 'tridimensionale' del luogo rappresentato nell'anime o manga in questione. Ad esempio, *Binchōtan*, *K-On!*, *Lucky Star* e i vari pellegrinaggi anime organizzati in tutto il Giappone fanno parte di questa

²¹¹ Shimada Fumikane *ga dezain shita moe kyara jieikan sannin musume ga daikiniki! Shigansha mo 2 wari fueru* (島田フミカネ氏がデザインした萌えキャラ自衛官 三人娘が大人気! 志願者も2割増える, 'I *moe kyara* delle tre ufficiali delle forze armate creati da Shimada Fumikane sono molto popolari! Anche il numero di arruolamenti'), in *Yaraon Blog*, consultato presso <http://yaraon.blog109.fc2.com/blog-entry-21163.html> in data 26/05/2016

²¹² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, pp. 83-84

²¹³ Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 88

²¹⁴ Ideguchi Akinori, *Moeru chiiki shinkō no yukue – 'moe okoshi' no kanōsei to sono kadai ni tsuite* (萌える地域振興の行方 – 「萌えおこし」の可能性とその課題について, 'Il percorso della promozione regionale tramite il *moe* – il potenziale del "moe okoshi" e le sue problematiche'), in *The International University of Kagoshima*, consultato presso https://www.iuk.ac.jp/chiken/pdf/regional_studies37/ideguchi.pdf in data 25/05/2016, p. 58

categoria. Al contrario, la seconda prevede che, come nel caso appena citato di Toro Benten, sia l'ente pubblico a richiedere la creazione di personaggi specifici atti a promuovere un'attività o una provincia. Oltre alle varie *bishōjo*, anche i cosiddetti *yurukyara* (ゆるキャラ, contrazione di *yuruyuru kyarakutā* ゆるゆるキャラクター, letteralmente 'personaggi calmanti'), mascotte dall'aspetto animale o basate su un prodotto tipico del posto, che fanno solitamente comparsa ad eventi e manifestazioni cittadine sotto forma di costumi indossati da addetti, mirati soprattutto ai più giovani, fanno parte di questa categoria.²¹⁵

Il tema del *moe okoshi* fornisce l'occasione per prendere in esame un altro fenomeno collegato alla relazione tra il mondo reale e il *moe*, ovvero il cosiddetto *moe gijinka* (萌え擬人化, 'antropomorfizzazione *moe*'), a cui si è brevemente fatto riferimento in precedenza. Secondo questo processo, un animale, un oggetto, un luogo o persino un concetto astratto viene rappresentato sotto forma di *moe kyara*; i *kemonomimi* sono uno degli esempi più comuni e diffusi di ciò, soprattutto quando il personaggio in questione è una vera e propria manifestazione di un animale, piuttosto che un essere umano con indosso un costume. La costituzione fisica, l'abbigliamento (che assume più le sembianze di *cosplay*) e la personalità di questa antropomorfizzazione si basano sulle caratteristiche distintive del soggetto di base. Nel caso della *neko musume*, per citarne uno, oltre alle orecchie, gli elementi più comunemente ritratti sono la coda e, seppure più raramente, i baffi e i cuscinetti carnosi sulle zampe (molto più diffusa è la tendenza di queste ragazze ad avere mani umane che imitano la forma delle zampe dei felini). Una grande importanza è rivestita da costumi e accessori: quando ad assumere l'aspetto di una *bishōjo* è un prodotto, ad esempio, quello sarà ritratto come un ornamento per capelli, una collana, un braccialetto, oppure le sue caratteristiche visuali più appariscenti saranno rielaborate sotto forma di abito. *Binchōtan*, ad esempio, porta sul capo un pezzo del carbone da cui prende il nome. Il suffisso *tan* たん, che in questo caso è alla base del gioco di parole, è un suffisso di registro colloquiale, generalmente usato nel linguaggio infantile (probabilmente derivata da *chan* ちゃん); nell'ambito del *moe gijinka*, tale suffisso viene utilizzato per identificare le versioni antropomorfe di animali, oggetti, etc. semplicemente affiancandolo al nome, o a volte una sua abbreviazione a *mo'* di soprannome, del soggetto di tale processo; anche qui ritorna il fattore della giovinezza e dell'infanzia. Tuttavia tale denominazione ha perso in parte il suo significato originale;

²¹⁵ ²¹⁵ Ideguchi Akinori, *Moeru chiiki shinkō no yukue – 'moe okoshi' no kanōsei to sono kadai ni tsuite* (萌える地域振興の行方 – 「萌えおし」の可能性とその課題について, 'Il percorso della promozione regionale tramite il *moe* – il potenziale del "moe okoshi" e le sue problematiche'), p. 61-65

non sempre questi personaggi sono di fatto giovani ragazze, dato che, come si è detto, elementi come età e personalità dipendono in grande misura dall'oggetto al quale sono ispirati. Nel *moe okoshi*, dunque, diverse compagnie commissionano artisti e illustratori per creare una versione umana dei loro prodotti; così facendo, le 'cose' inanimate e distanti vengono appunto 'umanizzate' e quindi diventano più vicine, creando una sorta di empatia con il consumatore, senza contare il rinnovato fascino che esse avranno per gli *otaku*. L'esempio più celebre è fornito dal gigante americano dell'informatica, Microsoft, che a partire da Windows 7, lanciò in Giappone una particolare versione del suo sistema operativo incentrata su Madobe Nanami (il cui nome contiene le parole *nana* 七, il numero sette, e *mado* 窓, ovvero finestra).



Figura 22 Madobe Nanami. Da notare lo schema cromatico del suo abbigliamento, ispirato al sistema operativo che rappresenta.

Ciononostante, il fenomeno del *moe gijinka* è molto preminente nell'ambiente amatoriale, soprattutto nelle comunità online quali *nichanneru*, in cui sin dagli anni '90 i vari utenti si divertono ad immaginare computer, console, programmi, mezzi di trasporto, elettrodomestici, città, nazioni, fenomeni meteorologici, concetti astratti come belle ragazze. Come è successo per molti altri trend, anche l'antropomorfizzazione *moe* si è diffusa nel corso degli anni nel campo professionistico in reazione alla risposta estremamente positiva riscontrata tra i fan. La serie di giochi di ruolo *Chōjigen Geimu Neputyūnu* (超次元ゲーム ネプテューヌ, letteralmente 'Gioco ultra dimensionale Neptune',

ma noto internazionalmente come *Hyprdimension Neptunia*) immagina un mondo fantastico, chiamato *Geimukyōkai* (ゲイムギョウ界, letteralmente ‘mondo Geimukyō’, gioco di parole basato sul termine *geimugyōkai* ゲイム業界, ‘industria dei video games’, nella versione occidentale è reso come *Gamindustri*, richiamo al termine inglese *game industry*) diviso in quattro regni, ognuno una rappresentazione di una diversa piattaforma di video game (Nintendo Wii, Playstation, Xbox e Sega Neptune), impegnate nel conflitto noto come ‘Console War’; le protagoniste sono delle *moe gijinka* delle diverse console.

A dimostrare lo stretto legame esistente tra *mecha otaku* e *moe otaku*, la serie di corti animati *Robotto gāruzu zetto* (ロボットガールズゼット, *Robot girls Z*) è una parodia comica dei vari classici del genere *mecha* degli anni ’70 e ’80, in cui sia i robot che i *kaiju* 怪獣, ossia i mostri giganti da essi combattuti, sono ritratti come giovani ragazze.

Il manga *moe yonkoma Gokicha* ごきチヤ racconta le divertenti disavventure di una ‘ragazza scarafaggio’ (da cui il titolo, una contrazione di *Gokiburichan* ゴキブリちゃん, appunto ‘Ragazza scarafaggio’), provando che qualsiasi cosa o essere vivente può diventare oggetto di simpatia, empatia e *moe* se rappresentato come una *bishōjo* o *biyōjo*.²¹⁶

Si può dunque affermare che il *moe gijinka* offre una prospettiva diversa sul rapporto tra realtà e finzione, in quanto questo fenomeno prende elementi del mondo tridimensionale e li trasforma in personaggi bidimensionali. Per concludere il capitolo, si vuole prendere brevemente in esame la rappresentazione forse più elementare del percorso opposto, in cui ad entità bidimensionali viene data una forma tridimensionale materiale, ovvero le *figures*. Come si è visto in precedenza parlando del lavoro di Shimada Humikane, gran parte delle *bishōjo figures* (*bishōjo figyua* 美少女フィギュア), che possono definirsi un genere di produzione a se stante, nasce a partire da un’illustrazione, contrapponendosi ai modellini di *mecha* quali i *garage-kit* o le varie riproduzioni in scala di *kaijū* e eroi delle serie *tokusatsu*. Il ruolo dell’artigiano che crea la *figure* non si limita nell’emulare in modo più fedele possibile il *character design*, ma anche la posa e l’atmosfera del disegno originale. In linea con il trend generale presente nel mondo degli *otaku*, anche le *figures* nascono come un passatempo per poi diventare un vero proprio mestiere; aziende quali Kaiyodo e Good Smile Company producono

²¹⁶ L’esempio di *Gokicha* risulta inoltre interessante poiché dimostra ancora una volta il collegamento tra il mercato amatoriale e quello professionale. Nato come *dōjinshi* distribuito al *Comiket*, fu in seguito serializzato sulla rivista *Manga Time Kirara*.

sin dalla fine degli anni '90 modelli di tutti i tipi e dedicati a innumerevoli personaggi di anime, manga e video game.



Figura 23 Figure di Shimakaze, una delle tante ragazze/navi da battaglia protagoniste del franchise KanColle

Ne esistono diversi, da quelli con articolazioni snodabili e posabili (con tanto di teste e mani intercambiabili per esprimere diverse espressioni e gesti), a quelle curate fin nei minimi particolari (cosa che si riflette sul prezzo, che può superare le centinaia di migliaia di yen), alla linea *Nendroid*, in cui i personaggi sono rappresentati in versione *chibi* e *super deformed* e le parti sono compatibili con tutti gli altri modelli della stessa famiglia.

“Le figures stanno assumendo una grande rilevanza in qualità di ‘mezzo’ tramite il quale le persone possono esprimere il proprio amore per delle bishōjo dotate di un aspetto materiale. I personaggi bishōjo provenienti da anime, manga e video game vengono resi come figures e sebbene prodotti in massa, si può notare un miglioramento nella loro qualità. Tra quelle snodabili e le cosiddette statuine, in cui la posa e l’espressione sono predeterminate, diversi tipi di figures vengono prodotti per rispondere ai desideri delle varie nicchie. L’atto di tenere i propri personaggi preferiti a portata di mano e di ammirarli nella loro tridimensionalità non si può definire ‘amore umano’, ma rappresenta, per le persone che amano questi personaggi, una naturale manifestazione dei propri desideri.”²¹⁷

²¹⁷ Comitato Esecutivo dell’esposizione *“Bishōjo no gendaishi”*, *Bishōjo no gendaishi* (美少女の現代史, “Storia contemporanea della bishōjo”), p. 183

Conclusione

In più occasioni, all'interno di questo testo si è affermato che in seguito al successo mediatico di *Densha otoko* e del *moe boom* da esso causato, l'uso di questo termine si sia fatto sempre più raro all'interno della comunità *otaku*. È opinione comune a diversi studiosi, giapponesi e non, che già nella seconda metà degli anni 2000 il fenomeno del *moe*, rappresentato tanto dal numero di prodotti mirati a quella specifica fascia di pubblico quanto dal volume generato nelle discussioni online, abbia lentamente perso quella trazione che possedeva in precedenza. Ciononostante è innegabile il grande impatto che esso ebbe sull'industria e sulla società giapponesi. Nel 2005, *moe* fu votato come il termine gergale più influente dell'anno; le statistiche economiche di quegli anni descrivevano l'industria del *moe*, intesa nella produzione di anime, manga, video games e merchandise correlato, sia per *otaku* che per turisti, come un mercato da 888 milioni di dollari. In seguito, riviste di grande rilievo a livello nazionale quali *Nyūsuwīku japan* (ニュースウィークジャパン, *Newsweek Japan*) pubblicarono articoli incentrati su tale argomento.²¹⁸ Inoltre è importante ricordare che sebbene il termine *moe* abbia assunto tale accezione solamente in tempi recenti, il sentimento da esso descritto è da considerarsi universale. Nel suo *Moeru otoko*, Honda Tooru prende ad esempio il mito greco di Pigmalione, il quale si innamorò di una delle sue sculture, paragonandolo ai *figyua moe zoku*, ovvero le persone che sentono *moe* per *figures* e modellini, poiché entrambi provano sentimenti affettivi per personaggi del mondo della finzione.²¹⁹ Sebbene si possa notare un tono ironico nella sua analogia (e in generale in tutti i suoi testi), Honda dimostra come il concetto di *moe* di per se non sia affatto nuovo, né tantomeno unicamente proprio del Giappone o della cultura *otaku*.

Ciò suscita un differente quesito, questa volta sul futuro del *moe*, e del rapporto che la comunità *otaku* ha e avrà con il resto della società. Nell'Ottobre 2008, un uomo giapponese aprì una petizione per far riconoscere la legalità del matrimonio con un personaggio bidimensionale; nel suo caso specifico, l'uomo desiderava sposare Asahina Mikuru, una delle protagoniste della serie *La Malinconia di Haruhi Suzumiya*, in quanto non aveva alcun interesse per le donne in carne ed ossa. In molti, trovandosi d'accordo con l'idea, firmarono la petizione menzionando i personaggi con cui avrebbero voluto convolare a nozze, mentre altri parteciparono scherzosamente.²²⁰ Nel 2009 un uomo di 27 anni,

²¹⁸ Galbraith Patrick W., "Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan",

²¹⁹ Honda Tooru, *Moeru Otoko* (萌える男, "L'uomo che prova *moe*"), p. 82

²²⁰ Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, p. 186

di cui è noto solo il soprannome Sal 9000, celebrò davanti ai propri amici e a migliaia di spettatori online il suo matrimonio con Anegasaki Nene, una delle tre ‘fidanzate virtuali’ protagoniste del simulatore di appuntamenti *Rabu purasu* (ラブプラス, *Love Plus*) per Nintendo DS. Entrambi gli esempi qui riportati dimostrano un concetto espresso da Honda in tutti i suoi libri: sebbene il *moe* sia un sentimento estremamente personale e interiorizzato, al tempo stesso esiste un desiderio di approvazione e di riconoscimento da parte della società. L’amore per i personaggi fittizi vuole non più essere visto come una stranezza, un’anomalia al pensiero comune, bensì come una scelta alternativa, tanto valida quanto quella ‘tradizionale’; per fare ciò, dunque, il primo passo è ‘venire allo scoperto’ e dichiarare apertamente i propri sentimenti, senza vergognarsi e senza temere di essere giudicati. Vive in loro la speranza che, in futuro, il rapporto tra *otaku* e mainstream si faccia più aperto e onesto, e che invece di essere ritratti come criminali, pervertiti, figure comiche, grottesche e surreali, o semplicemente ‘strani’, essi siano trattati come esseri umani, diversi ma uguali a tutti gli altri.

La discussione sul *moe* evidenzia il potente impatto che la cultura e il modo di pensare *otaku* hanno avuto nel corso degli anni sul resto società. Essi non rappresentano un’esistenza ‘diversa’, slegata dal resto del mondo, ma semplicemente un’esacerbazione di una tendenza appartenente a tutta la nuova generazione, giapponese e mondiale. Nell’interagire con anime e manga nei vari modi presi in esame finora, essi manifestano un drastico cambiamento nel concetto di ‘realtà’; invece di essere sottomessi ad un insieme di norme, regole, convenzioni, etc., chiunque può scegliersi la propria ‘realtà’ fittizia. Con l’enorme diffusione di Internet, e il ruolo fisso che ormai ha assunto nelle nostre vite, la ‘vera’ realtà, unica e condivisa da tutti viene rimpiazzata da infinite realtà personali. In questo senso, come afferma Kijima, si può estendere un paragone tra l’età di Internet e il nuovo modello di consumo degli *otaku* postmoderni, secondo cui l’interesse ad una narrativa maggiore e unificata viene meno, in favore di un desiderio per narrative minori.²²¹

All’interno della sua esposizione architettonica OTAKU: Persona, Space, City, portata in mostra alla Biennale di Venezia nel 2004, Morikawa Kai’ichiro esplora il panorama di Akihabara evidenziando come il distretto sia stato segnato da *otaku* e anime e dalla loro evoluzione nel corso degli anni; nel padiglione, Morikawa inserisce una serie di pannelli su cui sono riportati vari termini relativi alla cultura e all’estetica giapponesi. Qui l’architetto decide di affiancare in maniera deliberata i pannelli

²²¹ Kijima Yoshimasa, “Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern”, p. 167

su valori tradizionali quali il *wabisabi* (わびさび, canone estetico basato sull'imperfezione e sull'accettazione del carattere transitorio dell'esistenza) ad uno in cui spiega il concetto di *moe*. Nelle sue parole riguardo questa scelta si può trovare una nuova ottica con cui analizzare l'intera questione inerente non solo al *moe*, ma anche al modo in cui la cultura *otaku* e il mondo di anime e manga viene percepito:

*I wanted to suggest that we cannot possibly know how the culture of today will be judged in the future, so it is meaningless to make distinctions between high and low culture. We should learn about moe while we can and save the judgements for later.*²²²

²²² Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, p. 161

Appendice: Il *moe* al femminile – *fujoshi* e *yaoi*

Nel corso del testo principale di questa tesi, si è voluto focalizzare il discorso quasi esclusivamente sugli *otaku* maschi e sulle *bishoujo* a cui sono attratti; tutte le figure femminili citate finora, in linea di massima, rientrano nella definizione *josei no otaku* (女性のオタク), letteralmente ‘*otaku* donna’, caratterizzate da gusti e mentalità molto simili a quelli delle loro controparti maschili.²²³ Tuttavia, come l’esistenza stessa di tale espressione potrebbe già indicare, un altro tipo di ‘*otaku* donna’, la *fujoshi* (腐女子, letteralmente ‘ragazza corrotta’ o ‘ragazza marcia’) si distingue dalle *josei no otaku* per quanto riguarda gli oggetti della sua passione e i modi in cui essa viene espressa.

In primo luogo, la *fujoshi* è definita dal genere di opere di cui fruisce, ovvero lo *yaoi* やおい, noto anche come *bouizu rabu* (ボーイズラブ, *boys’ love*). Il termine *yaoi* è un acronimo dell’espressione *yama nashi, ochi nashi, imi nashi* やまなしおちなし意味なし, traducibile come ‘Privo di climax, privo di conclusione, privo di significato’. Questa definizione nacque nel 1980, quando uno dei lavori dell’autrice di *doujinshi* Sakata Yasuko, *Loveri*, fu criticato per l’assenza di trama e per il suo concentrarsi sulle figure maschili; in seguito, altre scrittrici iniziarono ad utilizzare *yaoi* per descrivere in maniera auto ironica le proprie creazioni. Similmente, *boys’ love* va ad indicare la tematica principale di queste storie, incentrate sulle relazioni omosessuali, romantiche e sessuali, tra uomini. Sebbene i due termini siano attualmente utilizzati come sinonimi, in origine *yaoi* si riferiva specificamente alle parodie mentre *boys’ love* era riservato ai lavori pubblicati a livello professionale su rivista.²²⁴ Nato come sottogenere dello *shoujo*, anche lo *yaoi* pone grande importanza alle emozioni e alla psicologia dei personaggi, ma qui è marcata la totale assenza di figure femminili in ruoli di rilievo; i rapporti eterosessuali tra uomo e donna, e ancor di più quelli omosessuali tra donne, sono visti come troppo ‘crudi’ (*namananashii* 生々しい).²²⁵ In contrasto, l’amore tra due uomini viene ritenuto essere ‘puro’ (*junsui na ai*, 純粋な愛). Oltre a opere originali, una enorme parte delle attività della comunità *fujoshi* sta nella produzione e nel consumo di *doujinshi*, e in particolare *aniparo* in cui personaggi maschili, generalmente provenienti da serie per ragazzi, sono estratti dal loro contesto e inseriti in relazioni amorose tra loro. Anche qui si evidenzia la grande presenza del database teorizzato da Azuma: i personaggi vengono identificati e classificati in categorie più o meno fisse basandosi sui

²²³ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, p. 110

²²⁴ Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, pp. 238-239

²²⁵ Galbraith Patrick W., “Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan”

tratti fisici e psicologici da cui sono definiti. Come si vedrà, quasi tutti questi ‘elementi *moe*’ sono di fatto funzionali al ruolo che il personaggio in questione ha nella relazione omosessuale. In generale, sono due le ‘classi’ in cui essi sono divisi, *seme* 攻め e *uke* 受け, rispettivamente traducibili in maniera letterale come ‘attaccante’ e ‘ricevitore’. Il *seme* assume la posizione dominante all’interno della relazione, mentre l’*uke* è più sottomesso o remissivo. Queste due definizioni sono essenziali per una delle pratiche principali nelle discussioni tra *fujoshi*, il cosiddetto *coupling* (*kappuringu* カップリング), ovvero scegliere due personaggi maschili provenienti da una certa serie e, dopo aver definito quale dei due sia il *seme* e quale l’*uke*, e farne una coppia. Il modo in cui questo *coupling* viene espresso e discusso, sia online che di persona, è attraverso l’utilizzo del simbolo ‘x’ per separare il *seme* dall’*uke*, in quest’ordine.²²⁶ Un elemento che separa l’approccio al database da parte delle *fujoshi* rispetto agli *otaku* sta proprio nel fatto che, sebbene in alcuni casi la definizione di un personaggio come *seme* o *uke* sia ‘evidente’ dai tratti con cui è rappresentato nell’opera originale e quindi generalmente condivisa dall’intera comunità, è estremamente comune che ciò non avvenga e quindi diverse ragazze vedano in maniera diversa lo stesso personaggio; allo stesso modo, le coppie possono essere a volte definite già dalle dinamiche che due particolari personaggi hanno in una serie, ma solitamente il *coupling* è argomento di dibattito.

In a sense, these genres and couplings are sort of a cultural device that allows fujoshi to express their inclinations and interests to one another. [...] What is notable [...] is that genres²²⁷ are a common cultural device that fujoshi employ to make their own identity visible and to assess and negotiate their relationships with other fujoshi.²²⁸

Tali discussioni vengono comunemente chiamate *moebanashi* 萌え話 o *moegatari* 萌え語り; entrambe queste espressioni possono essere tradotte come ‘conversazione sul *moe*’. L’oggetto di *moe* per la *fujoshi*, in modo simile a quanto accade per gli *otaku* maschi, è il personaggio proveniente dal

²²⁶ Okabe Daisuke e Ishida Kimi, “Making *Fujoshi* Identity Visible and Invisible”, all’interno di *Fandom Unbound*, a cura di Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi, New Haven & London, Yale University Press, 2012, pp. 213-214

²²⁷ In questo caso indica una particolare serie e tutte le opere derivate del genere *yaoi*. Nell’esempio riportato da Okabe, vengono citati i ‘generi’ *KOF*, ovvero il franchise di videogames di combattimento *King of Fighters*, e il manga e anime *Full Metal Alchemist* (*Hagane no renkinjutsushi* 鋼の錬金術師, ‘L’alchimista d’acciaio’).

²²⁸ Okabe Daisuke e Ishida Kimi, “Making *Fujoshi* Identity Visible and Invisible”, pp. 214-215

mondo della finzione; in questo caso però, a essere *moe* non è la fantasia di una relazione romantica con lei, ma l'idea che esso sia in coppia con un altro. Anche qui, purezza e perversione costituiscono due metà dello stesso sentimento.

*Yaoi is a prime source of moe in a simultaneous fixation on pure relationships among beautiful boys and regular depictions of perverse sex acts such as rape, incest and torture.*²²⁹

Esistono delle eccezioni, che rendono la *fujoshi* paragonabile al *moe otaku* nel suo desiderio di identificazione con l'oggetto di tale emozione: nelle cosiddette *naricha* (なりチャ, abbreviazione di *nari chatto* なりチャット, ovvero particolari chat room in cui i partecipanti interpretano un personaggio), esse si identificano con figure del genere *yaoi* in una sorta di *roleplay* che può arrivare anche al sesso virtuale tra i due.²³⁰ Ma, tornando alla tesi di Saitou sul 'desiderio asimmetrico', questo genere di attività non si riflette nella vita reale. I personaggi restano degli 'strumenti' per il proprio divertimento, separati dalla realtà, e *coupling* e *roleplay* vari non sono altro che giochi, privi di alcun significato profondo. Per lo stesso motivo, è opinione condivisa nella comunità *fujoshi* che un personaggio già in origine gay non si presta ad essere soggetto di *yaoi*, in quanto viene meno il fattore della fantasia in cui gli elementi di cui è composto vengono rianalizzati sotto l'ottica di *seme* e *uke*.

A questo punto è possibile fare un altro paragone con i *moe otaku*, e con gli *otaku* maschi in generale: se da una parte l'uomo rifiuta le responsabilità e il ruolo imposto dalla società come impiegato e padre di famiglia per rivolgersi alle giovani e deboli *bishoujo*, la *fujoshi* rappresenta la donna che si oppone agli oneri definiti dal proprio sesso (la procreazione), e prova *moe* per personaggi maschili omosessuali estranei alle definizioni tradizionali di *gender role*.²³¹

Proprio per questo motivo, le *fujoshi*, ancor più che gli *otaku*, tendono a tenere rigorosamente nascosta la propria identità, poiché si ritiene che essa sia percepita negativamente da parte delle altre persone.

²²⁹ Galbraith Patrick W., "Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan"

²³⁰ Galbraith Patrick W., "Moe Talk – Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan", all'interno di *Boys Love Manga and Beyond – History, Culture, and Community in Japan*, 2015, University Press of Mississippi, Jackson, consultato presso http://www.academia.edu/11917818/Moe_Talk_Affective_Communication_Among_Female_Fans_of_Yaoi_in_Japan in data 21/05/2016, p. 138

²³¹ Galbraith Patrick W., "Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan"

In modo per certi versi simile a quanto accade con il *lolicon*, la grande varietà di contenuti *yaoi*, dai più sobri ai più depravati, è causa di generalizzazioni e stereotipi nei confronti delle persone che ne fruiscono. Dunque di norma, esse tengono segreta sia la propria passione per lo *yaoi* che l'interesse per manga e anime del genere *shounen*, poiché da questo si potrebbe arrivare a dedurre il loro essere *fujoshi*. L'atto di celare tale identità in ogni circostanza, ad esclusione di quando si interagisce con le proprie simili, viene considerato a volte un prerequisito per fare parte della comunità.²³² In certi casi, l'avere gusti 'anormali' rispetto al mainstream è considerato da loro come un pregio, poiché si distinguono dalle persone 'normali', che si accontentano della realtà così com'è; al contrario, le *fujoshi* sono dotate di una 'abbondante forza dell'immaginazione' che permette loro di fantasticare (ovvero fare *coupling*) su qualsiasi cosa.²³³ Allo stesso tempo, però, si nota una tendenza all'auto-ironia e ad avere una bassa opinione di se stesse, comparandosi al pubblico generale da cui si separano; l'utilizzo di termini quali *yaoi* e *fujoshi* da parte loro ne è una chiara dimostrazione. Dunque, più sono costrette a nascondere la propria identità per non essere ostracizzate dalla società (in ambiente lavorativo, scolastico o familiare), più danno sfogo a questa frustrazione nei loro incontri.

*Fujoshi emphasize that their community is deviant and subordinate to the “normal” community and deride their own practices as fujoshi. [...] Fujoshi create frequent opportunities to talk about their activities and laugh at themselves.*²³⁴

Le *fujoshi* utilizzano il sarcasmo e l'ironia come un mezzo per giudicare se stesse, le proprie attività e il modo in cui esse sono percepite e giudicate dall'esterno. Essendo abituate a celarsi agli occhi indiscreti del mainstream, spinte dalla paura di essere viste come 'pervertite' e 'anormali' (a causa dell'immagine estrema e parziale creata dai media, in modo molto simile a quanto avvenne e avviene tutt'ora parlando di *otaku*), esse di rado sono oggetto diretto di critica da altre persone.²³⁵

Grazie alla loro 'abbondante forza dell'immaginazione', una delle attività in cui eccellono è il *moe gijinka*, ovvero l'atto di trasformare oggetti e persone in *moe kyara* da associare in relazioni omosessuali. Come si vedrà più avanti, esempi 'regolari' di questo genere di antropomorfizzazione

²³² Okabe Daisuke e Ishida Kimi, “Making *Fujoshi* Identity Visible and Invisible”, pp. 216-217

²³³ Galbraith Patrick W., “Moe Talk – Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan”, p. 155

²³⁴ Okabe Daisuke e Ishida Kimi, “Making *Fujoshi* Identity Visible and Invisible”, pp. 218-219

²³⁵ Okabe Daisuke e Ishida Kimi, “Making *Fujoshi* Identity Visible and Invisible”, pp. 220

sono molto diffusi nella comunità, e qualsiasi cosa, a partire da spade e nazioni fino ad arrivare a diversi tipi di riso, vengono immaginati come *bishounen*. Tuttavia, risulta interessante che in molti casi, quest'ultimo passaggio non sempre sia necessario perché qualcosa sia oggetto di *moe*. Nel resoconto offerto da Galbraith, in cui entra in contatto con diverse ragazze e partecipa in veste di osservatore ad alcuni *moebanashi*, vengono presentati alcuni esempi di grande rilievo al fine di dimostrare a quali livelli questo processo può arrivare durante le conversazioni tra *fujoshi*.

*Megumi [una delle ragazze intervistate]imagined her boyfriend, who she later married, in romantic and sexual relationships with other men. Megumi's partner was not homosexual, and she did not exactly want him to be. Rather, Megumi told me she enjoyed playing with his "character" (kyara), [...]. Just as Hachi [altro soggetto del resoconto]made drawings of beautiful boys distinct from real gays, Megumi made her partner's character distinct from him, which allowed her to interact with him in different ways.*²³⁶

In precedenza si è detto come in molti casi, la definizione di un personaggio come *seme* o *uke* sia soggettiva e personale, così come lo sono le diverse coppie immaginate da una *fujoshi* e come “il modo in cui la *fujoshi* sceglie di categorizzare i personaggi da un opera originale può migliorare o peggiorare la comunicazione reciproca.”²³⁷ Tuttavia, proprio per questa incertezza nella definizione del database, una delle caratteristiche più interessante dei *moegatari* deriva dalla creatività espressa dalle partecipanti nell'immaginare nuovi *coupling* e nuovi scenari, impreveduti e innovativi, scatenando reazioni emotive esplicite:

*Moments of being taken by surprise were among the most intense in moe talks. Shrieks and squeals, shouting, thrashing arms, gmashing teeth, clapping hands – I observed all of these in moe talk among fujoshi.*²³⁸

In tal senso, le *fujoshi* si avvicinano alla rappresentazione data dal *drama* di *Densha otoko* dell'*otaku*; tuttavia, poiché, come si è detto, esse nascondono la propria identità davanti ad altre persone, tale

²³⁶ Galbraith Patrick W., “Moe Talk – Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan”, p. 156

²³⁷ Okabe Daisuke e Ishida Kimi, “Making *Fujoshi* Identity Visible and Invisible”, p. 216

²³⁸ Galbraith Patrick W., “Moe Talk – Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan”, p. 159

caratteristica tende a passare inosservata. Proprio per questo motivo, quando sono tra amiche, si liberano dalle pressioni imposte dalla società e danno completo sfogo alla loro immaginazione:

Play is often about getting out of hand and pishing limits, a phenomenon noted of fujoshi, who spend much of their time hiding interests from normals, but among friends and fellow fans relish losing control. Many fujoshi I met recounted stories of friends who “go wild” (araburu) or “go on a rampage” (bousou suru).²³⁹

Come si è affermato in precedenza, gran parte della produzione *fujoshi* è legata alle opere derivate, ovvero le parodie *yaoi* basate su fumetti e anime del genere *shounen*. Fin dagli albori, il mercato dei *doujinshi* è stato popolato da queste opere, e, sebbene passi molto spesso inosservato, una notevole percentuale dei partecipanti al *Comiket*, sia tra i *circles* che vendono manga, illustrazioni, racconti, etc., sia tra i visitatori che li acquistano, è costituito da donne. Tra gli anni '70 e '80, nello stesso periodo in cui *otaku* maschi prendevano ispirazione dai fumetti per ragazze e davano vita a parodie erotiche e alla *bishoujo* che ne era protagonista, fan donne si appassionavano a serie per ragazzi quali *Seinto seiya* (聖闘士星矢, 'Saint Seiya', conosciuto in Italia con il titolo *I cavalieri dello Zodiaco*) e *Kyaputen tsubasa* (キャプテン翼, 'capitano Tsubasa' noto in Italia come *Holly e Benji*) e creavano materiale erotico o pornografico basato sui *bishounen*, i 'bei ragazzi' protagonisti.²⁴⁰

Come con gli *otaku*, nel corso degli anni l'industria non poté fare a meno di notare la grande presenza delle *fujoshi* e il potenziale che esse offrivano come consumatrici. Nell'ultimo decennio si è riscontrato un aumento nel numero di manga e anime del genere *BL* (*boys' love*); tuttavia poiché per queste fan, un personaggio 'già omosessuale' nell'opera da cui proviene non risulta molto interessante, in quanto lascia poco spazio all'immaginazione e all'inventiva nel categorizzarlo come *seme* o *uke* e nell'accoppiarlo con altri personaggi (ciò si può paragonare alla tendenza degli *otaku* a preferire serie in cui il *fanservice* non è presente in grande quantità poiché si prestano meglio alla creazione di *aniparo* a tema sessuale), ancor più di opere in cui l'omosessualità è ritratta in modo esplicito, è molto più comune (e proficuo) per mangaka e *seisakukaiin* costruire dei cast con predominanza maschile, ma eterosessuale, e semplicemente inserire dei 'segnali' o dei riferimenti che passano inosservati al pubblico generale, ma vengono 'captati' e decifrati dalle *fujoshi*. Ironicamente, se negli anni '80 le

²³⁹ Galbraith Patrick W., "Moe Talk – Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan", p. 162

²⁴⁰ Shiokawa Kanako, "Cute but deadly: women and violence in Japanese comics", p. 116

versioni animate di fumetti *shounen* subivano dei leggeri cambiamenti per renderli apprezzabili anche ad un pubblico femminile, lo stesso avviene ancora oggi, con l'unica differenza che il 'nuovo pubblico' che si desidera attrarre è quello *fujoshi*. Dunque, quando una serie ad esempio sportiva (uno dei generi preferiti dalle *fujoshi* in quanto generalmente presentano un cast composto di soli *bishounen*) viene adattata ad anime, i design dei personaggi vengono modificati per renderli più simili allo stile del *boys' love* e soprattutto vengono accentuate, e in molti casi aggiunte, scene di vita quotidiana e interazioni tra i protagonisti, tutte scelte atte ad aumentare il potenziale *yaoi*. In questo senso, la stessa serie avrà due tipi di pubblico completamente diversi: uno costituito da adolescenti (maschi e femmine) attratti dalla storia, dall'aspetto sportivo o dall'umorismo, e uno, quello *fujoshi*, interessato ai *bishounen*.

È interessante notare come una delle serie forse più note e rappresentative del panorama *fujoshi* e del genere *yaoi* sia stata creata da un uomo. *Hetaria* (へタリア), nato nel 2006 in forma di web manga pubblicato a livello amatoriale dall'autore Himaruya Hidekaz sul proprio blog, tratta delle vicende (comiche) di numerose nazioni, in particolar modo europee, personificate come *bishounen*; protagonista principale è appunto *Hetaria*, una combinazione del termine dispregiativo *hetare*, ovvero 'perdente, incapace' e *Italia*, cioè Italia. Seguendo il processo del *moe gijinka*, quindi, le caratteristiche di un certo Paese vengono 'umanizzate' e rese nella personalità della sua versione antropomorfa. Il manga prende per lo più ispirazione dalle vicende dei due conflitti mondiali, quindi l'Italia viene rappresentata come *hetare* in quanto tra le forze europee, il suo esercito era il più debole.²⁴¹ Il termine *hetare* fa in oltre parte del database *fujoshi*: qui viene definito come il tipo di personaggio debole, timido e con la tendenza a farsi controllare dagli altri. Anche nei casi in cui assume il ruolo di *seme*, spesso volte finisce per sottostare ai desideri dell'*uke*; per questo motivo, è comune accoppiare *hetare* con tipologie di *uke* più dominanti come *saso* 誘い, 'quello che invita' il quale prende l'iniziativa nel rapporto.

²⁴¹ Miyake Toshio, "Quando la storia diventa sexy: dal revisionismo storico all'antropomorfismo moe delle nazioni", all'interno di *Il Giappone Moderno e Contemporaneo: Stato, media, processi identitari*, Bologna, I libri di Emil-Odoya University Express, 2012, consultato presso http://www.academia.edu/3161967/Quando_la_storia_diventaSexy_dal_revisionismo_storico_allantropomorfismo_moe_delle_nazioni *When History becomes Sexy from Historical Revisionism to moe Nation Anthropomorphism* in data 21/05/2016, p. 248-249

Hetaria ebbe un grande successo, e negli anni venne serializzato e pubblicato in volumi cartacei, ne vennero tratte diverse serie di corti animati, oltre a innumerevoli *drama* CD, merchandise, figures, video game, etc.

*Hetalia rappresenta l'intersezione più riuscita fra il mondo maschile degli otaku e il mondo femminile delle fujoshi, fatto inusuale in Giappone data la spiccata segmentazione per genere maschile/femminile dell'industria culturale e delle culture giovanili. L'autore maschile Himaruya nella creazione dell'opera si è infatti ispirato alle discussioni otaku online su "2channel" riguardo a armi, eserciti e nazioni, dalle quali emergeva che quello italiano era il più debole in assoluto, e appunto il più "sfigato".*²⁴²

Quindi anche qui, il pubblico era diviso tra le *fujoshi* che coglievano i riferimenti codificati dello *yaoi* nei comportamenti e nelle interazioni dei protagonisti, e gli *otaku* (in particolare i *rekishi otaku* appassionati di storia) interessati alle citazioni e alle battute su guerre e relazioni politiche tra nazioni. Inoltre, nel corso della pubblicazione, il cast di *Hetaria* si è espanso sempre più fino ad includere più di quaranta *bishounen*, oltre a numerose varianti degli stessi personaggi (ad esempio, per l'Italia, oltre alla versione *hetare*, ve ne sono una più virile, ispirata all'epoca dell'Impero romano e una *chibi* basata sul periodo premoderno). Ciò permette alle *fujoshi* di creare un numero virtualmente infinito di *coupling* e situazioni su cui scrivere *fanfiction* e *doujinshi*, in modo analogo a quanto accade nell'ambito dei *moe otaku* con serie quali *KanColle*.

Il fascino dello *yaoi* si è esteso, in tempi recenti, anche al pubblico maschile (sebbene in misura molto minore): questi fan uomini, eterosessuali, che leggono e producono materiale appartenente a tale genere assumono il nome di *fudanshi* (府男子, 'ragazzo marcio, corrotto'), ovvio richiamo a *fujoshi*. Ciò è esemplificato dalla serie di corti animati del 2016 *Fudanshi koukou seikatsu* (府男子高校生生活, 'Vita quotidiana alle superiori di un *fudanshi*'), tratto da un manga *yonkoma*, in cui sono narrate, con un tono spiccatamente comico e caricaturale, le vicende di un *fudanshi* e dei suoi amici (una *fujoshi* con la quale dibatte spesso su *coupling* basati sia su anime che su dei loro compagni di scuola,

²⁴² Miyake Toshio, "Quando la storia diventa sexy: dal revisionismo storico all'antropomorfismo moe delle nazioni", p. 250

un ragazzo omosessuale, un altro *fudanshi* e il suo amico ‘normale’, spesso costretto ad assistere ai suoi *moegatari* e alle sue fantasie).

È interessante notare come l'identità di *fujoshi* sia a sua volta entrata a far parte del database degli elementi *moe*, riferito però agli *otaku*_maschi, fino a diventare quasi una presenza stabile in qualsiasi serie con un vasto cast femminile. Avidi consumatrici (e produttrici) di *boys' love* e *yaoi* sono generalmente ritratte in chiave umoristica; sono dunque comuni episodi in cui esse si perdono a fantasticare su incontri romantici tra due amici (maschi), con grande repulsione da parte di questi ultimi. Emblematico l'esempio di *Watashi ga motete dousunda?* (私が持ててどうすんだ?, traducibile come ‘Non è di me che devi innamorarti!’), distribuito in occidente con il titolo *Kiss him, not me!*), commedia romantica tratta da un fumetto per ragazze la cui protagonista, una *fujoshi*, viene corteggiata da quattro *bishounen* e una ragazza dall'aspetto androgino (anche lei una *fujoshi*, e autrice di *doujinshi*); tuttavia, la sua mente è troppo occupata ad accoppiare i ragazzi per poter rispondere propriamente ai loro sentimenti. Basti pensare al finale della serie animata, in cui è messa alle strette dai suoi pretendenti; invece di decidere con quale dei cinque fidanzarsi, la protagonista dichiara di aver trovato il suo ‘nuovo amore’ in un personaggio di un nuovo anime mirato proprio alla sua fascia di pubblico. Ovviamente anche in questo caso, più che essere innamorata di lui, è attratta dal potenziale *yaoi* che esso possiede.

Bibliografia

Saggi

Ashcraft Brian, Ueda Shoko, *Japanese Schoolgirl Confidential*, Singapore, Tuttle Publishing, 2014

Azuma Hiroki, *Otaku – Japanese Database Animals*, traduzione inglese a cura di Johnathan E. Able e Shion Kono, Londra, University of Minnesota Press, 2009

Cavallaro Dani, *Kyoto Animation – A Critical Study and Filmography*, USA, Library of Congress, 2012

Comitato Esecutivo dell'esposizione "Bishōjo no gendaishi", *Bishōjo no gendaishi* (美少女の現代史, "Storia Contemporanea della bishōjo"), Kyoto, Saigensha Art Publishing, Inc, 2014

Condry Ian, "Love Revolution – Anime, Masculinity, and the Future", in *Recreating Japanese Men*, a cura di Sabine Fruhstuck e Anne Althall, Los Angeles, University of California Press, 2011, consultato presso

https://anthropology.mit.edu/sites/default/files/documents/condry_LoveRevn.pdf in data 22/05/2016

Condry Ian, *The Soul of Anime – Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham e Londra, Duke University Press, 2013

Cruz Samuel Angelo L., "Being Too Much of an Otaku", consultato presso

http://www.academia.edu/8053823/Being_Too_Much_of_an_Otaku_A_Feature_Article in data 22/05/2016

Freedman Alisa, "Train Man and the Gender Politics of Japanese 'Otaku' Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities", in *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, No. 20, Aprile 2009, Intersections, consultato presso

<http://intersections.anu.edu.au/issue20/freedman.htm> in data 21/05/2016

Fujiyama Tetsujin, *Moeru Seichi Akiba – Akihabara Maniakkusu* (萌える聖地アキバー秋葉原マニアックス, "Akiba, Terra Santa che fiorisce – Pazzi per Akihabara"), Tokyo, MyCom – Mainichi Kommyunikeeshonzu, 2004

Galbraith Patrick W., “‘Otaku’ Research and Anxiety About Failed Men”, in *Debating Otaku in Contemporary Japan – Historical Perspectives and New Horizons*, a cura di Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, Björn-Ole Kamm, Londra, Bloomsbury Publishing Plc, 2015

Galbraith Patrick W., “Akihabara: Conditioning a Public ‘Otaku’ Image”, in *Mechademia* Vol. 5, Minnesota, University of Minnesota Press, 2010

Galbraith Patrick W., “Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism”, in *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, a cura di Galbraith Patrick W. E Kalin Jason G., Inghilterra, Palgrave Macmillan, 2012

Galbraith Patrick W., “Lolicon: The Reality of ‘Virtual Child Pornography’ in Japan”, in *Image & Narrative*, Vol 12, No. 1, University of Tokyo, 2011, consultato presso <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/127> in data 21/05/2016

Galbraith Patrick W., “Maid in Japan: An Ethnographic Account of Alternative Intimacy”, in *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, No. 25, Febbraio 2011, Intersections, consultato presso <http://intersections.anu.edu.au/issue25/galbraith.htm> in data 23/05/2016

Galbraith Patrick W., “Moe – Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan”, consultato presso http://www.academia.edu/3665389/Moe_Exploring_Virtual_Potential_in_Post-Millennial_Japan in data 22/5/2016

Galbraith Patrick W., “Moe Talk – Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan”, in *Boys Love Manga and Beyond – History, Culture, and Community in Japan*, 2015, University Press of Mississippi, Jackson, consultato presso http://www.academia.edu/11917818/Moe_Talk_Affective_Communication_Among_Female_Fans_of_Yaoi_in_Japan in data 21/05/2016

Galbraith Patrick W., “Otaku sexuality in Japan”, in *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia*, 2015, Routledge, USA, consultato presso http://www.academia.edu/9786330/Otaku_Sexuality_in_Japan in data 21/05/2016

Galbraith Patrick W., *Otaku Encyclopedia*, New York, Kodansha USA, Inc., 2013

Galbraith Patrick W., *The Moe Manifesto*, Singapore, Tuttle Publishing, 2014

Grassmuck Volker, “I’m alone, but not lonely: Japanese Otaku-Kids Colonize the Realm of information and Media – A Tale of Sex and Crime from a Faraway Place”, 1990, in *Mediamatic*, vol. 5 #4, Amsterdam, consultato presso

[http://www.academia.edu/507231/ Im Alone But Not Lonely. Japanese Otaku-Kids Colonize the Realm of Information and Media A Tale of Sex and Crime from a Faraway Place](http://www.academia.edu/507231/Im_Alone_But_Not_Lonely_Japanese_Otaku-Kids_Colonize_the_Realm_of_Information_and_Media_A_Tale_of_Sex_and_Crime_from_a_Faraway_Place) in data 22/05/2016

Hiroki Azuma, “The Animalization of Otaku Culture”, traduzione inglese a cura di Yoriko Furuhashi e Marc Steinberg, 2007, in *Mechademia Vol. 2*, University of Minnesota Press, Minnesota

Honda Tooru, *Denpa Otoko* (電波男, “L’uomo radiomagnetico”), Tokyo, Sansai Books, 2005

Honda Tooru, *Moeru Otoko* (萌える男, “L’uomo che prova moe”), Tokyo, Chikuma, 2005

Isao Shimizu, *Yonkoma manga – Hokusai kara ‘Moe’ made* (四コマ漫画—北斎から「萌え」まで, “Fumetti a Quattro Vignette – Da Hokusai al ‘Moe’”), Tokyo, Iwanami Shinsho, 2010

Itō Gō, *Tezuka Izu Deddo* (テヅカ・イズ・デッド, “Tezuka è morto”), Tokyo, Sekaika Shinsho, 2014

Karasawa Shun’ichi, Okada Toshio, *Otaku Ron!* (オタク論!, “Tesi sull’otaku!”), Tokyo, Sōshuppan, 2007

Kijima Yoshimasa, “Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the postmodern”, in *Pop Culture and the Everyday in Japan*, a cura di Katsuya Minamida e Izumi Tsuji, traduzione inglese a cura di Leonie R. Stickland, Melbourne, Trans Pacific Press, 2012

Kinsella Sharon, “Cuties in Japan”, consultato presso

<http://www.kinsellaresearch.com/new/Cuties%20in%20Japan.pdf> in data 22/05/2016

Kinsella Sharon, *Adult Manga*, Inghilterra, Curzon Press, 2000

Kitabayashi Ken, “The Otaku group from a Business Perspective: Revaluation of Enthusiastic Consumers”, all’interno de *NRI Papers*, No. 84, Nomura Research Institute, America, 2004, consultato presso

<https://www.nri.com/global/opinion/papers/2004/pdf/np200484.pdf> in data 22/05/2016

Lamarre Thomas, “Cool, Creepy, Moe: Otaku Fictions, Discourses, and Policies”, in *Diversité Urbaine*, vol. 13, n° 1, 2013, consultato presso http://www.lamarre-mediaken.com/Site/Otaku_Movement_files/Cool%20Creepy%20Moe.pdf in data 21/05/2016

Miyake Toshio, “Quando la storia diventa sexy: dal revisionismo storico all’antropomorfismo moe delle nazioni”, in *Il Giappone Moderno e Contemporaneo: Stato, media, processi identitari*, Bologna, I libri di Emil-Odoya University Express, 2012, consultato presso http://www.academia.edu/3161967/_Quando_la_storia_diventaSexy_dal_revisionismo_storico_allantropomorfismo_moe_delle_nazioni_When_History_becomes_Sexy_from_Historical_Revisionism_to_moe_Nation_Anthropomorphism_ in data 21/05/2016

Morikawa Kaichiro, “Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara”, in *Fandom Unbound*, a cura di Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi, New Haven & London, Yale University Press, 2012

Novala Takemoto, *Moeinu – tadashii otaku ni naru tame ni* (もえいぬ—正しいオタクになるために, “Moe Inuit – Per diventare correttamente un otaku”), Tokyo, Sueisha, 2012

Okabe Daisuke e Ishida Kimi, “Making *Fujoshi* Identity Visible and Invisible”, in *Fandom Unbound*, a cura di Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi, New Haven & London, Yale University Press, 2012

Okabe Daisuke, “Cosplay, Learning, and Cultural Practice”, in *Fandom Unbound*, a cura di Ito Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi, New Haven & London, Yale University Press, 2012

Okada Toshio, *Otaku wa sude ni Shindeiru* (オタクはすでに死んでいる, “L’otaku è già morto”), Tokyo, Shinchōsha, 2008

Ōtsuka Eiji, Azuma Hiroki, *Riaru no Yukue* (リアルのゆくえ, “La direzione della realtà”), Tokyo, Kōdansha Gendaishinsho, 2008

Sakai Masayoshi, “When Idols Shone Brightly – Development of Japan, the Idol Nation, and the Trajectory of Idols”, in Discuss Japan – Japan Foreign Policy Forum, consultato presso <http://www.japanpolicyforum.jp/archives/society/pt20160407013017.html> in data 25/05/2016

Shigematsu Setsu, “Dimensions of Desire: Sex, Fantasy, and Fetish in Japanese Comics”, in *Themes and Issues in Asian Cartooning – Cute, Cheap, Mad and Sexy*, a cura di Lent John A., Ohio, Bowling Green State University Popular Press, 1999

Shiokawa Kanako, “Cute but deadly: women and violence in Japanese comics”, in *Themes and Issues in Asian Cartooning – Cute, Cheap, Mad and Sexy*, a cura di Lent John A., Ohio, Bowling Green State University Popular Press, 1999

Sone Yuji, “Canted Desire – Otaku Performance in Japanese Popular Culture”, in *Cultural Studies Review*, Volume 20 Number 4, 2014, consultato presso http://www.academia.edu/8590129/Canted_Desire_Otaku_Performance_in_Japanese_Popular_Culture in data 21/05/2016

Suan Stevie, *The Anime Paradox – Patterns And Practices Through The Lens of Traditional Japanese Theater*, Netherlands, Library of Congress, 2013

Tamaki Saitō, *Beautiful Fighting Girl*, traduzione inglese a cura di J. Keith Vincent e Dawn Lawson, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011

Tamaki Saitō, *Hikikomori – Adolescence Without End*, traduzione inglese a cura di Jeffrey Angles, Londra, University of Minnesota Press, 2013

Timothy J. Craig, *Japan Pop – Inside the World of Japanese Popular Culture*, New York, USA e Londra, Inghilterra, East Gate, M. E. Sharpe, Amonk, 2000

Treat John Whittier, “Yoshimoto Bana Writes Home: Shōjo Culture and the Nostalgic Subject”, in *Journal of Japanese Studies*, Vol. 19, No. 2 (Summer, 1993), The Society for Japanese Studies, consultato presso <http://www.jstor.org/132644> in data 21/05/2016

Yomota Inuhiko, *'Kawaii'-Ron* (「かわいい」論, “Tesi sul ‘kawaii’”), Tokyo, Chikuma Shinsho, 2006

Sitografia

“*Evangerion*” no kantoku, *Nihon anime no jūmyō wa ato gonēn ka* (「エヴァンゲリオン」の監督、日本アニメの寿命はあと5年か, “Il regista di “Evangelion” afferma, agli anime giapponesi hanno rimangono circa cinque anni di vita”), in *SputnikNews*, consultato presso <https://jp.sputniknews.com/japan/20150523369080/> in data 25/05/2016 (Articolo non firmato)

Akamatsu Ken, *Moekei ga shūsoku* (萌え系が終息, “Il moe è morto”), in *AI Love Network*, consultato presso <http://www.ailove.net/diarybook/diary2010b.cgi> in data 22/05/2016

Akamatsu Ken, *Watashi no kasetu* (私の仮説, “La mia ipotesi”), in *AI Love Network*, consultato presso <http://www.ailove.net/diarybook/diary2005b.cgi> in data 22/05/2016

Baseel Casey, *Evangelion creator Hideaki Anno opens up about his latest bout with depression, movie delays*, in *Rocket News 24*, consultato presso <http://en.rocketnews24.com/2015/04/02/evangelion-creator-hideaki-anno-opens-up-about-his-latest-bout-with-depression-movie-delays/> in data 25/05/2016

Bishōjo kyara de jietai PR – Okayama chihō kyōryoku honbu (美少女キャラで自衛隊PR 岡山地方協力本部, “*Bishōjo kyara* come mascotte all’ufficio regionale per la collaborazione delle forze armate di Okayama”), in *Nikkei – Nihon keizai shinbun* (日経日本経済新聞, “*Nikkei – Quotidiano economico giapponese*”), consultato presso <http://www.nikkei.com/article/DGXNZO59137660Q3A830C1LC0000/> in data 26/05/2016 (Articolo non firmato)

Eiji Sonta, “*Otaku*” no kenkyū 2 – sōron (『おたく』野研究——総論, “Ricerca sugli otaku - Conclusione”) in *Manga Burikko*, numero di Dicembre 1983, consultato presso <http://www.burikko.net/people/otaku04.html>

Hideaki Anno: *emotional deconstructionist*, in *Japan Times*,

<http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/10/18/films/hideaki-anno-emotional-deconstructionist/> in data 25/05/2016 (Articolo non firmato)

Ideguchi Akinori, *Moeru chiiki shinkō no yukue – ‘moe okoshi’ no kanōsei to sono kadai ni tsuite* (萌える地域振興の行方 – 「萌えおこし」の可能性とその課題について, ‘Il percorso della promozione regionale tramite il moe – il potenziale del “moe okoshi” e le sue problematiche’), in *The International University of Kagoshima*, consultato presso

https://www.iuk.ac.jp/chiken/pdf/regional_studies37/ideguchi.pdf in data 25/05/2016

Jenkins Henry, Galbraith Patrick W., *In Defense of Moe: An Interview with Patrick W. Galbraith (Part Two)*, in *Henry Jenkins*, consultato presso

<http://henryjenkins.org/2015/01/in-defense-of-moe-an-interview-with-patrick-w-galbraith-part-two.html> in data 25/05/2016

K-ON! economic effect? Massive lift on the sales of expensive headphones worn by the lead, in *Gigazine*, consultato presso http://en.gigazine.net/news/20090511_k701/ in data 23/05/2016 (Articolo non firmato)

Miyazaki Hayao : “*Nihon no anime wa ningen no kansai ga kirai na ningen ga yattendayo. Dakara otaku no su ni narundayo.*” ([宮崎駿「日本のアニメは人間の観察が嫌いな人間がやってんだよ。だからオタクの巣になるんだよ」](#)), Miyazaki Hayao: “L’animazione giapponese è creata da persone che odiano osservare le persone. Per questo è piena di *otaku*”), in *Golden Times*, consultato presso

<http://blog.livedoor.jp/goldennews/archives/51828487.html> in data 24/05/2016 (Articolo non firmato)

Nakamori Akio, ‘*Otaku’ no kenkyū 1 – machi ni wa ‘otaku’ ga ippai* (『おたく』の研究

(1) 街には『おたく』がいっぱい, ‘Ricerca sugli *otaku* 1 – La città è piena di *otaku*’), in *Manga Burikko*, numero di Giugno 1983, consultato presso

<http://www.burikko.net/people/otaku01.html> in data 26/05/2016

Nakamori Akio, ‘*Otaku’ no kenkyū 2 – ‘otaku’ mo hitonami ni koi wo suru?* (『おたく』の研究 (1) 『おたく』も人並みに恋をする?, ‘Ricerca sugli *otaku* 2 – Gli *otaku* si

innamorano come le persone normali?’), in *Manga Burikko*, numero di Luglio 1983, consultato presso <http://www.burikko.net/people/otaku02.html> in data 26/05/2016

Okada Toshio, Kaichiro Morikawa, *Otaku Talk*, in *Japanese Society*, consultato presso https://www.japansociety.org/multimedia/articles/otaku_talk in data 22/05/2016

Sakurai Kohji, *Interview with Hideaki Anno, Creator of Evangelion [1/2]*, in *Tokyo Otaku Mode*, consultato presso <http://otakumode.com/news/5455a5926cf77b3a4848ed43/Interview-with-Hideaki-Anno-Creator-of-Evangelion-1-2> in data 25/05/2016

Shimada Fumikane ga dezain shita moe kyara jieikan sannin musume ga daininki! Shigansha mo 2 wari fueru ([島田フミカネ氏がデザインした萌えキャラ自衛官 三人娘が大人気！ 志願者も 2 割増える](#), ‘I moe kyara delle tre ufficiali delle forze armate creati da Shimada Fumikane sono molto popolari! Anche il numero di arruolamenti’), in *Yaraon Blog*, consultato presso <http://yaraon.blog109.fc2.com/blog-entry-21163.html> in data 26/05/2016 (Articolo non firmato)

Shingo, *Moe Image*, in *Heisei Democracy*, consultato presso <http://heiseidemocracy.com/2005/12/07/the-moe-image/> in data 21/05/2016

The Comic Market Committee, *What is Comic Market*, in *Comiket.co.jp*, consultato presso <http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf> in data 26/05/2016 (Articolo non firmato)

Wakasa Mako, intervista a Murakami Takashi, in *Journal of Contemporary Art*, consultato presso <http://www.jca-online.com/murakami.html> in data 25/05/2016

Yamada Naoko, Yoshida Reiko, *K-On! staff interviews pt 1: Director Naoko Yamada & Series Composer Reiko Yoshida Dialogue*, in *UltimateMegax*, consultato presso <https://ultimatemegax.wordpress.com/2016/01/07/k-on-staff-interviews-pt-1-director-naoko-yamada-series-composer-reiko-yoshida-dialogue/> in data 24/05/2016

Yamada Yumiko, *Koren joshi sabetsu teppai iinkai*, ‘*nihon ni okeru josei no kenri*’ hoshō - gidai ‘*seiteki na bōryoku wo byōsha shita bideo ya manga no hanbai no kinshi*’ (～国連女子差別撤廃委員会、「日本における女性の権利」保障～ 議題「性的暴力を描写した

ビデオや漫画の販売の禁止」についての意見書, ‘Resoconto della nostra opinione nei confronti della proposta da parte della Commissione delle Nazioni Unite riguardo la discriminazione contro le donne di vietare la vendita di video e manga contenenti violenza sessuale’’) in *WMC-JPN*, consultato presso <http://wmc-jpn.blogspot.it/2016/02/blog-post.html?sref=tw> in data 26/05/2016

Voce *Otaku*, in *Wikictionary Japan*, consultato presso <https://ja.wiktionary.org/wiki/おたく> in data 25/05/2016 (Articolo non firmato)

Glossario

Anime: Cartone animato

Bishōjo: Bella ragazza, solitamente usato in riferimento a personaggi fittizi

Biyōjo: Bella bambina, solitamente usato in riferimento a personaggi fittizi

Cosplay: Unione delle parole *costume* e *play*, l'attività di travestirsi da personaggio di anime, manga, etc. e di interpretarne la parte a fiere e convention

Dōjinshi: Fumetto creato e venduto a livello amatoriale

Figure: Modellino, statuina

Guzzu: *goods*, gadget, accessori e merchandise vario

Gyaruge: Simulatore di appuntamenti

Idol: Giovane celebrità, famosa per il canto, la danza e per la propria immagine pubblica

Lolicon: 'Complesso della lolita', indica l'attrazione verso personaggi femminili rappresentati con fattezze infantili e prepuberali

Maid cafe: Locale in cui le cameriere interpretano la parte della *maid*

Manga: Fumetto

Mecha: Robot gigante

Moe: Sentimento di attrazione verso personaggi della finzione, in particolare anime, manga e video game

Otaku: Generalmente definito come fan acanito di anime, manga, computer e video games, ma definito più per il suo modo di porsi nei confronti dei propri interessi piuttosto che per gli stessi

Ranobe: *Light novel*, romanzo illustrato con uno stile simile a quello di anime e manga

Seinen: Giovane adulto

Seiyū: Doppiatore

Shōjo: Ragazza

Shōnen: Ragazzo