

L'altra parte del reale

La rivoluzione digitale secondo il cinema giapponese contemporaneo

GIACOMO CALORIO

Cinema giapponese e digitale: qualche premessa

Del rapporto tra cinema giapponese contemporaneo e rivoluzione digitale si potrebbe parlare in diversi termini e da diverse prospettive, non da ultimo in ragione della condizione di pluralità (Casetti, 2006, p. 12; Uva, 2009, p. 43) che in epoca digitale contraddistingue il cinema tutto. Lo si potrebbe fare, per esempio, seguendo l'esempio di Mitsuyo Wada-Marciano (2012), ovvero sottolineando la spinta che, verso il finire del secolo scorso, le tecnologie digitali hanno esercitato sul comparto produttivo e sulle dinamiche di circolazione dei film, contribuendo, tra le altre cose, a disegnare i contorni della cosiddetta "New Wave" degli anni Novanta e dei suoi sviluppi successivi. Oppure, focalizzando maggiormente il discorso sull'intensificazione dei fenomeni di convergenza (Jenkins, 2006; 2007) tra oggetti culturali di diversa natura mediale, cinema compreso (Zecca, 2012), accomunati dalla loro nuova "sostanza", il codice binario, nonché dagli strumenti adibiti alla sua "lavorazione", ovvero i *software*. Se il digitale si è rivelato «un poderoso strumento di ampliamento ed espansione della geografia intermediale del cinema» (Zecca, 2013, p. 51), in particolare l'accentuazione della dimensione pittorica di quest'ultimo ha comportato un suo avvicinamento alla sfera del fumetto, il quale, soprattutto nel contesto dell'industria cinematografica statunitense, si è affermato come bagaglio privi-

legiato di forme e contenuti a cui attingere. La facilità di manipolazione delle immagini digitali avrebbe insomma reso il cinema quasi un «sottogenere della pittura» (Manovich, 2002, p. 363) o, detto in altri termini, «un caso particolare di animazione che usa un filmato *live* come uno dei suoi tanti elementi» (Girlanda, 2006, p. 37), e nel contesto nipponico questa maggiore sovrapposibilità mediale ha sortito l'effetto di consolidare ulteriormente le già fruttuose, benché non esclusive, sinergie instauratesi con le influenti sfere del *manga* e degli *anime*, contribuendo alla proliferazione esponenziale, oltre che di declinazioni autoctone di *transmedia storytelling* (Joo, Denison and Furukawa, 2013; Steinberg, 2012; 2018), anche di interferenze intermediali, coinvolgenti l'ambito puramente stilistico delle opere stesse (Zecca, 2013; Calorio, 2014), che varrebbe la pena di approfondire. Infine, si potrebbe puntare la lente su come la convergenza in tutte le sue declinazioni (economica, culturale e tecnologica), la migrazione del cinema su altri schermi (Casetti, 2015), la nascita di «pubblici connessi» (Ito, 2008) e le recenti forme di «bracconaggio» culturale (De Certau, 2001, p. 6), incentivate dalle nuove tecnologie di trasmissione e manipolazione degli oggetti digitali, abbiano contribuito a rilanciare e rinnovare l'immagine internazionale del cinema giapponese (Calorio, 2016).

Ciò premesso, in questa occasione vorrei guardare a questo rapporto da un altro punto di vista, per certi versi speculare: ovvero indagando su come, viceversa, il cinema giapponese, il cui corso recente ha certamente contratto pesanti debiti nei confronti del computer, di Internet e dei dispositivi di ripresa DV, abbia a sua volta “restituito” qualcosa, testimoniando il crescente spazio occupato da queste tecnologie all'interno della società, seppure spesso a livello più sintomatico che programmatico, ovvero in ragione delle qualità “documentali”, rispetto alla realtà coeva e circostante, che anche il cinema puramente di *fiction* porta con sé. Quel che mi interessa indagare è come il cinema giapponese contemporaneo abbia dato conto, e attraverso quali strategie di tematizzazione e, soprattutto, di raffigurazione, di quell'*altra* metà del reale fatta di bit invece che di atomi (Negroponte, 1995):

quella metà impalpabile e almeno all'apparenza simulacrale che tuttavia esercita un influsso più che concreto sulle nostre identità, sulle nostre relazioni, sulla società di cui facciamo parte.

Per ragioni di spazio, in questa occasione si è ristretto il campo dell'indagine a un pugno di opere ritenute significative, senza alcuna pretesa di esaustività o di univocità di lettura: la selezione operata è per forza di cose parziale, dovendo fare i conti con una media annuale di film prodotti che, dal 2000 a oggi, si attesta intorno ai 440 film l'anno;¹ si sono inoltre estrapolati dalle opere solo quegli elementi di interesse al nostro discorso, dando per scontato che la maggior parte dei film sia e rappresenti molto di più di quanto non emerga da questa prospettiva parziale. Si è infine lasciato fuori dal discorso quell'importante porzione della cinematografia nipponica rappresentata dal cinema d'animazione, già esplorata altrove assumendo il medesimo punto di vista (Calorio, 2017), seppure in maniera sommaria, con la consapevolezza che, nelle opere di autori ampiamente celebrati e studiati quali Kon Satoshi e Oshii Mamoru, così come in quelle di autori di più recente affermazione come Hosoda Mamoru e Yuasa Masaaki, oltre che naturalmente nelle sue forme seriali, l'animazione tanto abbia detto sull'argomento, anche e forse soprattutto in virtù degli intimi legami che essa intrattiene con la fantascienza. Sorvolerò ugualmente sulle opere il cui sguardo si spinge troppo in là nel futuro, preferendo focalizzarmi su quei film che operano da una prospettiva sincronica o guardano tutt'al più a un avvenire che mostra forti elementi di continuità col presente.

Tecnologie quotidiane

Degni di particolare interesse, al fine del nostro discorso, mi sembrano infatti quei film che, invece di disegnare remoti scenari futuristici, tanto di carattere utopico quanto distopico, preferiscono concentrarsi sull'immediato e sull'uso quotidiano delle tecnolo-

¹ Si veda http://www.eiren.org/statistics_e/index.html

gie informatiche. Le opere che analizzeremo si discostano quindi da quelle, realizzate soprattutto a cavallo dei due millenni, che tentavano di preconizzare, in piena frenesia digitale, gli sviluppi delle «tecnologie della mente» (Granelli, 2006, p. 23), nonché le loro possibili ricadute sul mondo “reale”. Tra queste mi limito a citare, a titolo di esempio, i casi di *Andromedia* (id., 1998) di Miike Takashi, una favola sull’intelligenza artificiale e la memoria digitale; di *Avalon* (id., 2000), film *live* di Oshii Mamoru, poi seguito da *Assault Girls* (id., 2009); nonché del *pinku eiga I.K.U.* (id., 2000) di Shu Lea Chang, incentrato come i due film di Oshii sul tema della realtà virtuale. Queste opere, realizzate prima che gli effetti più eclatanti dell’uso delle tecnologie digitali si manifestassero in maniera concreta e massiccia sulle nostre vite, peccavano spesso di una inevitabile quanto perdonabile «tecnomiopia» (Fidler, 1997, p.10) nel loro dipingere il futuro senza riuscire a immaginare quello che, di lì a pochi anni, sarebbe stato l’effettivo impatto delle tecnologie digitali sulla società. I recenti sviluppi nei campi della realtà virtuale e aumentata, oggi, riportano in auge temi già affrontati in queste opere, ma volgendo lo sguardo alle visioni avveniristiche cui esse davano forma, resta evidente la presenza di consistenti zone cieche allora difficili da preconizzare, come la dilagante presenza dei *social network* che stanno rimodellando in maniera forse ancora più radicale e sistemica il “futuro” che oggi, a quasi vent’anni di distanza, stiamo vivendo. Pur con la consapevolezza che, a proposito del rapporto tra tecnologie digitali ed evoluzioni sociali, il caso giapponese presenti importanti specificità sia a livello fenomenologico che di studi (si pensi alla risonanza riscossa dai saggi di Azuma Hiroki² sulla *database culture* e sulle dinamiche di consumo culturale vigenti tra gli *otaku* giapponesi), nondimeno in questa analisi si

² (2010). Per approfondimenti si rimanda a quanto scritto, in Italia, da Teti, Marco (2012). “La riconfigurazione multimediale del fenomeno otaku – Passione spettatoriale, critica anti-istituzionale e auto rappresentazione giovanile nell’animazione giapponese contemporanea di serie”. In Menarini, Roy (a cura di) (2012). *Le nuove forme della cultura cinematografica – Critica e cinefilia nell’epoca del Web*. Milano-Udine: Mimesis, pp. 121-134, e Bruno, Luca Paolo (2017). “Dall’autore al *database*. Per una svolta negli approcci italiani ai media *pop* giapponesi”. *Manga Academica*, n. 10.

vuole adottare una prospettiva più ampia e generale che tenga conto di una realtà condivisa, in modi e misure tutto sommato abbastanza omogenei, dai cosmopoliti digitali provenienti da ogni parte del mondo: una prospettiva globale che ci è consentita, se non prescritta, dalla condizione di permeabilità, interconnessione e azzeramento delle geografie fisiche e culturali alla cui instaurazione le stesse tecnologie digitali hanno fornito un cruciale contributo.

Protagoniste dei film che analizzeremo sono poche tecnologie di uso assolutamente quotidiano: in primis il «metamedium» (Kay and Goldberg, 1997, pp. 31-41) per eccellenza, ovvero il computer, e a seguire le sue più recenti evoluzioni quali i cellulari, i palmari, gli smartphone e i tablet: tutti quei dispositivi che, nel corso degli ultimi vent'anni, hanno assorbito funzioni prima prerogativa di tecnologie appositamente dedicate. Questa graduale sostituzione rappresenta già di per sé una testimonianza dei moti di rimediazione (Bolter and Grusin, 2003) e convergenza tecnologica che, susseguendosi, hanno rivoluzionato il recente panorama mediale, e di conseguenza pratiche sociali e processi cognitivi, portando all'attuale «condizione postmediale» (Eugeni, 2016) in cui la presenza dei media si è fatta ormai talmente diffusa e radicata da non essere più nemmeno avvertita. Il cinema, nel suo tentativo di raccontare, rincorrendolo, il presente da un punto di vista sincronico, ha registrato inconsapevolmente i rapidi sviluppi delle tecnologie portatili, manifestando al contempo una lieve ma evidente asincronia, una sfasatura tra l'incedere torrenziale della rivoluzione digitale e le proprie evoluzioni stilistiche, non sempre altrettanto vertiginose ma, anzi, soggette a processi di assimilazione e sedimentazione assai più lenti. A tal proposito, basti pensare a un film già ascrivibile alla contemporaneità come *Ring* (id., 1998) di Nakata Hideo, incentrato su una tecnologia ormai archiviata quale la VHS ma già affermatosi grazie al digitale (Davis and Yeh, 2004; Wada-Marciano, 2009) e testimone di ansie già perfettamente ascrivibili alla società informatizzata. Proprio la saga ispirata al romanzo di Suzuki Kōji, e in particolare il suo più recente capitolo *Sadako vs Kayako* (id., 2016) di

Shiraishi Kōji, è interessante, al di là della qualità dei singoli film, dal punto di vista delle trasformazioni verificatesi, in epoca digitale, nei rapporti tra personaggi e tecnologie. Emblematica in questo senso la scena del *crossover* tra le due celebri saghe in cui un personaggio non vede il breve filmato contenuto nella videocassetta maledetta poiché la sua attenzione è in quel momento concentrata, cosa impensabile ai tempi del film capostipite, su un *altro* schermo: quello del suo smartphone, la cui presenza volatile ma perenne nel *background* di ogni nostra esperienza erode spazio e intensità a fruizioni mediali tradizionalmente più “dense”, dotate di un maggiore «peso specifico» (Fanchi, 2012), quale appunto quella cinematografica. Un ragionamento simile circa questa stridente asincronia valga anche per *Kairo* (Pulse, 2001) di Kurosawa Kiyoshi, film ancora pienamente attuale sia sul piano dei temi che sul versante stilistico (si pensi all’influenza che ancora esercita sul cinema di fantasmi “d’autore”),³ in cui tuttavia il perturbante è annunciato da un suono inquietante, quello caratteristico dei modem a 56k, che sembra ormai appartenere all’archeologia dei dispositivi informatici.

Techno-horror

Per quanto si tratti di un fenomeno già ampiamente esplorato, risulta difficile non dedicare uno spazio, citandolo per primo ai fini della nostra analisi, il filone del cosiddetto “J-Horror”, sotto la cui etichetta ricadono i tre film sopra citati: come evidenza, in diversa misura, gran parte della ricca bibliografia dedicata interamente o in parte all’argomento (di cui si include tra i riferimenti solo una minima selezione: Calorio, 2005; Tasso e Gradogna, 2006; Balmain, 2008; Harper, 2008; Novielli, 2013), probabilmente il genere cinematografico giapponese che, a cavallo dei due millenni, si è maggiormente confrontato con le nuove tecnologie, e

³ Penso agli echi che ancora si avvertono in film recentissimi come *Personal Shopper* di Olivier Assayas (id., 2016) e *A Ghost Story* (id., 2017) di David Lowery.

in particolar modo con quelle caratterizzate da un elevato grado di prossimità rispetto alle nostre esistenze quotidiane. Smorzando, da un lato, le forme di esplicito determinismo tecnologico connaturate alla fantascienza e per questo, forse, più consone a decenni maggiormente rivolti al futuro (Gomasasca, 2001, p. 279), e spostando dall'altro le ambientazioni dal passato rurale del cinema *kaidan* a scenari urbani contemporanei, l'horror giapponese ha preferito guardare ad angosce attuali convogliandole in un vago quanto opprimente sentire tecnofobico. Problematizzando il passaggio dall'analogico al digitale, film come quelli citati o come *Otogirisō* (St. John's Wort, 2001) di Shimoyama Ten, *Ghost System* (id., 2002) di Nagae Toshikazu, *Chakushin ari* (One Missed Call, 2003) di Miike Takashi, *Marebito* (id., 2004) di Shimizu Takashi, *Noroi* (The Curse, 2005) di Shiraishi Kōji, *Gomennasai* (Ring of Curse, 2011) e *Keitai kanojo* (id., 2011) di Asato Mari, *Talk to the Dead* (id., 2013) di Tsuruta Norio e *Riaru onigokko* (Tag, 2015) di Sono Sion attribuiscono un ruolo chiave a tecnologie entrate a far parte della vita di tutti i giorni: prima il videoregistratore, lo schermo video e il telefono, poi le chiamate, gli SMS e i dati trasmessi via cellulare, la macchina fotografica digitale, la videocamera, i sistemi di videosorveglianza, il computer, i *videogame*, Internet e infine le applicazioni per smartphone e tablet, perdono la loro aura di familiarità, efficienza e "affidabilità" per farsi improvvisamente veicoli del perturbante, e incarnare così inquietudini e interrogativi strettamente legati alla società digitale. Cosa accade di invisibile, dietro a quegli schermi onniscienti? Come ci guardano gli algoritmi che li governano e le immagini che si addensano in quei pixel? Cosa fanno delle informazioni che ci sottraggono (i cosiddetti *big data*, che De Kerkhove⁴ definisce «il nostro inconscio digitale»)?

Nel J-Horror i dispositivi digitali si fanno portatori all'interno della società contemporanea di un male dai connotati spesso

⁴ (2016).

arcaici⁵ e al contempo paradigmatico del digitale nel suo essere sfuggente, atemporale, ubiquo, cangiante, modulare, rizomatico, infinitamente e indistintamente replicabile, mobile, trasmissibile e soprattutto, usando un termine che riassume in sé molti di quelli qui elencati, “virale”. Come nota Byung-Chul Han, con parole che ugualmente si prestano a descrivere i fantasmi di *Ring*, *Kairo* o *Juon* (*The Grudge*, 2001) e il loro incedere pandemico e irrazionale, «un’informazione o un *e-content*, quando anche di scarsa rilevanza, si diffonde furiosamente in rete come un’epidemia o una pandemia: non è gravato da alcun peso del senso. Nessun altro medium è capace di questo contagio virale» (Han, 2015, p. 74). A conferma di questo legame tra i fantasmi del presente e la più intima natura dei dispositivi attraverso i quali si diffondono, risulta infine significativo come, nelle opere in questione, una delle strategie più comunemente adottate dai registi per veicolare il perturbante consista nel ricorso a *glitch*: errori digitali, inquietanti sintomi di “decomposizione” delle immagini che ci circondano ai quali si accompagna un brusio di suoni elettronici spesso altrettanto distorti e dai volumi incongruenti, come a sottolineare il carattere “disumano”, imprevedibilmente corruttibile e fuori controllo che caratterizzerebbe il magma di informazioni abnorme e oscuro che si cela dietro gli schermi e a cui, in maniera sempre più consistente, affidiamo le nostre esistenze.

Solitudini digitali, connessione e identità

Il caso più esemplare di “techno-horror” è probabilmente quello di *Kairo* di Kurosawa Kiyoshi, un film che, agli albori della diffusione di Internet tra i profani dell’informatica, tentava di preconizzare alcuni pericoli insiti nella società interconnessa negandone i presupposti più ottimistici. Storia di fantasmi che si riversano nel mondo “reale” attraverso Internet poiché lo spa-

⁵ In quanto l’aspetto degli spettri che essi ospitano (si pensi a celeberrimi personaggi come Sadako o Kayako) rimanda a un immaginario formatosi in periodo Edo.

zio dell'aldilà pare ormai esaurito (secondo una logica inversa a quella che vede il Web come un'espansione o un'esternalizzazione della nostra memoria,⁶ dal momento che nel film, in seguito a una sorta di sovraccarico informativo dell'etere, è lo spazio della Rete a colonizzare le nostre esistenze), e così facendo infettano le persone spingendole a estinguersi in una solitudine annichilente, *Kairo* sembra voler veicolare molte preoccupazioni dei primi scettici del Web, in particolare quella per cui, invece di una maggiore connessione, il suo uso avrebbe comportato un maggiore carico di ansie e isolamento, oltre che a uno spopolamento delle strade (cosa che si verifica letteralmente nelle ultime sequenze). Fuori e dentro i monitor, nelle loro stanze, i vivi sembrano fantasmi vuoti, assenti ed evanescenti; viceversa, i fantasmi sono concreti, materiali, pesanti (Calorio, 2007). Kurosawa anticipa così un tema attuale quale quello dello sbriciolarsi dei confini tra animato e inanimato, tra reale e simulacro, tra corpi e immagini: i corpi, come i futuri utenti di Facebook e Instagram, anelano a farsi tracce (Casetti, 2010), rappresentazioni bidimensionali, autoritratti in divenire leggeri e volatili (Villa, 2013), mentre gli spettri dell'etere, immagini autonome dotate di una forza e di una volontà proprie (Mitchell, 2009), si fanno corpi "pesanti" che si insediano nel reale occupandone lo spazio e agendo su di esso. In linea con quanto scrive ancora Han (2014; 2015), caratteristica dei social media sarebbe quella di isolare le persone, invece di riunirle: per il filosofo che rileva, tra l'altro, come la comunicazione digitale sia caratterizzata da forme spettrali, oltre che virali, e si domanda «i media digitali non sorpassano in effetti le forze umane? Non portano a una moltiplicazione rapidissima, non più controllabile, degli spettri?» (2015, p. 72), l'annullamento delle distanze caratteristico della società digitale porterebbe paradossalmente solo altra solitudine. È esattamente ciò che accade ai personaggi di *Kairo*, che si annichiliscono dopo essere entrati a contatto, tramite la Rete, con i fantasmi; e ai puntini che si agitano nel *software* che compare nel film (una sorta di rappresenta-

⁶ Si veda a proposito De Kerkhove, 2016.

zione informatica delle interazioni tra individui), i quali tendono a sfaldarsi quando si avvicinano troppo a un loro simile.

I temi della solitudine del «networked self» (Papacharissi, 2011) sono affrontati in maniera per certi versi simile e forse ancora più esplicita anche dal già citato *Jisatsu saakuru* e dal suo seguito: *Noriko no shokutaku* (Noriko's Dinner Table, 2005), del medesimo regista. Anche Sono pone interrogativi circa le capacità della rete di rispondere all'esigenza primaria dei suoi utenti, ovvero quella di instaurare delle relazioni. La sua estensione fuori dalle geografie e la sua capacità di mettere in comunicazione milioni di persone, anzi, finisce per favorire in *Jisatsu saakuru* soltanto fenomeni di emulazione virali e incontrollabili che, nel caso specifico, portano a suicidi di massa di impressionanti proporzioni. Il bandolo dell'intricata matassa si perde nella Rete e, in ultimo, sembra condurre a dei misteriosi bambini (che si sarebbe tentati di leggere come sinistre manifestazioni dei cosiddetti «nativi digitali»), nonché a un gruppo di *teen idol* le cui melodie, all'apparenza innocue, anonime e banali (ancora di più nella versione monofonica delle suonerie dei cellulari: fredde, omologate e solo in apparenza «personalizzabili»), sembrano avere invaso schermi e altoparlanti, mentre il fenomeno di annichilimento collettivo dilaga leggero, senza una direzione né una provenienza rintracciabile, come una «catena di Sant'Antonio», come una bufala virale, come un meme.

Nel seguito, che abbandona le atmosfere dell'horror, l'accento viene spostato, soprattutto attraverso il personaggio di «Uenoeki54» (letteralmente «Stazione di Ueno 54», riferimento a un armadietto della stazione in cui risiederebbe l'identità del personaggio), sulla questione dell'identità in Rete e della sua frammentazione, un tema che il film condivide, oltre che con molto cinema d'animazione (si pensi all'opera complessiva di Kon Satoshi), con la miniserie *Tajū-jinkaku tantei saiko* (MPD Psycho, 2000), diretta da Miike Takashi qualche anno prima e tratta dall'omonimo *manga* scritto da Ōtsuka Eiji. Uenoeki54, come il detective della serie TV di Miike e la protagonista di *Riaru onigokko*, opera più recente di Sono, costituisce una sorta di avatar

incarnato, ed è pertanto emblematica dei tratti fuori fuoco, molteplici e transitori dell'individuo digitale: essa rappresenta infatti un travaso dal virtuale al reale nel suo essere mimetica, priva di una identità (e di conseguenza priva di responsabilità) e allo stesso tempo provvista di tante identità, tutte effimere e slegate da un solido contesto di relazioni, doveri e protocolli sociali. Parafrasando Sherry Turkle, *Uenoki 54* incarna il passaggio «dal multi-tasking al *multi-lifing*» (2012, pos. 4268), ma se la Rete estende il campo d'azione dell'individuo frammentandone l'ego e ricomponendolo come un sistema distribuito, permane il dubbio circa il rischio che, per contro, questa metamorfosi comporti uno slegamento dalla realtà contingente, se non un azzeramento delle identità degli utenti, nel film ridotte, tramite un'efficace metafora visuale, a una sequenza binaria di pallini rossi e bianchi.

Spazi pertinenti, intelligenze connettive, dinamiche partecipative e sciami digitali

Uscendo del tutto dal campo dell'horror, ritroviamo il tema dell'identità in Rete in *Riri Shu-shu no subete* (All About Lily Chou-chou, 2001). Film interessante per quanto concerne i rapporti tra cinema giapponese e *social media* anche per via dei caratteri peculiari che ne contraddistinguono la genesi, strettamente legata al Web,⁷ *Riri Shu-shu no subete* mette in scena personaggi che vivono una «doppia cittadinanza» (Graneri, 2006, p. 9), dividendosi tra lo spazio reale, con le sue regole durissime, in cui i protagonisti si sentono soli e ostracizzati; e il proprio «spazio pertinente» (ivi, p. 154), ovvero quello spazio in cui il «qui» non coincide con un luogo geografico ma con una selezione di tutto ciò che sentiamo vicino: una nicchia digitale in cui, come evidenzia il film, il silenzio ovattato delle cuffie stereo è rotto solo dal

⁷ Iwai ha tratto il soggetto del film da un suo romanzo pubblicato su CD-ROM e nato dall'interazione, avvenuta su un apposito sito Internet chiamato *LilyholiC*, tra gli utenti reali della pagina Internet e personaggi inventati e impersonati dallo stesso regista. Per un approfondimento, si veda quanto scrive Locati (2016).

digitare dei tasti. Gli adolescenti del film di Iwai abitano, citando Michel Serres, «uno spazio topologico di vicinanza» (2013, p. 14), non uno spazio metrico, misurato dalle distanze. In un mondo interconnesso in cui proliferano le differenze (Jenkins, 2007, p. 155), infatti, il sociale non è altro che un'estensione di ciò che ci interessa in quanto individui, ovvero una propagazione dell'ego in cui anche le proprie cerchie di amici sono frutto di «scelte d'affinità omogenee» (Cardon, 2016, p. 24). Queste, da un lato, offrono una via di fuga dagli orrori della quotidianità e da tutto ciò che sentiamo estraneo; dall'altro finiscono per restringere la nostra finestra sul mondo, oggi più che mai con la complicità di algoritmi che ci imprigionano nel nostro conformismo, offrendoci solo ciò che essi prevedono possa piacere a noi o ai nostri conoscenti. In *Riri Shu-shu no subete* vi è uno scarto brutale tra questi spazi solipsistici e anonimi, questi «nuovi baricentri, [...] in base ai quali orientare la propria soggettività» (Fanchi, 2005, p. 46) riuniti sotto il nome di “Etere”, e il mondo reale, un durissimo luogo di solitudine e sopraffazione in cui i protagonisti sembrano incapaci di agire e interagire positivamente.

Maggiormente ottimista e orientata a un sentimento di tipo tecnofilo, circa la capacità del Web di connettere con esiti proficui le persone, è l'approccio di *Install* (id., 2004) di Kataoka Kei, e soprattutto di *Densha otoko* (Train Man, 2005) di Murakami Shōsuke, una favola romantica dalla struttura più convenzionale ma accomunabile al film di Iwai per via della sua natura transmediale e soprattutto della sua (vera o presunta) nascita avvenuta nel grembo della Rete. Il film sembra voler sottolineare gli effetti più positivi di quell'«economia del dono» (Kelly, 2005) che sta alla base di capisaldi della cultura partecipativa come Wikipedia, Yahoo Answers e i vari forum dedicati a questo o a quell'argomento. Grazie al lavoro dell'«intelligenza collettiva» (Lévy, 1996) o meglio «connettiva» (De Kerkhove, 1997), il protagonista del film, un *otaku*, riesce a raggiungere il suo scopo (conquistare l'amata) e a uscire dal proprio guscio, ma anche i suoi aiutanti avranno modo di trarre beneficio dalla collaborazione. Nonostante ciò, l'approccio normativo e il conseguente “messaggio”

finale di questi due film tradiscono un certo grado di diffidenza tecnofobica che, in definitiva, non si discosta eccessivamente da quello di *Noriko no shokutaku* (la cui protagonista, infine, decide di abbandonare la Rete). Tutti e tre i film, in ultima istanza, sembrano ammonire lo spettatore circa l'uso "corretto" dei *social network* e sul fatto che ciò che non si condivide è altrettanto (se non più) importante di ciò che si dà in pasto al Web. Alla fine di *Densha otoko*, il protagonista si separa dallo schermo per vivere pienamente e in prima persona la propria storia d'amore, poiché il virtuale, ci dice il film, dovrebbe essere funzionale al reale (su cui ha sempre e comunque un'incidenza fattuale, poiché non è in opposizione a esso, né fine a se stesso) e lì concretizzarsi.⁸

Nettamente più cupo è invece l'affresco che emerge da *Shirayuki hime satsujin jiken* (The Snow White Murder Case, 2014), un mystery di Nakamura Yoshihiro che al contrario, e col senno di una decina d'anni più tardi (come già sottolineato, un arco di tempo enorme se collocato nella prospettiva della rivoluzione digitale), si concentra interamente sul lato oscuro dell'intelligenza collettiva, smorzando gli entusiasmi con cui essa era stata salutata. Il film di Nakamura evidenzia cosa succede quando essa si trasforma in *stupidità* collettiva, in «sciame digitale» (Han, 2015, p. 22), o ancora in «mente alveare»,⁹ per usare alcune delle definizioni con le quali sono state stigmatizzate le forme di pensiero gregario del Web. *Shirayuki hime satsujin jiken* è estremamente attuale in quanto tratta uno dei beni fondamentali della società digitale, quella reputazione che ci sforziamo, con maggiore o minore successo, di coltivare quotidianamente sulle nostre bacheche, devastata da una "*shitstorm*" digitale che, nel caso specifico, distorce e mistifica l'identità di una donna, creandone, suo malgrado, un'altra virtuale affatto corrispondente alla "realtà" ma

⁸ «Il virtuale non è affatto il contrario del reale, ma un modo di essere anzi fecondo e possente che concede margine ai processi di creazione, schiude prospettive future, scava pozzi di senso al di sotto della piattezza della presenza fisica ed immediata» (Lévy, 1997, p. 2).

⁹ Definizione coniata dal critico dei media del *New York Times* David Carr in un tweet.

in un certo senso altrettanto “viva” nel suo evolversi in maniera organica, indipendentemente dalle azioni del personaggio. La società della Rete è in questo senso società del giudizio impietoso, costante e superficiale, dell’accanimento di gruppo, di una cieca indignazione, del voyeurismo e della sorveglianza perenne del «panottico digitale».¹⁰ A causa delle caratteristiche strutturali del Web stesso, tale società è, come si evince dal film di Nakamura, incontrollabile, incoerente, imprevedibile, effimera e amorfa, e soprattutto avulsa dal senso di responsabilità in quanto questa, esattamente come le informazioni che circolano in Rete, è parcellizzata e condivisa tra tutti gli utenti.

Spazi digitali e sconfinamenti

Circa le strategie visive adottate dal cinema nel trattare i temi sinora affrontati, uno degli aspetti più interessanti è che molte delle opere prese in esame si cimentano nel tentativo di dare forma a quella parte altrimenti invisibile e virtuale che si cela dietro gli schermi, e dunque un volume e una corporeità “atomica” a quei bit, lavorando in particolar modo sulla dimensione prossemica delle inquadrature. Alcuni registi creano spazi simbolici esplicitamente separati dalla realtà, nei quali i personaggi sono isolati da sfondi neri o circondati da scenari deserti; spesso, tuttavia, tali spazi richiamano paradossalmente al loro interno elementi riconducibili alla quotidianità, alla natura, alla tradizione: viene insomma sottolineata la relazione di contiguità tra reale e virtuale. Per esempio, in *Install* si accede all’universo digitale, che ha le fattezze di una stanza in stile tradizionale giapponese, aprendo dei *fusuma* che rimandano a quelli del minuscolo spazio in cui i due protagonisti si rinchiudono per usare il computer. Ma anche in *Riri Shu-shu no subete* le risaie nelle quali i personaggi si isolano, evidente metafora dei loro spazi “pertinenti” e deterrito-

¹⁰ Il tema, su cui si veda ancora Han (2014, pp. 76-83) è trattato anche, in maniera assai diversa, nel film *Peep TV Show* (id. 2003) di Tsuchiya Yutaka.

rializzati, proseguono l'ambientazione di provincia in cui questi vivono. Qui il rapporto dialettico tra le due realtà, delle quali la più disumana sembra quella del mondo esterno, è espresso chiaramente nella scena dell'umiliazione di un ragazzo: essa ha luogo in una di quelle stesse risaie, ma è l'unica a essere virata in viola per sottolineare il senso di "irrealtà" che, paradossalmente, permea luoghi quotidiani caratterizzati da un'assurda violenza. In *Densha otoko*, invece, lo spazio virtuale si plasma sulla soggettività del protagonista (quindi sul suo spazio pertinente) e sulla dimensione del ricordo, assumendo le forme dell'ambiente in cui la sua storia d'amore ha avuto inizio: i binari del treno che, di volta in volta, lo "connettono" alla società e al suo obiettivo o, viceversa, lo isolano. In *Noriko no shokutaku*, infine, le amiche di penna della protagonista vengono visualizzate controluce (un evidente riferimento alla condizione di anonimato agevolata dalla Rete) di fronte a una finestra che non può che richiamare lo schermo e le sue "windows"; ma anche, viceversa, un mondo esterno verso cui lo sguardo è ostacolato dalle sagome nere degli avatar digitali. Infatti, quando la protagonista si deciderà a lasciare quel mondo, le sue interlocutrici virtuali svaniranno per mezzo di una dissolvenza, ma resterà alle loro spalle la finestra aperta sul mondo.

Parallelamente, le opere prese in esame si sforzano di raffigurare l'incidenza di tali tecnologie sul mondo fattuale, e lo fanno per lo più tramite interferenze semiologiche provenienti da altri media. In *Install* e *Noriko no shokutaku* i propositi e le decisioni delle protagoniste sono traslati su processi informatici banali come lo spostare un oggetto nel cestino (che sta a significare l'abbandono del passato in direzione di una nuova vita) o l'icona del caricamento dati (che sta per l'inizio di una relazione). In *Densha otoko*, la comunità virtuale che aiuta il protagonista nella sua storia d'amore è rappresentata, durante le comunicazioni, attraverso strategie visive piuttosto comuni come lo *split screen*, ma all'interno del film si verificano anche sconfinamenti interessanti da ambo le parti. Cosa che ormai è diventata prassi nel cinema contemporaneo, infatti, e che nell'ambito del cinema

giapponese trova un antecedente rilevante in *Haru* (id., 1996) di Morita Yoshimitsu, i caratteri digitati invadono lo schermo proprio come la scrittura ha nuovamente invaso le vite delle persone dopo decenni nei quali la comunicazione orale (tramite la radio, la televisione, il telefono...) sembrava aver preso il sopravvento. A colonizzare gli spazi, tuttavia, non sono solamente scritte, ma anche quei simboli del codice ASCII rifunzionalizzati in *emoticon*, tratto tipico della contemporanea comunicazione per immagini. La sovraimpressione dei messaggi digitati dai personaggi, evoluzione della più rudimentale giustapposizione operata da Morita in *Haru*, più che costituire un'ingerenza extradiegetica, rende conto della compresenza di due diverse regioni della diegesi, nonché di due spazi cognitivi abitati contemporaneamente nel nostro essere "qui" e "là" allo stesso tempo. In alcuni casi, le scritte si piegano adattandosi agli ambienti e agli oggetti in scena, come a trasformare la realtà in una realtà "aumentata" e Internet in un vero e proprio "*Internet of things*". Anche in *Shirayuki hime satsujin jiken* così come in *Wonderful World End* (id., 2015) di Matsui Daigo, il ronzio digitale tramite il quale l'etere sconfinava nella vita delle persone è reso attraverso la sovraimpressione delle scritte digitate sui *social network*, così da portare in campo, visualizzandola, la sequenza ininterrotta di flussi di coscienza che colonizza e frammenta le nostre esistenze (come del resto accade all'attenzione dello spettatore, il quale, trovandosi costretto a decidere di volta in volta se leggere o guardare, partecipa dall'esterno al medesimo gioco). Infine, in *Kairo* Kurosawa preferisce suggerire la permeabilità tra i due mondi e i rapporti di scambio tra le due dimensioni evidenziando da un lato, tramite effetti di *mise en abyme* che rientrano nell'uso stratificato delle immagini tipico del regista, solito a suggestive combinazioni di profondità di campo e cornici interne (Calorio, 2007; Novielli, 2013), la loro compresenza (stanze che contengono schermi che proiettano altre stanze); dall'altro, come si è già detto, il loro rapporto di scambio sinestetico (corpi che si fanno bidimensionali come immagini elettroniche, immagini che ambiscono ad acquisire volume e materialità).

Essere digitali e tornare analogici

Ancora più interessanti, a mio avviso, quelle opere nelle quali mancano espliciti riferimenti a mondi virtuali, o nelle quali questi sono deboli o possono soltanto essere ipotizzati a livello metaforico: opere che si avvicinano al concetto di «realismi digitali» definito da Luca Malavasi, con cui si intendono quelle forme di realismo che tengono conto della «compresenza di due modelli dell'esperienza, di due regioni del reale, di due modi di essere nel reale, entrambi autentici – solo, diversamente autentici» (2013, p. 50). I realismi digitali

lavorano sull'immateriale, l'incorporeo, l'astratto e il discontinuo, concettualizzando una razionalità cognitiva, percettiva e sensibile "altra". [...] Se i realismi analogici dialogano con un regime del continuo, dentro un paradigma dell'esperienza e della visione segnato da una fenomenologia della presenza, i realismi digitali lavorano su un regime del discontinuo, dentro un paradigma dell'esperienza e della visione che strappa rispetto a quest'ordine, testimoniando quel nuovo sentimento del tempo, dello spazio, dell'identità, della relazione tra i soggetti e dei soggetti con la realtà manipolato dalle misure della network society. (Ivi, p. 79)

È il caso per esempio di film come il già citato *Riaru onigokko* di Sono Sion e *Kamisama no iu toori* (*As the Gods Will*, 2014) di Miike Takashi, ambientati in realtà parallele costruite su principi simili a quelli che reggono mondi virtuali come quelli videoludici. Con i *videogame*, ma anche con la navigazione in Rete, tali film condividono la "leggerezza" di strutture narrative esili, modulari e iterative, basate su livelli di difficoltà crescente, identità cangianti e frammentate come avatar, continue ripartenze e azzeramenti, vertiginosi spostamenti cronologici e geografici in universi fortemente caratterizzati (il mondo del fuoco, quello dei ghiacci, quello futuristico, quello fantasy...), sganciamento da qualunque responsabilità immediatamente percepibile. A ben guardare, possiamo collocare in questa categoria, se non in toto almeno in parte, anche altre opere della recente produzione di

Miike, da *IZO* (id., 2004) ad *Aku no kyōten* (Lessons of the Evil, 2012), fino al recentissimo *Mugen no jūnin* (Blade of the Immortal, 2017).

Anche in *Symbol* (id., 2009) di Matsumoto Hitoshi la dimensione ludica assume un ruolo rilevante, esplicitata dalla logica “punta e clicca” che caratterizza il rapporto del protagonista con l’ambiente virtuale in cui si trova imprigionato, nonché dalla struttura a livelli e dai veri e propri rebus che egli è costretto ad affrontare. Ma l’ubiquità che tale ambiente dona al protagonista, il quale si scopre, dal piccolo della sua stanza, in grado di interagire, semplicemente “digitando”, con il mondo esterno a migliaia di chilometri di distanza (Messico, Cina, Russia, Stati Uniti...) lo rende anche epitome dell’uomo digitale. L’odierno accumulatore di dati gode infatti di una sovrabbondanza di oggetti/informazioni che lo raggiungono e si materializzano nella propria “stanzetta”, ma non sempre ciò coincide con quel che veramente gli serve (anzi, tale sovrabbondanza è spesso causa di stress cognitivo). Egli matura col tempo un modo diverso, più selettivo, di servirsi dell’ambiente, passando da uno stadio ingenuo e infantile, di semplice *consumer*, a uno in cui egli interagisce attivamente con esso, trasformandolo in *prosumer*.¹¹ Infine, in una vertiginosa scalata tra un vortice di immagini simili a quelle virali che circolano sui *social network*, acquisisce solo gradualmente coscienza e responsabilità di ciò che sta facendo, realizzando che il mondo virtuale e quello reale sono contigui e legati a doppio filo.

Diametralmente opposto è il caso di *Hisohiso boshi* (Whispering Star, 2015) di Sono Sion, storia di una donna che viaggia nel cosmo per consegnare pacchi in mondi semi-deserti caratterizzati da scenari post-Fukushima, che vorrei prendere in esame a conclusione di questo saggio in quanto espressione di un diverso sentire: quello di un utopico e nostalgico auspicio di ritorno all’analogico (del resto la nostalgia è un sentimento non meno contemporaneo dell’esperienza del digitale) che il film condivide, tra i tanti, col più recente *Survival Family* (id. 2016) di Yaguchi

¹¹ Crasi di *producer* e *consumer* coniata da Alvin Toffler.

Shinobu, in cui una famiglia giapponese re-impara a vivere senza dispositivi elettronici. Il mezzo di trasporto della protagonista di *Hisohiso boshi* è un'astronave a forma di casa arredata in stile anni Cinquanta e attrezzata con tecnologie *vintage* come registratori a nastri magnetici. Ma soprattutto, il mestiere della donna richiede l'attraversamento di distanze lunghe, lunghissime: distanze metricamente misurabili che, diversamente da quelle azzerate del digitale, esigono un tempo "sensibile" di percorrimiento. Allo stesso modo, i pacchi rivestono un importante ruolo affettivo per i destinatari (cosa che li rende più "pesanti" di semplici bit inviati con leggerezza e al riparo da responsabilità tangibili e immediatamente riscontrabili). Essi vengono perciò consegnati a mano, di persona, e ciò richiede un contatto corporeo, lunghe attese, fatica fisica, esplorazione tutt'altro che virtuale dello spazio. Ma non solo: nell'universo semideserto abitato dalla donna si può solo sussurrare, pena la distruzione dell'universo stesso. Cessa quindi il chiacchiericcio, il ronzio dello sciame, la socializzazione pervasiva, illusoria e talvolta coatta della società digitale.

Riferimenti bibliografici

- Azuma, Hiroki; Lydia Origlia (trad.) (2010). *Generazione otaku – Uno studio della postmodernità*. Milano: Jaca Book.
- Balmain, Colette (2008). *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard; Gennaro, Benedetta (trad.) (2003). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini e Associati.
- Calorio, Giacomo (2005). *Horror dal Giappone e dal resto dell'Asia*. Roma: Profondo Rosso.
- . (2007). *Mondi che cadono – Il cinema di Kurosawa Kiyoshi*. Torino-Milano: Museo Nazionale del Cinema/Il Castoro.

- . (2014). “Man/Ei-GA: intermedialità fumetto-cinema nel Giappone contemporaneo”. *Cinergie – Il cinema e le altre arti*, n. 5.
- . (2017). “Spazi digitali e identità dislocate. Come l’animazione giapponese ha raccontato l’altra metà delle nostre vite”. *Manga Academica - Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese*, n.10.
- Cardon, Dominique; De Carolis, Chetro (trad.) (2016). *Che cosa sognano gli algoritmi – Le nostre vite al tempo dei big data*. Milano: Mondadori.
- Casetti, Francesco; Fanchi Mariagrazia (a cura di) (2006). *Terre incognite – Lo spettatore italiano e le nuove forme dell’esperienza di visione dei film*. Roma: Carocci.
- Casetti, Francesco (a cura di) (2010). “Lasciare tracce, essere tracciati”. *Comunicazioni sociali - Rivista di media, spettacolo e studi culturali*, Anno XXXII Nuova serie, Sezione Cinema, N. 1, Gennaio-Aprile.
- Casetti, Francesco (2015). *La galassia Lumière – Sette parole chiave per il cinema che viene*. Milano: Rizzoli.
- Davis, Darrell William; Yeh, Emily Yeh-yuh Yeh (2004). “VCD as Programmatic Technology: Japanese Television Drama in Hong Kong”. In Iwabuchi Koichi (ed.) (2004). *Feeling Asian Modernities - Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 227-248.
- De Certau, Michel; Baccianini, Mario (trad.) (2010). *L’invenzione del quotidiano*. Roma: Lavoro.
- De Kerkhove, Derrick (1997). *L’intelligenza connettiva. L’avvento della Web Society*. Roma: Aurelio De Laurentis.
- De Kerkhove, Derrick; Arcangeli, Massimo (ed.) (2016). *La rete ci renderà stupidi?* Roma: Castelvecchi.
- Eugeni, Ruggero (2015). *La condizione postmediale*. Milano: La Scuola.
- Fanchi, Mariagrazia (2005). *Spettatore*. Milano: Il Castoro.
- . (2012). “Cinema-Grand Master – Il film e la sua esperienza nell’epoca della convergenza”. In Zecca, Federico

- (2012). *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Milano-Udine: Mimesis, pp. 193-204.
- Fidler, Roger (1997). *Mediamorphosis. Understanding the New Media*. Thousand Oaks: Pine Forge Press.
- Girlanda, Elio (2006). *Il cinema digitale. Teorie, autori, opere*. Roma: Dino Audino Editore.
- Gomasasca, Alessandro (2001). “Incubi rosa: il boom multimediale dell’horror”. In ID. (2001). *La bambola e il robottone – Culture pop nel Giappone contemporaneo*. Torino: Einaudi, pp. 279-304.
- Granelli, Andrea (2006). *Il sé digitale – Identità, memoria, relazioni nell’era della rete*. Milano: Guerini e Associati.
- Graneri, Giuseppe (2006). *La società digitale*. Roma: Laterza.
- Han, Byung-chul; Buongiorno, Federica (trad.) (2014). *La società della trasparenza*. Roma: Nottetempo.
- . (2015). *Nello sciame – Visioni del digitale*. Roma: Nottetempo.
- Harper, Jim (2008). *Flowers From Hell – The Japanese Horror Film*. London: Noir Publishing.
- Ito, Mizuki (2008). “Introduction”. In Varnelis, Kazys (ed.) (2008). *Networked Publics*. Cambridge-London: MIT Press, pp. 1-14.
- Jenkins, Henry; Parrella, Bernardo (trad.) (2006). *Fan, blogger e videogamers. L’emergere delle culture partecipative nell’era digitale*. Milano: Franco Angeli Editore.
- Jenkins, Henry; Susca, Vincenzo (trad.); Papacchioli, Maddalena (trad.). (2007). *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.
- Joo, Woojeong; Denison, Rayna; Furukawa, Hiroko (2013). *Manga to Movies Project Report 1 - Transmedia Japanese Franchising*. University of East Anglia/Arts & Humanity Research Council.
- Joo, Woojeong; Denison, Rayna; Furukawa Hiroko (2013). *Manga to Movies Project Report 2 - Japan’s manga, Anime and Film Industries*. University of East Anglia/Arts & Humanity Research Council.

- Kay, Alan; Goldberg, Adele (1977). "Personal Dynamic Media". *IEEE Computer*, pp. 31-41.
- Kelly, Kevin (2005). "We Are the Web", *Wired*, n. 13.8. <https://www.wired.com/2005/08/tech/> (03/03/2017).
- Lévy, Pierre; Colò, Maria (trad.); Di Sopra, Maddalena (trad.) (1997). *Il virtuale*. Milano: Raffaello Cortina.
- Lévy, Pierre; Colò, Maria (trad.); Feroldi, Donata (trad.) (1996). *L'intelligenza collettiva – Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano: Feltrinelli.
- Locati, Stefano (2016). "Nell'etere: All About Lily Chou-Chou tra transmedialità e nuovo statuto del cinema". *Cinergie*, n. 9, pp. 128-139.
- Malavasi, Luca (2013). *Realismo e tecnologia – Caratteri del cinema contemporaneo*. Torino: Kaplan.
- Manovich, Lev; Merlini, Roberto (trad.) (2002). *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Olivares.
- Mitchell, W. J. T.; Pezzano, Simona (trad.) (2009). *Cosa vogliono le immagini?* In Pinotti, Andrea; Somaini, Antonio (2009). *Teorie dell'immagine – Il dibattito contemporaneo*. Milano: Raffaello Cortina Editore, pp. 99-133.
- Negroponte, Nicholas; Filippazzi, Franco e Giuliana (trad.) (1995). *Essere digitali*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Novielli, Roberta (2013). *Metamorfosi – Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*. Bologna: Epika.
- Papacharissi, Zizi (2011). *A Networked Self – Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York-London: Routledge.
- Serres, Michel; Polizzi, Gaspare (trad.) (2013). *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*. Torno: Bollati Boringhieri.
- Steinberg, Mark (2012). *Anime's Media Mix – Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis-London: Minnesota University Press.
- Steinberg, Mark (2018). "Condensing the Media Mix: The Tatami Galaxy's Multiple Possible Worlds". In Freedman, Alisa;

- Slade, Toby (ed.) (2018), *Introducing Japanese Popular Culture*. London-New York: Routledge, pp. 252-261.
- Tasso, Fabio; Gradogna, Alessio (2006). *Tokyo Syndrome – Le nuove frontiere dell'horror giapponese*. Alessandria: Falsopiano.
- Turkle, Sherry; Bourlot, Susanna (trad.) (2012). *Insieme ma soli – Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*. Torino: Codice (edizione ebook).
- Uva, Christian (2009). *Impronte digitali – Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*. Roma: Bulzoni.
- Villa, Federica (a cura di) (2013). *Vite impersonali – Autoritrattistica e medialità*. Cosenza: Pellegrini Editore (edizione ebook).
- Wada-Marciano, Mitsuyo. “J-horror: New Media’s Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema”. In Choi, Jinhee; Wada-Marciano, Mitsuyo (2009) (ed.). *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong: Hong Kong University Press, pp. 15-38.
- Wada-Marciano, Mitsuyo (2012). *Japanese Cinema in the Digital Age*. Honolulu: University of Hawai’i Press.
- Zecca, Federico (a cura di) (2012). *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Milano-Udine: Mimesis.
- Zecca, Federico (2013). *Cinema e intermedialità – Modelli di traduzione*. Udine: Forum.

The other part of reality: the digital revolution according to contemporary Japanese cinema

Contemporary Japanese cinema owes much to information technology in terms of production, distribution and reception. However, what this paper aims to examine is how Japanese cinema has witnessed the impact of these technologies on personal identity and society. To this end, I'll focus especially on movies dealing with this issue from a contemporary perspective. While the genre that more than any other has dealt with technology is undoubtedly "J-Horror", there are also different kinds of movies which focus on the pros and cons of the so called "collective intelligence". Therefore, the essay tries to examine the strategies commonly adopted by directors to visualize "the other part" of reality: the digital spaces into which we divide our presence in our everyday lives. Finally, I'll mention some movies that embody in their structures specific characteristics of the digital, and movies that otherwise show a nostalgic yearning for a bygone analog era.

リアリティのその他の側面。
現代日本映画によるデジタル革命

カロリオ・ジャコモ

現代日本映画は、製作、流通、受容面で情報技術に負うところが大きいといわれている。本論文の目的は、日本映画が個人のアイデンティティや社会におけるその技術の影響にどのように直面してきたかを調べることである。そのため、現代の視点でこのテーマを扱う映画にフォーカスする。邦画のジャンルの中で一番このテーマを扱ってきたのはJホラーであるにもかかわらず、多くの映画はいわゆる集団的知性の功罪に注目している。我々が生きている日常にはもう一つのリアリティがある。それは、『デジタル空間』とも呼んでもいい空間で、日本人の監督はどのようにしてその空間を映画の中で見せたのかについても検討する。最後に、デジタルそのものの特徴を表現する映画とアナログ時代へのノスタルジアを表す映画についても触れる。