

## L'estetica del vuoto

Suoni, silenzi, vuoti, pieni, presenze, assenze

a cura di Silvia Rivadossi, Cecilia Franchini, Bonaventura Rupertì

# Il cinema e la gioventù nelle decadi perdute

Maria Roberta Novielli

Università Ca' Foscari Venezia, Italia

**Abstract** In the last thirty years, starting from the collapse of the bubble economy, the long period of economic and political crisis defined as the 'lost decades' has resulted in a strong social impact with a severe fallout in particular on the younger generations that have followed since that moment. For them, it has been lacking the solid structure characteristic of the previous decades thanks to which, starting from the period of school education, it was possible to aspire in the future to a certain profitable job, therefore with the possibility of creating a family and harmoniously inserting themselves into a given social structure. Many elements of maladjustment, in some cases even pathological as in the case of *hikikomori* or the frequent perpetrators of ferocious criminal acts, have obviously been re-proposed by cinema, an art that is always sensitive to contemporaneity. This essay, therefore, offers an overview of the main film trends developed in the archipelago in the last thirty years and linked to the world of the youngest and their widespread sense of existential emptiness.

**Keywords** Cinema. Youth. Lost decades. Emptiness. Film genres.

In Giappone, il crollo della bubble economy a partire dall'inizio degli anni Novanta ha creato una catena di effetti negativi sul piano economico, politico, sociale e culturale che perdurano tuttora. Nonostante il reddito pro-capite sia comunque aumentato con gradualità e il tasso di disoccupazione sia ancora oggi tra i più bassi al mondo, di fatto si sono create delle fratture tali da rendere difficile il ritorno alla situazione precedente. Lo dimostra il fatto che l'etichetta 'decade perduta' (*ushinawareta 10 nen* 失われた10年) coniata nel 2000 sia stata estesa ai due decenni che sono seguiti, portandoci ancora oggi alla stessa definizione. Dal punto di vista politico-finanziario, al crol-

lo della bolla e all'improvviso innalzamento del deficit pubblico sono rispettivamente succeduti vari concorsi negativi, tra cui nel 1997 il fallimento di alcune banche che non erano riuscite a riprendersi dopo il primo trauma finanziario, quindi la nuova bolla immobiliare del 2007, la crescente denatalità con la conseguente contrazione della forza lavoro,<sup>1</sup> oltre a varie scelte politiche 'aggressive' come la *abonomics* che hanno demarcato il gap tra classi sociali.

A questi fattori bisogna aggiungere varie altre fratture che hanno a loro volta lasciato profondi segni diffusi nel Paese. La più rilevante nel corso degli anni Novanta è rappresentata dall'attentato terroristico nel 1995 della setta Aum Shinrikyō オウム真理教, quando alcuni membri depositarono in alcune stazioni metropolitane del centro di Tōkyō sacchetti contenenti gas nervino di tipo sarin, provocando la morte di dodici persone, oltre a migliaia di intossicati. Di questo tragico evento, presto ricordato in tantissime pellicole nipponiche tra cui i documentari *A* (1998) e *A2* (2001) di Mori Tatsuya, è fondamentale considerare che gli aderenti alla setta erano convinti che ci fosse un controllo finanziario occulto da parte delle istituzioni, dunque un disegno preciso che aveva condotto alla generale crisi economica del Paese. La concussionazione politica con la finanza e le intersezioni con ambiti religiosi settari ci riconducono anche al recentissimo assassinio dell'ex premier Abe Shinzō, le cui dinamiche, seppure tuttora da definire con chiarezza, farebbero pensare alle trame economiche che lo stesso Abe avrebbe tessuto con la Chiesa dell'Unificazione della Pace Mondiale (Sekai heiwa tōitsu katei rengo 世界平和統一家庭連合) responsabile di aver condotto sul lastrico la madre del suo assassino, Yamagami Tetsuya.

L'incertezza economica ha indotto anche al declino di uno dei punti saldi del successo giapponese, noto come 'società di formazione educativa' (*gakureki shakai* 学歴社会), ovvero un sistema di educazione scolastico basato sulla competizione per l'accesso alle migliori scuole che garantiva una professione di successo in età adulta, permettendo anche di costruire un ambiente di coesione familiare benestante. Come conseguenza di una sorta di 'effetto Matteo', non solo chi è benestante tende a diventarne di più e, viceversa, chi è in difficoltà economica rischia di potenziare lo stato di indigenza, ma anche la cura dell'infanzia risente pesantemente della situazione, con effetti di lunga durata sulla capacità di apprendimento negli studi e quindi sulla possibilità di creare una buona carriera in futuro. Infine, si è erosa sempre più la fiducia che ciascun individuo riponeva nel proprio nucleo familiare e, per estensione, lavorativo e scolastico, con la perdita del porto sicuro rappresentato prima da quello che la so-

<sup>1</sup> È stato calcolato che nel 2025 ci saranno 1.8 lavoratori a fronte di ciascun pensionato. <https://www.ft.com/content/042a592e-c283-11e4-ad89-00144feab7de>.

ciologa Anne Allison definisce 'my home-ism' a causa della quale si giunge a gravi conseguenze:

There is also a rise in the number of people who live and die alone; one-third of all Japanese live alone now and 33,000 die by themselves at home every year. Particularly for those with scarce resources, everyday getting along can be materially difficult and socially fraught. This leads to what has been variously labelled the 'relationless society' (*muen shakai*), a country of loneliness, and a citizenship becoming humanly poor. (Allison 2012, 98)<sup>2</sup>

Si determina dunque un vuoto esistenziale che coinvolge in particolare le generazioni più giovani, fatalmente slegate nei rapporti in passato molto solidi con la comunità. Dei tantissimi effetti di questo scollamento il cinema ha rappresentato negli ultimi trent'anni quasi ogni sottile sfumatura, in molti casi come documenti di episodi realmente accaduti, in altri attraverso allegorie come le atmosfere horror, e in generale con tonalità drammatiche di varia intensità. Tra le conseguenze del vuoto esistenziale dei giovani, basti pensare all'altissimo numero di film che si riferiscono a casi realmente accaduti o immaginati di delinquenza giovanile. Infatti, a partire dalla metà degli anni Novanta sono stati registrati tantissimi episodi di violenza perpetuata da giovanissimi, molti dei quali ritenuti incomprensibili per la loro gratuità, creando una sorta di panico sociale rispetto alla devianza giovanile. Tra i tanti, basterà citare il cosiddetto 'incidente di Akihabara' del 2008, al centro delle tre riuscite pellicole *River* (2012) di Hiroki Ryūichi, *Botchan* (ぼっちゃん, 2013) di Ōmori Tatsushi e *Noise* (ノイズ, 2017) di Matsumoto Yūsaku: il venticinquenne Katō Tomohiro, lavoratore precario appena licenziato che conduceva una vita triste e solitaria, decide di dare un senso alla propria esistenza uccidendo delle persone. Con il suo furgone travolge alcuni individui nel noto quartiere di Tōkyō, quindi scende dal mezzo e con un coltello ne colpisce varie altre. Da questo episodio in particolare si è affermata l'espressione *kireru* ('tagliare' キレる, nel senso di distinguersi dalla società) con cui si definiscono gli atti improvvisi di rabbia che simboleggiano la gioventù deviata.

Le forme di solitudine si sono nel frattempo moltiplicate, portando all'accentuazione di forti problematiche sul piano sociale e, di riflesso, economico. Le principali emergenze sono rappresentate dai crescenti fenomeni di bullismo (*ijime* いじめ), da quanti decidono di

---

<sup>2</sup> In riferimento all'espressione '*muen shakai*' 無縁社会, Allison in nota spiega: «'Muen shakai' was coined by NHK, the national broadcasting system, in a television special in February 2009. The phrase 'country of loneliness' (*kozoku no kuni*) is used in media coverage/commentary of current events (for example, Asahi Shinbun 24 July 2011)» (Allison 2012, 107).

non intraprendere un percorso aggregante, per esempio attraverso il matrimonio, ma scelgono di vivere con i genitori (*parasite single* パラサイトシングル), o in alternativa non cercano l'integrazione in un luogo di lavoro fisso (*freeter* フリーター), che persino decidono di non studiare e non lavorare (*NEET*, ovvero 'Not in Education, Employing or Training'), e infine il caso più patologico e ormai noto degli *hikikomori* 引き籠もり, fenomeno tristemente diffuso anche nel nostro Paese. Molti film sono stati dedicati a tutti questi casi, e in particolare sono numerosissimi quelli che raccontano di episodi di bullismo o che riferiscono della tragica esistenza degli *hikikomori*. In riferimento alla prima tipologia, uno degli esempi più duri è rappresentato dal film *Il vicino 13* (*Rinjin Jūsango* 隣人13号, 2005) di Inoue Yasuo, pellicola che evidenzia tutte le prospettive del fenomeno, soprattutto le responsabilità sociali di chi concorre a lasciare che questi episodi avvengano, *in primis* l'istituzione scolastica. Nella pellicola il protagonista Jūzō è pesantemente segnato dai frequenti episodi di violenza di cui è stato vittima durante gli anni del liceo. Quando trova un impiego presso una ditta di costruzioni e scopre che il suo capo è proprio il bullo del passato, riaffiora in lui tutta la rabbia sopita e incorre in una metamorfosi trasformandosi nel suo aspetto più duro. Con una resa visiva di notevole impatto, all'interno della sua piccola abitazione sovrastata da nubi nere e tetre si contorce in una 'decomposizione' psichica mentre ricorda le violenze subite, un dolore tradotto dall'ambiente rosso come il sangue con un rumore di fondo di insetti, e qui si materializza un suo doppio violento e vendicativo chiamato Tredici (*Jūsango*, il numero dell'appartamento in cui vive, oltre che una diversa lettura degli ideogrammi del suo stesso nome, interpretato qui da un attore diverso).

La grave situazione di isolamento degli *hikikomori* trova un esempio emblematico nella pellicola *Il nostro mondo* (*Oretachi no sekai* 俺たちの世界, 2007) di Nakajima Ryō, regista che aveva attraversato a sua volta un lungo periodo patologico in questo senso da cui era poi riuscito a emergere proprio grazie al lavoro su quest'opera durato tre anni. Nel ritratto di un gruppo di giovani nichilisti e talvolta annoiati che fanno del dolore - perché bullizzati o inclini al suicidio, comunque violenti verso gli altri o verso se stessi - e del buio della loro solitudine l'unico centro del proprio universo, il regista lancia un *j'accuse* netto alle istituzioni assenti intorno a loro e leva un accorato grido di aiuto perché torni per tutti la gioia di vivere e cessi questo senso di impotenza rispetto al proprio destino.

Quasi come risposta a tale tipo di torpore può essere letta la reazione del protagonista del più recente film *Destruction Babies* (ディストラクション・ベイビーズ, 2016) di Mariko Tetsuya, ambientato in una piccola città portuale. Un giovane, rimasto solo dall'infanzia con il fratello minore e allevato in un clima di sopraffazioni e assenza di sentimenti, improvvisamente decide di reagire mettendosi in cammino

per le strade della cittadina, aggredendo qualsiasi uomo incontri in modo del tutto gratuito e finendo a sua volta pestato selvaggiamente. Le ferite che segnano ormai il suo corpo hanno quasi un effetto catartico, poiché l'aiutano finalmente a sentirsi vivo, a dare una fisicità alla sua altrimenti vuota parvenza di essere umano. Ha bisogno di sentimento, sia anche solo di odio, purché intorno a sé non generi indifferenza e non finisca nell'oblio.

Molti film raccontano di aggressioni perpetuate non da singoli, ma da intere gang di giovani. Il fenomeno dei gruppi giovanili criminali non è nuovo nella società giapponese, ma negli ultimi decenni gli episodi di aggressioni si sono moltiplicati in modo evidente e il cinema ne ha spesso ricordato le dinamiche. I film che ritraggono questi giovani hanno molte scene ambientate nelle scuole superiori che frequentano e dove in particolare tendono a imporre il loro dominio.<sup>3</sup> Tra i titoli più amati internazionalmente ci sono quelli che compongono la trilogia *Crows Zero* クローズ ZERO basati sull'omonimo manga di Takahashi Hiroshi, di cui i primi due, rispettivamente del 2007 e del 2009 (il secondo intitolato *Crows Zero 2*) sono stati realizzati da Miike Takashi, mentre il terzo, intitolato *Crows Explode* (クローズ EXPLODE, 2014), porta la firma di Toyoda Toshiaki. Dal primo episodio si racconta di un giovane liceale, figlio di un boss yakuza, che si è trasferito in una scuola superiore nota per essere prevalentemente frequentata da giovani disadattati. Al suo arrivo il protagonista esercita subito una forte sopraffazione per imporsi sugli altri studenti e costituire con alcuni di loro un gruppo coeso con cui portare avanti altri scontri violenti. In tal modo formano un'anomala famiglia, un centro nevralgico di scambio di sentimenti ed emozioni - seppure dettati dai ritmi della violenza - che li fa sentire vivi e dà un senso alla propria esistenza.

Quando tuttavia un giovane non riesce a inserirsi in un gruppo e ancor più se è vittima di bullismo, una delle tragiche conseguenze può essere rappresentata dal suicidio, come testimoniano tanti film giapponesi distribuiti nel corso delle tre 'decadi perdute'. Inoltre, con l'intensificarsi dell'uso di internet e in particolare a partire da una serie di tristi fatti di cronaca del 2003, si sono moltiplicati anche i suicidi collettivi, in cui un gruppo di persone, in genere prima sconosciute tra loro, si dà appuntamento in un dato luogo per togliersi insieme la vita, ultima speranza di far parte di una piccola comunità

---

**3** Le scuole nell'ultimo trentennio sono anche il setting ideale di molti film horror che hanno giovani protagonisti. Basti pensare a *Il fantasma della scuola* (*Gakkō no kaidan* 学校の怪談), serie avviata dal 1995 da Hirayama Hideyuki 平山秀幸 e poi girata da vari registi, dove appunto la scuola è abitata da fantasmi di giovani morti in modo misterioso, o ancora si pensi a grandi successi commerciali come *Hanako della toilette* (*Toire no Hanako san* トイレの花子さん, 1995) di Matsuoka Jōji 松岡錠司, in cui è il fantasma stesso che protegge i bambini che si avventurano all'interno della scuola.

e un modo per darsi reciproco coraggio. Uno dei più recenti titoli in merito è *12 ragazzi che vogliono morire* (*Jūninin no shinitai kodomotachi* 十二人の死にたい子どもたち, distribuito internazionalmente con il titolo *12 Suicidal Teens*, 2019), basato su un romanzo di Ubukata Tow 沖方丁 per la regia di Tsutsumi Yukihiro 堤幸彦: i dodici giovani protagonisti in oggetto decidono di darsi appuntamento per togliersi insieme la vita all'interno di un ospedale abbandonato, dove tuttavia scoprono una tredicesima persona - elemento che conferisce alla pellicola un buon risvolto thriller. Ciò che rende particolarmente interessante questa storia è il fatto che ciascuno dei giovani intende morire per differenti problemi emblematici delle storture sociali contemporanee, compreso il caso di un ragazzo in preda ai sensi di colpa per essere stato un bullo.

Varie pellicole raccontano anche di due possibili alternative al suicidio, cioè la cosiddetta 'evaporazione' (*jōhatsu* 蒸発) e la fuga con cui tagliare i ponti con il proprio ambiente e la propria condizione sociale. Il primo fenomeno consiste nella completa scomparsa di una persona che volontariamente fa perdere ogni traccia di sé. Una prima ondata di casi legati all'evaporazione si era registrata nel corso degli anni Sessanta, in pieno boom economico, quando moltissimi individui si rivelarono incapaci di omologarsi in una struttura sociale compatta, oppure ritenevano di aver disatteso le aspettative del proprio gruppo sociale. Nel corso degli anni Novanta il fenomeno si è ripresentato in modo preoccupante investendo soprattutto le vittime principali della crisi economica a causa della quale avevano perso il lavoro e la stabilità dell'esistenza. Molti sono anche i casi di fuga dal proprio ambiente, anche se non con la totale scomparsa, in particolare di chi cerca di sottrarsi allo stato di solitudine in cui vive o chi intende lasciare una situazione familiare o lavorativa in cui si sente oppresso. Un film emblematico in entrambi i contesti è rappresentato da *One Million Yen Girl* (*Hyakuman en to nigamushi onna* 百万円と苦虫女, lett. 'Un milione di yen e la donna amareggiata', 2008) di Tanada Yuki タナダユキ, storia di una giovane che, dopo un breve periodo di prigionia, decide di allontanarsi dalla casa paterna e viaggiare mantenendosi con vari lavori. La sua regola è di ripartire ogni volta che riesce a racimolare un milione di yen, così da non dover stringere rapporti stabili con nessuno e, allo stesso tempo, 'non conoscere nulla di sé', come lei stessa spiega all'unico ragazzo con cui si leghebbe in questo suo percorso. Il suo nomadismo è dunque contemporaneamente una fuga da sé e dal suo ruolo nella società in quanto donna. L'unico legame che conserva del suo punto di origine è quello rappresentato dallo scambio epistolare con il suo fratellino, a sua volta bullizzato e quindi costretto a vivere in un forte disagio. A differenza di tanti celebri *road movie*, questo viaggio è tutt'altro che catartico, poiché è destinato a una continua erranza senza possibilità di appartenere a un luogo o a una comunità.

È molto interessante notare che a partire dagli anni Novanta nel cinema giapponese si siano formati tre nuovi generi che hanno per protagonisti proprio le giovani generazioni delle 'decadi perdute', definiti rispettivamente 'tipi di mondo'<sup>4</sup> (*seikaikei* セカイ系), 'survival' (*sabai-bukei* サバイブ系) e 'momenti del quotidiano' (*nichijōkei* 日常系). *Sekai-kei* viene spesso indicato come 'sindrome post-Evangelion'<sup>5</sup> e si riscontra prevalentemente nell'ambito di animazioni, manga, videogiochi e *light novel*. La sua principale caratteristica è che riguarda di norma storie di giovani coppie in un ambiente apocalittico o distopico in cui ai due, dotati di una sincerità di sentimenti e di una evidente purezza d'animo, sono affidate le sorti di 'salvare il mondo' da cause pregresse di solito non descritte, ma evidentemente causate dagli adulti o dalle istituzioni (entrambi assenti). L'esempio più importante di questo genere è rappresentato dal film animato *La voce delle stelle* (*Hoshi no koe* ほしのこえ, 2002) di Shinkai Makoto 新津誠, in cui la giovane protagonista, membro delle difese spaziali delle Nazioni Unite, affronta un lungo viaggio nell'universo a caccia di alieni conservando una stretta corrispondenza con il ragazzo che ama e che l'attende sulla Terra.

L'ambito dei *sabai-bukei* si riferisce alla necessità dei giovani protagonisti di sopravvivere in un mondo ingiusto e dal futuro incerto, ancora una volta a causa delle scelte sbagliate degli adulti. Questi ragazzi nichilisti, senza speranza, ideologie o sogni, devono affrontare prove titaniche per conservare una vita a cui non tengono neanche tanto. Il film simbolo del genere è il celebre *Battle Royale* (*バトル・ロワイアル*, 2000) del regista Fukasaku Kinji 深作欣二,<sup>6</sup> una gara all'eliminazione giocata in un sistema ormai allo sbando dal punto di vista istituzionale. Il prologo del film cita: «All'alba del millennio la

<sup>4</sup> Il termine, già in uso dagli anni Ottanta principalmente nell'ambito della narrativa fantascientifica, viene utilizzato in un'accezione ampia per indicare le forme di comunicazione comuni tra i giovani attraverso elementi iconici *otaku* che li legano a tematiche molto vaste (le sorti del mondo, per esempio), slegandoli dalle contingenze sociali a loro contemporanee (cf. Azuma Hiroki 2009).

<sup>5</sup> *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki Evangelion* 新世紀エヴァンゲリオン, lett. *Evangelion del nuovo secolo*) è una serie animata creata da Anno Hideaki 秀明庵野 in onda dal 1995, soggetto anche di una serie di manga di Sadamoto Yoshiyuki 貞本義行 e varie versioni cinematografiche dirette dallo stesso Anno. La sinossi si compone di tantissimi elementi religiosi di matrice giudaico-cristiana per rappresentare una società distopica derivata da un cataclisma che ha variato l'assetto climatico del pianeta. Al centro della narrazione, l'organizzazione Nerv per proteggersi dagli attacchi alieni utilizza le macchine da combattimento Evangelion, guidate da giovani chiamate Children, nati dopo la catastrofe e quindi orfani dell'esperienza del disastro, come lo erano i giovani giapponesi nati nell'immediato dopoguerra che hanno ridato forma e potere economico al Paese.

<sup>6</sup> Fukasaku è scomparso per un tumore durante le riprese del secondo episodio *Battle Royale II: Requiem* (*Battle Royale II: Chinkonka* バトル・ロワイアル II 鎮魂歌, 2003), film meno riuscito e portato a termine dal figlio Fukasaku Kenta, senza tuttavia raggiungere il livello del primo film. In questo sequel, tratto come il precedente da un romanzo di Takami Kōshun, si racconta di uno dei due sopravvissuti del primo film che fonda un gruppo terroristico composto anche da bambini.

nazione era in rovina. Con la disoccupazione al 15%, 10 milioni di persone erano senza lavoro. 800.000 studenti boicottavano la scuola. Gli adulti erano sfiduciati e temevano i giovani, e infine venne approvato l'Atto di Riforma Educativa Millennium, conosciuto anche come Atto BR (Battle Royale)». Un gruppo di studenti estratti a sorte e già moralmente orfani e allo sbando vengono esiliati per tre giorni su un'isola deserta dove sono costretti a eliminarsi tra loro affinché solo uno resti in vita allo scadere del periodo.

Il terzo e più recente ambito definito *nichijōkei* narra a sua volta di giovani protagonisti ritratti in alcuni momenti del quotidiano, in prevalenza nei luoghi più consueti per loro, per esempio la scuola o le strade del loro quartiere. Come nel caso degli altri due generi, sono del tutto assenti istituzioni, famiglie e persino gli adulti, ma il tono generale dei racconti è molto meno drammatico e vengono portate in scena piccole azioni e sentimenti lievi dei giovani ragazzi. Si prenda a esempio il recente *It's a Summer Film!* (*Samā firumu ni notte* サマーフィルムにのって, lett. 'Partecipa a un film estivo', 2021) di Matsu-moto Sōshi, in cui un gruppo di liceali in estate è impegnato nelle riprese collettanee di un film, mentre una di loro sogna di girare una differente pellicola e recluta un gruppetto di amici per riuscirci. Nulla di più: piccoli sogni, una giusta dose di sentimento, qualche elemento magico, un lieto epilogo, tutti ingredienti necessari a infondere un'ottimistica visione della vita mentre si viene traghettati verso l'età adulta.

Un panorama cinematografico dunque molto ampio ha tracciato il ritratto delle recenti generazioni nel turbinio dell'incertezza sociale, contribuendo in molti casi a segnalare le emergenze e stimolare quindi le istituzioni a correre ai ripari nei casi più a rischio, per esempio cercando soluzioni per arginare le alte casistiche dei suicidi. È probabile che la società delle 'decadi perdute' rappresenti ormai la nuova normalità per l'arcipelago, ma fortunatamente il cinema testimonia anche moltissimi esempi di coesistenza armonica e di un forte ottimismo per il futuro del Paese. Sull'esempio del genere *nichijōkei*, sembrerebbe persino esserci un generale ricorso a tonalità marcatamente positive nella descrizione del quotidiano, e infatti nell'ultimo biennio, nonostante l'emergenza COVID-19 abbia aggiunto un'ulteriore nota pessimistica all'esistenza della popolazione, la produzione di commedie o di film che narrano dei sentimenti senza reali fratture psicologiche o emotive è in costante aumento. Quasi sicuramente concorre a questa svolta anche il fatto che le più giovani generazioni di oggi consistano nei figli dei giovani della prima 'decade perduta', cioè coloro che più di tutti avevano subito il trauma della svolta economica e sociale. Di fatto, il successo del cinema giapponese a livello internazionale ha raggiunto picchi che non si registravano dagli anni Sessanta del secolo scorso, elemento che suggerisce l'universalità delle problematiche a cui si è rivolto e il profondo interesse suscitato dalle differenti forme di narrazione.



## Bibliografia

- Allison, A. (2012). «A Sociality of, and Beyond, 'My-home' in Post-Corporate Japan». *The Cambridge Journal of Anthropology*, 30(1), 95-108.
- Azuma Hiroki 東浩紀 (2001). *Dōbutuska suru posutomodan* 動物化するポストモダン (Il postmodernimo che animalizza). Tōkyō: Kōdansha Gendai Shinsho.
- Bingham, Adam (2015). *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-bi*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Dorman, Andrew (2016). *Paradoxical Japaneseness – Cultural Representation in 21st Japanese Cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Iwabuchi Koichi (2002). *Recentering Globalization – Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Kawashima Nobuko 河島 伸子 (2020). *Kontentsu sangyō ron: Bunka sōzō no keizai, hō, manejimento* コンテンツ産業論 文化創造の経済・法・マネジメント (Teoria dell'industria dei contenuti. Economia, diritto e gestione della creazione culturale) Kyōto: Minerva Shōbō.
- Novielli, M.R. (2022). *Storia del cinema giapponese nel nuovo millennio*. Venezia: Marsilio.
- Ōsawa Masachi 大澤真幸 (2008). *Fukanōsei no jidai* 不可能性の時代 (L'era dell'impossibilità). Tōkyō: Iwanami Shoten.
- Roquet, Paul (2016). *Ambient Media: Japanese Atmospheres of Self*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tezuka Yoshiharu (2012). *Japanese Cinema Goes Global – Filmworkers Journeys*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Wada-Marciano, Mitsuyo (2012). *Japanese Cinema in the Digital Age*. Honolulu, University of Hawai'i Press.
- Yomota Inuhiko 四方田犬彦 (2007). *Nihon eiga to sengo no shinwa* 日本映画と戦後の神話 (Il cinema giapponese e il mito del dopoguerra). Tōkyō: Iwanami Shoten.
- Zahlten, Alexander (2017). *The End of Japanese Cinema – Industrial Genres, National Times, and Media Ecologies*. Durham: Duke University Press.

