



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea Magistrale in  
Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa Mediterranea

Tesi di Laurea Magistrale

***Gēmu shinai?* - La reinvenzione dei giochi  
d'infanzia nella filmografia horror  
giapponese contemporanea**

**Relatore**

Ch. Prof. Eugenio De Angelis

**Correlatore**

Ch. Prof. Silvia Vesco

**Laureando**

Elisa Boglioli

Matricola 866586

**Anno Accademico**

2021/2022

## 要旨

何世紀にもわたって、地元の伝統や伝説に基づいて常に強く結びついてきた日本のホラーは、自分のテーマや自体を映す方法が独特だと考えられる。江戸時代中「1603～1868年」、軍部の統制が厳しく政治的統一が行われたことから、国の政治的安定と経済成長は、特に地域間の貿易の大幅な増加につながっている。同時に、物語をはじめ、伝説や伝統などの文化交流も行われた。この平和な時代と日本人の安心感は、恐怖をゲーム、歌、物語などに組み込んで、単なる娯楽の形としてホラーの流通ができた。その時代に、「幽霊の話」として一般に翻訳された「怪談」という言葉が、テキストに初めて見られる。怪談は非常に人気があり、「百物語」や「百物語怪談会」として知られたゲームの起源を起こした。

実際、特に顕著な表現様式が発達したのは、まさに江戸時代であった。それは遊びに関する感覚であった。遊びや芸術的創造を重んじる感性で、しばしば百物語や狂歌や川柳などの詩の創作を通じて正確に現れた。『百楽物語』は非常に普及した習慣であったため、その物語は上田秋成の『雨月物語』「1776年」と根岸静江の『耳袋』「1875年」などの小説にも挿入された。それに、ゲームや芝居の公演としても現れた。歌舞伎劇場は常に幽霊の物語の再現を試みてきたが、能劇場と文楽劇場はより一貫した方法で怪力乱心の物語を表現する劇場形式であった。また、特に浮世絵に描かれた百物語は多く、「幽霊図」と呼ばれている別のサブジャンルを構成していった。

明治時代「1868－1912年」の到来と共に、帝国の権力の回復と国家の近代化のプロセスが訪れ、民間伝承と見なされる宗教が禁止された。その結果、知的エリートたちにホラー文学と怪談が後戻りし、そしてそれは迷信の要因だと見られた。19世紀には、日本人ではなくて、外国人のギリシャ・アイルランド出身、民俗学を研究するパトリック・ラフカディオ・ハーン「1850－1904年」の1904年に出版された小説『怪談』は日本の観客にも深い関心を持たれた。それまでは、その関心は主に演劇や浮世絵に限られていた。

しかし、第二次世界大戦の終わりに、日本は自分の文化的アイデンティティと伝統との関係を再定義しなければならなかったから、怪談や幽霊の物語に関連する自分の文化や民俗を再発見した。1950年代と1960年代は、これらの物語を表現するための優先媒体として映画を使用し、怪談の復活が行われた。そして、この現象の出現は1990年代にピーク

に達するまで発展してから、つぎの数十年にわたって、国際的に「Jホラー」と認められていた。

その後、この映画の成功が次第に低下すること、映画の世界にもたらされた技術革新が枯渇していることから、学者の関心が引き離されていた。しかし、この意見は、新しい映画の傾向や動向が誕生する可能性を検討していない。つまりこの構想は、代わりに日本で発生した映画の革新に十分な注意を払っていない。それで、この4つのセクションに分かれた本論文には、最近登場した現象を、現代日本のホラーの新しい映画サブジャンルの創造と関連して分析したいと思う。このサブジャンルには、幼年期のゲームの物語を中心として表現しているホラー映画である。

第1章では、「Jホラー」の概念を紹介し、その定義と分類の問題を調査する。その後、90年代の現象の絶頂を通過して、日本映画の歴史の発展を再現し、ホラーのジャンルにもたらした改新された概要を示す。また、新世紀の定着を観察し、ハリウッド映画が日本の物語を欧米の構造にどのように応用したかを分析する。最後に、近年日本のホラー映画を特徴とした、特に顕著な映画監督を特定する。

第2章では、2011年から2017年の間に制作された同じ主題である子供時代のゲームによって繋がっているさまざまな監督のホラー映画のコーパスを調べる。その映画の中で、登場人物は自分達の命を懸けるゲームに参加することを余儀なくされたから、人の本質が見える。

第3章では、前章で説明した映画を区別する特異性を説明する。この映画の特徴である粗筋の構造を分析し、幼年期の凶像と日本の映画との関係を調べ、特にゲームが果たす役割に注目する。最後に、プレイヤー間のグループダイナミクスと対人関係、環境やキャラクターなど、その他の特徴のタイプが特定される。

最後に、第4章では、調べたサブジャンルの体系化に焦点を当て、強固なホラーの伝統を提示するアメリカの映画と日本の映画を対比する。そして、国々によってホラー映画の中で子供時代の象徴が、ゲームのことで、どのように異なったかを定義する。

本論文では、この主題を主に同期的なキーで検討し、日本の映画の全体像におけるこの新しいサブジャンルの存在と知名度を検証したいと思う。

# Indice

<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>1. IL J-HORROR: CARATTERISTICHE, SVILUPPI E INNOVAZIONI</b>	<b>11</b>
1.1. Problematiche nel definire il J-horror	12
1.2. Le origini	15
1.3. Il grande rinnovamento: gli anni Novanta	24
1.4. Il consolidamento e i primi remake: gli anni Duemila	33
1.5. L'horror contemporaneo: ultime novità	39
<b>2. ANALISI DEI FILM</b>	<b>45</b>
2.1. <i>King's game</i>	46
2.2. <i>Werewolf Game</i>	53
2.3. <i>As the Gods Will</i>	60
2.4. <i>Tag</i>	69
2.5. <i>Friends game</i>	74
<b>3. LA NASCITA DI UN NUOVO FILONE FILMICO</b>	<b>82</b>
3.1. La struttura narrativa	82
3.2. Simbologia dell'infanzia	86
3.3. Il gioco	89
3.4. Dinamiche di gruppo: gruppo vs individuo	91
3.5. Personaggi	95
3.6. Ambienti	98
3.7. Altri elementi	101
<b>4. TRADIZIONI E TENDENZE: IL CASO AMERICANO E NIPPONICO</b>	
<b>A CONFRONTO</b>	<b>105</b>
4.1. L'horror giapponese e la sistematizzazione di un sottogenere	106
4.2. Il culto infantile nella tradizione horror americana	110
4.3. <i>We play the game or the game plays us?</i> Filmografie a confronto	115

<b>Conclusione</b>	121
<b>Appendice dei film</b>	123
<b>Bibliografia</b>	128
<b>Sitografia e Interviste</b>	132

# Introduzione

L'horror in Giappone, unico per le sue tematiche e modalità di rappresentazione, nel corso dei secoli è sempre stato fortemente legato alla sfera folkloristica e popolare locale. In particolare, a partire dal periodo Edo (1603-1868) la stabilità politica e la crescita economica del Paese, dovute a uno stretto controllo militare e all'unificazione politica del territorio, hanno portato a un grande incremento del commercio interno tra le diverse regioni, commercio che prevedeva anche uno scambio culturale comprendente racconti, leggende e tradizioni. Questo periodo di pace e il conseguente senso di sicurezza provato dal popolo giapponese permisero la circolazione dell'horror come mera forma di intrattenimento, inserendolo in giochi, canzoni e racconti. Infatti, è proprio in questi anni che la parola *kaidan* o *kwaidan*, tradotto generalmente come “racconti di fantasmi”, sebbene possa racchiudere varie sfumature al suo interno, appare per la prima volta nei testi scritti denotando al contempo una standardizzazione delle storie sui fantasmi giapponesi tradizionali. I *kaidan* furono immensamente popolari, tanto da portare all'origine di un “gioco” conosciuto come *Hyaku monogatari* (*Le cento storie*) o *Hyaku Monogatari Kaidankai* (*Cento storie su strane cose*).<sup>1</sup>

È proprio nel periodo Edo, infatti, che si sviluppa una modalità di espressione particolarmente prominente: il ludico, ovvero una sensibilità che valorizzava il gioco e la creazione artistica, spesso manifestate proprio attraverso pratiche come lo *Hyaku Monogatari* e la creazione di versi come il *kyōka* e il *senryū*.<sup>2</sup> Lo *Hyaku Monogatari* fu una pratica molto attuata, tanto che le sue storie furono rappresentate anche in libri, pubblicati come raccolte di *kaidan* tra cui *Ugetsu Monogatari* (*Racconti di pioggia e di luna*, 1776) di Ueda Akinari e *Mimi Bukuro* (*Un sacchetto di orecchie*, 1875) ad opera di Shizue Negishi. Esso venne anche rappresentato attraverso giochi e rappresentazioni teatrali, il teatro Kabuki si era infatti da sempre cimentato sulla riproduzione di narrazioni di fantasmi, mentre il teatro Nō e Bunraku furono le forme teatrali che rappresentarono le narrazioni soprannaturali in modo più consistente. Furono raffigurati poi, in particolare, anche nelle stampe *ukiyo-e*. Quest'ultime furono tanto numerose da costituire un sottogenere a sé stante chiamato *yūrei-zu*, immagini di fantasmi. Nel periodo Edo, Utagawa Kunisada (1786-1865), Katsushika Hokusai (1760-1849), Utagawa Kuniyoshi (1798-1861) e Toriyama Sekien (1712-1788) furono tra gli artisti che produssero

---

<sup>1</sup> Il gioco comprendeva che ogni partecipante raccontasse una storia spaventosa al termine del quale veniva spenta una candela. Secondo il folklore, al termine della centesima storia e dopo aver spento l'ultima candela rimasta uno *yōkai* apparirebbe terrorizzando i giocatori.

<sup>2</sup> Il *kyōka* è un sottogenere parodico derivante dal *tanka*, mentre il *senryū*, simile al *haiku* come struttura, è più cinico e umoristicamente cupo. Cfr. SHIRANE Haruo, “Satiric poetry: Kyōshi, Kyōka, and Senryū”, in SHIRANE H., SUZUKI T. & D. LURIE (a cura di), *The Cambridge History of Japanese Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

numerosi lavori ritraenti fantasmi, spiriti e *yōkai*. Con l'avvento in seguito del periodo Meiji (1868-1912), avvenne la restaurazione del potere imperiale e un processo di modernizzazione dello Stato che determinò l'abolizione di tutte quelle religioni ritenute "popolari". Questo portò alla considerazione da parte dell'élite intellettuale della letteratura horror, e di conseguenza dei *kaidan*, come un fattore di arretratezza e superstizione. Nel XIX secolo, fu infatti uno straniero di origine greco-irlandese, il folklorista Lafcadio Hearn (1850-1904) che iniziando a documentare e a compilare queste storie di fantasmi in un volume che pubblicò nel 1904 col titolo *Kwaidan: Stories and Studies of strange things (Ombre Giapponesi)*, suscitò un profondo interesse nel pubblico giapponese, che fino a quel momento si era limitato prevalentemente alle rappresentazioni teatrali e alle stampe *ukiyo-e*, e nei lettori euroamericani che potevano finalmente avvalersi di una traduzione inglese di questi racconti, diventando di conseguenza il più famoso antologista di *kaidan* del periodo.

Tuttavia, fu poi alla fine del secondo conflitto mondiale che il Giappone, dovendo ridefinire la propria identità culturale e la relazione con le proprie tradizioni, riscoprì la cultura popolare autoctona e il folklore legato alle storie soprannaturali e di fantasmi. Utilizzando il cinema come mezzo prediletto per rappresentare queste narrazioni, gli anni Cinquanta e Sessanta videro il risorgere della narrativa *kaidan*, che si sviluppò nei decenni a seguire fino a raggiungere il suo massimo apice negli anni Novanta, con l'avvento del fenomeno riconosciuto poi internazionalmente come J-horror.<sup>3</sup> Il successo di queste formule filmiche si estese nel nuovo millennio influenzando anche la cinematografia horror oltreoceano.

Post-millennial J-horror cinema as a generic entity is at once among the most interesting, representative and in some ways problematic models, as its semantic field has become a site marked by repetition and variation but has done so within wider fields of discourse and popular cognisance pertaining to horror filmmaking<sup>4</sup>

Successivamente, il graduale declino del successo ottenuto da tali pellicole e l'esaurirsi dell'innovazione apportata da esse al mondo cinematografico, ha allontanato l'interesse degli studiosi, i quali, con l'esclusione di singoli registi e pellicole che hanno ottenuto un discreto successo nella madrepatria, non hanno infatti preso in esame la possibilità della creazione di nuove correnti e filoni filmici negli anni a seguire. Secondo alcuni critici, le produzioni giapponesi degli ultimi anni sembrano infatti aver perso quella carica innovativa che aveva precedentemente contraddistinto le

---

<sup>3</sup> Q. JOSIE, *Kaidan, Hyaku Monogatari, J-Horror and other chilling traditions of Japan- Part 1: Ghosts in the Summer?*, in "A Biblioteca Noturna", 27 luglio 2022, link: <https://abibliotecanoturna.com/2022/07/27/kaidan-hyaku-monogatari-j-horror-and-other-chilling-traditions-of-japan-part-1-ghosts-in-the-summer/> (ultimo accesso: )

<sup>4</sup> Adam BINGHAM, *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-Bi*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2015, cit., p. 94.

pellicole appartenenti al J-horror e tuttavia, questa visione non pone la dovuta attenzione a quelle novità cinematografiche che sono invece sorte nell'arcipelago.

Il presente elaborato si ripropone pertanto di analizzare un fenomeno recentemente emerso e legato alla realizzazione di un nuovo sottogenere filmico dell'horror contemporaneo giapponese, quello delle pellicole che presentano i giochi d'infanzia come loro perno narrativo.

I più recenti studi redatti sulla cinematografia horror giapponese hanno avuto origine in seguito al successo di critica e di botteghino ottenuto dal J-horror degli anni Novanta e dai vari riadattamenti hollywoodiani dei primi anni Duemila, che hanno rinnovato l'interesse degli accademici, i quali si sono concentrati in particolar modo sulla relazione tra l'horror e la società giapponese contemporanea, così come sulla sua tradizione estetica, grazie all'opera di Balmain (2008). Altri tipi di relazione analizzati sono stati tra l'horror giapponese e i generi filmici più facilmente identificabili in ambito euroamericano, sebbene si tratti di un approccio piuttosto riduttivo, con McRoy (2005, 2008) e anche tra l'horror e la produzione e il consumo di film a livello globale tramite Kinoshita (2009). Blake (2008) ha invece compiuto con il suo studio una contrapposizione tra l'horror e le questioni di genere, mentre Wada-Marciano & Choi (2009) si sono focalizzati sull'impatto che hanno avuto i nuovi media, in particolare i DVD, sul consumo dell'horror. Hills (2005) ha invece esaminato la ricezione degli spettatori e la creazione di un pubblico, veri e propri fan, esclusivamente dedicato al genere, e l'accademico Wee (2011, 2013) ha ritracciato il modo in cui Hollywood si sia approcciato all'horror giapponese.<sup>5</sup> Rilevanti infine sono anche i lavori svolti da Harper (2008), Lacefield (2010) e Ōshima (2010) che si sono addentrati nel campo dell'horror giapponese moderno esaminando pellicole, registi e tematiche legate al J-horror. In ambito italiano lodevoli sono le opere scritte da Calorio (2005) e da Novielli (2010), quest'ultima incentrata particolarmente sul tema comune della violenza.

Esaminando gli studi che appartengono sia all'area dei *film studies*, tra cui quelli sopracitati, sia quelli attinenti a un'area più socioculturale e psicologica per la parte ludica e per l'analisi comportamentale dei personaggi, per delineare maggiormente la ricerca, il presente elaborato circoscrive tale analisi ai lungometraggi, escludendo quindi qualsiasi altro tipo di formato filmico, sia esso corto o seriale, seppur di origine nipponica, in quanto essi meriterebbero uno studio distinto che renda loro uno spazio di ricerca appropriato. In particolar modo, i film selezionati per rientrare nel sottogenere dell'horror incentrati sui giochi d'infanzia sono quasi tutti inediti in Italia, ma facilmente visionabili attraverso canali di internet o piattaforme di streaming, nonché blog cinematografici.

---

<sup>5</sup> Andrew DORMAN, *Paradoxical Japeneseness – Cultural Representation in 21<sup>st</sup> Century Japanese Cinema*, Palgrave MacMillan, London, 2016, cit., pp. 106-107.



Attraverso quindi le quattro sezioni di cui la tesi è composta, si cercherà di tracciare lo sviluppo dell'horror giapponese per andare a delineare quale possa essere la struttura di questo nuovo sottogenere.

Il primo capitolo introdurrà il concetto di J-horror indagando le problematiche che si riscontrano nella sua definizione e classificazione, per poi ritracciare il suo sviluppo nella storia del cinema giapponese, dalle sue possibili origini, passando per il culmine del fenomeno negli anni Novanta e delineando quindi il rinnovamento che esso ha apportato al genere horror. Si osserverà il suo assestamento nel nuovo millennio analizzando anche le modalità con cui il cinema hollywoodiano abbia adattato le narrative nipponiche a una struttura euroamericana. Infine, si individueranno pellicole e registi particolarmente prominenti che hanno caratterizzato la filmografia horror del Giappone negli ultimi anni.

Il secondo capitolo esaminerà un corpus di film horror ad opera di registi differenti, prodotti tra il 2011 e il 2017, legati dallo stesso motivo narrativo, i giochi d'infanzia. In essi, infatti, i personaggi saranno costretti, per ragioni diverse, a partecipare a giochi in cui la propria vita è messa a rischio, svelando in tal modo quale possa essere la vera natura umana e denotando al contempo il passaggio di questi personaggi, quasi sempre adolescenti, dall'infanzia all'età adulta.

Il terzo capitolo illustrerà le peculiarità e gli elementi ricorrenti che contraddistinguono le pellicole esaminate nel capitolo precedente. Analizzando in primo luogo quale sia la struttura narrativa che caratterizza tali opere, esaminando poi il rapporto tra l'iconografia infantile e la filmografia giapponese, con particolare attenzione al ruolo svolto dal gioco; si identificheranno infine le dinamiche di gruppo e le relazioni interpersonali tra i giocatori, nonché le tipologie di ambientazioni, personaggi e altri elementi presenti al loro interno.

Il quarto capitolo verterà infine sulla sistematizzazione del sottogenere esaminato e su una contrapposizione finale tra la filmografia americana, la quale presenta una tradizione horror più consolidata, e quella giapponese, andando a definire come la cinematografia horror abbia usufruito in modo differente della simbologia infantile, con dovuta attenzione ai giochi d'infanzia, come loro espediente narrativo.

Constatando che le pellicole prese in esame nella presente tesi sono di produzione recente e che gli elaborati che riportino una loro analisi diretta sono per questo motivo limitati, spesso trattandosi difatti di fonti non accademicamente rilevanti, la ricerca si avvale di studi applicati al cinema euroamericano al fine di ottenere dei parametri di ricerca che possano essere congrui al lavoro svolto, accostandoli contestualmente a proprie interpretazioni personali.

Esaminando tali tematiche in chiave prevalentemente sincronica, questo studio si ripromette quindi di verificare l'effettiva esistenza e notorietà di questo nuovo sottogenere filmico all'interno del panorama cinematografico nipponico.

# 1. IL J-HORROR: CARATTERISTICHE, SVILUPPI E INNOVAZIONI

A myriad of complex political, social and ecological issues, including – but by no means limited to – apprehensions over the impact of western cultural and military imperialism, and the struggle to establish a coherent and distinctly Japanese national identity.<sup>1</sup>

È così che Jay McRoy, regista e docente di *cinema studies* alla University of Wisconsin Parkside, riassume il contesto nel quale si sviluppò quello che oggi è definito come J-horror, il cinema horror giapponese contemporaneo. McRoy circoscrive l'horror giapponese a un sottogenere di quello che definisce come “*New Asian Horror*”, un termine che va a delineare e contestualizzare il riscontro angloamericano al cinema horror emerso nei paesi asiatici quali Giappone e Corea del Sud.

Tuttavia, tale concezione tende a essenzializzare questo genere e a ignorare le specificità culturali presenti all'interno dei film prodotti dalle diverse nazioni asiatiche, le quali presentano anche una distinta storia socioculturale e politica, nonché economica. Sebbene ogni film posseda una propria identità, il cinema horror giapponese, soprattutto a partire dalla fine degli anni Novanta, è diventato il mezzo attraverso cui l'Europa e l'America hanno potuto approcciarsi alla filmografia asiatica. Questa visione conferma l'assunto secondo cui il cinema horror giapponese sia percepito come framework dominante e che abbia a sua volta influenzato la cinematografia dell'area.<sup>2</sup>

Con l'avvento del J-horror diversi film giapponesi furono categorizzati come appartenenti al genere horror con lo scopo di creare un corpus cinematografico che potesse non solo essere analizzato accademicamente, ma che anche fornire un mercato economicamente redditizio. Tuttavia, è sempre bene tenere a mente che qualsiasi definizione contiene in sé un senso di arbitrarietà, specialmente nel caso di un genere sistematizzato in ambito euroamericano e le cui categorie sono poi state applicate in seguito allo studio di opere “non-occidentali”; lo stesso vale per il genere horror. A causa di questa canonizzazione si tende infatti a considerare, erroneamente, il termine “horror giapponese” come sinonimo di “J-horror”, quando quest'ultimo definisce piuttosto quell'insieme di film prodotti a basso costo tra la metà degli anni Novanta e la prima metà degli anni Duemila.<sup>3</sup>

Per meglio delineare quello che sarà lo studio principale di questa tesi, ovvero la nascita di un nuovo sottogenere horror in ambito giapponese, il capitolo introduttivo vuole, in primis, analizzare le diverse

---

<sup>1</sup> Jay MCROY ‘Case Study: Cinematic Hybridity in Shimizu Takashi’s Ju-On The Grudge’, in J. MCROY (ed.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, p. 1.

<sup>2</sup> James BYRNE, “Wigs and rings: cross-cultural exchange in the South Korean and Japanese horror film”, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, Vol. 6 No. 2, 2014, p. 184-185.

<sup>3</sup> Leena EEROLAINEN, “Oh the horror! Genre and the fantastic mode in Japanese cinema”, *Asia in focus*, Issue 3, p. 39.

problematiche che si possono riscontrare nella sua definizione e categorizzazione, successivamente ritracciare lo sviluppo di tale genere nella filmografia nipponica, a partire dalle sue fondamenta, passando per il grande rinnovamento degli anni Novanta, fino alla sua consolidazione negli anni Duemila. Infine, verranno prese in esame le più recenti tendenze dell'horror giapponese.

## 1.1. Problematiche nel definire il J-horror

Il genere cinematografico viene spesso utilizzato come strumento attraverso cui catalogare in modo convenzionale diverse tipologie filmiche che condividono aspetti o tematiche comuni e universalmente identificabili. Secondo Balmain Colette, insegnante e ricercatrice di Film and Media & Communications alla Kingston University di Londra, la teoria dei generi «seeks to identify patterns of similarity and difference across films [...] the separation of films into 'types' enabled the maximisation of economic potential and profitability».<sup>4</sup> Balmain denuncia quindi una propensione all'interno dell'ambito cinematografico a delineare i generi come immutabili e permanenti, principalmente per due motivi: agli spettatori risulta più semplice catalogare i film secondo generi e questo permette anche lo sviluppo di un mercato economico più mirato e pertinente.

Come tutti gli altri generi, anche l'"horror", utilizzato come convenzione filmica, diventa una categoria in cui far rientrare una serie di opere contenenti elementi orrifici.<sup>5</sup> Tuttavia, la sua stessa natura è problematica, in quanto spesso si tratta di un genere che si ibrida ad altri, come la fantascienza, il poliziesco e il thriller. Questo dimostra come

This type of approach to horror film can be reductive, especially if it is utilised unproblematically in the study of non-Western forms of horror [...] it becomes difficult to adapt these wholesale to Japanese cinema without erasing historical, cultural and racial difference.<sup>6</sup>

Per tale motivo sarebbe meglio definire il J-horror non più come un genere nel senso tradizionale del termine, ma come un insieme di opere con un background storico e tematiche facilmente identificabili:

It may be described as a local movement from the late 1990s that comprised of films, TV series, and film critique from filmmakers, and which places particular emphasis on everyday life and media.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 4.

<sup>5</sup> EEROLAINEN, "Oh the horror! Genre and the fantastic mode in Japanese cinema", cit., p. 41.

<sup>6</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 6.

<sup>7</sup> KINOSHITA Chika, 2009, *The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror*, cit., p. 103, In WADA-MARCIANO Mitsuyo, CHOI Jinhee (a cura di), *Horror to the Extreme – Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong, 2009.

La sua nominazione risulta problematica anche per l'utilizzo della lettera "J" come simbolo di appartenenza all'arcipelago giapponese. Il critico e sociologo Asada Akira nella sua opera "*J-kaiki no yukue*" (2000) ritiene che l'affiorare della "J-culture" tra gli anni Novanta e i primi anni Duemila sia un effetto del capitalismo postmoderno degli anni Ottanta e la conseguente crisi economica del decennio successivo.<sup>8</sup> L'utilizzo di questa lettera, e non della dicitura "giapponese" o "del Giappone", è un segno della globalizzazione della cultura locale che stava attraversando il Paese in quel periodo. L'uso della lettera "J", in riferimento all'arcipelago, segnava una frattura dalla presunta tradizione culturale giapponese. Venne attuato un "J-kaiki", ovvero un "ritorno alla cultura pop giapponese" come rappresentativo del mercato dei beni culturali, del mercato filmico internazionale in continua espansione e del multiculturalismo. Asada descrisse questo "J-kaiki" come superficiale, perché questo ritorno non voleva indicare un richiamo a quella tradizione che aveva contraddistinto i movimenti nazionalisti degli anni Trenta, ma piuttosto alla cultura pop e *otaku*, dettata dal capitalismo consumistico.<sup>9</sup> Riassumendo la lettera "J" ebbe un valore importante all'interno della produzione culturale ed economica, denotando sia il suo paese di origine sia la sua importanza come brand globale. Per questo motivo, fu utilizzata in differenti ambiti come la J-league (campionato di calcio), J-pop (musica popolare), J-drama (serie tv), ma anche in ambiti più accademici come J-bungaku (letteratura) e J-hihyō (teoria critica).<sup>10</sup>

La filmografia horror giapponese iniziò ad essere conosciuta come J-horror negli anni Novanta, quando il termine fu coniato dal distributore britannico Tartan Video, il quale distribuì i contenuti nipponici all'interno del mercato britannico attraverso la Asian Extreme Collection. La costruzione del J-horror come categoria a sé stante è avvenuta quindi parallelamente allo sviluppo del mercato *home video*, il quale causò un rimescolarsi dei *media* e della storia filmica. Per quanto riguarda i supporti, i film che prima venivano prodotti per essere proiettati nelle sale cinematografiche, vennero invece designati per essere trasmessi direttamente in televisione o per il mercato VHS. Considerando invece la storia della filmografia, film che inizialmente non erano stati associati al genere vengono ri-categorizzati al suo interno, ne sono esempio lampante i film degli anni Sessanta, nonostante ci fosse già una tradizione horror precedente, che da non appartenenti all'horror diventano improvvisamente precursori del J-horror, come nel caso di *Onibaba* e *Kaidan*, di cui parlerò nel prossimo paragrafo.<sup>11</sup> I DVD di quest'ultimi furono pubblicati nel 2000 in America, seguendo il

---

<sup>8</sup> EEROLAINEN, "Oh the horror! Genre and the fantastic mode in Japanese cinema", cit., p. 39.

<sup>9</sup> Ren FUKUZUMI, *J-kaiki*, in "*ArtScape*", <https://artscape.jp/artword/index.php/%EF%BC%AA%E5%9B%9E%E5%B8%B0> (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>10</sup> WADA-MARCIANO Mitsuyo, CHOI Jinhee (a cura di), *Horror to the Extreme – Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong, 2009, cit., p. 121.

<sup>11</sup> Nella prima metà del XIX secolo furono anche realizzati alcuni cortometraggi horror, che tuttavia sono andati perduti (tra questi ricordiamo *A Serpent's lust* [*Jasei no in*, 1921] del regista Kurihara Kisaburō e *The ghost Cat and the*

successo dell'horror boom giapponese. Nel caso del J-horror, il mercato video ha prodotto quindi un nuovo sistema di divisione in generi, in modo che somigliassero a quelli già presenti nel cinema hollywoodiano.<sup>12</sup> L'appropriazione dell'horror giapponese da parte dell'industria cinematografica hollywoodiana fu anche il risultato di un'industria globale sempre più interconnessa: «J Horror is a culturally paradoxical phenomenon because it reflects both Japanese and American cultural power in the global film market, with a distinctive Japanese cultural presence maintained through film content that often appears to undermine this presence».<sup>13</sup>

Secondo Jay McRoy, i film horror del dopoguerra potevano rientrare in due filoni dominanti: quelli sugli spiriti vendicativi e quelli sulla narrativa del disastro, più specificatamente i film sui mostri giganti.<sup>14</sup> McRoy analizzò quindi sommariamente e riduttivamente, le pellicole nipponiche in relazione ai generi cinematografici più conformi a una visione e tradizione euroamericana. Tuttavia, i *kaidan* e i *kaiju eiga* possono anche essere categorizzati diversamente: i primi come film storici, i *jidaigeki*, e i secondi come film ad effetti speciali. Entrambi possono poi eventualmente rientrare nell'ambito del fantastico.<sup>15</sup> Lo stesso si può dire anche per i film prodotti negli anni successivi, poiché nonostante in Giappone non fossero stati associati, né in fase di produzione né in fase di distribuzione, al genere horror, vennero talvolta riconfigurati all'interno di questo ambito dagli studiosi di cinema. *Ecco l'impero dei sensi* (*Ai no korīda*, 1976) di Ōshima Nagisa (1932-2013) rientrerebbe infatti nel genere porno; *Tetsuo* (*Tetsuo*, 1989) di Tsukamoto Shin'ya nei film cyberpunk; infine, anche *Freeze me* (*Furīzu mī*, 2000) di Ishii Takashi potrebbe essere definito come thriller dal taglio psicologico o psycho-horror. Si è dimostrata quindi la difficoltà di circoscrivere un prodotto audiovisivo all'interno di un solo genere e di come anche quest'ultimo risulti spesso essere impreciso e non esaustivo. Peter Hutchings è uno tra gli accademici che ha affrontato questo problema: «If one looks at the way that film critics and film historians have written about horror, a certain imprecision becomes apparent regarding how the genre is actually constituted».<sup>16</sup>

---

(segue nota) *Mysterious Shamisen* [*Kabyō nazo no shamisen*, 1938] di Ushihara Kiyohiko). Nonostante tra la fine degli anni Quaranta e gli anni Cinquanta siano stati prodotti altri film horror che riprendono i racconti *kaidan* (riscontrabili sul seguente sito: <https://mubi.com/lists/vintage-japanese-horror>), (ultimo accesso: 09/09/22) *Onibaba* viene comunemente considerato dagli accademici come il primo film del genere.

Rob BUSCHER, *A Brief History of Japanese Horror*, in "rikumo journal", 30 Ottobre 2017.

Link: <https://journal.rikumo.com/journal/paaff/a-brief-history-of-japanese-horror> (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>12</sup> WADA-MARCIANO Mitsuyo, "J-HORROR: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema", *Revue Canadienne d'Études cinématographiques /Canadian Journal of Film Studies*, University of Toronto Press, Vol. 16, No. 2, fall · automne 2007, cit., pp. 41-44.

<sup>13</sup> DORMAN, *Paradoxical Japeneseness (...)*, cit., p. 102.

<sup>14</sup> Jay MCROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam & New York: Rodopi, 2008, p. 6.

<sup>15</sup> EEROLAINEN, "Oh the horror! Genre and the fantastic mode in Japanese cinema", cit., p. 38-39.

<sup>16</sup> Peter HUTCHINGS, *The Horror Film* (Essex: Pearson Education Limited, 2004), p. 1, citato in WADA-MARCIANO, "J-HORROR: New Media's Impact (...)", cit., p. 42.

L'horror giapponese, in quanto tradizione popolare, fu la “merce di consumo” dell'epoca, poiché i distributori esteri raggrupparono un insieme di film sotto la nomenclatura J-horror, nonostante non tutti facessero propriamente parte del genere, con lo scopo di ricavarne un profitto economico. Per ovviare al problema della categorizzazione dei generi, Kinoshita Chika nel suo capitolo “The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror” pubblicato all'interno del libro *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema* (2009, a cura di Jinhee Choi and Mitsuyo Wada-Marciano), analizza il J-horror come “movimento” piuttosto che come genere. Un movimento che

specifically refers to a group of relatively low-budget horror films [that] concentrate aesthetically on the low-key production of atmospheric and psychological fear, capitalizing on urban legends proliferated through mass media and popular culture.<sup>17</sup>

Prende quindi in considerazione come parte del discorso generale, anche gli scritti accademici dei registi sull'estetica horror, così come i testi filmici, analizzando al contempo la relazione tra i film, gli spettatori e i fan del genere, in modo che all'interno del discorso, consumatore e produttore vengano a combaciare.

## 1.2. Le origini

I cambiamenti sociopolitici che hanno attraversato l'arcipelago alla fine della Seconda Guerra Mondiale hanno avuto un forte impatto nella società giapponese, tanto da rappresentare uno, se non il principale, dei motivi per cui il genere horror si sia sviluppato soprattutto a partire dagli anni Cinquanta, sia nel cinema animato sia live. Di base, infatti, l'horror è un genere che ottiene successo soprattutto nei periodi di crisi, in quanto spesso manifestazione diretta delle paure e ansie che affliggono la popolazione, un «sense of powerlessness and anxiety that correlates with times of depression, recession [...] galloping inflation and national confusion».<sup>18</sup> In particolare, il Giappone degli anni Cinquanta è un Giappone che deve fare i conti con le tensioni derivanti dai conflitti tra il senso di individualismo e il collettivismo, tra il premoderno e il moderno, tra la tradizione giapponese e la democrazia imposta durante l'occupazione americana, tra il 1945 e il 1952.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> KINOSHITA, 2009, *The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror*, cit., p. 104. In WADA-MARCIANO, CHOI (a cura di), *Horror to the Extreme – Changing Boundaries in Asian Cinema*.

<sup>18</sup> Noël CARROLL, (1999). “Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings”, in HENDERSON, B., e MARTIN, A. (Eds.), *Film Quarterly: Forty Years - A Selection*, Berkeley: University of California Press, p. 159 citato in EEROLAINEN, “Oh the horror! Genre and the fantastic mode in Japanese cinema”, cit., p. 40.

<sup>19</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., pp. 11-12.

La cinematografia giapponese horror di questi anni deve poi molto all'influenza delle varie forme teatrali giapponesi, tra cui *kabuki*, *nō* e *bunraku*,<sup>20</sup> i cui elementi persistono nel cinema giapponese tutt'oggi.

An argument can be advanced that the Japanese horror film draws on the storylines, structures, performance practices and iconography of traditional theatre as much on the traditions and mechanisms of western horror.<sup>21</sup>

Il Bunraku è una delle forme teatrali classiche, definito anche come il teatro delle marionette. Esse sono a grandezza naturale, manovrate da tre uomini, di cui due vestiti di nero (*kuboko/kuroko*) e per questo "invisibili" allo spettatore. I volti delle marionette sono stilizzati affinché questi pochi tratti somatici ne possano racchiudere molti altri al loro interno. I volti, quindi, sono in grado di diventare a loro volta elementi profondamente simbolici. I racconti Bunraku più noti sono quelli composti dal drammaturgo Chikamatsu (1653-1724), nei quali la tragica storia di due amanti destinati a ricongiungersi solo nella morte è uno dei motivi più ricorrenti. Esse hanno anche influito nell'evoluzione del cinema horror giapponese degli anni Cinquanta e Sessanta. Così come il Bunraku, anche il teatro Kabuki ha influenzato, forse in maniera anche più preponderante, la settima arte. Tra gli elementi che contraddistinguono il teatro Kabuki e che risultano essere particolarmente adatti alla trasposizione di storie horror, specialmente quelle legate ai fantasmi, il palco girevole permetteva un movimento circolare senza bisogno di arresti per il cambio di sceneggiatura. Questo tipo di palco venne in seguito imitato nei movimenti dalla macchina da presa, spesso con la funzione di unire le temporalità tra passato e presente in modo fluido. All'interno del teatro Kabuki vi erano poi numerose botole e corridoi che potevano permettere l'apparizione o sparizione improvvisa di fantasmi o mostri durante la messa in scena. Altri elementi teatrali che vennero in seguito integrati anche all'interno della narrazione cinematografica sono le pose molto marcate, per esaltare una determinata azione e/o emozione, una funzione simile al fermo immagine o alla tecnica del passo a uno nel cinema. Infine, anche i suoni e i colori risultano essere aspetti centrali sia nella forma teatrale sia nel cinema live.<sup>22</sup>

Una delle opere più famose di Kabuki è *Storia di fantasmi di Yotsuya (Yotsuya Kaidan)*, messa in scena per la prima volta nel 1826 e della quale la prima trasposizione cinematografica fu effettuata nel 1912 da Makino Shōzō (1878-1929), ma di cui il più noto tra i trenta e più adattamenti, fu quello

---

<sup>20</sup> Per ulteriori approfondimenti riguardo le forme teatrali giapponesi cfr. Bonaventura RUPERTI: *Storia del teatro giapponese. Dalle origini all'Ottocento*, Marsilio, 2015; *Storia del teatro giapponese. Dall'Ottocento al Duemila*, Marsilio, 2016; *Scenari del teatro giapponese*, Cafoscarina, Venezia, 2016.

<sup>21</sup> Richard J. HAND, 'Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theatre and the Horror Film', in J. MCROY (ed.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, cit., p. 22, citato in BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 19.

<sup>22</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., pp. 16-17.



del 1959, *Ifantasmii di Yotsuya del Tokaido* (*Tōkaidō Yotsuya Kaidan*), ad opera del regista Nakagawa Nobuo (1905-1984).

Le opere del teatro Nō sono «each distinguished by type of character: gods; warriors; beautiful women; mad women or contemporary and other types of figures; and finally ghosts and demons».<sup>23</sup> In quest'ultima tipologia, centrale è la trasformazione da essere umano a fantasma attraverso l'uso di maschere stilizzate. Questi erano definiti come *waki*<sup>24</sup> e assumevano spesso la funzione di monaci erranti con lo scopo di avvertire il protagonista dell'imminente arrivo di fantasmi o maledizioni. Una variazione è individuabile anche nel film *Sweet Home* (*Suwīto hōmu*) del 1989 di Kurosawa Kiyoshi.<sup>25</sup>

Come dimostrato, l'influenza del teatro all'interno del cinema giapponese è riscontrabile, non solo nella sua filmografia dei primi anni, ma soprattutto all'interno del genere horror e, nonostante esistessero già forme cinematografiche horror nella prima metà del XX secolo, fu a partire dagli anni Cinquanta e Sessanta che il genere ebbe un suo primo vero successo. I film horror di questi anni appartengono principalmente a due categorie: i *kaidan*, o storie di fantasmi, e i *daikaijū eiga*, i film sui mostri giganti. Tra le caratteristiche che accomunano queste due tipologie ci sono elementi appartenenti alle differenti tradizioni religiose, quindi un sincretismo religioso tra Shintō, Buddhismo, ma anche Cristianesimo, ibridazioni culturali, tecniche narrative derivanti dal folklore, dalla letteratura e dal teatro.

Tra il 1945 e il 1952 il Giappone fu sotto il controllo dello SCAP (Comandante Supremo delle Forze Alleate) e, durante tale periodo, venne istituito il CIE (The Civil Information and Education), l'ufficio che si occupava della gestione dell'informazione e dei media, all'interno del quale David Conde (1906-1981), fu direttore della sezione cinematografica e teatrale. Sebbene le restrizioni imposte dalla censura coloniale americana, le quali abolivano, ad esempio, la proiezione di film con temi legati alla vendetta come motivo legittimo, alla violenza, al male e più in generale ai *jidaigeki*, inizialmente proibirono la produzione di *kaidan*, in quanto considerati possibili strumenti in grado di creare una nuova forma di nazionalismo giapponese. Successivamente, come conseguenza del loro graduale allentamento il genere poté riemergere con pieno vigore, portando con sé produzioni visuali ricche sia dal punto di vista tematico sia visivo.<sup>26</sup> L'emergere di queste due categorie di film, quelli

---

<sup>23</sup> *Ibidem*.

<sup>24</sup> Tra i ruoli ricoperti all'interno del teatro *nō*, tre sono i principali: l'attore protagonista nominato anche *shite*; un attore secondario, il *waki*; e gli altri attori *kyōgen*, uno dei quali ricopre solitamente la parte di narratore. Altri ruoli minori includono: l'assistente (*tsure*), il "ragazzo" (*kokata*), e comparse senza battute (*tomo*). Virginia GORLINSKI, Britannica, T. Editors of Encyclopaedia, *Noh theatre*, in "Encyclopedia Britannica", 9 gennaio 2017. <https://www.britannica.com/art/Noh-theatre>. (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>25</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., pp. 15-19.

<sup>26</sup> Roberta Maria NOVIELLI, *Storia del Cinema Giapponese*, Marsilio, Venezia, 2001, pp. 121-130 e BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 23.

basati sui fantasmi e quelli sui mostri, negli anni Cinquanta, è una manifestazione diretta attraverso cui i registi hanno potuto rappresentare i conflitti che affliggevano la società giapponese dell'epoca, una conflittualità identitaria causata da un trauma storico: armi nucleari, modernizzazione, materialismo e conseguente perdita della tradizione, rappresentazioni che hanno trovato la loro massima rappresentazione nel genere horror. I film di questi anni rimandano pertanto all'ardua ricostruzione del paese dopo il secondo conflitto mondiale. Nello stesso periodo si è diffuso anche un fenomeno particolare, con la realizzazione di adattamenti derivati dai romanzi di Ishihara Shintarō, noto come *taiyōzoku eiga* (film sulla "truppa del sole"). I film appartenenti a questa corrente riflettono invece le sensazioni e le cariche sovversive dei giovani, distaccandosi e abbandonando ogni morale e valore derivante dai propri genitori per abbracciarne una di stampo più "occidentale".<sup>27</sup>

Tra i registi che hanno maggiormente contribuito alla produzione cinematografica di *kaidan*, viene spesso citato Mizoguchi Kenji (1898-1956) in riferimento alla sua opera *I racconti della luna pallida d'agosto* (*Ugetsu Monogatari*, 1953). Questo film può essere preso come prototipo di film sui fantasmi vendicativi, definiti anche come *onryō*. *I racconti della luna pallida d'agosto* si basa sulla raccolta di storie dello scrittore Ueda Akinari (1734-1809) *Racconti di pioggia e luna* (*Ugetsu Monogatari*, 1776), adattamento a loro volta di racconti popolari di fantasmi di origine cinese. Ambientato nel Giappone del XVI secolo, due uomini e le relative mogli si sostentano con la produzione di vasi. Successivamente gli uomini si devono recare in città per venderli, lasciando così le mogli ad aspettarli a casa, ma mentre essi si allontanano le donne finiscono in mano ai banditi. Mentre gli uomini sono ancora lontani da casa, uno di loro ha un miraggio e decide di diventare un guerriero, dimenticandosi così della moglie. L'altro si infatua di una donna aristocratica dalla bellezza spettrale che lo invita a casa sua. Quest'ultima si rivela infine essere un fantasma. I diversi livelli narrativi del film pongono su due piani differenti gli uomini e le donne, i primi codardi e le seconde pronte a sacrificare la propria vita per i mariti. Le calamità che avvengono nella narrazione, quali la morte di una delle due mogli e la prostituzione dell'altra, con il conseguente sgretolamento delle unità familiari, sembrano quindi essere una punizione per non aver adempito agli obblighi morali che sostengono il complesso sistema delle relazioni sociali. La causa principale di queste mancanze è il materialismo, associato spesso anche al desiderio carnale e all'ingordigia. Un altro elemento che fa emergere l'importanza del ritorno ai valori tradizionali è la contrapposizione tra la figura di Lady Wakasa, la bella donna aristocratica personificazione di seduzione, sensualità e futuro modello per gli spiriti vendicativi,<sup>28</sup> i cosiddetti *yūrei*, nella cinematografia horror, e la figura di Miyagi, la moglie

---

<sup>27</sup> NOVIELLI, *Storia del Cinema Giapponese*, cit., p. 157.

<sup>28</sup> La figura della *femme fatale*, e la paura che ne proviene, sono elementi derivanti dalla tradizione giapponese largamente diffusi in questo genere cinematografico e spesso analizzata dagli studiosi accademici in ottica misogina. "È soprattutto

che si sacrifica per il bene della famiglia in linea con la tradizione. Concludendo, *I racconti della luna pallida d'agosto* ha racchiuso in sé una serie di elementi che ricorreranno nel J-horror: amore tragico, adulterio, fantasmi femminili in cerca di vendetta e/o amore e case infestate.<sup>29</sup>

Un altro film che ha posto le radici per quello che sarà il J-horror è il sopracitato *I fantasmi di Yotsuya del Tokaido* di Nakagawa, caratterizzato da interessanti effetti scenici e di make-up. Basato sul racconto folkloristico ambientato in periodo Edo, ritrae Iemon, un losco samurai che uccide un uomo per poterne sposare la figlia, Oiwa. In seguito, il marito si invaghisce di una giovane ragazza che diventa presto la sua amante; insieme escogitano di avvelenare Oiwa con una crema di bellezza con l'obiettivo di sfigurarle il volto. Portata alla pazzia, Oiwa pone fine alla sua vita trafiggendosi con una spada, per poi ritornare sotto forma di spirito vendicativo, uccidendo dapprima l'amante e poi tormentando il marito sotto forma di lanterna mostruosa, spingendolo infine giù per un dirupo.

Come *I fantasmi di Yotsuya del Tokaido*, anche *Onibaba*, film del 1964 di Shindō Kaneto (1912-2012), racchiude in sé il tema del deturpamento come metafora dei traumi derivati dalla guerra. In questo film la gelosia di una donna anziana verso la bellezza della nuora e il tradimento di quest'ultima con un disertore, fanno sì che l'anziana signora indossi una maschera tipica del teatro Nō e simbolo dell'invidia, l'*han'nya*.<sup>30</sup>

L'opera di Kobayashi Masaki (1916-1996), *Kaidan (Kwaidan)*, 1964, è un esempio lampante della filmografia horror del periodo. Il film, che ha vinto il Premio Speciale della Giuria al Festival di Cannes 1965 e che ha ottenuto una candidatura come Oscar al miglior film straniero ai Premi Oscar del 1966, è un'antologia di quattro storie basate su racconti popolari di fantasmi. Nel primo episodio, *Capelli neri (Kurokami)* la storia d'amore diventa una di terrore: i capelli neri di una donna prendono vita mentre si avvinghiano attorno alla gola di un samurai. I capelli come fonte di paura continueranno a rappresentare una simbologia costante nell'horror giapponese;<sup>31</sup> *La donna della neve (Yuki-onna)* narra invece di uno *yōkai*<sup>32</sup> che, risparmiata la vita a un giovane, si finge umana unendosi a lui in

---

(segue nota) la donna, dunque, a rappresentare le immagini spettrali, non sempre in versione terrificante, ma spesso come donna fatale al cui fascino terreno si abbina quello soprannaturale.”

*Ivi.*, cit., p. 164.

<sup>29</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., pp. 43-47.

<sup>30</sup> *Ivi.*, cit., pp. 54-59.

<sup>31</sup> *Ivi.*, cit., p. 67.

<sup>32</sup> La parola *yōkai* rappresenta tutte quelle creature generalmente tradotte con i termini generici di mostri, spiriti, fantasmi, demoni, o ancora, occorrenze inspiegabili. L'antropologo Komatsu Kazuhiko definisce gli *yōkai* in questo modo: «When phenomena or beings that cannot be fully explained by that system of thought appear, such incomprehensible and/or disorderly things are termed *yōkai*», Cfr. KOMATSU Kazuhiko, “Kami to hotoke”, *Nihon minzoku bunka taikei*, Vol. 4, 1983, ed. Miyata Noboru, p. 346, citato in REIDER, “Onmyōji, sex, pathos...”, cit., p. 115.

Tuttavia, la nozione di *yōkai* non è né unica, né costante nel tempo e al contrario lo *yōkai* è considerato come «an embodiment of a certain cultural moment – of a time, a feeling, and a place», Cfr. Jeffrey Jerome COHEN, "Monster (segue nota) Culture (Seven Theses)," in *Monster Theory: Reading Culture*, 1994, 2, citato in FOSTER Michael Dylan, “The Otherworlds of Mizuki Shigeru”, *Mechademia: Second Arc*, Vol. 3, 2008, Limits of the Human, p. 8.

matrimonio; rivelata poi la sua vera natura decide di risparmiare il suo amato ancora una volta fuggendo senza più tornare; *La storia di Hoichi Senzaorecchie* (*Miminashi Hoichi no hanashi*) racconta di un ragazzo, dotato di un grande talento musicale, preso di mira da alcuni fantasmi; per proteggerlo i suoi maestri scrivono sul suo corpo sutra buddhisti, dimenticandosi tuttavia delle orecchie, le quali gli vengono strappate via dai fantasmi che lo perseguitavano; L'ultima di queste quattro storie, *In una tazza di tè* (*Chawan no naka*) è invece un racconto che mischia realtà a finzione narrativa, sempre attraverso la raffigurazione di fantasmi.

Infine, è necessario citare un altro sottogenere degli horror: *kaibyō eiga*, i film sui gatti mostruosi. In questo caso è soprattutto la donna a rappresentare le immagini spettrali, una donna fatale al cui fascino terreno si abbina quello soprannaturale. Due film in particolare rientrano in questa categoria: *The Ghost Cat of Otama Pond* (*Kaibyō Otama ga ike*, 1960) di Ishikawa Yoshihiro e *Kuroneko* (*Yabu no naka no Kuroneko*, 1968), opera del regista Shindō Kaneto. Il primo, ambientato nel presente, narra di una giovane coppia che, perdendosi nel bosco e cercando una via di uscita, finisce per ritornare sempre di fronte allo stesso stagno, imbattendosi in una anziana signora, la quale è in realtà un *bakeneko*, o gatto fantasma. In *Kuroneko* invece, viene ripresa la figura del mutaforma, simbolo dell'identità in transizione e quindi dello stesso processo che il Giappone stava vivendo. In esso vengono ritratte due donne che si trasformano in *bakeneko* dopo una morte violenta. Esse si vendicano non solo dei loro aggressori ma anche di altri samurai innocenti, prima attirandoli con la loro bellezza e poi mangiandone le carni, suggerendo un legame tra la femminilità, il cambiare forma e la morte. L'uccisione senza apparente motivo permane come tema anche nell'horror contemporaneo. La trasformazione delle donne in esseri mostruosi e la conseguente fascinazione da parte degli uomini risulta in questo caso essere una realizzazione del desiderio, ma anche dell'ansia maschile.<sup>33</sup>

Un ultimo film che vale sicuramente la pena citare è *Hell* (*Jigoku*, 1960) di Nakagawa Nobuo che con il suo film cercò di rivoluzionare il genere horror aggiungendo elementi gore e fornendo una rappresentazione realistica e vivida dell'inferno buddhista. Nella prima parte della pellicola vengono presentati i vari personaggi e i peccati da loro commessi, mentre nella seconda, viene mostrato come questi personaggi espiino le loro colpe nell'inferno. La pellicola, girata in poco tempo e con un budget esiguo, fu l'ultima realizzata dalla casa di produzione Shin-Tōhō, la quale si trovava già in grosse difficoltà finanziarie e che dovette dichiarare bancarotta un anno dopo l'uscita del film. Questa serie di film horror, realizzati tra gli anni Cinquanta e Sessanta costituirono una vera e propria tendenza all'interno dell'industria cinematografica giapponese, con film rappresentanti fantasmi e spiriti, e ambientati nel passato, prodotti soprattutto dalla Shin-Tōhō tra il 1957 e il 1961.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., pp. 64-75.

<sup>34</sup> Cfr. Galbraith IV Stuart, *Japanese Science Fiction, Fantasy and Horror Films*, McFarland, 1994, p. XVI.

L'altra categoria che abbiamo visto emergere all'indomani della Seconda Guerra Mondiale è quella che comprende i *kaiju eiga*, i film sui mostri. Tra tutti il più famoso e rilevante dal punto di vista accademico, poiché si tratta del primo film del genere, è sicuramente *Godzilla (Gojira, 1954)* di Honda Ishirō (1911-1993) e la *suitmotion* di Tsubaraya Eiji (1901-1970). *Godzilla* è il risultato di sperimentazioni scientifiche, un mostro che è pura forza distruttiva senza niente di umano, il quale distrugge tutto al suo passaggio. Come i film sui fantasmi, anche *Godzilla* esprime le preoccupazioni di natura sociale, economica ma anche politica, derivanti dalla guerra. Esso è un essere generato dalle sperimentazioni e radiazioni termonucleari. *Godzilla* vuole quindi essere una metafora del trauma storico, ma allo stesso tempo della pericolosità del nucleare e anche un avvertimento contro la ripetizione di un attacco atomico. Nello stesso periodo emergono altri film appartenenti ai *daikaijū eiga* che hanno permesso la rappresentazione di numerose ansie sociali, tra cui il terrore della distruzione di massa, la mutazione e l'impatto ambientale causato dalla rapida industrializzazione:<sup>35</sup> «The disaster film genre has also been generally interpreted as reflecting Japan's dark and troubled imagination in a time of unsettling economic, social, and demographic transitions».<sup>36</sup> Tra questi possiamo citare: *Rodan (Sora no daikaijū Radon, 1956)*, *Mothra (Mosura, 1961)*, *Dogora the Space Monster (Uchu daikaijū Dogora, 1965)* sempre ad opera Honda Ishirō, ma anche la serie di film *Gamera (Daikaijū Gamera, 1965)* di Yuasa Noriaki (1933-2004) e Yasuda Kimiyoshi (1911-1983) con il lungometraggio *Majin: Monster of Terror (Daimajin, 1966)* e i suoi sequel.

La rappresentazione di Tokyo afflitta da un'apocalisse, con la sua conseguente distruzione, è stata una costante dei film successivi al secondo conflitto mondiale: «A striking feature of *kaijū eiga* was the regularity with which Tokyo was destroyed, only to be reconstructed before the next monster lumbered through town and the movie cameras rolled again».<sup>37</sup> La Tōhō fu la casa di produzione che per prima realizzò la creazione di un essere gigantesco e dalle sembianze mostruose come forma di protesta verso la bomba atomica e le sperimentazioni statunitensi sull'utilizzo del nucleare. La fortunata stagione di film basati sugli esseri mostruosi iniziò quando, conseguentemente alla proiezione di *Godzilla* a Tokyo, la Columbia Pictures ne acquistò i diritti per la distribuzione estera e la Tōhō decise di rendere *Godzilla* il protagonista principale dei suoi film. Questa formula vincente fu impiegata anche da un'altra casa di produzione, la Daiei Pictures, la quale si cimentò nella realizzazione di diverse versioni horror del grande mostro, in particolare con la creazione di *Gamera*,

---

<sup>35</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., pp. 32, 37-38.

<sup>36</sup> William M. TSUTSUI, "Oh No, There Goes Tokyo Recreational Apocalypse and the City in Postwar Japanese Popular Culture", in Gyan PRAKASH (a cura di), *Noir Urbanisms. Dystopic Images of the Modern City*, Princeton: Princeton University Press, 2010, cit., p. 116.

<sup>37</sup> *Ivi.*, cit., p. 112.

una tartaruga gigante in grado di volare e sputare fuoco.<sup>38</sup> Il successo di Godzilla, e di tutti i mostri che vennero ideati successivamente, si estese negli anni a seguire, diversificando leggermente la narrazione, ma mantenendo la stessa struttura di base, sebbene i film realizzati in seguito non ebbero più quella carica antiamericana che li aveva inizialmente contraddistinti.<sup>39</sup>

The typical plot of Japanese monster movies of the postwar “golden age” was entirely predictable: a giant creature attacks Japan, usually cutting a swath of destruction through Tokyo and managing to knock down a landmark or two in the process. [...] Ultimately, however, the monster is vanquished and Japan is saved by some lucky twist of fate (such as a convenient volcanic eruption), a fortuitous scientific discovery, or an expedient plot device credible only to a juvenile audience.<sup>40</sup>

A partire dagli anni Cinquanta il Giappone attraversò una grande crescita economica (che portò alla creazione della bolla speculativa giapponese formatasi nel 1986) che produsse “nuove condizioni sociali”, così come le descrive Tim Craig, come conseguenza della modernizzazione dell’industria giapponese, dello sviluppo di una cultura di massa, dello spostamento della popolazione dalle campagne alle città, del cambiamento della struttura familiare tradizionale e dei valori sempre meno tradizionali e maggiormente influenzati dalle tendenze e nozioni estere. Tuttavia, queste rapide trasformazioni economiche e politiche provocarono al contempo un senso di alienazione e isolamento dell’individuo giapponese nella società nella quale non si riconosceva più, che portò a una nuova ondata di film horror: «As a substantial product of Japanese popular culture, horror films provide one of the more valuable and flexible avenues through which artists can apply visual and narrative metaphors to engage a changing cultural terrain».<sup>41</sup>

Tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta la produzione di film horror abbandonò gli elementi della tradizione popolare giapponese, come gli *yōkai*, gli *yūrei* e tutti gli altri esseri appartenenti al folklore nipponico, per concentrarsi su altri aspetti ed elementi, raffiguranti la violenza, gratuita e sessuale. L’attenzione venne quindi riposta dal soprannaturale, all’essere umano. Negli anni Ottanta si erano poi verificati una serie di eventi di cronaca nera, di rilevanza anche internazionale, che hanno scosso il Giappone e hanno ricevuto una grande attenzione mediatica. Il primo caso fu quello di Segawa Issei, studente giapponese a Parigi che uccise la propria ragazza e ne mangiò le carni. L’uomo, poi ritenuto infermo mentalmente dalla magistratura francese, venne rilasciato. Rientrato in Giappone, diventò una figura di rilevanza pubblica, pubblicò un libro che vendette molte copie e recitò in un film, rilasciando anche diverse interviste e partecipando a programmi televisivi cavalcando l’onda del successo che il suo caso aveva suscitato in Giappone e nel mondo. Il secondo caso di cronaca nera

---

<sup>38</sup> TSUTSUI, “Oh No, There Goes Tokyo (...)”, cit., pp. 111-112.

<sup>39</sup> NOVIELLI, *Storia del Cinema Giapponese*, cit., pp. 153-154.

<sup>40</sup> TSUTSUI, “Oh No, There Goes Tokyo (...)”, cit., p. 112.

<sup>41</sup> McROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., p. 22.

che ha segnato il Giappone di quegli anni è quello del pedofilo omicida, e anche cannibale, Miyazaki Tsutomu, ossessionato da anime erotici e pedopornografici che fu arrestato per aver ucciso quattro bambine. La devianza e il feticismo dell'uomo, ossessionato da prodotti come gli anime, e i crimini da lui commessi, hanno reso il termine *otaku* un termine dalla connotazione negativa. La peculiarità di questi reati è che i media fecero un uso distorto di questi casi, attuando uno sfruttamento dei contenuti, che portò a una spettacolarizzazione morbosa dei crimini, conducendo anche a una loro emulazione come nel caso di Kobayashi Kaoru, definito come il nuovo Miyazaki perché nel 2004 uccise una bambina.<sup>42</sup> I film di questi anni si contraddistinguono pertanto per un'iconografia fortemente violenta e viscerale, attraverso trasformazioni corporee estreme, al limite del trauma fisico, messe in scena attraverso gli effetti gore e splatter. Nella fotografia filmica di questi anni il rosso è il colore predominante, dato dal sangue che sgorgava da profonde ferite e dalle viscere, portando a una spettacolarizzazione della violenza.<sup>43</sup> I film slasher e splatter giapponesi di questo periodo utilizzano primi piani per distorcere l'immagine e frammentare il corpo donando così un senso di grottesco all'immagine filmica e creando un voyeurismo della violenza. Inoltre, la follia omicida dei killer sembra essere «a consequence of the conflict in contemporary Japan between traditional ways and the individualism associated with Westernisation».<sup>44</sup>

Tra i film che rientrano in questa categoria, *Shogun's Sadism (Tokugawa onna keibatsu-emaki: Ushi-zaki no kei, 1976)* del regista Makiguchi Yūji è un film splatter suddiviso in due storie principali ambientate nel periodo Edo, dove tortura, abuso sessuale e sadismo rappresentano il *leitmotiv* nel quale si svolge la narrazione. Una seconda pellicola appartenente al sottogenere “splatter-eros” è sicuramente *Entrails of a Virgin (Shojo no harawata, 1986)* ad opera di Komiko Kazuo, dove un gruppo di fotografi e modelle, dopo essersi ritirati in una foresta, vengono presi di mira, abusati e mutilati da una sorta di “demone”. Infine, è necessario citare la serie di film *Guina Pig (Ginī Piggu)*, opera dello stesso regista, noto anche con il nome Gaira. La serie splatter, realizzata negli anni Ottanta e composta da sette film, suscitò scalpore e fu sotto indagine per i suoi effetti speciali altamente realistici, tanto da sospettare che si trattassero di veri snuff movies, dubbio che fu poi smentito successivamente in tribunale.

Questa carica di violenza andò tuttavia pian piano esaurendosi con lo scoppio della bolla nel 1991, lasciando il posto a una diversa tipologia di horror.

### 1.3. Il grande rinnovamento: gli anni Novanta

---

<sup>42</sup> NOVIELLI, *Storia del Cinema Giapponese*, cit., pp. 53-54.

<sup>43</sup> MCROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., p. 9.

<sup>44</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 165.

Il decennio tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta ha portato a un grande cambiamento dal punto di vista sociale ed economico nel Giappone. Gli anni Ottanta, che avevano costituito il boom della bolla economica, avevano portato le persone a sentirsi invulnerabili, ma in seguito al suo scoppio negli anni Novanta diventeranno preponderanti i film dove si darà spazio all'incomunicabilità e all'impossibilità dei giovani di legare tra loro come causa dell'avanzamento tecnologico. Un altro grande avvenimento che ha segnato la storia del Giappone è sicuramente l'incidente del 20 Marzo 1995, quando un gruppo di persone appartenenti alla setta religiosa Aum Shinrikyō, fondata e guidata da Asahara Shōkō, attuarono un attentato alla metropolitana di Tokyo utilizzando il gas sarin in forma liquida, provocando la morte di ben 13 persone e migliaia di feriti. Dalle interviste effettuate si è evinto come la maggior parte dei membri fossero giovani, molti dei quali laureati in prestigiose università, i quali si vedevano come delusi dal materialismo di quegli anni. Nello stesso anno il Giappone fu segnato anche dal devastante terremoto di Kobe, che il 17 luglio con una magnitudo di 7.2, provocò ingenti perdite: le vittime furono 6434, i feriti circa 40 mila e gli sfollati circa 300 mila.<sup>45</sup> Il '95 fu, per questo motivo, un anno che segnò una profonda fattura nella struttura sociale giapponese.<sup>46</sup>

Tra le innovazioni che hanno contraddistinto il periodo, il cinema iniziò a riacquistare valore, dopo quella che era stata definita come la decade perduta. Tuttavia, il genere horror, che aveva perso la sua carica violenta caratteristica degli anni Ottanta, ricevette sempre meno budget per la realizzazione di nuove pellicole. Sarà grazie a diversi registi, con fondi esigui e spesso indipendenti, che l'horror giapponese riuscirà a ritornare in auge. Il cinema giapponese di questi anni ebbe un riscontro favorevole anche all'estero, con registi premiati nei più grandi festival internazionali. Un'altra caratteristica peculiare che ha marcato il decennio ed ha influenzato la diffusione del J-horror all'estero è stato lo sviluppo del mercato VHS e video rental, permettendo una visione privata del contenuto audiovisivo. I film cominciarono infatti a essere prodotti non solo per il cinema (a volte si trattava di un'unica proiezione nelle sale), ma anche solo per il mercato *home video*, come gli OVA (Original Video Animation) e il V-shinema, il mercato degli *original video*.<sup>47</sup> È in questo contesto socioculturale che si sviluppò quello che viene definito come J-horror.<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Kobe City FIRE Bureau, *higai no jōkyō*, in "Hanshin, awaji daishinsai", *On the Site in Japanese of Kobe City FIRE Bureau*, 17 gennaio 2006, <https://web.archive.org/web/20080414163632/http://www.city.kobe.jp/cityoffice/48/quake/higai.html>. (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>46</sup> Roberta Maria NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, EpiKa Edizioni, Bologna, cit., p. 13-15.

<sup>47</sup> *Ivi.*, cit. p. 29.

<sup>48</sup> In particolare, si vogliono segnalare due studi che hanno preso in esame lo sviluppo parallelo del mercato *home video* e il sorgere del J-horror:

WADA-MARCIANO, Mitsuyo, "J-HORROR: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema", *Revue Canadienne d'Études cinématographiques /Canadian Journal of Film Studies*, University of Toronto Press, Vol. 16, No. 2, fall · automne 2007, p. 23-48.



Normalmente il genere horror ha connotazioni ben precise che permettono allo spettatore di riconoscere il tipo di storia che andrà a visionare: come un determinato tipo di immagini, personaggi, ambienti, musica. Tuttavia, negli anni Novanta si sentì il bisogno di cambiare tutto questo, di eliminare quegli elementi che avevano contraddistinto il “vecchio horror”. In particolare, saranno il gruppo di registi Nakata Hideo, Kurosawa Kiyoshi, Ochiai Masayuki, Shimizu Takashi e Tsuruta Norio, gli sceneggiatori Takahashi Hiroshi e Konaka Chiaki, il produttore Ichise Takashige, ma anche lo scrittore Suzuki Kōji e il fumettista Itō Junji a rivoluzionare il genere nel giro di pochi anni.

L’horror doveva rappresentare un genere in grado di sublimare le paure e le ansie di una società. In questo caso, si trattava della fine del sogno economico con lo scoppio della bolla speculativa. L’horror emerge quindi come un genere attraverso cui raccontare la contemporaneità in maniera metaforica. Vi è inoltre al contempo una rielaborazione della tradizione folkloristica giapponese. L’obiettivo era quello di portare queste tradizioni, questo orrore, nella contemporaneità, in una realtà apparentemente sicura. La prima scelta riguardava quindi i luoghi: bisognava slegare gli horror dagli ambienti iconici, inserendoli nella vita di tutti i giorni, in luoghi che conosciamo e attraversiamo quotidianamente. Emergeva, inoltre, il bisogno di eliminare tutti gli effetti sonori iconici, le musiche d’effetto. Rimuovendo anche i vari effetti splatter che avevano contraddistinto i film degli anni Ottanta, questi autori riuscirono a portare l’horror nella quotidianità, in quello che poteva essere un momento qualsiasi della nostra esistenza che quindi poteva interessare chiunque incondizionatamente. In questi film, lo spettatore non fu più in grado di cogliere e identificare gli elementi che avevano contraddistinto il genere fino a ora, creando in questo modo una nuova tipologia di terrore.

Come accennato sopra, in questi anni si cercò di riportare la tradizione popolare giapponese, contraddistinta da fantasmi, spiriti e demoni, all’interno dei film, ma l’ostacolo principale fu come rendere tali esseri soprannaturali, fantasmi intangibili, “realmente” presenti nella narrazione filmica. Nel libro pubblicato nel 2003 intitolato *Horā eiga no miryoku: fundamentaru horā sengen (Il fascino dei film horror: un manifesto delle fondamenta horror)* lo sceneggiatore Konaka Chiaki trascrive la teoria che aveva elaborato negli anni Novanta e che i registi Takahashi e Kurosawa avevano definito come Teoria Konaka (*Konaka riron*), per l’appunto una teoria che giocò un ruolo decisivo nella creazione dei film appartenenti al filone del J-horror nell’ultimo decennio del Ventesimo secolo, stabilendo nuove basi dell’estetica filmica horror; questa fu adottata in seguito da diversi registi del genere.<sup>49</sup>

---

EGAN, Kate, “The criterion collection, cult-art films and Japanese horror: DVD labels as transnational mediators?”, *Transnational Cinemas*, Vol. 8 No. 1, 2017, 65-79.

<sup>49</sup> KINOSHITA, 2009, *The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi’s Loft and J-horror*, cit., p. 114. In WADA-MARCIANO, CHOI (a cura di), *Horror to the Extreme – Changing Boundaries in Asian Cinema*.

Tre furono i fattori principali che caratterizzarono la sua teoria: la narrazione nella narrazione, la creazione di fantasmi disumanizzati e intangibili e la verosimiglianza.

Per i suoi primi lavori commerciali Konaka produsse dei videogrammi<sup>50</sup> adottando un falso stile documentaristico che contenesse una narrazione nella narrazione. Unì i suoi videogrammi a foto spiritiche, ovvero fotografie in grado di catturare immagini di fantasmi o altre entità.<sup>51</sup> In seguito, alle fotografie spiritiche si andranno a sostituire i video raffiguranti l'apparizione del soprannaturale. In questo modo riuscì a creare una narrazione nella narrazione, la trama del film o falso documentario e il contenuto della fotografia o video, tramite l'uso di dispositivi tecnologici che sembravano essere gli unici in grado di poter catturare l'entità sovrannaturale, altrimenti invisibile a occhio nudo.<sup>52</sup>

Il suo secondo obiettivo fu quello di cercar di rendere la presenza spiritica, inumana, in quanto comunque interpretati da attori in carne e ossa e non realizzati tramite l'utilizzo di effetti speciali o CGI (*Computer-generated imagery*).

We are afraid of the ghosts for one reason, that is, they don't belong to this world. How we can remove 'humanity' from them, when they must be played by humans? That is the most important point for representing their images in horror films.<sup>53</sup>

Per disumanizzare i fantasmi lavorò molto sulla loro rappresentazione, eliminandogli la voce e prediligendo invece l'uso dei sottotitoli. Inoltre, gli esseri presenti nei suoi videogrammi e nei successivi film non toccano mai nessun umano; in questo modo viene risaltata la loro non corporeità. L'allineamento della macchina da presa con il punto di vista del fantasma viene evitato, creando così un ulteriore distacco tra lo spirito vendicativo e lo spettatore, in modo tale che il pubblico non si potesse immedesimare con quest'ultimo.

Infine, per rendere più credibile e verosimile la trama, Konaka introdusse all'interno dei videogrammi elementi della vita quotidiana, aggiungendo date e nomi di luoghi realmente esistenti o, talvolta, inventandoli.<sup>54</sup>

La Teoria Konaka fu considerata una convenzione filmica durante tutti gli anni Novanta, raggiungendo l'apice della sua attuazione con *Ring* (*Ringu*, 1998). A partire dagli anni Duemila invece i registi, ma anche lo stesso Konaka, iniziarono a distaccarsi da tale teoria, preferendo inserire all'interno dei propri film fantasmi più "umani".

---

<sup>50</sup> Con il termine videogramma si intende lo sfondo in cui l'opera audiovisiva viene fissata e prodotta, a sua volta provvisto o meno di colonna sonora che ne permetta la trasmissione o la riproduzione.

<sup>51</sup> Per approfondimenti sulle fotografie spiritiche Cfr. Richard CHALFEN, "Shirei Shashin: Photographs of ghost in Japanese Snapshots", *Photography & Culture*, Vol. 1 Issue 1, 2008, pp. 51-72.

<sup>52</sup> SHUNSUKE Mukae, "J-Horror: Its Birth and the Theory behind It", Proceedings of the 3rd EU Workshop: Sub-Major Curriculum EU Japanology Kansai University Graduate School of Letters: Annual Report 2011-12, pp. 2-3.

<sup>53</sup> TAKAHASHI (2004, 35-36) citato in SHUNSUKE Mukae, "J-Horror: Its Birth and the Theory behind It", p. 4.

<sup>54</sup> SHUNSUKE, "J-Horror: Its Birth and the Theory behind It", cit., p. 3-5.

Allo stesso modo, anche lo sceneggiatore Takahashi sviluppò una serie di tecniche per la rappresentazione dei fantasmi nella narrazione filmica. Esse vengono riassunte sapientemente da Kinoshita Chika nel suo capitolo redatto all'interno di *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*:

- 1) Non mostrare il volto, ma solo una parte del corpo, oppure utilizzare un campo lungo in modo che i dettagli del volto appaiano poco chiari;
- 2) Rendere la sua posizione e comportamento innaturali;
- 3) Rendere i suoi movimenti inumani;
- 4) Porre una parte del corpo in una posizione umanamente impossibile;
- 5) Il volto dell'attore scelto deve essere conforme al tipo di emozione che si vuole suscitare nello spettatore;
- 6) Mostrare il niente, ma creare l'atmosfera attraverso l'uso dello spazio e del suono.<sup>55</sup>

In questi anni il tema del sovrannaturale è quello che predomina nella filmografia horror giapponese, portando con sé una serie di elementi ricorrenti che hanno origine nel racconto mitologico delle figure di Izanagi e Izanami, presente all'interno delle fonti *Cronaca di antichi avvenimenti (Kojiki, 712)* e *Annali del Giappone (Nihon shoki, 720)*, dimostrando come il genere sia tradizionalmente antichissimo. Il mito narra di come Izanami, dopo aver partorito il dio del fuoco, sia morta a causa delle ustioni, e di come il fratello-amante Izanagi sia andato nell'oltretomba per riportarla nel mondo dei vivi. Nonostante lei gli avesse chiesto di non guardarla mentre risalivano in superficie, lui non seppe resistere alla tentazione, scoprendo così la vera natura di lei, ormai già toccata dalla morte. Questo causò in Izanami una violenza omicida, fermata solo da un masso posto all'uscita dell'oltretomba. La sorella era ritornata nelle vesti di fantasma non per infastidire, ma per vendicarsi di un torto che lei aveva subito. La verticalità data dal passaggio dal mondo dei morti a quello dei vivi, un'asse che collega i due estremi, è una simbologia che ritornerà sovente nei film appartenenti al filone del J-horror attraverso l'impiego di pozzi, scale, ascensori e molto altro. È importante notare il fatto che Izanami ritorni come fantasma, spirito vendicativo, detto anche *onryō/goryo*. La maggior parte dei fantasmi e degli esseri spirituali rappresentati sono donne, solitamente raffigurate attraverso un'iconografia altamente identificabile: la veste bianca o *kitabira*, la veste che originariamente si metteva ai cadaveri prima di seppellirli; i piedi non vengono mostrati, come per voler indicare che esso non sia più a contatto con il mondo terreno; i capelli, lunghi, neri e sciolti, hanno una forte valenza: sono un simbolo erotico ma anche l'unico elemento che non si decompone dopo la morte e

---

<sup>55</sup> TAKAHASHI Hiroshi, *Eiga no ma*, [The demon of the cinema], Tokyo: Seidosha, 2004, p. 27–28, citato in WADA-MARCIANO, CHOI (a cura di), *Horror to the Extreme – Changing Boundaries in Asian Cinema*, p. 115.

vogliono indicare un'astrazione dal contesto sociale. Il loro volto è spesso dipinto di bianco e indaco, i colori della morte.<sup>56</sup>

Nei film di questi anni è presente un profondo richiamo alla mitologia e ai racconti folkloristici basati su esseri come gli *yōkai*, implementando allo stesso tempo nuovi elementi appartenenti alle leggende urbane, culturalmente più rilevanti.<sup>57</sup> Rispetto ai film horror di stampo euroamericano appare evidente, quindi, una filmografia profondamente intrecciata alla sua cultura d'origine. Nelle pellicole questi aspetti soprannaturali si ibridano ad altri elementi quali, quelli naturali, specialmente il fuoco e l'acqua, quest'ultima rappresentata in tutte le sue declinazioni come liquidi e umidità, la foniasofobia (la paura per gli assassini, i serial killer e la paura di essere uccisi) e la sempre più massiccia dipendenza dell'essere umano verso la tecnologia. In particolare, quest'ultima risulta essere uno dei temi portanti di questa fortunata serie di film. La tecnologia, è infatti vista come un qualcosa di maligno, perché spesso mezzo attraverso cui la paura, il virus o morbo e la morte stessa si propagano, come una sorta di contagio incontrollabile, un terrore volatile che attanaglia le vittime e lo spettatore e per questo definito come "techno-horror" o "tecnofobia". Questo aspetto sarà approfondito maggiormente in seguito con l'analisi del film *Ring*. L'uso eccessivo della tecnologia tra la comunità giapponese è solo uno dei temi, che risultano essere universali, presenti nel J-horror. Altre tematiche ricorrenti sono infatti l'isolamento, i suicidi, le politiche sociali, e altri terrori esistenziali che hanno alla base l'incapacità di comunicare. L'horror trasforma l'oppressione e l'ansia delle persone nelle sue principali fonti espressive: «uno strumento di introspezione per esseri non più in grado di comunicare».<sup>58</sup>

La quotidianità diviene quindi un altro elemento centrale all'interno di questi lavori. Nella narrazione, chiunque, in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, incondizionatamente, può essere vittima. Le ambientazioni cambiano, gli ambienti iconici che avevano contraddistinto la filmografia precedente, come castelli e cimiteri, vengono eliminati in favore di luoghi comuni, come case, scuole e qualsiasi edificio parte della nostra vita quotidiana. La casa, in particolare, la quale dovrebbe essere simbolo di familiarità e sicurezza diviene uno dei topos principali. Le case infestate hanno un ruolo rilevante, tanto da costituire un sottogenere a sé stante definito *obake yashiki*,<sup>59</sup> perché spesso rappresentano il luogo in cui lo spirito vendicativo è vissuto quando ancora in vita o dove ha ricevuto

---

<sup>56</sup> NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., p. 24.

<sup>57</sup> Alcuni dei film del genere horror in cui appaiono leggende metropolitane sono: *Hanako of the Toilet (Toire no Hanako)*, 1995 di Matuoka Jōji, *Carved: The Slit-Mouthed Woman (Kuchisake-onna)*, 2007 e *Teketeteke* (id., 2009) entrambi ad opera del regista Shiraishi Kōji.

<sup>58</sup> NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., p. 49.

<sup>59</sup> Tra i film che rientrano in questo sottogenere ricordiamo *Sweet Home (Suwīto hōmu)*, 1989 del regista Kurosawa Kiyoshi.

il torto. Lo spazio delimitato della casa contribuisce inoltre a donare un effetto claustrofobico alla rappresentazione.

In questi si film si adotta una tipologia narrativa in grado di costruire e instaurare nello spettatore, in modo graduale, una paura dal taglio psicologico, senza l'ausilio di effetti sonori o visivi per indicare un crescendo nella suspense, in contrasto quindi con la tecnica dello "jump scare" o gli effetti gore e splatter degli anni Ottanta, derivanti anche dal cinema hollywoodiano, dove la crescita della tensione avveniva attraverso l'uso del suono, l'assenza di una colonna sonora extradiegetica e le prestazioni degli attori, rendendo il valore di intrattenimento dato dal sangue e dallo "jump scare" eccessivamente carico.<sup>60</sup> I campi medi e lunghi aiutano inoltre a creare un'atmosfera cupa in grado di evocare un senso di ansia nello spettatore che permane anche dopo la visione.<sup>61</sup> Kurosawa Kiyoshi è tra i direttori che più adottano questo stile registico. In particolare, per ricreare questa suggestione, fa uso di diversi effetti sonori e visuali tra cui: mantenere al minimo il contenuto dell'inquadratura, suggerendo l'idea che ci possa essere qualcos'altro non visibile allo spettatore; l'utilizzo di un'inquadratura dentro un'inquadratura, riducendo in questo modo lo spazio in cui possono agire i personaggi; introdurre elementi precedentemente fuori dall'inquadratura per rendere indefinito lo spazio filmico; e l'inserimento di colonne sonore apparentemente discordanti.

The combination of these is enormously effective at suggesting the existence of an off-screen menace, which in turn emphasizes the force of the "monster," as well as the potential impact of the monster's influence on society.<sup>62</sup>

Tra i suoi film con più successo, *Cure* (*Kyua*, 1997), incentrato sulla trasmissione virale della paura, ma collocato su un piano psichico, narra di un uomo che utilizza il mesmerismo per ipnotizzare le persone. Attraverso una fiammella o l'acqua, elementi naturali, riesce a penetrare nella mente delle persone, le quali diventano loro malgrado, omicide.

Questi elementi saranno presenti nel film che porrà le basi verso una nuova tipologia di horror, duratura per molti anni a venire: *Ring* (*Ringu*, 1998) del regista Nakata Hideo e con la sceneggiatura di Takahashi Hiroshi: «The Ring set in vogue a horror boom which lasted several years, plugged into the end-of-millennium feeling of uncertainty and unease many were sensing, and not just in Japan».<sup>63</sup> Tratto dall'omonimo romanzo di Suzuki Kōji, primo della trilogia da cui tuttavia la narrazione si distacca in alcuni punti, il film fu prodotto dalla Kadokawa e distribuito dalla Tōhō, ottenendo

---

<sup>60</sup> BYRNE, "Wigs and rings: cross-cultural exchange in the South Korean and Japanese horror film", cit., pp. 187-188.

<sup>61</sup> Tom MES e Jasper SHARP, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, Stone Bridge Pass, 2005, cit., p. 262.

<sup>62</sup> *Ivi.*, cit. p. 100.

<sup>63</sup> *Ivi.*, cit., p. 258.

approssimativamente 1 miliardo di Yen (circa 7,3 milioni di Euro)<sup>64</sup> al box-office e guadagnandosi il titolo di film horror con più incassi al botteghino giapponese.

*Ring* è uno *shinrei-mono eiga*, film sui fantasmi, e narra di una giornalista televisiva e madre single, Asakawa, che dopo la morte di sua nipote e di tre sue amiche inizia a indagare sulla causa dei loro decessi. L'indagine la porterà nella penisola Izu, dove verrà in possesso in una videocassetta senza titolo. Il contenuto della cassetta mostra una ragazza mentre si pettina i capelli di fronte a uno specchio, sul video è anche impresso il nome "Sadako"; infine è presente una sequenza sgranata che mostra la stessa ragazza uscire da un pozzo e dirigersi verso lo spettatore. In seguito alla visione della cassetta la protagonista riceve una chiamata dove una voce le annuncia che la sua morte avverrà dopo sette giorni. Quella della protagonista sarà quindi una corsa contro il tempo, alla ricerca dell'origine della maledizione, in modo tale da trovare un modo per fermarla.

Dalla trama diventa chiaro quale sia l'elemento principale e più innovativo: la viralità del terrore. È la videocassetta, e la sua visione, a diffondere la maledizione. Questa viralità diventa il principio di tutto il film. Non c'è modo di scappare da essa perché chiunque ne veda il contenuto in pochi giorni muore, a meno che non la faccia vedere a qualcun altro, entrando così in un ciclo continuo. Il successo di questa formula filmica è dovuto anche al fatto che negli anni Novanta ci fu una paura per la tecnologia e lo sviluppo tecnologico, una tecnofobia quindi, basata sull'idea che il contagio si potesse propagare attraverso essa. I film di questo filone tendono a mostrare le conseguenze psicologiche di una società interconnessa tecnologicamente, ma senza più interazioni dirette, rivelando la solitudine di una persona in un mondo tecnologico e la mancanza di un legame tra gli individui. In riferimento al film *Ring*, Eric White commenta nel suo libro *Japanese Horror Cinema* (2005): «[*Ringu*] associates ubiquitous technological mediation—that is, the cameras, television sets, videocassette recorders, telephones, and other such hardware foregrounded throughout the film—with the intrusion of 'posthuman' otherness into contemporary cultural life». La videocassetta racchiude in sé le ansie della società contemporanea, dove "tecnologia" corrisponde a una perdita della tradizione di fronte a una modernità sempre più invadente. I film fanno uso di questa tecnofobia per ottenere gli effetti desiderati dai loro spettatori e per questo motivo, l'invasione tecnologica all'interno della vita di tutti i giorni, data dalla rapida modernizzazione del Giappone, viene vista come un qualcosa di intrinsecamente minaccioso per la società e l'individuo.

---

<sup>64</sup> Incassi verificabili al seguente sito, *Motion Picture Producers Association of Japan, Inc.*, in "Eiren.org"; Link: <http://www.eiren.org/toukei/1998.html> (ultimo accesso: 09/09/22)

Horror movies are best when they give expression to wider cultural anxieties (...) The recent Japanese horror films don't see technology in itself as a threat...[technology] merely provides a conduit for darker more threatening forces to manifest themselves through.<sup>65</sup>

Pertanto, tecnofobia e contagio risultano essere due tematiche collegate tra loro, presenti all'interno di molti film del periodo.<sup>66</sup> Tematiche che si sono sviluppate anche in seguito all'attentato col gas sarin in forma liquida, effettuato dalla setta Aum Shinrikyō nella metropolitana di Tokyo nel 1995.

I film J-horror che trattano di *onryō* e *yūrei* sono spesso legati al mondo tecnologico moderno, toccando temi come la concentrazione mediatica, l'uso eccessivo dei prodotti tecnologici e di internet, e infine, l'isolamento sociale giapponese che ne deriva.<sup>67</sup> Per questo motivo molti film tendono a identificare la tecnologia come il motivo principale per cui i fantasmi appaiono.<sup>68</sup>

Il motivo dell'*onryō* o spirito vendicatore, spesso rappresentato da una figura femminile che ha subito un torto, è una tipologia narrativa ricorrente, sebbene non innovativa, dove l'apparizione dell'essere spettrale nella realtà ordinaria crea appositamente una sensazione di contrasto in grado di destabilizzare lo spettatore. Con un continuo riferimento al racconto mitologico e alla figura di Izanami, *Ring* diventa una leggenda urbana, o meglio ancora, una mitologia urbana dove, con l'utilizzo di dispositivi tecnologici, gli spiriti vendicativi impersonificano allegoricamente, attraverso la loro morte, i cambiamenti sociali e le ansie che li accompagnano.<sup>69</sup>

The videotape, however, embodies contemporary anxieties, in that it is technology through which the repressed past reasserts itself. As such, technology both metaphorically and literally signifies death – the loss of tradition in the face of encroaching modernity is projected on to the female body, making a series of implicit connections between technology, femininity and death.<sup>70</sup>

La figura di Sadako è quindi quella di un fantasma che ha subito un torto. Il pozzo nel quale è stata scaraventata e dal quale fuoriesce è un simbolo, un'asse che rappresenta la verticalità, in questo caso

---

<sup>65</sup> Sonny BUNCH, "Techno-Horror in Hollywood – Japanese Anxieties, American Style", *A Journal of technology & Society*, The New Atlantis, Autunno 2006, cit. p. 140.

<sup>66</sup> *Circuito* (*Kairo*, 2001), distribuito come *Pulse*, di Kurosawa Kiyoshi e *The Call – Non rispondere* (*Chakushin Ari*, 2003) di Takashi Miike sono entrambi esempi del genere, dove il terrore si propaga, nel primo attraverso l'utilizzo di internet e nel secondo attraverso l'uso del cellulare.

<sup>67</sup> Questo isolamento è spesso definito con il termine *hikikomori*, un fenomeno sociale molto presente in Giappone che fa riferimento a quelle persone, le quali decidono di isolarsi dalla vita sociale, scolastica e lavorativa, per lunghi periodi di tempo, senza intrattenere relazioni interpersonali se non attraverso l'internet. Questo fenomeno è ripreso anche nel film: *Storia di una leggenda metropolitana – Hikiko* (*Toshi densetsu monogatari – Hikiko*, 2008) di Kishi Kaisei, che raccoglie molte problematiche intorno agli adolescenti. Protagonista del film è infatti l'adolescente Mori Hikiko, che ribaltato è *hikikomori*. L'età adolescenziale segna il passaggio verso l'età matura, ma anche altre problematiche come il bullismo. Cfr. NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., p. 39.

<sup>68</sup> DORMAN, *Paradoxical Japeneseness (...)*, cit. p. 108.

<sup>69</sup> Jay MC ROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, Editions Rodopi B.V., Amsterdam, 2008, cit., p. 87.

<sup>70</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 170.

che collega i due mondi, la terra e l'aldilà, dal quale lei esce per vendicarsi. Lo strumento attraverso il quale il fantasma si vendica è lo sguardo, Sadako lo fa senza toccare le vittime, ma solo guardandole.

Un altro aspetto considerevole di attenzione è inoltre la modalità con cui viene trasmesso il terrore. Sebbene siano presenti elementi orrorifici all'interno del lungometraggio, essi servono ad aumentare la tensione e a creare un senso di terrore imminente, piuttosto che evocare un terrore immediato ed estremo, più viscerale.

Infine, la rappresentazione della famiglia composta da una madre single attesta la continua evoluzione della cultura giapponese contemporanea, ovvero lo status socioculturale e coniugale dei protagonisti, prendendo in considerazione le problematiche legate alle trasformazioni sociali ed economiche che hanno influenzato la famiglia tradizionale.<sup>71</sup> Nel film viene quindi mostrato come «a radically transforming Japanese culture in which tensions between an undead past and the unborn future find articulation in the transforming family of a haunted present».<sup>72</sup>

Riassumendo, *Ring* è il film che meglio racchiude al suo interno le caratteristiche che hanno marcato il rinnovamento dell'horror giapponese degli anni Novanta e che ne hanno contraddistinto la filmografia. Tuttavia, anche molti altri film di questi anni hanno segnato lo sviluppo del genere non solo all'interno del Giappone, ma anche nel panorama internazionale. Pur non avendo trovato lo spazio adeguato per una più approfondita analisi all'interno della presente tesi, questi meritano di essere citati, per quanto in maniera breve e superficiale, consapevole che comunque siano film che hanno già avuto un'adeguata attenzione da parte di accademici e critici dei *film studies*. Sulla stessa tematica della viralità, *The grudge (Ju-on, 2000)* di Shimizu Takashi, narra la storia di una donna e di suo figlio, che una volta diventati fantasmi, non limitano la loro furia omicida al padre che li aveva uccisi. Chiunque entri nella casa in cui è stato compiuto il delitto e viene in contatto con il "virus", diventa loro vittima. Nella pellicola, nonostante lo spirito sia ripreso sin da subito, viene creata una paura in grado di insinuarsi lentamente negli anfratti della mente, una paura interna e psicologica, sollecitata non attraverso immagini forti e violente, ma attraverso la costruzione di un'atmosfera ricca di tensione che porta lo spettatore a non sentirsi al sicuro. Oikawa Ataru con il film *Tomie* (id., 1998) il quale è un adattamento di un manga realizzato da Itō Junji che ha ridefinito le coordinate del J-horror, racconta di una donna che fin dal periodo Meiji, viene uccisa dagli uomini che la desiderano e fatta a pezzi, e di come lei continuerà a riformarsi da questi pezzi e a vendicarsi di chi l'ha uccisa. Un ultimo film sicuramente degno di essere menzionato è *Dark Water (Honogurai mizu no soko kara, 2002)* di Nakata Hideo, basato sulla collezione di storie brevi di Suzuki Kōji, il quale raccoglie al suo interno aspetti importanti che hanno caratterizzato l'iconografia J-horror. Tra questi figurano

---

<sup>71</sup> MC ROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., pp. 83-86.

<sup>72</sup> Ivi., cit., p. 77.



soprattutto il bambino abbandonato e l'acqua. I bambini, spesso protagonisti di questa fortunata stagione di film, abbandonati nell'acqua vengono chiamati *hiruko*, e, talvolta, questi diventano anche la rappresentazione di un altro essere soprannaturale, il *marebito*, ovvero una sorta di proto-divinità che abita o nei crateri dei vulcani o nelle viscere della terra o ancora negli abissi marini.<sup>73</sup> In *Dark Water*, che riprende il tema della distruzione del nucleo familiare tradizionale già presente in *Ring*, una madre si trasferisce con la propria figlia in una nuova casa dopo il divorzio. Successivamente, al suo interno si vedranno apparire infiltrazioni d'acqua dal soffitto e si scoprirà così la storia di una bambina che era morta in quell'abitazione e la quale è alla ricerca disperata di una nuova madre. Anche altri simboli iconici ritornano, come i capelli che escono dal rubinetto e la verticalità dei due mondi, data dall'ascensore.

#### 1.4. Il consolidamento e i primi remake: gli anni Duemila

Il J-horror fu in grado di offrire al pubblico euroamericano una tipologia di violenza a cui non era abituato e sebbene mostrasse elementi nipponici che potevano risultare culturalmente specifici, l'ambiente mediatico in cui si sviluppò fu visto come universale, tanto da far interessare anche il pubblico internazionale. Nonostante film come *Ring* abbiano portato sullo schermo rappresentazioni orrifiche in riferimento alle superstizioni e ai motivi legati agli spiriti vendicativi giapponesi, questi temi non sono risultati alienanti per il pubblico estero, tanto da suggerire la presenza anche di elementi non prettamente locali all'interno di questi lungometraggi. Diversi accademici, tra cui anche Steffen Hantke, hanno dibattuto la specificità culturale, o la sua mancanza, all'interno del J-horror, come presunto fattore dominante del suo successo al di fuori dell'arcipelago. In particolare, la mancanza di una cultura specifica a favore di un'identità globale ha permesso all'horror giapponese una più facile fruizione nel mercato hollywoodiano, parallelamente allo sviluppo del mercato *home video*. Secondo Hantke, questa mancanza di "*japaneseness*" nei film J-horror funzionò allo stesso modo dell'estetica *mukokuseki* presente nelle animazioni, ovvero la loro non-giapponesità «something or someone lacking any nationality».<sup>74</sup> Tale estetica comportava anche la rimozione di qualsiasi caratteristica razziale e/o etnica di una particolare cultura o contesto con tali particolarità. Inoltre, tali film

---

<sup>73</sup> La figura del *marebito* ha origine dalla storia mitologica di Izanami e Izanagi quando durante la procreazione è Izanami, quindi la donna, la prima a fare le "avances", andando contro all'idea di patriarcato, e per questo motivo il primo figlio malforme, simile a una sanguisuga, il quale viene abbandonato alle acque. *Marebito* del 2004 ad opera di Shimizu Takashi, racconta proprio di questo essere, di un uomo che lo accoglie in casa, ma che viene poi consumato da esso. Cfr. NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., pp. 21-22, 26; MC ROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., p. 184-191.

<sup>74</sup> BOSCHE, Marc, 1997, *Nihon ni yoru hisokana shokuminchika.*, M. Shimazaki (tradotto da), *Sekai*, February, 231–35, cit., p. 33 citato in IWABUCHI Koichi, *Recentering Globalization Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham and London, Duke University Press, 2002, p. 33.

proposero temi quali la precarietà e la mutevolezza dell'esistenza umana, tematiche universali che mettono lo spettatore di fronte alla realtà della propria esistenza in quanto transitoria e mortale.

These themes transcend socially inscribed borders and cultural codes, which may prevent foreign audiences from understanding nuances that could only register with Japanese spectators. As such, the Japanese horror cinema is widely accepted internationally as it addresses universal themes such as mortality the transient nature of human bodies.<sup>75</sup>

Il J-horror si è dimostrato quindi in grado di sostenere una posizione centrale all'interno del mercato sia commerciale sia culturale, non solo nazionale, ma anche nelle industrie filmiche estere, evidenziando come i suoi elementi tematici ed estetici riflettano le influenze e conseguenze della globalizzazione.<sup>76</sup>

La DreamWorks acquistò i diritti per il remake di *Ring* e altri film asiatici allora ancora sconosciuti al grande pubblico. Il nome di Sadako fu cambiato in Samara e la versione americana, che venne intitolata *The Ring* (2002), diretta da Gore Verbinski, precedette l'uscita americana della versione originale giapponese in formato DVD (distribuito con il titolo in katakana romaji *Ringu*, il quale era il titolo originale, per distinguerli). Il successo al botteghino del remake americano affermò la produzione di un sequel, stavolta con trama del tutto originale rispetto all'opera di Suzuki, e con a capo della regia Nakata Hideo il quale fece il suo esordio come regista hollywoodiano, ristabilendo l'horror come genere redditizio in tutto il mondo.<sup>77</sup> Tuttavia, la complessità e il mistero dietro l'apparizione spiritica di Samara nel sequel si riduce a una semplice possessione soprannaturale e per questo motivo tale opera si distacca sempre più rispetto all'originale. Nel processo di adattamento c'è stata quindi una rimozione dei confini nazionali e razziali.<sup>78</sup> *The Ring* raggiunse il primo posto al botteghino e nell'arcipelago raggiunse la cifra di 17,5 miliardi di Yen (circa 128 milioni di Euro),<sup>79</sup> sorpassando l'incasso della sua controparte giapponese. Il successo che ebbe la versione americana portò le case di produzione statunitensi alla realizzazione di altri remake derivati da film giapponesi del genere per il pubblico euroamericano, sebbene non sempre questi furono successi al botteghino: il remake di *Ju-On* il film di Shimizu Takashi uscì nel 2004, sempre ad opera dello stesso regista con il titolo *The Grudge*. Un secondo esempio fu il film del 2002 *Dark Water* di Nakata Hideo riprodotto nel 2005 dal regista Walter Salles col medesimo titolo. Il più recente fu invece la versione americana

---

<sup>75</sup> *Recent Trends in Japanese Horror Cinema by McRoy*, in "StudyCorgi", 18 luglio 2021. <https://studycorgi.com/recent-trends-in-japanese-horror-cinema-by-mcroyl/>. (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>76</sup> DORMAN, *Paradoxical Japeneseness (...)*, cit. pp. 108-109.

<sup>77</sup> MES e SHARP, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, cit., pp. 261-262.

<sup>78</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 188.

<sup>79</sup> Dati confrontabili sul sito al seguente link, *2002nen (Heisei 14nen) kōshū 10 okuen ijō bangumi*, in "Eiren.org", [http://www.eiren.org/toukei/img/eiren\\_kosyu/data\\_2002.pdf](http://www.eiren.org/toukei/img/eiren_kosyu/data_2002.pdf) (ultimo accesso: 09/09/22)

del film *Kairo* di Kurosawa Kiyoshi ad opera del regista Jim Sonzero nel 2006 col titolo *Pulse*. Quest'ultimo fu il remake hollywoodiano con meno successo al box-office, forse perché il regista cercò di riadattare il film inserendolo nel panorama dei film slasher, ma con meno effetto rispetto all'originale.<sup>80</sup> Inoltre, solo in un anno, il 2005, furono distribuite negli Stati Uniti diverse collezioni di film appartenenti al J-horror: *Dark Tales from Japan*, *Kadokawa Mystery & Horror Tales* (tre volumi), *J-Horror Anthology: Underworld* e *J-Horror Anthology: Legends*.<sup>81</sup>

In generale, la ricezione favorevole dei remake americani tra il pubblico e la critica americana permise anche al cinema horror asiatico di ottenere una rilevanza globale, con la distribuzione di film horror prodotti in quegli stessi anni e provenienti da diverse regioni asiatiche: «The popularity of Japanese horror cinema (J-horror), initially a product of low-budget independent filmmaking, has propelled horror film cycles in other Asian countries such as South Korea, Hong Kong and Thailand».<sup>82</sup>

Assecondando quindi il successo al botteghino dei remake hollywoodiani dei film *Ring* e *Ju-On*, il produttore Ichise Takashige della Tōhō<sup>83</sup> nel 2004 comunicò la realizzazione del *J-Horror Theatre*, una serie di sei film horror ad opera di altrettanti famosi registi giapponesi.<sup>84</sup> I film in questione sono: *Infezione* (*Kansen*, 2005) di Ochiai Masayuki, *Premonizione* (*Yogen*, 2005) di Tsuruta Norio, *Reincarnazione* (*Rinne*, 2005) di Shimizu Takashi, *Retribuzione* (*Sakebi*, 2007) di Kurosawa Kiyoshi, *Kaidan* (*Kaidan*, 2007) di Nakata Hideo, mentre il sesto e ultimo titolo ad opera del regista Takahashi Hiroshi non è ancora stato realizzato: «With such a long-term investment, the series represented J Horror's development from a culturally specific film product to a global brand, and, by virtue of this, its culturally paradoxical identity as a Japanese/global commercial product».<sup>85</sup>

Il primo titolo della serie, *Infezione*, è ambientato all'interno di un ospedale gestito da dottori e infermieri dalle competenze mediche e dal comportamento etico discutibile. Con l'arrivo di un paziente infetto da un virus che lo decompone internamente, l'ospedale si ritrova a fare i conti con la diffusione dell'infezione, che si propaga anche agli altri pazienti portandoli prima alla pazzia e infine alla morte.<sup>86</sup> La narrazione del film si apre quindi con un ritmo piuttosto lento dichiarando l'intenzione del regista di costruire un'atmosfera che sfoci infine in effetti speciali raccapriccianti piuttosto che concentrarsi su una narrativa lineare e coerente. Riprendendo i concetti di viralità e

---

<sup>80</sup> *Ivi.*, cit., p. 2.

<sup>81</sup> MC ROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., p. 172.

<sup>82</sup> WADA-MARCIANO, CHOI (a cura di), *Horror to the Extreme – Changing Boundaries in Asian Cinema*, cit., p. 1.

<sup>83</sup> La Tōhō, insieme alla Shōchiku, alla Kadokawa Pictures, alla Tōei Company e alla Nikkatsu, è tra le più importanti case di produzione cinematografiche giapponesi.

<sup>84</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. IX.

<sup>85</sup> DORMAN, *Paradoxical Japeneseness (...)*, cit. p. 128.

<sup>86</sup> NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., p. 47.

contagio, in *Infezione* le scene di putrefazione, di violazione etica e scomposizione del corpo diventano strumenti attraverso i quali lo spettatore può affrontare un passato finora represso, un'infezione allegorica a livello sociale e storico, nonché interpersonale.<sup>87</sup>

Il secondo film, *Premonizione*, adattamento del manga *Il giornale del terrore* (*Kyōfu Shinbun*, 1973) di Tsunoda Jirō è basato sul topos della maledizione che si abbatte sul nucleo familiare e può solo essere trasferita da una persona all'altra ma non annullata. Il protagonista del film, in viaggio con la moglie e la figlia si imbatte in un giornale dove legge la notizia premonitrice dell'incidente e decesso della propria figlia, evento che avviene poco dopo. Con un salto narrativo di tre anni, il film mostra come il protagonista continui ad avere premonizioni attraverso le notizie del giornale fantastico.<sup>88</sup> Cercando in tutti i modi di alterare i possibili scenari futuri, scopre però che non sempre è possibile cambiare il corso degli eventi e salvare le persone e che, anzi, queste rischiano di incorrere in radicali trasformazioni corporee. Sempre con l'ausilio del giornale, il protagonista comprende infine di poter rivisitare il passato e alterarne gli eventi, decidendo di sacrificare la propria vita al posto di quella della figlia, ma con un prezzo da pagare, poiché ora sarà la figlia stessa a subire il peso delle premonizioni del giornale. Il film porta quindi lo spettatore alla realizzazione di come, decisioni per quanto piccole e all'apparenza insignificanti, possano portare a impatti catastrofici e possano avere conseguenze su larga scala.<sup>89</sup>

La terza opera, *Reincarnazione*, narra di una troupe cinematografica che decide di girare un film basato su un fatto avvenuto realmente, intitolato proprio "*Reincarnazione*", nell'hotel dov'era successa la carneficina: un uomo che in preda alla follia omicida si registra mentre uccide varie persone, compresi i propri figli, togliendosi infine la vita. L'attrice che dovrebbe impersonare la figlia vittima dell'assassino pensa inizialmente di essere veramente la reincarnazione della stessa, cominciando a percepire presenze non umane, ma rendendosi conto alla fine del film di essere in realtà la reincarnazione dell'uomo omicida. Il film pone in questo modo vittima e assassino come due facce della stessa medaglia.

Nel quarto titolo, *Retribuzione*, un detective che indaga sull'assassinio di una donna scopre attraverso gli indizi e le testimonianze che potrebbe essere lui stesso l'omicida, dubbio accentuato anche dal fatto che l'uomo soffre di perdite di memoria. Quello che traspare dal film è la solitudine dell'uomo, sineddoche dell'umanità intera, dell'incomunicabilità accentuata dagli ambienti in cui viene girato il film, posti desolati e claustrofobici che isolano l'individuo.

---

<sup>87</sup> MC ROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., pp. 176-177.

<sup>88</sup> È presente un lungometraggio con una trama simile di produzione americana, *Accadde Domani* (*It Happened Tomorrow*, 1944) del regista René Clair (1898-1981) nel quale un giornale reca le notizie del giorno dopo. Cfr. *Avvenne... Domani*, in "IMDb", link: <https://www.imdb.com/title/tt0036962/>. (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>89</sup> MC ROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., pp. 177-181.

Il quinto e ultimo film girato della serie, *Kaidan*, adattamento del romanzo *Storia di fantasmi della palude Kasane* (*Kaidan kasane ga fuchi*, 1859) opera di San'yūtei Enchō (1839-1900), racconta la storia di un samurai che mentre sta per uccidere un usuraio riceve una maledizione e in preda alla follia uccide se stesso e la moglie. Dopo anni, il figlio della coppia, unico sopravvissuto, durante un litigio amoroso con una delle figlie dell'usuraio riceve a sua volta una maledizione: tutte le persone da lui amate sarebbero morte per mano sua. Il film si rivela essere di stampo piuttosto classico, riprendendo lo stile dei film degli anni Cinquanta e Sessanta e non aggiunge quella carica personale e innovativa che aveva invece contraddistinto i suoi precedenti film *Ring* e *Dark Water*.<sup>90</sup>

Il grande successo di questo genere partì dagli anni Novanta per poi raggiungere una diffusione mondiale nei primi anni Duemila, cercando di riproporlo e riadattarlo al contesto internazionale per sfruttare il filone del successo. La crisi degli anni Novanta aveva provocato un malessere esistenziale che si era abbattuto sulla popolazione, a causa del decadimento della legge e dei costumi, della fine del boom economico, ma anche dei disastri naturali che si sono abbattuti in quegli anni, come tsunami e il devastante terremoto di Kobe del 1995. A causa di questo malessere i registi cercarono di riportare nei propri film un senso di mortalità, di precarietà del corpo umano attraverso le trasformazioni e contaminazioni del corpo stesso. Queste tematiche e devianze saranno per cui l'argomento principale dei film psycho-horror che caratterizzeranno il Giappone degli anni Duemila.<sup>91</sup> Le pellicole appartenenti al filone degli psycho-horror (*saiko horā*), rappresentano quindi una manifestazione della situazione di instabilità che attanagliava il Giappone in quegli anni, un'instabilità non solo economica, ma anche sociale, a partire dagli episodi di cronaca nera avvenuti negli anni Ottanta e descritti nei precedenti paragrafi: «Rather than products of dysfunctional families, Japanese psychos are, by and large, products of the contemporary Japanese society where alienation, distance and detachment, lack of affect, indifference towards others and selfishness seem to be rules of the day».<sup>92</sup>

La settimana arte è diventata il mezzo favorito attraverso il quale rappresentare le devianze umane, e la mente, risulta essere l'elemento principale e il perno che lega questa tipologia di film, che tuttavia si discostano dal J-horror propriamente inteso, dove il sub-conscio dei personaggi viene continuamente ripreso sotto varie sfumature e condizioni psichiche. La psiche umana viene quindi ritratta in varie forme e dimensioni, come quella del sogno, una realtà parallela dove non si ha il controllo. L'incubo, in particolare, diviene un momento di vulnerabilità in cui la violazione da parte di forze esterne porta a traumi e paure recondite, creando una fusione tra la realtà e l'immaginazione. Questi incubi e sogni sono ricondotti spesso a traumi pregressi, dove il passato e il presente vengono

---

<sup>90</sup> NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., pp. 48-49.

<sup>91</sup> *Ivi.*, cit., pp. 53-54.

<sup>92</sup> Dejan OGNJANOVIC, *The Best Japanese Horror Films At All Times Part 1*, KFC Cinema. Com, 2006 citato in BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 149.

messi in connessione dall'incubo. Una volta che il sogno viene violato la psiche umana è portata alla destabilizzazione, dove l'uomo non distingue più il sogno dalla realtà e finisce per compiere atti terrificanti. In questi film, il mondo onirico prende il sopravvento sulla realtà rendendo instabile la mente dell'uomo affetta da tale violazione. Tra i film che hanno come perno narrativo il sogno, *Nightmare Detective* (*Akumu tantei*, 2006) e *Nightmare Detective 2* (*Akumu tantei 2*, 2007) di Tsukamoto Shin'ya narrano di come un serial killer sia in grado di entrare nei sogni delle persone e portarle al suicidio. Nonostante anche il detective sia dotato della stessa abilità e la usi per ostacolare l'altro, la sua figura è problematica perché estremamente tormentata, poiché entrando nei sogni delle persone, è costretto a rivivere anche i propri traumi del passato.

Un'altra tipologia in cui può essere rappresentata la mente è quella del doppio, sotto forma di rappresentazione duplice, spesso attraverso la raffigurazione di gemelli o alter ego, con una differenziazione tra la controparte buona e quella cattiva, dove anche l'elemento magico e soprannaturale risulta essere simbolo di inclinazione al male. Sul tema dei gemelli, il film *Gemini* (*Sōseji*, 1999) di Tsukamoto Shin'ya, ispirandosi al racconto di Edgar Allan Poe, racconta la dinamica del gemello buono e cattivo, dove il secondo prende il posto del primo, sia nella vita lavorativa che amorosa e successivamente il buono inizia ad acquisire caratteristiche comportamentali del gemello malvagio. Nel film appare nella scenografia e fotografia un dualismo estetico e narrativo molto marcato, dato dalle vite opposte che conducono i fratelli.<sup>93</sup> Anche nel film *Doppelganger* (id., 2003) del regista Kurosawa Kiyoshi, viene usata questa figura: un doppio, una persona fisicamente uguale al protagonista e che, avendo un carattere completamente opposto al suo, rappresenta quella parte di lui che incarna le passioni nascoste, la persona che egli vorrebbe diventare, e questo influenza gradualmente il personaggio originario a cambiare in peggio.

I traumi, sotto forma di violenza fisica ma anche psicologia, possono diventare l'elemento scatenante della narrazione, dove le donne, protagoniste indiscusse di questa varietà, hanno talvolta una risposta psicologica violenta. Questi film accentuano problematiche sociali gravi ancora diffusi nell'arcipelago giapponese, come lo stalking, il bullismo e la violenza femminile. In *Freeze me* (id., 2000) di Ishii Takashi, una ragazza, quando diventa vittima per la seconda volta di un gruppo di uomini che l'avevano violentata da giovane, reagisce inaspettatamente alla loro violenza, uccidendoli uno a uno e inserendo poi i corpi in grandi congelatori, riappropriandosi in questo modo non solo della libertà di vivere, ma anche della propria sessualità.<sup>94</sup>

Infine, la mente portata alla pazzia, sotto forma di follia virale e collettiva capace di colpire un gran numero di persone attraverso i nuovi media che fungono da mezzi di diffusione e contagio è un altro

---

<sup>93</sup> MES e SHARP, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, cit., pp 154-155.

<sup>94</sup> BALMAIN, *Introduction to Japanese Horror Film*, cit., p. 107-109.

schema narrativo ricorrente di questi anni. Tra i due film che meglio esemplificano questa tendenza, vi è *Battle Royale* (2000) di Fukasaku Shinji, dove la disoccupazione e la povertà si riversano sui giovani i quali vivono senza più stimoli. Per questa ragione, ogni anno una classe viene sorteggiata e portata su un'isola dove gli studenti hanno tre giorni di tempo per uccidersi. Questo evento che viene presentato quasi fosse un gioco, un intrattenimento, ha lo scopo di far recuperare l'energia e il valore della vita.<sup>95</sup> Il secondo, è invece il film di Sono Shion del 2002, *Suicide Circle* dove una serie di suicidi di gruppo viene ricollegato al testo delle canzoni di un gruppo idol. I testi del gruppo "Dessert" sembrano infatti essere il *medium* attraverso cui il "virus" del suicidio si propaga, unendo nuovamente i temi del contagio e della tecnologia. La leggerezza con cui viene rappresentato l'atto, soprattutto nella scena iniziale in cui 54 studentesse tenendosi per mano si buttano sui binari, offre un contrasto con la gravità del fenomeno. Il film rispecchia infatti una delle problematiche che affligge il Giappone contemporaneo, quello dell'elevato numero di suicidi giovanili, spesso collettivi, attraverso *chat room* online. Le vittime di questa assuefazione sono soprattutto giovani studenti senza più una rotta, giovani che, a causa della crisi degli anni Novanta e della perdita dei valori tradizionali, ricercano nel compiacimento e piacere un senso alla propria vita.<sup>96</sup>

## 1.5. L'Horror contemporaneo: ultime novità

Negli ultimi anni si è assistito a un esaurirsi degli horror basati sul soprannaturale e sulla tecnologia come mezzo di contagio, questo perché il progresso tecnologico è ormai alla base della vita di tutti i giorni e le iconografie appartenenti al folklore giapponese hanno perso quell'innovazione che avevano acquisito grazie al paradosso mitologia/urbanismo, come proclama anche Grady Hendrix, scrittore, giornalista e uno dei co-fondatori del New York Asian Film Festival, nel suo blog *Kaiju Shakedown*:

I mean, after *The Ring*, *The Ring Two*, *The Ring Virus*, *Nightmare*, *Scissors*, *Ju-on 1 & 2*, *A Tale of Two Sisters*, *Dark Water*, *Kakashi*, *The Phone*, *Shutter*, *Unborn but Forgotten*, *Into the Mirror*, *Wicked Ghost*, *Shikoku*, *One Missed Call*, *Horror Hotline*...*Big Head Monster*, *Pulse*, *R-Point*, *Three Extremes* and on and on, this whole "long-haired-dead-wet-chick" trope is dead. Done. Finished. Must we destroy the planet to save ourselves from this flood of Jhorror knock-off movies?... J-horror is dead. Someone, anyone, please get it to lay down and stop moving.<sup>97</sup>

Dopo il boom degli anni Novanta e primi anni Duemila, la filmografia horror giapponese sembra aver finito la sua stagione fortunata all'estero, riscontrando difficoltà a ottenere successi al botteghino

---

<sup>95</sup> MES e SHARP, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, cit., pp. 62-66.

<sup>96</sup> Cfr. MC ROY, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, cit., p. 142-153.

<sup>97</sup> *Ivi.*, cit., p. 173.

nel mercato cinematografico euroamericano, nonostante il continuo incremento dell'interesse verso la cultura popolare giapponese. Una grande parte dei film prodotti in Giappone, per garantire una distribuzione estera, fa affidamento alle proiezioni nei festival cinematografici internazionali o programmi ed eventi specializzati. Normalmente i film giapponesi rimangono infatti in proiezione per pochi giorni, questo perché la barriera linguistica, l'utilizzo dei sottotitoli e il differente contesto culturale continuano ad essere un ostacolo per la maggior parte del pubblico al di fuori dell'ambiente festivaliero e cinefilo.<sup>98</sup> Ovviamente questi "problemi" sono solo in parte la causa della limitata distribuzione dei prodotti audiovisivi giapponesi all'estero, in quanto quest'ultimi non possono diventare componenti globali senza l'ausilio di adeguati canali di distribuzione internazionali, come riporta anche Iwabuchi Koichi che,<sup>99</sup> riguardo l'animazione giapponese, fa un'osservazione la quale può essere tuttavia adottata anche per i film *live action*.<sup>100</sup>

Conseguentemente all'esaurirsi della carica innovativa portata dal J-horror in Giappone, diversi registi si concentrarono su altri generi cinematografici, prima di ritornare solo più recentemente all'horror. Tra questi, due avevano preso parte al moto di rinnovamento degli anni Novanta e sono considerati tra i maestri del J-horror, parliamo di Kurosawa Kiyoshi e Shimizu Takashi.

Kurosawa Kiyoshi dopo la realizzazione di film come *Cure*, *Pulse*, *Doppelgänger* e *Retribuzione* (ma anche altri) del genere J-horror, si distaccò da quest'ultimo per dedicarsi ad altri generi cinematografici. È stato poi nel 2016, che Kurosawa fece un ritorno all'horror con il film *Creepy* (*Kurīpi: Itsuwari no Rinjin*) basato sul romanzo di Maekawa Yutaka, il quale fu presentato in anteprima al Festival Internazionale di Berlino. Esso tratta di un detective che, avendo fallito la risoluzione di un caso passa a essere un docente universitario, ma non appena la possibilità di condurre una nuova indagine gli si presenta davanti, non può fare a meno di cercare di risolvere l'enigma che si cela dietro a esso, svelando i misteri che si nascondono dietro i singoli personaggi. Un altro suo film, che fu proiettato per la prima volta al Toronto International Film Festival nello stesso anno, fu *Daguerrotype* (*Dagereotaiipu no onna*), un horror dal marchio romantico di produzione francese, dove un fotografo dopo aver perso la moglie, usa costantemente la figlia come modello dagherrotipo per ricreare i ritratti della defunta, ma quando un assistente proporrà di vendere la casa per liberare l'uomo dalla sua ossessione le cose non si riveleranno semplici come previsto. Presentato invece alla Berlinale nella sezione Panorama nel 2017, *Foreboding* (*Yocho*) è un film di stampo più fantascientifico i cui temi, tra cui l'invasione aliena, concorrono a rendere comunque

---

<sup>98</sup> DORMAN, *Paradoxical Japeneseness (...)*, cit. p. 123.

<sup>99</sup> Iwabuchi Koichi è un professore di Media e Cultural Studies all'Università Monash di Melbourne. I suoi studi vertono principalmente sulla globalizzazione culturale e dei media, sulle connessioni e sui flussi culturali trans-asiatici nei contesti dell'Asia orientale e del Giappone.

<sup>100</sup> IWABUCHI Koichi, *Recentring Globalization Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham and London, Duke University Press, 2002, cit., p. 38.



un'atmosfera cupa e spaventosa alla pellicola. Nel 2020 esce infine un noir storico, *Wife of a spy* (*Supai no tsuma*) un film in costume ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, realizzato direttamente per le emittenti televisive, in cui una donna inizia a sospettare che il marito possa essere una spia americana. Il film vinse nello stesso anno il Leone d'Argento alla Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia.

Un altro regista che negli ultimi anni ha spaziato tra vari generi, tra cui anche l'horror, è invece un regista dalla dirimpente forza visiva che ha radici nel mercato video del V-shinema, l'anti-intellettuale e anarchico Miike Takashi.<sup>101</sup> Il regista Miike Takashi, che esordisce nel 1991 realizzando inizialmente circa quattro film all'anno, incominciò producendo film su commissione, quindi progetti non suoi, su cui riuscì comunque a imporre una propria visione, un suo stile riconoscibile, dato dal forte impatto visivo e dalla violenza, così esagerata da risultare talvolta quasi caricaturale. Nella sua carriera da regista dirige film di vario genere, anche molto diversi tra loro, ma a partire dal nuovo millennio, iniziò a focalizzarsi principalmente sui film più popolari, lavorando per le grandi major e creando un'ingente quantità di adattamenti, dove comunque la sua visionarietà e creatività stilistica riuscirono a permanere anche nelle pellicole più strettamente commerciali.<sup>102</sup> Tra i film più recenti che rientrano ancora nel J-horror, *Audition* (Ōdishon, 2000), narra di un uomo vedovo che, per cercare una nuova compagna, organizza un'audizione col pretesto di realizzare un film che in realtà non verrà girato. L'uomo viene subito colpito dalla bellezza e dolcezza di una donna con la quale inizia presto a intrattenere una relazione. La donna, prototipo dell'ideale femminile giapponese, mantiene in realtà dei segreti che si riveleranno essere presto fatali. L'elemento principale del film è la sorpresa. La pellicola, che nella prima parte di svolge con un ritmo lento e piuttosto pacato, dai toni romantici, si trasforma nella seconda metà in un horror dalle tinte viscerali.<sup>103</sup> *Three...Extremes* (2004) è stato il film collettivo presentato alla 61esima Mostra Internazionale d'arte cinematografica di Venezia nella sezione Mezzanotte. La pellicola è composta da tre episodi realizzati da tre grandi maestri del cinema asiatico: il primo *Dumplings* del regista Fruit Chan, il secondo *Cut* del coreano Park Chan-wook, e il terzo diretto da Miike col titolo *Box*, nel quale sono presenti il tema sia del doppio, sia del sogno, oltreché della memoria con tutti i traumi pregressi. In esso la protagonista sogna un numero circense che da bambina faceva con la sorella, quello di chiudersi all'interno di una scatola per un numero di magia. Questo incubo è però legato a un trauma del passato, quando la protagonista, invidiosa della sorella, fece in modo che non potesse più uscire dalla scatola.

---

<sup>101</sup> Articoli sui loro più recenti lavori cinematografici sono riscontrabili sul sito "Il cineocchio" <https://www.ilcineocchio.it/> (ultimo accesso: 09/09/22); mentre le trame della loro filmografia sono disponibili sul sito "IMDb", [https://www.imdb.com/?ref\\_=nv\\_home](https://www.imdb.com/?ref_=nv_home). (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>102</sup> MES e SHARP, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, cit., pp. 180-182.

<sup>103</sup> *Ivi.*, cit. pp. 193-194.

Nel film si sovrappongono realtà e immaginazione, poiché non si sa se effettivamente quello che sogna la protagonista sia avvenuto o meno. Un altro suo capolavoro è *Imprint* (2006), tredicesimo episodio della prima stagione della serie nota con il titolo *Masters of Horror*, ambientato in epoca vittoriana, in cui un giornalista americano si reca in Giappone alla ricerca della sua perduta compagna che era stata costretta alla prostituzione. Approdato in un'isola in cui abitano solo prostitute e il loro lenoni, incontra una ragazza che gli racconta del suo passato, ma ogni versione racchiude in sé dettagli e verità raccapriccianti, facendo precipitare l'uomo in una spirale di pazzia e dolore. Nel 2014 produce un horror dalle sfumature soprannaturali, *Over your dead body* (*Kuime*) in cui i personaggi sono attori di teatro che stanno preparando uno spettacolo basato sulla storia di fantasmi *Yotsuya Kaidan* e nella quale la protagonista recita il ruolo di Oiwa. La linea sottile che divide recitazione e realtà porterà il cast ad amplificare le proprie sensazioni, così come i propri rancori. Nello stesso anno esce un altro horror, con ambientazione scolastica e protagonisti studenti delle scuole superiori, *As the Gods Will* (*Kamisama no iutoori*), di cui parlerò molto più approfonditamente nel prossimo capitolo. L'anno successivo esce in DVD nel mercato americano *Yakuza apocalypse* (*Gokudō Daisensō*), un horror in cui yakuza, vampiri e altre figure bizzarre sono gli elementi che compongono questa pellicola dall'aspetto grottesco. Nel 2021 esce anche il sequel di *The Great Yokai War* (*Yōkai Daisensō*, 2005) intitolato *The Great Yokai War: Guardians* (*Yōkai Daisensō Gādianzu*) in anteprima all'evento online del Fantasia International Film Festival, in cui esseri appartenenti al folklore giapponese come gli *yōkai* si uniscono a figure di origine straniera come mummie, streghe, zombie e molti altri.

Infine, anche il maestro del J-horror Shimizu Takashi è tra i registi horror sicuramente più prolifici degli ultimi vent'anni. Oltre ai vari sequel di *Ju-on* e *The grudge*, al film *Tomie: Re-birth* del 2001 (terzo della serie *Tomie*), alla pellicola *Marebito* e *Reincarnation*, già esaminati nei precedenti paragrafi, Shimizu ha realizzato direttamente per la televisione, *Blonde Kwaidan* (*Kinpatsu Kaidan*), il quarto episodio di una antologia di cinque brevi storie horror, diretti da altrettanto noti registi giapponesi. Tra il 2004 e il 2005 ha co-diretto una serie televisiva in cui elementi orrifici vengono mischiati alla commedia, si tratta di *The Great Horror Family* (*Kaiki Daikazoku*). Nel 2009 esce *The Shock Labyrinth* (*Senritsu Meikyū*) in cui un gruppo di ragazzi, dopo il ritorno di un'amica d'infanzia che si pensava defunta da tempo, si ritrova intrappolato in un labirinto creato da una casa infestata. Il labirinto, in questo caso non è solo fisico, ma anche mentale, in quanto i personaggi finiranno per perdersi nei loro stessi ricordi. Successivamente Shimizu realizzò *Tormented* (*Rabbitto horā*, 2011) presentato in anteprima alla 68esima edizione della Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia, nel quale due fratellastri vengono perseguitati da un pupazzo a forma di coniglio gigante. Nel 2014 esce *Flight 7500*, un horror di produzione americana basato su una forza soprannaturale a bordo di un aereo. Nel 2017 realizza *Innocent Curse* (*Kodomo Tsukai*) il quale narra del ritorno di un

gruppo di bambini, che erano scomparsi dopo essere stati abusati, e del conseguente inizio di alcune morti misteriose. In seguito, realizza per Netflix *Homunculus* del 2021, tratto dall'omonimo manga, in cui un senzatetto, dopo un esperimento medico, ottiene l'abilità di percepire i traumi delle persone, disegnando una trama all'insegna dell'intersezione tra realtà e illusione. Di recente Shimizu ha iniziato anche la produzione della serie "*Horror Village*", di cui il primo film *Howling Village* (*Inunaki Mura*, 2020) riprende una leggenda metropolitana giapponese, il secondo *Suicide Forest Village* (*Jukai Mura*, 2021) trae ispirazione dalla foresta Aokigahara ai piedi del Monte Fuji, mentre il terzo film della serie col titolo *Ox-Head Village* (*Ushikubi Village*) non ha ancora una data di uscita definitiva.

Come Shimizu, anche il regista Shiraishi Kōji, è noto per la sua produzione di film horror, tra i quali forse il più famoso è *Noroi: The Curse* (*Noroi*, 2005) nel quale un ricercatore di attività paranormali inizia a investigare una serie di eventi misteriosi per un documentario. Nel 2009 realizza *Grotesque* (*Gurotesuku*) un horror d'exploitation, con una narrativa e sviluppo dei personaggi minimali. Nello stesso anno esce anche *Occult* (*Okaruto*) un documentario J-horror creato con la tecnica del "*found footage*".<sup>104</sup> Oltre ai film *Carved* e *Teketete*, già citati in precedenza, altre sue opere sono *White Eyes* (*Shirome*, 2010) un mockumentary horror in cui appaiono una scuola infestata e uno spirito in grado di esaudire i desideri, e *Cult* (*Karuto*) proiettato invece nel 2013, che narra di una famiglia perseguitata da alcune forze malevoli. Nel 2016 è stato rilasciato il film *La battaglia dei demoni* (*Sadako vs Kayako*), un crossover tra le figure di *Ring* e *Ju-On*, presentato alla 34esima edizione del Torino Film Festival. Nel 2019 è uscito *Hell Girl* (*Jigoku Shōjo*) adattamento cinematografico di un anime con lo stesso nome, nel quale è possibile contattare tramite corrispondenza, la "ragazza dell'inferno", la quale può mandare una persona verso cui si ha un rancore all'inferno, a patto che la propria anima vada a sua volta all'inferno una volta morti.

Tra gli altri film che hanno raggiunto un discreto successo sia in madrepatria, sia all'estero, il lungometraggio, *Tokyo Gore Police* (*Tōkyō Zankoku Keisatsu*, 2008) di Nishimura Yoshihiro, uno splatter movie d'azione, è ambientato in un futuro non lontano dove forze di polizia devono combattere contro un virus che muta gli esseri umani in creature mostruose chiamate "engineer". In Italia, il film è stato proiettato al Future Film Festival di Bologna un anno dopo la sua uscita.

Oltre ai film sopraccitati, prodotti comunque o da registi già conosciuti all'estero per i loro lavori precedenti, o che sono giunti al pubblico internazionale grazie alla loro proiezione nei festival cinematografici, altri lungometraggi appartenenti al genere horror non sempre hanno trovato invece un grande riscontro, se non nelle sale nipponiche, restando così preclusi ai più. Tra questi, una delle

---

<sup>104</sup> Il "*found footage*" in ambito cinematografico è la tecnica che indica film realizzati parzialmente, o integralmente, tramite pellicole preesistenti e rieditati in seguito.

ultime pellicole prodotte, è l'horror fantascientifico *Cube* (2021), remake del film canadese del 1997 con lo stesso nome, realizzato dal regista Shimizu Yasuhiko. Nell'ultimo decennio, infatti, non c'è stato un evento simile a quello che era stato il boom del J-horror, un fenomeno talmente innovativo e al contempo universale da avere risonanza anche al di fuori dei confini giapponesi. La mancanza di un fenomeno di tale portata non ha tuttavia impedito la nascita di nuove tendenze nel genere sviluppate all'interno dell'arcipelago e che meritano dunque una dovuta attenzione, anche in merito a un loro possibile sviluppo in ambito cinematografico internazionale.

Nei prossimi capitoli mi occuperò proprio di questo, ossia di analizzare nello specifico una nuova tendenza presente nella filmografia horror sviluppatasi nell'ultimo decennio in Giappone. Nel dettaglio andrò ad esaminare i film horror che hanno come loro centro narrativo i giochi d'infanzia.

## 2. ANALISI DEI FILM

They are games in the restricted sense that they are played according to rules (or to tendencies), but they are life itself in all of its quotidian humdrum guise, and in that sense the game is as real as it gets.<sup>1</sup>

L'ultimo decennio, in Giappone in particolare, ha visto il sorgere di un corpus di film horror legati dallo stesso motivo narrativo: i giochi d'infanzia. Le pellicole che hanno utilizzato i giochi come proprio fulcro, soprattutto le prime realizzate, presentano delle influenze che derivano dai film appartenenti al J-horror, come definito nel primo capitolo, sebbene con alcune variazioni, poiché riadattate a un contesto più odierno e per questo presumibilmente differente. In questi film i personaggi dovranno partecipare a una serie di giochi collegati all'infanzia, i quali, avendo perduto la loro caratteristica innocenza e innocuità, li porranno in una situazione di estremo pericolo in cui la possibile sconfitta non corrisponderà solamente alla fine del gioco, ma comporterà anche la propria morte e talvolta, anche quella dei propri amici.

In questa serie di film i giochi fanno da sfondo narrativo all'interazione tra un gruppo di individui, più precisamente studenti delle superiori, costretti quindi a mettere a rischio la propria vita in un ambiente precedentemente ritenuto sicuro e protetto, la scuola. Gli istituti scolastici si rivelano essere infatti il luogo prediletto in cui i registi ambientano le proprie pellicole. Essendo in una situazione di grande difficoltà e terrore, gli studenti sono posti di fronte alla propria vulnerabilità e impotenza, finendo per rivelare quale sia la vera natura dell'essere umano in tutte le sue sfaccettature, mostruosità, debolezze, ma anche punti di forza. Al contempo, infatti, queste circostanze si riveleranno essere per i personaggi un viaggio di crescita che demarcherà il loro passaggio dall'infanzia all'età adulta.

Di seguito sono i film che saranno esaminati nel presente capitolo, i quali presentano tali caratteristiche e che per questo motivo, potrebbero essere raggruppati all'interno di questo possibile sottogenere dell'horror: *King's Game* (*Ō-sama gēmu*, 2011) di Norio Tsuruta, *Werewolf Game* (*Jinrō gēmu*, 2013-2020) di Izuru Kumasaka, Shinya Ayabe, Ryo Kawakami, *As the Gods Will* (*Darumasan ga koroshita - Kamisama no iutoori*, 2014) di Miike Takashi, *Tag* (*Riaru onigokko*, 2015) di Sono Shion e infine *Friends Game* (*Tomodachi gēmu*, 2017) di Nagae Jirō.

---

<sup>1</sup> John SKELTON, *Role Play and Clinical Communication: learning the game*, CRC Press, Taylor & Francis Group, Boca Raton, 2016, cit., p. 4.

## 2.1. King's Game

(*Ō-sama gēmu*, 2011)

*What is the "King's Game"?  
A game to fulfill people's desire to dominate?  
But is it really just that?*

Iwamura Ria<sup>2</sup>

*King's game* è un film diretto da Tsuruta Norio, basato sull'omonimo *keitai shōsetsu*, o *cell phone novel*, scritto da Pakkuncho, pseudonimo di Kanazawa Nobuaki, uscito nelle sale giapponesi il 17 dicembre 2011.

Una sera, i trentuno studenti della classe 2-B della Tamaoka Gakuen High ricevono sui loro telefoni una notifica da un misterioso mittente chiamato "*Ō-sama*", "Re", che riporta come oggetto "*Ō-sama gēmu*", "Gioco del Re". Il testo del messaggio contiene le seguenti parole: «Questo è il Gioco del Re condotto con l'intera classe. L'astensione dal gioco non è consentita. Gli ordini del Re sono assoluti e per questo devono essere eseguiti entro 24 ore».<sup>3</sup> Da questo momento Kanazawa Nobuaki (Sakurada Dori), Honda Chiemi (Kumai Yurina), Iwamura Ria (Suzuki Airi) e gli altri studenti si ritrovano costretti a partecipare al Gioco del Re, a sottostare alle sue regole e a eseguire ogni suo ordine, pena la propria eliminazione.

"1° ordine: lo studente No. 28, Mizu'uchi Yūsuke deve dichiararsi alla ragazza che gli piace"<sup>4</sup> è il primo ordine che gli studenti ricevono e che la persona nominata deve rispettare. Una volta riunitosi in classe il giorno successivo, gli studenti pensano che esso possa essere uno scherzo di qualcuno dei compagni, tuttavia, una volta che l'ordine viene eseguito, un'altra notifica arriva su tutti i cellulari che riporta la scritta di esecuzione confermata. Nonostante i ragazzi si pongano la domanda su chi possa effettivamente essere il Re, il resto della giornata passa normalmente fino a quando la sera, non arriva un altro messaggio dallo stesso mittente con scritto: "2° ordine: lo studente No. 4 Inoue Hirofumi e la studentessa No. 19 Nakao Minako devono baciarsi."<sup>5</sup> La mattina del giorno seguente l'ordine viene eseguito e una notifica di conferma arriva poco dopo. Con il continuo arrivo di ordini

---

<sup>2</sup> *King's Game*, Iwamura Ria, 「王様ゲームって何なの？人の支配欲を満たすゲーム？でも、本当にそれだけかな」.

<sup>3</sup> 「これはクラス全員で行う王様ゲーム。途中棄権は認められない。王様の命令は絶対なので24時間以内に服従する」.

<sup>4</sup> 「命令1。出席番号28番 水内祐輔好きな女子に告白する」.

<sup>5</sup> 「命令2。出席番号4番、井上浩文。出席番後19番中尾美奈子。2人がキスをする」.

iniziano anche a nascere le prime discordie tra i compagni di classe, tra coloro che trovano il gioco interessante e divertente, e quelli che invece sono stufo dello scherzo perché reputato di cattivo gusto. La sera dello stesso giorno arriva un altro messaggio: “3° ordine: lo studente No. 18 Toyoda Hideki deve toccare il seno alla studentessa No. 3 Ishii Satomi”.<sup>6</sup> La ragazza, che non vuole sottostare agli ordini del Re, il giorno dopo non si presenta a scuola, tra gli scherni delusi di alcuni compagni maschi, i quali, volevano invece veder compiere l’ordine, mentre una studentessa, Iwamura Ria, commenta sarcasticamente il loro comportamento enunciando come tutti quanti vogliono seguire diligentemente il comando del Re.

Passate le ventiquattro ore stabilite dal gioco arriva una notifica in cui viene riportato come i due studenti non abbiano obbedito all’ordine e che per questo motivo la loro esistenza sarà cancellata e nella scena seguente viene mostrato come la loro immagine sparisca da una foto di classe appesa al muro. Subito arriva un altro messaggio: “4° ordine: lo studente No. 17 Tasagi Daisuke e la studentessa No. 20 Nakajima Misaki dovranno avere un rapporto sessuale”.<sup>7</sup>

La mattina, gli studenti constatano come i banchi, le sedie, gli effetti personali e anche i numeri di telefono di chi il giorno prima non aveva eseguito gli ordini siano spariti. Nonostante chiedano spiegazioni alla professoressa riguardo l’assenza dei due compagni, quest’ultima risponde che non ci sono mai stati due studenti con quei nomi nella loro classe. Non solo la professoressa, ma anche i parenti dei ragazzi scomparsi non hanno un loro ricordo. La loro sparizione inizia a creare ansia e paura tra i compagni, soprattutto per coloro che devono compiere il nuovo ordine e che hanno timore di essere cancellati loro stessi. Nonostante la studentessa abbia un ragazzo, l’ordine viene eseguito e una notifica di conferma arriva sui telefonini, insieme al testo: “5° ordine: lo studente No. 30 Yahiro Shōta sarà il Re e i suoi ordini assoluti”.<sup>8</sup> Shōta, altri non è che il ragazzo della studentessa che ha compiuto l’ordine precedente e che la mattina dopo, vedendo come il compagno di classe con cui la ragazza l’ha tradito non si sia presentato, per vendicarsi enuncia l’ordine che egli muoia all’istante e nella scena seguente ci viene mostrato come lo studente abbia un infarto in mezzo alla strada per poi scomparire nel nulla. Successivamente giunge una notifica di esecuzione confermata, mentre il banco scompare, così come l’immagine dello studente dalla medesima foto.

Iwamura Ria espone l’ipotesi che il Gioco del Re sia in realtà una maledizione e di come sia probabile che la persona che impersona il Re, non sia cosciente nemmeno di esserlo. Con l’arrivo della sera una nuova notifica appare: “6° ordine: lo studente No. 22 Hashimoto Naoya e la studentessa No. 8 Ueda Kana dovranno tenere una gara di popolarità in cui voterà tutta la classe. La persona con

---

<sup>6</sup> 「命令 3。出席番号 18 番豊田秀樹が出席番号 3 番石井里美の胸に触る」。

<sup>7</sup> 「命令 4。出席番号 17 番多鷺大輔、出席番号 20 番中島美咲の 2 人はエッチを行う」。

<sup>8</sup> 「命令 5。出席番号 30 番八尋翔太を王様として、彼の命令に従う」。

meno voti sarà punita. Anche coloro che si rifiutano di votare saranno puniti”.<sup>9</sup> A questo punto della narrazione Kanazawa Nobuaki, uno dei coprotagonisti del film, cerca di prendere in mano la situazione e di gestire la votazione in modo che nessuno muoia, prendendosi la responsabilità di salvare entrambi i compagni di classe. Essendo rimasti in vita 28 studenti, tra cui 15 ragazzi e 13 ragazze, i primi dovranno votare per Naoya e le seconde per Kana. Infine, per pareggiare i conti con 14 voti ciascuno, Nobuaki sarà l’unico ragazzo a votare per la ragazza. I compagni di classe appoggiano l’idea nonostante qualcuno abbia timore che una tale manipolazione dei voti non sia permessa dal gioco, potendo causare così la loro stessa punizione. Tuttavia, una volta finiti di contare i voti, Naoya ottiene un punteggio in più rispetto a quelli previsti, causando la perdita di Kana, la quale non volendo essere dimenticata da nessuno, preferisce lasciarsi cadere dalla finestra della classe suicidandosi. Poiché Kana non ha potuto ricevere la punizione dal gioco, al suo posto, la studentessa No. 26 Matsumoto Masami viene punita, dovendo confessare i propri crimini. Quest’ultima si rifiuta di ammettere di aver votato per Naoya, per gelosia nei confronti di Kana, nell’ordine precedente e per questo motivo la sua esistenza viene cancellata.

Il pomeriggio Ria fa una scoperta interessante. In vecchi articoli di giornale in cui si riportano casi di intere classi scomparse sono incluse delle foto, e tra queste, è sempre presente un ragazzo tra gli studenti uguale a Nobuaki, facendo così sospettare che lui possa essere il Re. La sera arriva l’ordine successivo: “7° ordine: un gioco in cui tutta la classe partecipa. Tutti devono inserire le proprie penne e matite all’interno di una scatola. Ogni persona a turno dovrà tirarle fuori. Una persona può prendere un massimo di 3 oggetti alla volta. La persona che prende l’ultima sarà punita”.<sup>10</sup> Gli ultimi due studenti a prendere le penne sono Ōno Akira e successivamente Nobuaki, i quali hanno una discussione poiché il primo lo incolpa di non essere riuscito a salvare Kana nel gioco precedente come aveva promesso. Tuttavia, Akira fa giurare a Nobuaki di cercare di far tutto per mettere fine al gioco, prendendo infine lui stesso le ultime tre penne rimaste, sacrificandosi e venendo così cancellato.

La stessa sera, prima dell’arrivo del nuovo ordine, arriva una notifica in cui si comunica che Nakao Minako, Kanoshita Akemi, Yahiro Shōta, Miyasaku Emi, Nakajima Masaki, Yamashita Keita, Mizu’uchi Yūsuke, Shimizu Tomoko, Fujioka Toshiyuki e Kawako Chiaki verranno puniti in quanto hanno trasgredito alle regole, ovvero, hanno bloccato il numero dal quale arrivavano i messaggi del Re, cercando quindi di interrompere il gioco prima della sua fine. “8° ordine: la studentessa No. 16

---

<sup>9</sup> 「命令 6. 出席番号 2 番橋本直哉、出席番号 8 番上田加奈、クラス全員で 2 人の人気投票を行う。票の少なかった方へ罰をあたえる。お、投票を拒んだ者にも罰を与える」。

<sup>10</sup> 「命令 7. クラス全員参加のゲーム。それぞれともうちの鉛筆、シャープペンシル、赤ペンでも、一つの箱に集める。集められたペン一人ずつ取り出していく。一人が一回取り出せる数は和三本まで。最後の一本を手にした者は罰を与えられる」。



Shirokawa Nami deve inviare un messaggio con scritto ‘muori’ a due persone, le quali scompariranno. In caso di non invio sarà lei a essere punita”.<sup>11</sup> Il giorno dopo, la scena che si presenta ai superstiti è sconcertante. Dei trentuno banchi originariamente presenti, in classe ora ne sono rimasti solo otto, ancora posti nei loro luoghi originari, lasciando così intorno a loro enormi spazi vuoti. Nonostante lo sconcerto degli studenti, la professoressa non sembra percepire nessuna anomalia nella disposizione della classe. Shirokawa Nami ha un crollo emotivo e chiusasi in bagno, pone fine alla sua vita tagliandosi le vene, non compiendo quindi l’ordine del Re. Il gioco invia di conseguenza una notifica, al suo posto, dovrà essere lo studente No. 11 Kanazawa Nobuaki a inviare lo stesso messaggio, ma stavolta le persone sono aumentate a tre. Nel pomeriggio, Nobuaki e altri tre compagni si dirigono verso il villaggio Yonaki, di cui il vero nome è Kurenai, poiché pensano sia lì che il gioco ha avuto origine, sperando quindi di trovare qualche indizio per poterlo fermare. Tuttavia, i tre studenti attaccano Nobuaki, perché avendo visto le foto delle vecchie classi in cui era presente anche lui, credono che sia il Re e che ponendo fine alla sua vita, anche il gioco possa avere fine. Poco dopo si scopre però che le foto sono in realtà un falso, una trappola del vero Re. Hashimoto Naoya, che è amico di Nobuaki, riesce a salvarlo entrando nella sua e-mail e mandando lui i tre messaggi al suo posto agli studenti che lo stavano aggredendo. Così facendo, i tre aggressori scompaiono, ma Naoya viene punito dal gioco per aver inviato lui i messaggi e non lo studente designato. Ad essere rimasti in vita, adesso sono solo Nobuaki, Honda Chiemi, sua amica d’infanzia, e Ria. Quest’ultima si confronta con Chiemi, la quale si rivela essere il vero Re nonostante lei stessa non ne abbia ricordo. Ria, visto le scoperte precedentemente fatte, le rivela quindi la verità sul gioco, ovvero di come esso sia una punizione non per i giocatori, ma per il Re stesso, condannato a una vita eterna in solitudine. Una maledizione che ricade su di lei e di conseguenza su tutto quello che le è vicino. Poco dopo Iwamura Ria viene eliminata dal gioco perché ritenuta una possibile minaccia al suo proseguimento. In seguito, avviene uno scontro finale, tra Chiemi e Nobuaki, che tornato infine nella sua scuola, tenta di porre fine al gioco uccidendola, ma viene infine ucciso lui stesso. Honda Chiemi si ricorda infine della maledizione posta su di lei, iniziata quando nel villaggio Kurenai ci fu il primo “Gioco del Re” e lei non volle portare avanti il gioco nonostante fosse l’unica sopravvissuta, diventando in questo modo il Re del gioco successivo. Il gioco, infatti, non può avere fine a meno che qualcuno nel corso dello stesso non la uccida. Presa dalla disperazione, Chiemi si suicida buttandosi dalla finestra. Alla fine della pellicola, con un flashforward di sei mesi, viene mostrato l’arrivo di una nuova studentessa in una classe, alla quale Honda Chiemi si presenta e offre il suo aiuto.

---

<sup>11</sup> 「命令 8。出席番号 16 番城川奈美。クラス誰かニメール「死ね」をメールすること。メールを受け取った者は存在は抹消される。また、メールを送らなければ本人に罰を与える」。

Il “King’s Game”, a cui il film fa riferimento, è un gioco in cui i partecipanti estraggono delle carte, di cui una è il Re e le altre sono numeri. La persona che ottiene la carta del Re può ordinare a uno o più numeri, e quindi a più giocatori, di svolgere determinate azioni. Se i giocatori non eseguono l’ordine dato viene applicata una punizione. Esiste anche una variante alcolica del gioco in cui i partecipanti che non rispettano l’ordine, o falliscono, sono costretti a bere.

In questo film dalle tinte horror viene mostrato come il gioco, che finisce con il coinvolgere l’intera classe, possa prendere una piega mortale e di come gli studenti cerchino di risolvere l’enigma che si cela dietro la sua origine per cercare di porgli fine. *King’s Game* può essere definito anche come un “*idol movie*” in quanto il cast è composto principalmente da due gruppi idol: le Berryz Kōbō, di cui fa parte la protagonista Kumai Yurina, e le °C-ute, di cui fa parte Suzuki Airi, insieme a tutti gli altri membri che costituiscono le studentesse della classe. Usando due gruppi idol femminili rivali all’interno di un’unica classe, il regista Tsuruta Norio e il produttore Niwa Tamon Andrew speravano che le ragazze potessero immedesimarsi meglio nel loro personaggio, ovvero quello di studentesse che non sapendo chi sia il Re, sospettano l’una dell’altra, ottenendo così un maggiore grado di tensione, rivalità e discordia.<sup>12</sup> Il “Gioco del Re” è infatti un gioco in grado di cambiare il comportamento degli studenti. Sebbene all’inizio possa sembrare una classe comune come tutte le altre, con tentativi iniziali di collaborazione, non appena il gioco e gli ordini si fanno più pretenziosi iniziano ad apparire anche le prime discordie e animosità tra i compagni di classe, che pur di riuscire a sopravvivere anche solo un altro giorno, non esiteranno a sottostare agli ordini del Re, per quanto questi possano rivelarsi crudeli e inumani.

Tsuruta Norio che è stato uno dei registi ad aver partecipato alla rivoluzione dell’horror giapponese degli anni Novanta, inserisce nel suo film diversi elementi ricollegabili al J-horror, di cui si sente quindi ancora una profonda influenza. L’ambientazione è scura e nonostante gli studenti siano liberi di muoversi anche al di fuori dell’edificio scolastico vi è un senso di claustrofobia dato dal continuo arrivo di messaggi. Infatti, indipendentemente dal luogo in cui si trovano i personaggi, ovunque siano o cerchino di scappare, il “Re” è in grado di raggiungerli. Nonostante, quindi, i giocatori non siano intrappolati fisicamente, come invece avviene negli altri film di cui parlerò in seguito, essi vengono continuamente perseguitati dal gioco come fossero soggetti a una vera e propria maledizione da cui è impossibile fuggire. Il concetto di “*noroi*”, maledizione, un altro elemento caro agli horror giapponesi, viene infatti ripreso più volte all’interno della narrazione. Iwamura Ria, la studentessa calma e composta che avanza l’ipotesi della maledizione, inizialmente pensa che essa sia una sorta di

---

<sup>12</sup> “*Ō-sama gēmu*” Kumai Yurina (Berryz Kōbō) intabyū (Intervista a Kumai Yurina [Berryz Kōbō] per “*King’s Game*”), in “Fjmovie.com nihon eiga senmon jōhō saito”, 26/10/2011, [http://www.fjmovie.com/main/interview/2011/12\\_ousamagame.html](http://www.fjmovie.com/main/interview/2011/12_ousamagame.html) (ultimo accesso: 09/09/22)

punizione per gli studenti, in quanto reputati da “tutti” impassibili: «Tutti pensano che siamo apatici no?».<sup>13</sup> Il “Gioco del Re” non è pertanto solamente un gioco di morte a cui gli studenti sono costretti a partecipare, ma una maledizione destinata a ripetersi, una piaga che il Re è indotto a diffondere, seppur involontariamente e inconsciamente, che infetta tutte le persone e i luoghi con cui viene in contatto. Chiemi è quindi la portatrice di questa maledizione, ma la diffusione e la sua esecuzione avvengono grazie ai cellulari dei vari studenti. Difatti all’inizio della narrazione, quando ancora si è all’oscuro sulla vera identità del Re, importante è stato per il regista e il produttore cercare di rendere la presenza intangibile del Re, *realmente* presente, utilizzando ad esempio la suoneria dei cellulari. Come riportato dallo stesso produttore:

Non penso sia un’esagerazione dire che è nato un capolavoro dell’horror scolastico. Per adattare questa opera di grande successo tra i *keitai shōsetsu*, abbiamo cercato duramente di rendere la realtà, per esempio rappresentando il personaggio invisibile del “Re” o come fare in modo che al di fuori degli studenti, parenti e genitori non se ne rendessero conto.<sup>14</sup>

La tecnologia si rivela ancora una volta essere il tramite tra la maledizione e gli studenti, lo strumento attraverso cui si propaga e al contempo portatore di terrore. La continua e incessante suoneria delle notifiche dei telefonini, segno di arrivo di un nuovo ordine da parte del Re a cui gli studenti devono sottostare, pena la propria eliminazione da questo mondo, è uno degli espedienti narrativi che causano ansia lungo tutta la narrazione. I momenti di silenzio, di dolore per la perdita di un compagno di classe, di apparente tranquillità e di terrore, vengono tutti interrotti dalle notifiche dei cellulari, presagio funesto di quello che andrà ad accadere e in grado di causare una crisi nella psiche dei personaggi. Oltre alle suonerie, anche un altro motivetto accompagna la proiezione del film, la “Canzone del Re”, che viene proposta in fase di apertura del film e verso la fine, quando si scopre la vera natura del gioco, ovvero il fatto che esso sia una punizione per il Re e non per gli altri studenti.

Infine, rispetto al *keitai shōsetsu* a cui fa riferimento, e al manga, il film di Tsuruta presenta un finale alternativo. Diversamente dal film, nell’opera originale è Nobuaki a uccidere Chiemi, riuscendo quindi a sopravvivere e decidendo di portare avanti lui stesso il gioco, in quello che andrà a costituire

---

<sup>13</sup> *King’s Game*, Iwamura Ria, 「私達はみんなに無関心と思われているでしょう？」.

<sup>14</sup> TAMON ANDREW Niwa: 「学園ホラーの傑作が誕生したと言っても過言でないと思います。ケータイ小説で大ヒットしているこの作品を映像化するには、「王様」という見えない登場人物をどう表現するか、生徒以外の親や教師がどう気づかないようにするかなど、リアリティーの構築に腐心しました」.

*Dai hitto keitai shōsetsu ‘Ō-sama gēmu’*, *eiga de wa Berryz Kōbō & °C-ute ga Ō-sama no meirei ni shitagau* (Dal cell phone novel di successo “*King’s Game*”, nel film le Berryz Kōbō & °C-ute obbediscono agli ordini del Re), in “BARKS Japan Music Network”, 05/06/2011, <https://www.barks.jp/news/?id=1000071326> (ultimo accesso: 09/09/22)

il sequel. Tuttavia, non è solo la parte finale a differire, ma anche altri elementi, tra questi, il fatto che il romanzo risulti essere più cruento. Infatti, nell'opera originale le morti degli studenti sono differenti e varie, alcuni muoiono annegati, altri per autocombustione, altri ancora per impiccagione. Tsuruta invece opta per una loro scomparsa, rendendo la visuale di minore impatto, senza particolari effetti visivi.

## 2.2. Werewolf Game

(*Jinrō gēmu*, 2013-2020)

*Isn't she your friend?  
She's not my friend.*

Mukai Arisa, Takeda Rena<sup>15</sup>

*Werewolf Game* è una serie di manga e romanzi, ad opera di Kawakami Ryō, il quale è anche lo sceneggiatore di alcuni dei film, incentrati sul gioco di carte francesi “The Werewolf of Millers Hollow”, a sua volta basato sul gioco russo chiamato “Mafia”. In Italia, il gioco è conosciuto prevalentemente con due versioni, “Mafia” e “Lupus in Fabula”. Dai romanzi sono inoltre derivati nel corso degli anni una serie di adattamenti, tra cui otto film e un TV *drama*. I film, usciti tra il 2013 e il 2020, sono: *The Werewolf Game: The Villagers Side* (*Jinrō gēmu*, 26 ottobre 2013); *The Werewolf Game: Beast Side* (*Jinrō gēmu bīsuto saido*, 30 agosto 2014); *The Werewolf Game: Crazy Fox* (*Jinrō gēmu kureizī fokkusu*, 2 dicembre 2015); *The Werewolf Game: Prison Break* (*Jinrō gēmu purizon bureiku*, 2 luglio 2016); *The Werewolf Game: Lovers* (*Jinrō gēmu rabāsu*, 28 gennaio 2017); *The Werewolf Game: Mad Land* (*Jinrō gēmu maddo rando*, 15 luglio 2017); *The Werewolf game: Inferno* (*Jinrō gēmu inferuno*, 7 aprile 2018); *The Werewolf Game: Death Game Operator* (*Jinrō gēmu desu gemu no uneinin*, 13 novembre 2020), mentre il TV *drama* di dieci episodi intitolato *The Werewolf Game: Lost Eden* (*Jinrō gēmu rosuto eden*) è uscito sugli schermi nipponici nel gennaio 2018 e può essere considerato il prequel di *Inferno*.

Prima di analizzare la struttura narrativa di questi film è necessario però accennare brevemente alla composizione del gioco, ai suoi ruoli ed elementi. In particolare, la serie di film fa affidamento alla terminologia applicata alla versione di “Lupus in Fabula”, per questo motivo spiegherò brevemente la funzione dei ruoli principali del gioco, presenti anche nelle pellicole.

Il ruolo che ogni persona assume nel corso del gioco viene deciso a sorte, tramite la distribuzione di carte, e i partecipanti del gioco sono divisi principalmente in due fazioni, i “contadini” e i “licantropi”. Di giorno i giocatori, senza poter sapere il ruolo degli altri partecipanti, dovranno consigliarsi e discutere per poi votare, tramite maggioranza, chi secondo loro potrebbe essere un licantropo. La persona scelta sarà quindi eliminata indipendentemente dal suo ruolo reale. Una volta calata la notte, le persone che impersonano i lupi hanno il compito di uccidere un contadino a loro scelta. Il gioco finisce quando tutti i lupi vengono eliminati, e in questo caso i contadini vincono, oppure quando il numero dei lupi e quello dei contadini è in parità, risultato che porta alla vittoria dei

---

<sup>15</sup> *The Werewolf Game: Inferno*, Mukai Arisa, Takeda Rena, 「友達じゃないの？友達じゃない」.

licantropi. Nella fazione “buona” dei contadini possono essere presenti anche la figura del “protettore” che ogni notte ha la possibilità di proteggere un giocatore dai lupi, tranne se stesso, il “veggente”, che durante la notte può scegliere un giocatore per conoscerne la vera identità, i “proprietari terrieri” ovvero due giocatori a conoscenza del fatto di essere l’un l’altro contadini, il “medium” che parlando con “l’anima” dei giocatori eliminati durante il giorno può venire a conoscenza del loro ruolo, e infine un ruolo neutrale, il “matto”, il quale è un contadino, ma in caso di vittoria dei lupi, anche lui vince.

La narrazione delle pellicole segue quindi lo svolgimento del gioco in tutte le sue fasi. La struttura narrativa della serie risulta pertanto essere la medesima, seppur presentando delle differenze come gli attori, i quali cambiano in ogni trasposizione, i ruoli delle carte, che non sono sempre tutti presenti, e l’esito del gioco.

I film si aprono con il risveglio dei partecipanti, i quali sono dieci studenti che si ritrovano rinchiusi in un edificio a loro sconosciuto, ma che sembra essere una scuola abbandonata. Non è presente nessun segnale nei telefonini, che diventano quindi inutili non potendo contattare nessuno per chiedere aiuto, e al collo i giocatori scoprono di avere un microchip o un collare con cui vengono controllati e che in caso di violazione delle regole provocherà la loro morte. Oltre ai partecipanti, l’unica cosa presente nella stanza è un televisore a tubo catodico e una videocassetta che parte automaticamente. Sullo schermo appaiono così le regole del gioco a cui ogni partecipante si deve attenere:

Si prega di non uscire dalla stanza. Siete tutti contadini, ma tra di voi si nascondono due licantropi. Ogni sera alle 8 riunitevi in questa stanza e discutete. Indicate poi la persona che pensate sia licantropo tramite votazione. Entro le 9 uccidete la persona in questione. Il metodo per uccidere è libero, ma è stato preparato del KCN [cianuro di potassio]. In caso di non uccisione, tutti moriranno. I partecipanti che si astengono dalla votazione, che cercano di uscire dall’edificio, che guardano il ruolo della carta di un’altra persona e che violano le altre regole moriranno. I licantropi dovranno parlare tra di loro (sulla carta è scritto chi sia l’altro lupo) e tra le 12 e le 2 di notte uccidere un contadino. In caso di non uccisione, tutti i partecipanti moriranno. Contadini o licantropi, quando l’altra fazione viene distrutta, è vittoria. La fazione vincente riceverà un pagamento di un milione di Yen (garantiti). Infine, fate del vostro meglio per sopravvivere.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> *The Werewolf Game: The Villagers Side*: 「まだ部屋から出ないでください。皆さんは村人ですが、村人の中に人狼が紛れこんでいます。毎晩、夜8時になったらこの部屋に集まってください。皆で話し合って、人狼と思われる人を1人、投票で決めてください。夜9時までに、その人を殺してください。殺し方は、自由ですが、KCNを用意しています。殺せなかった場合、全員、死亡します。参加拒否したり、この建物から脱出 (segue nota) したり、他人の役柄カードを見たり、その他ルール違反した人、死亡します。人狼は、もう一人の人狼 (カードに書かれています) と話し合って、夜12時から2時までの間に、村人の1人殺してください。殺せなかった場合、全員、死亡します。村人、人狼どちらかを殲滅した方が勝ちです。勝った方に1億円を支払います (保証します)。では、各自頑張って生き抜いてください」.

Inizialmente la maggior parte degli studenti pensa a uno scherzo e che la propria vita non sia realmente messa in pericolo. Normalmente, la prima morte avviene non per il gioco in sé, ma perché uno tra i partecipanti prova ad uscire dall'edificio e il microchip presente nel suo collo esplose facendo schizzare sangue lungo tutte le pareti e le persone vicine. Dopo il primo decesso, presi dal terrore e volendo porre fine al gioco, gli studenti esplorano l'edificio in cerca di una via di fuga e di un modo per contattare l'esterno, ma presto scoprono che il luogo in cui sono è abbandonato e desolato, senza possibilità di uscita.

Quando giunge la sera ai partecipanti non resta che radunarsi per discutere su come proseguire il gioco. Tuttavia, essendo ancora all'inizio, non si hanno informazioni riguardo i possibili licantropi e a meno che uno degli studenti che possiede un ruolo speciale, come il veggente, sveli la propria identità per farsi proteggere dal protettore durante la notte, la prima votazione avviene per lo più in modo casuale. Da tenere conto è inoltre il fatto che ogni giocatore può dire quello che vuole sul proprio ruolo, sia essa verità o menzogna. Ovvero, un lupo può mentire sul fatto di essere un contadino e in questo modo cercare di indirizzare la votazione verso un altro giocatore. Dato che mostrare le proprie carte è vietato, l'uso della parola, quindi, dei ragionamenti e deduzioni di ognuno, sono l'arma principale con cui i giocatori possono difendersi. Tuttavia, le votazioni serali finiscono sempre in discussioni che talvolta si concludono in risse, in quanto la prima persona votata, e quindi destinata a morire, è quasi sempre un contadino e quindi un innocente che vuole sopravvivere, ma poiché non uccidere il prescelto comporterebbe la morte di tutti quanti, tra paura e insicurezza gli studenti finiscono in un modo o nell'altro per obbedire alle regole.

Una volta che l'esecuzione è avvenuta, gli studenti ancora scossi dall'evento si recano ognuno nella propria camera (messa a disposizione dal gioco e presente all'interno dell'edificio) e calando la notte, sarà il turno dei licantropi ad uccidere. I lupi in genere hanno a disposizione un'arma, come un coltello o una pistola, con cui poter uccidere i contadini. Solitamente la prima vittima dei lupi è una persona che sembra conoscere bene il gioco e che potrebbe in quel caso essere una minaccia per la loro vittoria. Il giorno dopo, i sopravvissuti scoprono il corpo e analizzano la situazione e chi potrebbe essere stato. Tra le deduzioni più ricorrenti è il fatto che i due lupi nella votazione serale non voteranno mai gli uni contro gli altri, a meno che uno dei due non sia stato scoperto, e che anzi, tenderanno a votare la stessa persona per aumentare la probabilità di maggioranza nella votazione e riuscire quindi a salvarsi. Il gioco continua per più turni, alternando il giorno, in cui una persona viene scelta da tutti i giocatori per essere uccisa, alla notte, momenti in cui i lupi eliminano un contadino, preferibilmente uno che abbia una specifica funzione, come il veggente, il medium o il protettore. Nonostante molti dei giocatori si conoscano tra loro, essendo amici, fidanzati o parenti, i partecipanti non esiteranno a

tradirsi, a mentirsi, a usare la violenza e a uccidersi tra loro, se questo equivale a potersi salvare. Il Werewolf Game si rivela quindi essere un gioco di morte in cui o si uccide o si viene uccisi.

Nei momenti finali dei film di solito occorre la medesima rivelazione, ovvero il fatto che per determinati giocatori, solitamente i licantropi, esso non sia il primo gioco. Si scopre infatti che generalmente i vincitori del Werewolf Game non saranno liberati una volta vinto, ma costretti a partecipare a un altro gioco in qualità di lupi, senza sapere quindi, se per loro il gioco avrà mai effettivamente fine.

Come accennato sopra, ogni film della serie presenta delle caratteristiche tuttavia peculiari che lo differenziano dagli altri. Ad esempio, in *The Villagers Side*, il primo della serie, ci viene presentato il gioco e la sua struttura, ma i ruoli ricoperti sono minori rispetto agli altri film, in quanto presenta solo licantropi e contadini. In *Beast Side*, il punto di vista dello spettatore è allineato a quello dei licantropi, poiché siamo a conoscenza fin da subito di chi essi siano e dei loro ragionamenti. In *Crazy Fox* appare un altro ruolo, quello della “volpe”, una forza esterna sia ai lupi sia ai contadini che inganna gli altri per poter sopravvivere. In *Prison Break*, come suggerisce il titolo, lo scopo principale del film non è il gioco in sé quanto il cercare un modo di scappare da esso, cercando di togliersi il collare e riuscire così a fuggire. In *Lovers*, appare ancora un altro ruolo, quello di “cupido” che ha il compito di scegliere due persone che indipendentemente dal loro ruolo, licantropi o meno, saranno da quel momento “amanti”. Gli amanti dovranno quindi proteggersi l’un l’altro, poiché la morte di uno comporterà la morte anche dell’altro giocatore. In *Mad Land* la caratteristica principale è data dal fatto che su dieci giocatori, uno sia un profeta, uno sia un protettore, uno sia un licantropo e le restanti sette persone siano tutti “matti”, rendendo la narrazione estremamente caotica. In *Inferno*, essendo il sequel della serie *Lost Eden*, lo spettatore è a conoscenza di chi siano i licantropi, osservando inoltre le indagini di un poliziotto che, venuto a conoscenza del Werewolf Game, è alla ricerca degli studenti scomparsi e interroga il possibile ideatore del gioco. In *Death Game Operator*, oltre a seguire le vicende del gioco e dei loro partecipanti, possiamo vedere gli operatori che si celano dietro il Werewolf Game e che tramite telecamere installate nell’edificio, monitorano il comportamento e le decisioni dei partecipanti, agendo di conseguenza. Nello stesso film si scopre inoltre che ognuno di loro sia in realtà amico o parente di uno dei giocatori, ponendo così in conflitto tra loro gli stessi operatori che cercheranno di nascosto di aiutarli a sopravvivere.<sup>17</sup>

Il Werewolf Game o Lupus in Fabula è un gioco di società creato nell’Unione Sovietica nel 1986. Esso rimodella il conflitto tra una minoranza a conoscenza dei ruoli di ciascuno giocatore, i lupi, e la

---

<sup>17</sup> Eiga ‘Jinrō gēmu’ shirīzu no zen arasuji to netabare kaisetsu no matome (Riepilogo di tutte le sinossi e commento-spoiler della serie di film ‘Werewolf Game’), in “Tate no ito wa horā yoko no ito wa zombi”, <https://horrorxzombi.com/entry/jinrougame-all> (ultimo accesso: 09/09/22)



maggioranza costituita dai contadini invece all'oscuro delle vere identità dei singoli partecipanti. In Giappone, in particolare, il gioco ha dato origine a diverse attività ad esso legate le quali comprendono il *Werewolf: The live Playing theater*, un'improvvisazione teatrale nella quale sono gli attori in scena a partecipare, e diversi programmi di varietà in cui gli ospiti si cimentano nel gioco. Esiste inoltre anche un sito in cui poter giocare al Lupus in Fabula su internet, dove i giocatori possono comunicare tra loro tramite testi preimpostati.<sup>18</sup> Sempre in Giappone il gioco è stato poi impiegato per valutare la prestazione dei sistemi di intelligenza artificiale fin dal 2014, ispirando inoltre la creazione di programmi artificiali che potessero prendere parte al gioco attivamente.<sup>19</sup> Nell'agosto 2015 fu infatti tenuta la prima competizione AIWolf, Artificial Intelligence Based Werewolf. Rispetto ad altri giochi come gli scacchi, il *go* e lo *shōgi*,<sup>20</sup> dove tutte le informazioni sul gioco risultano accessibili fin dall'inizio, nel Lupus in Fabula determinate informazioni sono celate al più dei giocatori e possono essere svelate solo tramite discussioni nel suo sviluppo.<sup>21</sup> Questo rende il gioco estremamente imprevedibile e per questo motivo è spesso oggetto di studio in ambito non solo dell'Intelligenza Artificiale, ma anche in quegli studi che si occupano di analizzare i modelli comportamentali e le interazioni sociali degli individui.

The game rules provide a new shared framework allowing for better understanding of how social situations are socially constructed making the activity an excellent example of the social construction of reality.<sup>22</sup>

Lupus in Fabula è infatti considerato un *social deception game* o *social deduction game*, un gioco che: «involve hidden roles and perhaps even hidden team or hidden traitor mechanisms, but usually they all require some amount of bluffing».<sup>23</sup> Una delle componenti principali risulta essere, quindi, l'adottare adeguati atteggiamenti sociali, come l'ingannare gli altri partecipanti, per riuscire a raggiungere il proprio obiettivo e il condurre un'analisi deduttiva sugli altri giocatori.<sup>24</sup>

I ruoli assunti, casualmente, dai giocatori hanno certamente un grande impatto sull'evolversi del gioco, ma il saper ingannare gli altri, ovvero il sapere influenzare gli altri partecipanti e le interazioni all'interno del gruppo, «a successful or unsuccessful deliberate attempt, without forewarning, to

---

<sup>18</sup> Link al sito ufficiale in giapponese WolfBBS: <http://ninjin002.x0.com/wolff/> (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>19</sup> HATORI Yuki, WU Shuang, LIN Youchao, & UTSURO Takehito, "Mining Preferences on Identifying Werewolf Players from Werewolf Game Logs", Graduate School of Systems and Information Engineering, University of Tsukuba, Tsukuba, Japan, cit., p. 353.

<sup>20</sup> Entrambi sono giochi strategici da tavolo. Il *go*, che si gioca con delle pedine bianche e nere, ha origine in Cina, mentre lo *shōgi*, di derivazione giapponese, è un gioco simile agli scacchi.

<sup>21</sup> HATORI, WU, LIN, & UTSURO, "Mining Preferences (...)", cit., p. 353.

<sup>22</sup> Christopher T. CONNER, Nicholas M. BAXTER, "Are you a werewolf? Teaching Symbolic Interaction Theory through Game Play", *Teaching Sociology*, Vol. 50, No. 1, 2021, cit., p. 2.

<sup>23</sup> Shane TILTON, "Winning Through Deception: A Pedagogical Case Study on Using Social Deception Games to Teach Small Group Communication Theory", *SAGE Open*, Vol. 9 No. 1, 2019, cit., p. 2.

<sup>24</sup> Nicolo' BRANDIZZI, & Davide GROSSI & Luca IOCCHI, "RLupus Cooperation through emergent communication in The Werewolf social deduction game", 2021, cit., p. 4.

create in another a belief which the communicator considers to be untrue»,<sup>25</sup> rimane una delle caratteristiche preponderanti del gioco. Tuttavia, perché un giocatore dovrebbe arrivare a ingannare gli altri partecipanti al solo scopo di vincere? La risposta risiede nel desiderio di autocompiacimento o di ottenere un guadagno economico:

(...) questions are raised about why people are willing to become engaged even when rewards are small. One could conclude that the thrill of living a different role that contrasts with our daily lives can help us to de-stress. Understanding the mechanisms in games that encourages enjoyment and escapism can also help in the design of better games.<sup>26</sup>

Indubbiamente il fatto che all'interno di questi film i giocatori partecipino con la propria vita in palio garantisce un altro grande motivo dietro il desiderio di vittoria oltre al compenso economico. *Lupus in Fabula* altro non è quindi che un gioco in cui i partecipanti si accusano, uccidono, mentono a vicenda mentre tentano di capire chi sia realmente cosa. Esiste quindi solo un modo per riuscire a comprendere gli schemi del gioco, dei ruoli e riuscire a ottenere maggiori informazioni: la discussione. Parlare con gli altri partecipanti, argomentando il proprio punto di vista, difendendosi o accusando a seconda delle dinamiche del gioco, sono gli unici elementi che permettono una sua progressione. Soprattutto durante il primo turno, in cui le informazioni che possiedono i giocatori sono nulle, l'esito della votazione dipenderà da fattori puramente casuali e dall'andamento della conversazione. Ad alto rischio possono essere i giocatori che risultano essere più attivi e partecipi, così come quelli cui i comportamenti e i modi di fare si discostano da quelli abitudinari, risultando quindi sospettosi. Importante è quindi cercare di analizzare il linguaggio del corpo così come la loquacità di una data persona per cercare di comprenderne il ruolo sostenuto.

Since players have limited information on who is a werewolf, players must often rely on other factors to determine guilt or innocence including facial expressions, responses to accusations, or even who other participants accuse during the day phase. Due to the limited amount of information, the more villagers interact the more information they obtain, therefore it is in their best interest to interact and communicate during the day phase.<sup>27</sup>

Risulterebbe quindi più efficace non farsi notare per i primi turni, soprattutto se un giocatore ricopre il ruolo di veggente. Tale ruolo, infatti, ha una grande valenza all'interno del gioco e rivelare la propria identità all'inizio porrebbe sul partecipante l'attenzione indesiderata dei licantropi.<sup>28</sup> Tuttavia, è anche molto probabile che nel corso del gioco ci siano uno o più giocatori che si autoproclamino

---

<sup>25</sup> G. CHITTARANJAN, H., HUNG, "Are you a werewolf? Detecting deceptive roles and outcomes in a conversational role-playing game", *Proceedings ICASSP*, 2010, cit., p. 1.

<sup>26</sup> *Ibidem*.

<sup>27</sup> CONNER, BAXTER "Are you a werewolf? Teaching Symbolic Interaction Theory through Game Play", cit., p. 8.

<sup>28</sup> CHITTARANJAN, HUNG, "Are you a werewolf? (...)", cit., pp. 2-4.

veggente. Questo perché essendo un ruolo di vitale importanza per individuare chi siano i licantropi, potrebbe essere usato da un contadino, per riuscire a sopravvivere facendosi proteggere di notte dal protettore, da un licantropo, per distogliere l'attenzione da sé nascondendo la propria vera identità e proclamando per esempio l'altro licantropo come contadino, oltretutto da colui che è realmente il veggente. Per riuscire a capire chi sia il vero veggente, la discussione è pertanto il mezzo migliore.

In questo caso, la collaborazione tra i giocatori risulta quindi essenziale poiché «groups are consistently more accurate than individuals in distinguishing truths from lies, an effect that comes primarily from an increased ability to correctly identify when a person is lying».<sup>29</sup> Le discussioni di gruppo che forniscono informazioni nuove e utili sono in grado di suscitare infatti ipotesi e osservazioni che a un singolo individuo possono essere sfuggite, aumentando così il grado di accuratezza nel riconoscere un possibile “bugiardo”.<sup>30</sup> Le discussioni sono quindi in grado di alterare il giudizio personale di un singolo individuo, tuttavia, tale influenza non sempre risulta essere positiva, poiché potrebbe produrre un “pensiero di gruppo” che scoraggia la creazione di una propria opinione individuale, ovvero una situazione in cui «everyone began to think the same way without substantial evidence to support their ways of thinking».<sup>31</sup> Questo perché, come accennato sopra, nei primi turni le informazioni a disposizione dei giocatori, in particolare dei contadini, in una data situazione sono nulle e il gruppo è obbligato a compiere una decisione, la migliore possibile, in un tempo limite e con una minima conoscenza del gioco e degli altri partecipanti.

I licantropi, che invece hanno a disposizione tutte le informazioni necessarie, attueranno una serie di tattiche e creeranno una serie di codici che li possano aiutare a raggiungere il loro obiettivo. Generalmente, sono tre le linee di condotta da loro attuate nella scelta della vittima: la scelta di un target casuale, ovvero un qualsiasi contadino; la scelta di un target casuale che tuttavia sia lo stesso per entrambi i licantropi, garantendo così un vantaggio numerico; e un target per vendetta, ovvero viene scelto un partecipante che sospetti di un licantropo o abbia votato per uno di loro nella fase diurna.<sup>32</sup> Tuttavia, la scelta su chi uccidere si farà sempre più ardua con il progredire dei turni. Questo perché se viene scelto un target per vendetta c'è il rischio di essere sospettati dagli altri contadini. Per lo stesso motivo, in caso un licantropo venga scoperto è molto probabile che il suo compagno voti contro di lui per evitare l'accusa di essere nella stessa squadra.<sup>33</sup>

---

<sup>29</sup> Nadav KLEIN & Nicholas EPLEY, “Group discussion improves lie detection”, *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, Vol. 112, No. 24, 2015, cit., p. 7460.

<sup>30</sup> *Ivi.*, pp. 7462-7463.

<sup>31</sup> T. SANDHOLM, “The state of solving large incomplete-information games, and application to poker”, *AI Magazine*, Vol. 31 No. 4, 2010, citato in TILTON, “Winning Through Deception (...)”, cit., p. 9.

<sup>32</sup> BRANDIZZI, GROSSI, IOCCHI, “RLupus Cooperation through emergent communication (...)”, cit., p. 7-8.

<sup>33</sup> CONNER, BAXTER “Are you a werewolf? Teaching Symbolic Interaction Theory through Game Play”, cit., p. 9.

## 2.3. As the Gods Will

(*Darumasan ga koroshita - Kamisama no iu toori*, 2014)

*It's a revolution started by God.  
A world where the power is everything.  
The survivors are good, and the dead are evil.  
I've always dreamed of such a world.  
Thank you, God. You have my gratitude.*

Amaya Takeru<sup>34</sup>

*As The Gods Will* è un film di Miike Takashi, tratto dal primo arco narrativo dell'omonimo manga di Kaneshiro Muneyuki, di cui i disegni ad opera di Fujimura Akeji. Fu presentato in anteprima alla Festa del Cinema di Roma il 18 ottobre 2014, dove Miike ricevette il Maverick Director Award, e il 15 novembre dello stesso anno fu rilasciato in Giappone nei circuiti Tōhō, ricavando 12,2 milioni di Yen al Box Office.<sup>35</sup>

Takahata Shun (Fukushi Sōta) è uno studente delle superiori che vive una vita normale, monotona e noiosa. Tuttavia, questa monotonia cambia improvvisamente un giorno quando durante una lezione in classe la testa del suo professore esplode e appare al suo posto un *daruma*,<sup>36</sup> il quale annuncia l'inizio di un gioco mortale a cui tutti gli studenti sono costretti a partecipare. Come altri suoi film, la narrazione mostra come all'apparenza un inizio normale e "sicuro" possa essere stravolto in un qualcosa di totalmente opposto: «Deliberately slow, lulling those unaware of its later shocks into a warm sense of security, Miike then suckerpunches the audience into witnessing a world turned nightmarish».<sup>37</sup> Successivamente i vincitori dovranno continuare a prendere parte a una serie di giochi infantili per salvare la propria vita, scoprendo in seguito come questo evento stia avvenendo nelle scuole superiori di tutto il mondo e di come sia collegato alla misteriosa comparsa di giganti cubi bianchi che fluttuano nel cielo.

---

<sup>34</sup> *As the Gods Will*, Amaya Takeru: 「これは神様を起こした革命だ。この先の世界は力が全て。生き残ったやつが是。死んだやつが悪。俺はずっとそういう世界を夢みてきた。ありがとう、神様。感謝します」.

<sup>35</sup> Dati del box office confrontabili nel seguente sito "Eiren.org", link: [http://eiren.org/boxoffice\\_e/2014.html](http://eiren.org/boxoffice_e/2014.html) (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>36</sup> Le bambole *daruma* sono figure votive che raffigurano il Bodhidharma, fondatore e patriarca dello Zen. Spesso di colore rosso, hanno un volto stilizzato con barba, baffi e occhi bianchi nei quali verrà disegnata una sola pupilla, esprimendo un desiderio, mentre la seconda verrà disegnata a desiderio esaudito.

<sup>37</sup> Rob DANIEL, Dave WOOD (articolo), Julien FONFREDE (intervista), "Pain threshold: the cinema of Takashi Miike", *Fear Without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*, Steven Jay SCHNEIDER (a cura di), Godalming, Fab Press, 2003, cit., p. 286.

I giochi a cui sono costretti a partecipare Shun e gli altri studenti, sono collegati tra loro tramite un altro gioco, lo *Shiritori*, in cui una parola deve iniziare con la stessa sillaba con cui finisce la parola precedente (esempio: gioco → controllo).

Il primo di questi è *Daruma* o “*Daruma ga koronda*” che letteralmente significa “il daruma è caduto”. Si tratta di una variante giapponese del gioco comunemente conosciuto come “Un, due, tre, stella”. Presto i personaggi si rendono conto però che non si tratta di un semplice gioco, ma che «Se ti muovi, muori» (*ugoitara shinu-zo*), in quanto ai giocatori che si muovono e vengono scoperti dal *daruma* le teste esplodono in numerose biglie color rosso sangue, che renderanno il movimento degli altri giocatori ancora più difficile.

Tra esplosioni, corpi senza testa, chiazze di sangue lungo tutte le pareti e le biglie rosse che ricoprono una porzione sempre maggiore della classe, gli studenti ancora vivi scoprono un bottone e una scritta dietro la testa del *daruma* che riporta la dicitura “*oshitanara, owari*”, ovvero “se lo si preme, fine”. Tuttavia, scoprono ben presto che vi è anche una scadenza e che devono schiacciare il bottone entro il tempo limite, pena la morte di tutti quanti. Nei secondi restanti, Shun si lancia sopra i cadaveri dei suoi compagni di classe riuscendo infine a premere il bottone. La sua vittoria però comporta la morte di un altro suo compagno di classe, l’unico che era rimasto ancora in vita, poiché il gioco richiedeva la sopravvivenza di un solo studente per classe. Con il *daruma* che annuncia Shun come vincitore e sopravvissuto, ha fine il primo gioco.

In questo momento appare una seconda figura principale, Akimoto Ichika (Yamazaki Hirona), amica d’infanzia e possibile interesse amoroso di Shun, la quale è l’unica sopravvissuta del gioco omologo avvenuto nella sua classe. Insieme cercano una via di fuga, ma le finestre e le porte risultano essere serrate e i telefonini non presentano campo per chiamare aiuto. Intrappolati all’interno dell’edificio scolastico, i due studenti finiscono per ritrovarsi nella palestra della scuola, dove sono presenti tutti gli studenti superstiti.

Ha inizio così il secondo gioco, *Manekineko*.<sup>38</sup> Nel pavimento della palestra vi è la scritta “*neko ni suzu tsuketanara, owari*”, “se si attacca il sonaglio al gatto, fine”, gli studenti devono quindi riuscire a lanciare il sonaglio attraverso il canestro appeso al collare del gatto gigante entro il tempo massimo per poter concludere il gioco. Tutto questo ovviamente senza farsi scoprire da esso. Con l’inizio di un motivetto, infatti, il gatto inizia a muoversi, a uccidere e a divorare chiunque indossi la tuta da topo, precedentemente preparata e a disposizione degli studenti.

Una volta scoperto che il *manekineko* prende di mira solamente le persone travestite, gli studenti iniziano a togliersi la tuta, tuttavia, quando ormai nessun studente è più vestito da topo, il gatto gigante

---

<sup>38</sup> Il Maneki-neko o “gatto della fortuna” è un portafortuna giapponese che ritrae un gatto che richiama a sé le persone, salutandole.

cambia improvvisamente tattica iniziando ad attaccare tutti quanti indiscriminatamente. Dopo che il primo tentativo di inserire il sonaglio nel canestro fallisce miseramente e la scadenza si avvicina, Shun decide di indossare la tuta in modo da attirare l'attenzione su di sé e guadagnare del tempo per i suoi compagni. Scopre in questo modo di poter sentire la voce e i pensieri del gatto, il quale chiede che qualcuno gli gratti la schiena in modo da poter riposare. Una volta addormentato, iniziano però le prime animosità tra gli studenti ancora in vita, poiché non si sa se, come nel gioco precedente, a sopravvivere sarà solo colui che riuscirà a completare il compito dato.

Con il trambusto creato il *manekineko* si risveglia in preda a una furia omicida. Shun e Ichika escogitano allora un piano: tentare di fare canestro contemporaneamente, uno con il sonaglio e una con una palla da basket entrambi avvolti nei vestiti per impedire che il gatto possa individuare quale sia quella giusta. Il piano funziona grazie a un nuovo personaggio, Amaya Takeru (Kamiki Ryūnosuke) che riesce a inserire il sonaglio nel canestro quando questo stava per rimbalzare fuori allo scadere del tempo. Il secondo gioco ha così conclusione, ma con solo tre superstiti, Shun, Ichika e Takeru, poiché quest'ultimo ha ucciso di propria mano gli altri studenti che erano rimasti in vita e che secondo lui non erano degni di continuare.

Amaya Takeru è un bullo, uno studente che viene visto più volte ricorrere alla violenza allo scopo di raggiungere i propri obiettivi personali e l'unica persona che desidera questo tipo di vita, in cui solo i prescelti, ovvero i più forti, sono in grado di sopravvivere. Egli prova un interesse quasi perverso per Shun, che sembra apprezzare in quanto pensa che sia come lui, una persona annoiata dalla vita e che ha sempre sognato questo tipo di mondo.

Dopo essere stati addormentati con del gas, Shun si risveglia all'interno di una stanza bianca con altre tre persone provenienti da scuole dello stesso quartiere, i quali cognomi iniziano con la stessa sillaba, e in cui ritrova una sua vecchia compagna delle medie, Takase Shoko (Yūki Mio). I personaggi scoprono che non è solo il Giappone ad essere vittima di quelli che sono stati definiti come "attacchi terroristici alieni" con la comparsa di cubi giganti che fluttuano sopra le città, ma tutte le scuole superiori del mondo, causando con i soli primi due giochi, già più di dieci milioni di vittime, mentre i sopravvissuti iniziano ad essere chiamati "*kami no ko*", "figli di Dio".

Nel frattempo, fanno comparsa le bambole *Kokeshi*<sup>39</sup> e ha inizio il terzo gioco, diviso in due parti. Compare la scritta "*kagi de tobira aketanara, owari*", ovvero "se si apre la porta con la chiave, fine" e nella prima parte, quattro bambole sfidano i partecipanti a *Kagome Kagome* ("l'uccellino in gabbia"), in cui lo studente prescelto per il gioco verrà bendato e dovrà indovinare chi tra le quattro *kokeshi* (Akemi, Ken'ichi, Hanako e Tarō) che girano intorno cantando il motivetto, si troverà dietro

---

<sup>39</sup> Le *Kokeshi* sono tradizionali bambole giapponesi originarie del Tōhoku. Realizzate in legno, presentano un busto cilindrico e una testa sferica caratterizzata da linee stilizzate che ne definiscono il viso.

di lui alla fine della canzone. I primi due studenti, sbagliando il nome vengono controllati dalle bambole e uccisi. Sarà Shun, avendo trovato una scappatoia nel gioco, a indovinare la *kokeshi* corretta e a trovare una chiave. Una volta usciti dalla stanza Shun e Shoko vengono inseguiti da un'altra *kokeshi*, la quale tenterà di ucciderli a meno che gli studenti non abbiano già qualcuno da tenere per mano. Mentre scappano si ricongiungono ad altri studenti, tra cui Ichika, e insieme trovano una porta con sette serrature, dove sette persone devono girare le chiavi contemporaneamente entro il tempo prestabilito. In possesso di sole quattro chiavi e sei persone presenti, il tempo continua a scorrere fino a quando non arriva Takeru, in possesso di tre chiavi e per mano uno studente che alla fine verrà ucciso da lui stesso perché di troppo. Il terzo gioco si conclude quindi con sette sopravvissuti.

Gli studenti arrivano così in una stanza ricoperta di ghiaccio e neve, dove ha inizio il quarto gioco, **Shirokuma**<sup>40</sup> (“orso polare”) ed è presente la scritta “*hontō no koto, ittanara, owari*”, “se si dice la verità, fine”, ovvero l’orso, che si autoproclama orso bianco, quindi puro e sincero, farà delle domande ai partecipanti alle quali dovranno rispondere in modo onesto e solo quando si sarà detta la verità, il gioco potrà avere fine. Nel caso invece in cui qualcuno risponda mentendo, gli studenti avranno due minuti di tempo per trovare la spia, la quale verrà uccisa dall’orso.

Alla prima domanda viene chiesto quale sia il cibo preferito di ognuno, ma dopo che tutti hanno risposto l’orso comunica che qualcuno ha mentito. Gli studenti iniziano così a discutere tra loro su chi possa aver mentito e per quale ragione. Tre persone, tra cui Takeru, votano la persona che sembra aver dato la risposta meno credibile. Lo studente muore schiacciato dall’orso, il quale continua ponendo una seconda domanda, ovvero, se a loro piace Takahata Shun. Due ragazzi, provenienti da altre scuole, rispondono negativamente. Ichika, Shoko e Takeru affermativamente, mentre Shun risponde anche lui in modo negativo, commentando di non essersi mai piaciuto come persona. Nonostante tutti sembrano aver risposto in modo sincero l’orso dichiara che qualcuno ha mentito e di consegnargli il bugiardo.

Dopo un breve dibattito e il dubbio che ci possa essere una spia aliena tra di loro, Shoko viene votata dai ragazzi, escluso Shun, e giustiziata. Con la morte e il sangue di Shoko, Shun realizza infine l’inganno che si cela dietro al gioco. La spia non è altro che l’orso stesso, il quale non è né bianco né sincero come voleva far credere. Con cinque sopravvissuti, ha così fine il quarto gioco.

Gli studenti si ritrovano improvvisamente in uno spazio aperto, ma fittizio, in cui ha inizio il quinto gioco, gestito da delle bambole **Matrioska**. Vicino è presente un nastro con la scritta “*kankeri shitanara, owari*”, “se si calcia la lattina, fine”, il gioco risulta quindi essere una variante del gioco tradizionale “calcia il barattolo”. Viene eletto a sorte un giocatore che dovrà svolgere il ruolo del

---

<sup>40</sup> Il personaggio si ispira al protagonista del manga *Shirokuma Café* del mangaka Aloha Higa, nel quale il protagonista è un orso polare, il quale gestisce un caffè, famoso per i suoi pessimi giochi di parole.

“cacciatore”, il quale risulta essere Takeru. Compito del cacciatore è recuperare il barattolo di latta e posizionarlo nell’area designata prima di andare a cercare gli altri giocatori. Una volta scovati, i giocatori dovranno essere portati in una prigione temporanea e per poter essere liberati e vincere, entro il tramonto uno dei giocatori ancora liberi dovrà calciare il barattolo prima di essere catturato. Tuttavia, il gioco delle matrioske risulta essere più subdolo del previsto in quanto il barattolo è in realtà una bomba e chi lo calcerà dovrà sacrificare se stesso per il bene degli altri. Una volta che i due studenti delle altre scuole e Ichika sono stati catturati, non resta che a Shun il compito di liberarli e salvarli, e in uno scontro finale contro Takeru riesce a calciare il barattolo segnando così la loro vittoria.

Diversamente da quanto annunciato dalle matrioske, non esiste in realtà nessuna bomba e Takeru, pur avendo perso, non muore perché in questo gioco perdere non equivaleva a morire. Con la fine del gioco, vengono offerti dei gelati ai sopravvissuti come ricompensa e appare un'altra scritta, “*kore de zenbu, shūryō!*”, letteralmente “così tutto ha fine”.

Tuttavia, il gioco non è in realtà finito, poiché ve n’è un sesto, il quale non viene esplicitamente annunciato. I gelati offerti ai giocatori, infatti, hanno dei bastoncini di bambù che riportano delle scritte. Normalmente in Giappone possono riportare la scritta “*atari*”, che comporta al poter avere un altro ghiacciolo gratuitamente, ma in questo caso compaiono due scritte diverse: “*anata ikiru*” e “*anata shinu*”, ovvero “tu vivi” e “tu muori”. Dei cinque giocatori rimasti, solo due, Shun e Takeru, si salveranno, mentre gli altri tre studenti, tra cui Ichika, verranno carbonizzati dalle matrioske. Queste spiegano ai partecipanti che per poter vincere e sopravvivere, i giocatori hanno bisogno di quattro qualità essenziali: intelligenza, resistenza, inventiva e fortuna. Quest’ultima era infatti la qualità necessaria per l’ultimo gioco.

Alla fine, Shun e Takeru si ritrovano finalmente liberi in cima al cubo in cui erano intrappolati, mentre da sotto la folla di persone, che nel frattempo si era formata per osservare lo strano fenomeno, urla ed elogia i vincitori intonando le parole “*kami no ko*”. Mentre Takeru esulta e si crogiola nella vittoria, Shun è devastato dalle perdite subite, affermando che “non esiste alcun Dio”. Una delle matrioske lo corregge, insinuando l’idea che questi giochi mortali lo porteranno a “Dio”, mostrando nello sfondo una persona, interpretata da Lily Frankie, che durante l’intero film era stata un osservatore dei giochi e il possibile “*kami*” che si cela dietro essi.

Trattandosi di una pellicola che inizia in *media res*, poco spazio è dato al contesto attorno al quale si sviluppano gli eventi e pertanto siamo portati direttamente all’interno del racconto e dei giochi, i quali sono tipici giochi “*do or die*”, “agisci o muori”.

Lungo tutta la narrazione non viene fornita nessuna spiegazione sul perché di questi eventi come a voler far intendere che in quanto “volontà degli Dei”, essa è ineffabile. La fotografia di Kita Nobuyasu,



già direttore per il film *13 assassini* (*Jūsan-nin no shikaku*, 2010), risulta essere chiara e illuminata, con colori molto vivi, tra cui il rosso del sangue essendo sicuramente tra i colori dominanti, una scelta contrastante rispetto a quello che ci si aspetterebbe da film simili, i quali di solito prediligono una fotografia più scura.

Yamashita Kenji, nel suo montaggio alterna nelle scene di maggiore *pathos*, come nella sequenza iniziale in cui la maggior parte degli studenti sono uccisi dal *daruma*, una serie di dettagli, primissimi e primi piani che si intervallano freneticamente, creando uno stato di tensione, che si dissipa infine nel campo medio e lungo, dove viene mostrata l'insieme di membra e corpi a strage compiuta e il protagonista impotente di fronte a essa.

Le colonne sonore utilizzate per la pellicola dirette da Endō Kōji, il quale ha un ruolo chiave in tutti i film di Miike, sono invece una scelta interessante in quanto essendo per lo più motivetti associati ai giochi, quindi con melodie e testi allegri e spensierati, creano un effetto discordante e straniante con la crudeltà e brutalità rappresentata sullo schermo.<sup>41</sup>

Gli avversari, ovvero i giocattoli e le bambole che fungono da “tramite” con il gioco, sono tutti realizzati in CGI grazie agli straordinari effetti speciali di Otagaki Kaori, che dona qualità individuali e peculiari a ciascuno di essi, come l'orso polare il quale, essendo intagliato nel legno, presenta espressioni facciali e movimenti piuttosto meccanici.

Trattandosi di un adattamento *live action* di un manga non è strano che anche all'interno del film rimangano aspetti più volte rivisitati, come per la caratterizzazione dei personaggi, i quali talvolta appaiono come stereotipati e generici. Tuttavia, questo non preclude all'estro di Miike di emergere anche in questi personaggi aggiungendo il proprio tocco personale e permettendogli di trattare tematiche ricorrenti in tutti i suoi film. Tra queste, la rappresentazione di giovani ragazzi disadattati, senza radici, spesso delinquenti e propensi alla violenza:

rootless human beings who feel detached from the culture they live in, who long for a place where they will be accepted, though at the same time knowing that such a place is merely a nostalgic fantasy. It's the characters' detachment and the sadness inherent in their predicament that often result in violence<sup>42</sup>

Si tratta di personaggi emarginati e in questo specifico caso, questo deriva dal fatto che essi sono giovani, che non si ritrovano nella società in cui vivono e questo li spinge a ripudiare tutte quelle regole morali a essa connesse, che li porta quindi a diventare criminali, come in una delle sequenze iniziali in cui si vede il protagonista rubare dei videogiochi da un negozio, o come Takeru, che sfoga il suo disagio tramite la violenza sugli altri. I personaggi si sentono quindi intrappolati in un mondo

---

<sup>41</sup> William MAGA, *Recensione story - As the Gods Will di Takashi Miike*, in “Il Cineocchio”, 27/04/2020, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/recensione-story-as-the-gods-will-di-takashi-miike/> (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>42</sup> MES e SHARP, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, cit., p. 181.

che non percepiscono come loro e per questo cercano di evadere da esso, alla ricerca di un ambiente che possa garantire loro una sorta di felicità, o comunque di appagamento, nella vita, per compensare al senso di marginalità provata nella società odierna: «This is the world that the characters either find themselves in or create for themselves».<sup>43</sup> In questa pellicola i personaggi trovano tutto questo nel mondo offerto dai giochi mortali.

I giochi, simbolo dell'infanzia, normalmente costituiscono una vena nostalgica e idilliaca a cui i personaggi sognano di ritornare, soprattutto i ragazzi, in quanto l'innocenza permessa da essa finisce col concludersi della scuola, e dopo il diploma gli studenti sono costretti a rapportarsi con il mondo adulto e tutte le decisioni a esso connesse.<sup>44</sup>

This creates a rupture which Miike often intensifies by contrasting the innocence of childhood with the violence of adult life. This contrast works both ways; Miike not only uses this violence to underline the childhood idyll, but also uses the childhood idyll to intensify the impact of violence. After they leave their childhoods behind them, characters also lose their invulnerability and are confronted with death.<sup>45</sup>

In *As the Gods Will* diversi sono i temi collegati ai giovani: bullismo, suicidio, *hikikomori*, apatia e violenza. Nel film ci viene mostrato più volte come Amaya Takeru utilizzi la violenza per bullizzare gli altri studenti, mentre in un'altra scena in flashback vediamo Takase Shoko ai tempi delle medie essere bullizzata e per questo tentare il suicidio lasciandosi cadere dal tetto della scuola, per essere poi fermata da Shun. Il fenomeno degli *hikikomori* è ripreso invece sia attraverso la figura di Shun, il quale prima di tornare a scuola è restato un mese in casa a giocare a videogame violenti e sanguinosi, e dalla figura di Takumi, un *otaku* che vive chiuso nella sua stanza nella casa che condivide con la madre, interpretato con un cameo da Ōmori Nao, un personaggio la cui funzione è tuttavia poco chiara. L'apatia è invece raffigurata attraverso Shun, il quale nell'incipit si lamenta della sua noiosa e monotona vita e Takeru, il quale trova finalmente una ragione di essere nel mondo concesso dai giochi dove la propria vita è messa a rischio, come riportato anche nella citazione a inizio paragrafo "A World where the power is everything. The survivors are good, and the dead are evil". In cui, quindi, a sopravvivere sono solo i più forti, i prescelti. Questo gli permette di scaricare tutta quella violenza racchiusa in sé come fosse una bestia senza più controllo.

Una violenza che caratterizza molti dei personaggi di Miike, come riportano le sue stesse parole: «That is a very honest reaction. It's our animal instinct. The desire that everybody would live in peace is an illusion. The yearning for violence is very honest. Allowing this to come out is much healthier than trying to suppress it. In my films, people are like monsters or beasts - their violence is extreme,

---

<sup>43</sup> Tom MES, *Agitator, The Cinema of Takashi Miike*, Godalming, Fab Press, 2003, cit., p. 32.

<sup>44</sup> *Ivi.*, cit., p. 26-27.

<sup>45</sup> *Ivi.*, cit., p. 29.

but at least it's honest».<sup>46</sup> Takeru è inoltre convinto che anche Shun sia come lui, in attesa di un mondo come questo, come deducibile dalle parole che gli rivolge alla fine del gioco con il *Maneki-neko*: «Tu puoi solo percepire la vita attraverso la morte. [...] Tu desideravi questo mondo».<sup>47</sup>

[...] the lack of identity plaguing present day Japan, focusing in particular on characters who have no place to belong. Without a secure identity and yet still burdened by an oppressive everyday reality, many characters in recent films inhabit liminal spaces between institutions, states, and places—and even between life and death, and self and other. Only there can they experience momentary freedom and an alternative existence.<sup>48</sup>

Takeru, pur essendo un personaggio che lungo tutta la narrazione sembra giocare solo per il proprio guadagno e soddisfazione personale, ricerca in Shun una sorta di compagno, di complice. Questa è una caratteristica ricorrente in molti dei film di Miike, in cui i personaggi che sono marginalizzati tendono a creare un gruppo, unendosi a coloro con cui sentono un senso di appartenenza, persone che solitamente condividono lo stesso modo di pensare e che presentano un destino comune.<sup>49</sup>

Tutti questi sono elementi che vengono però posti in secondo piano nella narrazione, trattati in maniera troppo superficiale e senza essere approfonditi per poter costituire effettivamente una critica alla società e al mondo giovanile odierno. Anche la violenza, che risulta essere uno dei cardini della narrazione, è fine a se stessa, e seppur presentata sotto diverse forme, la violenza tra i partecipanti di cui l'esempio principale è Takeru, la violenza gratuita a cui sono sottoposti gli studenti di tutto il mondo costretti a partecipare a questi giochi d'infanzia e anche la violenza che affligge la società giapponese, come presentata in una breve sequenza in cui viene mostrato il telegiornale, la narrazione non fornisce una motivazione lecita per la sua esecuzione e questo pone lo spettatore a interrogarsi sul perché i personaggi si siano comportati in un tale modo.<sup>50</sup>

In *As the Gods Will*, la violenza è quel che è, una carica distruttiva e una scusa per mettere in campo una visuale raccapricciante tramite gli effetti gore e splatter. Si tratta quindi al contempo di una violenza pura, ma stilisticamente controllata: «the violence is painful, and the director delivers it with rigorous control over cinematic form».<sup>51</sup>

---

<sup>46</sup> DANIEL, WOOD (articolo), FONFREDE (intervista), “Pain threshold: the cinema of Takashi Miike”, cit., p. 293.

<sup>47</sup> *As the Gods Will*, Amaya Takeru, 「死を感じることでしか、生を実感できない。[...] おまえはこの世界を望んでたんだ」.

<sup>48</sup> Aaron GEROW, “The Homelessness of Style and the Problems of Studying Miike Takashi”, *Canadian Journal of Film Studies*, Vol. 18, No. 1, A Special Issue on Contemporary Japanese Cinema in Transition, 2009, cit., p. 29.

<sup>49</sup> MES, *Agitator, The Cinema of Takashi Miike*, cit., p. 31.

<sup>50</sup> Jay WEISSBERG, *Film Review: “As the Gods Will”*, in “Variety”, 22/01/2015, <https://variety.com/2015/film/festivals/film-review-as-the-gods-will-1201407493/>, ultimo accesso:

<sup>51</sup> Ben SACHS, *Another Decade with Takashi Miike: Thinking of the Future*, in “MUBI”, 07/09/2020, <https://mubi.com/notebook/posts/another-decade-with-takashi-miike-thinking-of-the-future>, ultimo accesso:

Contrariamente quindi a Takeru, che nel mondo offerto dai giochi trova la conferma del suo modo di essere, dove la violenza e il potere sono alla base di tutto, Shun sembra infine muoversi in un'altra direzione, attraversando un viaggio di crescita, grazie alle numerose difficoltà, pericoli ed eventi a cui è stato sottoposto, che lo portano al riconoscimento dell'affermazione della vita stessa.

## 2.4. Tag

(*Riaru onigokko*, 2015)

*Life is always surreal.  
If you can't bear it, you lose.*

Sur<sup>52</sup>

Ispirato dal romanzo *Riaru Onigokko* (2001) di Yamada Yūsuke, *Tag* è un film di Sono Shion uscito nelle sale giapponesi l'11 luglio 2015. Nello stesso anno la pellicola fu premiata al Fantasia Film Festival di Montreal come Miglior Film e l'attrice Triendl Reina ricevette il premio come Migliore Attrice, mentre al Fancine Malaga (Fantastic Film Festival of University of Malaga) vinse nuovamente come Miglior Film. Esiste anche una serie composta da cinque film intitolati *The Chasing World (Riaru Onigokko)* prodotti tra il 2008 e il 2012 e un *drama* di dodici episodi *The Chasing World: The Origin (Riaru Onigokko The Origins)* del 2013 che riprendono il romanzo di Yamada. *Tag* si discosta però da questa serie di film, sia per i toni, che per le tematiche riprese, così come per lo svolgimento del gioco in questione. Esso fa riferimento a “Ce l’hai”, conosciuto anche con altri nomi come “Acchiapparella”, in cui un determinato gruppo di persone devono scappare e non farsi catturare dalla persona che li insegue. Tuttavia, anche in questi film, il gioco è rappresentato in una nuova versione mortale, dove la cattura di un giocatore corrisponde anche alla sua morte. Gli atti di inseguimento e cattura nel gioco rappresentano un mezzo attraverso cui veicolare simbolicamente la propria aggressività.<sup>53</sup> Nei film, tuttavia, questa carica di violenza è reale, illimitata e incontrollata, tanto da provocare nei giocatori una paura dovuta proprio alla mancanza di controllo esercitabile sul gioco, ma al contempo, anche una sensazione di gratificazione in quanto: «the desire to chase and be chased, is due to the inherent ludic nature of mankind».<sup>54</sup>

Mentre nei primi due film della serie, ad essere inquisite da degli uomini mascherati erano le persone con i cognomi Sato e negli ultimi tre, le persone con gruppo sanguigno B, nel film di Sono ad essere perseguitata è una ragazza in particolare, Mitsuko (Triendl Reina). Il film si apre infatti con una scolaresca, tutta al femminile, su un pullman in procinto di andare in gita scolastica. Tra le studentesse, di cui la maggior parte sono entusiaste ed estroverse, Mitsuko appare invece in disparte, rimanendo seduta a scrivere poesie, fatto per cui viene anche derisa dalle sue compagne di classe. All'improvviso, una forte folata di vento taglia a metà l'autobus e le persone al suo interno, tranne

---

<sup>52</sup> *Tag*, Sur, 「人生はいつだってシュール。シュールに耐えられなくなったら負けだ」.

<sup>53</sup> Brian SUTTON-SMITH, “A Formal Analysis of Game Meaning”, *Western Folklore*, Vol. 18, No. 1, 1959, cit., p. 20.

<sup>54</sup> *Ivi.*, cit., p. 24.

Mitsuko, che in quel momento si era chinata a raccogliere una penna. Tutte le ragazze che erano con lei vengono quindi tranciate a metà con zampilli di sangue e interiora che fuoriescono in una delle scene più forti del film. Mentre Mitsuko, terrorizzata e confusa, tenta di scappare dal vento che continua a inseguirla, finisce in un'altra realtà, dove si sta dirigendo verso una scuola superiore femminile e dove fuori dai cancelli d'entrata incontra una sua amica d'infanzia, Aki, che le ricorda che è ora di entrare in classe. Mitsuko appare ancora più confusa in quanto, in realtà, le due ragazze non vadano a scuola assieme. Una volta che Aki è riuscita a calmare Mitsuko dicendole che tutto va bene, insieme ad altre due amiche, Taeko e Sur, decidono di saltare la lezione per andare al lago nella foresta vicino alla scuola. In questa scena, Sur enuncia come la vita non sia altro che qualcosa di surreale e che persino la cosa più piccola sia in grado di creare enormi differenze, interrompendo quello che sarebbe altrimenti il corso naturale degli eventi. Per vagliare la sua ipotesi Sur fa cadere una pietra nel lago, guardando insieme alle altre le ondulazioni create che si espandono, quando tutto a un tratto compare un alligatore che attacca Taeko divorandola. L'immagine appare piuttosto grottesca, tanto da risultare quasi comica, e tuttavia dura pochi secondi in quanto, in realtà, non è mai apparso nessun alligatore e le amiche, illese, decidono quindi di ritornare a scuola. Una volta in classe però, le insegnanti iniziano a inseguire e a uccidere a colpi di mitragliatrice tutte le studentesse, compresa Aki. L'unica che riesca ancora una volta a sopravvivere e a fuggire, è Mitsuko.

Una volta raggiunta la città incontra una poliziotta che la chiama Keiko e guardandosi in uno specchio, Mitsuko realizza di avere un aspetto completamente diverso. La poliziotta le annuncia che oggi è il giorno del suo matrimonio e per questo la porta in una cappella. Al suo interno, una folla di donne la circonda, gioiosa per la sua cerimonia nuziale. Appare poi nuovamente Aki, che una volta mandate via le altre donne, riferisce a Mitsuko/Keiko che sono in realtà in un altro mondo e che tutte le altre persone sono cattive. Per dimostrarlo, Aki inizia a uccidere le donne presenti come fossero bambole. Dopo aver ricevuto da Aki una bottiglia di vetro rotta, Mitsuko/Keiko si dirige verso l'altare dove ad attenderla non c'è lo sposo, ma una bara. Da essa appare poi il futuro consorte che si rivela essere, letteralmente, un uomo con la faccia da maiale. Le donne, che la circondano svestite, la spingono a baciare, ma Mitsuko/Keiko si ribella pugnalandolo con la bottiglia e causando l'inizio di una rissa.

Mitsuko scappa con il vestito da sposa per la strada quando incontra un'altra donna che, mentre fa jogging, la riconosce e la chiama Izumi. Guardandosi nuovamente allo specchio Mitsuko si rende conto di aver cambiato una seconda volta aspetto e di essere vestita con un abbigliamento sportivo. Mentre le due ragazze corrono quella che sembra essere una maratona, le due insegnanti munite di fucili riappaiono correndo insieme allo sposo/maiale e cercando di raggiungere la protagonista. Appare ancora una volta Aki che le consiglia di lasciare la gara e di scappare altrove. Mitsuko si

dirige verso una cava dove le studentesse uccise dalle professoressa l'accusano della loro morte. Aki torna una volta ancora per aiutare l'amica e dopo aver ucciso le compagne di classe, ricorda a Mitsuko che il mondo in cui sono è fittizio e che per reclamare se stessa deve ripetere le parole "Io sono Mitsuko". Una volta riottenuto il suo vero aspetto, Mitsuko nota che nelle braccia di Aki sono inseriti dei fili, intrinsecati nel suo corpo. Per poter riuscire a fuggire da quel mondo Mitsuko deve tirare quei fili e distruggere l'amica, finendo per dividerla a metà.

Mitsuko arriva così in quello che è chiamato "Il Mondo dei Maschi" (*otoko no sekai*) dove nota la pubblicità di un gioco chiamato "Riaru Onigokko" con la copertina che mostra lei, Keiko e Izumi. Mitsuko finisce infine in un palazzo dove sono presenti delle repliche sue e di altri personaggi, e un vecchio signore che gioca a un videogame che riporta le scene mostrate precedentemente nel film. Il vecchio signore spiega a Mitsuko che in realtà lei e le altre sono morte molto tempo prima e che lui ha usato il loro DNA inserendolo nel gioco. In seguito, appare un uomo più giovane che rimanendo in intimo si corica su un letto, imponendo che Mitsuko si unisca a lui in un rapporto sessuale. Quando Mitsuko sta per cedere, si ricorda improvvisamente del discorso di Sur, su come sia possibile alterare il corso degli eventi con l'azione più piccola. Decide allora di usare il cuscino lacerandolo e usandolo per soffocare l'uomo di fianco a lei. Una volta morto, si dirige verso il vecchio signore prendendogli il bastone e trafiggendosi. La scena ritorna improvvisamente all'inizio della narrazione quando Mitsuko è sul pullman con le compagne di classe, ma decide questa volta di porre fine alla propria vita infilzandosi con una penna. Nello stesso momento, vediamo Keiko trafiggersi con la bottiglia rotta e Izumi suicidarsi. Nella scena finale osserviamo Mitsuko correre in un campo innevato, finalmente libera.

Grottesco, surreale e apparentemente irrazionale, il film di Sono Shion è dotato di una forte carica visiva nonché simbolica:

a series of discrete, often shocking scenes that rely not on reciprocal consistency but on each individual scene's inherent impact to maintain interest. Unlike the Hollywood film, which develops a minimum of plot points (...) piles one outrageous narrative beat on top of another without concern for paying any of them off or otherwise tying up loose ends.<sup>55</sup>

La linearità della trama passa quindi in secondo piano rispetto al messaggio femminista, dalle tinte anche omoerotiche, che questo film vuole trasmettere, ovvero le difficoltà che le donne devono affrontare nella società. Per quasi l'intero film, infatti, i personaggi e le comparse presenti nella narrazione sono tutte donne che appaiono in massa, mentre gli uomini compaiono solo alla fine. Nella pellicola la protagonista, che non si sente a suo agio e non si conforma al gruppo di ragazze sul

---

<sup>55</sup> Robert DAVIS, Riccardo De los RIOS, "From Hollywood to Tokyo: Resolving a Tension in Contemporary Narrative Cinema", *Film Criticism*, Vol. 31, No. 1/2, 2006, cit., p. 167.

pullman, è continuamente inseguita da un qualcosa di sconosciuto e che all'inizio non sembra avere una forma predefinita come se scappasse da un qualcosa di astratto, come volesse allontanarsi quasi dalle pressioni impostole dalla società. In contrapposizione alla rappresentazione delle donne, che vengono dipinte come candide e innocenti, con raffigurazioni per lo più positive, tramite una fotografia chiara e luminosa, il "mondo degli uomini" appare invece scuro, angusto e gli uomini sono ritratti come rozzi e viscidati. È nel "mondo degli uomini", un mondo dalla natura fortemente distopica, che è stato creato il gioco in cui appare la protagonista insieme a tutte le altre donne, un videogioco che vuole essere una metafora del controllo che gli uomini esercitano sul genere femminile, all'interno di una società fortemente patriarcale. L'identità femminile, che nella protagonista cambia tre volte nel corso del film, viene presentata come fosse uno spettacolo per gli uomini, in quanto la "studentessa liceale", la "sposa" e "l'atleta" possono essere facilmente riconducibili a tre ruoli feticizzati dal genere maschile. Mitsuko, essendo una ragazzina presumibilmente attratta dalla sua amica d'infanzia, poiché diversa dalle altre ragazze, viene bullizzata ed estraniata dalle sue compagne di classe. Keiko potrebbe essere invece la rappresentazione di tutte quelle donne costrette, dalle imposizioni familiari o della società, a un matrimonio di convenienza contro la loro volontà. Izumi, in quanto ragazza sportiva e determinata, potrebbe raffigurare la figura femminile anticonformista che cerca di fuggire dalle proprie responsabilità di donna.<sup>56</sup>

La parte finale, in cui Mitsuko viene costretta a giacere con l'uomo, potrebbe essere inoltre una raffigurazione di quello che ci si aspetterebbe comunemente da tutte le donne, costrette a svolgere il loro ruolo in quanto tali, anche a costo di rinunciare a una propria identità. Nel "mondo degli uomini" le donne sono pertanto percepite come un qualcosa creato per l'intrattenimento, nonché piacere maschile, creando una critica quindi al sistema misogino maschile. L'atto di ribellione che compie Mitsuko nei confronti degli uomini vuole simboleggiare il rinnegamento del ruolo a cui è relegata lei, e tutte le altre donne. Il suicidio attuato da Mitsuko, Keiko e Izumo attesta un rifiuto al controllo esercitato su di loro dagli uomini, ma anche dalle norme sociali più in generale. In un mondo in cui alle donne non viene permesso di avere il controllo delle proprie azioni, dei propri desideri e della propria identità, i personaggi femminili di *Sono* appaiono invece libere di scegliere il proprio destino. I suicidi delle tre ragazze rappresentano quindi un sottrarsi alla volontà maschile, una fuga e una liberazione che tuttavia possono essere ottenuti solo tramite la propria morte. Nella scena finale viene infatti mostrata Mitsuko correre per il campo innevato, probabilmente una rappresentazione dell'aldilà, ma libera da qualsiasi costrizione sociale e morale, libera dal controllo degli altri e finalmente libera di poter prendere le proprie decisioni.

---

<sup>56</sup> Natalie NG, Hieu CHAU (a cura di), *Video Essay: The Women of Sion Sono*, in "Youtube", prodotto per il Japanese Film Festival – Australia, 20/10/2017, <https://youtu.be/u6exZu7o8yo> (ultimo accesso: 09/09/22)



La violenza che permane lungo tutto il film caratterizza anche le scene simbolicamente più forti con gli effetti *gore* e *splatter* e rappresenta il mezzo attraverso cui le protagoniste possono riscoprire e riconquistare la propria identità, anche sessuale. Un'identità che nel film, tuttavia, è stata raggiunta grazie al sacrificio di altri corpi femminili.

## 2.5. Friends Games

(*Tomodachi gēmu*, 2017)

*Are you suspecting your friends, Yūichi?  
Do you want to know who's in debt?  
Do you want to ask the reason why?  
Does that mean if the reason is foolish,  
you won't help them?  
Money means more to you than friends, right?*

Manabu-kun<sup>57</sup>

Adattamento di una serie manga del 2014 scritta da Yamaguchi Mikoto e illustrata da Satō Yuki, *Friends Game* è composto da una miniserie TV di quattro episodi usciti a partire dal 4 aprile 2017 sull'emittente televisiva TV Kanagawa, e da due film proiettati nelle sale cinematografiche che costituiscono il seguito della serie TV, *Friends Games: The Movie* (*Tomodachi gēmu gekijōban*, 3 giugno 2017) e l'ultimo *Friends Games: The Movie Final* (*Tomodachi gēmu gekijōban FINAL*, 2 settembre 2017), suddividendo così l'opera in una sorta di trilogia ad opera del regista Nagae Jirō.

*Friends Game* narra la storia di un gruppo di cinque amici che vengono forzati a partecipare a tre giochi d'infanzia diversi per poter ripagare il debito di uno di loro. Nella prima parte della trilogia, composta dai quattro episodi, ci vengono presentati gli amici che andranno a partecipare ai giochi: Katagiri Yūichi (Yoshizawa Ryō), uno studente povero e senza genitori, Sawaragi Shiho (Uchida Rio), vicepresidente ligo alle regole, Shibe Makoto (Okura Shimon), ricco di famiglia, Mikasa Tenji (Yamada Yuki), miglior studente della scuola, Kokorogi Yutori (Nemoto Nagi), una ragazza *otaku* e amabile. I cinque amici pensano che la loro amicizia sia infrangibile ed eterna, ma tutto cambia quando un giorno a scuola scompaiono due milioni di Yen (circa quattordici mila euro) che dovevano essere utilizzati per la gita scolastica. Qualche giorno dopo il gruppo si ritrova rinchiuso in una stanza bianca dove arriva una mascotte chiamata Manabu-kun, la quale spiega che uno dei cinque amici ha un debito di ben venti milioni di Yen (circa 141 mila euro) e che ha scelto di partecipare ad insaputa degli altri al “Tomodachi gēmu”, o “Friends Game”, per cancellare il debito, avendo già pagato la tassa di iscrizione di due milioni di Yen, quelli quindi che erano stati rubati in classe. In caso di non partecipazione i due milioni di Yen non potranno essere restituiti e la persona indebitata,

---

<sup>57</sup> *Friends Game* episodio 1, Manabu-kun: 「友一くんは友達を疑っている？誰が借金したか追及したいの？理由を聞きたいの？もしそれはくだらない理由だったら助けないってこと？友一くんは友達よりお金の方が大事なんじゃない？」.

continuerà ad esserlo. In caso di partecipazione, invece, il debito totale verrà diviso equamente tra tutti i partecipanti, diventando in questo modo quattro milioni a testa. Se non si riuscisse a superare il gioco ognuno dei giocatori dovrà sostenere quel debito. Ogni gioco a cui gli amici partecipano corrisponde una cifra che può essere detratta dal debito, per esempio il primo gioco corrisponde a due milioni di Yen, il che significa che ogni partecipante potrà ridurre il proprio debito personale di 400 mila Yen. Ogni giocatore sarà inoltre in possesso di una targhetta identificativa con indicato il proprio debito. Il debito restante non può essere mostrato agli altri partecipanti, pena il suo raddoppiamento, ma può essere espresso a voce.

I cinque studenti decidono all'unanimità di partecipare, per aiutare l'amico in difficoltà, sebbene non sappiano chi sia tra loro, e Manabu-kun inizia allora a spiegare le regole del primo gioco: *Kokkuri-san*.<sup>58</sup> I cinque amici dovranno porre uno per volta delle domande e mettendo il dito indice su una moneta da dieci Yen, rispondere mentalmente “sì” o “no”. Dopo aver intonato la frase «Kokkuri-san, Kokkuri-san, se ci sei, mostraci la risposta»,<sup>59</sup> lo spirito sposterà la moneta a seconda della risposta data. In totale verranno fatte cinque domande e per completare il gioco bisognerà rispondere in modo esatto ad almeno una di esse. Tuttavia, nel caso in cui quattro persone rispondano in un modo e una persona nell'altro, Kokkuri-san sposterà la moneta seguendo la minoranza. Durante il gioco è inoltre vietato parlare, pena il raddoppiamento del debito, e se tutte e cinque le risposte saranno sbagliate, la persona con la cifra più alta dovrà prendersi il debito anche delle altre persone. Le prime tre domande fatte sono così semplici che sbagliare risposta non sembra plausibile e tuttavia, la moneta si sposta sul “no” facendo perdere per tre volte di fila il gruppo. Yūichi, inizia a sospettare che ci sia un traditore tra il gruppo di amici che non voglia far finire il gioco e vincere. I suoi dubbi vengono comprovati quando è il suo turno di fare la domanda e nel foglio in cui dovrebbe essere scritta, appare invece la dicitura che riporta la possibilità di fare una domanda a proprio piacimento, ma con una clausola che dice che nel caso in cui la risposta cada sul “sì” il gioco può avere fine e il debito personale di ognuno potrà scendere di 400 mila Yen, mentre se cade sul “no” il debito personale della persona che fa la domanda sarà dimezzato, scendendo da quattro a due milioni. Yūichi capisce così che Shibe, Tenji e Yutori, i quali avevano fatto le prime tre domande, abbiano preferito tradire il gruppo e dimezzare il proprio debito piuttosto che finire subito il gioco. Yūichi decide invece di creare una domanda in modo che il gioco possa finire per aiutare l'amica Shiho. Tuttavia, quando il gioco non finisce dopo aver risposto al quesito fatto, Yūichi capisce che tra loro ci sia qualcuno intenzionato a incastrare Shiho, facendo ricadere su di lei tutto il debito. La quinta e ultima domanda,

---

<sup>58</sup> *Kokkuri-san* è un gioco che trae ispirazione dalle tavole ouija euroamericane.

<sup>59</sup> *Friends Game*, Manabu-kun: 「コックリさん、コックリさん、いらっしゃいましたら、答えを教えてください」.

scritta e senza clausole, chiede se loro cinque saranno amici per sempre. Yūichi infrange le regole del gioco e parla, mentendo sul fatto che nella propria domanda ci fosse scritto che le regole del gioco erano cambiate e chi avesse avuto il debito minore avrebbe finito per prendersi anche quello degli altri, cercando in questo modo di ingannare il possibile traditore. Infine, gli amici rispondono tutti “sì”, concludendo il primo gioco e ottenendo la riduzione del debito. Con il dubbio che tra di loro ci sia un traditore i cinque amici vengono riportati a casa. Passato qualche giorno in classe ricevono una lettera, con l’ora e il luogo dell’inizio del secondo gioco.

La seconda parte della trilogia, che corrisponde al primo film, riporta quindi il secondo gioco che si svolge sul tetto della scuola, *Kageguchi Sugoroku*. *Sugoroku* è un gioco giapponese che riprende il gioco da tavola “Il gioco dell’oca”, “*kageguchi*” significa invece “pettegolezzo”. Esso permette una riduzione del debito totale di 6 milioni di Yen. A ogni turno gli amici dovranno entrare uno per volta in una cabina e decidere se scrivere su dei fogli, in anonimo, i segreti di una persona. A questo punto della narrazione diventa chiaro che il “Friends Game” altro non è che uno spettacolo di intrattenimento per un pubblico che, a partire da questo gioco, diventa partecipatore attivo. Infatti, i segreti verranno letti ad alta voce e il pubblico deciderà quale tra di essi è il più imperdonabile. Chi sarà al primo posto otterrà cinque punti e la propria pedina avanzerà di conseguenza, mentre gli altri punti andranno a scalare. In questo caso però, la vincita non corrisponde alla fine del gioco, in quanto colui che arriverà per primo al traguardo, avanzerà al terzo gioco, più terribile e crudele, mentre gli altri avranno azzerato il proprio debito e potranno tornare a casa. Si tratta quindi di un gioco che permette di vendere i segreti degli amici in cambio della propria salvezza. Il foglio potrà anche essere lasciato in bianco e nel caso tutti i fogli lo siano, i giocatori avanzeranno insieme di una casella. Possono essere scritte anche delle bugie, ma se chi l’ha scritta venisse scoperto, questo avanzerebbe al primo posto davanti agli altri. Nei primi due turni i fogli vengono lasciati tutti bianchi, avanzando così di due caselle. Tuttavia, in ogni casella in cui si sono soffermati, il debito di ciascuno è aumentato. Al terzo turno appare il primo “*kageguchi*”, il quale riporta come Shiho sia innamorata di Yūichi e sia stata fidanzata con Tenji in passato. Shiho, essendo l’unica persona di cui sono stati rivelati dei segreti avanza dunque di cinque caselle rispetto agli altri. A partire da questo momento, quello che all’inizio era un gruppo di ragazzi pronti a scommettere di tutto sulla loro amicizia, diventa invece un gruppo di persone che sospettano l’uno dell’altro, si tradiscono a vicenda rivelando i segreti più intimi per gelosia e ipocrisia, mostrando come ogni tentativo di collaborazione risulti essere futile. Nei turni successivi viene infatti svelato come Yūichi abbia passato una settimana senza lavarsi, Yutori sia uscita con uomini dietro compenso e Tenji abbia in realtà un anno in più rispetto agli altri. Shiho, che è l’unica persona di cui vengono svelati dei segreti a ogni turno, continua ad avanzare di caselle fino a quando non appare una “*special chance*”, la quale prevede di rivelare il segreto più intimo di una

persona a sua scelta, anche se stessa. Shibe, però, propone se stesso e per questo motivo viene svelata tutta la corruzione che si nasconde dietro suo padre, membro del Congresso. Man mano che il gioco avanza Yūichi si rende conto ancora una volta di come il traditore non sia interessato ai soldi, ma a rovinare Shiho, la quale al diciannovesimo turno si trova a solo una casella dal traguardo. Per salvare il traditore e fare in modo che tutti possano andare al terzo gioco non lasciando Shiho da sola, Yūichi propone che per l'ultimo turno tutti scrivano, firmandosi, di essere stati loro ad aver voluto partecipare al "Friends Game". Scrivendo in questo modo una bugia, verrebbero tutti puniti andando al primo posto, tranne il traditore, che in questo caso direbbe la verità. Tuttavia, alla fine solo un biglietto viene scritto, firmato Mikasa Tenji, che essendo stato imbrogliato dagli altri confessa infine di essere lui quello in debito di 20 milioni di Yen e di aver fatto partecipare gli altri al gioco. Yūichi, infatti, era riuscito a comunicare di nascosto con gli altri amici verificando uno per volta che nessuno di loro fosse il traditore. Nonostante Tenji abbia rivelato di essere lui il colpevole, Yūichi confessa di aver mentito riguardo un pettegolezzo che aveva scritto su Shibe, ovvero quello che avesse ucciso qualcuno, ammettendo che in realtà è lui ad aver ucciso ben tre persone. Yūichi si sacrifica così per gli altri volendo andare da solo al terzo gioco, ma infine, anche Tenji confessa di aver mentito su una cosa che aveva scritto. I due finiscono così insieme in un bosco dove Tenji dichiara che in realtà questo sia il suo secondo "Friends Game".

L'ultima parte della trilogia, e quindi l'ultimo film, vede Yūichi e Tenji incontrare nel bosco un altro gruppo di amici, anche loro partecipanti. Una volta tutti riuniti in una baita, Manabu-kun annuncia loro che l'ultimo gioco è *Yūjō Kakurenbo*,<sup>60</sup> letteralmente "nascondino dell'amicizia". Alla squadra di Yūichi e Tenji viene aggiunta una ragazza rimasta sola, Minase Maria, ma che noi sappiamo in realtà essere una degli organizzatori del gioco unitasi al gruppo per tenere sotto controllo Yūichi. I due gruppi dovranno partecipare uno contro l'altro, scegliendo un componente che si dovrà nascondere nel bosco e che poi non potrà più spostarsi da quel punto per giorni. Gli altri membri del gruppo saranno quelli che dovranno cercare la persona nascosta dell'altra squadra e al contempo portare i viveri al proprio membro. La squadra che per prima trova la persona nascosta vince. Ci sono anche altre regole spiegate da Manabu-kun come il non poter usare la violenza sulla squadra avversaria. In caso di violazione delle regole, il debito verrebbe duplicato e la squadra perderebbe automaticamente. È inoltre concesso comunicare gli uni con gli altri tramite dei telefonini e come ultima regola, la persona che si nasconde, in caso non riuscisse più a resistere, può premere un bottone di rinuncia e concludere il gioco facendo perdere la propria squadra. Coloro che cercano, invece,

---

<sup>60</sup> Esiste un cortometraggio horror d'animazione del 2005 intitolato *Kakurenbo (Hide and Seek)*, realizzato da Morita Shūhei con la tecnica del cel-shading, che narra di un gruppo di bambini che gioca a un nascondino particolare tra i quartieri di Tōkyō.

hanno la possibilità di cambiare squadra per una volta, ma solo se l'altro gruppo è d'accordo e Manabu-kun ne è consapevole. In caso di sconfitta la squadra può decidere di lasciare l'intero debito al traditore. Tenji decide di essere colui che si nasconde, promettendo di non premere mai il bottone di rinuncia e Yūichi gli promette a sua volta che finché Tenji non preme il pulsante, lui li farà vincere. Questa sorta di nascondino altro non è che un modo per testare l'amicizia di un gruppo, in quanto se non viene portato cibo alla persona che si nasconde questa rischia di morire, ma se lo si porta, si rischia di essere scovati dalla squadra avversaria. Per i primi due giorni Yūichi non fa assolutamente nulla, osservando la situazione. Il terzo giorno chiede di fare uno scambio e di poter andare alla squadra avversaria, offerta che viene però rifiutata. Nel pomeriggio Yūichi e Maria tentano di portare del cibo a Tenji e per farlo Yūichi fa cadere per un dirupo Maria che viene salvata a stento dalla squadra avversaria. Alla fine, tuttavia, Yūichi viene trovato, guadagnandosi l'animosità della squadra avversaria per il suo comportamento crudele verso la ragazza. Un membro, Hyakutarō, decide per proteggerla di far cambio ed entrare nella squadra di Yūichi, che lo accetta. Nello stesso giorno si scopre anche chi sia la vera mente del gruppo avversario, un ragazzo che ha voluto fare il "Friends Game" per noia e non per soldi, nonostante all'inizio si pensava fosse la persona che si era nascosta e la quale è quella con il debito in sospeso. Il quarto giorno, Maria, venuta a conoscenza del luogo in cui si nasconde Tenji, decide di cambiare gruppo. Quando la squadra avversaria lo trova nel nascondiglio viene annunciata la fine del gioco e tuttavia, la squadra vincente è quella di Yūichi.

In seguito, vediamo attraverso un flashback come Yūichi abbia osservato per tutto il tempo le relazioni tra i vari compagni del gruppo avversario, sfruttando l'amicizia tra due persone in particolare per fare in modo che la persona avversaria che si stava nascondendo schiacciasse il pulsante di rinuncia. Quando Yūichi e Tenji riescono finalmente a tornare a scuola, scoprono che Shiho è sparita e il padre di Shibe è stato arrestato, ponendo il figlio in debito. Andando insieme a Yutori a casa di Shibe si scopre infine come sia stato lui a nascondere Shiho e sia stato sempre lui la causa del primo "Friends Game" a cui Tenji ha partecipato e per il quale è finito con il debito di 20 milioni. Questo perché, essendo innamorato di Shiho era geloso di Tenji, ed essendo fin dalle medie uno degli spettatori del "Friend Game", sul quale scommetteva soldi, ha fatto in modo che anche lui vi partecipasse. Tuttavia, ora che il padre è stato arrestato i debiti ricaduti sul figlio Shibe, ammontano a 500 milioni di Yen (circa 3.5 milioni di euro). Yūichi, Tenji, Yutori e Shiho decidono di credere comunque nel loro amico e di partecipare con lui al "Friends Game Versione Adulta", una versione più crudele e infernale del "Friends Game", per aiutarlo ad estinguere il debito.

Nonostante in *Friends Game* i giocatori non mettano letteralmente a rischio la propria vita, sono in palio grosse somme di denaro che potrebbero comunque compromettere lo stile di vita di un partecipante. Inoltre, sebbene l'horror risulti essere di taglio più psicologico rispetto agli altri film

analizzati, anche in questa trilogia i giochi d'infanzia vengono utilizzati come mezzo per esorcizzare la violenza e attraverso cui analizzare e testare la vera natura dell'uomo, in particolare dei giovani. Infatti, ad essere rappresentata non è solo la violenza, tema comune a tutte le pellicole, ma anche altre tematiche fortemente legate al mondo giovanile odierno.

Ognuno dei cinque personaggi principali sembra difatti impersonare una di queste problematiche. Yūichi è un ragazzo che da bambino è stato venduto dai genitori per denaro, a cui è stato insegnato che il denaro è la cosa più importante e che è riuscito a sottrarsi a tale mondo solo dopo aver ucciso le persone che ne erano la causa. Tenji, offuscato dalla rabbia e dalla sete di vendetta causata dalla perdita del padre e dal tradimento di quelli che considerava amici a causa del primo gioco, è simbolo di una gioventù lasciata sola e senza punti di riferimento. Shibe, figlio di una famiglia ricca grazie al padre membro del Congresso corrotto, è stato cresciuto senza alcuna preoccupazione, nel lusso, pensando che tutto possa essere risolto con il denaro. Non trovando più stimoli nella sua vita ordinaria e monotona, ha infine cercato un qualcosa che potesse risollevarlo dall'apatia quotidiana, trovandolo nella crudeltà proposta dal "Friends Game". Yutori, che per via delle sue passioni è stata bullizzata, è finita invece con il frequentare uomini adulti in cambio di denaro.<sup>61</sup> Shiho, per il fatto di essersi sottoposta a un intervento chirurgico per rimuovere una cicatrice, viene invece giudicata negativamente dai suoi stessi amici.

I protagonisti sono quindi studenti che ritraggono diverse sfaccettature della realtà contemporanea giapponese e con cui il pubblico giovanile può facilmente identificarsi, come accennato anche dall'attore Yoshizawa Ryō in diverse interviste «Sebbene sia un manga shōnen ritrae un mondo piuttosto reale, descrivendo anche la parte più brutta degli esseri umani».<sup>62</sup>

Poiché i personaggi principali sono studenti delle superiori, penso che potrà avere una certa risonanza con loro. La quantità di denaro è ridicola e il gioco è impostato in modo irrealistico, ma i sentimenti nei confronti del denaro e i dialoghi sono piuttosto realistici. Le superiori sono il periodo in cui gli studenti iniziando a lavorare part-time per la prima volta, cominciano a gestire i propri soldi diligentemente e in modo autonomo, ed è anche il momento in cui lo spirito di solidarietà con gli amici è più forte.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> In Giappone, questo è un fenomeno sociale abbastanza diffuso, conosciuto con il termine *enjo kōsai*, e designa appunto le ragazze, ma anche casalinghe, che dietro compenso o regali sono disposte a elargire favori sessuali con uomini adulti.

<sup>62</sup> YOSHIZAWA Ryō: 「少年漫画なんだけどわりとリアルな世界を描いていて、人間の汚い部分とかも書かれている」.

TAKIMOTO Sachie, Yoshizawa Ryō "Boku mo dokidoki"!? shuen eiga "Tomodachi gēmu: gekijōban" no urabanshi no intabyū (Intervista nel dietro le quinte a Yoshizawa Ryō "Anche io ero emozionato"!? protagonista del film "Friends Game: The Movie"), in "LAURIER PRESS", 15/06/2017.: <https://laurier.excite.co.jp/i/E1496163218140>, (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>63</sup> Yoshizawa Ryō: 「高校生が主人公なので、高校生に響くんじゃないかな、とも思うんです。金額なんかはとんでもないし、ゲームもかなり現実ばなれした設定ですけど、お金に対する感情だったり、やりとりは結

Continuando a contrapporre denaro e amicizia, *Friends Game* svela quanto gli esseri umani siano pronti a tradirsi e a mentirsi reciprocamente assecondando la propria ipocrisia ed egoismo. Nonostante il gruppo sia composto da amici stretti e il gioco sembra essere facilmente risolvibile, esso si rivela essere in realtà creato in modo che le persone non possano fidarsi l'uno dell'altro.<sup>64</sup>

Nei film viene mostrato come un'amicizia sia un qualcosa di estremamente fragile, poiché quando si inizia a dubitare della sincerità di una persona, la si continuerà a giudicare sospettosa, pensando possa essere un possibile traditore e finendo per concentrarsi così unicamente su di essa. Ovvero, una volta che si inizia a pensare in una data maniera, non si riesce più a vedere le cose con una diversa prospettiva, convinti che quello che si pensa sia la verità assoluta.<sup>65</sup>

Per sottolineare il sospetto che ogni amico prova nei confronti degli altri, il regista Nagae Jirō ha effettuato per ogni scena almeno cinque diverse riprese con cinque differenti angolazioni, una per ogni personaggio, in modo che, riprendendo una singola scena dall'inizio alla fine senza suddividerla, i sentimenti provati in quel momento e il flusso della narrazione non venissero interrotti e la telecamera si potesse concentrare sull'emozioni mutevoli provate dal singolo personaggio.<sup>66</sup>

---

構リアルなんです。高校生って、初めてアルバイトをし始めて、自分でお金の管理をちゃんとし始める時期だと思いますし、友達との仲間意識みたいなものも強い時期だったりもする」。

FUJIMOTO Yōsuke (shūzai, bun), *Yoshizawa Ryō×Yamada Yuki intabyū hachō no au futari ga “Tomodachi gēmu gekijōban FINAL” de mita “yakusha” toshite no tagai no miryoku* (Intervista a Yoshizawa Ryō e Yamada Yuki: due persone sulla stessa lunghezza d'onda visti in 'Friends Game: The Movie FINAL' e l'attrazione reciproca come 'attori'), in “SPICE entame tokkagata jōhō media-suapisu”, 02/09/2017, <https://spice.eplus.jp/articles/143382> (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>64</sup> MOCHIZUKI Fumi (shūzai, bun), *Yoshizawa Ryō×Yamada Yuki ga “Tomodachi gēmu” de te ni shita hontō no “tomodachi” – Yoshizawa “Yamada-kun wa kichōna sonzai desu”* (Yoshizawa Ryō×Yamada Yuki hanno ottenuto un vero 'amico' in 'Friends game'- Yoshizawa: 'Yamada è una persona preziosa'), in “Real Sound”, 23/08/2017, <https://realsound.jp/movie/2017/08/post-102111.html>, (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>65</sup> “Tomodachi gēmu” gekijōban – Nagae Jirō kantoku & shuen · Yoshizawa Ryō intabyū (“Friends Game: The Movie”, intervista al regista Nage Jirō e all'attore Yoshizawa Ryō), in “Theater View Fukuoka”, 18/06/2017, <https://tvf-web.com/report7985>, (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>66</sup> *Ibidem.*



In questo capitolo si sono esaminati cinque esempi di pellicole horror, realizzate negli ultimi anni, in cui la narrazione si evolve attorno allo svolgimento da parte dei protagonisti di vari giochi d'infanzia. I personaggi si ritrovano infatti, per diverse ragioni, costretti a partecipare a questi giochi che tuttavia non sono semplici passatempi per bambini. Infatti, seppur all'apparenza possano sembrare innocui, nel corso del film rivelano quella che è in realtà la loro vera natura, giochi spietati in cui la vita stessa delle persone è messa a rischio, inducendo i giocatori a gareggiare l'uno contro l'altro, a uccidersi e a ingannarsi, a prescindere dalle amicizie e da qualsiasi logica morale, per assicurare la propria sopravvivenza. Essi richiedono quindi da parte dei personaggi non solo determinate abilità fisiche e mentali, ma anche una grande capacità di adattamento e "*problem solving*", ovvero il riuscire a capire perfettamente la situazione in cui si trovano, comprendendone i meccanismi, per poter escogitare un piano o una tattica che permetta loro di sopravvivere, anche a costo di sacrificare la vita di qualcun altro. Sottoposti pertanto, contro il proprio volere, a dure prove che mettono a rischio non solo l'amicizia e la fiducia nei compagni, ma anche la loro stessa esistenza, i personaggi sono posti faccia a faccia con la morte e quindi anche con la propria vulnerabilità.

Nonostante l'eterogeneità della rappresentazione di questi giochi, le diverse trame e gli svariati stili registici, appare evidente come questi film risultino essere in qualche modo collegati tra loro, presentando una serie di similarità che li accomuna e che non è riscontrabile in altre pellicole dello stesso genere. Per avvalorare l'ipotesi che avanza la presente ricerca, ovvero il fatto che le pellicole esaminate possano costituire un sottogenere dell'horror, queste somiglianze, ma anche le eventuali differenze, verranno prese in esame singolarmente e analizzate più dettagliatamente nel prossimo capitolo.

### 3. LA NASCITA DI UN NUOVO FILONE FILMICO

A spectator going to see a horror movie has in mind that he is meant to be scared, frighten and/or horrified by someone and/or something monstrous and threatening. He has a horizon of expectation based on his generic memories<sup>1</sup>

Come citato sopra, ogni genere, compreso l'horror, crea una serie di convenzioni cinematografiche e aspettative nel pubblico, il quale, guardando una determinata tipologia di film, ricercherà iconografie, stili narrativi e ambientazioni lineari con il genere in questione. Tuttavia, solo perché un genere è normalmente contrassegnato da una serie di caratteristiche ricorrenti, questo non preclude l'evolversi dello stesso e la creazione di nuovi sottogeneri e filoni che apportino novità e cambiamenti, solitamente in base al contesto socioculturale coevo, evitando in questo modo che esso perda la sua carica innovativa ripetendo le medesime formule filmiche. Mantenendo quindi comunque, una serie di stilemi originari, i registi cercano continuamente di creare e inserire qualcosa di nuovo nei propri film, per continuare a destare interesse nello spettatore.

Analizzando individualmente i film nel secondo capitolo si è potuto verificare come essi, nonostante possano differire nello stile e nel modo in cui l'horror venga riprodotto, presentino tutti lo stesso perno narrativo, i giochi d'infanzia.

Prendendo quindi in esame i film esaminati nel precedente capitolo, i quali presentano un concetto simile, si cercherà di individuare le caratteristiche comuni in modo da verificare se essi possano effettivamente costituire un sottofilone dell'horror giapponese. Sarà pertanto necessario analizzare tali elementi condivisi sotto una visuale collettiva per meglio comprenderne la composizione. Questo terzo capitolo si ripromette quindi di esaminare in primo luogo, gli schemi narrativi ricorrenti, in secondo luogo la simbologia legata al mondo dell'infanzia e la funzione del gioco, con le dinamiche di gruppo, osservando infine le tipologie di personaggi, ambientazioni e altri elementi presenti.

#### 3.1. La struttura narrativa

In questi film sono presenti dinamiche fisse e facilmente riconoscibili. Infatti, la narrazione è divisibile in una serie di sequenze che si ripetono più o meno allo stesso modo in tutte le pellicole e che possiamo sommariamente dividere in tre macro-sezioni, a loro volta suddivisibili in più parti. Tale suddivisione ricalca lo sviluppo standardizzato degli horror, ma coniugandosi alla rappresentazione e all'utilizzo dei giochi come fulcro narrativo, essa presenta anche delle differenze

---

<sup>1</sup> Bernard PERRON, *The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror*, *GAMING REALITIES: A challenge for digital culture*, cit., p. 63.

rispetto alla struttura classica. Nella prima macro-sezione, che equivale all'introduzione, la narrazione si apre in una situazione di apparente normalità, la quale verrà interrotta dall'intrappolamento degli studenti e dall'inizio della spiegazione delle regole di sopravvivenza. Nella seconda, che corrisponde allo svolgimento, ha inizio il gioco vero e proprio, seguito dai round successivi, con i personaggi che iniziano ad acquisire maggiore consapevolezza di quello che sta accadendo, ovvero le sue dinamiche. La terza e ultima macro-sezione, la conclusione, comprende l'esecuzione e il completamento dell'ultimo gioco con la rispettiva liberazione dei superstiti, i vincitori. Tuttavia, il finale di molti di questi film risulta essere aperto in quanto non vi è una vera e propria fine, poiché il gioco di sopravvivenza risulta essere in realtà non concluso, facendo sì che i personaggi ritornino come all'inizio della narrazione.

Nell'introduzione, ci vengono presentati quindi quelli che saranno i protagonisti e l'ambientazione. Queste pellicole tendono a non soffermarsi sui dettagli anagrafici specifici dei singoli personaggi. Infatti, non vi è un approfondimento della loro vita, se non quel tanto che basta a conferire loro una data peculiarità nel comportamento e nel carattere, affinché il personaggio in questione assuma una specifica posizione nel gruppo di giocatori e svolga una certa funzione all'interno della narrazione:

the explanation minimal, and what does happen is barely explained, if explained at all. In horror, the way the audience fills in the blanks will be far more disturbing than anything a writer could possibly come up with. Thus, minimalist game storytelling fits perfectly in the horror genre.<sup>2</sup>

L'ambientazione è moderna, nella Tokyo contemporanea, specificatamente in edifici scolastici, ambienti quindi chiusi, spesso bui e angusti, che conferiscono una nota drammatica e opprimente. La quotidianità in cui si svolge la narrazione è uno degli elementi che deriva dai film J-horror e che provoca un marcato aumento di disagio e terrore sia nei personaggi, sia negli spettatori, in quanto l'orrore diventa un qualcosa in grado di nascondersi e sorgere in ogni dove e ogni momento della nostra vita abituale.

In questa prima parte i personaggi, che sono sempre studenti, si recano in classe o in gita scolastica per affrontare una giornata che sembra essere come tutte le altre, in una situazione di apparente normalità, dove nulla fa presagire quello che accadrà. L'equilibrio viene improvvisamente interrotto dall'arrivo di una forza esterna che ne impedisce però il normale andamento, ad esempio una notifica sui cellulari di tutti i compagni di classe di *King's Game* o l'apparizione in classe del *daruma* in *As the Gods Will*.

Gli studenti si ritrovano così intrappolati all'interno degli edifici senza apparente motivo. In questo momento, entra in campo il "tramite", ovvero colui che fa da intermediario con il gioco stesso. Si

---

<sup>2</sup> Bernard PERRON (a cura di), *Horror video games – Essay on the Fusion of Fear and Play*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina, 2009, cit., p. 17.

tratta di solito di un mezzo materiale attraverso cui il *mastermind*, il vero “cattivo”, di cui tuttavia non si saprà nulla, neanche se si tratti di un’entità soprannaturale o umana, comunica e osserva i partecipanti. In questa fase del film il tramite annuncia il gioco a cui parteciperanno e ne espone le regole. Queste regole sono imprescindibili e assolute, tanto da sopraffare qualsiasi regola morale a cui si attiene quotidianamente ogni individuo. A parte le regole proprie di ogni gioco, le quali possono tuttavia differire dall’originale per ricreare una variante horror dello stesso, solitamente si comprendono sinteticamente anche le seguenti regole, che non sempre vengono enunciate, ma sono implicitamente comprese: a) in caso di non partecipazione, la pena è la morte; b) in caso di sconfitta, la pena è la morte; c) se un giocatore tenta la fuga, la pena è la morte; d) l’unica possibilità per il giocatore di salvarsi, è riuscire a sopravvivere e a completare con successo tutti i giochi.

Queste sono le quattro regole a cui ogni film fa generalmente affidamento per la sua struttura. I giochi d’infanzia, simbolo del ludico e della pura innocenza infantile, si trasformano in questo modo in giochi di sopravvivenza, origine di terrore e morte. Tuttavia, alcuni di questi film non eseguono una spiegazione delle regole e saranno i partecipanti, inseriti direttamente nel gioco, a dover riuscire a capire il suo *modus operandi*. *Tag*, di Sono Shion, per esempio si discosta leggermente da questa prima parte della narrazione in quanto non è presente un tramite e i personaggi sono inseriti all’interno del “gioco” senza nessuna spiegazione di quello che stia succedendo o di quello che debbano fare. Questo anche perché *Tag* riprende la stessa struttura dei suoi predecessori, di cui il primo è *The Chasing World (Riaru Onigokko, 2008)* del regista Shibata Issei, in cui un gruppo di persone, per un periodo di sette giorni, sono costrette a scappare dagli “*oni*”, ovvero demoni, poiché la loro cattura comporterebbe anche la loro morte. Sebbene i motivi per la persecuzione dei personaggi cambino da film a film, le regole del gioco risultano essere le medesime e per questo motivo gli spettatori risultano essere già familiari con l’andamento narrativo.

Successivamente, ha avvio il primo gioco, o, in caso si tratti di un singolo gioco per l’intero film, il primo round. Mentre i personaggi tentano ancora di capire se si tratti della realtà o di un brutto scherzo, esso è già iniziato e i primi giocatori iniziano a morire per non aver rispettato le regole. Con le prime vittime inizia a scatenarsi il panico tra gli studenti, i quali vedono impotenti i propri amici perire con morti anche raccapriccianti. Il primo round/gioco termina, la maggior parte delle volte, con la morte di più della metà dei partecipanti. Con il passare del tempo, dei round e delle vittime, i protagonisti iniziano ad acquisire una maggiore consapevolezza di quello che sta accadendo. Tuttavia, nonostante inizino a capire il funzionamento del gioco e la presenza di eventuali scappatoie, iniziano a sorgere anche i primi problemi tra i partecipanti stessi. La situazione estrema in cui sono posti i personaggi, costretti a competere gli uni con gli altri per poter sopravvivere, crea degli squilibri all’interno del gruppo causando motivi di sfiducia, sospetto e paura che si manifestano in comportamenti violenti.

Poiché la propria salvezza diventa la cosa più importante, qualsiasi mezzo è lecito per garantirla, e finché le azioni non violano le regole esposte dal tramite, ogni cosa è permessa, anche uccidere il proprio migliore amico. Tale permesso fa sì che alcuni personaggi possano eliminare senza troppi scrupoli quei giocatori potenzialmente “pericolosi”, ostacoli alla loro vittoria e sopravvivenza. Le faide interne al gruppo non sono però gli unici problemi per i personaggi. I giochi si fanno sempre più rischiosi e complicati, dove le possibilità di sopravvivenza sono sottilissime e anche i protagonisti, solitamente i personaggi dotati di una maggiore empatia e altruismo, sono posti davanti alla scelta se salvare se stessi o gli altri. La situazione si complica ulteriormente quando i giocatori sembrano aver finalmente compreso i meccanismi del gioco prendendone il controllo, ma accade improvvisamente qualcosa di inaspettato che li ricolloca al punto di partenza per la comprensione del *pattern*.

L'ultimo gioco è solitamente il più complicato e mortale, e pone generalmente i giocatori direttamente gli uni contro gli altri, dove il possibile vincitore sarà solo uno. Essendo il climax delle pellicole, la tensione psicologica, oltreché fisica, è elevata, sia per i personaggi che per gli spettatori. Alla fine del gioco, a sopravvivere sarà almeno uno tra i protagonisti, superstite delle varie prove, seguendo un modello così abbastanza prevedibile. L'elemento sorpresa che si cela però dietro a queste pellicole è sicuramente la non conclusione effettiva del gioco. Nonostante i personaggi abbiano concluso con successo la prova finale, guadagnandosi così la sopravvivenza, essi scopriranno presto che l'incubo non è ancora finito, ritrovandosi così intrappolati in un loop narrativo che li riporta all'inizio di una nuova serie di giochi, da cui in realtà non si ha via di uscita.

La struttura di questi film è simile a quella della pellicola *Battle Royale*, la quale pur non incentrandosi sui giochi d'infanzia potrebbe essere presa come “archetipo” del sottofilone, poiché presenta caratteristiche simili, in quanto, come negli altri lungometraggi, i protagonisti sono studenti costretti a scontrarsi tra loro per la propria sopravvivenza in un gioco cruento, in cui solo uno di loro potrà risultare vincitore, e dove le armi e la violenza prendono il sopravvento su qualsiasi tipo di sentimento e morale. Nel prologo del film ci viene fornita una spiegazione riguardo la decisione di creare “l'Atto di Riforma Educativa Millenium” o “Atto BR”, a causa dell'alto tasso di disoccupazione e del timore che gli adulti provavano verso i giovani, impassibili di fronte a qualsiasi sentimento e a qualsiasi morale.<sup>3</sup> Diversamente, nei film analizzati nel secondo capitolo non viene data una spiegazione logica dietro la violenza subita dai personaggi, nessuna informazione ci viene fornita sul perché il gioco abbia avuto inizio o sul perché si siano scelte quelle persone come giocatori e non è mai, o quasi mai, spiegato chi abbia creato il gioco mortale.

---

<sup>3</sup> NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., p. 70.

Nonostante sia appurato da molti accademici che l'horror sia tra i generi che probabilmente più si apprestano alla rappresentazione e alla critica di determinate realtà sociopolitiche, come nei casi di questi film, raramente viene però proposta una soluzione riguardo i problemi evidenziati: «the vast majority of films said to be about such (and other) things [...] do not push in any meaningful way towards the antidote of said issues. While such works can 'provide opportunities to find collective comfort in truly bewildering, chaotic times', they ultimately 'don't offer actual solutions'».<sup>4</sup>

### 3.2. Simbologia dell'infanzia

L'iconografia legata al mondo dell'infanzia è sicuramente tra le tematiche più diffuse nei film horror, una simbologia che racchiude una grande varietà di elementi come bambini, bambole, canzoni e molti altri riconducibili a essa. Si tratta quindi di un tema «frequently represented as a sinister and liminal force, or a cutesy facade for the concealment of delirium or violence».<sup>5</sup> L'infanzia, in questi film, con tutta la sua simbologia, è presentata come un qualcosa di lontano da quel luogo sicuro e nostalgico presente nelle memorie di ognuno di noi. La minaccia che queste raffigurazioni rappresentano all'interno delle pellicole horror sottolinea, in maniera indiretta, come il valore precedentemente attribuito a tale simbologia e la manifestazione invece maligna con cui appaiono causino un ribaltamento del senso di potere che una persona adulta pensava di possedere su di essa. Ovvero, il desiderio di mantenere tali oggetti come un qualcosa di nostalgico, romanticizzato e sostanzialmente subordinato viene invalidato dal senso di alienazione provato verso un'infanzia divenuta invece sconosciuta e insicura.<sup>6</sup>

Sebbene in ambito giapponese i bambini raffigurati all'interno dei film appartenenti al J-horror traggano direttamente ispirazione dai racconti del folklore, come i *kaidan*, e dai tropi letterari, è bene considerare anche la notevole influenza apportata dai film horror di produzione americana degli anni Settanta e Ottanta, i quali si sono concentrati sulla rappresentazione dei bambini.<sup>7</sup> Negli anni Novanta e primi anni Duemila questa figura in Giappone è diventata il simbolo che rappresentava le contraddizioni e ambiguità della modernizzazione che stava attraversando il paese: un paese rivolto al futuro, ma continuamente tormentato dal passato. In un'analisi condotta da Susan Napier del 1995,

---

<sup>4</sup> Brandon TENSLEY, "Horror Films Emerge as Best Political Commentary of Our Times", CNN, 2019, citato in Johnny WALKER, "Activist horror film: the genre as tool for change", *New Review of Film and Television Studies*, 2022, cit., p. 2.

<sup>5</sup> Dominic W. LENNARD, "All fun and games...: children's culture in the horror film, from *Deep Red* (1975) to *Child's Play* (1988)", *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol. 26, No. 1, 2012, 26:1, cit., p. 133.

<sup>6</sup> *Ivi*, cit., pp. 133-135.

<sup>7</sup> Autori come Suzuki e registi come Norio hanno infatti esplicitamente dichiarato di aver tratto ispirazione da diversi film americani come *Poltergeist* (1982), *The Exorcist* (1973) e *The Omen* (1976), per la creazione dei loro personaggi. Cfr. Jessica BALANZATEGUI, "The Transnational Uncanny Child", *The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-First Century*, Amsterdam University Press, 2018, cit., p. 220.

sulla narrativa fantastica giapponese, viene descritto quello che lei definisce come ‘*internal alien*’, ovvero

a being, often a child or associated with childhood, who embodies inner psychic turmoil incited ‘not by some alien outside force but through some frightening power inside [the protagonist’s mind]’ [...] Emerging as it did following Japan’s tumultuous transition to modernity, the literary trope of the creepy child who thematically and symbolically defies its proper place is deeply bound up with anxieties about national progress: a key feature of millennial J-horror children.<sup>8</sup>

Il proliferare di film horror incentrati sulla figura del bambino venne associato quindi all’oppressione della società a favore del progresso capitalistico euroamericano e al trauma culturale a esso connesso: «the J-horror uncanny child are deeply bound up with adult guilt associated with the sudden realization that the child’s suffering stems from within Japan’s cultural cocoon: a result of long-entrenched fixations with progress, productivity, and futurity».<sup>9</sup>

Queste iconografie minacciose e non familiari della cultura infantile sono diventate nel tempo un pilastro del genere horror e tuttavia, gli studi si sono concentrati prevalentemente sulla rappresentazione mostruosa e spiritica dei bambini, piuttosto che sulla cultura a essi legata.<sup>10</sup> Oggetti e simbologie legate al mondo dell’infanzia costituiscono infatti un altro importante *topos* all’interno del genere, sebbene meno analizzato. Perché siano presenti così tante icone collegate ai bambini e alla loro cultura nei film horror è una domanda a cui diverse persone nel mondo del cinema, come registi, attori, direttori e produttori, hanno cercato di dare risposta, offrendo le loro opinioni sulla pagina Hopes&Fears, nell’articolo “Why are there so many *creepy kids, dolls, and clown* in horror movies?” a cura di Allison Nastasi. Di seguito sono riportate alcune delle testimonianze che a mio avviso meglio riassumono il concetto:

Children are "innocents." So the more they stray from that, the more frightening it is for all of us. For an innocent energy to be "taken over" is the gravest of abominations the world can reap upon us.

(Dee Wallace, attrice)

In the modern world, nothing is more revered than children, as they are the embodiment of innocence. And for that innate innocence to be contaminated by something evil or corrupt or dangerous is inherently mysterious and disturbing.

(Scott Derrickson, regista e sceneggiatore)

---

<sup>8</sup> Susan NAPIER, *The Fantastic in Modern Japanese Literature*. Tokyo: The Nissan Institute/Routledge Japanese Studies, 1995, cit., p. 110, citato in Jessica BALANZATEGUI, “The child and Japanese National Trauma”, *The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-First Century*, Amsterdam University Press, 2018, cit., p. 161.

<sup>9</sup> *Ivi.*, cit., p. 178.

<sup>10</sup> LENNARD, “All fun and games...: children's culture in the horror film (...)”, cit., p. 134.

Dolls and clowns are part of the way human beings try to create feelings of security for children—dolls in conveying a sense that every little being has a larger protector, and clowns in the sense that violence and danger is rendered as humorous and ultimately ephemeral, harmless, without lasting consequences. And so evil clowns and dolls may violate or unsettle something very primal in us that goes back to the crib. (Eric Hatch, direttore dei programmi al Maryland film festival)

As filmmakers, it's our job to reverse the expectation of the audience—whether that means to shock, delight, or a combination of the two. We all had one toy as a kid that we reflect back on and now appears monumentally unsettling. Plenty of filmmakers take that anxiety and amplify it with a big "what if" scenario. (Chris LaMartina, scrittore, regista, produttore)<sup>11</sup>

Anche nel cinema giapponese è presente una filmografia, sebbene meno ricca rispetto a quella americana, raffigurante non solo i bambini come fonte di paura, ma anche la simbologia legata al mondo dell'infanzia, la quale da innocente e pura si può trasformare in vero e proprio pericolo e fonte di terrore per i protagonisti, diventando simboli della crudeltà più spietata e gratuita nei film horror. Tra questi film ricordiamo i già citati *Shock Labyrinth* e *Tormented* di Shimizu: il primo, oltre ad avere come protagonisti bambini diventati adolescenti, è ambientato all'interno di un vecchio lunapark abbandonato, dove sono presenti anche manichini della casa infestata, i quali ricordano le bambole nei film americani, e un pupazzo a forma di coniglio che fluttua per aria; la seconda pellicola è direttamente collegata alla prima, in quanto due fratelli vanno al cinema a vedere proprio quel film e nel momento in cui il coniglio appare, esso fluttua fuori dallo schermo e verso il fratello minore. Sarà poi quello stesso pupazzo ad assumere una forma gigante e raccapricciante mentre perseguita i due fratelli. Anche *Twilight Syndrome: Dead Cruise* (*Towairaito shindorōmu: Deddo kurūzu*, 2008) e il suo seguito *Twilight Syndrome: Dead go round* (*Towairaito shindorōmu: Deddo gorando*, 2008) della regista Asato Mari, entrambi adattamenti del video game "*Twilight Syndrome*", raffigurano elementi ricollegabili all'infanzia. *Dead cruise* ritrae degli adolescenti in viaggio su una nave da crociera, i quali finiscono preda di un gioco letale, mentre in *Dead go round* un gruppo di ragazzi si ritrovano intrappolati in un parco divertimenti, che si rivela essere una trappola mortale poiché controllato da un clown diabolico.

L'uso della cultura legata all'infanzia non è limitato, tuttavia, all'aspetto visivo, ma anche alla correlazione immagine-suono. Oltre all'utilizzo di oggetti fisici, molti film fanno uso del suono, come "motivetti", "ritornelli" e "filastrocche", melodie associabili all'infanzia e che rendono ancora più esasperante e spettrale la narrazione: «its capricious refrain, nonsensical lyrics, and repetition gradually suggest a neurotic inability to depart from a particular thought-pattern – the song connotes

---

<sup>11</sup> Allison NASTASI, *Why are there so many creepy kids, dolls, and clown in horror movies?*, in "Hopes&Fears", [Why horror movies are obsessed with creepy kids, dolls and clowns—Hopes&Fears \(hopesandfears.com\)](http://www.hopesandfears.com) (ultimo accesso: 09/09/22)



madness». <sup>12</sup> *As the Gods Will* e *King's Game* fanno entrambi uso di questo espediente narrativo nel loro incipit.

I giochi sono un'altra categoria di icone legate direttamente all'infanzia e costituiscono il cardine che lega i film analizzati nel capitolo precedente. Come le bambole, i pupazzi, i clown e tutte le altre iconografie sopracitate, svolgono la stessa funzione, ovvero quella di provocare una sensazione di sbigottimento e ansia nello spettatore, causato dal contrasto tra un'iconografia apparentemente innocua e innocente, che si rivela in realtà essere crudele e meschina. Questa sensazione è riconducibile alla teoria freudiana presente nel saggio *Il perturbante (Das Unheimliche)*, (1919). Questo aggettivo viene usato per indicare quel sentimento legato alla paura che occorre quando un qualcosa, sia esso oggetto, situazione, ambiente o persona, il quale dovrebbe risultare familiare, viene avvertito al contempo come estraneo e spaventoso: «the “uncanny” is that class of the terrifying which leads back to something long known to us, once very familiar». <sup>13</sup> In questo suo saggio Freud sostiene che il perturbamento avviene quando determinate convinzioni ormai superate sembrano essere invece confermate da un dato evento. Per esempio, prendendo come riferimento le bambole, i bambini non riescono a distinguere perfettamente se esse siano un oggetto inanimato o uno animato, e anzi, talvolta pensano e sperano che i propri giochi posseggano una vita propria. Con il passare del tempo e maturando, una persona tende a non credere più a tali concezioni e tuttavia, se queste dovessero in seguito avverarsi, provocherebbero una sensazione di sgomento e terrore nell'individuo: <sup>14</sup>

a particularly favourable condition for awakening uncanny sensations is created when there is intellectual uncertainty whether an object is alive or not, and when an inanimate object becomes too much like an animate one. <sup>15</sup>

### 3.3. Il gioco

“Ce l’hai”, “Un, due, tre, stella!”, “Lupus in fabula” sono solo alcuni dei giochi d’infanzia rappresentati all’interno di questi film, diventando il centro narrativo attorno al quale si sviluppa la storia. Si tratta in genere di giochi di ruolo e giochi mentali, in cui non sono solo le capacità fisiche dei personaggi a essere testate, ma soprattutto la loro intelligenza. I giocatori sono posti di fronte a prove nelle quali l’intelligenza si rivela essere l’arma primaria e la sola forza fisica non basta per poter sopravvivere fino alla fine.

---

<sup>12</sup> LENNARD, “All fun and games...: children's culture in the horror film (...)”, cit., p. 135.

<sup>13</sup> Sigmund FREUD, “The Uncanny”, [1919] (1990) traduzione di Alix Strachey, *The Penguin Freud Library*, Volume 14: Art and Literature, London: Penguin, cit., p. 1-2.

<sup>14</sup> Karen RENNER, Kids' Stuff in Contemporary Horror Film, in “H-Amstdy”, 08-16-2018, <https://networks.h-net.org/node/2602/discussions/587410/kids-stuff-contemporary-horror-film> (ultimo accesso: 09/09/22)

<sup>15</sup> FREUD, “The Uncanny”, cit., pp. 8-9.

Tuttavia, uno dei maggiori problemi associati al ritrarre qualsiasi tipo di gioco all'interno dei prodotti audiovisivi è la ricreazione dell'interattività.<sup>16</sup> Mentre nei giochi gli aspetti interattivi sono dati dal fatto che il giocatore sia in completo controllo delle proprie azioni e della situazione in generale, in queste pellicole, l'interazione dello spettatore è data dalla sua immedesimazione e identificazione con i personaggi. Nel momento in cui essi partecipano al gioco è come se partecipasse anche il pubblico. La struttura di tali pellicole permette infatti allo spettatore di seguire l'evolversi della vicenda narrativa. Quando i protagonisti sono posti davanti a un indovinello, un ragionamento o una scelta, gli spettatori sono invitati loro stessi a partecipare inconsapevolmente al gioco. Un'interazione di questo genere permette al pubblico, nello spazio sicuro e protetto al di là dello schermo, di poter partecipare senza remore al contempo dei personaggi, ragionando su quale possa essere la mossa migliore, la risposta giusta o come si sarebbe affrontata la situazione si fosse stato al loro posto. Sebbene rispetto alla partecipazione reale nei giochi, i film rendano in maniera meno effettiva l'esperienza di controllo o meno del gioco, questo non vuol dire che lo spettatore sia del tutto passivo di fronte alla ricezione del film. Ad esempio, per sopperire a questa mancanza il regista Shimizu fece uso del 3D nei film sopraccitati *Shock Labyrinth* e *Tormented*, per poter massimizzare la possibile immedesimazione e il senso di interattività tra la pellicola e lo spettatore. È vero che quest'ultimo non può interagire direttamente con il corso degli eventi, non importa quanto esso voglia partecipare o aiutare i personaggi, ma «viewers constantly engage, rationally and irrationally, with the material presented on screen».<sup>17</sup>

Poiché i giochi di questi film non seguono tuttavia gli schemi comuni, in quanto non più giochi innocenti e infantili, ma potenzialmente letali, risulta difficile, tanto per il personaggio, quanto per lo spettatore, prevedere la loro corretta evoluzione. Questa imprevedibilità, ovvero l'oscillazione tra una completa autonomia e la mancanza di controllo sullo sviluppo narrativo, e quindi l'impotenza dei personaggi tipica dei giochi di sopravvivenza come la mancanza di armi con cui difendersi, l'impossibilità di rigiocare in caso di sconfitta, la presentazione di ardui enigmi e la sensazione di pressione opprimente causata dall'avvicinarsi di eventi surreali, è ciò che denota il terrore all'interno di questi film.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Tanya KRZYWINSKA, "Hands-On Horror", *Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture*, Harmony WU (a cura di), Special Issue of *Spectator*, Vol. 22 No. 2, 2002, cit., p. 12.

<sup>17</sup> *Ivi.*, cit., p. 19.

<sup>18</sup> Chad HABEL & Ben KOOYMAN, "Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games", *Digital Creativity*, Vol. 25 No. 1, 2014, cit., p. 3.

Yet something greater than generic familiarity with horror is needed to survive the specifically interactive nature of the horror game—the player must summon the willpower to learn the skills needed to withstand the onslaught of evil monsters and restore equilibrium.<sup>19</sup>

L'emozione della paura è una sensazione ricorrente nei giochi d'infanzia. Per esempio, nel gioco "Prendimi", conosciuto anche più comunemente come "Ce l'hai", i bambini che scappano da colui che li deve toccare, nel momento in cui stanno per essere catturati provano una paura, che li diverte, perché eccitante e adrenalinica. Tuttavia, rispetto alle pellicole horror incentrate sui giochi d'infanzia, questa paura e l'azione del gioco rimangono controllati, e il piacere e divertimento dati da tale controllo producono un senso di appagamento nei giocatori. Per conservare la suspense data dall'horror è necessario quindi mantenere questa sensazione di impotenza in cui sono riversi i partecipanti di fronte a una forza predeterminata che opera al di fuori del loro controllo.

In the game fear may be experienced and yet it is not limitless. It exists within a controlled setting. The players control the fear, the fear does not control the players. In other words it is symbolic only, though once again the borderline between play and reality is often a fine one.<sup>20</sup>

Questa impotenza percepita dai personaggi sarà anche la forza che li porterà a reagire e che li trasformerà da giocatori passivi, succubi della forza distruttiva del gioco, a partecipanti attivi e saranno loro stessi che inizieranno a prendere le decisioni e ad agire di conseguenza. Possiamo dire quindi che determinate personalità e qualità dei personaggi emergeranno solo durante il gioco stesso, siano esse in meglio o in peggio. I giochi saranno pertanto quello che permetterà ai protagonisti di crescere come persone, prendendo conoscenza delle proprie abilità, così come dei propri limiti e mortalità.

### **3.4. Dinamiche di gruppo: gruppo vs individuo**

Finora abbiamo visto come il gioco sia l'elemento caratterizzante di questi film e come esso sia capace di influenzare i personaggi. Tuttavia, ciò che il gioco influenza non è solo il comportamento dei singoli partecipanti, ma anche le relazioni che hanno gli individui tra di loro e in relazione all'intero gruppo, ovvero le dinamiche presenti al suo interno. All'inizio della narrazione sembra infatti trasparire l'importanza della collaborazione come metodo preventivo per la sopravvivenza. La maggior parte delle volte però, essa si rivela essere futile, in quanto la sopravvivenza non è mai garantita a tutto il gruppo, causando in questo modo discordia tra le persone, le quali inizieranno a gareggiare per il proprio interesse personale, ovvero salvaguardare la propria vita, seguendo la teoria del "la legge del più forte", in cui i più deboli e indifesi saranno i primi a soccombere al gioco. Nella

---

<sup>19</sup> KRZYWINSKA, "Hands-On Horror", cit., p. 12.

<sup>20</sup> SUTTON-SMITH, "A Formal Analysis of Game Meaning", cit., p. 20.

serie di film *The Werewolf Game* gli studenti tentano inizialmente di creare degli accordi e di collaborare per cercare di limitare al massimo le vittime, ragionando su quale possa essere la strategia migliore. Tuttavia, non importa quanto il gruppo cerchi di collaborare, con il passare del gioco e con le prime vittime questa cooperazione diventa infatti superflua, in quanto i “lupi” non potranno mai sopravvivere se non uccidono i “contadini” e questi, non potranno mai vincere se non scoprono chi siano i “lupi”. Invece, nel film *As the Gods Will*, soprattutto durante gli ultimi giochi quando il pericolo è più imminente, non c’è tempo per i protagonisti di preoccuparsi del benessere degli altri giocatori, ognuno è lasciato a se stesso e alle proprie abilità fisiche e mentali. Nonostante ogni giocatore tenda quindi a partecipare per la propria incolumità, qualunque sia il suo obiettivo finale esso si ritroverà comunque a dover cooperare, in determinate circostanze, con gli altri giocatori, a seconda della tipologia di gioco e dei requisiti da esso richiesti. È importante quindi tenere a mente che, nonostante si tratti di più giocatori «a group’s behaviour is directly influenced by the individuals within it».<sup>21</sup> Per questo motivo è fondamentale analizzare non solo il comportamento del singolo personaggio, ma anche le relazioni tra i vari personaggi e con il gruppo in generale.

Secondo gli studiosi Tuckman e Jensen (1977) esistono tre fasi principali che un gruppo attraversa nella sua formazione. La prima è definita come “*forming*”, una fase iniziale in cui il gruppo, poiché ancora non possiede una struttura solida, è predominato da sentimenti come ansia, cautela, confusione ma anche curiosità. La seconda, “*storming*”, corrisponde a quella fase iniziale in cui aumentano l’ostilità e i conflitti interni, a causa di un aumento della frustrazione, depressione e rabbia provata dai vari membri. L’ultima fase, “*norming*”, è il momento di coesione, in cui i membri iniziano finalmente a fidarsi e a dipendere l’uno dall’altro.<sup>22</sup>

Il gruppo, infatti, è un organismo in grado di modellare il comportamento di un individuo fino a sconvolgerlo completamente, poiché far parte di un gruppo permette ai suoi membri di diventare anonimi e quindi esenti da qualsiasi costrizione sociale e/o morale. È vero che, nel caso in cui l’obiettivo finale sia lo stesso per l’intero gruppo e l’aiuto reciproco un requisito fondamentale, la collaborazione può aiutare a superare qualsiasi preconetto e conflitto interno. Inoltre, in caso di competizione con altri gruppi, come nell’ultimo film di *Friend Game* o in *Tag*, la cooperazione tra i membri di uno stesso gruppo per poter raggiungere l’obiettivo può arrivare a livelli molto elevati e promettenti, poiché vi è un incentivo alla collaborazione.<sup>23</sup>

Ciononostante, la collaborazione tra i diversi membri è invece impossibilitata dal fatto che quando l’obiettivo di un giocatore coincide con quello di un altro, la vittoria e la sopravvivenza di uno, la

---

<sup>21</sup> Alexey POPOV, Parker LEE & Darren SEATH, *Oxford IB Diploma Programme: Psychology Course Companion*, Oxford University Press, 2017, cit., p. 387.

<sup>22</sup> TILTON, “Winning Through Deception (...)”, cit., pp. 8-9.

<sup>23</sup> Popov, LEE, SEATH, *Oxford IB Diploma Programme: Psychology Course Companion*, cit., p. 393.

preclude all'altro, generando conflitti. Questo è anche quello che permette ai protagonisti di attuare comportamenti violenti. Non è solo la circostanza che lo richiede, il fatto di dover competere per la propria vita, ma anche l'atteggiamento delle altre persone. Prendendo come esempio la serie di film *The Werewolf Game*, il gioco richiede che i partecipanti decidano chi debba essere "giustiziato" e che siano loro stessi, in qualità di "lupi", a uccidere fisicamente i "contadini". L'anonimato sul ruolo che ogni giocatore interpreta permette di assumere un comportamento anche crudele nei confronti degli altri personaggi, ad esempio attraverso un assassinio violento, senza riscontrarne nessuna colpa o restrizione, in quanto parte del gioco. In questo caso la logica è semplice, se non si uccide, si viene uccisi. La violenza di un'altra persona giustifica quindi la propria, permettendo anche ai personaggi apparentemente più deboli e remissivi di attuare una serie di comportamenti lontani e totalmente estranei al proprio consueto carattere.<sup>24</sup> Nella situazione precaria in cui sono posti i personaggi, di fronte alla propria possibile morte, il loro comportamento aggressivo risulta essere

a result of frustration caused when something or someone obstructs us from fulfilling a need or a desired goal. This frustration must be released, and in the absence of a more productive release such as sport or consensual sexual contact, violence and therefore conflict may occur.<sup>25</sup>

Quello che può portare un personaggio a reagire violentemente potrebbe inoltre anche essere una situazione in cui la decisione presa da più persone, viene vista da un dato individuo come un esito sfavorevole e ingiusto. In una tale circostanza il gruppo, come insieme, viene visto come un qualcosa «being less trustworthy, more competitive, and more deceitful than individuals acting alone».<sup>26</sup>

Sono presenti anche altri elementi che concorrono a creare divergenze all'interno di un gruppo. Il giudizio di una persona verso un'altra può infatti variare a seconda delle diverse informazioni affettive, ovvero, in base a come una persona reagisce al contesto che lo circonda e agli stimoli che riceve da esso, i quali possono influenzare enormemente il suo comportamento.<sup>27</sup> In una situazione di estremo terrore come quella in cui si ritrovano i personaggi di questi film, i protagonisti sono posti di fronte alla propria nullità e impotenza, diventando consapevoli della propria mortalità. Per ridurre la paura e cercare di superare gli ostacoli posti, essi tendono a creare le proprie tattiche e idee, le quali, nel momento in cui si scontrano con le opinioni contrastanti degli altri giocatori, possono creare

---

<sup>24</sup> *Ivi.*, cit., p. 388-389.

<sup>25</sup> *Ivi.*, cit., p. 402.

<sup>26</sup> Maryam KOUCHAKI, Isaac H. SMITH & Ekaterina NETCHAEVA, "Not All Fairness Is Created Equal: Fairness Perceptions of Group vs. Individual Decision Makers", *Organization Science*, Vol. 26, No. 5, 2015, cit., p. 1302.

<sup>27</sup> *Ivi.*, cit., p. 1303.

ulteriori conflitti. Quando posti di fronte alla morte, le persone tendono difatti ad aumentare la diffidenza verso coloro che minacciano e si scontrano con la propria visione.<sup>28</sup>

But the unit must make an effort to stay together. If the ties start to show strain, the end is nearly always inevitable. Even the loss of one member usually means the start of the group's disintegration, which inevitably ends in death for its members. (...) It also holds true for the dynamics within the group. Betrayal is never tolerated and is punished by death or expulsion. But this in turn also means disintegration: despite the fact that the element which threatens the unity is punished, this punishment in itself initiates the group's downfall.<sup>29</sup>

I membri di un gruppo tendono inoltre a categorizzare gli altri membri in base a schemi predefiniti, i quali influenzano anche il modo in cui le informazioni e le azioni di quest'ultimi sono percepiti. Utilizzando schemi in riferimento a categorie specifiche (come il genere, l'attitudine, lo status sociale) si schematizzeranno alla stessa maniera anche tutte le intenzioni e azioni da loro effettuati. Ad esempio, prendendo sempre come riferimento *The Werewolf Game*, nel momento in cui i partecipanti sono seduti a discutere le diverse possibilità e teorie su chi esegua effettivamente un dato ruolo, i personaggi saranno inclini a giudicare positivamente l'opinione di una persona carismatica o di una persona che abbia già partecipato al gioco e quindi con più esperienza nel settore, sebbene sempre con una certa diffidenza, in quanto conoscendo bene lo svolgimento del gioco e le sue regole, potrebbero approfittarsi di quei giocatori inesperti per i propri scopi. Allo stesso modo, saranno considerate meno affidabili e importanti le opinioni delle persone ritenute violente, come i bulli, o delle persone meno popolari, timide e introversive.<sup>30</sup>

All'interno del gruppo, infatti, i personaggi sembrano ricoprire ruoli fissi che possiamo ritrovare in quasi ogni film analizzato. Vladimir Propp<sup>31</sup> aveva teorizzato e analizzato come i personaggi, situazioni e azioni si ripetano all'interno delle fiabe quasi sempre in maniera sistematica, trovando quindi per i personaggi sette ruoli fissi, e per le situazioni/azioni ben trentuno funzioni, ovvero l'operato di un personaggio determinato dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della vicenda narrativa.<sup>32</sup> A mio avviso, anche nei film horror giapponesi incentrati sui giochi d'infanzia è possibile trovare allo stesso modo una serie di ruoli ricorrenti, con le loro funzioni corrispondenti. In

---

<sup>28</sup> Questa ideologia deriva da una teoria denominata "Terror management theory" avanzata da Jeff Greenberg (*et al*) nel saggio del 1990. Per approfondimenti sulla teoria cfr. Jeff GREENBERG (*et al*), "Evidence for terror Management Theory II: The Effect of Mortality salience on Reactions to Those Who Threaten or Bolster the Cultural Worldview", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 58 No. 2, 1990, 308-318.

<sup>29</sup> MES, *Agitator, The Cinema of Takashi Miike*, cit., p. 31.

<sup>30</sup> KOUCHAKI, SMITH, NETCHAEVA, "Not All Fairness Is Created Equal (...)", cit., p. 1303.

<sup>31</sup> Vladimir Propp (1895-1970), studioso russo, fu colui che sviluppò una delle teorie più potenti sulla narrativa in Occidente. Negli anni Trenta studiò le fiabe con un metodo deduttivo, attraverso le classificazioni con caratteristiche invarianti, strutturali e formali, partendo dal materiale analizzato e cercando di trarre in questo modo delle conclusioni.

<sup>32</sup> Serge SHISHKOFF, "The Structure of Fairytales: Propp VS Lévi-Strauss", *Dispositio*, Vol. 1 No. 3, Soviet Semiotics of Culture, 1976, cit., p. 272.

particolare, si riscontrano le figure del *passivo*, *traditore*, *dubitatore*, *suicida*, *violento*, *creatore*, *mediatore* e infine, il *protagonista*. Non si tratta di categorie canonizzate, ma di ruoli da me ideati per permettere una migliore comprensione della caratterizzazione dei personaggi e delle dinamiche di gruppo presenti all'interno questi film. Il *passivo* è quella figura che non intraprende azioni e si fa trascinare dalle decisioni degli altri giocatori, di solito sono rilegati a questa posizione personaggi minori e di circostanziale importanza. Il *traditore* è una tipologia di personaggio negativa, in quanto ricopre il ruolo di doppiogiochista. Si tratta di un personaggio pronto a usare e sacrificare gli altri senza alcun riguardo per poter raggiungere il proprio obiettivo. Il *dubitatore* è colui che, come indica il nome, dubita e sospetta delle altre persone, non importa che queste siano i propri migliori amici, fidanzati o altri, l'insicurezza e la paura che il gioco insinua nei personaggi fa sì che questi non riescano a fidarsi neanche delle persone di cui non si sarebbe mai dubitato prima. Il *suicida* incarna invece quel personaggio che non resiste alle pressioni esterne e che cede al terrore ponendo fine alla propria vita senza tentare di riscattarsi. Rientrano in questa categoria anche quei personaggi che soffrono della "sindrome da eroe" o "complesso del salvatore", ovvero quando trovandosi di fronte a qualcuno in difficoltà si sente l'irresistibile ed irrefrenabile bisogno di aiutarlo e salvarlo. Trattandosi questi, di film in cui si gioca letteralmente con la propria vita, l'aiutare qualcun altro corrisponde al sacrificare se stessi per quella persona. Il *violento* è colui invece che reagisce alla situazione a cui è sottoposto e alla violenza recatagli, con altra violenza. Il comportamento aggressivo che esercita non è solo diretto al sistema in sé, ma anche agli altri giocatori. Il *creatore* è letteralmente colui che ha creato o per primo iniziato il gioco, sia esso un singolo individuo o un'organizzazione, e ricopre il ruolo di antagonista principale. Tuttavia, questa figura non è mai direttamente esplicitata o presente, si tratta infatti spesso di qualcosa di astratto, di cui neanche i partecipanti sapranno nulla fino alla fine del gioco. Il *mediatore* è colui che fa da intermediario tra i giocatori e il creatore. È la figura che controlla il corretto svolgimento del gioco e ricopre quindi anche una funzione di arbitro. Infine, il *protagonista* può rientrare in diverse categorie, come se attraversasse varie fasi, non sempre spicca in determinate qualità, ma la sua persistenza lo aiuterà a sopravvivere fino alla fine del gioco.

### **3.5. Personaggi**

Nella cinematografia J-horror erano i bambini le figure predominanti e ricche di significato culturale: in qualità di vittime delle radicali trasformazioni culturali, sono raffigurati infatti come simbolo di nostalgia per quei valori tradizionali e per quel passato ormai perduto a causa delle trasformazioni culturali, e allo stesso tempo in qualità di carnefici, poiché erano spesso i bambini

stessi a diventare *onryō*, simboli di un passato traumatico e violento:<sup>33</sup> «In the 1990s and early 2000s, when the nation and the child seemed to be under threat from forces of violence and the breakdown of traditional values, images of violent and demonic children could be seen in many Japanese films».<sup>34</sup> All'interno di questi film, i bambini simboleggiavano anche il frantumarsi dell'unità familiare tradizionale, tramite la rappresentazione di madri single e la mancanza di una figura paterna. L'utilizzo quindi di un "bambino mostruoso" rappresenta la combinazione di due temi predominanti del periodo: i racconti *kaidan* e la raffigurazione dei problemi sociali e urbani del Giappone moderno.

Diversamente, nella serie di film horror più recenti e incentrati giochi d'infanzia, presi in considerazione nello scorso capitolo, i protagonisti indiscussi sono sicuramente gli adolescenti. Questi personaggi, che non sono né bambini né tantomeno adulti, sono studenti ritratti nella loro fase più delicata: quella della transizione verso l'età adulta. Tuttavia, nonostante la loro precarietà emotiva e psicologica, essi sono abbandonati a loro stessi. L'assenza di figure genitoriali, di professori, delle autorità e di adulti in generale, vuole indicare una connessione con il mondo esterno ormai perduta e una condizione delle relazioni genitori-figli precaria, con quest'ultimi spesso lasciati soli senza un adulto che ne faccia da guida. Nei film horror contemporanei le autorità sono rese impotenti o completamente assenti, i genitori si rivelano invece impossibilitati o riluttanti dall'intraprendere qualsiasi tipo di azione. La loro assenza rivela anche la loro completa ignoranza ed estraneità al fatto che i propri figli possano essere in pericolo.<sup>35</sup> Nonostante, infatti, alcuni giochi mortali durino per più giorni, non c'è allarmismo tra gli adulti, e spesso, il gioco si conclude in una carneficina senza che nessuno al di fuori dei partecipanti sappia qualcosa. Per fare un esempio, in *King's Game*, nonostante gli alunni spariscano giorno dopo giorno, fino a rimanere un numero esiguo, la professoressa sembra non accorgersi di nulla, come se gli studenti scomparsi non fossero mai esistiti sin dal principio. I personaggi, da soli e senza un punto di riferimento, sono costretti a crescere troppo in fretta, risultando spesso in comportamenti violenti, lasciati incontrollati e senza supervisione.<sup>36</sup> In questo modo, nei film vengono rappresentate anche scene di violenza in cui i ragazzi danno sfogo a tutta la loro rabbia repressa, facendo emergere quelle tendenze devianti e latenti tenute finora sopresse, come la sociopatia, la perversione, la sete di potere e altre, ora più violente che mai dato che non sono presenti regole che controllino la loro condotta sociale.

---

<sup>33</sup> Jay MC ROY, "Recent Trends in Japanese Horror Cinema", *A Companion to the Horror Film*, Harry M. Benshoff (a cura di), John Wiley & Sons, Inc., 2014, cit., p. 411.

<sup>34</sup> Lindsay NELSON, "Ghost of the Past, ghost of the Future: Monsters, Children, and Contemporary Japanese Horror Cinema", *Independent Film Journal*, Year V, Issue 13, July-Dec 2003, cit., p. 4.

<sup>35</sup> Andrew L. GRUNZKE, *Educational Institutions in horror Film - A History of Mad Professors, Student Bodies, and Final Exams*, Palgrave MacMillan, St. Martin's Press LLC, New York, 2015, cit., p. 105.

<sup>36</sup> NELSON, "Ghost of the Past, ghost of the Future (...)", cit., p. 2.



Given the extent to which these visions of sadistic violence and willful self-destruction engage with notions of social transformation and cultural change, school-aged characters seem especially appropriate choices to populate works of horror cinema.<sup>37</sup>

Tale violenza è dettata anche da una presunta invulnerabilità iniziale, perché determinati personaggi, data la loro giovane età, pensano di essere superiori nei confronti di chiunque e qualunque cosa gli si opponga. Questa presunta invulnerabilità e il distacco della gioventù verso qualsiasi sentimento e legge morale sono, tuttavia, anche la causa della loro passività e apatia nei confronti della vita, come mostrato anche nell'incipit di *As the Gods Will*:

- God, my life is very boring. - You... for what purpose do you live for?  
- *Kamisama, boku no jinsei wa taikutsu desu. - Omae... nan no tame ni ikiteiru?*  
- 神様、僕の人生は退屈です。 - お前、何のために生きている？

Mentre all'inizio dei vari film i protagonisti sembrano infatti essere distaccati dalla vita e dalla morte, capiscono solo in seguito il vero senso delle stesse. Gli studenti, ignari di quello che stia per accadere, si ritrovano isolati e sotto una pressione imposta da una forza esterna che controlla tutti i loro movimenti e decisioni, e che li costringe a dover affrontare una serie di giochi e sfide per la propria sopravvivenza, che consistono talvolta nell'uccidere i propri compagni, senza una spiegazione logica. Nelle pellicole, a parte un'assenza di figure adulte, che fa supporre un abbandono dei protagonisti, non vengono mostrati altri motivi, come traumi infantili o tragedie pregresse, che giustifichino il comportamento e le azioni, crudeli e ipocrite, attuate dai personaggi. L'horror diventa allora in questi film «a manifestation of the precariousness of human existence, of the potential chaos underlying the fragile and tenuous order with which humanity lives and against which it must struggle to define itself».<sup>38</sup>

L'equilibrio della routine quotidiana viene quindi destabilizzato dall'arrivo di una forza aliena e maligna, provocando una crisi nei personaggi che si ritrovano privati delle regole morali a cui normalmente fanno riferimento. La violenza gratuita e senza spiegazione a cui sono soggetti gli studenti protagonisti dei film, innesta in loro una trasformazione psicologica che li vede passare da vittime passive, a carnefici attivi, dove non sempre la ragione riesce ad avere la meglio e la cosa più importante diventa la propria sopravvivenza.

Da sempre, i film horror che si sono concentrati sulla creazione della suspense, hanno messo in atto narrazioni in cui i protagonisti sono continuamente impegnati a scontrarsi con figure maligne, simbolo del male incarnato, in situazioni dove la propria vita è messa in pericolo in un mondo

---

<sup>37</sup> MCROY, "Recent Trends in Japanese Horror Cinema", cit., p. 411.

<sup>38</sup> Adam BINGHAM, *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-bi*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2015, cit., p. 86.

apparentemente senza più regole. In questi film, “l’avversario” era sempre ben identificabile. Tuttavia, nella serie di film basati sui giochi d’infanzia il “cattivo”, il creatore, o comunque colui che per primo ha iniziato il gioco e ha dato avvio a questo ciclo mortale, non è sempre riconoscibile. Questo perché al loro posto sono spesso presenti dei tramiti come burattini, oggetti tecnologici attraverso cui le regole del gioco vengono spiegate, come telefonini o televisori, oppure oggetti che prendono vita e che posseggono un’intelligenza, come fossero dotati di vita propria, come *daruma*, *maneki neko* e mascotte dalle fattezze umane. Gli studenti costretti a partecipare alle sfide mortali non hanno nessuno contro cui puntare il dito per la loro malasorte se non loro stessi e gli altri compagni.

### 3.6. Ambienti

Nei film appartenenti al filone del J-horror, Tokyo è diventato lo sfondo narrativo per eccellenza. La capitale riesce infatti a evocare un dualismo in grado di fornire una sensazione tanto familiare e ordinaria, quanto isolata e spettrale.

Tokyo mirrored the quotidian reality of everyday life, but the urban became a kind of visual and ideological shorthand for the historical fragility of the Japanese city and the postwar inevitability of growth and change, what Stephen Barber has aptly called the “contradictory charge of desolation and elation”.<sup>39</sup>

Ancora adesso Tokyo rimane il background di numerose rappresentazioni cinematografiche, dimostrando come i registi preferiscano collocare i propri film in ambientazioni locali e riconoscibili, piuttosto che esotiche.<sup>40</sup> In particolare, come abbiamo visto, la casa infestata è un topos ricorrente nella filmografia horror, che ha visto il sorgere del sottogenere definito come *obake yashiki*. La composizione di una casa tradizionale tipica giapponese causa, infatti, un senso di claustrofobia nello spettatore, grazie al lavoro di camera che si conforma alla struttura angusta dell’abitazione e alla possibilità, data dagli *shoji*, dell’abitazione di ricomporsi in conformazioni diverse a seconda delle esigenze, come fosse un labirinto in perenne mutamento.<sup>41</sup> Seguendo la logica del «la paura si amplifica quanto più è familiare e rassicurante il luogo infestato»,<sup>42</sup> un’altra ambientazione fortemente diffusa nel cinema horror è la scuola. Nella serie di film analizzati nel secondo capitolo, quasi sempre girati in interni, la scuola diventa il luogo da cui tutto ha inizio e spesso anche fine.

In the past 50 years, as horror filmmakers have begun to choose more everyday settings, the image of the school in film has shifted from a site of protection to a site of violence. The films no longer portrayed

---

<sup>39</sup> TSUTSUI, “Oh No, There Goes Tokyo Recreational Apocalypse (...)”, cit., p. 123.

<sup>40</sup> GRUNZKE, *Educational Institutions in horror Film (...)*, cit., p. 90.

<sup>41</sup> WADA-MARCIANO, “J-HORROR: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema”, cit., p.

<sup>42</sup> NOVIELLI, *Metamorfosi – schegge di violenza*, cit., p. 43.

schools as places of safety. Instead, the films concentrated on creating the image of the school as the locus of the terror.<sup>43</sup>

La scuola è il campo da battaglia in cui si svolge il gioco di sopravvivenza e anche qui, la claustrofobia viene resa grazie alla struttura degli istituti scolastici, i quali creano come una sorta di labirinto in cui i personaggi si sentono soffocare, intrappolati dalle pareti che li circondano, e da cui è impossibile uscire fino alla fine del gioco: «survival horror games set their events in twisted, narrow, maze-like environments that engender a sense of claustrophobia and entrapment».<sup>44</sup> I personaggi dei film si ritrovano così sopraffatti dalla complessità di tale labirinto, che provoca in loro un senso di impotenza e vulnerabilità.

Gli horror, usati talvolta come critica sociale, costituiscono allo stesso modo una metafora delle paure che affliggono le persone. Nei film degli ultimi anni, queste sono spesso collegate, direttamente o meno, all'educazione e al sistema scolastico. Diversi film hanno analizzato, sempre in maniera allegorica, come gli studenti provino ansia nei confronti del sistema scolastico e della posizione che ricoprono al suo interno. La scuola è infatti il luogo in cui più si manifestano le ansie giovanili e in cui si verificano fenomeni come il bullismo, la competizione estrema tra gli studenti, l'isolamento sociale e il passaggio verso l'età adulta, il tutto accompagnato da un senso costante di impotenza verso lo scorrere del tempo e i cambiamenti che esso apporta alla vita scolastica, così come sociale. Inoltre, l'incomunicabilità tra gli stessi giovani e l'incapacità dei genitori di comprendere i bisogni dei propri figli, la mancanza quindi di un punto di riferimento, in particolare di una figura di supporto emotivo e psicologico, sono altri fattori che concorrono a portare pressioni sui giovani.<sup>45</sup>

In America, l'inclinazione ad ambientare i film horror nelle scuole è nata a partire dagli anni Settanta e Ottanta, quando tre tendenze particolari hanno portato al formarsi del “*high school horror film*” come nuovo sottogenere dell'horror: l'utilizzo di icone infantili come mostruose, le ambientazioni periferiche e il pubblico giovanile. In Giappone questa tendenza è invece arrivata dopo, a partire dagli anni Novanta e soprattutto dal nuovo millennio, come nel film *Horror High School* (id., 2014) diretto da Kinichiro Koga e Hisaki Yoshikawa, in cui le superiori diventano un inferno, luogo di puro terrore per le studentesse in questa spettrale antologia di cortometraggi sia soprannaturali, sia realistici.

Gli istituti scolastici, specificamente le scuole superiori, servono quindi da piattaforme su cui costruire e impostare i film d'orrore, rappresentando eventi come gite scolastiche, riunioni di classe o il giorno del diploma e della laurea. Quest'ultimo in particolare ha una valenza simbolica molto

---

<sup>43</sup> GRUNZKE, *Educational Institution in Horror Film (...)*, cit., p. 11.

<sup>44</sup> Andrei NAE & Alexandra Ileana BACALU, “Toward a Reconsideration of Hypermediacy: Immersion in Survival Horror Games and Eighteenth-Century Novels”, University Leiden, 2019, P. 141

<sup>45</sup> *Ibidem*.

importante. Esso è il giorno che rappresenta il passaggio dall'adolescenza al mondo adulto, la perdita dell'innocenza per un mondo incerto, sconosciuto e caratterizzato da una spietata concorrenza lavorativa, e per questo capace di porre una profonda tensione psicologica sui personaggi: «As anxiety-producing rites of passage, each of these days was exploited for the social fears it produced in their teenage viewers. Graduation day represents a monumental change and a powerful source of anxiety in the lives of young people».<sup>46</sup> Non stupisce quindi che alcuni film horror siano ambientati proprio durante il giorno del diploma, come a voler esasperare ancora di più il suo ruolo simbolico come rito di passaggio, che verrà considerato superato solo se si è in grado di sopravvivere. La trilogia di film *The Sacrifice Dilemma (Ikenie no Dilemma: Above, Middle, Bottom, 2013)*, adattamento del romanzo *Ikenie no Jirenma* di Dobashi Shinjirō, diretta da Kaneko Shūsuke, è un esempio del genere. Il primo film inizia, infatti, con gli studenti che si recano a scuola per il giorno del diploma, ma una volta in classe, una voce tramite gli altoparlanti annuncia loro che, dopo un'ora, tutti moriranno a meno che non venga offerta una persona in sacrificio. In questo modo, agli studenti non resta altro che partecipare fino alla fine a questo gioco di sopravvivenza.

Horror is also ideal for games because it presents a familiar world but with enough of a twist to make it seem fantastic and special. Horror stories are typically set in highly recognizable locations that players can identify but which have been invaded by some evil force. This force has often altered the rules of the world in some way.<sup>47</sup>

La transizione verso l'età adulta non è tuttavia l'unico elemento, rappresentato all'interno di questi film, capace di riprodurre le ansie giovanili, altri aspetti includono: il bullismo, le relazioni sociali e genitori-figli, il risveglio degli istinti sessuali, l'accettazione sociale, lo sviluppo di una propria identità morale e infine, il rendimento scolastico.<sup>48</sup>

Secondo McRoy, la scuola superiore è il posto in cui maggiormente si sviluppano le relazioni sociali, ma allo stesso tempo, corrisponde anche al terreno di massima competizione tra studenti. Il film *Battle Royale* di Fukasaku ne è un esempio eclatante. Nel film, gli studenti, portati su un'isola deserta con solo un'arma, hanno tre giorni di tempo per scontrarsi e uccidersi tra loro per sopravvivere, tramite un collare che ne controlla la posizione, fungendo da GPS e da bomba mortale in caso di violazione delle regole. La stessa tipologia di collare, con la medesima funzione, è inoltre presente anche nei vari film della serie *The Werewolf Game*.<sup>49</sup>

Qui la competizione è portata all'estremo e la pena per la sconfitta risulta essere la morte stessa. La scuola, ambiente in cui si dovrebbe insegnare a vivere, diviene invece luogo di morte e sopravvivenza,

---

<sup>46</sup> *Ivi*, cit., p. 106.

<sup>47</sup> PERRON (a cura di), *Horror video games – Essay on the Fusion of Fear and Play*, cit., p. 17.

<sup>48</sup> GRUNZKE, *Educational Institution in Horror Film (...)*, cit., p. 2-4.

<sup>49</sup> McROY, "Recent Trends in Japanese Horror Cinema", cit., p. 411.

nella quale si insegna un diverso tipo di esistenza. Quello che questi giochi cercano di compiere quindi è cercare di rendere i personaggi capaci di apprezzare la vita, con tutte le sue difficoltà, proprio attraverso la morte e la sofferenza.

In questi film, vi è quindi un forte rimando alla competizione scolastica, la quale rimane fortemente istituzionalizzata e parte della vita quotidiana di uno studente giapponese. Poiché la qualità dell'università frequentata ha un effetto diretto sulle possibilità lavorative, il rendimento scolastico rimane un elemento di maggior rilevanza per molti giapponesi.

the post-war educational model in Japan exceeds being 'merely' a school system and extends into a regime of test-taking that produces and centers the Japanese self. [...] [I]t is academic performance that has increasingly become the common standard of value in the economy. This means that in the marketplace of careers and jobs, it is the test scores and schools attended as youths that operate as the currency of exchange for adults.<sup>50</sup>

Il collocamento scolastico è, quindi, in grado di influenzare la futura condizione sociale, economica e lavorativa di una persona adulta. La concorrenza è spietata fin dai primi anni, dove gli insegnanti, tramite le consulenze e i collocamenti, possono indirizzare alcuni esaminandi e deviarne altri. La competizione scolastica, radicata all'interno della cultura studentesca, rimane per questo motivo causa di stress e ansie per molti studenti che non sono in grado di stare al passo con la concorrenza accademica.

The ideal found in the West of self realization apart from family or social group has been entirely alien to the Japanese system of thought until very recently. Legally and morally an individual defined himself in the context of family roles and (sic!) their attendant obligations and expectations. Although highly westernized in many regards, Japanese youth appear to still define themselves in terms of school affiliation<sup>51</sup>

### 3.7. Altri elementi

Finora sono state descritte le caratteristiche principali, come le dinamiche della narrazione, i personaggi e i loro ruoli, e le ambientazioni che contraddistinguono questo filone cinematografico. Tuttavia, sono presenti anche un'altra serie di elementi che seppur in maniera minore contribuiscono a caratterizzare questa cinematografia.

Tra questi, la tecnologia è uno degli aspetti che, a partire dagli anni Novanta, ha contrassegnato un gran numero di pellicole. Soprattutto nei primi film horror realizzati sui giochi d'infanzia, come

---

<sup>50</sup> Anne ALLISON, *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics and Censorship in Japan*, Berkeley: University of California Press, 1996, cit., p. XVII citato in BALANZATEGUI, "The child and Japanese National Trauma", cit., p. 174.

<sup>51</sup> Gerald LETENDRE, "Youth and Schooling in Japan: competition with peers", *Berkeley Journal of Sociology*, Vol. 41, Youth and Youth Culture, 1996-1997, cit., p. 129.

*King's Game* e *The Werewolf Game*, si risente infatti l'influenza dei loro predecessori, ovvero i film appartenenti al J-horror, i quali rappresentarono gli apparecchi tecnologici come mezzo attraverso cui propagare il terrore, richiamando così ancora una volta il concetto di tecnofobia o tecno-horror che li avevano contraddistinti. In *King's Game*, il telefono è il dispositivo attraverso cui arrivano gli ordini del "re", imprescindibili e assoluti, e le conferme di effettuazione degli ordini o di disobbedienza, con successiva esecuzione capitale. La suoneria di notifica del telefonino diventa così presagio funesto di quello che sta per accadere. Qualsiasi azione compiuta dai personaggi è sorvegliata, non importa dove essi siano, non c'è modo di scappare dal ruolo di "suddito" loro imposto e dai doveri che ne derivano. Nella serie di film di *The Werewolf Game* lo schermo televisivo è invece il mezzo attraverso cui vengono esposte le regole e con cui gli operatori del gioco possono eventualmente comunicare con i partecipanti. La tecnologia rimane in questo modo sempre uno degli elementi fondamentali di questi film, non solo grazie ai dispositivi elettronici, ma anche grazie alla creazione di luoghi fittizi, altrimenti logicamente irrealizzabili e non esistenti, come il cubo gigantesco e fluttuante in cui alla fine sono rinchiusi i protagonisti di *As the Gods Will* o gli spazi in cui si sfidano i personaggi di *Friend Game*.

La tecnologia rimane anche lo strumento con cui i gestori o creatori del gioco possono controllare i partecipanti. Attraverso le videocamere i personaggi sono osservati come da una specie di "grande fratello" che ne controlla i movimenti e ne ricava un intrattenimento. Questo "grande fratello" altro non è che un'entità poco definita e intangibile, il cui scopo è analizzare e testare gli esseri umani. Ponendo gli studenti in condizioni estreme, dove viene scommessa la loro stessa vita, è possibile osservare le loro reazioni, svelando in questo modo la vera natura umana. Nel film *The Werewolf Game: Inferno* questo è esplicitato quando la polizia interroga un uomo sospettato di aver dato inizio al gioco mortale. Chiedendogli cosa ci fosse di divertente in esso l'uomo rispose infatti con «Puoi vedere la vera natura delle persone. Puoi incontrare il tuo vero io».<sup>52</sup>

Oltre che a una vittoria psicologica e al compiacimento che un giocatore può ottenere sopraffacendo tutti gli altri, la vincita comporta spesso anche un premio, che può essere in denaro, come in *The Werewolf Game* e *Friend Game*, o il titolo di eletto o "kami no ko", letteralmente "figlio di Dio", come in *As the Gods Will*. Vengono così messi a nudo i veri sentimenti e l'ipocrisia umana che, posta davanti alla scelta "denaro" o "amico", non esita a sacrificare la vita di altre persone per i propri interessi personali.

---

<sup>52</sup> "Hito no honshitsu ga miemasu. Hontō no jibun ni au koto ga dekirundesu" "人の本質が見えます。本当の自分に会うことができるんです" *The Werewolf Game: Inferno*.

Un altro elemento di considerevole importanza all'interno dei film è sicuramente la funzione che ha il tempo, in tutte le sue forme. Una di queste è il tempo limite, o scadenza, a cui sono sottoposti i personaggi. Il fatto che essi abbiano un tempo massimo entro cui devono svolgere determinate azioni o risolvere il gioco, il quale una volta superato comporterebbe l'uccisione degli stessi, provoca nello spettatore un senso di ansia, un crescendo di angoscia che aumenta man mano che si avvicina la fine del countdown. L'intero film diventa una corsa contro il tempo, continuamente segnata da nuove scadenze, sempre più opprimenti, non solo per il personaggio, ma anche per il pubblico. Nei film di *The Werewolf Game*, il tempo è scandito secondo gli orari in cui ogni ruolo impersonato dagli studenti deve compiere l'azione, per esempio votare il possibile "lupo mannaro" entro le ore 20, decidere quale giocatore proteggere tra le ore 22 e mezzanotte, oppure uccidere un "contadino" tra la mezzanotte e le ore 02. In *As the Gods Will* e *Friend Game* invece, le scadenze dei singoli giochi costituiscono il limite da non dover superare, causando ansia fin dal principio.<sup>53</sup>

Da tenere conto in questa serie di film è anche il valore ciclico del tempo. Normalmente, i giochi di gruppo sono marcati da una precisa struttura temporale, ovvero, hanno un inizio e una fine ben precisati. Si ha inizio una volta che le regole sono state spiegate e i giocatori sono pronti a cominciare, e si ha fine quando rimane un solo vincitore. In queste pellicole, tuttavia, queste demarcazioni sono assenti. Anche tra la fine di un gioco e l'inizio di un altro, i confini sono indistinti. I partecipanti non sempre hanno una chiara idea di quando un gioco possa cominciare e quando abbia realmente conclusione. Soprattutto per quanto concerne la conclusione del gioco, essa non è mai garantita. Spesso i protagonisti si ritrovano intrappolati in un loop in cui il gioco non ha mai fine e da cui non possono mai uscire, seguendo uno schema che si ripete periodicamente. La ripetizione ha una funzione importante, in quanto permette uno sviluppo ininterrotto della narrazione, una continua progressione ed evoluzione dei personaggi all'interno della trama, nonché un *escamotage* per la realizzazione di un *sequel* in caso di successo al botteghino. Gli studenti riescono ad acquisire difatti una maggiore conoscenza del funzionamento del gioco, proprio grazie alla sua incessante ripetizione.

---

<sup>53</sup> Molto nota è la scena del film *As the Gods Will* in cui verso la fine del primo gioco viene mostrato il tempo rimasto, ovvero 00:03 secondi, in cui il protagonista tenta, con un gesto estremo, di salvarsi lanciandosi per schiacciare il pulsante presente dietro la testa del *daruma*. Ci fu anche un'accusa di plagio per questa e altre scene, nei confronti della serie sudcoreana *Squid Game*, prodotta da Netflix, sebbene le accuse furono successivamente smentite dal regista della serie televisiva.

Cfr. Martina VOLONTÉ, *Squid Game accusata di plagio: la serie Netflix ha copiato un film giapponese?*, in "Cinematographe.it", 06/10/21, link: <https://www.cinematographe.it/serie-tv/squid-game-accusata-di-plagio-serie-netflix-ha-copiato-film-giapponese/> (ultimo accesso: 09/09/22)

Repetitions are clearly a part of any narrative process, as the return of similar items and moments emphasizes story and character information, ensures narrative comprehension, establishes thematic motifs, and helps found the semiotic structure of the work.<sup>54</sup>

Sotto questo aspetto, *King's Game*, rispetto agli altri film del filone, è ancora più legato ai film J-horror. Il gioco si propaga proprio come un virus, riprendendo così anche il tema del contagio, andando a “infestare” qualsiasi classe in cui si reca il partecipante sopravvissuto del round precedente, il quale, sotto una specie di maledizione, è costretto a portare avanti il gioco contro la sua volontà. Anche in *Friend Game* il gioco sembra non avere un termine e i personaggi vi partecipano continuamente, dapprima sotto obbligo e successivamente secondo la propria volontà. La ripetizione dei giochi e la circolarità del tempo, che causano un senso di impotenza nei personaggi, possono essere letti come un'allegoria che designa l'oppressione e il controllo che la società appone sulle persone, le quali non hanno mai una piena libertà di azione e pensiero.

Recent Japanese horror films repeat in part because contemporary society seems either incapable of containing such disorder, or-and this is probably why it is incapable has utterly failed to stop perpetuating the injustices that create such monsters in the first place.<sup>55</sup>

Infine, un ultimo elemento che caratterizza questa serie di film incentrati sui giochi d'infanzia è il ritorno agli effetti splatter e gore. Tali effetti, che dopo gli anni Ottanta non si erano più adoperati per lasciare spazio a un diverso tipo di horror, sono da sempre serviti a feticizzare il dismembramento del corpo umano.<sup>56</sup> In queste pellicole invece, i giochi mortali sono portati all'eccesso, impiegando gli effetti splatter proprio per poter esercitare e scatenare la paura di quell'eccesso, portandolo al limite della credibilità, catturando in dettaglio il momento in cui il corpo umano viene distrutto irrimediabilmente. Per questo motivo i film *As the Gods Will*, *The Werewolf Game*, seppur in misura minore, *Tag* e *Friend Game* presentano schizzi e zampilli di sangue, corpi tranciati a metà con le interiora che fuoriescono, corpi schiacciati e teste che esplodono.

Splatter films stylize their gore in such ways that the otherwise credible special effects tend to come off as theatrically spectacular, self-consciously cinematic, and to some extent unreal. In splatter, the blood is too red, the flesh too soft, and bodies don't just puncture – they erupt, explode, and disaggregate.<sup>57</sup>

---

<sup>54</sup> Aaron GEROW, "The Empty Return: Circularity and Repetition in Recent Japanese Horror Films", *Minikomi: Informationen des Akademischen Arbeitskreis Japan*, Nr. 64, 2002, cit., p. 21.

<sup>55</sup> *Ibidem*.

<sup>56</sup> HABEL, KOOYMAN, "Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games", cit., p. 9.

<sup>57</sup> Mark STEVEN, *Splatter Capital: The Political Economy of Gore Films*, Repeater Books, London, 2017, cit., p. 13.



## 4. TRADIZIONI E TENDENZE: IL CASO AMERICANO E NIPPONICO A CONFRONTO

It's true that all genres are characterized by a set of preestablished conventions generating a certain number of more or less precise expectations. In this perspective, the notion of genre stimulates a certain reflexive game of guesswork and recognition. However, of all the genres, it may be argued that horror is the one most often compared to a game.<sup>1</sup>

Quando lo spettatore è posto di fronte a una scena horror esso prova al contempo spavento e fascinazione verso di essa. Si tratta di un bilanciamento tra quello che attrae il pubblico verso un oggetto orrorifico in grado di affascinare e quello che allontana dall'oggetto stesso. L'esperienza horror oscilla quindi tra un sentimento di fascinazione e immersione nello spettacolo visivo e lo sgradevole, che porta al distacco da esso. Il cambiamento avviene in particolare quando l'oggetto che ci spaventa sopprime la fascinazione provata inizialmente per esso, ovvero quando tutto quello che risultava piacevole di quell'oggetto diventa sgradito e l'unica emozione rimasta per esso è pura paura. Nei film, infatti, l'horror è intensificato sia dal senso di immedesimazione tra uno spettatore e i personaggi ritratti: «This might happen because a star plays the victim, because the actor is attractive, because the character has features or preferences similar to ours, or because he shares an affiliation along race, class, ethnicity, gender, age or religion lines»,<sup>2</sup> sia dalla riproduzione di scene in cui sono rappresentati momenti di massima crudeltà e immoralità: «To be sure, the film cannot merely show an act of violence or a monster, but must present the filmic content in such a vivid and impressive way that the content comes across as threatening. That is, in order to be effective cinematic horror must seamlessly combine content and form, semantics and aesthetics».<sup>3</sup> Quello che si cerca di dimostrare è quindi l'importanza non tanto «of what is presented, but also how it is presented».<sup>4</sup> I giochi analizzati nelle pellicole possono essere comparati a questi “oggetti di paura” in grado inizialmente di affascinare personaggi e spettatori così come di allontanarli e terrorizzarli.

Nel precedente capitolo si è cercato di analizzare approfonditamente le caratteristiche che hanno delineato questa particolare tipologia di pellicole horror emerse negli ultimi anni nell'arcipelago e di come esse sono state inserite all'interno della cinematografia nipponica. Si rivela però necessario

---

<sup>1</sup> Bernard PERRON, “Survival terror”, in *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press: Digitalculturebooks, 2006, cit., p. 13.

<sup>2</sup> Julian HANICH, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers – The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2010, cit., p. 84.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> *Ivi.*, cit., p. 85.

anche individuare come poter riunire questi elementi in modo da poter catalogare i film esaminati in un unico sottogenere, esigenza che verrà presa in considerazione nel primo paragrafo.

Per consolidare il fine della ricerca della presente tesi, quest'ultimo capitolo si occuperà inoltre di mettere a confronto, tramite dei *case studies*, i film presi in analisi nel secondo capitolo con alcuni capisaldi della tradizione cinematografica americana attinenti al genere, per valutare se, in confronto alla controparte statunitense, la filmografia giapponese possa rappresentare un *corpus* più omogeneo e quindi convalidare l'ipotesi di un possibile sottogenere horror.

#### **4.1. L'horror giapponese e la sistematizzazione di un sottogenere**

Con l'avvento della globalizzazione le industrie cinematografiche, e di conseguenza i generi, hanno assunto un aspetto più transnazionale e meno legato alla tradizione e alla cultura nazionale. Le pellicole che vengono solitamente catalogate in base alle storie narrate, all'argomento, allo stile o in base a criteri più generali o geografici possiedono quindi criteri di suddivisione e classificazione che differiscono in generi cinematografici, con talvolta anche una successiva identificazione di un sottogenere che permetta una descrizione più dettagliata del genere in questione. L'horror, sempre più riconosciuto come genere transnazionale, si presta bene a questi cambiamenti in quanto lo spettatore non è tenuto a conoscerne la cultura rappresentata quanto le formule filmiche presenti al suo interno, un insieme di convenzioni ricorrenti, caratteristiche quindi che distinguono un genere dall'altro, sebbene esistono specificità culturali importanti: «il tipo di storia o argomento trattato, i personaggi tipici o ricorrenti e le loro caratterizzazioni, le ambientazioni, la messa in scena, i costumi, gli effetti speciali, la colonna sonora, gli attori legati al genere e le emozioni suscitate nello spettatore».<sup>5</sup> I generi, infatti, sono categorie atte a circoscrivere e a identificare i film come appartenenti a un determinato gruppo, aspettandoci di trovare in essi una serie di elementi più o meno costanti, sebbene attualmente siano comuni le ibridazioni tra più generi che rendono la classificazione più complicata e instabile, nonché in continuo mutamento. Prendendo come esempio il genere analizzato nella presente tesi, l'horror, possiamo affermare che alcuni degli elementi specifici possano essere:

- presenza di personaggi della vita quotidiana che si ritrovano improvvisamente minacciati [...] In generale, si tratta della paura del "diverso", dell'"ignoto" che assume sembianze mostruose;
- ambienti che, pur inizialmente "normali", si trasformano spesso in luoghi di terrore [...]
- scene che provocano paura, terrore, disgusto;
- graduale intensificazione di queste emozioni man mano che la trama procede [...] - gli effetti

---

<sup>5</sup> Luciano MARIANI, "I generi cinematografici", Studi sul cinema Laboratori interattivi su "*cinemafocus.eu*", 2019, cit., p. 3-4.

speciali rafforzano la violenza, il sadismo, la malvagità [...] - la musica drammaticamente ossessiva si accompagna ad effetti sonori che amplificano l'orrore delle immagini.<sup>6</sup>

Nondimeno, quello che maggiormente determina il genere horror, insieme a tutti i suoi sottogeneri, non sono tanto le convenzioni filmiche e quello che viene rappresentato sullo schermo, quanto le sensazioni che quest'ultimo è in grado di produrre nello spettatore: paura, ansia, terrore, suspense, emozioni umane e per questo comuni a tutti. Tuttavia, i registi sono alla continua ricerca di nuovi mezzi per stimolare nel pubblico tali emozioni, sebbene piuttosto familiari, poiché se si applicano sempre le medesime strutture si incorre nel rischio di annoiare lo spettatore. In questo caso, i film horror hanno permesso un connubio interessante tra il familiare e il nuovo per poterle ricreare:<sup>7</sup> « Per questo, il cinema tende, da una parte, a confermare le convenzioni di un certo genere [...], ma dall'altra parte tende anche ad introdurre qualche elemento di novità, che lo differenzi dalla moltitudine di film precedenti sullo stesso tema e possa essere considerato almeno in parte come “originale” [...] Si tratta insomma di un delicato equilibrio tra convenzione e innovazione».<sup>8</sup>

Per il continuo sviluppo di un genere e/o sottogeneri filmici e la creazione quindi dell'interesse dello spettatore verso di essi, i registi e le case di produzione devono pertanto tenere conto di un altro grande fattore, il pubblico. In questo caso il pubblico giovanile risulta essere il consumatore principale del genere horror. Negli ultimi anni la cinematografia americana ha cercato tuttavia di evitare di rappresentare tematiche che potessero essere direttamente ricollegabili al mondo giovanile odierno poiché:

globally dominant youth audience requires that movies [...] “must not partake of the real world, but rather of a construct having nothing to do with contemporary teen reality”. [...] contemporary youth demographic wants “escapism without risk, and when it gets too close, they lose interest”. [...] the key is unreality, unrelenting and unremitting. The movie viewer, ensconced in her/his seat in the darkness seeks above all to avoid reality, to put off for as long as possible the return to normalcy<sup>9</sup>

Contrariamente alla controparte americana, nella filmografia giapponese tale popolarità tra i giovani risulta invece essere centrale per comprendere lo sviluppo di determinate pellicole all'interno del genere horror contemporaneo in quanto

---

<sup>6</sup> Ivi., cit. p. 4-5.

<sup>7</sup> Christina KLEIN, “The American Horror Film? Globalization and Transnational U.S.-Asian Genre”, Steffen HANTKE (a cura di), *American Horror Film - The Genre at the Turn of the Millennium*, University Press of Mississippi/Jackson, 2010 cit., p. 3-4, 12.

<sup>8</sup> MARIANI, “I generi cinematografici”, cit., p. 5.

<sup>9</sup> HANTKE (a cura di), *American Horror Film - The Genre at the Turn of the Millennium*, cit., p. 82.

horror continues to offer expressionistic allegories of psychological and social realities, and for contemporary viewers the primary way these realities are communicated is through the hybridized generic lexicon and melodramatic emotional resonance of contemporary teen horror.<sup>10</sup>

Uno degli elementi caratteristici emersi dalla rappresentazione del mondo giovanile è lo stato di conflitto creato dalla figura del giovane adolescente, in cerca di una propria autonomia individuale, e l'assimilazione sociale, ovvero il diventare parte di un grande meccanismo in cui ogni persona ha il suo determinato ruolo, all'interno della società, da dover assolvere. Per rendere questa concezione i registi hanno optato per la marginalizzazione sempre più evidente delle figure genitoriali e autoritarie dall'ambiente adolescenziale. Figure che all'interno della cinematografia horror risultano essere più intangibili che mai.<sup>11</sup>

Come visto, quindi, i generi tendono ad essere allo stesso tempo conservatori, ovvero tradizionalisti, ed innovativi, seguendo le tendenze del momento. Essi mutano a seconda della produzione, seguendo le formule filmiche che sembrano funzionare tra il pubblico, talvolta con l'aggiunta di innovazioni, facendo attenzione anche al consumo, ovvero le aspettative del pubblico e il rispetto delle tradizioni del genere, e infine seguono anche un livello più ideologico, rispettando le volontà e i desideri degli spettatori, i quali vogliono rispecchiarsi e immedesimarsi nelle pellicole proposte. Si tratta, tuttavia, di un approccio piuttosto "riflessionista" in quanto esso «presuppone che i generi riflettano gli atteggiamenti, i valori e le convinzioni sociali di un certo periodo storico».<sup>12</sup>

Da tenere anche conto è il fatto che i generi cinematografici attraversino diverse fasi di popolarità, passando da un periodo di successo e notorietà, quando un film di grande successo incoraggia la realizzazione di imitatori e di altre pellicole dello stesso genere, come avvenuto con il J-horror in seguito al successo di *Ring*, a periodi di caduta, sebbene relativa, di tale popolarità. Per ovviare a tale possibilità molti dei film contemporanei tendono ad attingere a generi diversi, a ibridarsi combinandosi con due o più generi o sottogeneri all'interno della stessa pellicola. I registi, per poter apporre elementi di novità all'interno delle loro opere, adoperano e prendono ispirazione da una vasta gamma di materiali eterogenei, non solo film, ma anche da altre fonti come i videogiochi, arricchendo in questo modo il genere per avvicinarlo al contempo ad altri.

Nel caso dei film analizzati nella presente tesi, le pellicole horror incentrate sui giochi d'infanzia potrebbero rappresentare un sottogenere che raccoglie in sé elementi e caratteristiche presi in prestito da altri generi: l'ambientazione e i personaggi li avvicinano infatti agli *High-school movie* americani; determinati elementi, come visto, sono prestati dal J-horror; le dinamiche della narrazione sono

---

<sup>10</sup> *Ivi.*, cit., p.85.

<sup>11</sup> *Ivi.*, cit., p. 92.

<sup>12</sup> MARIANI, "I generi cinematografici", cit., p. 13-14.

similari a quelle presenti nei *survival horror*, genere relativo al mondo ludico dei videogiochi; mentre infine, altre caratteristiche sono attinenti all'horror più in generale.

In particolare, il legame tra i giochi di sopravvivenza e i film horror è profondo e risiede nell'elemento caratterizzante dei giochi stessi, la loro ripetitività. Si tratta difatti di una formula appartenente all'horror di cui ogni appassionato del genere è a conoscenza:

predictability does not deter the horror audience's interest (indeed, audiences would appear to desire that the same stories be told again and again) [...] It's precisely the noticeable variations within the framework, the efficacious scare tactics and the novelty of the techniques, that thrill horror enthusiasts and reaffirm their appreciation for the genre; it is a way simultaneously both to maintain and to lose control over the experience<sup>13</sup>

Diversi accademici come Ruth Amossy e Vera Dika hanno utilizzato analogie associate ai giochi per illustrare il panorama dell'horror contemporaneo. Amossy, che si è principalmente concentrata sulla correlazione tra i film e i giochi da tavola, ha stilato tre categorie in cui possono rientrare gli oggetti in grado di instillare paura nello spettatore: 1. La trasgressione delle regole legate alle normali leggi della realtà e della fisica; 2. Oggetti innocui che diventano spaventosi perché assumono un comportamento anormale e aggressivo; 3. Figure già spaventose che sono sottoposte a un processo iperbolico.<sup>14</sup> Diversamente, Dika ha invece ricercato un'attinenza con i videogame, trattandosi questo di un periodo in cui gli adolescenti spettatori di tali film sono al contempo anche giocatori. Come mostrato anche nel film *As the Gods Will* in cui il protagonista, Shun, da giocatore di videogame cruenti, finisce per essere lui stesso partecipante attivo e giocatore in prima persona, passando da un semplice gioco alla cruda realtà.

With an action-oriented narrative framework and all the prominently displayed formal "direction signs" along the experiential route to fear, the spectator-gamer was more than ready to get into the labyrinth of horror and virtually display his competitive spirit.<sup>15</sup>

Un altro fattore che accumuna i videogiochi con i film horror è la semplicità della trama. Essa deve essere infatti minimalista e immediatamente comprensibile dagli spettatori e giocatori in modo che essi possano essere spronati a compiere determinate azioni e scelte attraverso l'intera esperienza ludica: «Since horror works best the less that is explained and the more that is left up to the imagination, it maps well to game storytelling».<sup>16</sup> Inoltre, in entrambi i casi i protagonisti all'inizio della narrazione non sempre sono a conoscenza del fatto di essere manipolati, da quale persona o per quale motivo e nonostante ciò, cercheranno in tutti i modi di padroneggiare il gioco, comprenderne

---

<sup>13</sup> PERRON, "Survival terror", cit., p. 16.

<sup>14</sup> *Ivi.*, cit. p. 14.

<sup>15</sup> *Ivi.*, cit., p. 16.

<sup>16</sup> PERRON (a cura di), *Horror video games – Essay on the Fusion of Fear and Play*, cit. p. 16.

le regole in maniera più o meno graduale: «the protagonist-players are also engaged at another level: there it is a matter not just of ‘winning’ or ‘losing’ but of understanding the terms and nature of the game». <sup>17</sup>

Questo dimostra come i giochi e i film horror costituiscano una combinazione vincente che, in Giappone, i registi hanno saputo sfruttare dando origine alle pellicole horror incentrate sui giochi d’infanzia. Sebbene attualmente, questo corpus di film non costituisce un sottogenere accademicamente canonico, esso contiene elementi ricorrenti (l’iconografia infantile, le dinamiche di gruppo, gli studenti come protagonisti, gli edifici scolastici come ambientazione prediletta, il tempo ciclico, gli effetti splatter e tutti quegli altri elementi analizzati nel precedente capitolo, in primis il ruolo dei giochi) che potrebbero creare un’etichetta o una denominazione in grado di identificare la caratteristica principale del prodotto intermediale in questione.

Per avvalorare ulteriormente questa ipotesi potrebbe essere utile infine confrontare questo insieme di pellicole con film americani attinenti al genere, in quanto essi rappresentano una tradizione più consolidata e per questo un punto di confronto plausibile, riprendendo tuttavia brevemente, in primo luogo, in che modo l’iconografia infantile si sia sviluppata all’interno dell’ambito cinematografico statunitense.

## **4.2. Il culto infantile nella tradizione horror americana**

Prima di confrontare il diverso impiego dei giochi nella filmografia americana e giapponese è necessario illustrare brevemente in che modo la tradizione statunitense abbia usufruito dell’iconografia infantile nel corso della sua storia cinematografica. Come accennato nel terzo capitolo, gli anni Settanta hanno visto l’emergere di una nuova tendenza horror, gli *High-school-movie*, film ambientati nelle scuole superiori a tema giovanile e con personaggi principali adolescenti: «Hollywood’s teen-targeted material has mainly meant teen protagonists coping with teen dilemmas in a teen milieu». <sup>18</sup> Lo sviluppo della figura del bambino rappresentato in veste mostruosa, l’ambientazione rilegata ai sobborghi cittadini e il ringiovanimento dell’audience americana sono le tre tendenze che hanno contraddistinto l’horror di quegli anni portando alla nascita di questo sottogenere. Infatti, è stato proprio a partire dal 1968, con l’uscita di film come *La notte dei morti viventi* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero) e *Rosemary’s Baby – Nastro Rosso a New York* (*Rosemary’s Baby*, Roman Polansky), che «scary movies represented the first major, coordinated affront to the prevailing image of the innocence of childhood [...] The child who was

---

<sup>17</sup> Thomas ELSAESSER, *The Mind-Game Film – Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2021, cit., p. 31.

<sup>18</sup> HANTKE (a cura di), *American Horror Film - The Genre at the Turn of the Millennium*, cit., p. 77.

born evil or possessed by demons became the standard icon of the child in a horror film. In fact, the metamorphosis of the child into this sort of monster became “the defining feature of horror films of the 1970s”». <sup>19</sup>

Nella prima metà del Ventesimo secolo gli studi cinematografici hanno inserito nel genere horror una serie di icone che con il tempo sono diventate standardizzate, tra queste, anche la scelta dell’ambientazione, spesso rilegata a cimiteri, laboratori e tetri castelli. Tuttavia, questa normalizzazione si rivelò essere anti-produttiva, in quanto costituì un ostacolo al vero scopo dei film horror, quello di impaurire lo spettatore.

While horror is perhaps the most oversaturated of all the film genres, the aim of the films is to “generate suspense,” a function that requires a certain level of freshness. For this reason, American horror film sank into serious decline in the 1950s and 1960s. <sup>20</sup>

Per questo motivo, proprio perché a partire dagli anni Settanta ci fu un drastico spostamento della popolazione verso la periferia, i registi iniziarono a collocare i film in location che ricordassero i sobborghi locali, i quali erano quindi familiari e per questo facilmente identificabili dal pubblico adolescenziale. Diversi studiosi notarono difatti che negli ultimi decenni del Ventesimo secolo, gli spettatori dei film horror erano per lo più giovani totalmente devoti al genere. Proprio per questa ragione il sottogenere americano, prevalentemente negli anni Settanta e Ottanta, cercò di ritrarre gli adolescenti che, ribellandosi ai codici e alle norme culturali imposte loro dalla società e affrontando situazioni in cui le autorità e gli adulti non possono essere d’aiuto, cercano il loro posto nel mondo. Data la giovane età del pubblico, per rendere l’immedesimazione tra di esso e i personaggi più facile e sollecitare quindi in essi il terrore, i film proiettati dovevano a loro volta raffigurare e riflettere le loro stesse ansie e paure, cercando di convincerli che le minacce rappresentate sullo schermo fossero in parte reali. Per questo motivo, molti dei film del periodo si focalizzarono su temi come il bullismo, la conseguente vendetta e le difficoltà e preoccupazioni che attanagliano gli studenti nella transizione dall’adolescenza al mondo adulto. In questo caso, le scuole superiori sono il luogo in cui più si manifestano traumi psicologici, fisici ed emotivi. <sup>21</sup> I registi dovevano quindi realizzare film horror che potessero risuonare con il pubblico adolescenziale e che avessero al contempo una funzione anche sociale e non solo di intrattenimento.

Although adolescents continue to fear their physical destruction, political, economic, and especially social fears, including those surrounding school, begin to appear at this age. As a result, the shift in the age of

---

<sup>19</sup> GRUNZKE, *Educational Institution in Horror Film (...)*, cit., p. 90-91.

<sup>20</sup> *Ivi.*, cit., p. 93.

<sup>21</sup> *Ivi.*, cit., pp. 95, 110.

horror film audiences led directly to a change in the settings of the films and the types of scares they sought to elicit.<sup>22</sup>

Tra gli episodi rappresentati nei film, molti erano di natura violenta, spesso il prodotto di pressioni sociali, preoccupazioni scolastiche, senso di impotenza dato dallo scorrere incessante del tempo, dinamiche tra i compagni di classe, così come l'esile rapporto tra gli studenti e i loro genitori, incapaci di comprendere i bisogni dei propri figli. In numerose pellicole, infatti, sono stati ritratti gruppi di adolescenti in pericolo, senza che gli adulti ne fossero a conoscenza, o dove comunque le autorità venivano rese impotenti, senza poter essere in grado di fare qualcosa per aiutarli. Per questi motivi i registi americani di film horror ambientarono le loro creazioni in edifici scolastici come le scuole superiori, ma talvolta anche in università e college. Per riassumere, si potrebbe dire che la filmografia degli anni Settanta e Ottanta costituì una rivoluzione nella scuola horror americana, simile a quella che avvenne in Giappone poco più di una decade dopo. Tuttavia, questo sottogenere ebbe una brusca fine con il Massacro della Columbine High School del 1999, quando due alunni aprirono il fuoco uccidendo dodici studenti, un insegnante e ferendone molti altri.<sup>23</sup>

Contrariamente ai film horror giapponesi che presentano sovente personaggi adolescenziali, infatti, le pellicole americane del Ventunesimo secolo hanno per protagonisti per lo più adulti e bambini, quest'ultimi avendo spesso una funzione particolare all'interno della narrazione, rimasta quasi immutata nel corso degli anni. Insieme alla figura del bambino, anche la simbologia a esso legata ha iniziato a rappresentare nella filmografia horror un tema narrativo piuttosto ricorrente. In particolare, il massimo rappresentate della cultura infantile rimane la "bambola". Già nel film *Dolls* del 1987 (Stuart Gordon), furono rappresentate una schiera di bambole, in grado di muoversi da sole, che terrorizzavano qualsiasi persona fosse ospite di una coppia di anziani, composta dal fabbricante delle bambole e sua moglie. Tuttavia, fu poi grazie al film uscito nell'anno successivo, *La bambola assassina* (*Child's play*) del regista Tom Holland, che la bambola iniziò ad assumere una particolare valenza all'interno della filmografia horror, un *leitmotiv* per negoziare la percezione del bambino come un qualcosa di apparentemente innocuo, ma invece incontrollabile e sconosciuto, elevando la bambola a una delle icone principali del genere:<sup>24</sup>

to depict children's culture as an antagonistic force the child's doll has had by far the most successful career in the horror film, first taking centre stage in *Dolls*, then *Child's Play*, which inspired a stream of sequels, as well as imitations like *Puppet Master* (1989), *Silent Night*, *Deadly Night: The Toy Maker* (1991), *Demonic Toys* (1992), and *Dolly Dearest* (1992).<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> *Ivi.*, cit., p 97

<sup>23</sup> *Ivi.*, cit., pp. 105-106, 118.

<sup>24</sup> LENNARD, "All fun and games...: children's culture in the horror film (...)", cit., p. 134.

<sup>25</sup> *Ivi.*, cit., p. 136.



Nel film la merce legata all'infanzia crea un contrasto dato dal negozio di giocattoli in cui si trova la bambola che sarà posseduta dallo spirito del killer e dalla periferia industriale, dalle vie umide e nebbiose per la pioggia. Il negozio, in particolare, un luogo in cui l'adulto dovrebbe esercitare il pieno controllo, finanziario e ideologico, diventa così un ambiente imprevedibile, un posto dove egli non è più in grado di relazionarsi. In *La bambola assassina* la bambola è lo strumento attraverso il quale il regista raffigura le preoccupazioni dell'epoca riguardo il consumismo sempre più pressante, in particolar modo quello legato alla mercificazione del bambino, di tutti gli articoli, come giochi, vestiti e altri oggetti che specialmente in quel periodo avevano visto un innalzamento del potenziale di vendita.

As a film caught up in an unprecedented cultural climate of marketing towards children, *Child's Play* uses the 'childlike' figure of the doll to dramatize adult frustration towards the consumer child and the financial strain that accompanies it.<sup>26</sup>

Piuttosto che la bambola posseduta, il vero nemico del film sembra essere in questo caso il capitalismo mercantile, il quale porta a considerare i desideri dei bambini un qualcosa di mostruoso e per questo pericoloso: «[it] emphasizes the adult's obsessive need for the doll to be defaced, burned as an effigy of the child's uncontrolled longings, an effigy that connotes cathartic extreme violence to the child's own body.»<sup>27</sup>

Oltre a Chucky, presente nel film *La Bambola Assassina*, anche la bambola Annabelle, dopo la sua popolare apparizione nel film *L'evocazione - The Conjuring*, ha visto la realizzazione di tre pellicole horror omonime e dedicate esclusivamente a essa. Il tropo della bambola demoniaca che negli anni Ottanta e Novanta apparve in numerose copertine di tascabili pulp horror, negli anni più recenti ha visto il suo massimo compimento con i film sopraccitati e altri appartenenti allo stesso genere come *The Boy* (id., 2016, William Brent Bell) e il *mockbuster*, *Charlotte* (id., 2017, Campbell & Lee).

In questa serie di film le bambole sono elementi altamente teatrali, un artificio reso manifesto attraverso dei primi piani sui visi di porcellana, che seppur immutabili, sono in grado di creare una sensazione inquietante e spettrale dato dal sogghigno che sembrano talvolta possedere. Questo senso di disagio e terrore provocato nello spettatore è dato dall'unione di più componenti: le fattezze umane possedute dalle bambole, che li rendono molto simili a persone reali, i toni di voce estremamente alti, tanto da risultare quasi bizzarri, e le movenze meccaniche e a scatti date dall'animazione in stop-motion.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> *Ivi.*, cit., p. 134.

<sup>27</sup> *Ivi.*, cit., p. 140.

<sup>28</sup> André LOISELLE, *Theatricality in the Horror Film – A Brief Study on the Dark Pleasures of Screen Artifice*, Anthem Press, London, 2020, cit., p. 81.

Dolls are frozen in time—human, but not human. There's no life inside. There's a "dead" quality to dolls that can be creepy since their eyes are open, and they are often smiling and lifelike.

(Darren Stein, scrittore, regista, produttore)

This gets, again, to what's scary, fundamentally. And what's fundamentally scary is when something suddenly appears to be its opposite. Dolls are inanimate. So when they become animate, it overthrows all our neat categories and structures.

(Dawn Keetley Ph.D., professore associato alla Lehigh University)<sup>29</sup>

L'uso della simbologia legata all'infanzia, come le bambole, è un rimando al concetto di “*uncanny*” (perturbante) espresso da Freud, di cui ho accennato al terzo capitolo. I giocattoli, infatti, costituiscono un qualcosa di difficilmente differenziabile tra un oggetto animato o non-animato, soprattutto dalla prospettiva di un bambino, e per questo motivo le bambole assumono uno status di “persona reale”.<sup>30</sup> Difatti la bambola come automa è centrale nella teoria freudiana che vede il “perturbante” come un rivivere da adulti, quello che costituiva la credenza da bambini nell'animismo, un credo perduto con il crescere. Nei film horror sono spesso presenti bambole, giocattoli e marionette “perturbanti”, che prendono vita per compiere atti orrendi secondo il proprio volere. Si tratta quindi di una dissonanza tra la ragione e la razionalità adulta e quelli che vengono percepiti come fenomeni paranormali, uno scontro che crea una destabilizzazione nel nostro modo di ragionare e comprendere la realtà, facendoci credere che forse le fantasie infantili, non sempre sono solo fantasie.<sup>31</sup>

L'utilizzo di queste figure appartenenti all'iconografia dell'infanzia una volta familiari e innocue, trasformate in esseri minacciosi e alieni, è diventato un pilastro della filmografia horror, un mezzo per raffigurare in maniera quasi spropositata l'opposizione e la divisione tra gli adulti e i bambini: «the doll, a signifier of the child's desire for love, carries children's needs to us as a mystical force answerable only with violence and degradation».<sup>32</sup>

Per riassumere, la filmografia americana nel corso degli anni ha preferito adottare una certa tipologia di elementi che rimandino alla cultura e iconografia infantile, di cui le bambole sono il massimo esponente. Tuttavia, numerose nei film horror sono anche le rappresentazioni di pagliacci (*It*, 2017), giocattoli altri che le bambole (*Giocattoli Infernali* 1992), disegni (*Grano rosso sangue* 1984, *La Madre* 2013, *Sinister* 2012), carillon (*L'evocazione - The Conjuring*, 2013) e motivetti (*Nightmare – Dal profondo della notte*, 1984). Utilizzando quindi, i giochi legati all'infanzia in

---

<sup>29</sup> NASTASI, *Why are there so many creepy kids, dolls, and clown in horror movies?*, in “Hopes&Fears”, link: <http://www.hopesandfears.com/hopes/culture/film/216733-creepy-children-girls-dolls-clowns-horror-movies>

<sup>30</sup> LENNARD, “All fun and games...: children's culture in the horror film (...)”, cit., p. 134.

<sup>31</sup> LOISELLE, *Theatricality in the Horror Film (...)*, cit., pp.79-80.

<sup>32</sup> LENNARD, “All fun and games...: children's culture in the horror film (...)”, cit., p. 140-141.

maniera meno sistematizzata rispetto alla cinematografia giapponese, una contrapposizione che verrà analizzata nel prossimo paragrafo.

### **4.3. *We play the game or the game plays us?* Filmografie a confronto**

L'utilizzo dei giochi legati all'infanzia non è limitato alla filmografia nipponica, ma si può osservare anche in casi in cui essi vengano utilizzati come espediente narrativo anche in ambito americano. Specificatamente, si possono riscontrare tre diverse modalità con cui i giochi vengono rappresentati nelle pellicole horror americane. La prima, corrisponde a quell'insieme di film in cui uno spirito o una maledizione sono diventati un tutt'uno con il gioco stesso, obbligando i giocatori a partecipare. Il secondo caso, invece, coincide con le pellicole in cui un'entità spiritica si manifesta attraverso il gioco, entrando in contatto con le persone tramite di esso. Un'ultima possibilità consiste nei film in cui il gioco è ideato dagli umani, per gli umani. A seconda della tipologia, la rappresentazione e la funzione del gioco all'interno della narrazione possono differire.

Nella prima classificazione rientrano pellicole come *Obbligo o verità* (*Truth or Dare*, 2018) del regista Jeff Wadlow, e il più recente film di produzione tuttavia britannica, *Choose or Die* (id., 2022) ad opera di Toby Meakins e distribuita da Netflix. In *Obbligo e Verità* un gruppo di amici fa un viaggio in Messico e giocano ad "obbligo e verità", in cui o si dice la verità a una domanda fatta o si deve eseguire un'azione/ordine, in una chiesa abbandonata. Essi scopriranno presto che il gioco non avrà fine all'interno della chiesa, ma esso continuerà a seguirli. Una volta tornati a casa, infatti, i ragazzi inizieranno a vedere le scritte "*truth or dare*" in diversi luoghi e persone con volti deformi attorno a loro che gli porranno la medesima domanda "obbligo o verità?". Il gruppo di amici sarà costretto a sottostare a quello che il gioco comanda, pena la loro morte per non aver eseguito l'ordine. Tuttavia, le verità che man mano emergono dai partecipanti mettono a dura prova l'amicizia del gruppo, causando litigi, fraintendimenti e profonde gelosie, mentre gli obblighi si faranno man mano sempre più spinti e altrettanto pericolosi. Dopo aver indagato, gli amici scoprono che il gioco è in realtà un demone evocato anni prima e l'unico modo per fermarlo è effettuare un rituale, che tuttavia fallisce. Infine, le ultime due giocatrici rimaste, dopo che tutti i loro amici sono deceduti, comprendono che l'unico modo per evitare la propria morte è quella di coinvolgere più giocatori possibili all'interno del gioco per far sì che il proprio turno tardi ad arrivare. Per questa ragione una di loro carica un video sulla piattaforma Youtube, spiegando le regole del gioco e sfidando gli spettatori di tutto il mondo.

In *Choose or Die*, una ragazza trova a casa di un amico un vecchio videogioco di seconda mano. Il suo completamento comporterebbe un'ingente somma di denaro e attratta dall'idea, la protagonista provando il gioco durante la notte, si rende presto conto che esso è in grado di manipolare e controllare

il mondo reale e circostante. Il gioco infatti pone il partecipante all'interno di un contesto, simile a quello in cui si trova nella vita reale, mettendo a disposizione due opzioni tra cui il giocatore deve scegliere, pena la propria morte. Le scelte, tuttavia, non sono sempre facili e il primo livello viene superato solo dopo che una cameriera è stata costretta dal gioco a mangiare pezzi di vetro e a morire. Per decifrare il mistero dietro il gioco i due amici si dirigono sul luogo della sua creazione, scoprendo come esso sia in realtà una maledizione trasformata in gioco. Dopo aver superato quattro livelli e aver perso il proprio amico, la ragazza dovrà sfidarsi con un altro giocatore, anche lui al quarto livello, la stessa persona che aveva precedentemente creato delle copie del gioco per diffondere la maledizione e scappare da essa. Una volta vinto, la protagonista riceve il premio del gioco, quello di diventarne la programmatrice e poter usare il gioco per fare del male.

Le scene di entrambi i film sono abbastanza intense, con morti violente e sanguinose, autocannibalismo ed effetti visivi piuttosto forti. In questi due casi il gioco ha un'origine soprannaturale, in cui i protagonisti vengono per caso in contatto con lo spirito malvagio/maledizione e sono costretti per questo a tornare nel luogo di origine per scoprirne la sua vera natura. Tra i film giapponesi analizzati nei capitoli precedenti l'unico che si avvicina a tale rappresentazione del gioco è *King's game*. In tutti e tre i film, infatti, la maledizione corrisponde al gioco stesso, obbligando i giocatori a partecipare, mentre l'unico modo per riuscire a sopravvivere risulta essere diffondere la maledizione per garantirne la sua continua circolazione, un elemento caro anche alla tradizione J-horror.

La seconda tipologia di pellicole comprende film come *Nascosto nel buio* (*Hide and Seek*, 2005) del regista John Polson. Nel film appaiono vari elementi appartenenti all'iconografia infantile: carillon, bambole, canzoncine, ma sicuramente quello che più permane all'interno del film è il gioco del "nascondino". Fin dall'inizio osserviamo come il padre (Robert De Niro) e la figlia (Dakota Fanning) protagonisti della storia ci giochino abitualmente e con il trasloco in una nuova casa questa tradizione non cessa di essere. Tuttavia, le cose iniziano a cambiare quando la bambina inizia ad avere un amico immaginario, "Charlie", che cerca di mettere la figlia contro il padre, accusandolo di essere il motivo del suicidio della moglie. Le cose peggiorano quando "Charlie" inizia a lasciare messaggi minatori, a spostare oggetti, a lasciare il corpo del gatto annegato nella vasca da bagno e perfino a uccidere delle persone, facendo presumere così che non si tratti di un amico immaginario, ma piuttosto di una forza malevola. Il padre accusa la figlia, pensando sia complice di tutti i misfatti, ma ella nega, rinchiudendosi nel suo mondo con "Charlie" con cui gioca spesso a nascondino, il loro gioco preferito. Alla fine del film si svela la terribile rivelazione, "Charlie" altro non è che il padre stesso, vittima di uno sdoppiamento della personalità. Avendo ormai perso il controllo su se stesso,

obbliga la figlia a nascondersi per un'ultima volta per giocare a nascondino, la quale se scovata, verrebbe uccisa.

In questo caso per la gran parte del film il gioco sembra essere il punto di contatto attraverso cui “Charlie”, che all’inizio pare un’entità spiritica, e la figlia comunicano. Il gioco è quindi il mezzo, il tramite con cui l’amico immaginario prima e la doppia personalità del padre dopo, appaiono e interagiscono. La filmografia giapponese, tuttavia, non ha pellicole che possano rientrare in questa particolare tipologia, in quanto i film horror incentrati sui giochi d’infanzia tendono ad assomigliare più al terzo e ultimo caso.

Esso comprende pellicole come *Would You Rather* (id., 2012) del regista David Guy Levy, *Finché morte non ci separi* (*Ready or Not*, 2019) diretto da Matt Bettinelli-Olpin e Tyler Gillet e la serie di film marcati *Escape Room* (2017, 2019, 2021). In *Would You Rather* un gruppo di otto persone di varia età, sesso, estrazione sociale e salute vengono invitati a casa di un filantropo per partecipare a un gioco, la vittoria del quale comporterebbe una grossa somma di denaro. La frase “Would you rather” (preferiresti...) è un riferimento a un tipico gioco da ragazzi in cui vengono date due scelte spesso entrambi raccapriccianti, tra cui una persona deve scegliere. Simile a *Choose or Die*, nel film l’esecuzione del gioco è semplice, l’organizzatore, che si rivelerà essere poi un sadico, durante ogni turno porrà due alternative ai partecipanti, i quali devono dare la risposta entro il tempo limite per non essere eliminati e quindi uccisi. Il sottrarsi al gioco non è possibile, e infatti la prima persona viene uccisa freddamente dal maggiordomo perché ha cercato di andarsene. Tuttavia, le alternative proposte mettono spesso in opposizione la propria salvezza con quella di un altro giocatore, come ad esempio scegliere se andare loro stessi sulla sedia elettrica o far andare un’altra persona, pugnalare una persona o frustare l’altra. La maggior parte delle persone moriranno a causa delle scelte compiute da loro stessi e dagli altri giocatori. Alcuni moriranno per dissanguamento, altri a causa delle punizioni, poiché un turno prevedeva di scegliere tra il rimanere sott’acqua due minuti o il pescare una carta con una punizione sconosciuta, le quali faranno morire la maggior parte dei giocatori. Il gioco viene concluso quando la protagonista per l’ultimo round deve decidere se andarsene con l’altro giocatore rimasto, il quale è un suo amico, o ucciderlo e prendere i soldi della vincita che le servono per curare il fratello malato. La scelta davanti a cui viene posta la protagonista può far riflettere lo spettatore su quale possa effettivamente essere la risposta giusta:

is it easier to give pain or to receive it? And if it's OK to do a bad thing for a good reason, how far does that logic go? Can you do a horrible thing for a very good reason?<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Scott WEINBERG, *Modern Horrors – An A to Z of Horror Movie Reviews 2000-2015*, TheHorrorShow.TV: Kindle Edition, 2015, cit., p. 1337.

Lei sceglie la seconda opzione, uccidendo l'amico, ma una volta tornata a casa, scopre che il fratello si è suicidato mentre lei stava giocando, rendendo così vane tutte le sue scelte e azioni. Il fatto che i partecipanti vengano costretti a ferirsi e a torturarsi l'un l'altro fino a uccidersi, in cambio di un'ingente quantità di denaro, avvicina questa pellicola alle serie di film *Werewolf Game*, in cui gli studenti vengono posti direttamente l'uno contro l'altro per ottenere il premio finale.

In *Finché morte non ci separi* una ragazza dopo essersi sposata con il proprio compagno, viene invitata dalla famiglia di lui a partecipare a un gioco durante la notte delle nozze, come per tradizione della famiglia. Il gioco, che viene scelto causalmente, è nascondino, ovvero lei si dovrà nascondere da tutti i membri della famiglia fino all'alba. Nonostante pensi che si tratti una tradizione piuttosto inusuale e strana la sposa accetta comunque di partecipare andando a nascondersi. Tuttavia, quando la suocera uccide una cameriera scambiandola per lei, si rende presto conto che non si tratta di un semplice gioco. I membri della famiglia, infatti, credono che una maledizione posta su di loro porterà alla loro morte se non riescono ad ucciderla entro l'alba. La sposa si ritrova così costretta a nascondersi, a scappare e a lottare per la propria vita, dubitando della sincerità del proprio marito, che a volte sembra essere complice della famiglia mentre altre sembra volerla aiutare, e dovendo talvolta ricorrere lei stessa alla violenza per poter sopravvivere.

Infine, la serie di film targati *Escape Room*, del quale il film del 2017 presenta tuttavia una storia a sé stante rispetto alla pellicola del 2019 e il suo sequel del 2021, raffigura una struttura narrativa relativamente simile. Un gruppo di persone di età, sesso e impiego diverso, vengono invitati a partecipare a un gioco in cambio di un premio in denaro. Lo scopo del gioco è quello di risolvere gli enigmi che si celano dietro le varie stanze per poter uscirne entro il tempo limite: «*Escape Room* [...] present a small group of people trying to get out of a restricted space by interpreting a series of clues. Of course, in all films the “game” turns deadly».<sup>34</sup> Tuttavia, in queste *escape room* è possibile anche attivare delle trappole mortali, così come è sicura la morte di chi non riesce a scovare l'indizio per passare alla camera successiva. Alla fine dei film a sopravvivere saranno solo una o due persone al massimo, mentre tutte le altre verranno uccise dal gioco una dopo l'altra. Un altro elemento che accomuna i film è che i personaggi partecipanti al gioco sono legati tra loro, essendo per esempio un gruppo di amici (2017, Will Wenick), talvolta uniti da un'esperienza condivisa, come quella dell'essere tutti sopravvissuti a un incidente mortale (2019, Adam Robitel) oppure essere i vincitori di un *escape room* precedente (2021, Adam Robitel). Nelle pellicole dirette da Adam Robitel si scopre come dietro a questi giochi mortali vi sia un “*game master*”, ovvero una persona che fin dal principio aveva il compito di osservare i partecipanti e l'andamento del gioco, e di come vi siano anche degli spettatori, clienti facoltosi che, osservando il gioco in tempo reale, scommettono su quale giocatore

---

<sup>34</sup> LOISELLE, *Theatricality in the Horror Film (...)*, cit., p. 86.

riuscirà a sopravvivere fino alla fine, andando in questo modo a finanziare il gioco stesso. Quest'ultimo è un elemento narrativo che ricorre anche nella serie di film *Werewolf Game*, dove la vincita corrisponde a una quota di denaro e ai film *Friends Game*, in cui gli spettatori scommettono ingenti somme sull'esito del gioco.

In quest'ultimo gruppo di film i partecipanti sono tutti umani, non sono presenti, neanche figurativamente, spiriti, maledizioni o altri elementi soprannaturali. I giochi sono creati dagli umani per gli umani e i giocatori partecipano attivamente al gioco, prendendone il controllo, mentre nei primi due casi sembra quasi che i personaggi subiscano il gioco, vittime del suo volere, in quanto è come se esso fosse un'entità malevola dotata di vita propria.

Rispetto alla filmografia giapponese appartenente a tale sottogenere, le pellicole americane utilizzano i giochi non come principale motivo narrativo, ma piuttosto come un qualcosa di complementare alla narrazione vera e propria. Tra i vari giochi ricollegabili all'infanzia, "nascondino" rappresenta indubbiamente il gioco più utilizzato nei film horror americani, forse proprio grazie alle sue caratteristiche dinamiche, particolarmente consone al genere horror: qualcuno che si nasconde, qualcuno che cerca e l'adrenalina tensione e paura che si prova quando si cerca di scappare dall'inseguitore. Tra le pellicole che fanno uso di questo espediente narrativo è doveroso citare *Cimitero Vivente* (*Pet Sematary*, 1989 di Mary Lambert), in cui un bambino-zombie invita il vecchio vicino a giocare a nascondino, il già citato *Nascosto nel buio*, e anche *L'evocazione - The Conjuring* (2013, James Wan) in cui le cinque figlie della famiglia protagonista giocano a un gioco di loro invenzione, il quale è un misto tra nascondino e Marco Polo. In tutti questi film quindi: «Hide-and-seek becomes a matter of life and death».<sup>35</sup>

Inoltre, l'attenzione non viene focalizzata sull'intero gruppo e sulle sue dinamiche di competizione (ad eccezione di *Escape Room*), ma particolarmente su un singolo personaggio o su un gruppo composto da un nucleo familiare. I personaggi difatti sono quasi sempre bambini e adulti, talvolta anche giovani adulti, ma mai adolescenti: «Only in this decidedly grown-up mash-up of torture, suspense, and dark comedy, there are no teenagers to be found».<sup>36</sup> Contrariamente alla cinematografia giapponese, in cui i protagonisti sono studenti delle superiori e i giochi vengono spesso svolti all'interno degli edifici scolastici, i luoghi nei quali sono ambientati i film americani non sono fissi, ma variabili, seppur presentino talvolta caratteristiche comuni, come l'essere il luogo d'origine della maledizione/gioco o l'essere un ambiente domestico, in particolare con l'uso di un'abitazione familiare spesso circondata da un paesaggio naturale e al contempo spettrale:

---

<sup>35</sup> LENNARD, "All fun and games...: children's culture in the horror film (...)", cit., p. 133.

<sup>36</sup> WEINBERG, *Modern Horrors – An A to Z of Horror Movie Reviews 2000-2015*, cit., p. 1337.

the appearance of an eerily artificial environment that differs markedly from the realistic setting of normality [...] usually functions to create a lingering atmosphere of dread and suspense. [...] Artifice transforms the familiar forest, graveyard or mansion into something strange that engenders an unnerving sense of pleasurable dread where surges of fright are mixed with shivers of delight.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> LOISELLE, *Theatricality in the Horror Film (...)*, cit., p. 90.



## Conclusione

Nella presente tesi si è trattato il rapporto che il cinema giapponese ha instaurato con il genere horror a partire dalla sua nascita fino ad arrivare alle innovazioni più recenti registrate in campo cinematografico, ovvero come questo rapporto abbia dato origine a un corpus di film che, pur mantenendo una serie di elementi cari alla filmografia horror nipponica, in particolare derivanti dal J-horror, possano rientrare in una nuova tipologia di sottogenere, sebbene accademicamente ancora non canonico. Lo scopo della presente ricerca, e la domanda a cui essa ha cercato di dare risposta, è stato infatti constatare l'effettiva esistenza e consistenza di questo nuovo sottogenere dell'horror costituito da pellicole che abbiano come proprio perno narrativo i giochi d'infanzia.

Per rispondere a tale interrogativo si è prima di tutto fornita una panoramica generale della storia del cinema giapponese in relazione al genere horror, soffermandosi in particolar modo sul fenomeno globale del J-horror e indagando come questo abbia non solo influito sulla realizzazione dei lungometraggi giapponesi contemporanei, ma abbia anche influenzato la filmografia oltreoceano. Si sono poi analizzate cinque opere cinematografiche nipponiche prodotte negli ultimi anni che, pur essendo realizzate da registi diversi, presentano una serie di elementi condivisi, tra cui in primo luogo i giochi d'infanzia. Questi elementi sono stati in seguito presi singolarmente in esame, dimostrando come le caratteristiche e le strutture di tali pellicole non siano limitate a un singolo caso, ma siano invece ricorrenti in più opere. Infine, per convalidare ulteriormente tale ipotesi si è confrontato il diverso utilizzo dell'iconografia legata all'infanzia nei film di produzione euroamericana e giapponese, constatando come i giochi assumano sfumature e scopi differenti a seconda del paese di produzione, nonostante si tratti di pellicole sempre appartenenti al genere horror.

Da ciò si è potuto accertare come esista un'effettiva omogeneità in questa serie di film in cui il gioco risulta essere un qualcosa di sistematizzato. Esso è infatti lo strumento che i registi adottano per creare un paradosso nella storia in grado di disorientare non solo i personaggi, ma anche lo spettatore. Questo paradosso è infatti dato dal contrasto tra quello che i giochi dell'infanzia rappresentano in quanto tali, ovvero un divertimento che viene normalmente percepito come sicuro e innocente, e quello che invece rappresentano in queste pellicole, un mondo perverso in cui la sconfitta corrisponde alla propria morte e in cui tutto quello che si pensava di sapere sui propri amici e compagni viene messo in discussione. Difatti in questi film il gioco è quello che permette ai personaggi di crescere svelando parti del proprio essere di cui ancora non erano a conoscenza, siano esse qualità positive o negative. Come già citato più volte all'interno della ricerca, questi giochi sono

in grado di far emergere infatti la vera natura umana. Gli adolescenti, protagonisti delle pellicole analizzate, sono giovani abbandonati a loro stessi, senza punti di riferimento, nel momento più instabile della loro vita, quello in cui pur essendo costretti a prendere decisioni riguardanti il proprio futuro, come l'università o il lavoro, essi sono allo stesso tempo insicuri di ciò che il futuro riserverà loro, non avendo certezze su cui fare affidamento. I giochi e l'infanzia stessa denotano perciò per i personaggi un passato nostalgico e felice a cui desiderano tornare per evadere dalle proprie responsabilità di adulti. Tuttavia, nelle pellicole prese in esame, i giochi sono raffigurati come meschini e mortali, dimostrando come questo ritorno si riveli in realtà essere impossibile. I protagonisti sono obbligati quindi ad affrontare i giochi e allo stesso tempo sono costretti e spronati a crescere. Per questo motivo i giochi rappresentano uno strumento attraverso il quale essi compiono un viaggio di crescita dall'infanzia verso l'età adulta, creando un *alter ego* in cui i giovani spettatori giapponesi possono identificarsi.

Sono presenti, pertanto, tutte le premesse per far sì che le pellicole analizzate possano costituire un sottogenere o rientrare in una determinata etichetta o denominazione che permetta allo spettatore di individuarne la struttura narrativa e la caratteristica portante. Tale etichetta potrebbe essere nominata “*Death game horror*” (*Desu gēmu horā*, デスゲームホラー), racchiudendo in sé l'elemento principale e caratterizzante di questi film. In questo modo, future ricerche potranno indagare come questo nuovo sottogenere influisca sullo scenario cinematografico horror nipponico e straniero, e influenzi non solo i lungometraggi, ma anche le altre formule di rappresentazione audiovisiva come le serie televisive.

## Appendice dei film

### King's Game

(*Ō-sama gēmu*, 2011)

**Regista:** Tsuruta Norio

**Soggetto originale:** Kanazawa Nobuaki

**Sceneggiatura:** Katō Jun'ya

**Produttore:** Niwa Tamon Andrew

**Produttori esecutivi:** Muraoka Shūsaku,  
Tsuboi Daisuke

**Produttore associato:** Murayama Tatsuya

**Produttori:** Yoda Mitsutaka, Muto Reiko,  
Onodera Ren, Ikeda Jun, Takagi Tsukasa,  
Morokaku Hiroshi

**Fotografia:** Ueno Shōgo

**Musica:** Endō Kōji

**Produzione:** BS-TBS, Upfront Work,  
TC Entertainment, DNA, Exing, Futabasha,  
E★everystar

**Distribuzione:** BS-TBS Production, Voice  
& Heart (cooperazione),  
Ark Films (cooperazione)

**Interpreti:** Kumai Yurina (Honda Chiemi),  
Sakurada Dori (Kanazawa Nobuaki), Suzuki  
Airi (Iwamura Ria), Satō Isanori (Hashimoto  
Naoya)<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Homepage ufficiale del film *King's Game*, link: <https://bs.tbs.co.jp/ousamagame/cast.html> (ultimo accesso: 09/09/22)

Werewolf Game  
(*Jinrō gēmu*. 2013-2020)

**Registi:** Kumashita Izuru, Kawakami Ryō,  
Akabe Shinya,  
**Soggetto originale:** Kawakami Ryō  
**Distribuzione:** AMG Entertainment<sup>2</sup>



<sup>2</sup> Essendo una serie di film composta nell'arco di più anni, i produttori, sceneggiatori, direttori alla fotografia e il resto dello staff differiscono a seconda del film e per questo motivo si è scelto di riportare solo i registi e le informazioni che valgono per l'intera serie, *Jinrō gēmu*, in "VideoMarket", link: <https://www.videomarket.jp/title/146093> (ultimo accesso: 09/09/22)

## As the Gods Will

(*Darumasan ga koroshita – Kamisama no iu toori*, 2014)

**Regista:** Miike Takashi

**Soggetto originale:** Kaneshiro Muneyuki,  
Fujimura Akeji

**Sceneggiatura:** Hiroyuki Yatsu

**Produttore:** Ichikawa Minami

**Produttore esecutivo:** Akihiro Yamauchi

**Fotografia:** Kita Nobuyasu

**Montaggio:** Yamashita Kenji

**Scenografia:** Sakamoto Akira

**Effetti speciali:** Otagaki Kaori

**Musica:** Endō Kōji

**Produzione:** Tōhō, Rakueisha, OLM

**Distribuzione:** Tōhō

**Interpreti:** Fukushi Sōta (Takahata Shun),  
Yamazaki Hirona (Akimoto Ichika), Kamiki  
Ryūnosuke (Amaya Takeru), Yūki Mio  
(Takase Shoko), Lily Frankie (cameo,  
senzattetto), Ōmori Nao (cameo,  
Takumi/hikikomori)<sup>3</sup>



<sup>3</sup> Homepage ufficiale del film *As the Gods Will*. Link: <https://www.toho.co.jp/movie/lineup/kamisamanoiutoori.html>  
(ultimo accesso: 10/07/22)

Tag

(*Riaru onigokko*, 2015)

**Regista:** Sono Shion

**Soggetto Originale:** Yamada Yūsuke

**Sceneggiatura:** Sono Shion

**Fotografia:** Ito Maki

**Musica:** Akizuki Sukiyo

**Produzione:** Sedic Deux Inc.

**Distribuzione:** Shōchiku

**Interpreti:** Triendl Reina (Mitsuko),  
Shinoda Mariko (Keiko), Mano Erina  
(Izumi), Sakurai Yuki (Aki), Takahashi  
Maryjun (Jun), Isoyama Sayaka (Mutsuko)<sup>4</sup>



<sup>4</sup> Homepage ufficiale del film, *Tag*, in “Shōchiku: sakuhin dētabēsu”, <https://www.shochiku.co.jp/cinema/database/04841/>, (ultimo accesso: 09/09/22)

## Friends Game (*Tomodachi gēmu*, 2017)

**Regista:** Nagae Jirō

**Soggetto originale:** Yamaguchi Mikoto,  
Satō Yuki

**Sceneggiatore:** Nagae Jirō, Sagami  
Yoshitsugu

**Produttore:** Kimata Makoto, Ueno  
Kyosuke

**Fotografia:** Imai Tetsuro

**Distribuzione:** Canter

**Interpreti:** Yoshizawa Ryō (Katagiri  
Yūichi), Uchida Rio (Sawaragi Shiho),  
Yamada Yuki (Mikasa Tenji), Okura  
Shimon (Shibe Makoto), Nemoto Nagi  
(Kokorogi Yutori)<sup>5</sup>



<sup>5</sup> Homepage ufficiale dei film *Friends Game*, <http://tomodachi-game.com/#> (ultimo accesso: 09/09/22)

## Bibliografia

- BALMAIN, Colette, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2008.
- BALANZATEGUI, Jessica, “The Child and Japanese National Trauma”, capitolo da *The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-first Century*, Amsterdam University Press, 2018, pp. 155-184.
- BALANZATEGUI, Jessica, “The Transnational Uncanny Child”, *The Transnational Uncanny Child*, capitolo da *The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-first Century*, Amsterdam University Press, 2018, pp. 219-240.
- BINGHAM, Adam, *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-Bi*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2015.
- BRANDIZZI, Nicolo’ & GROSSI, Davide & IOCCHI, Luca, “RLupus Cooperation through emergent communication in The Werewolf social deduction game”, 2021.
- BUNCH, Sonny, “Techno-Horror in Hollywood – Japanese Anxieties, American Style”, *A Journal of technology & Society*, The New Atlantis, Autunno 2006, pp. –
- BYRNE, James, “Wigs and rings: cross-cultural exchange in the South Korean and Japanese horror film”, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, Vol. 6 No. 2, 2014, pp. 184-201.
- CHALFEN, Richard, “Shirei Shashin: Photographs of ghost in Japanese Snapshots”, *Photography & Culture*, Vol. 1 Issue 1, 2008, pp. 51-72.
- CHITTARANJAN, G. & HUNG, H., “Are you a werewolf? Detecting deceptive roles and outcomes in a conversational role-playing game”, *Proceedings ICASSP*, 2010.
- CONNER, Christopher T. & BAXTER, Nicholas M., “Are you a werewolf? Teaching Symbolic Interaction Theory through Game Play”, *Teaching Sociology*, Vol. 50, No. 1, 2021, pp. 1-27.
- DANIEL, Rob & WOOD, Dave (articolo) & FONFREDE, Julien (intervista), “Pain threshold: the cinema of Takashi Miike”, SCHNEIDER, Steven Jay (a cura di), *Fear Without Frontiers: Horror Cinema Across the Globe*, Godalming, Fab Press, 2003, pp. 285-293.
- DAVIS, Robert & De los RIOS, Riccardo, “From Hollywood to Tokyo: Resolving a Tension in Contemporary Narrative Cinema”, *Film Criticism*, Vol. 31, No. 1/2, 2006, pp. 157-172.
- DORMAN, Andrew., *Paradoxical Japeneseness – Cultural Representation in 21<sup>st</sup> Century Japanese Cinema*, Palgrave MacMillan, London, 2016.
- EEROLAINEN, Leena, “Oh the horror! Genre and the fantastic mode in Japanese cinema”, *Asia in focus*, Issue 3, pp. 36-45.



- EGAN, Kate, “The criterion collection, cult-art films and Japanese horror: DVD labels as transnational mediators?”, *Transnational Cinemas*, Vol. 8 No. 1, 2017, pp. 65-79.
- ELSAESSER, Thomas, *The Mind-Game Film – Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2021.
- FOSTER, Michael Dylan, “The Otherworlds of Mizuki Shigeru”, *Mechademia: Second Arc*, Vol. 3, 2008, Limits of the Human, pp. 8–28.
- FREUD, Sigmund, “The Uncanny”, [1919] (1990) traduzione di Alix Strachey, *The Penguin Freud Library*, Volume 14: Art and Literature, London: Penguin, pp. 1-21.
- GEROW, Aaron, "The Empty Return: Circularity and Repetition in Recent Japanese Horror Films", *Minikomi: Informationen des Akademischen Arbeitskreis Japan*, Nr. 64, 2002, pp. 19-24.
- GEROW, Aaron, “The Homelessness of Style and the Problems of Studying Miike Takashi”, *Canadian Journal of Film Studies*, Vol. 18, No. 1, A Special Issue on Contemporary Japanese Cinema in Transition, 2009, pp. 24-43.
- GREENBERG, Jeff, (*et al*), “Evidence for terror Management Theory II: The Effect of Mortality salience on Reactions to Those Who Threaten or Bolster the Cultural Worldview”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 58 No. 2, 1990, pp. 308-318.
- GRUNZKE, Andrew L., *Educational Institutions in Horror Film – A history of Mad Professors, Student Bodies, and Final Exams*, Palgrave Macmillan, St. Martin’s Press LLC, 175 Fifth Avenue, New York, NY 10010, 2015.
- HABEL, Chad, & KOOYMAN, Ben, “Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games”, *Digital Creativity*, Vol. 25 No. 1, 2014, pp. 1-14.
- HANICH, Julian, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers – The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, 2010.
- HANTKE, Steffen (a cura di), *American Horror Film - The Genre at the Turn of the Millennium*, University Press of Mississippi/Jackson, 2010.
- HATORI, Yuki & WU, Shuang & LIN, Youchao, & UTSURO, Takehito, “Mining Preferences on Identifying Werewolf Players from Werewolf Game Logs”, Graduate School of Systems and Information Engineering, Springer International Publishing, AG, University of Tsukuba, Tsukuba, Japan, 2017, pp. 353-356.
- IWABUCHI, Koichi, *Recentering Globalization Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham and London, Duke University Press, 2002.
- KLEIN, Christina, “The American Horror Film? Globalization and Transnational U.S.-Asian Genre”, HANTKE, Steffen (a cura di), *American Horror Film - The Genre at the Turn of the Millennium*, University Press of Mississippi/Jackson, 2010, pp. 3-14.

- KLEIN, Nadav & EPLEY, Nicholas, "Group discussion improves lie detection", *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, Vol. 112, No. 24, 2015, pp. 7460-7465.
- KOUCHAKI, Maryam, SMITH, Isaac H. & NETCHAEVA, Ekaterina, "Not All Fairness Is Created Equal: Fairness Perceptions of Group vs. Individual Decision Makers", *Organization Science*, Vol. 26, No. 5, 2015, pp. 1301-1315.
- KRZYWINSKA, Tanya, "Hands-On Horror", *Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture*, WU Harmony (a cura di), Special Issue of *Spectator*, Vol. 22 No. 2, 2002, pp. 12-23.
- LENNARD, Dominic W., "All fun and games...: children's culture in the horror film, from *Deep Red* (1975) to *Child's Play* (1988)", *Continuum*, Vol. 26 No. 1, 2012, pp. 133-142.
- LETENDRE, Gerald, "Youth and Schooling in Japan: competition with peers", *Berkeley Journal of Sociology*, Vol. 41, Youth and Youth Culture, 1996-1997, pp. 103-136.
- LOISELLE, André, *Theatricality in the Horror Film – A Brief Study on the Dark Pleasures of Screen Artifice*, Anthem Press, London, 2020.
- MARIANI, Luciano, *I generi cinematografici, Studi sul cinema Laboratori interattivi su "cinemafocus.eu"*, 2019.
- MC ROY (a cura di), *Japanese Horror Cinema*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2005.
- MC ROY, Jay, *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*, Editions Rodopi B.V., Amsterdam, 2008.
- MC ROY, Jay, "Recent Trends in Japanese Horror Cinema", *A Companion to the Horror Film*, BENSHOFF, Harry M. (a cura di), John Wiley & Sons, Inc., 2014, pp. 406-422.
- MES, Tom & SHARP, Jasper, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, Stone Bridge Pass, 2005.
- MES, Tom, *Agitator, The Cinema of Takashi Miike*, Godalming, Fab Press, 2003.
- NAE, Andrei & BACALU, Alexandra Ileana, "Toward a Reconsideration of Hypermediacy: Immersion in Survival Horror Games and Eighteenth-Century Novels", University Leiden, 2019, pp. 131-150.
- NELSON, Lindsay, "Ghost of the Past, ghost of the Future: Monsters, Children, and Contemporary Japanese Horror Cinema", *Independent Film Journal*, Year V, Issue 13, July-Dec 2003, pp. 1-14.
- NOVIELLI, Roberta Maria, *Storia del Cinema Giapponese*, Venezia, Marsilio, 2001.
- NOVIELLI, Roberta Maria, *Metamorfosi – Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, EpiKa Edizioni, Bologna, 2010.
- PERRON, Bernard, "Survival terror", in *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press: Digitalculturebooks, 2006, pp. 10-32.

- PERRON, Bernard (a cura di), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London, 2009.
- PERRON, Bernard, The Heuristic Circle of Gameplay: The Case of Survival Horror, *GAMING REALITIES: A challenge for digital culture*, pp. 62-69.
- POPOV, Alexey & LEE, Parker & SEATH, Darren, *Oxford IB Diploma Programme: Psychology Course Companion*, Oxford University Press, 2017.
- REIDER, T. Noriko, “Onmyōji Sex, Pathos, and Grotesquery in Yumemakura Bakus Oni”, *Asian Folklore Studies*, Nanzan University, Vol. 66, No. 1/2, Narratives and Rituals in Asian Folk Religion and Culture, 2007, pp. 107-124.
- SHISHKOFF, Serge, “The Structure of Fairytales: Propp VS Lévi-Strauss”, *Dispositio*, Vol. 1 No. 3, Soviet Semiotics of Culture, 1976, cit., pp. 271-276.
- SHUNSUKE, Mukae, “J-Horror: Its Birth and the Theory behind It”, Proceedings of the 3rd EU Workshop: Sub-Major Curriculum EU Japanology Kansai University Graduate School of Letters: Annual Report 2011-12, pp. 66-79.
- SKELTON, John, *Role Play and Clinical Communication: learning the game*, CRC Press, Taylor & Francis Group, Boca Raton, 2016.
- STEVEN, Mark, *Splatter Capital: The Political Economy of Gore Films*, Repeater Books, London, 2017.
- STUART, Galbraith IV, *Japanese Science Fiction, Fantasy and Horror Films*, McFarland, 1994.
- SUTTON-SMITH, Brian, “A Formal Analysis of Game Meaning”, *Western Folklore*, Vol. 18, No. 1, 1959, pp. 13-24.
- TILTON, Shane, “Winning Through Deception: A Pedagogical Case Study on Using Social Deception Games to Teach Small Group Communication Theory”, *SAGE Open*, Vol. 9 No. 1, 2019, pp. 1-13.
- TSUTSUI, William M., “Oh No, There Goes Tokyo Recreational Apocalypse and the City in Postwar Japanese Popular Culture”, in Gyan PRAKASH (a cura di), *Noir Urbanisms. Dystopic Images of the Modern City*, Princeton: Princeton University Press, 2010, pp. 104-126.
- WADA-MARCIANO, Mitsuyo, “J-HORROR: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema”, *Revue Canadienne d'Études cinématographiques /Canadian Journal of Film Studies*, University of Toronto Press, Vol. 16, No. 2, fall · automne 2007, pp. 23-48.
- WADA-MARCIANO, Mitsuyo & CHOI, Jinhee (a cura di), *Horror to the Extreme – Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong, 2009.
- WALKER, Johnny, “Activist horror film: the genre as tool for change”, *New Review of Film and Television Studies*, 2022, pp. 1-26.
- WEINBERG, Scott, *Modern Horrors – An A to Z of Horror Movie Reviews 2000-2015*, TheHorrorShow.TV: Kindle Edition, 2015.

## Sitografia e Interviste

*As the Gods Will*, homepage,

<https://www.toho.co.jp/movie/lineup/kamisamanoiutoori.html>

(ultimo accesso: 10/07/22)

Barks.jp, *Dai hitto keitai shōsetsu “Ō-sama gēmu”*, *eiga de wa Berryz Kōbō & °C-ute ga Ō-sama no meirei ni shitagau* (Dal cell phone novel di successo “*King’s Game*”, nel film le Berryz Kōbō & °C-ute obbediscono agli ordini del Re), in “BARKS Japan Music Network”, 05/06/2011,

<https://www.barks.jp/news/?id=1000071326>

(ultimo accesso: 09/09/22)

BUSCHER, Rob, *A Brief History of Japanese Horror*, in “rikumo journal”, 30/10/2017.

<https://journal.rikumo.com/journal/paaff/a-brief-history-of-japanese-horror>

(ultimo accesso: 09/09/22)

Eiren.org, box office, homepage,

[http://eiren.org/boxoffice\\_e/index.html](http://eiren.org/boxoffice_e/index.html)

(ultimo accesso: 09/09/22)

FJmovie.com, “*Ō-sama gēmu*” *Kumai Yurina (Berryz Kōbō) intabyū* (Intervista a Kumai Yurina [Berryz Kōbō] per “*King’s Game*”), in “Fjmovie.com nihon eiga senmon jōhō saito”, 26/10/2011,

[http://www.fjmovie.com/main/interview/2011/12\\_ousamagame.html](http://www.fjmovie.com/main/interview/2011/12_ousamagame.html)

(ultimo accesso: 09/09/22)

*Friends Game*, homepage,

<http://tomodachi-game.com/#>

(ultimo accesso: 09/09/22)

FUJIMOTO Yōsuke (shūzai, bun), *Yoshizawa Ryō×Yamada Yuki intabyū hachō no au futari ga “Tomodachi gēmu gekijōban FINAL” de mita “yakusha” toshite no tagai no miryoku* (Intervista a Yoshizawa Ryō e Yamada Yuki: due persone sulla stessa lunghezza d’onda visti in ‘*Friends Game: The Movie FINAL*’ e l’attrazione reciproca come ‘attori’), in “SPICE entame tokkagata jōhō media-suapisu”, 02/09/2017,

<https://spice.eplus.jp/articles/143382>

(ultimo accesso: 09/09/22)

FUKUZUMI, Ren, *J-回帰 (J-kaiki)*, in “ArtScape”,

<https://artscape.jp/artword/index.php/%EF%BC%AA%E5%9B%9E%E5%B8%B0>

(ultimo accesso: 09/09/22)

GORLINSKI, Virginia, Britannica, T. Editors of Encyclopaedia, *Noh theatre*, in “Encyclopedia Britannica”, 9/01/2017,

<https://www.britannica.com/art/Noh-theatre>

(ultimo accesso: 09/09/22)

Horrorxzombi.com, *Eiga “Jinrō gēmu” shirīzu no zen arasuji to netabare kaisetsu no matome* (Riepilogo di tutte le sinossi e commento-spoiler della serie di film ‘Werewolf Game’), in “Tate no ito wa horā yoko no ito wa zombī”,

<https://horrorxzombi.com/entry/jinrougame-all>

(ultimo accesso: 09/09/22)

Il Cineocchio, sito *web*,

<https://www.ilcineocchio.it/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

IMDb.com, *Accadde... Domani*, in “IMDb”,

<https://www.imdb.com/title/tt0036962/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

JOSIE Q., *Kaidan, Hyaku Monogatari, J-Horror and other chilling traditions of Japan- Part 1: Ghosts in the Summer?*, in “A Biblioteca Noturna”, 27/07/2022,

<https://abibliotecanoturna.com/2022/07/27/kaidan-hyaku-monogatari-j-horror-and-other-chilling-traditions-of-japan-part-1-ghosts-in-the-summer/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

*King’s Game*, homepage,

<https://bs.tbs.co.jp/ousamagame/cast.html>

(ultimo accesso: 09/09/22)

Kobe City FIRE Bureau, *higai no jōkyō (situazione dei danni)*, su “hanshin, awaji daishinsai”, On the Site in Japanese of Kobe City FIRE Bureau, 17/01/2006,

<https://web.archive.org/web/20080414163632/http://www.city.kobe.jp/cityoffice/48/quake/higai.html>

(ultimo accesso: 09/09/22)

MAGA, William, *Recensione story - As the Gods Will di Takashi Miike*, in “Il Cineocchio,” 27/04/2020

<https://www.ilcineocchio.it/cinema/recensione-story-as-the-gods-will-di-takashi-miike/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

MOCHIZUKI Fumi (shūzai, bun), *Yoshizawa Ryō×Yamada Yuki ga ‘Tomodachi gēmu’ de te ni shita hontō no “tomodachi” – Yoshizawa “Yamada-kun wa kichōna sonzai desu”* (Yoshizawa Ryō×Yamada Yuki hanno ottenuto un vero “amico” in “Friends game”- Yoshizawa: “Yamada è una persona Preziosa”), in “Real Sound”, 23/08/2017,

<https://realsound.jp/movie/2017/08/post-102111.html>

(ultimo accesso: 09/09/22)

NASTASI, Allison, *Why are there so many creepy kids, dolls, and clown in horror movies?*, in “Hopes&Fears”,

[Why horror movies are obsessed with creepy kids, dolls and clowns—Hopes&Fears \(hopesandfears.com\)](https://www.hopesandfears.com/)

(ultimo accesso: 09/09/22)

NG, Natalie & CHAU, Hieu (a cura di), *Video Essay: The Women of Sion Sono*, in “Youtube”, prodotto per il Japanese Film Festival – Australia, 20/10/2017.

<https://youtu.be/u6exZu7o8yo>

(ultimo accesso: 09/09/22)

RENNER, Karen, *Kids' Stuff in Contemporary Horror Film*, in “H-Amstdy”. 08/06/2018,  
<https://networks.h-net.org/node/2602/discussions/587410/kids-stuff-contemporary-horror-film>

(ultimo accesso: 09/09/22)

SACHS, Ben, *Another Decade with Takashi Miike: Thinking of the Future*, in “MUBI”, 07/09/2020.  
<https://mubi.com/notebook/posts/another-decade-with-takashi-miike-thinking-of-the-future>

(ultimo accesso: 09/09/22)

StudyCorgi.com, *Recent Trends in Japanese Horror Cinema by McRoy*, in “StudyCorgi”. 18/07/2021,  
<https://studycorgi.com/recent-trends-in-japanese-horror-cinema-by-mcroyl/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

Tag, homepage,

<https://www.shochiku.co.jp/cinema/database/04841/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

TAKIMOTO Sachie, *Yoshizawa Ryō “Boku mo dokidoki”!? shuen eiga “Tomodachi gēmu: gekijōban” no urabanshi no intabyū* (Intervista nel dietro le quinte a Yoshizawa Ryō ‘Anche io ero emozionato’!? protagonista del film ‘Friends Game: The Movie’), in “LAURIER PRESS”, 15/06/2017,

<https://laurier.excite.co.jp/i/E1496163218140>

(ultimo accesso: 09/09/22)

TVF-web.com, *“Tomodachi gēmu” gekijōban – Nagae Jirō kantoku & shuen · Yoshizawa Ryō intabyū* (“Friends Game: The Movie”, intervista al regista Nage Jirō e all’attore Yoshizawa Ryō), in “Theater View Fukuoka”, 18/06/2017.

<https://tvf-web.com/report7985>

(ultimo accesso: 09/09/22)

VOLONTÉ, Martina, *Squid Game accusata di plagio: la serie Netflix ha copiato un film giapponese?*, in “Cinematographe.it”, 6/10/2021,

<https://www.cinematographe.it/serie-tv/squid-game-accusata-di-plagio-serie-netflix-ha-copiato-film-giapponese/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

WEISSBERG, Jay, *Film Review: “As the Gods Will”*, in “Variety”, 22/01/2015.

<https://variety.com/2015/film/festivals/film-review-as-the-gods-will-1201407493/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

*Werewolf Game*, homepage,

<https://www.videomarket.jp/title/146093>

(ultimo accesso: 09/09/22)

WolfBBS, homepage,

<http://ninjin002.x0.com/wolff/>

(ultimo accesso: 09/09/22)

## Ringraziamenti

Ringrazio il mio relatore Eugenio De Angelis per avermi seguito, sostenuto e aver sciolto ogni mio dubbio e perplessità durante questi mesi di stesura, dandomi nuovi spunti su cui poter lavorare e riflettere. Ringrazio anche la mia correlatrice, Silvia Vesco, per il suo appoggio e la sua costante disponibilità.

Ringrazio Eleonora, amica, sorella e famiglia, per essere stata al mio fianco in questi ventiquattro anni e per avermi fatto da beta reader nonostante gli impegni. Come sai anche tu, senza ulteriori parole, semplicemente ti ringrazio per esserci, sempre.

Ringrazio Sara e Veronica, amiche senza le quali non sarei potuta crescere, con cui ho passato i momenti migliori e anche quelli peggiori, voi che avete dimostrato che la distanza è solo un numero. Ringrazio Alessia e Linda, coinquiline di questi anni in trasferta, complici di aperitivi, serate, canzoni, programmi trash, sole, tanto cibo, ma anche tanta spensieratezza. Mi avete reso questi ultimi anni indimenticabili.

Ringrazio Carolina, compagna di questi cinque lunghi anni, e tutti gli altri miei amici del corso di giapponese, insieme a voi ho sclerato, riso, mi sono fatta prendere dall'ansia pre-esami, ma mi sono anche divertita parecchio.

Ringrazio Virginia, Bianca, Guglielmo, Lorenzo e Matteo, amici che pur essendo lontani e pur vedendoci poche volte l'anno sono rimasti un punto fisso nella mia vita.

Ringrazio Sebastiana e Chiara, insieme a tutta la famiglia MyEs Mestre, per essere diventate una parte importante per me da cui ho imparato tanto e su cui potrò sempre contare.

Ringrazio Franco e Luisella, a cui sarò sempre grata, per me come una seconda famiglia su cui fare affidamento.

Ringrazio tutta la mia famiglia, le mie amate nonne, i miei zii, cugini e cuginetti, per avermi accompagnato nella mia vita, non solo universitaria, e per essere stati sempre accanto a me.

E ringrazio anche Venezia, perché ti ho odiata tanto quanto ti ho amata, dandomi tutto quello che potevo volere e anche di più.

Infine, il mio più grande ringraziamento va ai miei genitori, a cui dedico questa tesi, per avermi sempre permesso di inseguire i miei sogni, appoggiandomi e spronandomi costantemente. Per avermi lasciato libera di scegliere, di sbagliare e di andare avanti, da sola, ma con voi sempre pronti ad accompagnarmi.