

Culture pop giapponesi: esperienze alternative di ricerca su manga, anime e immagini made in Japan

Perché le culture popolari giapponesi hanno riscontrato così tanto successo nel mondo? Perché la fascinazione per manga, anime e videogiochi made in Japan in Italia si distingue nel contesto europeo per storia, intensità e durata, tanto da aver fatto parlare di “Generazione Goldrake”? Cose è cambiato negli ultimi anni in Italia, in Europa e in Giappone? Queste e altre domande sono state affrontate e indagate negli ultimi decenni dal sociologo Marco Pellitteri, consacrando come il massimo esperto di culture popolari giapponesi in Italia e figura di rilievo nel dibattito internazionale sul ruolo dei media giapponesi nel contesto globale.

Tuttavia, nonostante questa diffusione consolidata dell'industria culturale giapponese nel mondo, rimane ancora oggi difficile affrontare questo tema. Da una parte prevale la prospettiva del curioso, del fan, del giornalista che può esprimere una sua predilezione di tipo soggettivo e personale; oppure, può prevalere un atteggiamento opposto, di tipo tradizionalista-elitario che considera questi prodotti solo come ‘commerciali’ o ‘infantili’, e quindi non degni di considerazione, di studio o fonte di conoscenza. La domanda quindi di fondo per uno studioso è: come si può analizzare e fare ricerca sulle culture popolari in generale, compresa quella giapponese, senza cadere nell'aut-aut *mi piace / non mi piace*? Marco Pellitteri presenterà la sua esperienza di sociologo che ha avuto modo di affrontare questo dilemma in contesti accademici molto eterogenei, in Italia, in Francia, in Germania, in Giappone e da quest'anno in Cina.

Marco Pellitteri (Palermo 1974) è sociologo dei media e dei processi culturali. Le sue ricerche vertono sulle sociologie del fumetto e del cinema d'animazione, sulle politiche e culture dell'emittenza e del consumo televisivi e sull'impatto socioculturale delle industrie visuali giapponesi nei contesti europei. È autore di diversi libri: *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto* (Castelvecchi 1998), *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation dal 1978 al nuovo secolo* (Castelvecchi 1999, IV ed. riv. e ampl. Tunué 2018, 2 voll., 1600 pp.), *Conoscere l'animazione. forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi* (Valore Scuola 2004), *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese* (Tunué 2008; ed. in ingl. 2010), *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico* (con M. Salvador, Tunué 2014), *Conoscere i manga. Introduzione al fumetto giapponese* (Carocci, in preparazione). Ha curato e introdotto l'edizione italiana del trattato filosofico di Hiroki Azuma *Generazione Otaku. Uno studio della postmodernità* (Jaca Book 2010) e quelle di vari altri libri quali *Manga. Storia e universi del fumetto giapponese* di Jean-Marie Bouissou (Tunué 2011). È inoltre autore di molti saggi e articoli pubblicati su riviste quali *Journal of Italian Cinema and Media Studies*, *Théoreme*, *International Journal of Comic Art*, *Studies in Comics, Image & Narrative*, *Global Manga Studies*, *Yuriika*, *Belphégor*, *Animēshon Kenkyū*, *Childhood and Society*, *Les Cahiers de la bande dessinée*, *Annali di storia dell'educazione e delle istituzioni scolastiche*, *Storia e problemi contemporanei* e altre. Titolare di un dottorato di ricerca in Sociologia e ricerca sociale conseguito all'Università di Trento, dal 2013 conduce ricerche fra Europa e Giappone, con le Università di Kobe e Ca' Foscari.