

## Popolare, sovversivo, stereotipico: analisi delle rappresentazioni queer nel fumetto giapponese fra il 1990 e il 1999

CAMIL VALERIO RISTÈ

### 1. Introduzione

Negli ultimi quindici anni l'interesse verso le culture pop giapponesi è cresciuto di pari passo con l'internazionalizzazione dei suoi prodotti d'intrattenimento (Sugawa, 2021, pp. 192-202), passando dall'essere una passione 'di nicchia', spesso limitata alla sottocultura 'nerd' (Jenkins, 2006, p. 161), a una popolarità *mainstream* mondiale. Inoltre, si è potuta notare un'espansione relativa sia all'importazione che alla traduzione in lingue europee di manga che ricadono sotto l'etichetta editoriale *queer* (in alcuni casi, LGBT/ LGBTQ+) all'estero, ma che in Giappone vengono semplicemente categorizzati secondo il pubblico target di riferimento (come per esempio ragazzi adolescenti, donne adulte, etc.) e non per tematica.

A differenza dell'uso fatto di queste etichette, editoriali e non, nel contesto internazionale, in quello giapponese inoltre queste vengono raramente usate per descrivere fumetti che semplicemente contengono una narrazione che coinvolge personaggi non-cisgenere o relazioni non-eteronormative. Ciò che è cultura pop riflette spesso la percezione della realtà di una data società, in un dato momento storico: proprio per questo, il contributo intende sottolineare che cosa si intenda con *queerness* nel contesto giapponese prendendo in esame uno specifico media pop, il fumetto.

L'analisi riportata di seguito è una panoramica della prima parte del progetto di dottorato dal titolo *Kuia: interpretazione e reinterpretazione del concetto di queerness in Giappone tramite la rappresentazione nel fumetto e nel cinema d'animazione*, e si concentra proprio sugli albori della massiccia popolarizzazione del pop e del *queer*, cioè il decennio che va dal 1990 al 1999. Dopo una prima parte che andrà a illustrare il *frame* metodologico utilizzato, si passerà all'analisi del contesto storico e sociale degli anni Novanta, focalizzandosi su tre *case studies*: *Uisshu* (Wish, 1995-1998) del quartetto CLAMP, *Gurabitēshon* (Gravitation, 1996-2002) di Murakami Maki e *Daburu hausu* (Double House, 1996-1997) di Haruno Nanae.

### 2. Queer, pop, Japan: metodologia

Come illustrato da John Bergen in *Ways of Seeing* (Modi di vedere, 1972), la cultura contemporanea basa le sue interazioni principalmente sull'immagine, sul suo

utilizzo e sul contesto nel quale questa è espressa. La cultura visiva, così come gli studi a essa dedicati, sono essenziali per contestualizzare e concepire ciò che è considerato cultura pop, concetto fluido e in continua evoluzione. Sharalyn Orbaugh, in *Busty Battlin' Babes: The Evolution of the Shōjo in 1990s Visual Culture*, ritiene la cultura pop degli anni Novanta “ibrida”, sottolineando l'impossibilità di scindere al suo interno dei «‘pure’ or ‘authentic’ elements» (2003, p. 203), non intaccati, quindi, dall'integrazione di mode e vezzi del periodo, ripetizioni di topoi e consuetudini narrative. Tale ibridazione si può ritrovare anche all'interno del fumetto giapponese, specialmente nella commistione di generi e stili narrativi.

L'utilizzo narratologico dell'immagine in sequenza riesce a elevare l'opera, coinvolgendo chi legge con il pathos rappresentato sulle pagine, come spiega Scott McCloud in *Understanding Comics: The Invisible Art* (1994). Proprio McCloud (1994, pp. 44, 76-83) nota delle peculiarità specifiche del fumetto giapponese (presenti più in generale anche negli altri filoni del fumetto asiatico), derivate dalla sua storia letteraria: la maggiore predilezione sul focus introspettivo, la propensione per le lunghe pause e la durata in quattro tempi narrativi (*kishōtenketsu*, cioè introduzione – sviluppo – svolta/cambiamento – conclusione) rispetto ai più canonici tre atti aristotelici, successivamente reincorporati anche in altri campi artistici contemporanei, come la struttura filmica europea e nordamericana.

Così come McCloud propone un'analisi strutturata del fumetto statunitense e franco-belga, così anche il manga inizia ad avere riconoscimenti in ambito accademico fra la fine degli anni Novanta e l'inizio degli anni Duemila: alcuni nomi fondamentali per la ricerca in corso sono sicuramente Sharon Kinsella con il suo lavoro sull'evoluzione e l'espansione del manga per adulti, *Adult Manga* (2000) e Frederik L. Schodt, uno dei primissimi traduttori anglofoni delle opere di Tezuka, con il suo compendio *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (1996, 8ª ed. 2011), dove chiarisce non solo gli specifici stilemi narrativi del fumetto giapponese, ma ne evidenzia i riverberi nel contesto economico del paese e precede le successive discussioni relative al *fandom* e alla cultura partecipativa<sup>1</sup> a esso connessa.

Un ulteriore tassello lo offre il volume curato da Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (2008), dove studi sulla cultura visuale e studi sul fumetto e l'animazione giapponese si fondono, affiancando quindi l'analisi dell'immagine in quanto tale (evoluzione dello stile; vezzi estetici nella rappresentazione di alcune tipologie di personaggi e/o specifiche scene o emozioni; preferenze nell'impaginazione o nelle inquadrature etc.) alla lettura interpretativa dell'immagine stessa e delle influenze che potrebbe esercitare sul lettore.

Tuttavia, l'elemento chiave della presente ricerca è il focus su come queste ope-

---

<sup>1</sup> La tematica della cultura partecipativa viene estensivamente discussa da Henry Jenkins in *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, 1992, uno dei primi testi che analizza in modo accademico il contesto della *fan culture*, delle opere trasformative e dell'associazionismo nato dalla passione per opere di finzione.

re (a volte cartacee, a volte animate) si leghino al concetto di *queerness*, nella sua definizione politica e trasgressiva di cesura rispetto a una visione aut/aut di genere e sessualità legata a etichette rigide, e di concetto che anzi accolga un'idea di fluidità e mutamento costante (Frühstück, 2022, p. 143; Hall, 2003, p. 5). L'utilizzo di *queerness* come termine che cerca di rimuovere categorizzazioni nette e incompatibili fra loro non deve determinare un'eliminazione completa della politica identitaria presente nel dibattito accademico all'interno degli studi sul tema, in quanto, come esprime Horie, «esaminare le strutture/norme sociali [...] è una preparazione per sviluppare una strategia su come destituirle» (2015, p. 44).<sup>2</sup>

Proprio per questo, si è voluto utilizzare la teoria butleriana delineata in *Gender Trouble* (1997) del genere come performance, legando il concetto, quindi, a una costruzione sociale fatta di ripetizioni. Gesti, azioni, ruoli: tutti questi elementi, che possono modificarsi in relazione al tempo e al luogo, nella lettura essenzialista vengono categorizzati e rimandati a un determinato genere, «this repetition is at once a reenactment and reexperiencing of a set of meanings already socially established; and it is the mundane and ritualized form of their legitimation» (Butler, 1997, p. 199). Per quanto Butler si muova all'interno di un contesto socioculturale molto diverso rispetto a quello giapponese, il suo apparato analitico si presta a un utilizzo più ampio se lo si lega alla concettualizzazione della sessualità come non innata ma, come già accennato sopra, in costante mutamento e dipendente non solo dalle peculiarità di ognuno, ma anche da altri fattori contestuali (etnia, estrazione socioeconomica, educazione, etc).

Le opere scelte come *case studies* sono state selezionate per un'analisi sia narrativa che estetica delle rappresentazioni ritenute non-normate e non-normative all'interno del contesto giapponese, ma anche per definire la struttura socioculturale della decade di riferimento. *Uisshu* (1995-1998) e *Gurabitēshon* (1996-2002) verranno utilizzati per discutere ampiamente del fenomeno *Boy's Love*<sup>3</sup> e delle sue criticità: se da un lato, fra gli anni Novanta e gli anni Duemila, fu proprio grazie alla popolarizzazione delle opere *yaoi*<sup>4</sup> prima e BL poi, che il grande pubblico si trovò sempre più esposto a nuovi media con protagonisti “omosessuali”, dall'altra parte queste stesse opere proponevano una visione parziale e, in alcuni casi, distorta della realtà *queer*, plasmandone la percezione *mainstream*. *Daburu hausu* (1996-1997), invece, verrà

<sup>2</sup> Horie in questo caso si riferisce specificatamente all'identità e all'etichetta di lesbica, ma la sua visione può essere estesa fino ad abbracciare un contesto più ampio. Dove non diversamente specificato, tutte le traduzioni dal giapponese sono di chi scrive.

<sup>3</sup> Come riporta Fujimoto Yukari (Hori, Mori et. al, 2020, p. 12), la parola *boīzu rabu* trova la sua prima traslitterazione in caratteri latini con BOY'S LOVE (sic.) nel 1994, all'interno della rivista *Image*. Successivamente, si popolarizzò anche nella sfera anglofona una versione alternativa, cioè *Boys' Love*. In questo articolo si utilizzerà la prima versione.

<sup>4</sup> Termine che implica una relazione platonica o sessuale fra due personaggi maschili presenti in un'opera solitamente parodistica, ma il termine è stato ampiamente adottato all'estero per indicare la presenza di una coppia m/m all'interno della narrazione. In Giappone, non viene utilizzato per definire le opere originali (solitamente sotto l'etichetta *Boy's Love*).

preso in esame per sottolineare alcune specifiche relative alle rappresentazioni di amore saffico<sup>5</sup> all'interno del fumetto giapponese per donne adulte (*josei*), che riesce spesso a integrare nella sua narrazione una serie di problematiche sociali, politiche e identitarie che sovente non riescono a emergere nei sopracitati manga BL, originariamente molto più legati a schemi narrativi più standardizzati.

La tematica affrontata si declina, quindi, in una ricerca interdisciplinare, dove l'intreccio di *visual*, *manga*, *fandom studies*, *queer* e *gender studies*, rende concreta la complessità del definire il legame fra *queerness* e cultura pop, entrambi in continua evoluzione, specialmente all'interno del fumetto e dell'animazione giapponese, sulla base di studi e ricerche in continuo divenire (Ristè, 2022, pp. 107-115).

### 3. Gli anni Novanta

In questa sezione si prenderanno brevemente in esame le particolarità relative agli anni Novanta, tenendo presente che l'esplorazione della sessualità e del genere era già un topos letterario ben radicato e presente all'interno della cultura visiva e letteraria del paese, specialmente nell'estetismo della corrente *tanbi* (lett. amore per il bello), ma anche all'interno dello *shōjo* manga degli anni Settanta e Ottanta che trova il suo apice nel lavoro del *Nijūyo-nen gumi* (Gruppo del 24) o in riviste come *JUNE* (1978-1995).

Nel 1991, lo scrittore e critico Fushimi Noriaki pubblica *Puraibēto gei raifu* (Private Gay Life), dove propone una visione intersezionale fra genere e sessualità, esplicitando anche una critica diretta al binarismo etero/omosessuale, che le vuole in contrapposizione. Fushimi riprende alcune basi teoriche che già stavano fiorendo anche nella letteratura accademica nordamericana ed europea all'inizio degli anni Novanta, diventando presto uno dei punti di riferimento dei Gay and Lesbian Studies giapponesi, insieme all'importantissimo *Rezubian de aru koto* (Sull'essere lesbica, 1992) di Kakefuda Hiroko (in Noguchi, 2003). Kakefuda fu, infatti, una delle prime a porre la questione della *lesbian erasure* e della mercificazione del corpo lesbico a favore del piacere cis-etero maschile.

Sempre nel 1991, la rivista di moda femminile *CREA* intitola Gay Renaissance 91 un inserto speciale del numero di febbraio: al suo interno troviamo quarantasei pagine dedicate all'esplorazione, seppur fallace e ingenua per gli standard contemporanei, di chi fossero i cosiddetti *gei* (gay) o *dōseiaisha* (omosessuali) che «esistono accanto a noi più comunemente e naturalmente [di quanto ci si aspetti]» (citato in Tanimura, 1991, p. 64) sotto diversi punti di vista, dal medico all'artistico, passando per la moda e la cultura (Wakamatsu, 2018, p. 6). Tuttavia, all'interno dell'articolo si ritrova una netta distinzione noi/loro, sottolineando quindi l'alterità delle persone

---

<sup>5</sup> L'utilizzo qui presente del termine saffico/a prevede una lettura più ampia delle relazioni sentimentali e/o sessuali che coinvolgono donne che amano altre donne, comprendendo anche persone non binarie o che si identificano come bisessuali, pansessuali, asessuali, etc.

*queer* rispetto alla società normata.

Successivamente alla pubblicazione dell'articolo, in Giappone si sviluppa quello che verrà poi denominato dalla stampa come *gei būmu* (*gay boom*), cioè un veloce e progressivo interesse verso tematiche *queer* (nello specifico relative all'esperienza di uomini cisgenere interessati ad avere relazioni con altri uomini) all'interno dei media di massa, come programmi televisivi, film, animazione e fumetto. Seppure relazioni omoromantiche o identità fluide non fossero tematiche nuove all'interno della letteratura o del fumetto giapponese, Jeffrey Angles ipotizza che quest'interesse nel mostrare e discutere di persone, personaggi ed esperienze *queer* sia nato di riflesso al precedente decennio, quando testi e film anglofoni che esplicitamente facevano riferimenti all'omosessualità come un'identità della persona furono importati nel paese e, successivamente tramite la traduzione, introdussero anche nel linguaggio comune il termine *gei* (Angles in Epstein e Gillet, 2015, p. 88). Con questa massiccia diffusione di termini legati alla sottocultura e comunità LGBTQ+ anglofona farà sì che molti vocaboli autoctoni vengano persi e visti, poi, come arcaici, obsoleti oppure offensivi (Fotache, 2019).

Anche se proprio grazie a questa maggiore visibilità si potrà constatare la creazione di spazi di discussione su tematiche quali l'orientamento sessuale e i diritti della nascente e ancora precaria comunità LGBTQ+ giapponese, il fulcro principale dell'interesse *mainstream* rimaneva la spettacolarizzazione di tutte le persone percepite come al di fuori dalla rigida norma cisgenere ed etero-patriarcale, con una perpe-trazione della lettura sensazionalistica delle esperienze *queer*. Questo si concretizza in una curiosità morbosa per luoghi di aggregazione come Shinjuku Nichōme (Tokyo) o Dōyamachō (Ōsaka) e, nello specifico, per l'esperienza di persone AMAB<sup>6</sup> (Nozawa in Selenius, 2023, pp. 186-191).

La popolarità commerciale della figura dell'"uomo omosessuale" e del suo corpo *queer* spopola in quegli anni specialmente fra autrici e artiste, come Yoshimoto Banana ed Ekuni Kaori, con un fiorente mercato letterario e visuale, fra fumetti e romanzi che ricreavano una versione revanscista dell'interpretazione bergeriana (1972) di *looking*. Donne che osservano (*looking at*) uomini (*being looked at*) *queer* che, in queste storie, affiancano, aiutano e supportano le protagoniste, oppure diventano un escamotage narrativo per ricreare il topos dell'amore proibito<sup>7</sup> o della relazione drammatico-violenta, sottolineando il distacco che le stesse autrici avvertivano rispetto al corpo maschile e alla *queerness*. Questo genere di approccio all'espressione *queer* maschile venne aspramente criticato al tempo, specialmente dall'attivista e *drag performer* Satō Masaki in un articolo del 1992, pubblicato sulla piccola rivista indipendente *Choisir*, dove tale genere artistico viene definito *gomi* (immondizia) e un attac-

<sup>6</sup> *Assigned male at birth*. Termine ombrello utilizzato in questo contesto per evitare l'utilizzo di etichette identitarie straniere troppo restrittive.

<sup>7</sup> Nel contesto giapponese, si può parlare di amore omosessuale "proibito" non su un piano morale e cristiano, ma su un piano etico: questa tipologia di amore fa venire meno ai doveri imposti dalla società ciseteropatriarcale che prevede il matrimonio e la procreazione.

co ai diritti umani (Lunsing, 2006, p. 14). I lasciti di questo dibattito persistono ancora nelle discussioni odierne sull'interpretazione *queer* all'interno di manga *Boy's Love/yaoi*, specialmente fra fan di animazione e fumetto giapponesi e fruitori del genere.

Seppure in minor misura, molte autrici ritornano a utilizzare dei topoi tipici della narrativa saffica già presente a partire dagli anni Venti all'interno della letteratura prima e poi negli anni Settanta nel fumetto, dividendosi in questi anni fra manga che fornivano uno spaccato della vita *queer* femminile, spesso legati a violenze psicologiche e/o fisiche da parte di mariti, compagni o familiari, come in *Moonlight Flowers – Gekka bijin* (1991) di Tsukumo Mutsumi, in cui una delle protagoniste critica in modo esplicito il paese, dove «non è possibile 'dirsi lesbica' e vivere liberamente» (Tsukumo, 1991, p. 126). Un altro elemento costante che aveva già caratterizzato gli anni Ottanta e viene ampiamente riproposto negli anni Novanta è la patologizzazione del “lesbismo”, visto come legato all'instabilità mentale o a traumi pregressi: tale lettura si evolverà, diventando un elemento costitutivo di molti personaggi, un topos che persisterà nei decenni successivi sotto l'etichetta di *psycho lesbian*.<sup>8</sup>

Il decennio portò anche all'espansione di riviste con un target di riferimento esplicitamente *queer*: se prima si avevano principalmente riviste per un pubblico in prevalenza maschile e omosessuale, come *Barazoku* (1971-2004) o *Samson* (1982-2020), ora troviamo non solo nuovi titoli che si inseriscono nella medesima categoria, con *Bádi* (1993-) e *G-Man* (1995-) in cui troveranno spazio svariati autori gay e bisessuali,<sup>9</sup> ma anche *Anise* (1995-1996, 2001-2003) e *Phryné* (1995), dedicate a un pubblico femminile. Tali riviste divennero un tramite per connettere e creare una comunità attraverso le loro rubriche, dove venivano pubblicate lettere e messaggi da parte dei lettori: come spiega la sociolinguista Abe Hideko, queste riviste «[...] assume an imagined community where sexual minorities live, interact, exchange, and negotiate their everyday lives. By building a sense of community or imagined family, they provide the individual (and perhaps isolated) readers a place they could belong to and share» (Abe, 2010, p. 17).

#### 4. Le opere in analisi

Nell'ultima sezione si vedranno le tre opere prese in analisi per la decade 1990-1999: *Uisshu* (1995-1998) del gruppo artistico CLAMP, *Gurabitēshon* (1996-2002) di Murakami Maki e *Daburu hausu* (1996-1997) di Haruno Nanae.

<sup>8</sup> Topos popolare anche all'interno della narrazione europea e nordamericana. Cfr. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PsychoLesbian> (13/06/2025).

<sup>9</sup> Non solo il famoso Tagame Gengoroh, già noto grazie al suo debutto su *Barazoku*, ma anche Jiraya o Miyabi Fumi.

## Uisshu

Considerando la fama che il quartetto di artiste CLAMP (composto da Ōkawa Nana-se, Apapa Mokona, Nekoi Tsubaki, Igarashi Satsuki) accumulò durante gli anni Novanta in patria e a cavallo con gli anni Duemila all'estero, *Uisshu* fu in realtà un'opera minore, principalmente realizzata da Nekoi Tsubaki, che si divide in ventitré capitoli e serializzata inizialmente dal 1995 al 1998 su *Mistery DX*, una rivista mensile della casa editrice Kadokawa, prima di essere raccolta in quattro volumi.

Proprio per le origini amatoriali del gruppo artistico, lo stile narrativo, comunicativo e simbolico introdotto nelle loro storie crea un ponte fra cultura di massa e la nicchia del *fan-content*, grazie alla vastissima produzione di *dōjinshi*<sup>10</sup> *yaoi* ispirati a svariati manga *shōnen*, come *Captain Tsubasa* e *Saint Seiya*<sup>11</sup> (Santos, 2017, pp. 170-171). Da questa componente parodistica nasce *Uisshu*, i cui protagonisti, l'angelo Kohaku e l'umano Kudō Shuichirō, derivano originariamente da due famosi personaggi di *Stardust Crusaders* (1989-1992), la terza parte della celebre saga *Jojo no kimyō-na bōken* (Le bizzarre avventure di JoJo, 1987 -) di Araki Hirohiko, proponendoli con significanti estetici, tematici e narrativi completamente diversi rispetto all'originale e assimilabili alla tecnica del *queering*.<sup>12</sup>

Kohaku e Shuichirō ricalcano i personaggi di Kakyōin Noriaki e Kujō Jotarō, noti per i loro design corpulenti e maschilini tipici del fumetto *shōnen* in voga negli anni Ottanta (es. *Hokuto no ken* - *Ken il Guerriero* e *Dragon Ball*)<sup>13</sup> riportandoli a quello che il critico Itō Gō definisce *kyara*: cioè, personaggi-stereotipo bidimensionali, le cui sfaccettature caratteriali principali si possono dedurre dal semplice aspetto fisico (2014, p. 131). In questo caso, riprendendo le definizioni date da Itō sul *kyara*, nel suo *Dōbutsuka suru posutomodan: otaku kara mita Nihon shakai* (Otaku: La cultura che ci ha trasformato in animali accumuladati, 2001), Azuma Hiroki propone una lettura postmoderna dell'estetica *otaku* applicandola al concetto di *kyara-moe*, cioè un assetto di caratteristiche fisse (da lui chiamato *database*) che vengono applicate durante la creazione o la ri-creazione dei personaggi per renderli più facilmente fruibili, comprensibili e, in un'ottica di mercificazione, "digeribili".

All'interno di *Uisshu*, il quartetto CLAMP esaspera stilisticamente delle caratteristiche che già si ritrovano nelle sopracitate opere *yaoi*, nello specifico la dicotomia *seme-uke*, attivo-passivo/dominante-dominato/predatore-preda. Kohaku-Kakyōin diventa, quindi, l'esaltazione del *bishōnen* (bel ragazzo) *uke*, efebico, dai tratti genti-

<sup>10</sup> Con *dōjinshi* si intende una o più serie di volumetti (che siano storie brevi o fumetti) amatoriali. Possono essere sia originali che parodie di opere già esistenti.

<sup>11</sup> *Kyaputen Tsubasa* (*Capitan Tsubasa*, 1981-1988) di Takahashi Yōichi e *Seinto Seiya* (*Saint Seiya* - *I cavalieri dello zodiaco*, 1985-1990) di Kurumada Masami.

<sup>12</sup> Il termine *queering* descrive un tipo di analisi volta a criticare le strutture eteronormative all'interno dei media quali film, fumetti, serie televisive, libri, etc., proponendo, invece, letture alternative dell'espressione di genere, della sessualità e delle politiche identitarie.

<sup>13</sup> *Hokuto no Ken* (*Ken il Guerriero*, 1983-1988) di Buronson e Hara Tetsuo e *Doragon bōru* (*Dragon Ball*, 1984-1995) di Toriyama Akira.

li, passivo, un po' sciocco, mentre Shuichirō-Jotarō abbandona l'ipermascolinità del manga *shōnen* in favore della figura più slanciata dell'*ikemen seme* emotivamente distante e possessivo. L'importante apporto produttivo ed estetico, nato dal basso all'interno dei contesti di fandom e gruppi dedicati, vuole sottolineare la capacità creativa delle autrici che spesso proponevano opere parodistiche di grandi franchise con un occhio *queer*, riscuotendo un discreto successo che, come esplicita Jenkins, viene spesso «unacknowledged by the dominant social and economic systems» (Jenkins, 1992, p. 162).

La popolarità riscossa da queste rappresentazioni fu presto oggetto di appropriazione da parte del mercato editoriale, processo che origina un paradosso: da una parte, alcune autrici riescono nell'intento di entrare nel mondo professionale del fumetto proprio grazie all'implicita spinta femminista e alla "lettura *queer*" di quelle opere destinate prevalentemente a un pubblico presunto maschile, cisgenere ed eterosessuale; dall'altra, il persistente utilizzo estetico e letterario di stilemi stereotipici legati alla percezione dell'esperienza *queer* porta, poi, a una visione distorta e parziale di una minoranza, togliendo quindi forza alla parte intersezionale e comunitaria del processo.

### *Gurabitēshon*

Disegnato da Murakami Maki e pubblicato da Gentōsha, *Gurabitēshon* viene prima serializzato sulla rivista per ragazze *Kimi to boku* dal 1996 al 2002, per poi essere raccolto in dodici volumi. La serie, dato il successo, ha avuto una seconda ristampa nel 2006 con copertine differenti, che raggruppa i dodici volumi originali in soli sei. La serie animata in tredici episodi (2000-2001) ha avuto un'enorme risonanza all'estero,<sup>14</sup> pur adattando in modo sommario solamente i primi sette volumi.

Anche *Gurabitēshon*, così come *Uisshu*, nasce dalla produzione amatoriale di *dōjinshi*, ma la componente derivativa viene meno grazie a storie e personaggi originali, con un focus specifico sulle relazioni omoerotiche fra i personaggi protagonisti, intervallate da una trama sospesa fra la commedia e il melodramma. L'interesse per i rapporti sessuali espliciti e più feticistici viene attenuato all'interno della versione pubblicata da Gentōsha, a favore di una più spiccata nota comico-demenziale. Murakami stessa, in un'intervista del 2007 con Kai-Ming Cha per *Publisher Weekly*, descrive lo humour nel suo fumetto: «I actually did it because there isn't that much humorous boys' love in Japan. It's always about tears of blood, and "if you die I'm going to die, too." So I did it because I wanted to see it» (Cha, 2007).

<sup>14</sup> Il sito di aggregazione per anime e manga *Anilist* lo pone come diciassettesimo manga più popolare del 1996 (<https://anilist.co/manga/30332/18/06/2024>). Inoltre, il manga è stato uno fra i primi del genere *Boy's Love* importato negli Stati Uniti, nel 2003 assieme a *FAKE* (1993-2000) di Matō Sanami (Shi'ina, 2007: 181).

All'interno del caso studio si è potuta inoltre constatare come la presenza di alcuni tratti che successivamente si consolideranno come *topoi* della narrativa *Boy's Love*, rimasero un punto di riferimento per la rappresentazione di coppie omoromantiche/omosessuali che coinvolgono due personaggi maschili nel fumetto *shōjo*. Fra questi, si evidenziano la melodrammaticità già citata in precedenza e ora spinta agli eccessi, la femminilizzazione dei personaggi considerati passivi o subordinati all'interno della relazione tramite l'utilizzo di *crossdressing* MtF, oppure l'accostamento di oggettistica *kawaii* o comportamenti tradizionalmente legati al genere femminile, ma anche il rapporto violento con il sesso e la coercizione nell'atto sessuale da parte del personaggio *uke*.

Lo stile estetico, inizialmente, si rifà a quello del fumetto per ragazze in voga all'inizio degli anni Novanta, con un tratto leggero ma dettagliato e una struttura della pagina che raramente è costretta in vignette ben definite: le espressioni facciali e la struttura delle gag ricordano altre autrici come Tsuda Masami, Yoshizumi Wataru o Obana Miho e, per l'inchiostrazione e l'uso dei retini, Yuki Kaori. A differenza di *Uisshu*, nei primi sei volumi i personaggi di *Gurabitēshon* sono sì riconducibili a *topoi* narrativi già presenti nel fumetto giapponese, ma la loro rappresentazione estetica non è ancora influenzata dalla teoria del *kyara/kyara-moe*. Tuttavia, Murakami già nel 1998 introduce in misura sempre più massiccia stilemi visivi presenti nel manga BL e riproposti nella sottocultura *yaoi*, rendendo ulteriormente nette le differenze fra i personaggi riconducibili al *kyara-moe uke*, rappresentati con fattezze sempre più esasperate, bambinesche e tondeggianti, e quelli che rientrano nella categoria *seme*, creando quindi la stessa dicotomia già evidenziata nell'opera precedentemente analizzata.

Da tale circolarità fra elementi popolari all'interno della cultura partecipativa e loro reintegrazione in opere originali all'interno dell'editoria *mainstream*, possiamo dedurre due utilizzi della *queerness* legata principalmente alla sfera maschile e a rigidi ruoli comportamentali ed emotivi (quasi innati del personaggio), che sono spesso specchio di una visione essenzialista e ciseteropatriarcale della società: il primo come elemento trasformativo e innovativo, che propone opere nate dal basso in contesti fra pari; il secondo come tecnica estetico-narrativa reincorporata e popolarizzata in un'ottica consumista dal mondo editoriale.

Questi stereotipi rimarranno dei capisaldi per tutto il decennio successivo agli anni Novanta e, a tutt'oggi, possono ancora essere visti nella narrazione consumistica di molte opere BL o in autoproduzioni *fan-made*.

### *Daburu hausu*

Haruno Nanae pubblica mensilmente *Daburu hausu* fra il 1996 e il 1997 sulla rivista rivolta a un pubblico *josei* (femminile adulto) *Bessatsu YOUNG YOU* della casa editrice Shūeisha, dove Haruno continuerà a pubblicare la maggior parte delle opere,

fino alla sua interruzione nel 2005. Lo stile che l'autrice presenta nel fumetto preso in esame è scevro di dettagli, decorazioni e pagine a schema libero, il che crea un forte contrasto stilistico rispetto alle più decorate autrici di *shōjo* manga, come il già citato gruppo CLAMP o Murakami. Tuttavia, Haruno rimane perfettamente in linea con gli stilemi tipici del fumetto *josei* a lei contemporaneo, proponendo un tratto dalla linea sottile, impaginazioni con un ritorno alla vignetta "standard" e una rappresentazione estetica dei personaggi che, seppur stilizzata, rimanda a proporzioni più vicine al realismo, presenti in altre autrici come Nananan Kiriko, Yamaji Ebine o Okazaki Kyōko.

Pur nella brevità del suo unico volume, *Daburu hausu* introduce alcuni elementi chiave della discussione pubblica giapponese di quegli anni, mostrando senza biasimo o patetismo come donne trans e persone dall'aspetto *fem*<sup>15</sup> si muovano nella vita di tutti i giorni. L'approccio di Haruno all'alterità percepita della *queerness* non è didascalico, laddove apre *Daburu hausu* con un'esplicita scena di micro-aggressione transfobica nei confronti di una delle due protagoniste, Maho, la quale è costretta a subire una conversazione fra tre giovani ragazze mentre attende lo scatto del verde a un passaggio pedonale: conversazione che la oggettifica, la rende aliena rispetto alle ragazze normate, riducendola quasi a un animale allo zoo.

Tramite le pacate espressioni facciali e il pensiero esplicito di Maho, l'autrice riesce a far comprendere appieno quanto tali vessazioni siano ormai una routine, o comunque parte integrante della sua vita in quanto donna trans in pubblico. *Daburu hausu* in pochi capitoli dona tridimensionalità a personaggi che esulano dal paradigma di *kyara/kyara-moe*, creando quindi una rappresentazione naturale e neutrale dell'esperienza trans nel Giappone della fine degli anni Novanta. Questo denota una cesura rispetto alla rappresentazione *mainstream*, dove le donne trans erano spesso accostate agli stereotipi tipici della perversione sessuale, della malattia mentale e dell'illegalità, oppure erano viste come intrattenitrici comiche in televisione o macchiette avvilenti nel mondo dei media di massa tramite il cosiddetto "personaggio" *okama*.<sup>16</sup>

*Daburu hausu* presenta altri due importanti elementi narrativi che raramente vengono discussi all'interno del fumetto *queer* giapponese: la tensione romantica fra una donna cis e una donna trans trattata senza drammaticità eccessiva o esagerazione; la genitorialità *queer*, nello specifico da parte di donne trans. Difatti, all'interno dell'opera, Haruno decide di dedicare l'ultimo capitolo interamente a questo argomento, spostando il focus sulla storia di una neonata abbandonata in un parco, che Coco, un'amica di Maho, soccorre standole accanto per ore e decidendo poi di "adottarla". Ovviamente, quest'adozione dura solamente lo spazio di qualche gior-

<sup>15</sup> Con 'fem' si intendono persone dall'aspetto prettamente femminile, caratteristica voluta e specifica della loro espressione di genere, siano queste uomini/donne cis, persone non binarie, donne/uomini trans.

<sup>16</sup> Termine ombrello per riferirsi a uomini *queer* (gay, bisessuali, etc.), donne trans e/o persone che praticano *josō* (*crossdressing* MtF).

no; il dibattito su chi possa o meno essere un genitore, per l'autrice, sembra essere insensato, e utilizza il personaggio della co-protagonista Fujiko come veicolo per il messaggio: «Uomo o donna, padre o madre. Sono semplicemente dei simboli, no? L'uno vale l'altro. L'importante è l'amore, che sia smisurato e profondo» (Haruno, 1997, p. 139).

L'opera si presenta, quindi, come un esempio di narrazione pop che non cerca di innescare una reazione pietista nel pubblico, né di creare scalpore o distacco, ma che disegna una realtà queer contemporanea con umanità e trasporto. Fujiko, inizialmente, potrebbe essere letta come la classica ragazza normata, presumibilmente cis ed eterosessuale; tuttavia, pian piano il suo personaggio subisce una trasformazione, a partire dal repentino taglio di capelli, che da lunghi sotto le spalle passano a uno stile *tomboy*. Haruno pone l'accento su questa transizione, suggerendo come, nell'ambiente giusto, le inclinazioni e le espressioni di genere di ognuno possano realizzarsi con naturalezza, aprendo anche alla sperimentazione senza biasimo.

## 5. Conclusione

Dal contributo si è delineata una decade di evoluzioni, a livello stilistico ed estetico, ma anche sociale e politico. Grazie alla maggior presenza di rappresentazioni ambigue, fluide e fuori alle griglie della società normata, il grande pubblico riesce finalmente a entrare a contatto con orientamenti sessuali ed espressioni di genere minoritarie, che fino agli anni Novanta sono state prevalentemente presenti su riviste di nicchia, club notturni e, più in generale, mantenute completamente ai margini.

Questi sono gli anni delle nuove riviste, delle nuove campagne politiche, della rivendicazione di alcuni diritti di base e, più nello specifico, di una prima spinta alla visione identitaria di stampo euroamericano. Con la pubblicazione di libri, riviste e un'attività politica crescente, figure come il critico e scrittore Fushimi Noriaki, con il suo *Private Gay Life* (1991), introducono il concetto di coming out nella discussione pubblica. Allo stesso tempo, Kakefuda Hiroko, attraverso il suo saggio, attira l'attenzione sull'invisibilità delle relazioni saffiche all'interno della cultura giapponese, promuovendo un discorso più inclusivo e visibile sulle relazioni *queer*.

Se da un lato, gli anni Novanta sono stati un importantissimo momento di svolta per la rappresentazione politica delle persone queer giapponesi, le opere in analisi hanno mostrato come le loro esperienze siano state cooptate da due fronti: dalla sottocultura legata al *fandom* e, successivamente, dall'editoria *mainstream*. Tramite le pubblicazioni di *dōjinshi yaoi* e di manga BL, si è assistito a una graduale canonizzazione di alcuni stilemi estetici e narrativi che ripropongono stereotipi fissi di relazioni queer maschili. Questi sono stati criticati aspramente dall'attivista Satō Masaki (1992) per la loro rappresentazione distorta degli uomini gay e/o bisessuali. Nello stesso periodo, le pubblicazioni saffiche a fumetti dedicate iniziano a codificarsi, creando narrative che nel decennio successivo verranno raggruppate nel genere *yuri*.

Le opere create durante il decennio preso in esame hanno avuto un forte impatto culturale sulla percezione delle minoranze di genere e sessuali, caratterizzando quindi la potenza che la cultura pop può avere sulla percezione *mainstream* dell'altro, del diverso, del *queer*.

La popolarità acquisita grazie alla capitalizzazione dell'esperienza *queer* ha portato anche a una esacerbazione di alcuni stereotipi, alla patologizzazione di alcuni comportamenti e all'appiattimento dell'esperienza *queer* attraverso topoi narrativi che, seppur diffusi e riconosciuti, necessitano di una rilettura critica e consapevole per evitare di riprodurre dinamiche oppressive all'interno delle rappresentazioni.

### Riferimenti bibliografici

- Abe, Hideko (2010). *Queer Japanese: Gender and Sexual Identities through Linguistic Practices*. New York: Palgrave Macmillan.
- Angles, Jeffrey (2015). "Translating Queer in Japan: Affective Identification and Translation in the 'Gay Boom' of the 1990". In Curran, Beverley; Sato-Rossberg, Nana; Tanabe, Kikuko (a cura di). *Multiple Translation Communities in Contemporary Japan*. New York: Routledge, pp. 99-123.
- Azuma, Hiroki (2001). *Dōbutsuka suru posutomodan otaku kara mita nihon shakai*. Tōkyō: Kōdansha.
- Azuma, Hiroki; Abel, Jonathan E.; Kono, Shion (trad.) (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Berger, John (1972). *Ways of Seeing*. London: Penguin.
- Brophy, Philip; Tezuka, Osamu (2006) (a cura di). *Tezuka: The Marvel of Manga*. Melbourne: National Gallery of Victoria.
- Butler, Judith (2006). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Cha, Kai-Ming (2007). "Sex & Silliness: Maki Murakami's Gravitation". *PublishersWeekly.Com*, 4 Settembre 2007. <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/new-titles/adult-announcements/article/7610-sex-amp-silliness-maki-murakami-s-gravitation.html> (20/06/2025)
- CLAMP (2009). *Uisshu*. Voll. 1-4. Tōkyō: Kadokawa shoten.
- CLAMP; Fukuda Rieko (trad.) (2005-2006). *Wish*. Voll. 1-4. Bosco (PG): Star Comics.
- Epstein, B. J.; Gillett, Robert (2017) (a cura di). *Queer in Translation*. London - New York: Routledge.
- Fotache, Ioana (2019). "Japanese "LGBT Boom" Discourse and Its Discontents". *E-International Relations*, 20 luglio 2019. <https://www.e-ir.info/2019/08/20/japanese-lgbt-boom-discourse-and-its-discontents/> (20/06/2025).
- Frühstück, Sabine (2020). "Introduction: Queer Lives in Contemporary Japan". *Asian Anthropology*, 19 (2), pp. 77-85.
- Hall, Donald E (2003). *Queer Theories*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Haruno, Nanae (1998). *Daburu hausu*. Tōkyō: Shūeisha.
- Hernández Hernández, Álvaro David (2019). "The Anime Industry, Networks of Participation, and Environments for the Management of Content in Japan". In Hernández-Pérez,

- Manuel. *Japanese Media Cultures in Japan and Abroad Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*, Basel: MDPI, pp. 46-65.
- Hori, Akiko; Mori, Naoko (2020) (a cura di). *BL no kyōkasho, BL studies: an introduction*. Shohan. Tōkyō: Yūhikaku.
- Horie, Yuri (2015). *Rezubian aidentitīzu*. Kyōto: Rakuhoku Shuppan.
- Itō, Gō (2014). *Tezuka izu deddo: Hirakareta manga hyōgen-ron e*. Tōkyō: Seikaisha.
- Itō, Gō; Nakamura, Miri (trad) (2011). "Tezuka Is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse". *Mechademia*, 6, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 69-82.
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. 1<sup>a</sup> ed. London: Routledge.
- Jenkins, Henry (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press.
- Kinsella, Sharon (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Lunsing, Wim (2006). "Intersections: Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography". *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, 12, <http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html> (20/06/2025).
- Macwilliams, Mark Wheeler (2008) (a cura di). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe.
- McCloud, Scott (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Murakami, Maki (1998-2006). *Gurabitēshon*. Voll. 1-12. Tōkyō: Sony Magazines.
- Murakami, Maki (2006-2011). *Gurabitēshon*. Tōkyō: Gentōsha Comics.
- Noguchi, Katsuzō (2003). "Rezubian/gei sutadīzu". In Fushimi Noriaki (a cura di). *Dōseiai nyūmon*, Tōkyō: Potto shuppan, pp. 147-55.
- Nozawa, Emiko (2023). "Boys' Love, Transmedia Storytelling, and LGBT Awareness in Contemporary Japan". In Sirpa, Salenius (a cura di), *Gender in Japanese Popular Culture: Rethinking Masculinities and Femininities*. Cham: Springer International Publishing, pp. 175-207.
- Orbaugh, Sharalyn (2003). "Busty Battlin' Babes: The Evolution of the Shōjo in 1990s Visual Culture". In Mostow, Joshua S.; Bryson, Norman; Graybill, Maribeth (a cura di), *Gender and Power in the Japanese Visual Field*. Honolulu: University of Hawai'i Press, pp. 201-228.
- Ristè, Camil (2022). *Le sue labbra erano rosse, rosse come le fiamme... La rappresentazione LGBTQ+ nel fumetto e nel cinema di animazione giapponese*. San Marco Evangelista, CE: Società Editrice La Torre.
- Schodt, Frederik L (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, Stone Bridge Press.
- Shi'ina, Yukari (2007). "Amerika de no BL manga ninki". *Eureka*, 39 (16), pp. 180-89.
- Sugawa, Akiko (2021). *2.5 jigen bunka ron: butai, kyarakutā, fandamu*. Tokyo: Seikyusha.
- Tsukumo, Mutsumi (1991). *Moonlight Flowers - Gekka bijin*. Tokyo: Shūeisha.
- Wakamatsu, Takashi (2018). "Reconsideration of Gay Movement in 1990s". *Aichi shukutoku daigaku ronshū, kōryū bunka gakubu-hen*, 8, pp. 115-27.