Indice

Prefazione 9

Introduzione 13

Capitolo I

Fenomenologia di diffusione

del manga e degli anime 19

1 - Target di riferimento 23

2 - La nascita dello Shōjo 24

Capitolo II

Processo evolutivo

dell'animazione giapponese

1 - Cenni storici 31

2 - Gli adattamenti 33

3 - Generi degli anime 36

3.1 - Il genere classico 36

3.2 - Il genere umoristico 39

3.3 - Il genere bambini 40

3.4 - Il genere magia 40

3.5 - Il genere sport 41

3.6 - Il genere avventura 42

3.7 - Il genere fantascienza 43

3.7.1 - Supereroi 43

3.7.2 - Epopee 44
3.7.3 - Guerre spaziali 45
4 - Codici espressivi 47
5 - Tecniche di ripresa 48
6 - Tempo e spazio 49
7 - La musica e i suoni 50
8 - Doppiaggio 51

Capitolo III

Il fumetto shōjo: lo specchio della donna

1 - La società giapponese: il kawaii 53
2 - Struttura dello Shōjo 58
2.1 - Genere feuilleton 58
2.2 - Soap Opera 58
3 - La storia del genere shōjo 62
4 - Lo shōjo e l'horror 71
5 - Shōjo vampires 72
6 - Lady Comics 73
7 - Trendy drama 74

Capitolo IV

Le censure anni Novanta 77

1 - Il caso di Marmalade Boy 78
2 - Il caso di Rossana, il giocattolo dei Bambini 81
3 - Il caso di Sailor Moon 85

4 - Il caso di Wedding Peach,
I tanti segreti di un cuore innamorato 89
5 - Considerazioni a margine dell'argomento 90

Capitolo V
Le eroine dello Shōjo 93

1 - Le situazioni di Lui & Lei 98
2 - Lady Oscar 105
3 - Sailor Moon 112

Capitolo VI
I dettami del nuovo millennio 119

1 - Il filo rosso del destino 123

Considerazioni finali 127

Lamù (Urusei yatsura) 130
Pollon (Orinposu no Poron) 131
I bon bon magici di Lilly 132
L'incantevole Creamy 133
Il rapporto con il sesso 135

La copertina 138

Bibliografia 140

Prefazione

Dal 2008 in poi sono stato ospite ogni anno a Lucca Comics and Games con panel tematici che di anno in anno, presentavano al pubblico argomenti sempre diversi seppur sempre legati al mondo dell'animazione giapponese. Tra i tanti, uno in particolare riscosse molto successo, ovvero quello del 2019 incentrato sulla figura femminile nello Shōjo. In quella occasione chiesi a Stefania Torsello di partecipare con me dato che il suo percorso di laurea si concluse con una tesi che affrontava casualmente proprio quell'argomento e quindi la sua collaborazione era perfetta per aggiungere anche un aspetto sociologico al talk. Durante quel panel furono affrontati diversi argomenti che, accompagnati da immagini e video, resero quell'incontro molto apprezzato non solo dal pubblico ma anche dai media presenti, tra cui Radio Rai e alcune testate giornalistiche.



Per una serie di circostanze, quel panel non fu mai più riproposto altrove come invece è successo regolarmente per gli altri che ho realizzato.
La prassi era solitamente questa: un argomento veniva presentato a Lucca Comics and Games[1] e qualche mese dopo riproposto al Napoli Comicon[2] e in alcuni casi anche in altre grandi fiere come è successo con il Romics[3] (*I 40 anni di Lady Oscar, L'architettura nei fumetti e nei cartoni animati*), Palermo Comic Convention (*Speciale sigle tv, I 50 anni di Goldrake*), Etna Comics (*I 35 anni di Goldrake*) e fiere più piccole come Anime in Fiera, Cassino Fantastica, Un mare di comics, ecc.
Ma questo argomento no, quella di LC&G è rimasta l'unica presentazione pubblica. E questo ha fatto nascere il desiderio di riprendere in mano l'argomento e trattarlo nuovamente ma con una chiave di lettura leggermente diversa con lo scopo di essere fruibile non solo dagli appassionati. Con la stessa logica con cui è stato scritto il mio precedente volume *L'architettura nei fumetti, viaggio tra gli elementi urbani caratteristici del fumetto e dell'animazione giapponese* edito da Douglas Edizioni, anche in questo caso ho scelto di fare una panoramica sull'argomento cercando di essere preciso ma mai pesante, di parlare delle figure femminili senza mai dare sentenze ma cercando invece di mettere in luce alcune caratteristiche con lo scopo di invogliare il lettore a recuperare la visione dell'anime o la lettura del manga al fine di relazionarsi nuovamente con i personaggi ma con un punto di vista nuovo e allo stesso tempo con un occhio più critico e pronto all'individuazione di nuovi elementi sfuggiti la prima volta.
Anche questo libro si rivolge quindi non solo a chi è più preparato

1 - www.vitedapeterpan.it/maurizionataloni/lucca-comics-and-games/
2 - www.vitedapeterpan.it/maurizionataloni/napoli-comicon/
3 - www.vitedapeterpan.it/maurizionataloni/romics/

ma anche a chi è incuriosito dall'argomento e vuole saperne di più. Ma sempre con un tono discorsivo, senza essere prolisso ma non per questo meno accurato.
Naturalmente, parlare di Shōjo non è facile perché l'argomento è vasto e servirebbero così tante pagine da rendere la lettura noiosa. Per questo motivo, grazie all'apporto di Stefania e alle sue competenze professionali, in queste pagine troverete sia delle citazioni veloci di alcuni titoli, sia degli approfondimenti su altri, senza tralasciare delle analisi sociologiche comuni che possono essere riscontrate anche nelle serie non citate. E naturalmente, il tutto è relazionato a quella che è stata l'evoluzione della figura femminile nel fumetto e nella società giapponese (le due cose vanno di pari passo).
Buona lettura.
Maurizio

Introduzione

Quando ci rapportiamo a un'opera di fantasia, sia essa di natura cinematografica, televisiva o narrativa, nel nostro cervello, nella maggior parte dei casi, fa scattare una "molla" che attiva quella che viene definita sospensione dell'incredulità, ovvero quella capacità che ha chi fruisce di una storia (indipendentemente dal medium che sta usando) di non ragionare più secondo le logiche del mondo reale ma di immergersi e accettare i fatti narrati nelle vicende riuscendo a godere di quelle storie senza porsi tante domande sulla reale fattibilità di quei fatti che sta leggendo o sulla possibilità di esistenza di quei luoghi.

Questo processo è quello che di fatto ci permette di godere e apprezzare storie che oggettivamente non possono essere realistiche come spesso avviene nella narrazione della fantascienza, del fantasy e via dicendo.

La sospensione durante la lettura dei propri giudizi su elementi difficilmente credibili nella realtà di tutti i giorni, è un processo quasi naturale per chi è avvezzo al mondo dell'intrattenimento così da permettere non solo l'accettazione dell'esistenza di luoghi o personaggi che la razionalità vuole a tutti i costi dirci non veri, ma anche di immedesimarsi in quei personaggi, assottigliando la linea di confine tra realtà e fantasia.

Volendo focalizzare la nostra attenzione sull'aspetto legato all'intrattenimento a fumetti, verrebbe da dire che questo fenomeno sia legato esclusivamente al genere più fantasioso come quello supereroistico, robotico o affini. Ma in realtà è possibile estendere il concetto anche ad altri generi come quello legato alle storie romantiche ambientate in città reali, con personaggi che possono essere molto simili a noi ma che, di fatto, vivono storie che seppur raccontino l'amore o i rapporti umani, sono al limite della realtà. Ma pur essendo consapevoli che sono frutto di fantasia, quelle storie ci fanno emozionare

come se fossero vere. E ovviamente possiamo estendere questo discorso anche su tutti gli altri generi.
In questo volume affronteremo l'argomento Shōjo che definisce un target ma che in Italia è stato più volte definito erroneamente come genere.
Verranno usati termini noti a chi è avvezzo al mondo giapponese ma per completezza e per chiarezza verso chi è meno ferrato o si trova a leggere questo libro perché incuriosito, vengono qui riportati con il loro significato.

Anime
Sono quelli che noi in occidente chiamiamo cartoni animati. Il termine nasce dalla parola inglese Animation che in giapponese si pronuncia Animēshon. In Giappone questo termine viene usato per definire qualsiasi tipo di animazione, a prescindere dalla sua provenienza geografica, a differenza del resto del mondo che tende a utilizzare in maniera differente Anime e Cartoni Animati per distinguere le produzioni nipponiche dalle altre.

Sakkan
È il direttore dell'animazione, ovvero quello che controlla tutte le scene di un episodio e controlla l'omogeneità dei disegni intervenendo quando necessario.

Genga e Dōga
Sono rispettivamente l'animatore chiave e l'intercalatore. Il primo è quello che realizza il primo disegno su cui poi vengono realizzati dal secondo i fotogrammi successivi per creare il movimento.

TI È PIACIUTO L'INIZIO?

Dalla A allo Shojo

Maurizio Nataloni · contributi di Stefania Torsello

In libreria dal 30 novembre 2026 · 17,90 €

PRENOTALO SU GALACTICAEDIZIONI.IT

Galactica Edizioni · Collana Mirabilia