

Fumetti in una stanza. *Hikikomori e NEET nella nona arte*

Simone Marchisano - Lisa Maya Quaianni Manuzzato

I was one of the hikikomori currently so popular here in Japan. Not to mention that I was somewhat of a veteran hikikomori. I left my apartment only once a week, and then I'd just go to a convenience store for food and cigarettes. My friends numbered zero, and I slept sixteen hours a day.

This year would mark four full years of living as a hikikomori. My lifestyle had caused me to drop out of college.

Seriously, I was such a frightful hikikomori that I should have been approaching professional status¹.

Il rinchiudersi in sé stessi e in claustrofobiche stanze private, fisiche come mentali, è un problema diventato drammaticamente di stretta attualità tra le giovani generazioni.

Se è vero che «il fumetto ci racconta il proprio tempo e la società che lo ha prodotto nel momento in cui include o esclude, valorizza o rimuove, consentendoci di accedere alla sfera profonda di quella produzione simbolica che incarna i piani fondamentali dell'esperienza sociale» (Brancato 2017: 119), non deve quindi stupire come in recenti opere della nona arte gli ambienti privati e personali della propria casa, spesso in passato rappresentati come non-luoghi anonimi non caratterizzati, negli ultimi anni si siano trasformati non solo in uno

¹Takimoto 2007: 11.

spazio agito dai personaggi, ma in un vero e proprio spunto narrativo per l'azione stessa. Uno spunto narrativo che si fa quindi anche spazio diegetico, quello spazio fittizio dove i personaggi vivono e agiscono, costruito dal lettore di fumetti nell'azione stessa del leggere².

Nella nostra analisi ci concentreremo sulla maggiore importanza che questo spazio ha acquisito come ruolo narrativo nel fumetto, importanza che ci pare cresciuta insieme all'attenzione verso due recenti fenomeni sociali: i *NEET* e gli *hikikomori*. Nonostante l'interconnessione con temi di natura sociologica, non ci avvicineremo all'argomento attraverso una metodologia sociologica. Prediligeremo invece un'analisi critica attuata su alcune opere della nona arte, cercando di inserirle nel loro contesto produttivo e sottolineandone la capacità comunicativa, soprattutto riguardo a struttura narrativa e resa visuale. Approfondiremo quindi le logiche spaziali adottate dagli autori, per capire come si muovono i loro personaggi e come si rapportano con esso. E cercheremo di capire quanta corrispondenza ci sia tra lo spazio extradiegetico in cui il lettore è situato e lo spazio diegetico del protagonista delle storie.

Per attuare questa ricerca, si è deciso di mettere a confronto opere provenienti da due contesti fumettistici molto diversi, ma che ci paiono i maggiormente indicati per analizzare il rapporto tra spazio chiuso e nuovi fenomeni sociali. Partiremo dal Giappone – dove il fenomeno degli *hikikomori* è nato – per poi tornare in Italia, realtà dove la diffusione dei *NEET* è stata più importante che in altri paesi occidentali. Per affrontare meglio la tematica *hikikomori*, abbiamo selezionato due opere manga il cui spunto narrativo nasce proprio da questofenomeno (*Welcome to the NHK, Mēteru no kimochi*), a cui aggiungiamo un'analisi del *corpus* dell'autore Asano Inio, dove lo spazio chiuso emerge come elemento imprescindibile. Nel complesso appare più sfumato, invece, il rapporto tra le opere italiane prese in esame e il tema dei *NEET*. La selezione si concentra su due autori della nuova generazioni di fumettisti italiani: l'ormai celebre Zerocalcare e il più giovane Raffaele Sorrentino. Entrambi emersi grazie al circuito

² Lefèvre 2007.

delle autoproduzioni, le loro opere qui analizzate affrontano in modo complesso il delicato rapporto tra spazio domestico chiuso, crisi economica e giovani precari.

NEET e hikikomori: un approccio al fenomeno

Partiamo dallo spiegare questi fenomeni sociali. Dei *NEET* forse non serve dare una definizione, vista la loro diffusione in Occidente: acronimo inglese che sta per *not (engaged) in education, employment or training* e tradotto in italiano a volte come *né-né*, i *NEET* sono persone non impegnate né nello studio, né nel lavoro, né in un percorso formativo e che hanno smesso di ricercare attivamente un impiego.

Meno noti e con una definizione non ancora univoca sono invece gli *hikikomori*, termine giapponese con cui si fa solitamente riferimento a quegli adolescenti o giovani adulti della società nipponica che si ritirano dalla vita attiva (lavorativa e sociale), scegliendo come estrema soluzione il rinchiudersi nella propria casa o stanza: perché la sindrome sia diagnosticata, le persone devono aver trascorso almeno sei mesi in isolamento sociale³. La parola giapponese, composta dai verbi *hiku* (tirare) e *komoru* (ritirarsi), ha infatti il significato letterale di “stare in disparte, isolarsi”. Si tratta di un comportamento inusuale per la cultura nipponica, incentrata sul concetto di gruppo (e di individuo che esiste in relazione ad esso): il ritiro dal mondo esterno è dovuto al desiderio di evitare le responsabilità dell’età adulta, particolarmente forti in una società tradizionale come quella giapponese⁴. Negli ultimi

³ Le teorie sul fenomeno degli *hikikomori* passano dal considerarla una malattia a identificarla invece come un fenomeno sociale, una scelta estrema che può piuttosto portare – come conseguenza – allo sviluppo di patologie successive. Il sito “Hikikomori Italia” lo definisce un «meccanismo di difesa messo in atto come reazione alle eccessive pressioni di realizzazione sociale tipiche delle moderne società individualistiche» (Crepaldi 2013). Recenti ricerche hanno rilevato la presenza di “nuovi *hikikomori*”, dove il fenomeno è un risultato della crisi economica e della maggiore difficoltà, per molti giapponesi, a trovare o mantenere un posto di lavoro.

⁴ Va ricordato che nella cultura nipponica vige una netta distinzione tra il concetto di *uchi* (“interno”, ma anche “casa”) e *soto* (“esterno”): la casa viene intesa come la dimensione “interna”, contrapposta a quella “esterna”. Questa dicotomia ha origine nello *ie* (casa nel

anni sono iniziati ad apparire casi anche in altri paesi occidentali, Italia compresa. Come per i *NEET*, i cambiamenti socio-economici e i peggioramenti nel mercato del lavoro sono parte del problema, e hanno provocato involuzioni da una generazione alla successiva⁵.

Questo creare un mondo alternativo o parallelo rispetto alla società, richiudendosi in esso, si può in Giappone far risalire almeno al 1975, quando i sociologi Nakano Osamu⁶ e Hirano Hideaki identificano la realtà degli *Kapuseruningen* (uomini-capsula), con cui riconoscono i giovani che trascorrono gran parte del loro tempo in posti chiusi, ma in attività collegate all'esterno: «Nonostante il suo corpo fisico sia all'interno di una stanza, l'ambito delle sue ramificazioni, grazie alla tecnologia telematica, è estremamente vasto» (Griner - Furnari 1999: 34). Un fenomeno che Massimiliano Griner e Rosa Isabella Furnari leggono come anticipatore della comparsa degli *otaku*, individui che nutrono un interesse talmente ossessivo per qualcosa (manga, anime, computer, videogiochi, divise militari...) da arrivare a modificare la loro vita personale (tempo libero, relazioni interpersonali) in funzione della loro passione⁷. Il tutto va contestualizzato in un periodo storico – dalla fine degli anni Ottanta in poi – che vede l'insorgere nel Sol Levante di incertezze economiche e

senso di nucleo familiare), sistema giuridico nipponico nato nel periodo Tokugawa in cui la famiglia nel suo insieme è considerata più importante di ogni suo singolo membro.

⁵ Come spiega Antonio Piotti, «Ricci individua bene il contrasto tra le nuove generazioni giapponesi e quelle dei loro padri, immersi in una cultura dell'azienda-patria che assorbe tutto il loro tempo, così come coglie altrettanto bene il significato materno del comportamento *hikikomori*» (Piotti, Antonio, "La società degli *hikikomori*", in Ricci 2008).

⁶ I nomi giapponesi sono riportati secondo l'ordine tradizionale nipponico, ossia con il cognome seguito dal nome, mentre quelli occidentali sono nella forma nome e cognome.

⁷ Peter Carey ricorda nel suo libro l'opinione di Jon Kessler e Timothy Blum: «Gli *otaku* sono quella generazione di ragazzini abituati dagli esami di ammissione universitari a memorizzare grandi quantità di informazioni prive di contesto. A un certo punto qualcosa si inceppa e loro rimangono bloccati sulla modalità di 'raccolta informazioni', e continuano a immagazzinare e a scambiarsi ossessivamente informazioni apparentemente senza senso, come le taglie di reggiseno delle star, dettagli sui Levi's 501 o anche i segreti sulle loro temerarie irruzioni nelle varie banche dati. Gli *otaku* sono dei tossici dell'informazione, socialmente inetti, che escono raramente di casa e preferiscono interfacciarsi con il mondo attraverso banche dati, modem e fax» (Carey 2006: 55). Il significato attuale del termine *otaku* si diffonde tra la fine degli anni Settanta e i primi anni Ottanta.

sociali, incarnando «l'inizio di quell'alienazione endemica figlia della paura dell'altro che ancora oggi colpisce soprattutto le generazioni più giovani» (Mazzola 2015: 57).



In *Video Girl Ai* la giovane Ai compare in carne e ossa nella stanza di Yota, quando il ragazzo cerca di vedere una videocassetta recuperata in unomisterioso videonoleggio.

È qui che la stanza privata si impone come elemento cardine dei giovani giapponesi, comparando già in opere quali *Video Girl Ai* di Katsura Masakazu⁸ (1990-1993), che esordisce proprio con la rappresentazione del protagonista – il sedicenne Yota – nella sua stanza, naturalmente fornita di videoregistratore, all'epoca imprescindibile nelle case dei giovani giapponesi e oggetto attorno a cui gira tutta la trama. La stanza è solitamente in stile occidentale e rappresentata con letto, personal computer connesso a Internet, libri,

⁸Katsura Masakazu (Prefettura di Fukui, 1962) è un *mangaka* conosciuto per le serie di genere *sci-fi* *Wing-man*, *Shadow Lady*, *DNA²* e *Zetman*, e per le commedie romantiche *Video Girl Ai* e *I"s*. La notorietà giunge proprio con *Video Girl Ai*, commedia *shōnen* (ovvero indirizzata a un pubblico di maschi adolescenti) dalle sfumature erotiche incentrata su un triangolo amoroso tra giovani liceali. Katsura ha anche lavorato come *characterdesigner* per serie animate.

manga, videogiochi, poster, gadget. Elementi che identificano la “comunità” di riferimento e che rendono questo spazio il centro dell’attività sociale, sempre più virtuale e indiretta: barriere costituite da porte e muri delle stanze, ma anche collegamenti virtuali che sostituiscono quelli reali.

Tuttavia sia gli *otaku* che gli *hikikomori* sono progressivamente passati dall’essere considerati problematici, se non pericolosi⁹ per la società nipponica, a evolversi in target di riferimento dell’industria di anime e manga. Trattati nella produzione fumettistica giapponese a volte con sfumature drammatiche (o tendenti a sottolinearne l’allarmante diffusione sociale), a volte con venature comiche¹⁰, negli ultimi anni la loro rappresentazione muta. Come rilevato da Ulrich Heinze e Penelope Thomas nel 2014, i media giapponesi hanno iniziato a riflettere un cambio culturale nelle narrazioni dell’immaginario, con la comparsa di personaggi *hikikomori* che assurgono al ruolo di protagonisti¹¹.

⁹ In particolare, la cattiva fama degli *otaku* crebbe nel 1989 con un caso di cronaca nera che destò particolare stupore in Giappone: il ventiseienne Miyazaki Tsutomu venne arrestato per aver ucciso quattro bambine e aver aggredito sessualmente altri minori. Quando la stampa scoprì la sua sterminata collezione di videocassette di manga, anime e film horror, l’opinione pubblica associò gli *otaku* e la loro mancanza di relazioni sociali al comportamento antisociale di Miyazaki, pericoloso e psicologicamente disturbato. Per un’analisi più approfondita del caso Miyazaki, del fenomeno degli *otaku* e della loro percezione nella società nipponica vedi Kinsella, 1998.

¹⁰ Vogliamo qui sottolineare che le opere che citiamo in queste pagine sono indirizzate a un pubblico eterogeneo – come dimostra l’analisi delle riviste su cui sono pubblicate, che vantano target e generi assai diversi: da *Monthly Shōnen Ace (Welcome to the N.H.K.)*, rivista *shōnen*, alla popolarissima *Weekly Young Jump (Mēteru no kimochi)*, rivista *seinen* (per giovani maschi adulti); da *Manga Erotics F (Umibe no onnanoko)*, bimensile noto per una produzione più *underground*, a *Big Comic Spirits (DeDeDe)*, settimanale *seinen* tra i primi venti per circolazione (dati di diffusione della Japanese Magazine Publishers Association aggiornati a settembre 2017, consultabili al sito Internet: <https://www.j-magazine.or.jp>).

¹¹ Heinze, Thomas 2014: 151. Anticipatrice di questa produzione può essere considerata la produzione attorno all’episodio *Densha Otoko*, che ha portato alla realizzazione di un libro, un tv-drama, un film e ben quattro manga, tutti tra il 2004 e il 2005. L’episodio – la cui veridicità non è mai stata provata – venne inizialmente raccontato in prima persona da un anonimo utente di 2-Channel, il più grande forum del web nipponico: l’uomo, che si descrisse come *otaku*, aveva salvato in metropolitana una ragazza dalle molestie di un ubriaco. È l’inizio di una discussione tra l’utente e la comunità del forum, che cerca di consigliarlo al

Manga e hikikomori: Welcome to the NHK

Tra i manga¹² che trattano esplicitamente il tema degli *hikikomori* troviamo la serie *Welcome to the NHK*: nata come romanzo semi-autobiografico di Takimoto Tatsuhiko, diviene con i disegni di Oiwa Kendi un manga, pubblicato su *Monthly Shōnen Ace* e infine trasposto in animazione¹³. Le vicissitudini del giovane protagonista vengono trattate con toni da commedia: Tatsuhiro è un ragazzo ventiduenne che vive da circa quattro anni praticamente recluso nel suo appartamento, si definisce un *hikikomori* e riesce ad andare avanti grazie ai soldi inviati dai genitori. L'incontro con la misteriosa Misaki, che lo coinvolge nel suo "progetto" di curarlo, lo aiuterà a cambiare il suo stile di vita.

meglio per fare colpo sulla ragazza. Parte della discussione venne in seguito raccolta in un sito web e pubblicata in un romanzo, creando un vero e proprio fenomeno mediatico e sociale. Come sostiene Alisa Freedman, «Train Man's transformation was encouraged by many 2-Channel subscribers who manifest their withdrawal from society through spatial retreat, feeling more comfortable interacting with people online rather than face-to-face. In some versions of the story, a few of Train Man's supporters were *hikikomori*, predominantly young men who enclose themselves in their homes and refuse to participate in the world outside. While perpetuating stereotypes of women in general and of subcultures of men, Train Man has influenced the development of a new kind of romantic male hero in Japanese literature and visual media: the compassionate, motivated *otaku* with disposable income and leisure time» (Freedman, 2009).

¹²Per approfondire le caratteristiche stilistiche del manga si consiglia la lettura di Bouissou, 2010 e di MacWilliams, 2008, che sottolinea: «In manga, as in anime, it is the flow of images that is key. According to Aarnoud Rommens, the storytelling relies upon an "analytical montage," by which he means that a sequence of images scatters the narrative action over several frames through a flexible page layout rather than having one picture/text to represent one story event. Moreover, by adopting a style of having different "camera angles," fading in and out, and so on—manga can mimic a cinematic style by creating a seamless visual continuum that turns the act of reading into a scanning of images» (MacWilliams, 2008: 7).

¹³Takimoto Tatsuhiko (1978) è noto soprattutto per aver scritto *Welcome to the N.H.K.*, che nasce come romanzo pubblicato nel 2002 dalla Kadokawa Shoten (con illustrazione di copertina di ABeYoshitoshi). La trasposizione in manga avviene nel 2004, quando inizia la serializzazione sulla rivista *Monthly Shōnen Ace*, che dura fino al 2007: la serie viene poi raccolta in otto *tankobon* (volumetti di circa 200 pagine l'uno). I disegni del manga sono ad opera di Oiwa Kendi. Nel 2006 viene trasmessa la serie animata di 24 episodi, realizzata dallo studio Gonzo.



La stanza di Tatsuhiro, l'*hikikomori* protagonista di *Welcome to the NHK*.

Nonostante il protagonista venga “etichettato” come *hikikomori*, Tatsuhiro sembra più un *NEET* con fobie sociali e disturbi psicologici: non ha enormi difficoltà a uscire dal suo appartamento – è nel mondo esterno chespesso si svolge l’azione – e riesce a instaurare relazioni con persone estranee alla famiglia (Misaki e il vicino Kaoru fra tutti).

Se l’analisi dei problemi mentali e sociali delle persone che il protagonista incontra è ben sviluppata (gruppi di suicidio collettivo, *otaku* con il complesso di Lolita, seguaci di sette), lo è meno la resa

dello spazio casalingo e della stanza, rappresentata come luogo caotico e disordinato. Degno di nota è comunque il primo capitolo, dove il protagonista – che ha assunto delle droghe allucinogene per dimenticare la sua condizione di reietto della società – immagina gli oggetti della sua casa prendere vita e svelargli il “complotto” di cui sarebbe vittima: in realtà il business di anime, manga e videogiochi sarebbe il vero responsabile del fenomeno degli *hikikomori*, avendo tutto l’interesse ad alimentare universi paralleli di finzione dove rifugiarsi¹⁴.



Nel primo *tankobon* di *Welcome to the NHK*, Tatsuhiro si immagina gli oggetti della sua casa prendere vita, per svelargli il “complotto” di cui sarebbe vittima insieme a tutti gli altri *hikikomori*.

Manga e *hikikomori*: *Mēteru no kimochi*

Particolarmente interessante ai fini del nostro discorso è *Mēteru no kimochi* (“La Mia Maetel”), *seinen* manga in tre *tankobon* scritto e

¹⁴ Da questa scena deriva il titolo dell’opera: NHK è infatti l’acronimo con cui è conosciuta la Nippon Hōsō Kyōkai, la televisione pubblica giapponese. Tatsuhiro è convinto che la cospirazione sia guidata proprio dalla NHK, che starebbe quindi per Nihon Hikikomori-Kyōkai, “Associazione Giapponese di Hikikomori”.

disegnato da Oku Hiroya¹⁵ e pubblicato a partire dal 2006 sulle pagine della rivista *Weekly Young Jump*.

Storia d'amore con momenti erotici – nel classico stile dell'autore, noto per la serie *Gantz* – il manga ha come protagonista Shintaro, *hikikomori* da quindici anni. Alla morte dell'anziano padre il ragazzo viene accudito dalla nuova matrigna, la giovane e sensuale Haruka, di cui si innamora e che lo convince a uscire dalla sua reclusione. Come in *Welcome to the NHK* il protagonista si imbatte nella presenza salvifica di una donna, e come nella precedente serie il primo incontro tra i due avviene attraverso una porta. La relazione di Shintaro con gli altri personaggi (il padre prima e Haruka poi) passa sempre attraverso questa "soglia", fino a quando la ragazza non lo convince a uscire dalla stanza: tanto che non vediamo in viso il protagonista fino a quando Haruka non apre la porta della camera. Una scelta narrativa che rende gli ostacoli fisici "reali" anche per il lettore.



La stanza di Shintaro, l'*hikikomori* protagonista di *Meteru no kimochi*.

È sempre questa stanza il luogo in cui avviene prevalentemente l'azione e in cui vediamo Shintaro agire nello spazio: lo troviamo sdraiato, in piedi, al computer, a leggere, attaccato alla porta nell'attesa di Haruka, a riflettere, fino alla scena clou della prima volta tra i due. Il

¹⁵Oku Hiroya (Fukuoka, 1967) è un *mangaka* noto per aver creato il *seinen* fantascientifico *Gantz* (2000-2013), famoso per le scene sessuali esplicite e violente. Tra le altre sue opere segnaliamo *Hen* e *Inuyashiki*.

protagonista si è totalmente adattato nella sua quotidianità al microcosmo della camera, spesso mostrata con inquadrature dall'alto (diffuse anche in *Gantz*) che riescono a rendere lo spazio angusto e pieno di oggetti¹⁶, grazie agli sfondi realizzati in digitale¹⁷. L'universo simbolico della stanza chiusa assume la funzione di "isola protetta", in un'atmosfera claustrofobica che inizierà a pervadere anche Haruka¹⁸.



Haruka si ammala e, per aiutare la ragazza Shintaro, è costretto a uscire da casa sua per la prima volta dopo anni: Oku rende visivamente le sensazioni fisiche e psicologiche del personaggio.

Hikikomori, NEET e furitā: i manga di Asano Inio

Nel contesto preso in analisi, uno degli autori più rappresentativi del panorama giapponese contemporaneo è Asano Inio. Nato nel 1980,

¹⁶ Vale la pena citare il manga breve *Terebibakarimiteru to baka ni naru* ("Guardare la TV tutto il tempo ti rende stupido") di Yamamoto Naoki, giocato sull'utilizzo di un'inquadratura fissa della protagonista, una *hikikomori*, nel suo letto.

¹⁷ Gli sfondi di Oku sono realizzati in computer grafica 3D: vedi Gravett 2017: 305.

¹⁸ Negli *hikikomori* l'universo simbolico della "stanza chiusa" può significare luogo di rifugio o luogo di "prigionia" (Teo 2010). Il progressivo venir meno dell'isolamento spaziale provoca in Shintaro cambiamenti sia fisici che psicologici; allo stesso tempo la vita di Haruka si adatta a questa claustrofobia soffusa, in una dipendenza di questa strana famiglia nucleare formata da figlio e matrigna.

Asano è considerato il portavoce della generazione *millennial*¹⁹. Nelle sue opere il confine tra *hikikomori*, *NEET* e *furitā*²⁰ è alquanto sfumato e, seppure non sia esplicitato, possiamo affermare che molti personaggi delineati dall'autore siano ascrivibili a queste categorie sociologiche.

I suoi protagonisti sono giovani studenti o lavoratori precari che non riescono a rapportarsi con il concetto giapponese di *shūshinkoyō*, il lavoro a tempo indeterminato in un'azienda, che ha contrassegnato il Giappone per generazioni. Sono personaggi non a loro agio con le tappe previste dalla società del Sol Levante: laurea, lavoro, matrimonio, figli²¹. Allo stesso tempo sembrano consapevoli dell'impossibilità di sfuggire a queste regole. Le conseguenze psicologiche di tale scontro interiore si manifestano nelle forme più diverse: isolamento, alienazione, perversione sessuale, tendenze alla violenza nei confronti degli altri e di sé stessi.

Il costante conflitto tra individuo e società non è solo rappresentato dalle personalità dei personaggi, ma anche dagli ambienti in cui questi si muovono. Sono spesso raffigurati o all'interno di spazi chiusi come stanze e ambienti privati o in ambienti aperti di tipo urbano, in cui sono presenti elementi architettonici come grattacieli, stazioni ferroviarie e centri affollati. Entrambe queste ambientazioni diventano in Asano sintomo del disagio provato dai protagonisti, seppur in modo differente. Le stanze sono ricolme di oggetti, solitamente legati al contesto infantile o alla cultura *otaku* (*action figure*, *manga*, *videogame*): le tavole che riproducono questi

¹⁹ Con questo termine indichiamo la generazione di persone nate tra i primi anni Ottanta e Novanta del XX secolo. I contorni della generazione *millennial* e la definizione variano a seconda dell'autore di riferimento. Ai fini della nostra trattazione, ci riferiamo a quanto teorizzato da Neil Howe e da William Strauss, secondo i quali con generazione *millennial* ci si riferisce agli individui nati tra il 1982 e i primi anni 2000 (Howe, Strauss 2000).

²⁰ La parola *furitā* (da *freeter*, neologismo coniato dall'unione del termine inglese *free* e del tedesco *Arbeiter*) indica i giovani giapponesi che vivono di lavori saltuari o part time.

²¹ Ciò è particolarmente evidente fin dagli esordi dell'autore. Si prenda ad esempio il caso di *Solanin* (*Soranin*), *manga* pubblicato tra il 2005 e il 2006 che ha contribuito alla fama di Asano in tutto il mondo. I protagonisti dell'opera sono giovani che, conclusa l'università, non hanno una vera direzione e lavorano part time o con lavori saltuari semplicemente per pagare l'affitto.

spazi sono segnate da gabbie chiuse e vignette fitte²². Questi ambienti diventano il luogo in cui i protagonisti possono essere veramente chi sono, lontani dagli occhi della famiglia o della società.



Seki, uno dei personaggi secondari in *Oyasumi Punpun* (Asano Inio), nella propria stanza. Il personaggio si trova a proprio agio nonostante l'ambiente claustrofobico.

È anche vero che questi luoghi così chiusi e claustrofobici assumono i contorni di un guscio che protegge, ma allo stesso tempo isola. Diventano dunque il simbolo della solitudine dei protagonisti, della loro incapacità di relazionarsi con il mondo se non attraverso connessioni Internet che creano un luogo "altro", sia dalla stanza sia dalla società esterna. Anche se non direttamente esplicitato dall'autore, dunque, ricalcano la descrizione delle stanze in cui si rinchiodano i

²² Si vedano a tale proposito le vignette presenti nell'apparato iconografico.

giovani *hikikomori*. A questi luoghi si contrappongono le già citate rappresentazioni di ambienti aperti, dove i personaggi sembrano però perdere la propria autenticità. La dicotomia tra dentro e fuori diventa contrasto tra claustrofobia e agorafobia, con i personaggi costretti a vivere le proprie vite in un perenne stato di angoscia.

Esempi di tali rappresentazioni e del contrasto generato tra spazi chiusi e aperti sono presenti nella maggior parte delle opere di Asano. In questa analisi faremo riferimento in particolar modo a *Umibe no onnanoko*, pubblicato tra il 2009 e il 2013 e tradotto in Italia con il titolo *La ragazza in riva al mare*, e *Dead deaddemon'sdededededestruction* (da qui in poi abbreviato in *DeDeDe*), scritto a partire dal 2014 e non ancora concluso.



Particolare di un interno tratto da *Dead deaddemon'sdededededestruction* di Asano Inio. Da notare l'accumulo disordinato di oggetti quali manga, console per videogiochi, personal computer, *action figure*.

Umibe no onnanoko è il racconto della scoperta della sessualità che coinvolge due adolescenti segnati dalla solitudine, generata o dall'assenza della famiglia o dalla sua incapacità di capirli. Koume,

all'apparenza studentessa timida e gentile con una famiglia premurosa, nasconde in realtà forti pulsioni sessuali. Isobe è un suo compagno di classe, introverso e asociale, che trascorre il tempo libero in stanza, in una casa dove vive senza genitori e dove si collega al computer per ricostruire le dinamiche della morte del fratello maggiore, episodio che lo ha profondamente segnato e che lo porta a covare un sentimento di odio nei confronti della società. Motore dell'azione è l'invito di Isobe a Koume a diventare la propria schiava sessuale. Da qui, la parte più intima e significativa dell'opera si svolgerà entro le pareti della casa e soprattutto nella stanza di Isobe. Il luogo chiuso diventa non solo il luogo della solitudine del protagonista, ma anche quello in cui i due personaggi si incontrano e possono dare libero sfogo ai propri "io" autentici: lui può essere cinico, e insieme possono esplicitare i propri desideri sessuali più profondi e inconfessabili. Al contrario, fuori sono entrambi costretti a mantenere le apparenze.



Koume e Isobe, i due protagonisti del manga di Asano Inio *Umibe no onnanoko*, nella stanza di Isobe. Solo qui possono essere veramente loro stessi e dare sfogo alle proprie pulsioni sessuali.

DeDeDe riprende il nucleo centrale della rappresentazione degli spazi in Asano Inio. Delle grandi navi aliene stanziano sopra i cieli del

Giappone: il Paese si trova in guerra con gli invasori alieni, ma questo non sembra sconvolgere la vita delle protagoniste – due studentesse, Koyama Kadode e Nakagawa Kouran – che continuano la loro vita di sempre tra scuola, compiti e test di ammissione. Anche qui si ripropone il contrasto tra dentro e fuori: Kadode e Kouran sono spesso ritratte nelle loro stanze intente a giocare a videogiochi online di guerra, mentre fuori sentono il disagio e la pressione esercitata dalla società, che prevede per loro il canonico percorso di studio, lavoro, famiglia. Una tavola che ben esemplifica il contrasto tra la quotidianità e la minaccia esterna è proposta dall'autore già nel primo volume: dopo un banale litigio a causa dell'innamoramento di Kadode per un professore, le due protagoniste rientrano a casa attraversando una Tokyo semideserta in cui il cielo è completamente coperto dalla nave aliena²³.

Il “fuori” diventa dunque opprimente anche per l'elemento alieno, possibile metafora dei conflitti mondiali caratterizzati da attentati sporadici e imprevedibili contro cui si può solo continuare a vivere come nulla fosse. Un personaggio secondario che invece reagisce alla minaccia in modo peculiare è Hiroshi, fratello maggiore di Kouran. Il ragazzo, che ha frequentato un'università prestigiosa ma non lavora, vive da (auto)recluso e passa il tempo nella sua stanza – dalla quale spesso non esce per giorni – per “controllare cosa sta accadendo su Internet” e gestire profili sui social network.

²³ Asano2017: 137.



Kadode e Kouran, protagoniste di *Dead deaddemon'sdedededestruction* all'esterno delle loro stanze. Il cielo completamente coperto dalla nave aliena che sovrasta Tokyo dona alla scena una sensazione di inquietudine, che fa da sottofondo all'intera narrazione.

I NEET nel panorama fumettistico italiano: da Zerocalcare ad *Habitat* di Raffaele Sorrentino



Striscia di *NeetKidz*, serie di Zerocalcare apparsa sul settimanale "Internazionale".

Seppure in modo più blando, tracce di questi fenomeni – dovuti a pressioni sociali ed economiche sui più giovani – fanno capolino anche nella produzione occidentale: nella nostra analisi ci soffermeremo sulla produzione italiana, dove troviamo la casa come elemento narrativo e

spazio diegetico, anche se investigato in tono minore rispetto agli esempi nipponici. Se realtà quali *otaku* o *hikikomori* non sono rilevanti nella nostra società, ritroviamo però rappresentazioni di personaggi *NEET*, in opere dove il riferimento alla crisi economica e alla precarietà lavorativa delle nuove generazioni si fa più marcato. Del resto nel rapporto OCSE (l'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico) del 2017 l'Italia appare tra i paesi europei dove il fenomeno dei né-né è stabilmente più presente, occupando la prima posizione nel 2016 con il 26,02% di *NEET* tra i giovani dai 15 ai 29 anni²⁴. Si tratta di una composizione demograficamente eterogenea, dissimile al suo interno anche per livelli di educazione, con tuttavia un comune sentimento di insoddisfazione che troviamo incanalato anche in recenti produzioni a fumetti.

Il tema dei *NEET* è infatti molto presente nell'opera di Zerocalcare²⁵, a partire dalla serie *Neet Kidz*, apparsa sulla rivista settimanale *Internazionale* dal 2012 al 2014. Come in molte strisce umoristiche anche qui non abbiamo una vera rappresentazione dello spazio²⁶, che viene delineato con elementi caratteristici e simbolici: il computer in cui i personaggi seguono serie e film, o il divano da cui commentano i programmi televisivi. A questa rappresentazione visiva si collegano discorsi sulla propria precarietà, che legano indissolubilmente l'ambiente, lo scenario e il discorso: il contesto e il messaggio.

Questi dialoghi dei personaggi su argomenti attuali – soliloqui camuffati da scambi di opinioni – compaiono spesso nell'opera di Zerocalcare, nelle storie realizzate sia per il web che per le

²⁴ OECD 2018.

²⁵ Zerocalcare è lo pseudonimo di Michele Rech (Arezzo, 1983). Dopo un esordio nella scena *underground* romana inizia a farsi conoscere e collabora a varie testate, tra cui il quotidiano *Liberazione* e le riviste *Carta*, *Repubblica XL*, *Wired* e *Internazionale*. Ha inoltre pubblicato per la rivista a fumetti *Canemucco* e per *Zuda Comics*, la divisione online della DC Comics. Nel 2011 apre un blog e pubblica il suo primo libro a fumetti, *La profezia dell'armadillo*, presto ristampato da BAO Publishing che editerà anche i successivi *Un polpo alla gola* (2012), *Ogni maledetto lunedì su due* (2013), *Dodici* (2013), *Dimentica il mio nome* (2014), *L'elenco telefonico degli accolti* (2015), *Kobane Calling* (2016), *Macerie Prime* (2017).

²⁶ Barbieri 2016: 118-119.

pubblicazioni cartacee, come nella sua graphic novel *Un polpo alla gola* (2012). I suoi personaggi rispecchiano l'autore, a cui interessa raccontare «l'attualità, anche solo della vita quotidiana» (Pavan 2014: 134) dei suoi coetanei: il divano a righe – curiosamente uguale sia in *NeetKidz* che nel resto della produzione dell'autore – assurge a simbolo di una dipendenza verso uno stile di vita che potremmo leggere in funzione di “oppio dei popoli”, espressione di una generazione paralizzata tra crisi economica e precarietà lavorativa. Paralizzata a tal punto che l'*alter ego* a fumetti di Zerocalcare arriva a chiedersi, commentando la sua serata ideale – da passare in poltrona davanti a un telefilm: «Chissà se da piccolo mi avessero detto che a ventott'anni questo sarebbe stato il momento più bello delle mie giornate, se mi sarei suicidato prima»²⁷ (Zerocalcare 2012: 118).

L'opera di Zerocalcare tende ad esprimere una condizione piuttosto che a raccontarla, grazie a uno stile lineare facilmente comprensibile ai lettori a cui si rivolge: coetanei che hanno visto accrescere le proprie incertezze, economiche e lavorative. Sono, a detta dello stesso autore, «storie più intime e meno politiche» (Pavan 2014: 131) rispetto alla sua prima produzione, nate per un'esigenza personale e cresciute online man mano che aumentava il suo pubblico. La capacità di mescolare racconto autobiografico e citazioni pop, dalle serie animate anni Ottanta ai *serial* contemporanei, aiuta il lettore a identificarsi con un contesto socio-culturale che sente affine, compresa la rappresentazione spaziale dell'ambiente abitativo. Come affermato in varie interviste²⁸, lo spauracchio di Zerocalcare è lo stesso del suo pubblico: entrare (o rimanere) nel conteggio dei né-né, tra un momentaneo lavoro precario e l'altro.

²⁷ Come individua Claudio Maringelli, in tutta l'opera di Zerocalcare troviamo elementi che simbolizzano una dipendenza verso un modo di vivere, un «macchinario per il consenso (e forse anche per la distrazione)» di questa generazione (Maringelli 2015).

²⁸Pavan 2014: 136.



Vignetta tratta da *Un polpo alla gola* (2012) di Zerocalcare: il divano a righe è lo stesso che compare nelle strisce di *NeetKidz*.

Il rapporto tra crisi economica e spazi domestici è in parte lo spunto anche di *Habitat* di Raffaele Sorrentino²⁹, un'autoproduzione uscita per il gruppo Canemarcio nel 2015. Siamo in una Bologna in cui serpeggiano malumori e rivolte contro le politiche del governo, il lavoro è poco e la crisi si fa sentire. Gabriele e Giulia sono due giovani con lavori precari, che alla scomparsa della loro affittuaria decidono – per non perdere il vantaggioso contratto d'affitto – di far finta di nulla e continuare a occuparne l'appartamento. Gabriele comincia però a sentire la presenza di un vicino, che dalla casa di fronte sembra spiarli. È l'inizio di un percorso che porterà il protagonista al rinchiudersi sempre di più in casa, trascinandolo verso la pazzia.

²⁹ Raffaele Sorrentino (Salerno, 1990) è fumettista e illustratore. Ha studiato fumetto all'Accademia di Belle Arti di Bologna, dove nel 2012 è tra i fondatori del collettivo Canemarcio, attivo fino al 2016. Partecipa a varie mostre e pubblicazioni autoprodotte e lavora a diverse riviste indipendenti. Attualmente fa parte del collettivo di autoproduzione Sciamè, che si occupa di fumetti e illustrazioni (si ringrazia Maria-Angela Silleni per averci fatto conoscere l'opera.)



In *Habitat*, Gabriele inizia a soffrire di allucinazioni: è il percorso che lo porterà alla pazzia.

In *Habitat* il tratto pulito di Sorrentino si concentra sui personaggi, senza investigare dettagliatamente gli spazi dell'abitazione. Come rileva Ettore Gabrielli³⁰, gli sfondi sono quasi inesistenti, uniformati in pareti bianche su cui sfilava la progressiva pazzia del protagonista. L'attenzione è sul clima psicologico che si viene a creare, tra la paura di perdere la propria quotidianità e l'angosciante presenza di un misterioso vicino. La casa, per quanto elemento fondamentale della trama, non diventa vero personaggio caratterizzato da elementi simbolici forti, come invece lo spazio abitato dallo Zerocalcare a fumetti (il divano, il computer, la televisione). Questa rappresentazione, con una maggiore astrazione della storia, porta con sé una resa claustrofobica dell'ambiente abitativo, che può essere letta sia nel contesto socio-culturale delineato dall'autore (la crisi economica) che in un racconto atemporale. Anche dal punto di vista tematico, il concetto di *NEET* non è mai espressamente citato in *Habitat*, nonostante Gabriele lo diventi chiaramente. Sorrentino è del resto più interessato a rappresentare il disagio mentale nel protagonista che i suoi motivi scatenanti, lasciando la crisi come causa espressamente

³⁰ Gabrielli 2016.

citata ma non indagata. È interessante però rilevare come – nei due autori italiani presi in esame – l’abitazione assuma un significato opposto e speculare. Da casa come rifugio per antonomasia in Zerocalcare, a spazio necessario ma ossessivo in Sorrentino, la presenza, quasi soverchiante, dell’elemento casa rimane.



Lo stile pulito di Sorrentino aiuta il lettore a concentrarsi sul personaggio di Gabriele, che si sente osservato da un misterioso vicino.

Il fumetto come racconto del presente

Di particolare importanza è quanto stabilisce l’arte a proposito di manifestazioni per la cui disamina la scienza non possiede ancora i mezzi adeguati, mentre invece l’intuito artistico anticipa delle conoscenze che alla ricerca servono come segnavia.³¹

Al termine di questo breve excursus tra produzione giapponese e italiana, possiamo già permetterci di trarre delle conclusioni.

Abbiamo analizzato come l’emergere di soggetti quali *NEET* e *hikikomori*, dovuto a forti cambiamenti nel tessuto sociale, sia stato recepito dall’industria culturale del fumetto attraverso narrazioni e visioni ispirate al presente. In particolare, queste visioni hanno dato

³¹Hauser 1979: 8.

vita a quello che ci pare un interessante sottotema: la rappresentazione di un rapporto complesso ed eterogeneo con le realtà abitative di molti giovani. Non solamente ambientazione visiva per le storie, queste stanze e case diventano un escamotage narrativo per avvicinarsi all'universo del proprio pubblico, che in parte potremmo far combaciare con la generazione *millennial*.

Naturalmente dovute differenze vanno fatte in relazione ai diversi contesti produttivi presi in esame. Nonostante tutti i fumetti siano stati pubblicati nell'arco di un decennio, e più precisamente tra il 2004 (*Welcome to the NHK*) e il 2015 (*Habitat*), si possono riscontrare tra loro notevoli differenze. I primi realizzati sono i manga con *hikikomori* protagonisti: spartiacque per il tema è sicuramente la pubblicazione nel 2002 del romanzo *N.H.K. ni Yōkoso!*, uscito mentre il fenomeno inizia a essere seguito dai media. Sono anche anni di una costante recessione in Giappone, che si protrarrà per tutta la prima decade del nuovo millennio: Lisette Gebhardt lo denominerà «il decennio del precariato»³². Per quanto riguarda crisi economica, recessione e problemi di precarietà, tuttavia, in *Welcome to the NHK* e *Mēteru no kimoichi* troviamo solo brevi cenni, non fondamentali ai fini della storia. Possiamo invece accostare le opere di Asano, sia cronologicamente che per affinità generazionale³³, ai lavori di Zerocalcare e in parte al fumetto di Sorrentino. In particolare, il tema della crisi diviene più esplicito nei fumetti italiani presi in esame, con una maggiore presa di coscienza del problema del precariato.

In questo viaggio tra stanze di metropoli giapponesi e case di periferia italiane, i fumetti riflettono diverse abitudini e scelte abitative. Da un punto di vista di rappresentazione visiva, oltre alle sensibilità del singolo autore non dobbiamo dimenticare le caratteristiche stilistiche proprie di ogni genere analizzato: dagli *shōnen* manga ai *seinen* manga, dalle strisce umoristiche ai fumetti *underground* italiani.

³²La definizione di Lisette Gebhardt è citata in Iwata-Weickgenannt, Rosenbaum 2015.

³³Asano, Zerocalcare e Sorrentino appartengono biograficamente alla generazione *millennial*: il più anziano è Asano, nato nel 1980. Takimoto e soprattutto Oku appartengono invece a generazioni precedenti.

In alcuni autori riscontriamo una simbologia più marcata, fatta di elementi tipici dei giovani giapponesi e italiani – da letti futon, fumetti e computer nei manga, a divani e ancora computer in Zerocalcare. Fondamentale quindi la presenza tecnologica, spesso unico canale verso l'“esterno”.

Ma soprattutto, entrambe queste produzioni parlano al loro pubblico. In scenari diversi, ma per ragioni simili, con l'aumento della percentuale di una popolazione in età attiva che si rinchioda – in modo “definitivo” o più saltuario – all'interno della propria casa, gli spazi chiusi acquistano una doppia valenza di luogo protettivo e di prigione, dove è poi la sensibilità degli autori a prediligere una lettura piuttosto che un'altra. A livello narrativo, questi luoghi diventano veri e propri palcoscenici per i soliloqui dei protagonisti. Torniamo quindi a citare Brancato, ricordando che i microcosmi narrativi del fumetto possono venire ricondotti a soggettività storiche precise: «Una dinamica che vale per ogni testo a fumetti, specie quando capace di registrare una forte adesione da parte del pubblico, innescando quelle dinamiche di scambio che rendono virtuoso il ciclo della comunicazione» (Brancato 2017: 118). L'impressione è dunque di uno spazio diegetico che parla allo spazio extradiegetico dove si situa il lettore, creando un corto circuito che rende la fruizione delle opere un'esperienza a tratti claustrofobica.

Bibliografia

- Asano, Inio, *Buonanotte, Punpun*, Modena, Planet Manga, 2011-2014.
- Asano, Inio, "Dead dead demon's dededede destruction 1", *Big Comic Spirits* (2014-in corso), trad.it. *Dead Dead Demon's Dedede Destruction*, Modena, Planet Manga, 2017.
- Asano, Inio, *Solanin*, Modena, Planet Manga, 2010.
- Asano, Inio, "Umibeenonnanoko", *Manga Erotics F* (2009-2013), trad. it. *La ragazza in riva al mare*, Modena, Planet Manga, 2012.
- Barbieri, Daniele, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991 (2016).
- Bendazzi, Giannalberto, *Animation: A World History*, Boston, Focal Press, 2015.
- Bendazzi, Giannalberto, *Animazione. Una storia globale*, Torino, UTET, 2017.
- Bouissou, Jean Marie, *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise* (2010), trad. it. *Il Manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué, 2011.
- Brancato, Sergio, "Il segno dei tempi. Fumetto come fonte di storia, fumetto come narrazione della storia", *Mediascapes journal*, 8 (2017): 115–130,
<http://ojs.uniroma1.it/index.php/mediascapes/article/view/13955/13725>,
online (ultimo accesso 23/01/2018).
- Carcillo, S., et al., "NEET Youth in the Aftermath of the Crisis: Challenges and Policies", *OECD Social, Employment and Migration Working Papers*, 164 (2015), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/5js6363503f6-en>.
- Carey, Peter, *Wrong about Japan* (2005), trad. it. *Manga, fast food& samurai. Un Giappone tutto sbagliato*, Milano, Feltrinelli, 2006.
- Crepaldi, Marco, "'L'hikikomori non è una malattia': lo dice anche il Governo giapponese", Sito dell'associazione Hikikomori Italia, <http://www.hikikomoriitalia.it/2013/05/lhikikomori-e-una-malattia.html> (2013), web (ultimo accesso 29/12/2017).

- De Palma, Daniela, *Storia del Giappone contemporaneo 1945-2000*, Roma, Bulzoni, 2003.
- Freedman, Alisa, "Train Man and the Gender Politics of Japanese 'Otaku' Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities", *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 20 (2009), <http://intersections.anu.edu.au/issue20/freedman.htm>, online (ultimo accesso 23/01/2018).
- Gabrielli, Ettore, "Habitat di Raffaele Sorrentino: l'inquietudine è di casa", *Lo Spazio Bianco*, <https://www.lospaziobianco.it/habitat-raffaele-sorrentino-linquietudine-casa/> (2016), online (ultimo accesso 23/01/2018).
- Galbraith, Patrick W. - Kam, ThiamHuat - Kamm, Björn-Ole (eds.), *Debating Otaku in Contemporary Japan. Historical Perspectives and New Horizons*, London, Bloomsbury Publishing, 2015.
- Gravett, Paul, *Mangasia: The Definitive Guide to Asian Comics* (2017), trad. it. *Mangasia. La guida definitiva al fumetto asiatico*, Milano, 24 Ore Cultura, 2017.
- Griner, Massimiliano - Furnari, Rosa I., *Otaku. I giovani perduti del Sol Levante*, Roma, Castelvechi, 1999.
- Hauser, Arnold, 1974, *Soziologie der Kunst* (1974), trad. it. *Sociologia dell'arte*, Torino, Einaudi, 1979.
- Heinze, Ulrich - Thomas, Penelope, "Self and salvation: visions of hikikomori in Japanese manga", *Contemporary Japan. Journal of the German Institute for Japanese Studies Tokyo*, 26.1 (2014): 151-169.
- Howe, Neil - Strauss, William, *Millennials Rising: The Next Great Generation*, New York, Vintage Books, 2000.
- Iwata-Weickgenannt, Kristina - Rosenbaum, Roman, *Visions of Precarity in Japanese Popular Culture and Literature*, London, Routledge, 2015.
- Katsura, Masakazu, *Video Girl Ai*, "Weekly Shōnen Jump" (1990-1993), trad. it. *Video Girl Ai*, Bosco, Star Comics, 1992.
- Kinsella, Sharon, "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement", *Journal of Japanese Studies*, 24.2 (1998): 289-316.

- Koyama-Richard, Brigitte: *One Thousand Years of Manga* (2007), trad. it. *Mille anni di manga*, Milano, Rizzoli, 2007.
- Lefèvre, Pascal, "The construction of space in comics", *Image [&] Narrative*, 16 (2007), http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/lefevre.htm, online (ultimo accesso 23/01/2018).
- MacWilliams, Mark Wheeler (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, New York, M.E. Sharpe, 2008.
- Maringelli, Claudio, "Zerocalcare: facilità interpretativa o appropriazione dei modelli?", *Lo Spazio Bianco*, <http://www.fumettologica.it/2015/11/zerocalcare-facilita-interpretativa-o-appropriazione-dei-modelli/> (2015), online (ultimo accesso 23/01/2018).
- Mazzola, Giorgio, "Il mentire caldo. Manga claustrofobici del Giappone che implode", *Manga Academica. Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese*, 8.1 (2015): 55-68.
- OECD, *Youth not in employment, education or training (NEET indicator)*, <http://dx.doi.org/10.1787/72d1033a-en> (2018), online (ultimo accesso 8/09/2018).
- Oku, Hiroya, *Mēteru no kimochi*, "Weekly Young Jump" (2006-2007), trad.it. *La mia Maetel*, Modena, Planet Manga, 2012.
- Pavan, Sara, *Il potere sovversivo della carta. Dieci anni di fumetti autoprodotti in Italia*, Milano, Agenzia X, 2014.
- Pellitteri, Marco, *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008.
- Ricci, Carla, *Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione*, Milano, FrancoAngeli, 2008.
- Sorrentino, Raffaele, *Habitat*, Bologna, Canemarcio, 2015.
- Takimoto, Tatsuhiko, *N.H.K. ni Yōkoso!*(2002), tr. ing. *Welcome to the NHK! Novel*, Los Angeles, TokyoPop, 2007.
- Takimoto, Tatsuhiko - Oiwa, Kendi, "Welcome to the NHK", *Monthly Shōnen Ace* (2004-2007), trad.it. *Welcome to the NHK*, Milano, J-Pop, 2008-2009.

Teo, Alan R., "A new form of social withdrawal in Japan: a review of hikikomori", *International Journal of Social Psychiatry*, 56.2 (2010): 178-85.

Zerocalcare, "NeetKidz", *Internazionale*, 2012-2014.

Zerocalcare, *Un polpo alla gola*, Milano, Bao Publishing, 2012.

Gli autori

Lisa Maya Quaianni Manuzzato

(Milano, 1984) si laurea con lode al corso magistrale di Scienze dello Spettacolo e della Comunicazione Multimediale (Università degli Studi di Milano, 2010), con una tesi in Storia del Cinema d'Animazione. Collabora ai libri curati da Giannalberto Bendazzi *Animation: A World History* (Focal Press, 2015) e *Animazione. Una storia globale* (UTET, 2017), occupandosi dei capitoli sull'animazione giapponese. Si interessa alla produzione fumettistica e animata spagnola e alle autoproduzioni a fumetti, argomenti che affronta nelle sue partecipazioni al Congreso Cómico y Compromiso Social (Universidad de Valencia, 2015) e al Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios sobre Cómico (Universidad de Zaragoza, 2017). Si occupa di comunicazione per WOW Spazio Fumetto – Museo del Fumetto di Milano, dove ha anche curato mostre ed eventi legati alla cultura nipponica e alle autoproduzioni. Collabora con il sito di critica del fumetto *Lo Spazio Bianco*.

Email: maya.quaianni@gmail.com

Simone Marchisano

(Napoli, 1989) si laurea in Lettere moderne presso l'Università degli Studi di Milano con una tesi sull'omosessualità nella cultura e letteratura indiana contemporanea, conseguendo poi la laurea magistrale con lode in Giornalismo e cultura editoriale presso l'Università degli Studi di Parma con una tesi in Letterature moderne comparate. Si interessa di comparatistica e cultural studies e durante il percorso universitario ha approfondito il rapporto tra letteratura, fumetto e media digitali. Ha lavorato a WOW Spazio Fumetto – Museo del Fumetto di Milano occupandosi di comunicazione e allestimento mostre ed eventi e ha collaborato con *Fumettologica*, rivista online di cultura del fumetto. Attualmente si occupa di comunicazione digitale.

Email: s.marchisano@gmail.com

L'articolo

Data invio: 15/03/2018

Data accettazione: 30/04/2018

Data pubblicazione: 30/05/2018

Come citare questo articolo

Marchisano, Simone - Quaianni Manuzzato, Lisa Maya, "Fumetti in una stanza. *Hikikomori* e *NEET* nella nona arte", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>