

MEDUSE CYBORG REVISITED

Incursione nella letteratura cyberpunk giapponese
nelle opere di Suzuki Izumi, Ōhara Mariko e Ono Miyuki

Juan Francisco SCASSA

ABSTRACT • *Meduse Cyborg Revisited* – An exploration of Japanese cyberpunk literature, in the works of Suzuki Izumi, Ōhara Mariko and Ono Miyuki. Deotto outlines the contemporary need for narratives rooted in “augmented realism.” Along these lines, a renewed interest in cyberpunk fiction has emerged, particularly within Japanese speculative fiction. This article aims to analyze the evolution of Japanese cyberpunk literature, developed in distinct “waves” as classified by Tatsumi (2000), in order to trace continuities and divergences across generations of women writers. The focus is on the thematic concerns that surface in these future visions of the so-called “Cyborg Medusas,” as defined by Daniele (1997): “angry” female authors who have traversed, anticipated, or transcended cyberpunk, interrogating the role of gender in increasingly accelerated technological scenarios. The first case study explores a pre-cyberpunk narrative: *Nanto! Koi no saikederikku* by Suzuki Izumi. The second is *Hybrid Child* by Ōhara Mariko, a writer of the “third wave,” in which themes of cyberfeminism and posthuman bodies are central. The third and final case examines a post-cyberpunk text, *Selling One’s Body* by Ono Miyuki, in order to assess thematic developments in contemporary Japanese speculative fiction.

KEYWORDS • Suzuki Izumi; Ōhara Mariko; Ono Miyuki; Cyberpunk; Distopia.

1. Meduse cyborg profetesse del realismo aumentato¹

Daniela Daniele, la curatrice italiana della prima edizione del “classico” del pensiero femminista *Angry Women* (Re/Search Publications, 1991), decise di tradurre il titolo in *Meduse Cyborg*, riprendendo il saggio di Hélène Cixous, *Il riso della Medusa* (1975). La natura “selvaggia”, o più propriamente “non controllabile” della sfera femminile è qualcosa che emerge nella letteratura fantascientifica e speculativa: “nella fantascienza occidentale e giapponese di autori maschi, la sfera femminile (gynesis) si manifesta in immagini feroci di mostri. In questi testi, attaccare questi mostri è un tentativo di controllare la sessualità femminile e di prescrivere i limiti della femminilità” (Kotani 2002).

Considerato il sempre maggior interesse verso le narrazioni speculative giapponesi², ho

¹ Dove non indicato, le traduzioni si intendono dell’autore dell’articolo.

² La traduzione di *Pure* a cura di Anna Specchio è del 2013, del 2024 è *Noia terminale* a cura di Asuka Ozumi mentre *Hybrid Child* di Ōhara è di Juan Scassa.

deciso di riprendere il titolo scelto da Daniele per investigare la produzione letteraria cyberpunk del Sol Levante e proporre un ideale aggiornamento al volume. Tuttavia, se in *Angry Women* si presentano interviste di artiste, prostitute punk e agitatrici sociali (tra cui Diamanda Galás, Annie Sprinkle, Holly Hughes, Lydia Lunch, Valie Export), questo articolo si pone l'obiettivo di esplorare la letteratura cyberpunk giapponese di autrici femminili nelle opere di tre meduse cyborg: Suzuki Izumi, Ōhara Mariko e Ono Miyuki. Anch'esse sono narratrici che "non si raccontano per suscitare nuove identificazioni e alleanze, [...] a creare nuovi modelli di identità, magari "politicamente corretti", ma ad affermare un immaginario erotico – de-generato – che non si esaurisce in quel sentimento di appartenenza collettiva" (Daniele 1997, 8).

La scelta di concentrarsi sulla letteratura cyberpunk, visto come narrazione speculativa e non come sci-fi *tout court*, si basa sull'analisi di Deotto (2024): "Nell'epoca dei social network, dei bitcoin, delle intelligenze artificiali, le opere realistiche presentano ingombranti punti ciechi": la *speculative fiction* – o "realismo aumentato" – è una necessità delle narrazioni contemporanee". Oggi il cyberpunk non appare più come qualcosa di distante e superfantastico rispetto alla fine degli anni ottanta: i *runner* in giro la città per consegnare pizza e pacchi, come raccontato nel racconto post-cyberpunk *Snow Crash* (1992) di Neal Stephenson, sono realtà.

Rivive oggi non solo grazie al successo *mainstream* legato a prodotti di intrattenimento e consumo (su tutti il videogioco *Cyberpunk 2077* uscito nel 2020 sviluppato da sviluppato da CD Projekt RED), ma perché le sue narrazioni non solo superano gli "ingombranti punti ciechi delle opere realistiche" (Deotto 2024), ma diventano un'angolazione privilegiata per descrivere la contemporaneità contraddistinta da una evoluzione sempre più accelerata. La "mappatura cognitiva" del cyberpunk è uno sforzo "per trovare un mezzo adatto a mostrare la potente e preoccupante logica tecnologica che sta alla base della condizione postmoderna" (McHale, 1991, 316): questo è ancora più vero nel momento che il confine tra tecnologia e immaginazione si fa sempre più rarefatto.

A maggior ragione l'istanza di Deotto viene rafforzata dalla letteratura di "meduse cyborg": il cyberpunk femminile diventa una lente ancora più significativa per la comprensione e il ribaltamento del presente. Perché come ha scritto Doyle (2019, 22): "la mostruosità femminile fa paura perché può davvero mettere fine al mondo, o almeno a quello in cui viviamo".

1.1. Tra Techno-Orientalismo e "fantasma semantico": perché il Giappone è cyberpunk

Nell'intervista *Eye to Eye* del 1986, William Gibson rivela a Tatsumi Takayuki di non voler visitare il Giappone e di non averlo fatto: troppe informazioni reali che impedirebbero la creazione di un'immagine letteraria. Non conoscendo "personalmente" il Giappone, Gibson, nella migliore tradizione dell'Orientalismo, ne fa rivivere l'immagine "utopica" (Ilina 2021, 130).

In un'intervista del 2001 per il *The Guardian*, Gibson dice che sono circa vent'anni che gli chiedono il perché della centralità del Giappone nel delineare una parte importante dell'estetica cyberpunk. Se nel corso degli anni avrebbe dato risposte diverse, in questa intervista sottolinea che il Giappone "è lo scenario di default dell'immaginazione globale del futuro". In effetti, Gibson non è stato il primo: basti pensare a *The Man in the High Castle* di Dick come primo esempio (pre-cyberpunk) di idealizzazione del "futuro come Giappone".

L'uso del Giappone come immaginario di default è stato descritto da Ueno Toshiya (2002, 228) come "Techno-Orientalism". Tatsumi utilizza il termine "japanoid" per indicare «la soggettività iper meticcica post-anni Ottanta che trasgredisce il confine tra giapponese e non giapponese e, così facendo, naturalizza l'atto stesso della trasgressione» (2002, 15), ma la questione diventa abbastanza spinosa se questo Techno-Orientalism, come fa notare Nakamura (2002, 69), viene

utilizzato per riscrivere “i significanti tradizionali dell’orientale” invece di aprire nuovi spazi per identità genuinamente ibride.

Da un lato, quindi il Giappone è cyberpunk per lo “zeitgeist” del tempo: l’immagine del Giappone viene associata a un futuro prossimo, in maniera molto realistica – “con un capitalismo sviluppato e ordinato, il potere delle corporazioni e lo sviluppo di alte tecnologie, nel quadro della globalizzazione mondiale” (Iliina 2021, 135). Ma dall’altro, “mentre gli scrittori nordamericani degli anni Sessanta dovevano molto alla controcultura sviluppatasi sulla West Coast, i cyberpunk degli anni Ottanta sono più profondamente debitori delle trattative transpacifiche” (Tatsumi 2019, 13) : la penultima decade del Novecento ha visto un cambio di paradigma nel rapporto tra fantascienza angloamericana (o occidentale) rispetto a quella giapponese, e per la prima volta l’Ovest ha iniziato ad appropriarsi dell’Est, in un orientalismo che dipingeva e distorceva l’immaginario del Giappone, mentre gli autori asiatici, anche per l’eccessivo occidentalismo legato all’assimilazione delle opere importate, hanno iniziato in qualche modo a simulare l’orientalismo canonico, spostando la logica dell’imitazione alla sincronicità (Tatsumi 2006, 109).

Il cyberpunk quindi non è più definibile di per sé esclusivamente tramite scrittori e scrittrici nordamericane, ma diventa una specie di “fantasma semiotico” per via della sua natura transmediatica, dove la “perception” e la “misperception” avvengono simultaneamente (Tatsumi 2006, 111).

Posadas scrive che il cyberpunk è fondamentalmente radicato negli atti di “remediation” e di “intermediation” (Posadas 2011), che porta Taillandier a sottolineare che «il “Giappone” è stato risucchiato nel processo di bonifica transnazionale e transculturale, [...], tanto da trasformarsi in un popolare e seducente “paese fantasma semiotico”» (Taillandier 2018, 68).

In questo solco semantico, è importante investigare il cyberpunk giapponese non solo per quello che riguardano i tropi molto comuni di manga, anime e videogame, ma nella letteratura, perché “la fantascienza giapponese – soprattutto nella sua forma letteraria – è rimasta piuttosto invisibile. Il tecno-orientalismo e le rappresentazioni del Giappone da parte degli scrittori cyberpunk nordamericani hanno ricevuto attenzione, ma poco è stato scritto sul cyberpunk giapponese” (Taillandier 2018, 68).

1.2. Cyberpunk: vecchie definizioni e nuovi orizzonti

Il termine cyberpunk è stato coniato da Bruce Bethke per il racconto omonimo del 1983 e venne usato in seguito per indicare un genere letterario, reso famoso da *Neuromante* di Gibson. Il principale elaboratore teorico è stato Bruce Sterling: nell’introduzione all’antologia *Mirrorshades* (1986), il cyberpunk viene raccontato come “un sovrapporsi di high tech e pop underground”. Ancora, nella rubrica di *INTERZONE* “Cyberpunk negli anni ’90”, Sterling scrive che “il ‘Cyberpunk’, prima che acquisisse la sua comoda etichetta e la sua sinistra reputazione, era uno sforzo generoso e aperto, molto di strada e anarchico, con un’attitudine ‘do it yourself’, un’etica che condivideva con la musica punk dei garage band degli anni ’70” (Mosher 2018).

Altre definizioni sono arrivate da Murphy e Schmeink: in *Cyberpunk and Visual Culture* (2018, xxii), lo designano come suprema espressione visiva del tardo capitalismo.

Per McCaffery (1991) ciò che lo contraddistingue è la vicinanza alla sottocultura musicale punk. Come scrive Di Giuseppe (2024, 20): “Il cyberpunk condivide con il punk le stesse spinte a usare la tecnologia come un’arma contro sé stessa, a sottrarre il controllo della sua forma agli effetti banalizzanti dell’industria dei media e a ristabilire un intenso senso di minaccia”.

Considerando che il cyberpunk non si è evoluto solo come sottogenere letterario, ma ha invaso un ampio ventaglio di media (fumetti, videogiochi, animazione, arte e musica), necessariamente, diventa inevitabile l’impossibilità a delineare una risposta univoca.

Cavallaro, in *Cyberpunk & Cyberculture* (2000), individua le seguenti condizioni: impatto negativo della tecnologia sull'essere umano, fusione tra essere umano e macchina, controllo delle corporazioni (*zaibatsu*) sulla società, protagonisti anti-eroi urbani e ambientazioni degradate, accesso onnipresente alla rete e alle informazioni. Cavallaro aggiunge anche una componente estetica "goth": questa per Brown (2010), nel cyberpunk giapponese si declina maggiormente al "desiderio meccanico" delle bambole surrealiste di Hans Bellmer.

Taluni, tra cui anche esponenti principali, danno l'esperienza del genere ormai conclusa, anche in considerazione che *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, la raccolta fondamentale di saggi critici che ha definito il genere è stata pubblicata nel 1992. Person (1999) invece pone la fine del cyberpunk ancora prima, nel 1988 con la pubblicazione di *Island in the Net* di Sterling. Tuttavia altri critici, come Allan (2010), vedono nel post cyberpunk, soprattutto quello di matrice femminista, dare nuova linfa al genere. Intendendo il post cyberpunk contemporaneo come "realismo aumentato", e vedendone le sue applicazioni non solo alla letteratura ma in ogni media, l'esperienza cyberpunk sembra difficile da archiviare come genere che si è sviluppato e chiuso in meno di una decade.

1.3. Identificazione delle Meduse Cyborg

Per costruire una breve storia del cyberpunk femminile nella letteratura giapponese, Suzuki Izumi sembra essere un punto di partenza favorito secondo il critico Ōmori Nozomi. Anche Tatsumi (2000) e Kotani (2002), pongono Suzuki Izumi come una delle più importanti rappresentanti della "seconda ondata" di fantascienza giapponese, ovvero quella che, partendo dagli anni settanta, ha finito il processo di assimilazione della letteratura occidentale e dove l'analisi femminista e politica, iniziata implicitamente nelle narrazioni del decennio precedente, erano finalmente diventate esplicite. Oltre agli elementi pre-cyberpunk individuati da Ōmori, che approfondiremo in seguito, la carriera sfaccettata di Suzuki tra letteratura e recitazione, musa punk e modella, la sua collocazione in una lista di meduse cyberpunk sembra dovuta.

Se il cyberpunk vero e proprio – quello di Gibson, Sterling & Co., per intendersi – si delinea nei primi anni Ottanta, la rappresentante femminile canonica in Giappone di questa corrente è Ōhara Mariko (mentre per la controparte maschile si potrebbe individuare in Masaki Gōro). Nel suo *Hybrid Child* (pubblicato a puntate dal 1984 al 1990, pubblicato in forma di volume nel 1991) la prospettiva del postumano diventa centrale nel ripensamento dell'individualità e dell'autorappresentazione del genere. Iniziata la stesura prima del celeberrimo *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway, il romanzo ne anticipa visioni e applicazioni. Il postumano proposto da Ōhara offre nuove prospettive nel ripensamento non solo dell'individualità (tra cui quella del genere), ma dell'essere umano in generale: il superamento delle dualità logiche vengono superati nell'ibrido. Inoltre, critici come Kotani e Harada hanno approfondito il suo lavoro, sottolineando la centralità del lavoro di Ōhara nel cyberpunk.

Per arrivare al presente, il post-cyberpunk si declina nei racconti di Ono Miyuki, dove il confine tra speculative fiction e realismo aumentato si fa più confuso, e il tema del corpo (femminile ma non solo) diventa centrale. Un racconto come *Vendere il proprio corpo* non solo si inserisce nello squallore delle distopie cyberpunk, ma fa rientrare l'autrice a pieno titolo come medusa cyborg, tramite gli aspetti brutali e vendicativi della sua narrazione. Come scrive Specchio (2023, 219): "Ono Miyuki, come altre scrittrici contemporanee sempre più attente ai discorsi femministi e all'inclusione, è una delle donne mostruose che provengono dal nostro stesso pianeta".

2. Medusa Cyborg #1 – Suzuki Izumi

Secondo Ōmori, uno dei principali critici che ha promosso il lavoro letterario di Suzuki Izumi dopo la sua morte, la vita di uno scrittore di fantascienza non è qualcosa di importante rispetto alla letteratura prodotta. “Ho sentimenti contrastanti sulla situazione attuale in cui i riflettori sembrano essere di nuovo puntati su Izumi Suzuki, non per le sue opere, ma per il suo stile di vita” scrive nella postfazione del terzo volume della *Suzuki Izumi Collection* (Ōmori, 1996, 369). Ma tenendo in considerazione l’importanza della performance come strumento per fuggire alle “gabbie socio-simboliche” – termine utilizzato da Liana Borghi e Rita Svandrlik e ripreso da Daniela Daniele (1997, 8) – è inevitabile dilungarsi un poco negli aspetti biografici.

Nel 1969, la ventenne Suzuki Izumi si trasferisce a Tokyo e fin da subito pone le basi di quella che la renderanno una figura di spicco nel panorama contro culturale. Le terme, le colline e le coste frastagliate di Itō, il suo paese natale nella prefettura di Shizuoka, non hanno in serbo particolari esperienze per la giovane – il lavoro al comune come *keypuncher* non è particolarmente stimolante – mentre la metropoli subito si presenta ricca di opportunità: decide di trasferirsi perché il racconto *Bonī no burūsu* (Il blues di Bonnie) viene candidato al premio esordienti della rivista *Shōsetsu gendai*, dando il via alla sua carriera letteraria.

Ma, nella città di Tokyo, Suzuki non scrive soltanto. In breve tempo, dopo aver lavorato come hostess, trova impiego come attrice – sia nei film *pinku eiga* che sui palchi teatrali – e modella di nudo. Il fotografo Araki Nobuyoshi, che la chiamava “la donna dell’epoca³” (Kotani 1997, 313), ha raccolto molti degli scatti nel volume *Izumi, this bad girl*. Nel saggio intitolato *Watashi no seiteki jijoden* (La mia autobiografia sessuale, 1970) Suzuki, che ha avuto relazioni sia con uomini che con donne, racconta che al liceo era attratta dai ragazzi, ma non riusciva a sviluppare sentimenti per loro” (Weinberg 2023, 470).

Sul versante della recitazione, possiamo citare la collaborazione con il regista Wakamatsu Kōji (*Riyū naki bōkō, gendai seihan zekkyō hen*, trad. “Violenza senza motivo: il grido dei crimini sessuali contemporanei”, Wakamatsu Productions, 1970), con lo pseudonimo Asaka Naomi, mentre con il vero nome ha recitato nel film *Zeni geba* (adattamento cinematografico dell’omonimo manga di Akiyama George di Wada Yoshinori, 1970) e *Sho o suteyo mache e deyō* (Buttiamo i libri e andiamo in città, 1970) di Terayama Shūji, con cui ha anche collaborato a teatro nella compagnia d’avanguardia Tenjo saiki.

Nel 1973 si sposa con il sassofonista d’avanguardia Abe Kaoru, dal loro matrimonio nascerà la figlia Azusa nel 1976. La storia del loro matrimonio verrà raccontata da Inaba Mayubi in *Endless Waltz*, poi diventato film sotto la regia di Wakamatsu Kōji. Nel film, il ruolo di Izumi Suzuki fu interpretato da Reona Hirota. Abe morirà per overdose di eroina nel 1978.

L’esordio come scrittrice di speculative fiction, avviene nel 1975, grazie a Mayumura Taku, scrittore di haiku e fantascienza, che la invita nel numero di *SF Magazine* di novembre, dal titolo *Joryū sakka tokushū* (Numero speciale sulle scrittrici). In questo numero vengono pubblicati importanti contributi da narratrici nordamericane, dal calibro di Ursula Le Guin, Marion Zimmer Bradley, Carol Emshwiller, Zenna Henderson, come anche l’importante articolo di Pamela Sargent *Women in science fiction*. Solo due autrici giapponesi compaiono nel volume: la prima è Yamao Yūko, con il racconto *Kamen Butōkai* (Ballo in maschera), e l’altra è Izumi Suzuki, annoverata

³ 時代の女

come “artista emergente”, con il racconto *Majo minarai* (L’apprendista strega). Nel racconto la protagonista, dopo aver ricevuto la visita di una strega, ottiene dei poteri magici con cui modificare le sembianze del compagno infedele.

Due anni dopo, sulla rivista *Kisōtengai*, “la seconda rivista per numero di vendite dell’epoca” (Kotani 1997, 310), nel marzo 1977 pubblicò il numero speciale *Joryū sakka SF tokushūgō* (Numero speciale sulla fantascienza scritta da donne): insieme a Fujimoto Sen, Koizumi Kimiko, Kishida Rio troviamo Suzuki Izumi con il racconto *Wasureta* (DimENTICATO, tradotto in italiano da Asuka Ozumi in *Noia terminale*), opera fortemente influenzata dalla generazione della contro-cultura che ha condotto la lotta contro l’autorità e, sebbene trasmetta forti elementi della “letteratura sulla droga” dell’epoca, offre anche uno scorcio di fantascienza “femminista” (Kotani 1997, 310). Inoltre, in quel numero Suzuki si confronta con Mayumura Taku sul tema “Fantascienza - Uomini e donne”. Alla domanda del perché sia diventata una scrittrice di fantascienza, Suzuki risponde che semplicemente era incinta all’epoca della stesura di *Majo minarai*. Il racconto era apparso su una rivista *esu efu*⁴, da allora ha pubblicato i suoi racconti principalmente sulla stessa rivista, quindi non poteva che rimanere ancorata al genere. “Non faccio nessun altro lavoro e i miei lavori appaiono solo su *SF Magazine*, quindi immagino che la gente pensi che io sia una scrittrice di fantascienza (ride).” Pur liquidando la questione con leggerezza, Suzuki aggiunge: “In breve, penso che vada bene che gli scrittori di fantascienza siano un po’ anarchici” (Kotani 1997, 311).

Tra i racconti che spiccano nella produzione letteraria speculativa troviamo *Un mondo di donne e donne* (*Onna to onna no yo no naka*, titolo che forse riprende l’animazione del 1933 *Chikara to onna no yo no naka* di Masaoka Kenzō) pubblicato nel 1976, prima opera di una serie di spazi speculativi per sole donne creati nella narrativa giapponese contemporanea che sfidano una lettura diretta di questi spazi come utopie (Weinberg 2023, 456). Se da un lato il racconto richiama le “utopie isolazioniste” di stampo femminista degli anni settanta, dove in primo luogo la critica Kotani sottolinea l’ambivalenza riguardo al “separatismo femminista” (Kotani 2002), dall’altro Weinberg ci invita ad analizzare il contesto culturale di quando il racconto è stato realizzato: l’opera di Suzuki riflette l’atmosfera culturale contemporanea di delusione sia nei confronti dello Stato che dei movimenti di protesta, con quella che il critico letterario e filosofo Yoshimoto Takaaki ha definito “illusione comunitaria” (Weinberg 2023, 456).

Dopo la prima raccolta *Koi no saikederikku* (Psichedelico dell’amore), pubblicata da Hayakawa nel 1982, e il romanzo autobiografico *Hāto ni hi o tsukete! Dare ga kesu* (Accendimi il cuore! Chi lo spegne?), l’autrice si toglie la vita, impiccandosi non con dei lacci di scarpa come Sarah Kane, ma con dei collant, davanti agli occhi della figlia.

2.1. Psichedelico pre-cyberpunk

Darko Suvin quando afferma che, nell’esaminare la fantascienza, “cognizione” è un termine più rilevante di “scienza” (Cavallaro 2000, 6). La centralità della coscienza è particolarmente centrale nel racconto *Nanto, koi no saikederikku!* (da qui in poi solo *Nanto*), individuato da Ōmori come pre-cyberpunk.

⁴ *Esu efu* è uno dei modi di dire fantascienza in giapponese. Si tratta della lettura delle lettere S (*esu*) e F (*efu*) di science fiction.

Se racconti come *Wasureta* (Dimenticato) possono rientrare nella “drug literature” (Kotani 2002), per Ōmori Suzuki Izumi è una delle “più importanti scrittrici di fantascienza” perché è “riuscita a ritagliare il “presente” giapponese attraverso il realismo magico e a superare la velocità di consumo della società capitalistica avanzata a una velocità travolgente” (Ōmori 1996, 366). Gibson ha “liberato la fantascienza dai gadget logori” mettendo al centro i computer e una certa visione di futuro, transcendendo il genere con il suo stile denso di neologismi, Suzuki “guarda al “presente” del Giappone con un “chiaro senso di disperazione” (“akarui zetsubōkan”) e trascende i tempi usando come arma solo il proprio senso dello stile (Ōmori 1996, 366). Anche Weinberg sottolinea che Suzuki si è “astenuta dall’utilizzare il genere SF come veicolo per immaginare futuri alternativi. Lo impiega invece per riflettere la società contemporanea e il senso di disagio che essa produce” (Weinberg 2023, 458). Ozumi (2024) invece sottolinea che anche il rapporto con la tecnologia è un tema ricorrente: Suzuki sperimenta ipotetici scenari futuristici, inventa apparecchi e conia neologismi, gioca con le neuroscienze e con l’ingegneria.

Come ho scritto prima, Ōmori rintraccia in *Nanto* gli elementi pre-cyberpunk, ancora prima che il termine stesso venisse coniato. Questo perché mentre molti romanzi *esu efu* descrivono un “futuro” lontano, i suoi romanzi di Gibson e i racconti di Suzuki descrivono un “presente” istantaneo, riuscendo così a mantenere una freschezza senza tempo (Ōmori 1996).

Come il romanzo breve di James Tiptree Jr. *La ragazza collegata* (*The Girl Who Was Plugged In*) del 1973 ha anticipato le realtà aumentate del cyberpunk, anche in *Nanto* il lettore si trova a doversi divincolare con diversi piani di realtà. La protagonista Reiko si trova imprigionata in diversi piani temporali per colpa di “criminali del tempo” che ricordano i criminali Nova di William Burroughs, altro scrittore considerato proto-cyberpunk. Infatti, se i personaggi di Burroughs “sono proto-hacker nella misura in cui si muovono fra le pieghe oscure della società”, sia i personaggi di Suzuki che di Burroughs sono pervasi da uno spirito animato da una forte carica contro culturale e sovversiva, creazioni letterarie che incorporano i tumulti del punk (Lamarina, 2014).

Proprio all’inizio di *Nanto* infatti c’è una descrizione ambientale in cui le cifre digitali dell’orologio si sovrappongono al paesaggio, creando quel collegamento tra paesaggio interiore/esterno e tecnologia. Se nel *Neuromante* “il cielo sopra il cielo era del colore di uno schermo televisivo sintonizzato su un canale morto”, in *Nanto* “L’altra parte del cielo era di un viola surreale che sfuma in nero, e un orologio digitale brillava di giallo su quel paesaggio”⁵.

La protagonista di *Nanto* è Reiko. Il nome è scritto nella prima e nella terza parte con caratteri hiragana, mentre nella seconda è scritto in caratteri katakana. Il traduttore David Boyd, per la versione pubblicata in *Hit Parade of Tears* (Verso, 2023) traslittera l’hiragana in Reico e la versione katakana in Reyco. Entrambe le versioni della protagonista si rendono conto che “il tempo è fuori posto”.

Il racconto lungo è diviso in tre parti. Nella prima Reiko, di ventotto anni, è in attesa di Masahiko, un musicista in un locale. Dopo essersi lasciata andare in varie riflessioni, tra cui quella del rapporto tra la collega Michiko, che si identifica con la cantante di *kayōkyoku*⁶ Yamaguchi Momoe – la sua pop star favorita del momento – e l’ex fidanzato simile al “cannibale di Parigi”

⁵ ほかの部分は黒に溶ける直前の非現実的なすみれ色で、それらを背景に、デジタル時計が黄色く光ってる。

⁶ Il termine indica le canzoni popolari “basate su uno stile musicale risultante dalla commistione fra tradizione popolare giapponese e musica popolare occidentale degli stessi decenni” (Coci, 2024).

(Sagawa Issei), la protagonista osserva le altre ragazze presenti nel caffè, giudicando il loro aspetto. In quel momento ha la prima sensazione di straniamento dalla realtà: avverte un click in testa, *kachin!*, e delle voci. Dopo che il jukebox ha suonato *Kimi ni aitai* (Ti voglio vedere) dei The Jaguars, arriva Masahiko, membro di una band “group sound”⁷, che per il compleanno regala a Reiko una *mixtape*, con tracklist scritta a mano, di brani anni ’60. Tra gli artisti: Dynamites, Bunnys, the Voltage, Davys (sarà il loro brano *Koi no saikederikku* a diventare il titolo del racconto lungo). I due decidono di andare a casa di lui per ascoltare la musica. Uscendo dal locale, Reiko viene assalita da delle voci, questa volta con un vero intermezzo nel testo.

I due interlocutori sono “criminali del tempo”. Nel loro dialogo dicono che le “distorsioni di linee temporali” (*jikan jiku no yugami*) sono piuttosto comuni, che si fermeranno prima dell’arrivo dei “controllori del tempo” (*jikan kanrisha*), e che nonostante sia un crimine di “classe uno” (*ikkyū hanzai*), è qualcosa che fanno tutti.

Nel tragitto verso casa di Masahiko, Reiko sente ancora lo strano click, e avverte sensazioni particolari: come se fosse stata spedita in un “tempo” (*jikan*) che non è il suo. Quando giungono all’appartamento, Reiko non riesce a ricordare il suo passato, cosa che non turba particolarmente Masahiko. Poco dopo i due osservano delle luci traslucide cadere nello spazio vuoto dentro al Sankaku Building, simile a un pezzo di sushi *uramaki*: le luci sferiche, per Masahiko, non sono che *ikura*, uova di salmone. L’edificio sparisce davanti ai loro occhi, ma se Reiko è sorpresa dell’accaduto, per Masahiko rientra nella norma. In quel momento “il suono del primo sintetizzatore mai registrato in Giappone riempì la stanza”. A chiudere la prima parte un altro dialogo fuori la narrazione: questa volta non sono i criminali del tempo, ma qualcuno che sta dalla parte dei “controllori”. Quella linea temporale è stata manomessa e non resta altro che eliminarla e ripartire da dieci anni prima.

Nella seconda parte, dove il nome della protagonista viene scritto in katakana, la protagonista ha diciotto anni, ed è insieme a un ragazzo e una ragazza. Capisce che c’è qualcosa che non va nel “tempo” perché ha un pacchetto di Mild Seven: in quegli anni non dovevano essere state ancora prodotte (all’epoca fumava Seven Stars). Ma anche in questo caso, non vale la pena rifletterci troppo. La ragazza fornirà alla protagonista il numero di Joel, un musicista che aveva frequentato in passato. Altra interferenza: secondo il Controllore del Tempo il “taglio” è stato fatto troppo tardi, devono trovare un futuro che possa corrispondere.

Quando la protagonista si reca a casa di Joel, sembra prendere in considerazione il fatto di stare vivendo dei ricordi diversi della sua giovinezza. A “incasinare il tempo” è il disco degli Stray Cats che Joel mette sul giradischi (un album uscito nel 1981, e non all’inizio degli anni settanta). Quando anche Joel accetta il fatto di vivere in una realtà spazio-temporale non corretta, si rende conto di non essere in un sogno, almeno, non in un suo sogno. A concludere il capitolo, la digressione delle voci fuori campo: sono certi che, nonostante forse Reiko abbia scoperto qualcosa, il taglio temporale andrà bene, perché è “molto reale” (*hontōpoi kurai*).

Nella terza parte Reiko ha di nuovo ventotto anni ed è in un locale a Shibuya, aspettando un altro uomo. Questa volta non si tratta di un giovane musicista, ma di un capoufficio di vent’anni più grande di lei che ha incontrato al lavoro. L’uomo, si scoprirà senza nome, non ha alcuna cosa in comune con la protagonista: senza nemmeno riconoscere la Yellow Magic Orchestra⁸ in radio,

⁷ Stile in voga nella seconda metà degli anni sessanta, dove il nazionale *kayōkyoku* si mischiava al rock e al beat.

⁸ Il cyberpunk di Gibson “non è stato influenzato solo dal punk rock di Lou Reed, ma anche dal techno-pop della Yellow Magic Orchestra” (Tatsumi 2019).

o conoscere il significato della parola *groupie*. In questa realtà (siamo nel 1979) la protagonista è diventata una *office lady* (termine indicato spesso in giapponese con OL). Dirigendosi verso un love hotel, la protagonista continua a sentire i click in testa, e ricordi di Masahiko iniziano a confluire in lei: il *love hotel* si trova nello stesso spazio in cui si trovava casa di Masahiko, ma il paesaggio esteriore è invertito. Inoltre, nel momento in cui passa dalla reception, non è possibile comprendere il nome del capoufficio, perché il suono “smette di esistere”. Reiko comprende che la realtà in cui sta vivendo non è la sua, ma un'altra che si è sviluppata da quando aspettava Masahiko. Senza troppe spiegazioni, la storia si conclude con due frasi: “Il criminale del tempo fu condannato alla cancellazione definitiva. La sua clonazione venne severamente proibita”.

2.2. Vita da OL, presente da distopia

Murphy (2003, 29) fa un parallelismo tra Guy Debord e William S. Burroughs, in quanto il primo ne *La società dello spettacolo* propone che “L'intera vita delle società, in cui dominano le moderne condizioni di produzione, si annuncia come un immenso accumulo di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione”, mentre il secondo, nel romanzo cut up *Nova Express*, scrisse che “la realtà è semplicemente un modello di scansione più o meno costante – il modello di scansione che accettiamo come ‘realtà’ è stato imposto dal potere di controllo su questo pianeta, un potere orientato principalmente al controllo totale”. Se *Nanto* pone al centro lo spettacolo del group sound come fondamenta dell'identità del sé, la realtà vissuta dalla protagonista si sfalda come un film biologico manomesso da criminali del tempo.

Come scrive Weinberg, “Suzuki si è astenuta dall'utilizzare il genere fantascientifico come mezzo per immaginare futuri alternativi. Lo ha impiegato per riflettere la sua società contemporanea e il senso di disagio che produce”. Infatti, nella conversazione con Mayumura Taku, ha affermato: “La struttura sociale nella realtà è, in un certo senso anomalo. Mi fa arrabbiare che le persone che non la pensano così riguardo alla scrittura di fantascienza” (Weinberg 2023, 457). Ed è “solo attraverso questo processo di alienazione che la fantascienza riesce a rappresentare la realtà in modo del tutto accurato” (Kotani 1997, 311).

Lo sguardo alieno del presente di Suzuki mostra, in maniera apparentemente velata, “il dolore che nasce dal distacco dalla realtà quando si cerca di immaginare un mondo diverso” (Kotani 1997, 311). La freddezza con cui Reiko sembra controllare le fitte e i “click” del cervello, in quella che appare come narratologia drogata, negli sbalottamenti tra i vari piani temporali, emerge il dramma del “presente” e della distopia ultima per un'eroina contro culturale come Suzuki: omologarsi alle performatività di genere imposte dalla società contemporanea. Nel riassetto temporale dei controllori, Reiko diventa una OL, una *office lady*, termine che indica donne impiegate nel terziario. Senza entrare nel dettaglio del lavoro come distopia come ce lo presenta Oyamada Hiroko ne *La fabbrica* (Kōjō, 2013), la vita scelta dai “detentori del controllo” per la protagonista rientra appieno nei canoni della performatività femminile imposta da una società dei consumi patriarcale. Il futuro non la vedrà vivere gli ideali degli anni sessanta, lei “da grande” non lavorerà per una casa discografica, portando avanti l'eredità da *groupie* che si era creata, ma rientrerà nei ranghi frequentando boriosi capoufficio senza nomi, apparentemente negli stessi luoghi in cui ha consumato la sua giovinezza.

L'ambientazione distopica nella terza parte del racconto può sembrare da monito per le lettrici, che anche loro dovevano prepararsi al loro “presente”. L'unica vendetta che l'autrice sembra riservare ai “cattivi” che hanno manomesso il tempo (detentori di controllo negativo, come la droga in Burroughs) è il loro arresto e il divieto di clonazione.

3. Medusa Cyborg #2 – Ōhara Mariko

Ōhara Mariko nasce a Osaka nel 1959. Trasferitasi a Tokyo con la famiglia, compie gli studi nell'Università femminile privata del Sacro Cuore (Seishin Joshi Daigaku), laureandosi in psicologia. Come rivela in un'intervista⁹ inizia a scrivere da giovanissima, partendo da fanfiction omoerotica. Nell'adolescenza legge Tsutsui Yasutaka, Hoshi Shin'ichi e Komatsu Sakyō (considerati i tre autori fondamentali della prima wave di fantascienza del Sol levante), ma la vera passione per il genere sfocerà grazie a *Star Trek*, le opere di A.E. van Vogt e quelle di Cordwainer Smith. Questa passione la porterà a frequentare le convention della *esu efu*, e a conoscere gli autori di riferimento: basti citare la postfazione di *Hanayakana heiki* (lett. "L'arma gloriosa") di Komatsu Sakyō, scritta da Ōhara su richiesta dall'autore.

Nel 1980, vince la menzione al sesto concorso Hayakawa SF Contest con *Hitori de aruite itta neko* (lett. "Il gatto che camminava da solo"), inaugurando ufficialmente la sua carriera da scrittrice. Gli anni ottanta sono un periodo molto fruttuosi per Ōhara: scrive racconti che vengono pubblicati sulla rivista *SF Magazine* della Hayakawa, partecipa agli eventi e incontri di fantascienza e riesce a crearsi un vero e proprio pubblico di appassionati. Inoltre, nelle convention riuscirà a creare rete di incontri tra autori, autrici e pubblico.

Uno dei primi racconti che merita la menzione è *Ginga Nettowāku de uta o utatta kujira* (La Balena che cantò nel Network della Via Lattea, pubblicato in seguito nella raccolta omonima nel 1984). Delicato racconto di formazione, il protagonista Joshua, nato e cresciuto sul pianeta Furufutobaaru, e l'amica Rigarde Moa, giovane *idol* intergalattica, incontrano in un padiglione circense una balena esperta di "cose del passato". Si tratta di una balena speciale, evoluta per nuotare nello spazio e conservare dentro di sé la memoria dell'antica civiltà terrestre. I giovani decidono di far fuggire la balena dal padiglione per portarla a cantare in una trasmissione intergalattica (il Network Via Lattea) insieme a Rigarde, per poi lasciarla libera di volare nel cosmo, dove troverà una compagna.

Ōhara negli anni ottanta scrive racconti, che vengono pubblicati in seguito in raccolte. Per fare una citazione molto parziale di queste, oltre al già citato *La Balena che cantava nel Network della Via Lattea*, si possono segnalare *Ginga yūbin wa "ai" wo hakobu* (1984, lett. "La posta galattica consegna 'amore'"), *Ishi no koku shiti* (lett. "Città di pietra", 1986), *Kin'iro no miruku to shiroi tokei* (lett. "Latte dorato e l'orologio bianco", 1986) e *Mental Female* (1988).

Nel dicembre 1984 scrive il racconto *Hybrid Child*, la prima parte di quello che formerà il romanzo omonimo, pubblicato sempre *SF Magazine* della Hayakawa Shōbō. La seconda parte, *Commiato*, esce nel febbraio 1985 sulla stessa rivista, mentre la parte più ampia e conclusiva *Aquaplanet* tra l'89 e il 1990. Nel 1991 il romanzo *Hybrid Child* le fa vincere il prestigioso premio Seiun, collocando l'autrice nell'olimpo degli scrittori di fantascienza come Komatsu Sakyō, Tsutsui Yasutaka e Kambayashi Chōhei. Per la prima volta il premio fu concesso a una scrittrice¹⁰. Nel 1994 vince anche il Premio Nihon SF Taishō per *Sensō wo enjita kamigami tachi* (lett. "Gli dei che giocavano alla guerra").

Ōhara si occupa anche di sceneggiature per manga (*Magic Point*, illustrato da Okazaki Kyōko, 1993), di videogiochi (*Illusion of Gaia*, Enix, 1993, con character design di Hagio Moto)

⁹ McCaffery, Gregory, Kotani, Tatsumi 2002, 129.

¹⁰ In realtà *Hybrid Child* vinse due premi. Il primo fu lo *Esuefu Magajin Dokusha Shō* (SFマガジン読者賞) il premio dei lettori della rivista *SF Magazine* pubblicata dalla casa editrice Hayakawa per *Aquaplanet*, nel 1989.

e programmi radio (*Saiko Saundo Mashin*, lett. “Psycho Sound Machine”, 1997, basato su una sua storia breve, che le farà vincere il Galaxy Award come migliore *radio drama*). Inoltre, scrive il saggio *Nettowākā he no michi* (lett. “La via del Networker”) nel 1994 sulle sue esperienze di internet, inaugurando il suo primo sito, *Mariko Ohara Aquaplanet*, nel 1995.

Ōhara si è occupata assieme al marito Misaki Keigo, anche lui scrittore di fantascienza, delle antologie *SF Baka Bon* e dal 1999 al 2001 è stata presidentessa del Nihon SF sakka kurabu (Club degli scrittori di Fantasy e Fantascienza giapponesi). Dopo i romanzi *Arukaikku Suteitsu* (Archaic States, 1997) e *Mitsumeru onna* (lett. “La donna che osserva”, 1999) l’attività letteraria di Ōhara va scemando e si occuperà principalmente di critica letteraria per vari giornali e del suo blog.

In Italia il primo racconto di Ōhara pubblicato è stato *Ragazza (Shōjo)*, 1984 nell’antologia *La leggenda della nave di carta*, edito da Fanucci Editore (2002). Il racconto è uno degli apici della *queerness* di Ōhara: Gil è un ballerino dal corpo androgino (seni artificiali, fianchi da ape regina) che, dopo venire abbandonato dal coinquilino/amante Remora (geneticamente maschio, «prova ne era che le dita della sua mano sinistra erano state rimodellate a forma di pene»), si innamora della *sex worker* Kisa. In una scena verso la fine del racconto, Gil si scopre il petto femminile davanti a una statua di Maria, con Kisa che affonda il viso sul suo seno chiedendo se può dare latte. Tredici anni più tardi si lasceranno, e la città nello spazio in cui è ambientato il racconto verrà distrutta da «due sudicie bombe che mandarono all’inferno duecento milioni di abitanti».

3.1. *Mental female: cyberpunk come simulazione, campionamento, remix*

Per Tatsumi, l’esplosione del cyberpunk si sovrappone al lavoro dei giovani della terza ondata di scrittori di fantascienza giapponese nella prima metà degli anni ottanta: quando il critico incontrò Bruce Sterling nel 1986 gli descrisse *Mental Female* come un tentativo involontario di scrittura cyberpunk, o pre-cyberpunk, sottolineando che il racconto era uscito molto prima della traduzione in giapponese del *Neuromante* di Gibson, tradotto da Kuroma Hisashi (Tatsumi, 2006, 109). Gli anni ottanta hanno visto un cambio di paradigma nel rapporto tra fantascienza angloamericana (o occidentale) rispetto a quella giapponese: l’Ovest ha iniziato ad appropriarsi dell’Est attraverso il monocolo dell’Orientalismo, mentre gli autori asiatici hanno iniziato ad accettarlo e a farlo proprio, spostando la logica dell’imitazione alla sincronicità (Tatsumi 2006, 109).

Con il cyberpunk di Ōhara Mariko si delinea una versione femminile del (sotto)genere letterario, in contrasto a quello occidentale di stampo maschile (formato in prevalenza da scrittori bianchi della classe media), dove si esplorano nuovi miti e teorie del corpo cyborg per sfidare i concetti di identità e di genere, nonché ruoli e performance imposti dalla società. Secondo la critica Kotani, per esaminare la società iper consumistica e tecnologica degli anni ottanta, Ōhara si serve dello strumento della “simulazione”: campionamento, remix, riproduzione (Kotani 2002).

Ciò è particolarmente evidente nel racconto breve *Mental Female*, titolo che rappresenta una sfida al dualismo cartesiano che vede la mente maschile e il corpo femminile (Harada 2015, 131), dove ci vengono presentate delle intelligenze artificiali insieme ai loro numerosi cloni, campionamenti, e riproduzioni virtuali: Kanojo, l’intelligenza artificiale che governa Tokyo; Kipple-chan, immagine virtuale e simulacro dell’AI; l’Uccello (*Tori*), corpo empirico (corpi biologici o meccanici usati dall’intelligenza artificiale per provare esperienze empiriche del mondo) di Kanojo e figura sacra materna. Tutti simulacri della stessa essenza (Kanojo), tutti esempi che servono all’autrice per descrivere sia una performatività femminile imposta (dal costruito culturale-sociale, dai programmatori del futuro) sia un tentativo di liberazione dalla parte tossica di essa.

Se da un lato simulazioni, avatar, cyborg et similia servono per smantellare il dualismo cartesiano, chiave del pensiero scientifico, e quindi per scardinare barriere di genere (per essere

una *mental female* non occorre essere necessariamente “avere un corpo da donna”), dall’altro il racconto serve all’autrice anche per evidenziare un lato distruttivo del potere femminile, che si andrà a delineare nel tema del “fascismo materno” approfondito in *Hybrid Child*. In ogni caso, *Mental Female* è una testimonianza che le tematiche cyber, in quel sovrapporsi di *high tech* e *pop underground* sono vive e presenti nella letteratura giapponese già nella prima metà degli anni ’80, nate per descrivere gli imponenti cambiamenti dello sviluppo cibernetico della civiltà dello spettacolo.

3.2. Corpo postumano come paradigma di nuova soggettività

Se Tatsumi colloca l’inizio del cyberpunk giapponese in *Mental Female*, sarà nel romanzo lungo, scritto a puntate, *Hybrid Child* a esplorare le visioni e intuizioni legate al cyberfemminismo e transumanesimo: il romanzo infatti abbonda di esempi di soggettività che superano i dualismi (organico/inorganico, maschile/femminile, umano/animale, ecc) indicati dalla Haraway nel suo celebre *Manifesto Cyborg*.

Il protagonista del racconto, B III, è un *hybrid child*, essere organico e inorganico capace di trasformarsi in ciò che campiona, un’arma costruita dall’esercito per fronteggiare il “malvagio” Impero Immortale di Adiaptron. Saranno innumerevoli le trasformazioni dell’essere ibrido: in animali e bestie (dadazim, ramada, drago del cosmo), altri esseri umani (Giona madre e figlia) e persino in esseri inorganici (come in un elicottero di guerra). Anche l’identità di genere di B III cambia: se all’inizio del romanzo il narratore si riferisce a lui con il pronome maschile *kare* (lui), alla fine, quando il processo di ibridazione tra lui e Giona bambina è concluso, sarà *kanojo* (lei): il soggetto postumano è un amalgama, una collezione di componenti eterogenei, un’entità materiale-informazionale i cui confini sono in continua costruzione e ricostruzione (Hayles 1999, 3).

Uno dei motivi che ha spinto le scrittrici di SF a investigare ampiamente il tema della mostruosità dal finire degli anni settanta in poi, epoca in cui la tecnologia rampante aveva alterato il concetto di corpo sia come elemento sessuato che di di genere attraverso una cultura iper consumistica (Harada 2015, 128), trova risposta nel già citato articolo *Manifesto Cyborg*, in cui Donna Haraway teorizza l’appropriazione del concetto di cyborg per rappresentare una nuova utopia di genere: la critica verso il femminismo tradizionale si pone sul superamento delle dicotomie (umano/macchina, umano/animale, maschile/femminile) della società patriarcale tardo capitalista. Per Donna Haraway, il cyborg rappresenta “un organismo cibernetico, un ibrido di macchina e organismo, una creatura che appartiene tanto alla realtà sociale quanto alla finzione” (Haraway 1985, 40) ed è uno strumento utile a smontare l’idea del sé intrinseca al corpo fisico e della performatività che ne comporta. Il tema del sé come costruito sociale, un ibrido organico/disorganico in cui il genere non è più necessariamente binario, diventa centrale nella letteratura fantascientifica, vuoi per definire l’identità nazionale giapponese in cui nella fine dell’Ottocento e inizio Novecento era stata impiantata la componente inorganica occidentale (tecnologia e industria), vuoi per istanze di rivendicazione individuale, che, come un virus, si sposta fino a infettare la moltitudine di prodotti di consumo culturale. Influenzata dal cyborg femminismo della Haraway, Kotani teorizza il concetto di *techno-gynesis*: lo spazio testuale in cui le autrici si fanno largo nel campo di predominio maschile in contemporanea allo sviluppo tecnologico (Harada 2022, 35).

Le alterità mostruose presenti in opere precedenti potevano indicare la metafora di una identità nazionale composta coercitivamente a più riprese (rivoluzione dall’alto del periodo Meiji, rimodellazione democratica durante il periodo della “Pax Americana”): Sharalyn Orbaugh (2007, 175) usa il termine “sindrome di Frankenstein” per descrivere tutta la letteratura e l’arte giapponese moderna che continua a essere prodotta all’ombra di questo riconoscimento, che ha portato a

un'insolita preoccupazione per i corpi/soggettività mostruosi o anomali e per le varie questioni che ne derivano. Tuttavia in *Hybrid Child* osserviamo però il corpo ibrido come necessità di sviluppo di un nuovo paradigma del sé, in primo luogo nell'ambito della soggettività femminile, e della necessità di liberarsi dal controllo sociale, o dalla società del controllo (*kanri shakai*) imposto dallo Stato (esercito) e famiglia (madre), come sottolinea Beck (2015).

Come la letteratura omoerotica *yaoi*, o semplicemente l'"homosexual novel" che Ōhara scriveva in adolescenza, la fantascienza permette la personificazione del soggetto lettrice/scrittrice in alieni, robot, avere un altro genere, instaurare rapporti con extraterrestri: una libertà praticamente assoluta di esplorazione. E Ōhara non ha la stessa sfiducia verso la psicologia della Haraway, cosa che le permette uno spazio esplorativo ancora maggiore (*inner space*), senza aver paura di insorgere in affettato lirismo, ma anzi invitandolo in una scrittura "visiva", ovvero in quell'approccio che predilige l'aspetto, la disposizione e la scelta dei kanji nella pagina per creare un effetto appunto visivo (approccio stilistico anche utilizzato da Kawabata Yasunari, tanto per fare una incursione nella "letteratura pura").

L'hybrid child B III rappresenta inequivocabilmente il "corpo ambiguo", evoluzione del "corpo senza organi" di Antonin Artaud: un corpo finalmente sottratto al giudizio di dio. I corpi di B III e B XIII si uniranno e fioriranno in un enorme albero di patata (minerale prezioso che fa scaturire la guerra tra l'umanità e Adiaptron), come Artaud scrive: «Il tempo in cui l'uomo era un albero senza organi né funzioni / ma di volontà / albero di volontà che avanza / tornerà. / È stato, tornerà. / Perché la grande menzogna è stata quella di ridurre l'uomo a / un organismo / ingestione, assimilazione, / incubazione, espulsione, / creando un ordine di funzioni latenti che sfuggono / al controllo della volontà / deliberatrice» (Artaud, Dotti, 2003, 25).

Anche Giona Sano è un esempio di corpo cibernetico presente nell'opera. Bisogna specificare che ce ne sono varie, tra copie e simulacri: la prima, per certi versi si potrebbe definire "l'originaria", è "Giona Madre", la scrittrice, voce narrante del secondo capitolo della prima parte; la seconda è "Giona Figlia", la figlia=clone di Giona Madre, voce narrante del quinto capitolo della prima parte, morta all'età di sette anni; c'è poi "Giona AI" che funziona da computer di *housekeeping*; c'è l'ibrido di B III e Giona Madre; per finire l'ibrido di B III=Giona Madre/Giona Figlia/Giona AI. Importante notare che Giona Sano Madre, nonostante il cognome giapponese, abbia dei connotati somatici non orientali, e quindi non razzializzati: quando B III si trasforma in lei le iridi diventano blu e i capelli ricci e dorati. L'ibrido tra giapponese e occidente ha degli aspetti ambivalenti e anche contraddittori, perché se da un lato la bianchezza della pelle occidentale è qualcosa di agognato, dall'altro è una visione occidentalista (Harada 2022, 91).

Anche per questo elemento ambivalente, i cyborg rappresentati nel romanzo diventano un modello né fisico né meccanico, e nemmeno puramente testuale, ma piuttosto un costrutto post-metafisico, un "controparadigma che descrive l'intersezione del corpo come una realtà molteplice e complessa" (Braidotti 2018, 30). Si apre in una nuova terra promessa: nuove realtà (virtuali?) in cui le vecchie dicotomie sono state riposte in soffitta. E questa complessità non viene risolta alla fine dell'opera: se esiste un superamento del sé e del binarismo di genere, procedendo come a spirale Ōhara suggerisce la presenza di una Dea femminile, perché solo ciò che è femmina può donare la vita.

4. Medusa Cyborg #3 – Ono Miyuki

"Il divario tra presente e futuro si assottiglia sempre di più, poiché le fantasie futuristiche della fantascienza classica si rivelano parti integranti del "qui-e-ora". Bruce Sterling ha osservato che 'i cyberpunk sono forse la prima generazione di SF a crescere non solo all'interno della tradizione letteraria della fantascienza, ma in un mondo veramente fantascientifico'" (Cavallaro 2000, ix)

Se gli scrittori cyberpunk sono stati i primi a vivere in un ambiente in cui la tecnologia era molto sviluppata, come scrive Cavallaro, Ono Miyuki è nata nel 1985, quindi si è formata come scrittrice quando il cyberpunk aveva esaurito le sue energie originarie, e rientra a pieno in quello che si può considerare post-cyberpunk femminista. Secondo la definizione di Allan (2010, 3):

“La SF femminista post-cyberpunk è piena di ansie per le nuove tecnologie, a esempio per la clonazione, gli alimenti geneticamente modificati, le nanotecnologie, la realtà virtuale, la telepresenza e l’intelligenza artificiale, per citarne alcune, che si infiltrano nella vita quotidiana e minacciano di trasformare la definizione di essere umano”.

Elementi che troveremo in tutta la letteratura di Ono, basti pensare alle tecnologie eugenetiche di *Concepimento fantasma*, all’invadenza dei social network, all’ibridazione uomo-macchina (*Vendere il proprio corpo*), o ancora alla modifica genetica dei corpi femminili di *Pure*.

In *Notes toward a Postcyberpunk Manifesto*, Person (1999) sottolinea che se i personaggi del cyberpunk volevano rovesciare o sfruttare gli ordini sociali ormai corrotti, quelli del post cyberpunk vivono in un ordine sociale esistente (che può anche essere per rafforzarlo o migliorarlo). Questo perché, se nel cyberpunk la tecnologia aliena la società, nel postcyberpunk è la tecnologia a essere la società stessa. “I personaggi postcyberpunk vivono in quella che Sterling ha definito ‘rivoluzione tecnologica permanente’, proprio come noi oggi” (Person 1999).

Come racconta in un’intervista¹¹, le donne descritte da Ono Miyuki sono delle “Anti-Nausicaa”: il riferimento non è omerico, ma bensì al personaggio Miyazaki Hayao, protagonista di *Nausicaa della Valle del Vento*. Ono non vuole raccontare di “vergini”, ma donne che affrontano le situazioni in maniera più realistica, più egoiste rispetto all’ideale femminile comunque stereotipato dell’eroina miyazakiana. In *Pure*, le donne detengono il potere politico e militare, si sono evolute con squame e denti acuminati, e come mantidi religiose devono uccidere il partner maschile nell’atto non consensuale della riproduzione. Nel racconto *Concepimento fantasma*, la figlia Zeth si vendica del padre violentandolo e quasi castrandolo a morsi, in *Vendere il proprio corpo* (titolo originale *Karada o uru koto*) abbiamo come protagonista una prostituta che venderà il proprio corpo in senso non letterale, ma per scambiarlo con uno cibernetico. Insomma, Ono ci racconta di vere e proprie meduse cyborg.

Come per Suzuki Izumi, anche l’incontro di Ono Miyuki con la fantascienza nasce quasi per caso, ed è legato alla Kadokawa. Nata a Tokyo nel 1985, si laurea presso l’Università Keiō in letteratura francese. pubblica la raccolta di saggi *Kizuguchi kara jinsei* (La vita dalle ferite) per Gentōsha: sarà il redattore responsabile a suggerire a Ono di scrivere fiction. *Pure* nasce nel corso di scrittura creativa “Sekai shōsetsuka keikaku” (“Il progetto di romanzare il mondo”) di Nishizaki Ken presso il centro culturale di Ikebukuro. Ono sottopone il racconto a vari editori che lo rifiutano, e quindi scrive *Mezon toki no yu*, un romanzo dalle tinte autobiografiche. *Pure* viene infine pubblicato sul numero di giugno 2019 della rivista *SF Magazine* della Hayakawa shobō e sulla piattaforma virtuale Note. Per convincere l’editore Mizoguchi Rikimaru, Ono presenta il racconto come “fantascienza yuri¹²”.

Influenza fondamentale nella scrittura violenta della Ono è Murakami Ryū: in un’intervista¹³ rivela che da bambina aveva scovato nella libreria di casa una copia di *Blu quasi trasparente*

¹¹ <https://book.asahi.com/article/13331751>

¹² Il termine “yuri” indica le narrazioni in cui sono presenti relazioni omosessuali tra donne o ragazze.

¹³ <https://www.hayakawabooks.com/n/nc7a7e1c28017>

(*Kagirinaku tōmei ni chikai blū*, 1976) e di essere rimasta molto colpita da una scena in cui l'ano di un nero viene descritto come una fragola.

Come scrive Specchio, “una storia che si apre con uno stupro compiuto da una donna non poteva che suscitare clamore” (2023, 203) e grazie all'eco ricevuto dal racconto, Ono continua la sua produzione speculativa. Ma se il racconto *Pure* non lo si può collegare direttamente al cyberpunk (o almeno, lo si potrebbe paragonare a quel cyberpunk spurio di *Schismatrix* di Sterling), *Vendere il proprio corpo* potrebbe rientrare a pieno titolo negli standard canonici del genere. In ogni caso, Ono non considera la propria scrittura “fantascientifica”, ma piuttosto, dice di “aver astratto la realtà a un livello elevato e l'ho fatta diventare fantascienza”¹⁴. Quindi rientra a pieno e con giudizio nella “realtà aumentata” teorizzata da Deotto.

4.1. Vendere il proprio corpo all'epoca dei social network

Tra i racconti di Ono Miyuki, quello che pienamente rientra nella corrente post cyberpunk è *Vendere il proprio corpo*, pubblicato in uno speciale di *SF Magazine* a tema *yuri* nel dicembre 2020. Il racconto non compare nel volume originale giapponese, in cui al posto troviamo il racconto *Birthday*. Per certi versi l'ambientazione di *Vendere il proprio corpo* è simile a quella di un classico del genere, *Alita l'angelo della battaglia* di Kishiro Yukito (titolo originale *Ganmu*, “Sogno di pistola”), manga cyberpunk della prima metà anni novanta, da cui Rodriguez ricaverà un film nel 2019. In entrambe le opere i ceti sociali vivono separati: i poveri in una baraccopoli contaminata da inquinamento e virus sempre nuovi, e i ricchi isolati in una città “ecosostenibile” protetta dalle minacce virali e non solo da una cupola (altro tropo letterario, che potrebbe ricordare la città di Romdo del classico cyberpunk di metà anni duemila *Ergo Proxy*).

A partire dall'ambientazione degradata su cui si sviluppa la narrazione, ci sono tutti gli elementi del cyberpunk: l'impatto negativo della tecnologia sull'essere umano, il controllo delle multinazionali sulla società, la fusione tra l'organico e l'inorganico, nonché la possibilità di accedere alla rete di informazioni da qualsiasi luogo.

Scritto durante la pandemia di Covid-19, il racconto mostra una accelerazione dei processi di cibernetizzazione della società. Come l'episodio *The Entire History of You* della prima stagione di *Black Mirror*, la protagonista ha una specie di *grain* impiantato che le permette di scattare foto e “postarle” sui social network in tempo reale: è qui che vediamo il cyberpunk come “semplice” realismo aumentato, un passo più in là della realtà contemporanea. E come ogni racconto cyberpunk che si rispetti, i personaggi possono accedere alla rete in qualsiasi momento: nella fine del racconto, Nina/Rita manderà la sua denuncia contro lo stupro del fratello su Nina mentre si sta per schiantare al suolo.

Nel racconto non vengono descritti gli eventi scatenanti che portano alla costruzione della realtà descritta, ma “le paure della contaminazione invisibile, già ampiamente indagate dalla critica nei romanzi appartenenti ai filoni della letteratura post-Hiroshima e post-nagasaki, nonché post-Fukushima, sono qui ricollegate alle paure derivanti dai cambiamenti climatici e ambientali” (Specchio 2023, 212).

Il titolo del racconto è ambivalente: da un lato con il “vendere il proprio corpo” fa riferimento al *sex work* della protagonista Nina/Rita, e al contempo fa riferimento al senso non figurativo di vendere il proprio corpo vero e proprio a persone benestanti che possono mostrare un corpo

¹⁴ <https://book.asahi.com/article/13331751>

biologico sano come *status symbol*, mentre la propria soggettività viene innestata in un corpo cibernetico. La protagonista del racconto ha due nomi: il primo è Nina, quello che usa quando ha il corpo biologico – per differenziarla dall’altra protagonista la chiameremo Nina 1 –, mentre Rita è lo pseudonimo che utilizza come “cyborg di compagnia” alla nuova “tutrice” del corpo della protagonista, che anch’essa porta il nome di Rita (che chiameremo Rita 2).

Nina 1 è una prostituta che abita nelle baraccopoli, dotata di un corpo biologico sano. Riceve la proposta di “vendere il proprio corpo” per acquistarne uno cibernetico. Il corpo di Nina 1 viene affidato alla sorella malata del più importante imprenditore di corpi cibernetici, Nina 2. Per varie circostanze Nina 1 diventa una sorta di dama di compagnia di Nina 2, con la quale creerà un rapporto molto intimo (*yuri*) e si getteranno in qualche avventura in città, lontano dalla cupola protetta della popolazione ricca.

Quando Nina 1 scopre che Nina 2 viene stuprata dal fratello, fotograferà la scabrosa scena dell’incesto per condividere il crimine sui social network, buttandosi dal grattacielo per non farsi catturare dalle guardie della *zaibatsu* – come ogni classico cyberpunk che si rispetti, si può entrare nella rete da qualsiasi circostanza, anche mentre si precipita da un grattacielo.

4.2. Una lunga tradizione di controllo dei corpi

Il cyborg nel cyberpunk è “un costruito tecnologico che riproduce il corpo umano sulla base di una tecnologia che riproduce il corpo umano sulla base di una comprensione delle somiglianze strutturali tra macchine e organismi viventi” (Cavallaro 2000, 12). Il tema del corpo biologico invaso da elementi inorganici (arti protesici, circuiti, alterazione genetica) secondo Sterling sono una delle caratteristiche principali del cyberpunk e del post cyberpunk (Cavallaro 2000, 16).

Come sottolinea Allan, nella letteratura post-cyberpunk femminile occidentale (che come vediamo possiamo estendere anche a quella giapponese) il tema della soggettività legato a un corpo assume ulteriori approfondimenti: “Il post-cyberpunk femminista esplora i modi in cui gli altri mostruosi – donne di colore, madri, omosessuali, poveri e disabili – riaffermano la loro umanità di fronte alle tecnologie riproduttive e di telecomunicazione che cercano di sfruttarli ed emarginarli”, nonostante noti anche che “Il soggetto cyberpunk è sempre in transizione: il ‘vero sé’ sembra trascendere il corpo attraverso la tecnologia (che si tratti di cyberspazio, sperimentazione genetica, biotecnologia e così via)” (Allan 2010, 12).

In effetti “sono molteplici i romanzi di scrittrici che in relazione alle pratiche risultanti del patriarcato rispondono problematizzando al proprio interno le biopolitiche della società contemporanea” (Specchio 2023, 204): si possono citare i lavori di Murata Sayaka, Ayase Maru, Kubo Misumi, Koyata Natsuki e Tanaka Chōko. Harada include anche opere di mangaka come Hagio Moto e Shirai Yumiko (Harada 2022, 3).

Come fa notare Allan, in *Bodies that Matter*, Kaye Mitchell si riferisce a questo recente ritorno femminista al corpo non come “nuovo materialismo”, ma come “femminismo corporeo” e avverte che “non si tratta, tuttavia, di un ritorno al corpo in senso nativo o essenzialista, ma piuttosto di un esame dei modi in cui la ‘materia’ del corpo è socialmente e culturalmente costruita” (Allan 2010, 35).

Ma la storia del controllo politico sul corpo delle donne ha storia lunga: “La legislazione del governo giapponese ha sostenuto l’ideologia (ri)produttiva patriarcale ed eteronormativa e ha regolato i corpi (ri)produttivi fin dall’epoca Meiji (1868-1912)”. Questo perché “La capacità (ri)produttiva e la creazione dei futuri figli del Giappone erano legate a un’ideologia imperialista che enfatizza l’eugenetica e a ideologie (ri)produttive che rafforzavano l’eterosessualità come base di una famiglia (ri)produttiva” (Harada 2022, 4).

Il “corpo delle donne” è quindi uno degli elementi fondanti di cui si basa il racconto: quando è della proletaria Nina 1, questo è alla mercé dei clienti maschi, e poi, quando è “controllato” da Nina 2, è alla mercé del fratello: in altre parole, non è mai libero da un controllo che si basa su un ordine patriarcale. La Nina coprotagonista è chiusa in una stanza-scatola, proprio come le ragazze della medio borghesia di inizio Meiji descritte nel discorso dell’attivista Kishida Toshiko, *Hakoiri musume*, del 12 ottobre del 1883.

Se è vero che la Rita sorella era stata costretta a vivere nella sua camera per malattia, nel momento che ha un corpo nuovo il confinamento voluto dal fratello padrone non termina.

Anche il nuovo corpo cibernetico di Nina 1 è un “corpo”, con nuove potenzialità e nuovi limiti: ci dovrà entrare in confidenza, modificherà l’intendere della propria individualità, instaurerà un rapporto sentimentale con il suo vecchio corpo e con Nina 2: insomma, supererà le dicotomie indicate dalla Haraway come gesto di ribellione contro il sistema capitalistico patriarcale.

5. Conclusioni – Il realismo aumentato del cyberpunk come sperimentazione di nuove performatività

“È difficile o impossibile trovare fantascienza giapponese che faccia propaganda al femminismo” sottolinea Kotani. Questo perché i mass media hanno proiettato una visione del femminismo come una “disciplina intellettuale di competenza di studiose chiuse in torri d’avorio” da un lato e quello di un “movimento guidato da attivisti non intellettuali, emotivi e incontrollabili” (Kotani 2002).

La stessa Ōhara sottolinea di essere “una scrittrice, non un’attivista” (McCaffery, Gregory, Kotani, Tatsumi 2002, 132). Ma le sue speculazioni su nuovi modelli di individualità, femminile in primo luogo, sono servite come esempio delle teorie cyberfemministe: i personaggi cyborg nelle opere di Ōhara mostrano come i corpi cibernetici evidenziano la fusione di più generi e/o ricostruiscono il genere attraverso la simulazione, prendendo come strumento di analisi il simulacro di Foucault (Harada 2015). I cyborg quindi come nuovo elemento per segnare i confini della soggettività moderna, poco importa se siano copie di copie da cui è sparito l’originale.

Ciò nonostante, il viaggio nella letteratura femminile cyberpunk giapponese, partendo da un esempio di scrittura pre-cyberpunk fino ad arrivare al post-cyberpunk, delinea invece un approccio sempre prossimo alle istanze femministe, magari anche assumendo posizione critiche e di superamento, a volte implicito e altre volte esplicito: un cantiere di idee che da un lato sottolinea la figura e la posizione subordinata della sfera femminile in una società patriarcale, ma dall’altro non teme di sperimentare nuovi modelli di identità e performance, a volte con qualche passo indietro.

Weinberg sottolinea che *Un mondo di donne e donne* non si può assimilare alle opere di mondi solo femminili come quelli che venivano descritti dalle sue colleghe oltre l’oceano (come Joanna Russ o James Tiptree Jr.): non è un’affascinante ma problematica decostruzione dell’Utopia come suggerisce Napier, né tanto meno un “utopia femminista anti-femminista come suggerisce Knighton (Weinber 2023, 465). Se da un lato il ricongiungimento finale tra “maschile e femminile” può essere visto come “marginalizzazione delle voci lesbiche all’interno del femminismo mainstream in Giappone” (Würrer 2022), limitando così il potenziale femminista del testo, dall’altro Weinberg sottolinea che Suzuki è una delle prime voci della letteratura a rappresentare la disillusione generazionale, prendendo in prestito le parole di Gen’ichirō Takahashi: la via di fuga è *Tsuigensō-ron* (Sull’illusione della coppia) di Ueno Chizuko, dove si identifica la coppia come superamento delle “illusioni comuni” (*kyōdō gensō*) e dell’“illusione del sé” (*jiko gensō*), teorizzate da Yoshimoto Takaaki. L’opera di Suzuki va contestualizzata nella disillusione della sua

generazione, dove teorie rivoluzionarie e passi indietro comunicano in maniera dialettica.

Un procedere a spirale che si può rintracciare anche in *Hybrid Child* di Ōhara, nel rapporto dialettico tra “dea/femmina/madre che da vita” e nuova soggettività ibrida, o in *Pure* di Ono dove la protagonista sceglie un ritorno alla coppia. Ma se per certi critici la scelta di “ritorno alla coppia e alla maternità non libera le donne dallo status di corpi riproduttivi”, per Specchio e Harada è importante innanzitutto l’aspetto di scelta volontaria dentro un contesto sociale (Specchio 2023, 206).

Quindi se è vero che le istanze femministe sono vive ora più che mai nel postcyberpunk di Ono Miyuki, probabilmente anche grazie alla rinnovata energia del “movimento Me too giapponese”, nato dalle denunce di Itō Shiroy, in tutto il cyberpunk vive una tensione sempre in bilico tra rivendicazione e (complessa) antitesi, da analizzare sempre all’interno del cantiere sperimentale del realismo aumentato.

REFERENCES

A. Bibliografia

- Allan K. (2010), *Bleeding Chrome: Technology and the Vulnerable Body in Feminist Post-Cyberpunk Science Fiction*, McMaster University, Hamilton, Ontario
- Artaud A., Dotti M. (a cura di) (2003), *CsO, il corpo senza organi*, Mimesis Edizioni, Milano
- Beck J.D. (2015), *Consumption, Control, and Maternal Fascism: A Critical Introduction to and Translation of Mariko Ōhara’s Hybrid Child*, McGill University, Montreal
- Braidotti R. (2018), “La molteplicità: un’etica per la nostra epoca, oppure meglio cyborg che dea”, in *Manifesto Cyborg* di D. Haraway, Feltrinelli, Milano
- Brown S. (2010), *Tokyo Cyberpunk, Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Pallgrave MacMillan, 2010, New York
- Bullock J. (2010), *The Other Women’s Lib, Gender and Body in Japanese Women’s Fiction*, University of Hawai‘i Press, Honolulu, 2010
- Burroughs W. (1964), *Nova Express*, traduzione di Donatella Manganotti, Sugarco, 1994
- Cavallaro D. (2000), *Cyberpunk & Cyberculture*, THE ATHLONE PRESS, London, New Brunswick
- Coci G. (2024), “(Non) sono solo canzonette...”, in *I grandi successi dell’era Shōwa* di Murakami R., Atmosphere, Roma
- Daniele D. (1997), *Corpi imprevisti e donne in performance*, in *Meduse Cyborg, Re/Search*, Shake Edizioni Underground,
- Debord G. (1967), *La società dello spettacolo*, trad. di P. Salvadori, Baldini & Castoldi
- Di Giuseppe L. (2024), *Punk e cyberpunk nel cinema giapponese, Visioni ibride di carne e metallo*, Weird Book, giugno 2024
- Doyle J. E. S. (2019), *Il mostruoso femminile*, Tlon, traduzione a cura di Laura Fantoni
- Gibson W. (1984), *Neuromante*, Oscar Mondadori, 2003
- Gomel E. (2016), “The Cyberworld is (Not) Flat: Cyberpunk and Globalization”, in *Cambridge History of Postmodern Literature*, Cambridge University Press, 2016
- Harada K. (2015), *Japanese Women’s Science Fiction: Posthuman Bodies and the Representation of Gender*, Washington University in St. Louis
- Haraka K. (2022), *Sexuality, Maternity, and (Re)productive Futures*, Brill, Leiden & Boston
- Hayles K. (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University Press Chicago
- Haraway D. (1984), “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” in *Socialist Review LXXX*
- Irina O. (2021), *Rethinking Dystopia: The Influence of W. Gibson’s Neuromancer on Japanese Cyberpunk*, Journal of International and Advanced Japanese Studies, Vol. 13, March 2021
- Kotani M. (1997), “Anākina setsujitsu SF”, in *Suzuki Izumi, Suzuki Izumi Collection 4*, Bunyūsha, Tokyo 1997

- Kotani M. (2002), *Space, Body, and Aliens in Japanese Women's Science Fiction*, Translated by Miri Nakamura, in *Science Fiction Studies*, vol. 29, n.3
- Lummis C.D., Kogawa T. (1992) "Kanri Shakai - The Managed Society", in *AMPO Japan-Asia Quarterly Review*, Vol. 23 No. 4, Pacific Asia Resource Center
- McCaffery (ed.), *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, London and Durham, NC: Duke University Press, 1991
- McCaffery L., Gregory S., Kotani M., Tatsumi T. (2002), "The Twister of Imagination: An Interview with Mariko Ohara", in *The Review of Contemporary Fiction*, Vol. XXII No. 2, Illinois State University, Normal
- McHale B., "POSTcyberMODERNpunkISM", in L. McCaffery (ed.), *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, London and Durham, NC: Duke University Press, 1991
- Mosher M. (2018), "Some Aspects of California Cyberpunk", in *Cyberpunk in a Transnational Context*, MDPI, Basel
- Murphy T. (2003), "Exposing the Reality Film: William S. Burroughs Among the Situationists", in *Rethinking the Universe, William S. Burroughs in the Age of Globalization*, Edited by Davis Schneiderman and Philip Walsh, Pluto Press, London
- Nakamura L. (2002), *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, New York: Routledge
- Ōhara Mariko (1984), "Ragazza", in Ilaria M. Orsini (a cura di), *La leggenda della nave di carta, Racconti di fantascienza giapponese*, Fanucci, Roma, 2002
- Ōhara Mariko (1991), *Hybrid Child*, Hayakawa Books, Tokyo
- Ōmori N. (1996), "Himitsu no asobiba", in *Suzuki Izumi, Suzuki Izumi Collection 3*, Bunyūsha, Tokyo 1996
- Orbaugh S. (2007), "Sex and the Single Cyborg", in *Robot Ghost and Wired Dreams*, University of Minnesota Press, Minneapolis e London
- Posadas B. T. (2011), "Remediations of Japan in number9dream.", in *David Mitchell: Critical Essays*. Edited by Sarah Dillon. Canterbury: Gylphi Limited
- Specchio A. (2023), "Donne mostruose di questo pianeta", in Ono Miyuki, *Donne da un altro pianeta*, Atmosphere, Roma 2023
- Stephenson N., *Snow Crash*, Mondadori, 2022
- Suzuki I., *Suzuki Izumi Collection 3*, Bunyūsha, Tokyo, 1996
- Suzuki I., *Suzuki Izumi Collection 4*, Bunyūsha, Tokyo, 1997
- Suzuki I., *Noia terminale*, trad. di Ozumi A., Add Editore, Torino, 2024
- Taillandier D. (2018), "New Spaces for Old Motifs? The Virtual Worlds of Japanese Cyberpunk", in *Cyberpunk in a Transnational Context*
- Tatsumi T. (2006), *Full Metal Apache, Transaction Between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*, Duke University Press, Durham e Londra
- Tatsumi Takayuki (2000), "Generations and Controversies: An Overview of Japanese Science Fiction, 1957-1997", in *Science Fiction Studies*, Vol. 27, N.1
- Tatsumi T. (2019), "The Future of Cyberpunk Criticism: Introduction to Transpacific Cyberpunk", in *Cyberpunk in a Transnational Context*, Arts, Mdpi, Basel
- Tatsumi T. (2002), "The Japanoid Manifesto: Toward a New Poetics of Invisible Culture", *The Review of Contemporary Fiction*, Vol. XXII No. 2, Illinois State University, Normal
- Ueno T. (2002), "Japanimation and Techno-Orientalism", in *The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture*, Bruce Grenville (a cura di), Vancouver, Arsenal
- Weinberg I. (2023), *Suzuki Izumi's Escape from the World of Women*, Japan Forum, 35(4)

B. Sitografia

- Deotto F. (2024), Il tempo del realismo aumentato
<https://www.iltascabile.com/letterature/tempo-realismo-aumentato/>
- Gibson W. (2002), Modern boys and mobile girls
<https://www.theguardian.com/books/2001/apr/01/sciencefictionfantasyandhorror.features>
- Hakootoko, Ono Miyuki (2020) Ono Miyuki san "Pure" Interview, "Onna ga otoko wo hoshoku suru" feminizumu SF ga shisa suru "corona ato ni shinsei suru sekai"

<https://book.asahi.com/article/13331751>

Hayakawa Shobō, Ono Miyuki, Gendai josei no ikidurasa wo egaitara SF ni natta. “Pure” Ono Miyuki Interview

<https://www.hayakawabooks.com/n/nc7a7e1c28017>

Lamarina J. (2014), Le radici culturali del cyberpunk (quarta parte): William Burroughs, l’irruenza dello stile

<https://www.brundisium.net/index.php/le-radici-culturali-del-cyberpunk-parte-quarta-william-burroughs-lirruenza-dello-stile/>

JUAN FRANCISCO SCASSA • He has just completed his period as a Research fellow at the University of Turin within the PRIN - Progetto di Rilevante Interesse Nazionale (Project of Relevant National Interest) ‘Getting ready for the present: new global dystopian imaginaries and public engagement’. Specialised in the translation of countercultural and dystopian manga, he translated the novel *Hybrid Child* by Ōhara Mariko. He is on the scientific committee of the PRIN conference to be held in Bologna in September 2025.

E-MAIL • juanfranciscoscassa@unito.it

SeGNALI
