



## Da altri luoghi #1: Giappone

È innegabile che una vera e propria nippo-mania stia elettrizzando intere generazioni: un'ondata dall'est si sta riversando sull'intero Occidente influenzandone stili di vita e modelli di consumo. A questo punto sarà bene chiedersi se si tratti di un vero e proprio processo di giapponesizzazione delle culture giovanili mondiali o se soltanto di una moda, un fenomeno passeggero di cui presto sarà cancellata ogni traccia. Probabilmente questo fenomeno non è molto diverso da quello che l'Europa ha vissuto fra gli anni cinquanta e sessanta, la cosiddetta americanizzazione, pertanto bisognerebbe domandarsi che differenza intercorra fra l'invasione dei blu jeans e l'invasione di manga e videogiochi. Pare ormai che le sottoculture giovanili abbiano esaurito il serbatoio della cultura pop americana e si stiano spostando rapidamente verso altri orizzonti, è per questo che assistiamo al susseguirsi forsennato di strumenti nipponici sul mercato occidentale. Basti pensare alle mille diavolerie tecnologiche giapponesi che ci investono ormai con una rapidità impressionante: dai primi videogiochi degli anni ottanta al walkman, dal tamagotchi all'agenda elettronica.

La febbre del Sol Levante assume progressivamente una dimensione mondiale: la moda del film horror giapponese è ormai più che consolidata, molte pellicole nascoste e dimenticate nelle teche sono tornate magicamente alla luce raggiungendo il successo e generando una serie incontrollata di replicanti. Questo proprio perché i primi prodotti culturali di esportazione erano legati alla tradizione giapponese, mentre oggi ad attirare l'attenzione del mercato, in Asia e nel resto del mondo, sono quelli della cultura pop.

Sarebbe interessante tratteggiare i luoghi e i momenti in cui questo ribaltamento ha preso forma nell'immaginario giovanile; molti pensano che sia stato il film *Blade Runner*, del 1982, a fondere per la prima volta le immagini di fantascienza relative al futuro con le immagini del Giappone e in effetti il paesaggio cupo e metropolitano riprodotto nel film è quello di Los Angeles, ma di una Los Angeles dagli occhi a mandorla, esplicito simulacro giapponese.

L'indiscussa magia del Giappone ruota senza dubbio attorno ai manga: non c'è luogo al mondo in cui questi non abbiano spopolato, esseri dalle chiome colorate, dagli occhi enormi e dal naso piccolissimo invadono ormai le nostre case, non vi sono restrizioni che tengano. La mole di cartoni animati giapponesi sbarcati in Italia negli anni Novanta è stata a dir poco sbalorditiva: ad affiancare gli storici *Candy Candy* e *Mazinga* sono arrivati dapprima *Dragon Ball* e *Sailor Moon*, ma col tempo tutto si fa sempre più sofisticato e sorgono un po' alla volta vere e proprie comunità di nippomaniaci organizzate attorno a fumetterie, riviste, fiere specializzate, newsgroup e siti internet. Ma il Giappone, oltre ai *Pokémon* e ai Tamagotchi, esporta una serie di fenomeni allarmanti frutto di una società complessa e da troppo tempo sottosforzo: gli "otaku" non sono bande di giovani ribelli indisciplinati che popolano le strade, sono giovani confinati nelle loro stanze insieme ai loro computer, che si conformano alle aspettative sociali della classe media e prendono troppo sul serio la rigidità del sistema educativo giapponese sino ad esasperarsi, sino a darsi appuntamento in rete per togliersi la vita. Secondo una definizione enciclopedica il termine "otaku" definisce «giovani estremamente abili in- oppure ossessionati con- la tecnologia informatica a detrimento delle loro capacità di socializzazione», una definizione sorprendentemente simile a quella che figura nel romanzo *Aidoru*, del 1996, di William Gibson «tecno-feticista patologico con deficit sociale». Sono molti i tratti che legano gli otaku alle ingiunzioni del sistema educativo nipponico, un sistema che premia il sapere nozionistico a detrimento della capacità critica per preparare gli alunni ai massacranti test a scelta multipla che determinano



l'ammissione alle migliori università e, dunque, a migliori opportunità di carriera. Se è vero che esistono "otaku" dell'elenco telefonico che divorano le colonne dei nomi degli abbonati per reperire gli omonimi dei personaggi famosi, questo significa probabilmente che il fenomeno potrebbe essere nient'altro che una caricatura grottesca del sistema educativo giapponese, un sistema evidentemente trasformato in feticcio vuoto da queste persone troppo spesso inconsapevoli. Ma il vero problema è la rappresentazione che i media fanno di questo fenomeno, vale a dire perché in Giappone e in Occidente se ne parla tanto? Perché questi soggetti stanno diventando clichè di questo paese? Sono questi gli aspetti più inquietanti della complessa cultura giapponese, aspetti assolutamente non eludibili.

È strano pensare come alle soglie del nuovo millennio il Giappone si ponga nuovamente come polo di seduzione e desiderio per gli occidentali, ma l'Oriente vagheggiato a fine Ottocento, fatto di geishe e samurai, di spade e crisantemi, è ben diverso dal Giappone robotico e cibernetico di cui oggi fantastichiamo, prototipo per eccellenza della società postindustriale e delle nevrosi più delicate.