

“Generazione otaku” di Hiroki Azuma racconta i nuovi modelli dei giovani del suo Paese

IL GIAPPONE POST-MODERNO E LA CULTURA DEL GADGET

GIORGIO FALCO

Il 6 agosto di ogni anno guardiamo le immagini televisive del fungo atomico nel cielo giapponese. Siamo ancora ipnotizzati dalla fissità di quella geometria mobile, che risucchia e racchiude ogni potenziale forma. Quale umanità poteva uscire dalla consapevolezza e dalla rimozione di quel trauma?

Una possibile risposta la indica il saggio *Generazione otaku*, di Hiroki Azuma (edito da Jaca Book). Pubblicato in Giappone nel 2001 – quando l'autore aveva trent'anni – il libro analizza tre generazioni di otaku, persone nate all'inizio dei decenni '60-'70-'80 del secolo scorso, nipoti e pronipoti di Hiroshima e Nagasaki. Fumetti, cartoni animati, videogiochi, gadget delle merendine, statuette in vinile, figurine, tappi di bottiglie sono per gli otaku l'ossessione con la quale decodificare – e non decorare – il mondo. La cultura otaku – definita frettolosamente subcultura giovanile – ha creato un Giappone immaginario, connubio fittizio tra la antica tradizione nipponica e il dopoguerra dell'occupazione statunitense, della rapida rinascita, il periodo che ha alimentato lo sviluppo di consumi secondo il modello dei vincitori. Dopo alcuni decenni di nicchia, la cultura otaku è diventata molto diffusa in patria ed esportata in altre nazioni. Orfani del Padre-Stato, (non a caso la parola significa “presso la vostra casa”) gli otaku hanno fondato una sorta di enclave transnazionale, che ha così ben sviluppato il modello originale da diventare indipendente dalla sorgente che l'ha generata e dal flusso che l'ha alimentata.

La cultura otaku non è solo un ibrido tra due civiltà di epoche diverse, segue anche alcuni tipici paradigmi postmoderni: l'equivalenza tra l'originale e la copia, l'impossibilità a distinguere l'autentico dall'inautentico, l'accettazione del simulacro come picco-

grande narrazione. Proprio l'accantonamento delle grandi narrazioni è uno dei fondamenti della cultura otaku. In un romanzo, le vicende dei personaggi, le loro azioni, i loro pensieri e affanni sono in relazione a un contesto più grande, più o meno visibile, che dona senso anche a noi che leggiamo. La cultura otaku privilegia invece la piccola narrazione. I personaggi non necessitano di uno sfondo più grande, uno scenario di senso. Storie, personaggi possono anche essere irreali, ciò che interessa agli otaku è la coerenza con il mondo a cui il simulacro appartiene, perché è il rapporto del simulacro all'interno dell'archivio che gli otaku considerano reale. «Benché sappiamo di essere ingannati, sono capaci di essere sinceramente emozionati» sostiene Toshio Okada. La valenza sorgiva di una bugia capita anche in alcune cosiddette democrazie. Spesso i sostenitori di un partito e di un leader sanno che il loro presidente è un bugiardo, proprio per questo motivo – come gli otaku – «è difficile smettere di fingere di crederci». Potere della superficie. Se la profondità non si trova nei personaggi o nelle trame, la profondità è nell'archivio di dati, e in quell'archivio i personaggi vi accedono solo dopo una spietata selezione, una sorta di eugenetica pop. Per questo gli otaku non consumano storie o personaggi, consumano il sistema che presumono si nasconda dietro di essi, e quel sistema di ambientazioni e caratteristiche è l'accumulo di dati all'interno dell'archivio. Il mondo degli otaku è quindi entità astratta e al tempo stesso concreta: un archivio coerente di dati. C'è un'immagine eloquente in questo archivio. Un personaggio femminile sistema le statuine disposte sulle mensole di casa. In questo rimando vertiginoso – noi guardiamo il personaggio selezionato mentre sistema se stesso, frammento, residuo – sta il dolore e la ricomposizione del trauma originario, generato da Little Boy e Fat Man, i nomignoli ironici e innocui delle atomiche del 1945. «Tu Bomba/Giocattolo dell'Universo» scriveva Gregory Corso pochi anni dopo. La rinascita e la sopravvivenza di una comunità passa attraverso molte cose: cultura, lavoro, diritti, doveri, gadget di una merendina. La condivisione dell'esistenza tramite la totalità della merendina multipla, da assaporare nell'archivio infinito, che nonostante i morsi, non si sbriciola mai.



Il libro analizza un fenomeno che sta diventando transnazionale e che riguarda, tra fumetti e videogiochi, l'abbandono delle grandi narrazioni

IL LIBRO
“Generazione otaku”
(Jaca Book,
pagg. 193,
euro 19)

lo dio della serialità. Gli otaku non sono interessati al culto dell'autore, alla comprensione di una sequenza che spieghi se è nato prima l'eroe di un cartone animato, la tazza sulla quale l'eroe è stampato o il videogioco. Gli otaku rifiutano l'ordine gerarchico tra simulacri eppure non sono semplici consumatori compulsivi, anzi, anelano a una catalogazione rigorosa, dentro l'archivio, laddove inseriscono i personaggi amati. Ogni personaggio risponde a caratteristiche precise. Non importa se sia delineato psicologicamente, è sufficiente che sia un'icona subito riconoscibile e abbastanza agile per passare attraverso i diversi media in cui agisce. Le caratteristiche di un personaggio vengono definite elementi *moe*. *Moe* significa il boccio, il germoglio. Le caratteristiche *moe* del personaggio Di Gi Charat, per esempio, sono: ciuffi di capelli appuntiti come antenne, capigliatura verde, orecchie da gatta, campanelloni, coda, uniforme da cameriera, calzettini grossi e larghi. Elementi *moe* sono anche le situazioni ricorrenti vissute: malattia incurabile, destino determinato da vite precedenti, ragazza solitaria senza amici.

Gli otaku apprezzano la combinazione e la commozione creata dagli elementi *moe* di un personaggio e non da una narrazione, e qualora vi sia una storia, non importa se rappresenti un mondo, se sia, in sostanza, una



© RIPRODUZIONE FISER/ATA