

Marcello Ghilardi

**Marco Pellitteri. *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*. Prefazione di Kiyomitsu Yui, con un saggio di Jean-Marie Bouissou. «Esprit» – Collana di studi su media e immaginario, diretta da Sergio Brancato e Gino Frezza Latina: Tunué, 2008. XXXIV + 630 pp., 120 illustrazioni b/n**

In anni nei quali le discussioni sulla cultura, sui costumi e sulle mode di importazione estremo-orientale si moltiplicano, ma non sempre con il dovuto rigore, prosegue il lavoro di una nuova generazione di studiosi in grado di svolgere in modo serio un lavoro di analisi e discussione. Tra questi studiosi spicca Marco Pellitteri, segnalatosi inizialmente al pubblico italiano, fra gli altri testi, già con *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation* (Roma, Castelvecchi, 1999 e Roma, King|Saggi, 2002), giunto alla sua terza edizione (Roma, Coniglio, 2008), vera e propria pietra miliare nella saggistica del genere. La formazione di Pellitteri – dottore di ricerca in Sociologia e ricerca sociale presso l'Università di Trento, dopo una laurea in Sociologia all'Università «La Sapienza» di Roma – gli consente di muoversi su diversi piani: storia del costume, teorie delle comunicazioni di massa, studio dei linguaggi espressivi della *popular culture*, e con un'impronta sociologica coerente per l'organizzazione dei dati su cui riflette nei suoi lavori. Nel corso degli anni Pellitteri ha pubblicato – e fatto pubblicare – una serie di importanti lavori, affermandosi come punto di riferimento nel campo degli studi sociologici (ma dal taglio spesso multidisciplinare) sui fumetti, sull'animazione e sull'immaginario, occidentale e giapponese. Sua ultima fatica, vero e proprio *tour de force* che coniuga metodo sociologico a interessi storici, antropologici e filosofici, è *Il Drago e la Saetta*, un testo stratificato che offre prospettive molteplici e si dispone a più livelli di lettura. Come scrive lo stesso Pellitteri nella Premessa al volume, *Mazinga Nostalgia* era un lavoro «militante» (p. XXV), frutto di una passione tradotta in motivo di ricerca e di riflessione; mentre *Il Drago e la Saetta*, che in fatto di pagine (ben 664) e di argomenti trattati è ancor più cospicuo, si presenta come «una coerente e più matura elaborazione di tematiche legate alle dinamiche culturali in corso fra i mondi immaginativi orientali e occidentali per la gioventù» (p. XXVI). Non si tratta quindi di un saggio sul mondo dei disegni animati nipponici, intesi come specifico prodotto di una cultura e come veicolo di un immaginario, ma invece di uno strumento per abordare e studiare un particolare fenomeno – la diffusione di alcune forme dell'immaginario tra Giappone, Europa e Stati Uniti tra la fine degli anni Settanta e oggi. In questo senso si può vedere *Il Drago e la Saetta* come una sorta di piccola «enciclopedia»: non perché pretenda di catalogare o esaurire ogni traccia, ogni tassello che compone tale fenomeno, ma perché mette in circolo diverse nozioni e conoscenze, collega differenti competenze e le rende disponibili al commento e al confronto. Il lavoro si presenta dunque come uno

studio sociologico che offre dati empirici e li organizza in un quadro teorico ampio e articolato. A differenza di molti studi orientati in senso strettamente disciplinare, tuttavia, mantiene uno stile argomentativo in grado di raggiungere e motivare alla riflessione anche i semplici appassionati – dote niente affatto trascurabile – o chi nutre interessi per la materia ma non dispone di nozioni tecniche.

Il testo è arricchito da alcuni contributi prestigiosi: dalla prefazione di Kiyomitsu Yui – ordinario di sociologia presso l'Università di Kobe – al saggio di Jean-Marie Bouissou – *directeur de recherche* presso il famoso istituto «Sciences-Po» di Parigi – ai contributi di altri, preparati studiosi: Gianluca Di Fratta, Cristiano Martorella, Bouthavy Suvilay. La presenza di questi contributi denota l'ampiezza di respiro di un lavoro che è al tempo stesso luogo d'arrivo di un decennio di studi, pubblicati in Italia e non solo, e punto di partenza per ulteriori ricerche.

L'impostazione di metodo spiega anche il senso del titolo. L'autore ha individuato, tra la metà degli anni Settanta e oggi, un movimento suddiviso in due grandi fasi e articolato secondo tre «macromodelli» – dove con «modello» si intende un «concentrato di contenuti culturali, [un] conglomerato di estetiche e tematiche riunite da un filo conduttore coerente, per quanto ricco e variegato» (p. 6). I tre macromodelli sono quelli della *macchina*, dell'*infante* e della *mutazione*, in linea con tre forme fondamentali attraverso le quali si è diffusa la *pop culture* giapponese nell'ultimo trentennio. Le due fasi sono quelle del «Drago» e della «Saetta», appunto: la prima arriva fino ai primi anni Novanta, e assume come elemento focale, o «cristallizzazione simbolica» (p. 6), la serie (in Italia, più nota con il nome del robot protagonista, Goldrake), ideata in Giappone nel 1975; la seconda ha il suo rappresentante nell'universo di giochi, film e serie animate dei Pokémon, lanciati nel 1996. Pellitteri non offre una mera descrizione diacronica di eventi o di trasformazioni nel costume e nell'immaginario, ma interpreta queste due fasi anche come due distinte «strategie d'innesto culturale in Occidente» (p. 5), due modalità attraverso cui un certo immaginario mediatico e un insieme di prodotti si sono diffusi fuori dal Giappone.

Il testo si struttura dunque secondo tre direttrici, che indagano rispettivamente (1) il rapporto con la tecnologia e i suoi costrutti, da cui l'immaginario legato a giganteschi robot antropomorfi o ad androidi; (2) il modello culturale dell'infante e l'estetica del kawaii, relativa a tutto ciò che è «carino», tenero, da vezzeggiare; (3) il modello mutante, che vede nei mostriciattoli i suoi emblemi più significativi. L'autore mette a fuoco la dimensione *glocale* – al tempo stesso globale e specifica, a seconda delle aree di sviluppo – di *manga* (fumetti) e *anime* (disegni animati prodotti per la TV, per il mercato *home-video* o per il cinema), e prosegue poi fino a comprendere ampie dinamiche di sviluppo storico e sociale.

L'ampiezza dell'approccio è testimoniata da un'ulteriore terna di temi, in relazione ai mutamenti occorsi nell'immaginario. L'introduzione dei media più sofisticati e l'espandersi del consenso e dell'entusiasmo da parte delle giovani generazioni ai modelli proposti dagli eroi di carta e di cellulosa provenienti dal Sol Levante ha contribuito alla formazione di nuovi linguaggi e nuove identità, producendo una «triplice innovazione sui piani tecnologico, mediatico-linguistico e cognitivo» (p. 14). I paradigmi cognitivi dominanti fino alla seconda metà del secolo scorso si sono adattati e trasformati, contribuendo a costruire nuove forme di approccio al reale, nuove modalità di incontro e di scambio relazionale, definito qui «sincretismo

transculturale» (p. 16). Ecco una linea di ricerca e una prospettiva originale e feconda: le arti del fumetto e dell'animazione nipponiche non sono viste solo come veicolo di giovanili entusiasmi o di preoccupazioni parentali, secondo un'impostazione che forse troppo a lungo è gravata sulle discussioni intorno a questi temi, ma soprattutto come «luoghi» di scambio interculturale in cui tematiche, stili narrativi, contenuti prendono in prestito e intrecciano forme e modelli anche distanti, rielaborandoli e rinnovandoli. Ciò che viene messo in campo non è affatto un indistinto processo di confusione tra canoni culturali: come ci insegnano sia i biologi che gli antropologi, la purezza non esiste, e se esistesse sarebbe contraria alla vita e alla sua capacità di rinnovamento. «Non conoscere tante cose, ma metterle insieme: questo è il primo passo dello spirito creativo», scriveva Hoffmansthal. Questo sembra anche uno degli insegnamenti originali del mondo degli *anime*, che si coniuga all'idea di «cultura viaggiante» (*travelling culture*) coniata dall'antropologo James Clifford ed ereditata da Pellitteri per indicare un «processo sempre in atto di circolazione delle culture che, una volta trovata una sede, si rimettono in viaggio sotto altre forme, perché l'attività culturale umana – la vita, per dirla con Georg Simmel [...] – è cangiante e non può essere tenuta in forme stabili per sempre ma si modifica e progredisce in continuazione» (p. 127).

Nel libro è organizzata la massa cospicua di temi in molti capitoli, paragrafi e sottoparagrafi. Due sono però le partizioni principali: la prima è dedicata ai «Temi della *pop culture* transnazionale giapponese nel fumetto, nell'animazione e nei videogiochi», la seconda alla «Ricezione e strategie di sviluppo dell'immaginario giapponese da Goldrake a Pikachū». La prima parte segue da vicino i protagonisti, gli eventi e le caratteristiche della prima e della seconda «invasione» sul mercato europeo, e italiano in particolare, dell'universo narrativo e ludico nipponico, privilegiando però l'analisi del momento della loro origine in Giappone, con i loro significati originari. Pellitteri riprende in parte alcuni temi e concetti affrontati in altri suoi testi, ampliandoli e approfondendoli, aprendo nuove piste di riflessione legate alle direttrici già menzionate. La seconda parte esamina in dettaglio il mondo della televisione e delle modalità di accoglienza di questo universo in Europa: trasformazione dei palinsesti nella TV italiana dalla fine degli anni Settanta, articoli sulla stampa, pubblicitaria italiana ed internazionale su *manga* e *anime* (avvalendosi della competenza di Gianluca Di Fratta, che firma alcuni paragrafi di questa sezione). Il lettore viene così introdotto a un insieme di processi che l'autore circoscrive con il neologismo *transacculturazione*, un altro dei fili conduttori del testo: si tratta della «dinamica di innesto di temi, concetti, valori dell'immaginario giapponese tra le frange di appassionati italiani di fumetti e animazione nipponici» (p. 49). Questa dinamica si differenzia da quella di «transculturazione», termine introdotto dall'etnologo Fernando Ortiz negli anni Quaranta e volto a descrivere i processi di assimilazione e rielaborazione da parte di gruppi marginali o sottomessi da logiche coloniali. I fenomeni di transacculturazione non si inscrivono infatti nel contesto di una cultura imperialista, e dimostrano forme di accrescimento culturale inedite, molto spesso positive e feconde.

Un capitolo importante, inedito nel panorama degli studi italiani, è dedicato all'analisi della forte carica nazionalistica presente in alcuni curiosi ma allarmanti *manga* dell'ultima generazione, sorretti da una vena etnocentrica mai emersa in modo tanto evidente come in quest'ultimo decennio. Nella riflessione di Pellitteri, a questa dimensione ideologica si affianca la tendenza da parte dei governi giapponesi di sfruttare l'impatto della *pop culture* nazionale come una sorta di «potere soffice»

(*soft power*) in grado di coinvolgere e avvincere gli appassionati di tutto il mondo alla cultura nipponica. *Manga* e *anime* possono diventare, oggi, anche forme di propaganda politico-culturale. «Il fatto che dagli anni Settanta in giapponesi abbiano cominciato ad accorgersi che quanto costruito fino a quel momento iniziava a produrre effetti su scala internazionale ha prodotto due dinamiche: la crescente richiesta da parte dei mercati esteri di cultura giapponese [...]; e la ricoltivazione, dopo decenni, di un sentimento nazionalista mai sopito eppure ufficialmente accantonato» (p. 561). L'esito di questo processo consiste nel fatto che «se nella fase del Drago la tendenza era di tipo *pull* – gli operatori occidentali richiedevano i prodotti giapponesi [...] – e in quella della Saetta era emersa anche una dinamica di tipo *push* – essendosi i produttori e i distributori giapponesi resi conto che *anime* e *manga* erano/sono richiesti all'estero, hanno iniziato a proporli in Occidente in modo più organizzato – dalla metà degli anni Duemila l'integrazione fra le due dinamiche è sempre più evidente» (pp. 561-562).

L'autore presenta anche, e insieme commenta, interessanti dati circa i lettori italiani di *manga* e le loro abitudini. Questi dati si inscrivono in una più ampia indagine di livello europeo, promossa dal CERI (Centre d'études et recherches internationales) dipendente dalla *Grande École* di Scienze Politiche «Sciences-Po» di Parigi. «Scopo dell'indagine è comparare le esperienze e le specificità dei vari pubblici nazionali europei del *manga*: gusti, preferenze, pratiche di lettura, relazioni sociali, valori e opinioni» (p. 511). Presentare dati empirici è uno dei pregi del libro, che in questo modo si iscrive pienamente in una tipologia di studi sociologici in grado di unire riflessioni qualitative a indagini quantitative.

L'ultimo paragrafo del capitolo destinato alle «Conclusioni» condensa e ribadisce lo sforzo intrapreso dall'autore per mostrare come l'arrivo degli eroi giapponesi abbia costituito una grossa rottura intergenerazionale. Esso «è stato il fulcro di vigorosi dibattiti pedagogici, ha coinciso con una svolta nel sistema dei mass media italiani ed europei, s'è configurato come un corpus immaginifico assai slegato dalle logiche occidentali» (p. 575). Pellitteri, nella sua «veste di sociologo», non ha voluto dare giudizi di valore sui processi descritti e analizzati; ha cercato piuttosto di fornire un ritratto di tali processi e offrire spunti per lavori ulteriori. È con questo spirito, insieme generoso e pionieristico – per un lavoro sempre *in fieri* – che si chiudono le riflessioni del volume, prima di una corposa bibliografia di oltre cinquanta pagine. Possiamo cercare di onorare l'invito a proseguire le indagini, almeno in prima battuta, ipotizzando alcuni ambiti o sentieri di ricerca che il libro pare aver aperto. (1) In campo sociologico, è importante proseguire la raccolta e l'analisi di dati relativi ai gusti dei lettori, al modo in cui si confrontano con gli *anime*. Collegare questi ultimi a più ampi quadri di riferimento e di significato non è più un'idea eccentrica di pochi appassionati, ma permette di studiare e comprendere meglio alcune decisive trasformazioni generazionali. (2) In campo storico, sarebbe interessante ampliare il panorama degli studi sui rapporti tra immaginario e politica, fra trasformazioni storiche e catalizzatori sociali, evidenziando i legami sempre più stretti e co-dipendenti che uniscono i modelli e comportamenti occidentali a quelli dell'Asia Orientale (non solo Giappone dunque, ma anche Cina, Corea, Sud-Est asiatico). (3) Nell'ambito antropologico, vanno sempre più considerate le dinamiche interculturali che si sviluppano a partire dalle modalità di coinvolgimento e di passione derivate da, o costruite sulle molteplici forme di *pop culture*. (4) In campo estetico, si può proseguire l'analisi del fenomeno contemporaneo del *kawaii* e delle forme di «infantilismo» o «adolescenzialismo» estesi a *pattern* comportamentali, che

traducono atteggiamenti estetici in modelli etici. (5) Per quanto riguarda la storia dei costumi unita alla dimensione dell'economia politica, un tema di studio può essere quello dei legami tra cultura *pop*, immaginario di *manga* e *anime*, arte contemporanea e feticismo del corpo e della merce, con particolare riferimento ad alcuni artisti contemporanei e/o all'industria delle *bambole-robot* (versione aggiornata delle più datate bambole gonfiabili ad uso sessuale, di cui Pellitteri fornisce nel libro un quadro iniziale). (6) In campo filosofico, meriterebbe ulteriore elaborazione teorica il concetto di «immaginario», provando a verificarne la «tenuta» teoretica intendendolo sia come contenitore archetipico di forme, modelli, immagini che catturano e attivano l'attenzione e la scoperta di significati nei singoli individui, sia come istanza transindividuale che orienta il desiderio di ciascuno in una certa direzione, senza che il singolo ne divenga cosciente. Se proprio si volesse muovere una critica al testo, quella che qui ci si sente di sollevare concerne infatti la questione dell'immaginario, fondamento e sfondo concettuale di gran parte delle analisi proposte che avrebbe potuto essere discusso maggiormente in chiave teoretica, *prima* di impiegarlo come strumento interpretativo.

Ma queste sono solo alcune tracce offerte dalle pagine del libro. Ogni lettore potrà trovarvi molti altri sentieri da percorrere, spiazzi in cui sostare, strade da imboccare. Più ricco di simboli e di immagini è un affresco, più volentieri ci si immerge, e più volentieri si riparte da esso per seguire e dipanare nuovi fili del pensiero. E, con tutta probabilità, l'importanza di un testo dipende molto più dalla capacità di aprire nuove porte e scoprire nuovi territori da dissodare, che dalla pretesa di esaurire tutte le domande e tutte le risposte.