

RILEGGERE LA STORIA CON *GOLDRAKE* E *LADY OSCAR*
***ETHOS* E RIFLESSIONE STORICA**
NEL FUMETTO E NELL'ANIMAZIONE GIAPPONESI

Marco PELLITTERI

I. INTRODUZIONE

Nell'educazione della gioventù si è spesso cercato di separare con una certa precisione il momento ludico e d'evasione da quello dell'impegno intellettuale; di tenere distinti l'apprendimento storico, letterario, filosofico e tecnico-scientifico dall'acculturazione «privata», per esempio nella fruizione autonoma di testi¹ non presi in considerazione nel contesto scolastico e, in generale, nell'ambito degli apprendimenti informali. Seppure questa compartimentazione risulti oggi superata, restano ancora varie zone d'ombra: molti sono i settori culturali oggi trascurati dal mondo educativo. Fra essi, il fumetto e il cinema d'animazione.² Eppure la duttilità di queste due forme espressive e narrative, a onor del vero, le ha spesso portate a farsi veicolo di contenuti anche assai alti.

È in base a tre ragioni che si producono storie a fumetti e in animazione di rilevanza umanistica con una buona frequenza. La prima è che a cimentarsi nella creazione di opere narrative in forma audiovisiva animata, o in forma grafico-fumettistica, sono stati e sono molto spesso bravi artigiani dell'intrattenimento, che di norma riversano nel loro lavoro sia una cultura medio-alta sia una buona dose di onestà umana e professionale.³ La seconda è che *cartoons* e *comics* sono talvolta il terreno di produzione di veri e propri *mâtres-à-penser* e artisti a tutto tondo.⁴ La terza ragione, la più nascosta e forse la più importante, riguarda un'importante facoltà intellettuale degli autori. I fumetti e i film o le serie d'animazione, come molte opere dell'ingegno, possono rispecchiare del tutto, o almeno in parte, le idee e i valori in cui i loro rispettivi ideatori credono. Idee e valori che formano, per dirla con Talcott Parsons, un *ethos* [Parsons – Shils 1951].

Va da sé che tutte le volte che questo *ethos* si rifaccia ad accenti solo prescrittivi/normativi e non anche liberali, o addirittura a ideologie estremiste, si porrà un problema di responsabilità politico-culturale di tali messaggi, specie nel caso di opere destinate ai giovanissimi.⁵ Ciò per fortuna non pare essere la norma. Resta comunque il fatto che i valori e le idee degli autori fanno spesso capolino, e allora sarebbe importante cercare di capire quali siano questi valori e queste idee.⁶

¹ Il termine «testo» va qui inteso nella sua più ampia accezione: testo letterario, testo audiovisivo, testo iconico e grafico.

² In questo lavoro mi riferisco, con «animazione», ai film, ai cortometraggi e alle serie televisive di ambito commerciale, realizzati per lo più con la tecnica del disegno animato, specie per quanto riguarda le produzioni giapponesi. Escludo dunque dal presente discorso le altre tecniche e le espressioni più sperimentali dell'animazione, circolanti fra i festival di settore, afferenti a domini visuali anche non figurativi e spesso caratterizzate dall'assenza di narrazioni lineari. Discorso simile per il fumetto: si prendono in considerazione in questa sede per lo più le produzioni seriali o comunque quelle che hanno ricevuto ampi consensi di pubblico, senza annoverare le produzioni più di nicchia, a prescindere dal loro valore, data la loro scarsa rappresentatività.

³ In Italia, nel caso del fumetto, basti pensare alla buona qualità delle produzioni Bonelli, con punte di eccellenza, nel passato, quali *Ken Parker* (Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo) e, nel presente, *Julia* (Berardi e vari disegnatori) o *Dylan Dog* (Tiziano Sclavi). Nell'animazione, così come in effetti anche nel fumetto stesso, gli autori europei sono il più delle volte di radicate idee democratiche, e questo influisce, giocoforza, sugli impianti narratologici e sui risvolti finali delle storie ideate. Ciò è spesso vero anche nel caso dell'animazione seriale nipponica, come qui si cerca di mostrare.

⁴ Sempre per rimanere a esempi molto noti in Occidente, si pensi – per quanto riguarda il fumetto – all'argentino di origine olandese Hector G. Oosterheld (sceneggiatore di *El Eternauta* su disegni di Francisco Solano López, 1957), all'italiano Hugo Pratt (le storie di *Corto Maltese*, 1967-'95), all'ebreo americano Art Spiegelman (*Maus*, romanzo grafico cominciato negli anni Settanta e vincitore di un «Pulitzer Special Award» nel 1992). E, per l'animazione, all'italiano Bruno Bozzetto (*Allegro non troppo*, 1977) e ai francesi Michel Ocelot (*Kirikou et la sorcière*, 1998) e Sylvain Chomet (*Les triplettes de Belleville*, 2003).

⁵ Ciò sembra avvenire con regolarità per lo più in periodi storici caratterizzati da regimi politici autoritari. Il riferimento è alle dittature ma anche alle situazioni di guerra, durante le quali la propaganda contro lo straniero è molto diffusa, e ciò anche nei paesi democratici. Esiste una vasta produzione propagandistica di *cartoons* americani Disney, MGM e Warner Bros., di disegni animati europei (italiani, francesi, russi) e giapponesi (si pensi al cane-soldato Norakuro) realizzati durante la Seconda guerra mondiale [Bryant 2005]. A volte però emergono storie di impostazione reazionaria, o che si pongono seri e provocatori dubbi di tipo politico-ideologico, anche in periodi di ampia libertà democratica. È il caso di *manga* come *Kenkanryu* e *Zipang* (di cui si parla più giù).

⁶ Poiché il presente saggio verte su temi differenti, si rimanda questo discorso ad altre occasioni e si rinvia a una serie di referenze bibliografiche che lo hanno affrontato. Per una ricognizione generale nell'ambito dell'animazione cfr. Bendazzi 1988 [ed. riv. e agg. in spagnolo: Id. 2003]. Per il fumetto, su cui in tal senso il materiale rintracciabile è più folto, cfr. Shannon 1960, Abel 1963, Eco 1964a, 1964b, 1971 e 1978, Giammanco 1964, 1965 e 1991, Laura 1965, Chesneaux – Eco – Nebiolo *et al.* 1971, Dorfman – Mattelart 1971, Quintavalle *et al.* 1971, Carabba 1973, Wilkinson 1973, Schizzerotto 1978, Di Nocera 2000, Semprini 2006.

Come richiestomi per questo fascicolo di *Storia e problemi contemporanei*, è qui mio compito indicare i principali riferimenti alla Storia emergenti nei *manga* (i fumetti nipponici) e negli *anime* (i disegni animati del Sol Levante)⁷ attraverso le idee implicite o esplicite dei loro autori, mediante alcuni casi esemplari: lavoro che verrà svolto al Par. 5 e commentato e concluso al Par. 6.

Prima è però doveroso introdurre l'argomento con un'ipotesi, al Par. 2, sulle ragioni della scarsità del tema storico nei fumetti e nell'animazione per ragazzi di produzione occidentale. A seguire, ai Parr. 3 e 4, si indicano le modalità con cui i *manga* e gli *anime* giunsero in Italia perché, senza ricordare le congiunture politico-economiche che li portarono in Occidente a uso e consumo di due generazioni di ragazzi, e senza tenere a mente il contesto culturale italiano in cui tale consumo avvenne, è difficile capire sia la sensazione che questi prodotti stranieri generarono nel nostro paese sia la possibile, effettiva validità di molti di essi, oscurata dalle polemiche adulte.

II. IL «DISAGIO» OCCIDENTALE DI NARRARE LA STORIA AI RAGAZZI

Il contenuto storico, in un'opera narrativa, è materia di difficile trattazione per l'intrinseca diversità dei fatti realmente accaduti rispetto alle messe in scena drammaturgiche. Gli eventi effettivamente avvenuti, e più nello specifico quelli di importanza storica, sono generalmente riportati dalle fonti dirette, dai documenti e dai testi critici, in base a registri oggettivanti, con una qual certa freddezza documentaria imposta dalla natura delle notizie e spesso dallo stesso metodo di ricerca scientifica. I fumetti, i film o le serie animate, e in generale i racconti di finzione, invece, appartengono a un orizzonte di intenti opposto, volto alla drammatizzazione, alla fascinazione romanzesca. È per questo che, tutte le volte che i fumetti o l'animazione sono stati usati a scopi semplicemente documentativi, il risultato è stato per lo più di scarsa utilità. Basti citare la *Storia d'Italia a fumetti* curata da Enzo Biagi, noiosa e didascalica, quindi controproducente.

I casi migliori di unione tra i fatti storici e la narrativa grafica/audiovisiva sono quelli che abbandonino gli intenti sistematizzatori e nomenclativi. In cui, per esempio, gli autori decidano di parlare della loro esperienza diretta, o di riportare testimonianze raccolte da fonti primarie, e dove la vicenda sia raccontata con uno *story-telling* che misceli senza soluzione di continuità il resoconto documentato, l'intreccio narrativo vero e proprio e uno stile visuale incisivo. In questo caso saremo di fronte a una narrazione anche del tutto fittizia, ma in grado di creare un interesse intorno a eventi cruciali del mondo attraverso l'ottica di personaggi magari inventati, ma attendibili.

«Compito» possibile di un'opera narrativa che affrontasse temi i quali in vario modo potessero essere ricondotti ad accadimenti di portata storica, non sarebbe quello di sostituire i documenti ufficiali ma, pur sempre attraverso la narrazione di *fatti*, quello di presentare valori, punti di vista e risvolti poco visibili di eventi che altrimenti potrebbero risultare emozionalmente irraggiungibili. Come avviene in film quali *Full Metal Jacket* di Stanley Kubrick (1987) o *Schindler's List* di Steven Spielberg (1993), rendere il pubblico partecipe delle emozioni provate dai protagonisti di una storia e coinvolgerli nella riflessione sui fatti, provocata dalla struttura drammaturgica della narrazione, può fornire una «base» utile alla formazione di un'opinione relativa a reali avvenimenti storici e alla valutazione di tutta una gamma di valori a tali eventi direttamente connessa.

⁷ Va fatta al riguardo una precisazione linguistica. Il nome classico con cui si indicava il cinema d'animazione nipponico, destinato solo alle sale finché non fu introdotta la televisione, era *manga eiga*, traducibile come 'film a fumetti'. Per lungo tempo anche le serie animate per la TV – la cui produzione ebbe inizio in Giappone a partire dal 1963 – vennero chiamate così o, ancor più semplicemente, *manga*, perché ritenute, nel linguaggio e nella concezione comune, direttamente derivate dai fumetti. Fra il 1977 e il 1983 si ebbe in Giappone un colossale *boom* di successo dell'animazione televisiva, e si introdusse il termine *anime*, che contrae l'inglese *animation*. Da allora non si fece più distinzione fra animazione televisiva e cinematografica (di qualsiasi genere e tecnica), e tutto venne denominato per lo più *anime* [Murakami 1998, Prandoni 1999].

Vige però in Occidente un certo disagio nel narrare ai ragazzi storie in cui sia presente la Storia. Poco importa se esistono fumetti come *Maus* di Art Spiegelman (Rizzoli), *Yossel* di Joe Kubert (Free Books), gli stimolanti *reportage* grafici di Joe Sacco *Palestine* e *Safe Area Gorazde* (Mondadori). E che siano stati girati film d'animazione come *When the Wind Blows* di Jimmy Teru Murakami (1987) o *La planète sauvage* di René Laloux e Roland Topor (1973). Essi sono il frutto di sguardi adulti e agli adulti destinato [Bendazzi 1988]. Quando queste opere sono proposte ai bambini il risultato non è dei migliori, nella maggior parte dei casi, perché la loro complessità estetica e narratologica spesso è materiale per un pubblico più maturo, per lo meno adolescente [Pellitteri 2004b]. Occorrerebbero perciò opere di più agevole fruizione per i ragazzi ma che mantenessero intatte freschezza dei messaggi proposti, raffinatezza estetica e possibilità di autonomia interpretativa dei contenuti, in modo che i lettori e gli spettatori fossero in grado di decidere da sé come valutare i fatti riportati e gli equilibri emotivi fra i personaggi.

La cultura occidentale del Novecento non è tuttavia riuscita se non in rari casi a offrire fumetti e *cartoons* per i giovani in cui vicende avvincenti si accompagnassero a tematiche serie riferentisi, direttamente o meno, ai fatti storici. Anzi, il più delle volte s'è verificata la deliberata rimozione del passato o della semplice realtà del presente, a confezionare narrazioni astoriche, concilianti, conservatrici. Basti pensare ai fumetti Disney, i quali da vent'anni a questa parte, seguendo le direttive editoriali della casa madre americana, in tutto il mondo si concentrano su racconti leggeri e in cui i conflitti della società reale sono pressoché assenti.

L'Occidente ha la capacità di sapersi guardare intorno e indietro per rileggersi criticamente, non di rado con severità. Anche le narrazioni popolari hanno spesso svolto, nel xx secolo, puntigliose riletture critiche del passato. Ma un imbarazzo, per quanto riguarda la narrativa per ragazzi, esiste, e in Italia è piuttosto spiccato. Viceversa non si riuscirebbe a spiegare, per esempio, come mai oggi non vengano prodotti in questo paese fumetti o film animati per ragazzi in cui si parli della Seconda guerra mondiale e di eventi cruciali avvenuti nel suo svolgimento. Nel fumetto popolare americano avviene una frequente esaltazione del ruolo statunitense nello scacchiere mondiale nel xx secolo; nei fumetti e film francesi per ragazzi si tace spesso della controversa pagina di Vichy recuperando invece il sapore nostalgico e *mélo* di quegli anni. Anche in Italia si avrebbero gli elementi per narrare grandi pagine a fumetti, o bellissimi film d'animazione destinati ai giovani, per esempio incentrati su un contrasto drammaturgico perfetto, quello tra i fascisti e i gruppi partigiani: un conflitto da leggersi su molteplici piani e che dagli anni Quaranta del secolo scorso lega, come un filo sottile ma molto tenace, tutta la storia politica, intellettuale e ideologica italiana.⁸

A questo riguardo il punto da sottolineare, rispetto al tema specifico del presente saggio, è il bizzarro paradosso politico-culturale inerente l'accoglienza riservata dal mondo adulto – politico, scolastico, genitoriale – alle prime serie animate giunte dal Giappone nel 1976-'78, con particolare riferimento a quelle d'avventura ma anche ai drammi fogliettoneschi e alle riduzioni di romanzi classici. Probabilmente anche a causa dell'estrema tensione nazionale che caratterizzava i tardi anni Settanta, l'interpretazione adulta di tali *cartoons* provenienti da lontano fu completamente virata in chiave negativa, e si videro tripudî di violenza e autoritarismo in storie in realtà lette dal pubblico elettivo come messaggi di pacifismo e di coraggio altruistico per la salvezza dei più deboli da nemici sordi a qualsiasi dialettica che non fosse l'aggressione, quella sì, barbara e violenta.⁹ Fu perfino avviata – senza seguito –

⁸ Di film (con attori reali) su questo tema ve n'è un numero non disprezzabile, in Italia, ma si tratta di lavori non specificamente destinati ai ragazzi, per quanto da essi ben fruibili. Ultimamente sono da ricordare *I piccoli maestri* (di Daniele Luchetti, 1998) e *Il partigiano Johnny* (di Guido Chiesa, 2000). In campo letterario sono da segnalare almeno Mario Lodi ed Ermanno Detti, che non di rado hanno dedicato i loro bei romanzi per ragazzi a temi di importanza storica.

⁹ In Schramm – Lyle – Parker 1961 si sottolinea che nello studio dei media bisogna sempre fare attenzione non solo ai messaggi presi in sé ma anche al come, al cosa e al quanto di tali messaggi viene recepito. Simili opinioni sono in Eco 1964a (Capitolo III). Il concetto di cui parlano Eco e gli autori testé citati, peraltro tema dibattuto da decenni, è quello della «terzietà»: il fatto che io veda in un contenuto mediatico un dato messaggio non significa che da altri sarà recepito quello stesso messaggio. Per quanto riguarda gli *anime*, una componente cruciale per il *misunderstanding* adulto fu senza dubbio la prevenzione moraleggiante unita alla mancanza di un'attenta osservazione di questi nuovi prodotti televisivi, in un atteggiamento sintetizzabile nell'indicativa frase «io

un'interpellanza parlamentare per interrompere la trasmissione di *Atlas UFO Robot*, avente come emblema il robot Goldrake. Una maggiore attenzione ai contenuti di molti di quei *cartoons* avrebbe evitato tali fraintendimenti. Tornerò sul tema al Par. 5.5.¹⁰

Il disagio occidentale sopra descritto, e tutte le incomprensioni derivate da un'incapacità adulta di saper/voler leggere i contenuti dei prodotti destinati ai ragazzi, è da ascrivere con tutta probabilità a due cause. La prima è l'attuale iperprotezionismo pedagogico, figlio di un senso di colpa storico relativo a come i bambini e i ragazzi erano posizionati a livello sociale e trattati a livello umano prima del secondo dopoguerra. Oggi i fanciulli sono tutelati – anche se in molti paesi solo in linea di principio – all'interno di un'area di controllo normativo assai serrata, ratificata da molti governi nazionali, dall'UNICEF e da altre ONG: non possono lavorare prima di una certa età, non devono essere maltrattati e abusati in alcun modo, hanno diritto al gioco e all'istruzione. Tuttavia questa sacrosanta sensibilità sulla salvaguardia della salute e dello sviluppo psicofisici del minore pare aver prodotto, negli impianti pedagogici sviluppati dai paesi occidentali (sia nelle teorie ufficiali sia nell'educazione domestica), anche alcune esagerazioni controproducenti. Una di esse è che i contenuti dei prodotti narrativi per i giovani che risultino «problematici», e che dunque richiedano capacità di astrazione cognitiva, riflessione, confronto critico con le conoscenze già acquisite, oggi sono ritenuti inadatti o visti con apprensione. Si viene così a delimitare un *hortus conclusus* da cui escludere temi delicati. Uno fra i più controversi è espresso dal binomio «sesso & violenza»; poiché, per vari motivi, nei *cartoons* e fumetti giapponesi questi due argomenti sono spesso presenti, a loro modo, anche per questa ragione negli scorsi decenni si è avuto l'ostracismo verso *manga* e *anime* [Ciotola 2005, Pellitteri 1999; II ed. 2002: 290-310].

L'altra causa riguarda un equivoco sulle possibilità e sulla complessità delle due forme narrative qui in questione. Per articolate vicende storico-culturali, nella società occidentale si dà spesso per scontato che esse siano appannaggio esclusivo dei più piccini e che, quale che sia il pubblico, siano destinate a narrare e rappresentare storie semplici, puerili, di mero intrattenimento. Questa concezione, che evidentemente è del tutto errata, per un curioso paradosso è molto diffusa nel mondo educativo ma anche in quello politico, i quali in tal senso appaiono assai arretrati e all'oscuro di parecchi elementari punti cardine della cultura contemporanea. Qualsiasi opera a fumetti o animata destinata a un pubblico maturo, o ai giovani, ma contenente temi di una qual certa profondità, viene pertanto percepita dall'opinione pubblica come «stonata».¹¹

III. UN ALTRO MODO DI INTENDERE E DISTRIBUIRE IL FUMETTO E L'ANIMAZIONE

Com'è noto, dopo oltre due secoli di autoisolamento politico il Giappone, alla metà del XIX secolo, per cause militari ed economiche fu costretto ad aprirsi all'Occidente. In seguito a tale apertura, tecnologia, politica, lavoro, industria, sistema sociale, trasporti, istruzione e università, tutto nel paese fu ammodernato, sulla base in parte dei modelli occidentali e in parte delle peculiarità autoctone [Reischauer 1964]. Nelle arti popolari, la dialettica con le

so cos'è meglio per te, anche se non ho idea di cosa sia questo programma che ti piace guardare alla TV; ma siccome non piace a me, allora vuol dire che ti farà male» [cfr. in proposito Raffaelli 1994, che ha aperto il dibattito sul tema].

¹⁰ Se in questo saggio prendo a tratti le «difese» degli *anime* ciò avviene solo incidentalmente. È infatti in altra sede che mi sono occupato di stabilire la dinamica storica e le cause oggettive di tali malintesi culturali [ad esempio in Pellitteri 1999 e 2004b]. Sul tema del risentimento di due generazioni di ragazzi per l'opposizione dei loro genitori, dei mass media e dell'opinione pubblica a *manga* e *anime* cfr. anche Impegnoso 1999, Filippi – Di Tullio 2002, Ponticciello – Scrivo 2005 e Vanzella 2005.

¹¹ Da queste due cause deriva la difficoltà di condurre, tanto con molti pedagogisti e rappresentanti della scuola, quanto con la classe politica, discorsi e trattative circa il miglioramento delle strategie di sviluppo culturale per i minori vigenti in Italia. Se, nell'ipotesi di effettivo dialogo con questi due soggetti, fosse possibile illustrare loro le grandi potenzialità formative di determinati prodotti narrativi in ordine alla riflessione sugli ideali democratici e liberali, si presenterebbe anche l'occasione di indicare come in alcuni degli *anime* e dei *manga* più vituperati del passato e del presente siano riscontrabili messaggi e narrazioni di indubbio stimolo su temi di rilevanza storica e, più in generale, di efficacia educativa.

forme espressive straniere produsse risultati di rilievo; basti pensare alla nascita dell'industria del cinema d'animazione locale, su cui influì il *cartoon* statunitense [Fusco 1998, Lent 2001, Pellitteri 2005b].

Tuttavia un importante settore dell'industria culturale nipponica rimase relativamente separato dall'Occidente e solo in tempi recenti è avvenuta un'apertura – esplosiva – al resto del mondo. Il fumetto giapponese fino alla metà degli anni Settanta aveva esercitato rilevanti influenze per lo più sulle zone limitrofe, come la Corea, la Cina e il Sud-Est [Ng 2000], ponendosi peraltro come il più «occidentale» dei paesi asiatici sotto moltissimi aspetti, non ultimi quelli inerenti il sistema delle comunicazioni di massa [Iwabuchi 2002]. Ma appunto negli anni Settanta avvenne qualcosa di molto interessante. L'industria giapponese del disegno animato si era accorta fin dagli anni Sessanta che le serie progettate sperimentalmente per essere fruibili non solo in patria ma anche negli USA, quali *Tetsuwan Atom*, *Jungle Taitei* o *Mach Go Go Go*,¹² avevano avuto un ottimo successo. Così, anche sotto indiretta richiesta del mercato internazionale, che si stava strutturando secondo modalità distributive sempre più globaliste [Tomlinson 1999], molte aziende produttrici di *anime* presero a produrre o talora co-produrre con società europee molte serie ambientate nel mondo occidentale, tratte da romanzi classici come *Cuore*, *Senza famiglia*, *Heidi*, *Peter Pan*. Si aprirono ampi spazi, allora, anche per serie animate del tutto giapponesi: nel tratto grafico, nell'ambientazione, nei temi, negli stili narrativi, nei valori proposti. Le emittenti europee, e in particolare quelle italiane, furono favorite da una storica congiuntura politica che nel 1976 favorì la liberalizzazione delle frequenze televisive con la nascita di una miriade di reti locali e poi del *network* Fininvest – oggi Mediaset [Menduni 1996]. Si ritrovarono così a dover riempire ore e ore di programmazione quotidiana e individuaronο in queste serie animate, presentate sui mercati internazionali a prezzi estremamente competitivi, il prodotto perfetto: costi di confezione limitati al solo doppiaggio, fattura tecnica superiore rispetto alle omologhe serie animate televisive americane ed europee, uno spettacolare effetto novità e l'oggettiva originalità di trame, personaggi, stili di racconto.

L'arrivo sistematico del *manga* in Italia, successivamente, è stato reso possibile, così come avvenuto in altri paesi quali Francia, Svizzera, Spagna, Stati Uniti o più di recente Germania, dal poderoso sostegno di quanto sedimentato negli anni dalla comunicatività spettacolare degli *anime* attraverso il medium televisivo. Si può dire in proposito che l'Italia abbia rappresentato un caso-limite. In primo luogo per l'immenso numero di *anime* giunti nelle sue emittenti tv dal 1976-'78 a oggi, superiore a tutti gli altri paesi. E inoltre per il conseguente afflusso di *manga* pubblicati a cominciare dal 1990, anno intorno al quale si era in parte affievolita la presenza dell'animazione giapponese in tv, che avrebbe riguadagnato terreno a partire dalla seconda metà del decennio.

Il politologo francese Jean-Marie Bouissou osserva, a proposito dell'arrivo dei *manga* e degli *anime* in Occidente in quanto prodotti specificamente nipponici: «from a broader perspective, cultural commodities also enable the countries that dominate the market to propagate their value system» [Bouissou 2006: 228]. Ciò significa che i *manga* e gli *anime* hanno portato con sé, giocoforza, valori e contenuti tipicamente giapponesi. Fin dai tardi anni Settanta, cioè fin da *Atlas UFO Robot* e *Candy Candy*, ciò è stato visto in modo negativo dagli adulti, che hanno istintivamente avvertito la sovrapposizione di un'impostazione culturale per vari aspetti «aliena» su quella locale.

Quello che non è stato notato in queste serie tv, certo diverse da quelle occidentali per trame, grafica e intensità drammatica, è che esse hanno portato con sé anche degli «universali» valoriali di oggettiva condivisibilità pedagogica, come l'amore per il prossimo, il rispetto per gli anziani, lo spirito di cooperazione contro gli individualismi esasperati, l'abnegazione per una causa nobile. Questi «universali» di provenienza nipponica – è ciò che qui ci interessa di più – hanno riguardato anche il tema storico, elemento affrontato al Par. 5 e nelle sue sezioni.

¹² Esportate in America rispettivamente come *Astro Boy*, *Kimba the White Lion*, *Speed Racer*, e giunte in Italia negli anni Ottanta come *Astroboy*, *Kimba il leone bianco* e *Super Auto Mach 5 Go Go Go*. Cfr. Baricordi et al. 1991, Newitz 1995, Rifas 2004.

Prima, è utile un *excursus* sulla vicenda editoriale e televisiva dei *manga* e degli *anime* nel contesto italiano.

IV. BREVI NOTE SUI MANGA E GLI ANIME IN ITALIA

4.1 - I *manga* nel mercato fumettistico italiano

Il primo, epifanico *manga* in Italia risale al 1962, anno in cui Garzanti pubblicò *Son-Goku* di Shifumi Yamane [Di Fratta 2005]. Tuttavia trascorsero altri diciassette anni prima che fossero pubblicati nuovi *manga*. Con l'*exploit* delle prime serie tv robotiche giunte in Italia, quali *Atlas UFO Robot*, *Danguard*, *Il Grande Mazinga*, *Mazinga Z*, molti editori si lanciarono nella produzione di libri, albi illustrati e riviste che raccontavano le gesta dei nuovi eroi meccanici. In primis RAI-ERI e Giunti-Marzocco [Castelli – Bono 1983, Castellazzi *et al.* 1999]. Molti di questi prodotti erano dotati di licenze dalla dubbia autenticità e tuttavia, non meno dei fumetti originali, collaborarono alla diffusione di un universo simbolico fra i giovani spettatori, lettori e consumatori. Vi fu però un'attività editoriale lievemente più accurata che interessò anche *manga* di autentica produzione giapponese: i battistrada di questo nuovo mondo fumettistico furono il gruppo Rcs, con il *Corriere dei Piccoli*, e la Fabbri, con numerosi albi e libri cartonati. Nel 1979 il primo *manga* autentico di questa ondata, sulla scia delle serie animate, fu ospitato nel volume a colori *Io, il Grande Mazinger*, edito da Fabbri. Seguirono molti altri *manga*, per lo più di genere *shojo* (dedicato alle ragazze, uno dei filoni più popolari). L'intento era quello di seguire il traino di successo delle rispettive serie animate che in quegli anni invasero la tv. Molte di queste serie sarebbero state poi riproposte da altri e più attenti editori, in versioni rispettose dell'originale, per il medesimo pubblico: bambini ormai adulti, divenuti assidui lettori delle produzioni giapponesi.

Fu tuttavia il 1990 a sancire il definitivo arrivo del *manga* in Italia. Glénat Italia pubblicò *Akira* (di Katsuhiro Otomo, 1984). Il 1990 fu comunque segnato, più che da Glénat Italia, dall'operato di Granata Press, editore bolognese che adottò una strategia editoriale organica, caratterizzata dalla pubblicazione di riviste antologiche e serie monografiche in volumetti. Dopo il tracollo gestionale e finanziario avvenuto anche per le inattese dimensioni del suo successo, a prendere il posto di Granata fu Star Comics, unico solido editore di *manga* in Italia fino all'arrivo della Panini e di editori di dimensioni più ridotte ma molto attivi, come Hazard e Coconino.

In tempi recenti assistiamo a un'ulteriore fase del *manga* in Italia, in cui a una saturazione del mercato corrisponde una grande varietà delle proposte, dalle più commerciali alle più sofisticate e autoriali. Alcuni editori, specie Coconino e Kappa Edizioni, in questi anni stanno sorreggendo con intelligenza opere sofisticate per il pubblico più esigente, che si affiancano a quelle di maggiore impatto popolare presso gli adolescenti, cresciuti nel frattempo con una seconda «invasione» di *anime* diffusi negli anni Novanta dalle reti Mediaset e da MTV.

4.2 Gli *anime* nelle televisioni italiane¹³

I primi *anime* per il piccolo schermo arrivarono in Italia nel 1976-'77 con le serie *Vickie il vichingo* e *Heidi*; ma esplosero nel sistema televisivo italiano nel biennio 1978-'79 con *Atlas UFO Robot*, *Remi*, *Lupin III* e altre centinaia di serie negli anni successivi, determinando un poderoso *shift* culturale nell'approccio alla televisione da parte di due generazioni di ragazzi.

Il flusso ininterrotto di *anime* acquistati fin da allora, a basso costo, dalla RAI, dalla Fininvest e dalle altre reti private locali, provocò fra gli adulti le aspre polemiche già ricordate. Gli *anime*

¹³ Per questioni di scarsa importanza in merito al presente discorso, non si parla qui dei primi, sporadici film cinematografici giapponesi giunti nelle sale italiane fin dai tardi anni Sessanta [Baricordi *et al.* 1991, Bendazzi 1988, Raffaelli 1994].

catalizzarono un processo di trasformazione «antropologica» che sarebbe avvenuto in ogni caso, anche senza *Mazinga & Co.*, ma che ne venne in qualche modo accelerato. I codici estetici di queste serie animate; l'articolazione delle più varie tecniche cinematografiche associate a prodotti animati e per ciò stesso considerati inadatti, da un pubblico occidentale di adulti, a quello che si riteneva dovesse essere un felice tripudio di forme-suoni-colori come Disney insegnava; la loro schiettezza nel tratteggiare i conflitti interiori degli adolescenti; l'innovazione nei contenuti; la serietà e il ritmo con cui la narrazione veniva affrontata; tutti questi elementi furono così dirompenti per i bambini, e così inattesi e perturbanti per gli adulti, che si creò un enorme e repentino divario fra i due gruppi, il primo segnato da un rinnovamento culturale di tutto rispetto, il secondo trafitto da uno *choc* cognitivo ed estetico. Non si scordi infine che il clima in cui buona parte degli adulti era stata allevata fino a quel momento era quello della RAI diretta da Ettore Bernabei, di diretta derivazione cattolica, e invece questi *cartoons* sottintendevano atteggiamenti morali molto spesso laici e talvolta blandamente rifacentisi alle tradizioni buddista e shintoista.

I disegni animati nipponici non hanno mai smesso di arrivare in Italia, acquistati dalle varie reti, e hanno proseguito ad appassionare altri ragazzini, con contenuti e linguaggi sempre rinnovati e al passo coi tempi. Tuttavia, la TV nel frattempo ha ridefinito i propri obiettivi e le proprie strategie. Gli anni Ottanta, come ha scritto Fausto Colombo [1998], sono stati quelli della televisione ludica, spettacolare, leggera. Dominata dalle televisioni berlusconiane, a cui la RAI ha scelto di adeguarsi.

Questo cambiamento di tendenza però si è riflettuto solo sulla scelta delle serie animate da mandare in onda e non sul mercato dei fumetti, che è piuttosto indipendente dal controllo dei grossi gruppi editoriali televisivi. In altri termini, a una generale leggerezza degli *anime* televisivi, oggi di impostazione più escapista rispetto a quelli trasmessi in passato, fa attualmente da contraltare un mercato editoriale italiano del *manga* di estrema varietà, in cui convivono le serie più commerciali e dalle scarse pretese contenutistiche (si pensi anche solo al divertente *Lupin III* o a storie avventurose come *Dragon Ball*, *Ken il guerriero* o *City Hunter*) e le opere più mature e complesse.

V. COSA CI INSEGNANO I MANGA E GLI ANIME SULLA STORIA

I Paragrafi precedenti hanno consentito di annotare a grandi linee i limiti culturali e strategici del fumetto e dell'animazione occidentali per ragazzi rispetto al tema storico; inoltre hanno fornito un quadro generale del contesto in cui le produzioni nipponiche sono venute a inserirsi in Italia dalla fine degli anni Settanta. Questi due fattori consentono di collocare il ruolo che gli *anime* prima, e i *manga* dopo, hanno svolto fra i bambini e i ragazzi italiani in merito alla sensibilizzazione – indiretta ma effettiva – su temi e valori facilmente collegabili alla Storia, antica e recente.

Gli *anime* diffusi in Italia in questi trent'anni hanno probabilmente riempito uno spazio tematico lasciato vacante dalle carenze dell'animazione occidentale; oggi, analogamente, i *manga* pubblicati in Italia, che non sono solo di nuova produzione ma risalgono anche agli anni Sessanta, Settanta e Ottanta (frutto di un recupero da parte di editori che da bambini erano stati spettatori degli *anime*), svolgono la stessa funzione rispetto a certe negligenze del fumetto europeo e americano, se non altro perché presentano temi e fatti esaminati da un punto di vista *altro*.

Qui propongo una tipologia suddivisa in cinque modalità di trattamento della Storia all'interno delle produzioni nipponiche, per mostrare il tipo di attenzione a contenuti maturi e stimolanti che la tradizione culturale giapponese ha posto nella realizzazione delle narrazioni per i giovani. Infatti, al di là dei sempre presenti propositi commerciali (*manga* e *anime* sono da decenni, in Giappone, due industrie di dimensioni colossali), va sottolineata la ricerca, in molti

casi, di un abbinamento fra il successo di pubblico e il rispetto per la qualità intrinseca dei contenuti proposti; ciò, a maggior ragione, nel caso di prodotti destinati ai bambini e agli adolescenti. E proprio nell'attenzione ai contenuti delle narrative per la gioventù e alla loro frequente attenzione per il *passato*, il Giappone sembra possedere – a parole sembra un controsenso, ma tant'è – un senso del *futuro* e dell'avvicinarsi delle generazioni più spiccato rispetto a quello che si respira oggi in Europa.

5.1 Ghirlande e *feuilleton*. L'Europa vista dai giapponesi

La letteratura per ragazzi nipponica si nutre, dal termine del XIX secolo, di suggestioni narrative europee. In Giappone si traducono romanzi come *Cuore* o *Sans famille* fin dai primi del Novecento e per lungo tempo essi furono assegnati come letture a scuola [Martorella 2001, Pellitteri 2005a]. Ciò ha portato la cultura giapponese a conoscere la narrativa di formazione occidentale; e questa conoscenza si è riverberata, nel campo dell'animazione e del fumetto locali, nella produzione di serie e film ispirati ai, o tratti dai, romanzi e racconti europei e nordamericani di quegli autori che oggi consideriamo classici per ragazzi. A ciò si aggiunga che la progressiva globalizzazione dei mercati – anche di quelli culturali – ha portato il Giappone, dalla metà degli anni Settanta, a incentivare la produzione di vicende ambientate in Occidente o direttamente tratte da racconti occidentali, in ordine al possibile acquisto dei diritti di trasmissione da parte delle televisioni straniere. Questa tendenza «cosmopolita» non s'è dovuta solo a motivi commerciali ma, anzi, è stata l'effetto di un sentimento di fascinazione che i giapponesi da decenni provano per l'Occidente e in particolare per l'Europa, una terra e una civiltà per gli orientali estremamente esotiche [Wilkinson 1981, Robertson 1998: 25-32].

Molte delle serie giapponesi a fumetti e in animazione di questo tipo sono ben documentate e, per quanto di primo acchito possano dare una sensazione di Kitsch, dal punto di vista educativo e anche da quello spettacolare sono di media o buona qualità. È certo vero che la stragrande maggioranza di questi *manga* e *anime* sono opere di fantasia, in cui l'elemento storico non entra se non di sfuggita. La Storia appare cioè, il più delle volte, come un «rumore di fondo» che serve a contestualizzare l'ambientazione e a giustificare elementi scenografici e costumistici come i fondali pittoreschi delle città europee dell'Ottocento o del Novecento, le armature dei cavalieri medievali, i begli abiti vaporosi delle dame di corte nella Francia del Settecento. Tuttavia esistono anche serie di maggiore qualità narrativa, in cui l'attenzione alla Storia, che essa sia episodica o sistematica, è comunque più curata. Fra queste, vale la pena di citare *Candy Candy* e *Lady Oscar*.¹⁴

5.1.1 Una femminista «rosa»

Candy Candy, che credo sia ai più abbastanza nota, se non altro a grandi linee, è una sorta di *soap-opera* che illustra la vita di un'orfanello dall'infanzia all'età adulta, in modo simile a narrazioni classiche occidentali come il ciclo di Anne di Avonlea di Lucy Maud Montgomery, quello delle Piccole Donne di Louisa May Alcott o altri omologhi. Ciò che è interessante in *Candy Candy*, al di là della ricostruzione storica non sempre fedele (a partire dai costumi, pieni di velati richiami alla moda degli anni Settanta), è il modo in cui le autrici fanno attraversare al personaggio principale e ad alcuni coprotagonisti eventi cruciali della storia del primo Novecento, in particolare la Prima guerra mondiale e situazioni specifiche come la condizione precaria dei lavoratori in miniera ai primi del secolo scorso. Ciò che conta in *Candy Candy* non è quindi la precisione documentaria ma il modo in cui determinati eventi vengono filtrati nella narrazione principale. Così Candy si ritrova studentessa in un austero collegio londinese e vittima del moralismo vittoriano; crocerossina di fronte alla brutalità della guerra; cuoca dei minatori in Messico e partecipe delle condizioni precarie degli operai; amica fraterna di un

¹⁴ *Candy Candy* è una serie in 115 episodi tratta dal fumetto del 1975 di Kyoko Mizuki e Yumiko Igarashi, trasposta in *anime* fra il 1976 e il 1979 dalla Toei Animation. Arrivata in Italia fra il 1979 e il 1980, è stata spesso replicata. Il fumetto originale di *Lady Oscar* si intitola *Versailles no bara* ('La rosa di Versailles') e risale al 1972; la serie televisiva, in 41 puntate, è del 1979, prodotta dalla Tokyo Movie Shinsha e diretta da Tadao Nagahama e Osamu Dezaki. Arrivata in Italia nel 1982, è spesso replicata ancor oggi su Italia 1. Il fumetto è edito in Italia da Planet Manga e l'*anime* da Yamato Video.

poetico inventore che, arruolatosi in aviazione, morirà in missione stringendo fra le mani una rosa. Il tono degli eventi è spesso *mélo*, ma il susseguirsi delle vicende sentimentali si accompagna, in alcuni casi come quelli menzionati, a considerazioni implicite sui fatti storici e su determinati valori. Fra questi, una sorta di interclassismo e di femminismo avanti lettera rispetto all'ambientazione della vicenda fittizia, ma perfettamente in linea con il periodo storico nel quale la serie *Candy Candy* è stata prodotta, la metà degli anni Settanta del xx secolo.

In una narrazione nella quale il moralismo post-vittoriano si mischia al desiderio «alternativo» di spaziare e conoscere il mondo, Candy rompe letteralmente gli schemi e invita tutte le fanciulle della sua età o poco più giovani a contare sulle proprie forze, indipendentemente dai natali più o meno blasonati. [Di Martino 1999; II ed. 2002: 344]

L'assimilare il comportamento di Candy, in alcuni momenti, a quello di una figura maschile [...] è un chiaro messaggio di «crisi» di alcuni valori arcaici nei quali la ragazza non si rispecchia. [Ivi: 345]

5.1.2 La Rivoluzione animata

Di diverso spessore è *Lady Oscar*, vicenda che seppure sia condotta con i crismi del *feuilleton* e della *soap-opera* a un tempo, nel complesso risulta essere un vero e proprio romanzo storico. Segno non solo che il pubblico di destinazione è di età e pretese maggiori rispetto a quello di *Candy Candy*, ma anche che in quest'opera è stata riversata più attenzione alla qualità.

Al di là dell'impostazione di genere rosa-avventuroso, la vicenda drammatica di *Lady Oscar* non è mai disgiunta da una precisa collocazione storica la quale, sebbene siano presenti alcune comprensibili licenze scenografiche e drammaturgiche, è di buona fedeltà documentaria. In ogni episodio una voce narrante spiega allo spettatore, all'occorrenza, lo scenario storico all'interno del quale va considerata la vicenda. Eventi come lo scandalo della collana, i rapporti di Jeanne Du Barry con Luigi xv, gli ultimi singulti della nobiltà di spada francese in fase di estinzione definitiva, gli sprechi economici della corte di Versailles in conflitto con la crescente povertà del popolo, il tormentato *ménage* fra Maria Antonietta e il conte svedese Hans Axel di Fersen, l'inadeguatezza politica di Luigi xvi, la morte prematura del Delfino di Francia, l'apparizione di figure cruciali quali Danton, Robespierre, Saint-Just, giù giù fino alla cascata di eventi che portarono alla Rivoluzione, dall'assemblea della pallacorda alla presa della Bastiglia, con il tentativo di fuga dei regnanti, la loro cattura e infine l'esecuzione capitale.

Numerose sono le critiche che, fin dai primi anni Ottanta,¹⁵ *Lady Oscar* ha ricevuto per l'apparente contrasto fra i toni *mélo* e l'ambientazione storica: un abbinamento visto come improprio. In realtà, come si cerca di mostrare in queste pagine, ciò che a una riflessione più accurata pare poco opportuno è l'atteggiamento culturale e ideologico, di natura autoritaria, secondo il quale la trasmissione di contenuti «oggettivi» come la Storia debba essere disgiunta da una narrativizzazione in grado di appassionare e al contempo mantenere distinte la finzione e la verità documentata. Una distinzione che *Lady Oscar* attua con molta sapienza e che sa trasmettere senza possibilità di equivoco agli spettatori anche solo di età scolare. Ciò, inoltre, che i critici apocalittici non hanno saputo rimarcare – a causa, come spesso dimostrato [Pellitteri 1999 e Filippi – Di Tullio 2002], di esami fin troppo frettolosi – è che l'impostazione ideologica alla base di *Lady Oscar*, derivata direttamente da quella dei suoi autori,¹⁶ è nettamente libertaria, sotto vari punti di vista. Nella fantasiosa scelta di una protagonista femminile che è al comando di uomini pur mantenendo e rivendicando, in modo drammatico e volitivo alla fine della serie, la sua natura e identità femminile; nella sottolineatura delle deficienze intellettuali, politiche, caratteriali e spirituali della classe nobiliare e clericale francese, contrapposte alla ricchezza interiore e all'esasperata forza di carattere dei personaggi

¹⁵ *Lady Oscar* fu trasmessa per la prima volta in orario serale, e per questo venne seguita non solo dai bambini ma anche da adolescenti e adulti; spesso anche dalle mamme, che si appassionarono alle vicende rivoluzionarie di Oscar e dei vari comprimari, poiché i meccanismi di genere di questa serie sono esattamente i medesimi degli sceneggiati che Rai e Mediaset trasmettevano e trasmettono costantemente in prima serata. Sulla *fiction* in Italia cfr. ad esempio Buonanno 1998 e Basso *et al.* 1995.

¹⁶ Si intende qui chiamare in causa sia l'autrice del fumetto originale sia, soprattutto, il trittico di autori che dal 19° episodio presero in mano le redini della sua versione animata, Osamu Dezaki e i suoi collaboratori Akio Sugino e Michi Himeno.

emergenti del ceto medio (giornalisti e avvocati *in primis*) e del popolo in generale; nella messa in evidenza di istanze sociali le quali, seppure visibili in superficie come connesse alla situazione contingente della Rivoluzione francese, in realtà sono arricchite, da parte degli autori, di sfumature e ammiccamenti chiaramente riferibili alla realtà dei nostri tempi.

5.2 Etnografie del passato. La Storia come nostalgia

Il motivo d'interesse per questa modalità di racconto «storico» è più letterario ed emozionale, per certi aspetti antropologico, che non storico nel senso comunemente inteso. Non a caso, come recita il titolo di questo Paragrafo, è la nostalgia il sentimento più intenso comunicato dai fumetti che è possibile fare rientrare in questa famiglia. Principe di questo tipo di *manga* è Jiro Taniguchi, uno degli autori giapponesi più apprezzati in Europa, per il suo stile grafico simile alla «linea chiara» della *bande dessinée* franco-belga, per i suoi ritmi narrativi pacati e cadenzati e per i soggetti riflessivi, in cui è più spesso la contemplazione che non il dinamismo a indirizzare i tempi di lettura.

Taniguchi, come tutti i bravi autori di *manga*, è anche ben capace di disegnare spettacolari scene d'azione e battaglie all'arma bianca, e lo ha fatto in vari suoi lavori di argomento storico rientranti nel filone *jidaimono* (cfr. *infra*). È però con opere quali *Ai tempi di Bocchan*, *Al tempo di papà* e *In una lontana città* che egli ha dato il suo massimo contributo con riguardo alle narrazioni incentrate sul tempo che fu. La sua lezione narrativa, di valore anche pedagogico, consiste nell'inserire una narrazione in un contesto storico realistico, ricostruito nei costumi, negli atteggiamenti, negli eventi sullo sfondo, nelle scenografie e nei modi di fare e di dire, con un approccio quasi etnografico.

Ai tempi di Bocchan, su testi di Natsuo Sekikawa, è la sua opera più significativa dal punto di vista prettamente storico. Essa ripercorre in dieci volumi – l'edizione italiana, a cura della Coconino, è in corso di pubblicazione – le vicende dei maggiori personaggi storici che caratterizzarono il periodo Meiji (1868-1912). *Ai tempi di Bocchan* tuttavia è molto lontana dalla freddezza documentaria di opere nostrane come la citata *Storia d'Italia a fumetti*, e anzi avvince come un'opera solo narrativa, perché ideata e realizzata da fumettisti navigati e non da elementi estranei alla professione.

Le altre due opere di Taniguchi qui citate sono improntate su un ricordo nostalgico del periodo in cui l'autore era bambino e ragazzo, gli anni Cinquanta e Sessanta, un'epoca della storia giapponese oggi di grande interesse storico e sociologico. Attraverso scuse narrative nell'un caso realistiche e nell'altro fantasiose¹⁷ questi due *manga* narrano parallelamente i sentimenti dei personaggi e lo spirito di un'epoca. Il valore culturale di questo tipo di lavori sta nel forte accento sul desiderio, da parte dell'autore, di una genuina continuità fra le generazioni, affinché quelle nuove, pur continuando nel loro cammino senza anacronistici rimpianti, possano preservare la memoria di come si viveva nel passato anche recente, in un paese e in un continente forse troppo spasmodicamente proiettati verso il futuro.

5.3 Guerre e *samurai*. Dramma storico e tragedie della Storia

Vari *anime*, ma soprattutto molti *manga*, nel corso dei decenni hanno trattato la materia storica secondo un approccio drammatico e a volte ammonitore. Un intero filone del fumetto nipponico, il *jidaimono* ('storie in costume'), è ambientato nel passato del Giappone: *samurai*, *shogun*, eventi realmente accaduti come guerre e invasioni sono la materia prima di questo tipo di vicende, in cui il dramma inventato si fonde con il retaggio storico locale. Ma sono state

¹⁷ Il protagonista di *In una lontana città* un giorno si sveglia intrappolato nel corpo del sé stesso ragazzino, trovandosi a rivivere le situazioni e rifrequentare i luoghi di quando era adolescente; *Al tempo di papà* è quasi un'autobiografia dell'autore bambino, che descrive ammirato la figura del padre, barbiere di periferia. Anche questi due lavori sono editi da Coconino.

proposte anche storie ambientate nel passato recente e incentrate sulla Seconda guerra mondiale, che più di ogni altro conflitto ha generato in Giappone la necessità di conservare un'attenta memoria storica.

Autori ormai classici come Mitsuteru Yokoyama, Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori, Sanpei Shirato, Kazuo Koike e Goseki Kojima sono stati i maggiori esponenti di un tipo di *manga* impegnato, secondo i dettami di uno stile grafico-narrativo drammatico e crudo denominato *gekiga*, introdotto negli anni Sessanta [Orsi 1998]. Oggi varie opere di questi autori sono edite anche in Italia e ad esse si aggiungono quelle di artisti di più recente fama come, su tutti, Ryoichi Ikegami, erede della scuola *gekiga*, e il Jiro Taniguchi trattato su.

5.3.1 La Storia giapponese presentata in forma avventurosa

Molti *manga* di carattere storico sono stati editi anche in Italia, e ciò non è un caso, perché il mercato editoriale del fumetto giapponese nel nostro paese è fra i più maturi del mondo, proprio grazie all'estrema ricettività che il pubblico italiano ha sempre dimostrato nei confronti dei prodotti culturali nipponici, per le ragioni esposte ai Paragrafi precedenti. Fra queste opere vale la pena di citare almeno alcuni *manga* ambientati nel Giappone più esotico agli occhi occidentali, quello dei *samurai*, del medioevo e in generale del ricco retaggio storico nipponico precedente la contemporaneità del xx secolo. La particolarità del *jidaimono* è duplice: da un lato si tratta di un filone storico che appare come un *unicum* nel panorama fumettistico mondiale, dato che solo i giapponesi sono riusciti a esportare con successo un genere avventuroso così specificamente legato a un retroterra storico locale; dall'altro lato, i lettori italiani hanno recepito e gradito questo tipo di *manga* senza porsi alcun problema di accettazione di un patrimonio storico del tutto *altro*.

Fra i lavori più letti vanno ricordati *Kenshin samurai vagabondo* di Nobuhiro Watzuki (Panini), una vicenda avventurosa costruita su uno sfondo storico perfettamente documentato, quello del Giappone dell'epoca Meiji, alla vigilia del suo ammodernamento sul finire del XIX secolo, dopo la stipula dei Trattati ineguali con i paesi occidentali; *Ikkyu* di Hisashi Sakaguchi (Comic Art), storia romanzata di un personaggio realmente esistito nel Giappone del XV secolo, figlio dell'imperatore e di una cortigiana, poi divenuto monaco buddista attraverso un lungo percorso di maturazione spirituale; e infine una vera perla del fumetto mondiale, *Lone Wolf & Cub* di Kazuo Koike e Goseki Kojima (Panini), un poderoso affresco del medioevo giapponese narrato secondo la scuola *gekiga*, che nell'avvincere con una storia avventurosa e violenta non rinuncia a tratteggiare con fedeltà la vita e gli eventi del Giappone antico, comunicandone la cultura e i valori, che ancor oggi, per molti aspetti, sono presenti nella società nipponica.

5.3.2 Il valore della memoria

Vale la pena, qui, di concentrarsi su due sole opere esemplari, entrambe ambientate in tempi più recenti, durante la Seconda guerra mondiale. La prima è *La storia dei tre Adolf* del citato Osamu Tezuka (Hazard), una storia di pura invenzione che però ha il pregio di immergere il lettore in una vicenda drammatica e realistica, che si puntella su fatti storici ottimamente riportati. La seconda è *Gen di Hiroshima* di Keiji Nakazawa (Panini), testimonianza autentica del suo autore, narrata con tale maestria che la sua natura «documentaria» non pesa affatto sul lettore, avvinto dalla vicenda.¹⁸

La storia dei tre Adolf intreccia, negli anni della guerra, le vicende di Adolf Hitler e di svariati personaggi fittizi, fra cui due ragazzi anch'essi a nome Adolf (l'uno figlio di un panettiere ebreo, l'altro rampollo di un influente tedesco sposato a una donna giapponese) che vivono a Kobe. A una cadenzata ricostruzione degli eventi storici, introdotta da essenziali calendari all'inizio di ogni capitolo dei cinque volumi componenti l'opera in edizione italiana, fa da contraltare il susseguirsi delle sventure dei protagonisti, invischiati loro malgrado in un intrigo internazionale scaturito dal ritrovamento di misteriosi documenti che attesterebbero l'origine ebraica del

¹⁸ I titoli originali sono *Adorufu ni tsugu* ('A proposito di Adolf') e *Hadashi no Gen* ('Gen dai piedi scalzi'), ed entrambe hanno visto la luce negli anni Settanta. La seconda, in particolare, è passata attraverso varie edizioni, revisioni e integrazioni, fino alla versione definitiva degli anni Novanta, tradotta in molti paesi a partire dagli Stati Uniti, con la Prefazione di Art Spiegelman.

Führer. La mentalità militare, l'orrore della guerra e dei *Lager* sono rappresentati con grande realismo. Nonostante un ottimismo di fondo, tipico di Tezuka, manca un lieto fine consolatorio, e a decenni di distanza dalla fine del conflitto i due Adolf giapponesi, prima amici, plagiati dall'assurdità della guerra continuano a inseguirsi per il mondo fino a uccidersi a vicenda, chiudendo la spirale di odio.

Gen di Hiroshima, articolato in quattro volumi, è un romanzo semi-autobiografico: l'autore scampò all'esplosione atomica di Hiroshima all'età di sette anni. Nella precisa ricostruzione sociale e storica della città alla vigilia dello scoppio del «Little Boy», l'ordigno sganciato dall'*Enola Gay* il 6 agosto del 1945, è ravvisabile una ferma condanna della mentalità militarista giapponese, portata avanti dai governanti a spese del popolo, plagiato dalla propaganda bellica. Opera disincantata e dura, *Gen* non si sofferma patriotticamente a incolpare i «dèmoni americani e inglesi», non si concede nazionalistici sfoghi contro gli Alleati ma anzi attua una severa autocritica evidenziando l'ostinazione orientale del combattere per orgoglio a scapito della propria vita. Uno stretto legame unisce questo romanzo a *Maus* di Spiegelman: proprio dell'autore newyorkese è l'introduzione alle edizioni occidentali dell'opera. Scrive Spiegelman che Nakazawa

riesce a trasformare i personaggi in creature vive, che respirano. Il pregio maggiore dello stile di Nakazawa è la sua totale sincerità, che sconfinava a volte nella brutalità e permette al lettore di credere alle cose inconcepibili e impossibili che in effetti accaddero a Hiroshima. È l'arte inesorabile del testimone. [...] La fiducia che Nakazawa dimostra di avere nella perfezione e nella bontà del mondo potrebbero bollare il fumetto come "letteratura per bambini", ma l'elemento fondamentale è che l'artista narra della propria sopravvivenza – non solo degli eventi ai quali egli è sopravvissuto, ma anche delle basi filosofiche e psicologiche di quella sopravvivenza.

5.4 Quesiti e problemi ideologici dal passato. La Storia come rivendicazione politica

Qui si è scelto di porre l'attenzione su due opere emblematiche del nuovo fumetto giapponese di argomento storico. Sono due titoli molto controversi, in modi differenti. Il primo, *Zipang*, in modo energico ma sostanzialmente ammissibile dal punto di vista etico, pone poderosi quesiti al lettore circa il ruolo del Giappone nella Seconda guerra mondiale e il suo destino futuro; il secondo, *Kenkanryu*, si rivela invece pericoloso – se non altro a parere di chi scrive – per i temi davvero autoritari, e storicamente imprecisi, con cui si inneggia a una rivalità fra Giappone e Corea.

L'importanza di queste opere non è direttamente connessa ai rapporti con la storia occidentale, e infatti i due *manga* – oltre a essere inediti in Italia – riguardano per lo più temi asiatici o comunque visti da un punto di vista giapponese; essa risiede invece nel fatto stesso che si tratti di fumetti di argomento storico molto letti e dibattuti. Ciò significa che è ben possibile ideare opere narrative a tema storico – anche per ragazzi, poiché questi due *manga* e tutti gli altri citati in questo saggio prevedono anche e soprattutto platee giovanili – appassionanti e che stimolino il dibattito, attraverso l'evidenziazione o perfino la cosciente messa in questione di valori e idee.

5.4.1 E se si potesse cambiare la Storia?

*Zipang*¹⁹ è il titolo del *manga* di Kaiji Kawaguchi, trasposto anche in una serie d'animazione in 26 episodi trasmessi in Giappone fra il 2004 e il 2005.²⁰ A dispetto dell'*anime* ricavata il

¹⁹ L'antico nome del Giappone è Cipango, come ricorda chiunque conosca il *Milione* di Marco Polo. Nelle sue varianti nipponiche, Cipangu, Jipangu, Zipangu o, appunto, Zipang.

fumetto, la cui pubblicazione ha avuto inizio sulla rivista nipponica *Weekly Morning* nel 2001, non è ancora terminato e di esso, oltre alle puntate sul citato settimanale, sono stati editi più di venti volumi che raccolgono quanto già prodotto finora. *Zipang* è un fumetto di ottima qualità grafica e narrativa, e nel 2002 ha vinto il «Kodansha Manga Award», una sorta di Oscar del fumetto assegnato dalla maggiore casa editrice di fumetti giapponese.

Benché *Zipang* non sia ancora edito in Italia né come fumetto né come serie animata, è possibile che presto raggiunga anche i nostri lidi. A prescindere da ciò, se ne parla in questa sede perché i suoi contenuti interessano in profondità la tematica storica. La trama: nel nostro presente la «Mirai» ('Futuro'), una potente nave militare della Marina giapponese, viene risucchiata in un'anomalia spazio-temporale e catapultata nel bel mezzo dell'Oceano Pacifico alla vigilia della battaglia delle Midway. Prima ancora di essersi resi conto di quanto è accaduto, gli ufficiali della nave recuperano un soldato giapponese naufrago in quelle acque, determinando così un catastrofico cambiamento nel *continuum* spazio-temporale e creando una linea storica alternativa. La trama entra nel vivo quando i protagonisti si accorgono di dove e di *quando* si trovano e il secondo in comando, l'ufficiale esecutivo Yosuke Kadomatsu, in seguito a un incidente occorso al comandante è costretto ad assumere la guida della nave. Si trova dunque costretto a scegliere da che parte stare: poiché gli è impossibile nascondersi, trovandosi in pieno Pacifico, stretto fra la flotta giapponese e quella statunitense, deve scegliere se interpretare il suo ruolo come quello di suddito giapponese nel nuovo *continuum* – e prendere parte alla battaglia tra le fila della Marina imperiale – o come quello di alleato degli Stati Uniti nel futuro da cui proviene – e pertanto rivolgere l'immensa potenza di fuoco della «Mirai» contro i suoi compatrioti. Oltre a questa scelta, che qui non rivelerò, numerose sono le altre implicazioni etico-politiche su cui il *manga* punta l'attenzione, relative al ruolo storico del Giappone in Asia, all'ideologia «pan-asiatica», alle terribili conseguenze psicologiche, sociali e materiali di Hiroshima e Nagasaki, al processo storico di occidentalizzazione del Giappone.

Zipang ha generato, in vari ambienti tanto in Giappone quanto nel resto dell'Asia, discussioni molto accese sia per l'indubbio fascino del canovaccio di partenza, sia per i risvolti narrativi immaginati da Kawaguchi, che qui non anticipo per rispetto di chi, in un prossimo futuro, si trovi nella possibilità di leggere il *manga* o di guardare l'*anime*. Indubbiamente, anche solo con i pochi elementi da me segnalati, e grazie alla precisione documentativa fornita dall'autore congiuntamente alla forza drammaturgica della sua narrazione fittizia, è possibile intravedere in *Zipang* un'opera di grande interesse culturale, che giunge in un periodo storico in cui in Giappone è in corso un aspro dibattito sulla possibilità o meno di dotarsi non solo di una forza militare vera e propria – difensiva e, soprattutto, dalle potenzialità offensive – ma perfino di armi atomiche. E la «Mirai», che nel *manga* è un vascello a propulsione nucleare, offre l'occasione per fare riflettere i lettori sul valore storico della continuità spazio-tempo e sulla ipotetica liceità di cambiare il corso della Storia. In altri termini, chiede Kawaguchi ai lettori, se aveste la possibilità di tornare indietro e fare vincere la Guerra del Pacifico al Giappone, lo fareste?

Opere di «fantastoria» ne esistono molte, specialmente in forma di romanzo – basti pensare a *The Man in the High Castle* di Philip K. Dick²¹ – ma *Zipang*, diversamente da molte altre, punta i riflettori sull'oggi, anche se di fatto il *manga* è ambientato nel passato. Gli ufficiali della «Mirai» sono idealmente degli *alter ego* dei lettori, perché provengono dallo stesso presente e con essi condividono gli stessi punti di vista e il medesimo retroterra sociale e ideologico: sono figli o nipoti dei soldati giapponesi che parteciparono alla guerra – e che in molti casi vi morirono – ma nello stesso tempo sono abitanti dell'attualità e di un Giappone risorto dalle sue ceneri anche grazie all'aiuto americano durante l'occupazione guidata dal generale MacArthur, e oggi fra i principali amici degli USA. In *Zipang* convergono numerosi nodi ideologici relativi alle varie anime politiche del Giappone contemporaneo, una delle quali, invero di matrice ipernazionalista, tende a un ritorno del paese agli antichi fasti imperiali e al predominio militare

²⁰ A produrre la serie animata sono stati lo stesso autore e le compagnie TBS, Studio DEEN e Marvelous Ongaku Shuppan. In Occidente i primi volumi del *manga* sono stati editi in inglese, tradotti da Ralph McCarthy, da Kodansha nella collana «Bilingual Comics» e in francese dall'editore Kana.

²¹ Tradotto in italiano prima come *La svastica sul sole* e recentemente, da Fanucci, come *L'uomo nell'alto castello*.

sul resto dell'Asia. Kawaguchi registra anche tali tendenze, perché le rileva fra gli umori del suo paese, e le traspone a fumetti.

Infine, non è un caso che *Zipang* sia divenuto una lettura molto diffusa fra i liceali giapponesi: perché offre uno strumento efficace e avvincente di documentazione storica sulla Seconda guerra mondiale vista dall'ottica nipponica, e nello stesso tempo un filtro su cui condurre una serie di importanti riflessioni politiche fra coetanei e con i professori; dialogo senza dubbio facilitato, in Giappone, dal fatto che in quel paese anche gli adulti sono spesso assidui lettori di fumetti.

5.4.2 «Storie» da prendere con le pinze

Kenkanryu ('Odiando le cose coreane') è un *manga* di Sharin Yamano, edito dalla piccola casa editrice Shinyusha dopo i rifiuti di molti editori, che hanno definito il suo fumetto «storicamente non corretto» e «di destra» [*Comics Corner* 2006]. Pubblicato fra il 2005 e il 2006, tratta di uno studente liceale che, alla vigilia del Mondiale di calcio del 2002 – svoltosi quell'anno in Corea e Giappone – cerca di approfondire le sue conoscenze sui rapporti storici fra i due paesi. Il fumetto è stato ribattezzato, in inglese, *Hate Korean Wave* ('Ondata di odio anticoreano') ed è al centro di un fragoroso dibattito anche al di fuori dei due paesi, fra le vaste comunità di coreani e giapponesi sparse per il mondo; un dibattito agevolato e inasprito da internet.

L'opera, che a detta dell'editore ha venduto 450 mila copie, si è inserita in un discorso già avviato in Giappone e scaturito dal successo che in questi anni hanno riscosso molti prodotti della cultura di massa sudcoreana in terra nipponica, a partire dal cosiddetto *K-pop* (la musica leggera coreana) e dai *Korean drama*, un tipo di *soap-opera* a basso costo ma ad alto tasso emotivo, che ha invaso le televisioni giapponesi per la spregiudicatezza degli intrecci e per la diversa mimica e gestualità degli attori coreani rispetto alla maggiore compostezza che caratterizza la prossemica giapponese.²² Tuttavia le tesi di *Kenkanryu* sono letteralmente aberranti perché basate sui più consueti pregiudizi e stereotipi etnocentrici ben studiati da decenni. Insomma, per farla breve, l'autore di questo *manga* starebbe all'estrema destra delle famose scale A e E create da Adorno e dai suoi colleghi.²³

Kenkanryu cavalca la tendenza recente, fiorita negli ambienti destrorsi e nazionalisti giapponesi, a denigrare l'impatto della cultura popolare coreana sulla società giapponese, laddove negli scorsi decenni era stata quasi soltanto la cultura giapponese a «colonizzare» le sue aree d'influenza – Cina, Corea, Sud-Est asiatico [Wilkinson 1981, Ng 2000, Iwabuchi 2002]. Nel *manga* si mettono in questione dati acquisiti nei libri di storia, eventi come l'annessione giapponese della Corea, dispute territoriali; perfino la rappresentazione grafica di coreani e giapponesi è molto più differenziata di quanto essa non appaia nella realtà: in generale basti dire che, seguendo tutte le note dinamiche di categorizzazione implicita ed esplicita fra *ingroup* e *outgroup*, Yamano rappresenta i coreani per lo più in modo simile e stereotipato, e disegna invece i giapponesi con molte più differenze individuali sia nelle corporature sia nell'abbigliamento. Vari commentatori giapponesi hanno suggerito che fra le ragioni dell'esistenza di questo *manga* vi possano essere un sostrato di insoddisfazione politica e un problema emergente d'identità nazionale in Giappone, un paese che per decenni ha rincorso i modelli occidentali perdendo per strada parte della propria «asiaticità» [Onishi 2005].

²² Sul *K-pop* e sui *Korean drama* in Asia e in Giappone cfr. Tada-amnuaychay 2006, J. Kim 2006, Monty 2006.

²³ Le scale A e E si riferiscono a criteri di misurazione dell'autoritarismo e dell'etnocentrismo, sviluppate da Adorno e dai suoi collaboratori per l'opera capitale *La personalità autoritaria* [Adorno *et al.* 1950], insieme alla più famosa scala F (sul «tasso di fascismo» nella personalità). Altri lavori fondamentali nello studio dei pregiudizi, degli stereotipi e dell'autoritarismo di destra sono Allport 1954, Altemeyer 1988 e Stenner 2005. Due illuminanti rassegne scientifiche su questi temi sono in Arcuri – Cadino 1998 e in Leyens – Yzerbyt – Schadron 1994.

Il risultato è che sono già stati realizzati da fumettisti coreani, in risposta a *Kenkanryu*, vari *manhwa* ('fumetti' in coreano).²⁴ Ciò è da vedersi, di certo, come l'inasprimento di una polemica che forse ha al suo centro un cattivo uso delle libertà democratiche; soprattutto perché i messaggi di questi fumetti, mal documentati sul piano storico, possono rinforzare (ciò che di fatto è accaduto) i sentimenti anticoreani o anti giapponesi, o crearli in chi prima aveva un punto di vista più neutrale; e questo è tanto più pericoloso quanto più giovani siano i lettori. In Occidente, nel 2005, abbiamo avuto la nostra dose di grattacapi con l'episodio delle vignette su Maometto. Ed è qui che ritorna il discorso che avevo avviato in apertura, sulla responsabilità politica di un fumettista, o di un animatore, nel momento in cui i messaggi contenuti nel suo lavoro contengano opinioni presentate come fatti, o istiganti al sospetto o all'odio interetnico. Si tratta di eventualità non troppo frequenti, come già segnalato; ma che tuttavia alle volte emergono, ed è quindi opportuno vigilare non tanto e non solo sull'esistenza di tali lavori – che hanno comunque diritto di esistere, come ribadì a suo tempo Voltaire – quanto sui modi in cui essi possano influire sulle opinioni dei giovani, i quali potrebbero non avere conoscenze così vaste da saper valutare criticamente ciò che di vero e ciò che di falso vi sia in messaggi ambigui come quelli contenuti in *Hate Korean Wave*.

5.5 E se io muoio, o robotto, tu mi devi seppellir. Fantascienza e Resistenza

In un saggio incentrato sui possibili rapporti fra argomenti storici, messaggi comunicanti valori possibilmente alla Storia legati, e fumetto e animazione giapponesi, è inevitabile parlare anche di un ben preciso tipo di narrazioni fantascientifiche le quali, pur attraverso il filtro ipertecnologico, in fin dei conti si basano tutte sul *topos* ancestrale dell'Invasore.

È ormai noto quale sia stato l'impatto culturale ed estetico dell'animazione giapponese giunta nelle TV italiane dalla seconda metà degli anni Settanta, e in questo stesso saggio se n'è riepilogata rapidamente la vicenda. Più nello specifico, va ora ricordato il grande scalpore che fu provocato dalle prime serie animate a tema «robotico», cioè incentrate su enormi paladini meccanici, novelli difensori dell'umanità da orde di alieni giunti sul nostro pianeta per appropriarsene, con l'intento di soggiogare o annientare i terrestri. La serie *Atlas UFO Robot*, con protagonista robotico il possente Goldrake, ne è l'esempio paradigmatico sia perché fu la prima a giungere sugli schermi della RAI nel 1978, sia perché è quella che ricevette le critiche più salaci da parte di genitori, educatori e politici. Al Par. 2 si accennava a un'interpellanza volta a interromperne la trasmissione. Autore di quell'interrogazione parlamentare era Silverio Corvisieri, il quale ebbe a scrivere:

Goldrake deve sempre affrontare qualche nemico spaziale estremamente malvagio [...] Si celebra dai teleschermi, con molta efficacia spettacolare, l'orgia della violenza annientatrice, il culto della delega al grande combattente, la religione delle macchine elettroniche, il rifiuto viscerale del 'diverso' [...]. In quale modo un genitore può fronteggiare con i poveri mezzi delle sue parole la furia di Goldrake? [*Corriere della Sera*, 7 gennaio 1979]²⁵

È tanto significativo, quanto deludente, che in quegli anni politici come Nilde Iotti dessero del «fascista» agli eroi di *Atlas UFO Robot* e membri di AO come Corvisieri invocassero a gran voce la soppressione dei programmi giapponesi, rei di presentare ai bambini temi anche problematici invece delle soavi comiche animate disneyane. L'unico grande intellettuale che, per quanto le cronache ricordino, in quegli anni difese Goldrake & Co. fu Gianni Rodari, non a caso un letterato, a differenza della gran parte della classe politica di ogni colore, di ieri e di oggi [Rodari 1980].

²⁴ Su tutti cfr. il più popolare fra essi, *Hyeomillyu* ('Ondata di odio anti giapponese', 2006), di Sung Mo Kim, in corso di stampa in Corea del Sud (editore non reperito).

²⁵ Il cartello elettorale Democrazia Proletaria presentò proprie liste alle elezioni politiche del 1976, guadagnando l'1,5%. Vennero eletti sei deputati, un paio dei quali di Autonomia Operaia; di questi due, uno era appunto Corvisieri. Questo, per chiarire la sua provenienza politica: nei contributi critici sul tema degli *anime* Corvisieri viene spesso citato senza che si specifichi altro.

A questo proposito, presento qui per la prima volta un'ipotesi sulle motivazioni profonde per le quali la classe politica sinistrorsa di quegli anni, che della liberalità avrebbe dovuto fare la propria bandiera, si ridusse invece a degli inquieti «dagli all'untore» contro gli *anime* e in particolare contro quelli avventurosi e fantascientifici. Tale ipotesi si aggiunge a un nucleo di spiegazioni già proposte in passato, tutte valide perché interagenti a delineare l'opposizione profonda degli adulti nei confronti dell'animazione giapponese, che essa fosse di argomento fantascientifico o meno. Tale proposta esplicativa, in questa sede, come già detto non è rivolta a una difesa degli *anime* – che peraltro in questi anni sono in fase di progressiva legittimazione culturale – bensì a illustrare che c'è una Storia non solo dentro ma pure attorno a essi: è anche in base a questioni ideologiche, legate ai colori politici e al particolarissimo retaggio storico italiano, che questa sezione dell'immaginario di due intere generazioni di ragazzi italiani è stato avversato da parte adulta.

Questa ipotesi composita del rifiuto anti-*anime*, in cui ogni singola causa è connessa alle altre, si può schematicamente riassumere nei seguenti quattro punti.

- 1 – l'avversione estetica e tematica per gli *anime*: le modalità rappresentative dei personaggi, gli argomenti ritenuti *mélo* o cruenti, comunque «troppo» realistici;
- 2 – il rifiuto generalizzato per quello che in tempi più recenti è stato definito «tecnorientalismo», cioè la percezione che in quei disegni animati fosse rappresentata troppa tecnologia ingenuamente avveniristica di matrice, appunto, nipponica, e l'idea (falsa) che gli *anime* fossero realizzati con fantomatici computer ultrasofisticati;
- 3 – l'individuazione, negli *anime* d'avventura e di fantascienza, di elementi narrativi e visivi giudicati come afferenti a simbologie fascistoidi, nel «tripudio di violenza» fine a sé e nel percepito «culto della delega al grande combattente» in chiave individualistica;
- 4 – l'individuazione, da parte di molti politici e intellettuali di sinistra, di una possibile, sottile metafora ideologica anticomunista all'interno degli *anime* robotici, da *Atlas UFO Robot* in poi.

I primi due punti riguardano le ragioni primarie per le quali gli adulti – di qualsiasi retroterra politico e culturale – e l'opinione pubblica – condizionata da fattori come l'allarmismo infondato di vari psicologi e il sensazionalismo di molta stampa generalista – avversarono e spesso ancora oggi avversano l'animazione giapponese. Esse sono state già analizzate in profondità da vari studiosi e critici, in altre sedi, quindi qui è sufficiente un telegrafico riepilogo. Tanto per i politici quanto per pedagoghi e genitori di allora come di adesso, le cause superficiali furono e ancora oggi sono le stesse già evidenziate da Raffaelli [1994] e altri dopo di lui [Pellitteri 1999, Ponticciello – Scrivo *et al.* 2005]: un istintivo ribrezzo per codici estetici del tutto diversi da quelli occidentali, la paura che una novità così differente potesse/possa danneggiare la psiche dei fanciulli, il sospetto che una così smaccata differenza di gusto (astio da parte adulta, amore a prima vista da parte dei bambini) nascondesse/nasconda pericoli educativi. Quanto al «tecnorientalismo», fra gli elementi criticati di queste serie giapponesi v'era anche la citata «religione delle macchine elettroniche». Ciò rimanda a una problematica ancora diversa, e altrettanto complessa, legata al sospetto per le nuove tecnologie di matrice orientale [Gomarasca *et al.* 2001], alla preoccupazione – condita anche da un qual certo razzismo eurocentrico – per la serrata concorrenza dei mercati asiatici emergenti su quelli europei [Wilkinson 1981], a un certo «passatismo» pedagogico e culturale, di cui ancora il nostro sistema educativo senza dubbio risente [Dallari – Farné 1977, Marrone 2005, Pellitteri 2005c].

La terza ragione di preoccupazione, in particolare da parte dei politici di sinistra, si dovette al fatto che era la prima volta che dei *cartoons* presentassero guerre in stile realistico. Negli anni Sessanta e Settanta erano apparsi in Italia fumetti dozzinali che, sotto la scusa dell'avventura e di un erotismo grossolano, trasmettevano contenuti squadristi e neofascisti [Eco 1971, Quintavalle *et al.* 1971]. La paura per quanto già visto in quei fumetti spinse molti osservatori a considerare gli *anime* come fatti della stessa pasta: il *media panic* prese insomma il sopravvento. La «violenza annientatrice» e il «culto della delega al grande combattente», posti al di fuori del loro contesto, in effetti avrebbero fatto paura a chiunque, richiamando alla memoria il culto littorio e annessi vari come il «campione della razza» e altre aberrazioni. In realtà la violenza cieca era solo quella degli invasori, ai quali si opponeva una disperata

resistenza umana volta all'autoconservazione; inoltre i valori emergenti da queste serie erano l'odio per la guerra – al di là della sua necessità in ordine alla sopravvivenza – e lo spirito di collaborazione fra i vari membri di una squadra; l'emergere di *un* protagonista si doveva solo alla praticità dello svolgimento degli intrecci e alla commercializzazione di giocattoli.

Questo, per quanto riguarda le tre ragioni più accreditate fino a oggi. Potrebbe però sussistere un ulteriore motivo di paura per gli *anime*, anticipato su al punto 4. Una ragione stavolta «recondita» e, quasi certamente, inconsapevole. Se si pone attenzione alla cinematografia fantascientifica con la quale si era formato il pubblico degli Stati Uniti e dei paesi della sua area d'influenza geopolitica dagli anni Cinquanta fino alla metà degli anni Settanta, si noterà che tale produzione fantastica era stata modellata secondo i dettami ideologici della Guerra fredda. Nella manichea simbologia di questo tipo di film – in cui gli alieni erano spesso invasori malvagi – i «cattivi», provenienti dallo spazio esterno, rappresentavano idealmente i «rossi», i sovietici. Due generazioni di comunisti e socialisti europei si erano insomma dovuti sorbire per quasi trent'anni una cinematografia che, nell'avvincere milioni di persone, subliminalmente aveva sempre detto loro di fare attenzione al «diverso», a ciò che c'era oltre cortina. Una demonizzazione sottile del comunismo e in generale, per estensione, del modello di vita in qualche modo «di sinistra».²⁶

Arrivati in un periodo di terrificante crisi nazionale (il terrorismo interno e l'uccisione di Moro, i servizi segreti deviati, lo scontro generazionale), gli *anime* provocarono un corto-circuito interpretativo, sfociato in un sentimento autodifensivo in buona parte della classe politica di sinistra. Erano insomma arrivati *altri* «film» di fantascienza, per di più destinati ai fanciulli e diffusi da un medium molto più potente del cinema, in cui gli invasori erano di nuovo brutti, cattivi e spietati. L'antico collegamento «invasore = comunista», divenuto automatico a causa di decenni di cinema statunitense sottilmente antisovietico, si era riattivato. Intendiamoci, nelle intenzioni narrative degli autori di *Atlas UFO Robot* e di altre serie omologhe gli invasori non erano né comunisti né fascisti, dato che le simbologie erano altre, in verità [Ghilardi 2003, Pellitteri 2007]; ma è molto probabile che Corvisieri e altri politici di sinistra vi avessero scorto quel «rifiuto viscerale del diverso» non solo, a livello cosciente, in chiave destrorsa (cfr. *supra*, punto 3), ma anche perché a livello incosciente o subcosciente intravidero negli alieni invasori una metafora analoga a quella che aveva trasformato gli alieni dei *B-movie* americani nei russi comunisti e bolscevichi. E adesso quei politici, senza accorgersene, volevano probabilmente evitare ai loro figli e nipoti un'altra, possibile, codificazione subliminale a detrimento della propria provenienza ideologica.

A riesaminare con maggiore tranquillità gli eroi giapponesi di ieri e di oggi giunti nelle nostre televisioni, che si tratti di personaggi metallici o carnosì, sono invero altri i contenuti che emergono. Molti di essi sono direttamente legati alla storia del Giappone, all'attuale società nipponica, al processo di iperindustrializzazione, alla discrasia fra l'assenza di una forza armata offensiva e lo spirito marziale tradizionale di quel paese. Non è tuttavia questa la sede per affrontare tali temi, altrove delineati con maggiore cura [Martorella 2006, Pellitteri 2006a-I e 2006a-II]. Ciò che qui vorrei rapidamente segnalare è che pur non trattando direttamente di Storia, cioè del passato, gli *anime* giapponesi fantascientifici di passato sono intrisi perché quell'*ethos* a cui si accennava in apertura vi viene sottolineato con insistenza. Scrive Martorella che

²⁶ Bisogna considerare in questa ipotesi i film sui temi dell'invasione aliena e dei mostri nati dalle nuove tecnologie (legate alle radiazioni atomiche) realizzati durante l'epoca maccartista e fino alla prima metà degli anni Settanta. Quindi andranno esclusi sia produzioni autoriali come l'ucronico *Il pianeta delle scimmie* (*Planet of the Apes* di Franklin J. Schaffner, USA 1968, dal romanzo di Pierre Boulle) o il filosofico *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey* di Stanley Kubrick, USA-GB 1968, dal racconto *The Sentinel* di Arthur C. Clarke), sia film di speculazione scientifica *hard* e positivista, come *Viaggio allucinante* (*Fantastic Voyage* di Richard Fleischer, USA 1966, tratto dal romanzo di Isaac Asimov). Fu alla fine degli anni Settanta che il cinema americano – non solo quello di *sf* – cambiò bersagli, in una mutata situazione geopolitica. Dopo il cupo cinema da Guerra fredda venne la volta di produzioni dirette verso altri temi, per effetto di problemi sociali interni agli USA e riguardanti il tragico ritiro dei reduci del Vietnam, lo scandalo Watergate, la crisi energetica e dei salari. Tuttavia nell'immaginario degli italiani il cinema di fantascienza era ancora quello dei *BEM* (*bug eyed monsters*, 'mostri dagli occhi d'insetto') e degli invasori subdoli come quelli del film *La cosa dall'altro mondo* (*The Thing from Another World* di Christian Nyby, USA 1951), appunto metafora antisovietica.

invece di fingere la necessità di un conflitto che è soltanto [...] follia e distruzione, gli eroi giapponesi esprimono il loro disgusto per la guerra. Essi combattono perché costretti dalle circostanze. Tuttavia non si risparmiano nell'esprimere il loro ribrezzo per lo sterminio della vita nella follia collettiva [...]. Certamente una simile rappresentazione non è affatto utile al convincimento per l'arruolamento nell'esercito. Infatti il *boom* di *manga* e *anime* è coinciso in passato con l'*escalation* delle domande di obiezione di coscienza al servizio militare quando era ancora obbligatorio. [Martorella 2006: 59]

È possibile rilevare un collegamento, o comunque un'affinità, fra alcuni valori comunicati dagli autori giapponesi che dagli anni Settanta presero a realizzare le versioni animate di questi eroi robotici, e alcuni punti fermi della storia italiana, e in generale di tutte le vicende storiche in cui una popolazione sia insorta contro un invasore per la salvaguardia della sovranità sul proprio territorio.

Il Giappone è l'unico paese al mondo, finora, ad aver subito un attacco mediante armi atomiche. Questo è il peggiore affronto che possa essere fatto alla sovranità politica e territoriale di un popolo, perché non occupa, ma distrugge indiscriminatamente persone, risorse, lo stesso *habitat* biologico. Il trauma atomico giapponese riemerge con una certa regolarità rituale negli *anime* di fantascienza: proprio a causa di quell'attacco, oltre che per il retaggio tradizionale nipponico, uno dei valori più frequenti a essere sottolineati negli *anime* è quello dell'onore e della lealtà in battaglia. In *Atlas UFO Robot* e in molti altri *anime* dello stesso tipo l'invasore è quasi sempre molto sleale – per quanto con un suo perverso codice d'onore – e invece i protagonisti attuano, con lealtà e ostinato coraggio, una strenua difesa, nonostante l'abiezione del nemico. In *anime* come *Daltanious* [Guida 1999] o *Zambot 3* [Molle 2005] sembra davvero che i nemici prediligano strategie di attacco, tortura e rappresaglia riprese da eventi reali accaduti durante la Seconda guerra mondiale, tanto in Giappone quanto in Italia – un esempio su tutti: in varie serie sono indirettamente ripresi episodi sul modello delle Fosse Ardeatine e della resistenza «mordi e fuggi» che si nasconde nei boschi di montagna.

Così, anche in *anime* apparentemente insignificanti e ritenuti dannosi sono presenti elementi di grande interesse, nel loro modo di trattare la guerra moderna e alcune delle principali ricorrenze che l'hanno caratterizzata e che, in effetti, continuano a caratterizzarla ancor oggi. Certo è vero che storie drammatiche e realistiche di questo tipo non sono adatte a bambini di età inferiore ai dieci anni, poiché prima di una certa età non si è in grado di gestire cognitivamente determinati significati e implicazioni narrative. Ma è anche vero che le narrazioni più realistiche in Giappone sono destinate a fasce di pubblico individuate proprio in base all'età; tant'è che serie crude come *Kido senshi Gundam* (di Yoshiyuki Tomino, 1979, giunta anche in Italia semplicemente come *Gundam*), in cui la guerra è rappresentata nel modo più verosimile, sono indirizzate ad adolescenti; una programmazione televisiva responsabile, qui in Italia, avrebbe dovuto posizionarle in orari serali, ma a causa del vecchio pregiudizio secondo il quale l'animazione sarebbe un linguaggio solo per i bambini – a prescindere dai contenuti trasmessi – oggi siamo ancora qui a parlare della «violenza» dei *cartoons* giapponesi. Una verosimiglianza drammaturgica che tuttavia pare non avere prodotto effetti negativi di sorta, come testimoniato dagli studi di settore [Impegnoso 1999, Frigo 2005].

CONCLUSIONI

Stupiscono, questa incomprensione e questo rifiuto dei contenuti di serie come *Lady Oscar* o *Atlas UFO Robot* da parte di molti osservatori anche illustri, perché molte critiche, come su rimarcato, sono sopraggiunte da ambienti di sinistra. Si potrebbe pensare che – oltre che per le motivazioni su riportate – un latente autoritarismo etnocentrico, politicamente trasversale, abbia impedito alla generazione post-sessantottina di valutare in modo sereno tutta una serie di prodotti narrativi provenienti da lontano, forse anche a causa di un retroterra marxista-francfortese che potrebbe essersi rivelato strumento troppo rigido per interpretare

correttamente il ruolo e gli «effetti» dell'industria culturale massificata sulla collettività. Le differenze pertanto sono state colte molto più attentamente delle somiglianze, nella presunzione che il giudizio adulto su un prodotto palesemente *diverso* da quanto conosciuto fino a quel momento dovesse per forza essere più corretto rispetto al generalizzato gradimento infantile, considerato dannoso e incomprensibile.

È quasi come se il mito di Crono²⁷ si fosse riprodotto in modo perverso, perché *inverso*. Nel mito la codificazione simbolica degli eventi indica un naturale avvicinarsi delle generazioni: Crono, figlio di Urano, per acquisire il suo posto nel mondo deve fuggire dal Tartaro in cui è stato relegato dal padre e ucciderlo per prenderne il posto. In questa vicenda dell'animazione giapponese, negata ai figli o comunque sminuita da genitori e adulti che sulla carta avrebbero dovuto essere liberali, è come se a Crono fosse impedito di fuggire dal Tartaro, e di acquisire un proprio posto nel mondo, perché Urano non glielo consente per la presunzione di avere ragione o per un eccessivo spirito protettivo. Fuor di metafora, l'immaginario di una generazione è stato attaccato da quella precedente, in molti casi creando un conflitto che, avvenuto durante l'età infantile dei figli, non si è potuto snodare dialetticamente secondo i crismi della contestazione giovanile degli anni Sessanta e Settanta ma si è risolto in una proibizione autoritaria alla quale i bambini, naturalmente, non hanno mai avuto modo di ribellarsi se non, in modo incontrollato, una volta cresciuti.²⁸

Al di là del processo storico e pedagogico che ha portato al conflitto generazionale incentrato sull'amore/odio per l'animazione giapponese – un conflitto non tragico, ma esistente e ancor oggi rimosso da quella classe genitoriale e da un'intera generazione di intellettuali – va in ultima analisi annotato che uno dei danni culturali provocati è stata proprio la mancata presa di coscienza, anche da parte delle istituzioni oltre che della società civile, delle influenze positive che molti eroi giapponesi hanno avuto sui loro spettatori dal punto di vista contenutistico e valoriale. Eroi fra i quali Lady Oscar, Goldrake e, a modo suo, anche Candy Candy, occupano un posto di rilievo.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ABEL, ROBERT H. (1963), «On Shade of Gray: The Art of Personal Journalism Complicated by Clear Conscience», in David M. White – Robert H. Abel (eds.) (1963), *The Funnies: an American Idiom*, Glencoe (IL), Free Press (trad. it. [1966], *Sociologia del fumetto americano*, Milano, Bompiani, ristampato [1973], *Il fumetto e l'ideologia americana*, Milano, Bompiani).
- ADORNO, THEODOR W. – FRENKEL-BRUNSWIK, ELSE – LEVINSON, DANIEL J. – SANFORD, NEVITT (1950), *The Authoritarian Personality*, Berkeley, University of California – American Jewish Committee (trad. it. [1997] *La personalità autoritaria*, 4 voll., Milano, Edizioni di Comunità).
- ALLPORT, GORDON W. (1954), *The Nature of Prejudice*, Cambridge (MA), Addison-Wesley Publishing Company (trad. it. [1973] *La natura del pregiudizio*, Firenze, La Nuova Italia).
- ALTEMAYER, BOB (1988), *Enemies of Freedom: Understanding Right-Wing Authoritarianism*, San Francisco-London, Jossey-Bass Publishers.
- ARCURI, LUCIANO – CADINU, MARIA ROSARIA (1998), *Gli stereotipi. Dinamiche psicologiche e contesto delle relazioni sociali*, Bologna, Il Mulino.
- BARICORDI, ANDREA – DE GIOVANNI, MASSIMILIANO – PIETRONI, ANDREA – ROSSI, BARBARA – TUNESI, SABRINA (1991), *Anime. Guida al cinema d'animazione giapponese*, Bologna, Granata Press.
- BASSO, PIER LUIGI (a cura di) (1995), *Le passioni nel serial tv. Beautiful, Twin Peaks, L'Ispezzore Derrick*, Roma, RAI/ERI.
- BENDAZZI, GIANNALBERTO (1988), *Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio; ed. riv. e agg. in spagnolo: Id. (2003), *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Madrid, Ocho Y Medio.
- BERNDT, JAQUELINE (ed.) (2006), *Reading Manga from Multiple Perspectives*, Leipzig, Universitätsverlag Leipzig.
- BOUSSOU, JEAN-MARIE (2006), «Japan's Growing Cultural Power: The Example of Manga in France», comunicazione presentata presso l'*Asia Culture Forum 2006* e pubblicata negli Atti della conferenza «Mobile and Pop Culture in Asia» (Gwangju, Corea del Sud, 28-29 ottobre 2006): Kim – Lee *et. al.* 2006. Edita inoltre in Berndt 2006.
- BRYANT, MARK (2005), *World War II in Cartoons*, London, Grub Street Publishing.
- BUONANNO, MILLY (a cura di) (1998), *Eurofiction 1997. Primo rapporto sulla fiction televisiva in Europa*, Roma, RAI/ERI.
- CARABBA, CLAUDIO (1973), *Il fascismo a fumetti*, Rimini, Guaraldi.

²⁷ È Cristiano Martorella che, attraverso un suo saggio [2002: 187-88], mi ha dato spunto per avvalermi anch'io del mito di Crono.

²⁸ Questo conflitto, che ha generato il fenomeno degli *otaku* italiani e della nostalgia quasi compulsiva per i disegni animati e le sigle musicali dell'infanzia, è documentato in Impegnoso 1999, Pellitteri 1999, Molle 2001a e 2001b, Filippi – Di Tullio 2002.

- CASTELLI, ALFREDO – BONO, GIANNI (eds.) (1983), *IF – Immagini & Fumetti*, issue 5/8, speciale *Orfani e robot*, Milano, Epierre.
- CHESNEAUX, JEAN – ECO, UMBERTO – NEBIOLO, GINO (a cura di) (1971), *I fumetti di Mao*, Bari, Laterza.
- CIOTOLA, MASSIMILIANO (2005), «*Anime violente*», in Roberta Ponticciello – Susanna Scivo (a cura di) (2005), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué.
- COLOMBO, FAUSTO (1998), *La cultura sottile. Media e industria culturale in Italia dall'Ottocento agli anni Novanta*, Milano, Bompiani.
- COMICS CORNER (<http://comicscorner.altervista.org>), articolo su <http://comicscorner.altervista.org/blog/?p=116> (dicembre 2006).
- DALLARI, MARCO – FARNÉ, ROBERTO (1977), *Scuola e fumetto. Proposte per l'introduzione nella scuola del linguaggio dei comics*, Milano, Emme Edizioni.
- DI FRATTA, GIANLUCA (2005), *Il fumetto in Giappone. Dagli anni Settanta al 2000*, Caserta, L'Aperia.
- DI MARTINO, LUCA (1999), «Candy Candy», Scheda critica in Marco Pellitteri (1999), *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, Castelvechi (II ed. riv. e ampl. [2002] Roma, KinglSaggi).
- DI NOCERA, ALESSANDRO (2000), *Supereroi e superpoteri. Storia e mito fantastico nell'America inquieta della Guerra Fredda*, Roma, Castelvechi.
- DORFMAN, ARIEL – MATTELART, ARMAND (1971), *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic*, New York, International General (trad. it. [1972], *Come leggere Paperino*, Milano, Feltrinelli).
- ECO, UMBERTO (1964a), *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani (ried. riv. e agg. [1996], Milano, Euroclub su licenza Bompiani).
- (1964b), «Note bibliografiche per una analisi delle comic strips», *Marcatré – Rivista di cultura contemporanea*, n. 2, gennaio, Genova, Edizioni Vittone.
- (1971), «Fascio e Fumetto», *L'Espresso/Colore*, n. 13, 28 marzo.
- (1978), *Il Superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare* (ed. or. parziale 1976), Milano, Bompiani (ried. riv. e agg. [1998], Milano, Bompiani).
- FILIPPI, FRANCESCO – DI TULLIO, MARIA GRAZIA (2002), *Vite Animate. I manga e gli anime come esperienza di vita*, Roma, KinglSaggi.
- FRIGO, VALENTINA (2005), *Un'esperienza di spiazzamento creativo. La lettura della narrativa a fumetti presso i giovani vicentini*, Tesi di laurea in Scienze della comunicazione, Università degli Studi di Padova, Facoltà di Lettere e Filosofia, A.A. 2004-2005.
- FUSCO, GIANFRANCO (1998), «Il disegno giapponese fra manga e comics», in *Atti del XXII Convegno di Studi sul Giappone*, Venezia, Cartotecnica Veneziana Editrice.
- GIAMMANCO, ROBERTO (1964), *Dialogo sulla società americana*, Torino, Einaudi.
- (1965), *Il sortilegio a fumetti. Da Yellow Kid a Charlie Brown*, Milano, Mondadori.
- (1991), *Immagini vignette visioni. Comics americani nel postmoderno*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia.
- GHILARDI, MARCELLO (2003), *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Padova, Esedra.
- GOMARASCA, ALESSANDRO (a cura di) (2001), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi.
- GUIDA, GIUSEPPE (1999), Scheda critica su *Daltanious*, in Marco Pellitteri (1999), *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, Castelvechi (II ed. riv. e ampl. [2002] Roma, KinglSaggi).
- IMPEGNOSO, SUSANNA (1999), *Gruppi giovanili e immagine di sé. Il caso degli otaku*, Tesi di Laurea in Sociologia, Università degli Studi di Catania, Facoltà di Scienze Politiche, A.A. 1998/'99.
- IWABUCHI, KOICHI (2002), *Recentering Globalization: Popular Culture and Asian Transnationalism*, Durham (NC), Duke University Press.
- KIM, JU-OAK (2006), «The New Globalization Strategy ok Korea's TV Programs: Asian Value», comunicazione presentata presso l'Asia Culture Forum 2006 e pubblicata negli Atti della conferenza «Mobile and Pop Culture in Asia» (Gwangju, Corea del Sud, 28-29 ottobre 2006: Kim – Lee et al. 2006).
- KIM, SHIN DONG – LEE, MI YOUNG (eds.) (2006), *Mobile and Pop Culture in Asia*, Gwangju, Asia's Future Initiative.
- LAURA, ERNESTO G. (1965), «L'uomo bianco e il "terzo mondo" attraverso il personaggio di "The Phantom"», in Romano Calisi (a cura di) (1965), *Stampa a fumetti, cultura di massa, società contemporanea*, numero monografico, su *Quaderni di comunicazioni di massa*, n. 1, settembre, Roma, Edizioni Comunicazioni di massa (suppl. a *Comunicazioni di massa*, n. 6, settembre, Roma, Centro di Sociologia delle comunicazioni di massa – Istituto di Pedagogia dell'università di Roma).
- LENT, JOHN A. (2001), *Animation in Asia and the Pacific*, Bloomington, Indiana University Press.
- LEYENS, JACQUES-PHILIPPE – YZERBYT, VINCENT – SCHADRON, GEORGES (1994), *Stereotypes and Social Cognition*, London, Sage.
- MARRONE, GIANNA (2005), *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Latina, Tunué.
- MARTEORELLA, CRISTIANO (2001), «Introduzione alla letteratura giapponese per l'infanzia», *LG Argomenti*, anno XXXVII, n. 3, luglio-settembre, Genova, Biblioteca «Edmondo De Amicis».
- (2002), «Il kawaii prima del kawaii», in Marco Pellitteri (2002), *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, Roma, SEAM.
- (2006), «La positività etica dei manga. I fumetti giapponesi: un tentativo di creare significati in una società senza punti di riferimento», *Diogene – Filosofare oggi*, anno II, n. 3, marzo-maggio.
- MENDUNI, ENRICO (1996), *La più amata dagli italiani. La televisione tra politica e telecomunicazioni*, Bologna, Il Mulino.
- MOLLE, ANDREA (2001a), *Processi culturali e subculture: il caso degli otaku*, Tesi di Laurea in Sociologia dei processi culturali, Università degli Studi di Genova, Facoltà di Scienze Politiche, A.A. 2000-'01.
- (2001b), «Otaku in Italia... se ne può parlare?», in Alessandro Gomarasca (a cura di) (2001), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi.
- (2005), «Morire per un gruppo che ci odia...», in Roberta Ponticciello – Susanna Scivo (a cura di) (2005), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina Tunué.
- MONTY, ASKA (2006), «Korean Soft Power in Japanese Commercial and Entertainment Programmes: The Taming and Institutionalisation Process of the Korean Presence in Japanese Medias», comunicazione presentata presso l'Asia Culture Forum

- 2006 e pubblicata negli Atti della conferenza «Mobile and Pop Culture in Asia» (Gwangju, Corea del Sud, 28-29 ottobre 2006: Kim – Lee *et al.* 2006).
- MURAKAMI, SABURO (1998), *Anime in TV. Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, Milano, Yamato Video.
- NEWITZ, ANNALEE (1995), «Magical Girls and Atomic Bomb Sperm: Japanese Animation in America», *Film Quarterly*, vol. 49, issue 1.
- NG, WAI-MING (2000), «A Comparative Study of Japanese Comics in Southeast Asian and East Asia», *International Journal of Comic Art*, vol. 2, issue 1.
- ONISHI, NORIMITSU (2005), «Ugly Images of Asian Rivals Become Best Sellers in Japan», *The New York Times*, November 19th.
- ORSI, MARIA TERESA (1998), *Storia del fumetto giapponese* (vol. I: «dall'era Meiji agli anni Sessanta»), Mestre (VE), MUSA-Akromedia.
- PARSONS, TALCOTT – SHILS, EDWARD A. (1951), *Toward a General Theory of Social Action*, New York, Harper & Row.
- PELLITTERI, MARCO (1999), *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, Castelvecchi (II ed. riv. e ampl. [2002] Roma, King[Saggi]).
- (2000), «La follia della guerra narrata ai ragazzi. La storia nei fumetti», *Il Pepeverde*, anno II, n. 5, 2000.
- (2002) (a cura di), *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, Roma, SEAM.
- (2004a), «Il sistema cannibale», *Valore Scuola*, anno XXVII, n. 10 (numero monografico «La grande sorella TV»), 31 maggio.
- (2004b), *Conoscere l'animazione. Forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi*, Roma, Valore Scuola.
- (2005a), «Ad Est di Oliver Twist», in Roberta Ponticciello – Susanna Scivo (a cura di) (2005), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina Tunué. Edito anche come Pellitteri 2006d.
- (2005b), «Fumetti e cartoon da Est e da Ovest, una serena convivenza», in Roberta Ponticciello – Susanna Scivo (a cura di) (2005), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina Tunué.
- (2005c), «Prefazione», in Gianna Marrone (2005), *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Latina, Tunué.
- (2006a-I), «Arrivano i robot, e sono giapponesi. Animismo e simbiosi uomo-macchina», *Diogene – Filosofare oggi*, anno IV, n. 4, giugno-agosto.
- (2006a-II), «Macchine carnose. La filosofia del postumano negli eroi della infanzia giapponese», *Diogene – Filosofare oggi*, anno IV, n. 4, giugno-agosto.
- (2006b), «Japanese Comics Abroad: The Case of Italy. A Short History of Manga's Absorption in the «Bel Paese»'s Comics Tradition», comunicazione presentata presso l'Asia Culture Forum 2006 e pubblicata negli Atti della conferenza «Mobile and Pop Culture in Asia» (Gwangju, Corea del Sud, 28-29 ottobre 2006: Kim – Lee *et al.* 2006). Con alcune integrazioni il contributo è edito anche come Pellitteri 2006c.
- (2006c), «Manga in Italy: History of a Powerful Cultural Hybridization», *International Journal of Comic Art*, vol. 8, issue 2, Fall, Philadelphia (PA, USA), Temple University.
- (2006d), «East of Oliver Twist: Japanese Culture and European Influences in Animated TV Series for Children and Adolescents», *The Japanese Journal of Animation Studies*, vol. 7, issue 3, Fall, Tokyo, Tokyo Zokei University.
- (2007), *Il Drago e la Saetta. Transculturata di massa e multimedialità dal Giappone all'Italia*, Latina, Tunué (in corso di stampa).
- PONTICIELLO, ROBERTA – SCRIVO, SUSANNA (eds.) (2005), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Latina, Tunué.
- POSOTTO, CRISTIAN (2005), *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Genova, Costa & Nolan.
- PRANDONI, FRANCESCO (1999), *Anime al cinema. Storia del cinema d'animazione giapponese 1917-1995*, Milano, Yamato Video.
- QUINTAVALLE, CARLO ARTURO (a cura di) (1971), *Nero a strisce. La reazione a fumetti*, Parma, Istituto di Storia dell'Arte dell'Università (catalogo dell'eponima mostra, Parma, 1971).
- REISCHAUER, EDWIN O., (1964³), *Japan, Past and Present* (1st ed. 1946, 2nd ed. 1952), Tokyo, Charles E. Tuttle Company, Inc.
- RIFAS, LEONARD (2004), «Globalizing Comic Books from Below: How Manga Came to America», *International Journal of Comic Art*, vol. 6, issue 2.
- ROBERTSON, JENNIFER (1998), *Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan*, Berkeley – Los Angeles – London, University of California Press.
- RODARI, GIANNI (1980), «Dalla parte di Goldrake», *Rinascita*, n. 41, 17 ottobre.
- ROSENBERG, BERNARD – WHITE, DAVID M. (eds.) (1960), *Mass Culture: The Popular Arts in America*, Glencoe (IL), Free Press (II ed. 1964).
- SABUCCO, VERUSKA (2000), *Shonen ai. Il nuovo immaginario erotico femminile fra Oriente e Occidente*, Roma, Castelvecchi.
- SCHIZZEROTTO, ANTONIO (1978), «I fumetti: consumi e contenuti», *Problemi dell'informazione*, anno III, n. 2.
- SCHODT, FREDERIK L. (1983), *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, New York, Kodansha International.
- (1996), *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley (CA), Stone Bridge Press (2nd rev. ed. 1998).
- SCHRAMM, WILBUR – LYLE, JACK – PARKER, EDWIN B. (1961), *Television in the Lives of Our Children*, Stanford (CA), Stanford University Press (trad. it. [1971], *La televisione nella vita dei nostri figli*, Milano, FrancoAngeli).
- SEMPRINI, VALENTINA (2006), *Bam! Sock! Lo scontro a fumetti. Narratività del conflitto nei comics d'avventura*, Latina, Tunué.
- SHANNON, LYLE W. (1960), «The Opinions of Little Orphan Annie and Her Friends», in Bernard Rosenberg – David M. White (eds.) (1960), *Mass Culture: The Popular Arts in America*, Glencoe (IL), Free Press (II ed. 1964) (trad. it. [1966], «Le opinioni di Little Orphan Annie e dei suoi amici», in David M. White – Robert H. Abel [a cura di] [1966], *Sociologia del fumetto americano*, Milano, Bompiani (N.B.: il saggio è stato inserito nell'edizione italiana del libro di White e Abel dai traduttori italiani con il consenso dei curatori americani e di Shannon stesso).
- TADA-AMNUAYCHAI, MONTIRA (2006), «Korean Media Industry and Its Cultural Marketing Strategy of K-pop», comunicazione presentata presso l'Asia Culture Forum 2006 e pubblicata negli Atti della conferenza «Mobile and Pop Culture in Asia» (Gwangju, Corea del Sud, 28-29 ottobre 2006: Kim – Lee *et al.* 2006).
- TOMLINSON, JOHN (1999), *Globalization and Culture*, Chicago, University of Chicago Press (trad. it. [2001], *Sentirsi a casa nel mondo. La cultura come bene globale*, Milano, Feltrinelli).

- VANZELLA, LUCA (2005), *Cosplay Culture. Fenomenologia dei costume players italiani*, Latina, Tunué.
- WHITE, DAVID M. – ABEL, ROBERT H. (eds.) (1963), *The Funnies: an American Idiom*, Glencoe (IL), Free Press (trad. it. [1966], *Sociologia del fumetto americano*, Milano, Bompiani, ristampato [1973], *Il fumetto e l'ideologia americana*, Milano, Bompiani).
- WILKINSON, ENDYMION (1973), *The People's Comic Book* (translated from Chinese), New York, Doubleday.
- (1981), *Misunderstanding: Europe vs. Japan*, Tokyo, Chuokoron-sha.