



ISLL Papers

**The Online Collection of the
Italian Society for Law and Literature**

Vol. 16 / 2023

ISLL Papers

The Online Collection of the Italian Society for Law and Literature

<http://www.lawandliterature.org/index.php?channel=PAPERS>



ISSN 2035-553X

Vol. 16 /2023

Ed. by ISLL Coordinators
C. Faralli & M.P. Mittica

ISBN - 9788854971066

DOI - 10.6092/unibo/amsacta/7224



Gli “*anime*” verso la pedagogia dei diritti e dei valori fondamentali

Massimo Farina*

Abstract

[*The “anime” towards the pedagogy of fundamental rights and values*]. In the mid-1970s, just as the Italian Constitutional Court was affirming the legitimacy of private television stations for the first time, the monopolist state television (Rai) included in its programming the animation works of Japanese production better known under the denomination “anime” (アニメ). Strongly criticized in the period of their first programming, due to the contents, according to some, not suitable for children, “anime” were subsequently accepted by most, albeit mainly confined to the context of entertainment. This report, briefly retracing the most compelling plots of the anime revolution of the 70s, pursues the intention of stimulating some reflections on the contents of greatest interest to the jurist and which can be placed in the pedagogy of fundamental rights and values.

Key words: Anime – Japan – Manga – Fundamental Rights – Fundamental Values – Peace – Environment

1. Il tramonto del monopolio pubblico nel sistema radiotelevisivo italiano

Il 28 luglio 1976 è una data assai significativa per il servizio radiotelevisivo italiano¹. Quel giorno, infatti, la Corte Costituzionale², con la storica sentenza n. 202, avviava la nuova

* Massimo Farina PhD, ricercatore di filosofia del diritto, Università degli Studi di Cagliari – e-mail: m.farina@unica.it.

¹ Le trasmissioni televisive iniziarono ufficialmente il 3 gennaio 1954.

² In passato l'orientamento della Consulta fu sempre di segno favorevole, e quindi di compatibilità con l'art. 21 della Costituzione, per l'«avocazione allo Stato di quei mezzi di diffusione del pensiero che, in regime di libertà di iniziativa, abbiano dato luogo, o siano naturalmente destinati a dar luogo, a situazioni di monopolio, o – che è lo stesso – di oligopolio». In particolare, con la sentenza n. 59 del 13 luglio 1960, la Corte giustificò la necessità del monopolio statale a causa della limitatezza delle risorse frequenziali (nota anche come *physical scarcity*). In assenza di regolamentazione, infatti, le frequenze sarebbero cadute «nella disponibilità di uno o di pochi soggetti, prevedibilmente mossi da interessi particolari»; è proprio in tali circostanze che lo Stato si presenta come idoneo a svolgere il servizio «in più favorevoli condizioni di obbiettività, di imparzialità, di completezza e di continuità in tutto il territorio nazionale». Dopo circa quindici anni di immutato orientamento, la Consulta si pronunciò con due decisioni (Sentenze del 10 luglio 1974, n. 225 e n. 226) che presentavano i primi spiragli di apertura considerando, da una parte, illegittime le modalità (e non la sussistenza) con cui era esercitato il monopolio e la sua estensione, e, dall'altra, le norme che riservavano allo Stato l'installazione e l'esercizio di impianti televisivi via cavo in ambito locale, in quanto non caratterizzati dalla limitatezza dei canali realizzabili via etere.

era dell'attuale sistema misto³, che pian piano si lasciava alle spalle l'assoggettamento al monopolio pubblico⁴.

In quell'occasione, la Consulta dichiarava l'illegittimità Costituzionale degli articoli 1, 2, 14 e 45 della legge 103/1975⁵ - quindi, del monopolio televisivo su scala locale (mentre se ne confermava la legittimità in ambito nazionale) - per violazione degli artt. 3 (non era più giustificato il trattamento differenziato fra trasmissioni via etere e trasmissioni via cavo), 21 (era ormai venuto meno l'unico elemento - il monopolio - giustificativo della compressione del principio di libertà di pensiero) 41 (la libera iniziativa economica privata doveva essere garantita anche per il settore audiovisivo) e 43 (relativo alla riconosciuta possibilità, per fini di utilità generale, di riservare, a determinati soggetti pubblici o privati determinate imprese o categorie di imprese, che si riferiscono a servizi pubblici essenziali o a fonti di energia o a situazioni di monopolio ed abbiano carattere di preminente interesse generale») della Costituzione. Parallelamente, la Corte, per scongiurare le tipiche interferenze di segnale della cosiddetta "occupazione selvaggia" (Barile 1984, 251) dell'etere, si esprimeva anche sulla necessità di una disciplina organica, che disciplinasse il rilascio delle autorizzazioni a trasmettere, in ambito locale, per gli operatori privati. Un invito, rispetto al quale, il legislatore rimase inerte per lungo tempo, determinando un disordine (Amato 1976: 3) più volte mitigato con diverse sanatorie⁶, fino alle riforme Mammì, del

³ A voler essere precisi, il primo caso, di valore più che altro simbolico, di messa in discussione del monopolio RAI ebbe luogo a Reggio Calabria nel 1947, quando la prefettura autorizzò una stazione radio non monopolista a radiotrasmettere la stagione lirica che si teneva al Teatro Comunale "Francesco Cilea" (Cfr. Cipriani 2000: 232 e ss.; Nano 2000: 31 e ss.). Sempre dalla Calabria, il 16 febbraio 1976, con una sentenza istruttoria, che anticipava quanto poi affermato dalla Corte costituzionale qualche mese dopo, il Pretore di Cosenza Michele Quagliata apriva, di fatto, la liberalizzazione dell'etere prosciogliendo i due titolari di Radio Bruzia Cosenza e rilevando le criticità presenti nella legge n. 107 del 14 aprile 1975 (successiva alle Sentenze della Corte costituzionale n. 225 e 226 del 1974 già sopra richiamate) relative alle norme che vietavano la ripetizione in Italia di trasmissioni straniere, e di quelle che sottoponevano in ogni modo a riserva le trasmissioni locali (Cfr. Amato 1976: 4-5).

⁴ Con l'art.1 della legge n. 395 del 30 aprile 1910 (ispirata alla Convenzione di Berlino di quattro anni prima) si riservava lo «stabilimento e l'esercizio di impianti radiografici e radiotelefonici ed in generale di tutti quelli che per i quali nello Stato e nelle colonie dipendenti, a terra o sulle navi, si impiega energia allo scopo di ottenere effetti a distanza senza l'uso dei conduttori». In quel periodo la radio era ancora in fase sperimentale. A partire dal 1924 lo Stato italiano affidò la gestione del monopolio ad alcuni enti concessionari: dapprima l'Uri (Unione radiofonica italiana), successivamente (dal 1927) l'Eiar (Ente italiano per le audizioni radiofoniche) e dal primo dopoguerra alla RAI (Radio Audizioni Italia).

⁵ La Legge n.103, dal 14 aprile 1975, recante Nuove norme in materia di diffusione radiofonica e televisiva, si basava su tre pilastri principali: la riserva allo Stato della diffusione dei programmi su scala nazionale, a patto che fosse assicurato il massimo livello di pluralismo possibile; la garanzia di decentramento e di rispetto delle esigenze locali; la ripetizione sul territorio nazionale di televisioni straniere. Si vedano, tra i tanti: Bartolomei-Bernabei 1983; Grasso 2004; Monteleone 2021.

⁶ Tra i vari interventi in tal senso si ricorda il D.L. 6 dicembre 1984, n. 807, convertito in L. 4 febbraio 1985, n. 10, stimolato dalla Consulta con la sentenza del 14 luglio 1981, n. 148, la quale nel confermare la perdurante legittimità del monopolio pubblico in ambito nazionale, ne subordinava il superamento dello stesso mediante adozione di efficaci misure dirette a impedire concentrazioni monopolistiche od oligopolistiche.

1990⁷, e Maccanico⁸, del 1997⁹.

Grazie alla sentenza n. 202/1976 il pluralismo informativo si apprestava a conquistare il contesto nazionale¹⁰, che fu, circa un decennio più avanti, meglio circoscritto attraverso la constatazione che “non potrebbe in ogni caso considerarsi realizzato dal concorso tra un polo pubblico e un polo privato che sia rappresentato da un soggetto o che comunque detenga una posizione dominante nel settore privato”¹¹.

La parziale liberalizzazione dell'emittenza diede luogo al proliferarsi di emittenti radiofoniche e televisive che mutarono in profondità le abitudini del pubblico italiano¹². Si moltiplicò l'offerta di programmi televisivi e radiofonici dai contenuti altamente innovativi per l'epoca (programmi musicali, aste televisive, telefono in diretta, erotismo ecc) tra cui spiccarono gli “*anime*”¹³: quei “cartoni animati giapponesi”, a basso costo, dai contenuti inusitati e rivoluzionari, che presto avrebbero rivelato la loro vera natura.

2. Le prime reazioni politico-sociali

Era il 1976 l'anno in cui la RAI trasmetteva per la prima volta un cartone animato giapponese, che veniva, però, presentato come prodotto europeo. Si trattava di Vichy il

⁷ Legge 6 agosto 1990, n. 223, «Disciplina del sistema radiotelevisivo pubblico e privato». Con tale riforma fu consentito ad uno stesso soggetto di essere titolare del 25% delle concessioni nazionali disponibili. Quattro anni dopo, la Corte costituzionale, con la sentenza n. 420 del 7 dicembre 1994, dichiarò l'illegittimità costituzionale di tale previsione in quanto «anziché muoversi nella direzione di contenere le posizioni dominanti già esistenti così da ampliare, ancorché gradualmente, la concreta attuazione del pluralismo» non fece altro che sottodimensionarne «il limite alle concentrazioni» con «l'effetto di stabilizzare quella posizione dominante esistente».

⁸ Legge 31 luglio 1997, n. 249, «Istituzione dell'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni e norme sui sistemi delle telecomunicazioni e radiotelevisivo». La soglia del 25% prevista dalla riforma Mammì fu ridotta al 20%, con la parallela riduzione a due del numero di concessioni assenti ad un soggetto privato. Anche l'applicazione della riforma Maccanico non riuscì ad incidere, come dichiarato, sullo stato dell'arte al punto che la Corte costituzionale, nel 2002 (con la sentenza n. 466 del 20 novembre), accogliendo parzialmente la questione di legittimità costituzionale relativa ai limiti previsti della legge Maccanico, ebbe a constatare che «la formazione dell'esistente sistema televisivo italiano privato in ambito nazionale ed in tecnica analogica trae origine da situazioni di mera occupazione di fatto delle frequenze, al di fuori di ogni logica di incremento del pluralismo» e indicò il 31 dicembre 2003 quale «termine finale assolutamente certo, definitivo e dunque non eludibile» entro cui quei medesimi nuovi limiti avrebbero dovuto trovare applicazione.

⁹ Le riforme del sistema radiotelevisivo italiano non si fermano a quegli anni. Successivamente intervenne la Legge del 3 maggio 2004, n. 112, cosiddetta “legge Gasparri”, che ridisegnò il quadro dei limiti posti a tutela del pluralismo nel settore radiotelevisivo. Si rimanda, però, ad altra sede l'approfondimento su tale ulteriore riforma in quanto relativa ad un periodo storico successivo a quello di interesse per la tematica trattata nel presente contributo.

¹⁰ In quella stessa sentenza veniva affermata la legittimità del monopolio pubblico in ambito nazionale, poi ribadita anche qualche anno dopo con la sentenza n. 148 del 14 luglio 1981, che ne subordinava il superamento mediante adozione di efficaci misure dirette a impedire concentrazioni monopolistiche od oligopolistiche.

¹¹ Si tratta della Sentenza n. 826 del 14 luglio 1988. In dottrina, sul pluralismo televisivo, si veda per tutti Apa 2004: 337 e ss.

¹² Il processo di migrazione verso un sistema misto pubblico-privato si diffonde, ben presto, in altri Paesi europei, quali Francia, Germania e Spagna. Sul punto, si vedano Richeri 1986: 20; Sartori 1985: 8-9; Barberio-Macchitella 1992; Ostergaard 1992.

¹³ La denominazione «anime» (アニメ) è frutto della traslitterazione abbreviata della parola inglese *animation*.

Vichingo¹⁴. Due anni dopo, la monopolista italiana presentava, per la prima volta come tale, un prodotto di animazione interamente nipponico¹⁵ basato sul romanzo per ragazzi scritto nel 1880 dall'autrice svizzera Johanna Spyri. Si trattava della storia di Heidi, un'orfanello spedito a vivere con il nonno tra i monti svizzeri e le caprette¹⁶. La spiccata umanità (sotto il profilo dello spessore psicologico e caratteriale) di Vichy e di Heidi è un grande elemento di novità, rispetto ai personaggi dei cartoni animati conosciuti fino a quel momento¹⁷, che li rende molto più realistici ed affascinanti. Tuttavia, la vera forza rivoluzionaria degli *anime* arriva due anni più tardi con la prima messa in onda di Atlas Ufo Robot¹⁸. Il grande successo che riscosse tra il pubblico dei più piccini fu il segno del cambio d'epoca¹⁹, che inaugurò la divulgazione del vastissimo campionario delle cosiddette serie robotiche (Cordella 2016), quelle caratterizzate, appunto, da una nuova tipologia di protagonisti, i *Robot*: composti da leghe più dure dell'acciaio e dotati di armi potentissime in grado di sconfiggere i più crudeli nemici provenienti talvolta da pianeti lontani e talaltra dalle viscere della terra o dall'aldilà. I contenuti erano assai diversi dalle classiche trame che, fino a quel momento, erano state proposte dalla Warner Brothers, da Walt Disney o

¹⁴ Vicky il vichingo (*Chiisana Viking Vikeke*), il cui titolo originale tedesco era *Wickie und die starken Männer*, fu una serie televisiva coprodotta nel 1974 dalla tedesca Taurus Film e dalla giapponese Zuiyo Eizo (poi confluita nella Nippon Animation diretta da Isao Takahata e disegnata da Hayao Miyazaki) e ispirata ad una serie di libri per bambini degli anni Sessanta dello scrittore svedese Runer Jonsson. Vicky è un bambino vichingo di 10 anni figlio Halvar, il capo vichingo del villaggio di Flake, che, a differenza di tutti gli altri membri della sua comunità, non ama la violenza e preferisce risolvere le situazioni quotidiane senza l'uso della forza. Grazie alla sua straordinaria intelligenza, con le sue idee più geniali riesce sempre a tirar fuori dai guai i guerrieri vichinghi, che, inizialmente scettici, poi imparano ad apprezzarlo e considerarlo un vero punto di riferimento.

¹⁵ In quel periodo alcune compagnie di produzione televisiva e società d'animazione europee di co-produssero alcune serie animate a condizione che fossero basate su tradizioni, storie e personaggi europei ed in stile prevalentemente europeo ma interamente realizzate negli studi di animazione giapponesi secondo i loro criteri e le loro tecniche di produzione. Le prime serie ad essere co-prodotte furono: Barbapapà, Heidi, Vicky il vichingo e l'Ape Maia, che furono messe in onda in Francia, Spagna, Germania, Italia, Olanda, Svizzera, Belgio ed in altri Paesi europei. Il fenomeno si estese anche alla produzione di merci di vario genere (pupazzi, giocattoli, abbigliamento e accessori, articoli da cartoleria, fumetti, dischi con le sigle ecc.). Per una dettagliata descrizione del fenomeno, si vedano Pellitteri 2018; Cofano 1999; Ghilardi 2003.

¹⁶ Heidi (Arupusu no shōjo Haiji) è un *anime*, diretto da Isao Takahata e disegnato da Hayao Miyazaki, tratto dal romanzo per ragazzi scritto nel 1880 dall'autrice svizzera Johanna Spyri. Rimasta orfana in tenera età, viene affidata dalla zia materna Dete (con la quale aveva vissuto fino a quel momento), che non poteva più occuparsi di lei, all'unico parente ancora in vita, il nonno paterno, che inizialmente prende in casa la bambina di malavoglia, Heidi si abitua molto velocemente alla vita della montagna con la sua natura incontaminata e stringerà una forte amicizia con Peter, un pastorello che ogni giorno porta al pascolo le due capre del nonno e quelle degli altri abitanti del villaggio. Anche il nonno si abituerà velocemente alla presenza di Heidi e si affeziona tantissimo alla nipote ma la zia Dete presto ricomparirà per riprenderla e portarla a Francoforte presso la famiglia Sesemann. Qui Heidi conoscerà Clara, una ragazzina di 12 anni costretta su una sedia a rotelle. Heidi non riuscirà a sopportare la lontananza dal suo mondo bucolico e anche su consiglio del medico della famiglia Sesemann riuscirà a tornare a casa dal nonno. Qualche tempo dopo fu Heidi, a portare la sua amica Clara nelle sue montagne per una vacanza e qui, rinvigorita dall'aria salubre e dal cibo sano, riuscirà anche ad abbandonare la sedia a rotelle e a camminare.

¹⁷ Si tratta delle serie americane della Warner Brothers, di Walt Disney o di Hanna e Barbera.

¹⁸ Frutto dell'ingegno del famoso fumettista e scrittore giapponese Kiyoshi Nagai (noto come Gō Nagai), il titolo originale era Ufo Robot Grendizer (*UFO Robo Gurendaizā*), che in Italia divenne Atlas Ufo Robot, meglio conosciuto successivamente semplicemente come Goldrake. Sul fenomeno Goldrake e robottoni si veda Teti 2018; Cordella 2016; Maselli 2019: 41-60.

¹⁹ Per una chiara narrazione del fenomeno, si vedano: Sangalli 2012: 80 e ss.; Ghilardi 2010. Da quel momento si poté parlare di un'epoca "prima di Goldrake" e "dopo Goldrake, usando il celebre robot come personaggio per antonomasia quale capostipite del filone robotico. Si veda anche, Nicora 2016.

da Hanna e Barbera e i personaggi erano di tutt'altra portata, nell'aspetto e nel carattere, rispetto all'orso Yoghi e a Gatto Silvestro. Attraverso queste narrazioni, il popolo giapponese presentò i più futuristici risvolti di quello sviluppo tecnologico di riscatto dalla sconfitta della Seconda Guerra mondiale e dagli orrori della bomba atomica. L'interesse suscitato fu ben oltre le aspettative e, a dir poco, stupefacente²⁰ ma non tardarono ad arrivare anche aspre critiche dall'opinione pubblica²¹ e dalla politica²² per quei contenuti ritenuti troppo violenti, intolleranti verso il diverso e antidemocratici²³. Non si fecero troppo attendere, dal versante opposto, le controcritiche²⁴ a queste posizioni definite di natura censoria verso la televisione pubblica e verso i suoi contenuti o, più in generale, di repulsione nei confronti dei mezzi di comunicazione di massa. Il dibattito si accese addirittura, seppur *a latere*, anche nelle aule parlamentari, dove gli *anime* (non solo Goldrake) diventarono uno degli elementi di discussione su tematiche sociali più ampie quali la violenza presente nella società italiana, la difesa dei diritti civili, il terrorismo, la libertà personale inviolabile di ogni individuo e, addirittura, la pena di morte²⁵.

²⁰ Confermativa, in tal senso, fu la dichiarazione di Giorgio Carnevali, funzionario responsabile RAI per quella fascia oraria di programmazione, a detta del quale «Goldrake andava in onda insieme ai cartoni animati di Superman-Nembo Kid. E noi eravamo sicuri che le vicende dell'uomo di acciaio venuto da Krypton avrebbero entusiasmato i bambini d'oggi così come ieri avevano appassionato noi. Si è verificato invece l'opposto: Superman è passato quasi inosservato. La sua vista radioscopica e la sua superforza sono state battute sei a zero dal *robot* extraterrestre di nome Goldrake» (Jarach 1978: 155). Con entusiasmo più moderato, invece, si espresse Carlo Scaringi, ex-responsabile delle testate ERI per ragazzi, per il quale «il successo dei cartoni animati giapponesi fu una sorpresa per tutti, ma in fondo prevedibile perché venivano ad occupare uno spazio che la produzione italiana ed europea in genere non era in grado di colmare» (Aa. Vv. 1999: 65).

²¹ Nell'aprile 1980, fu avviata una singolare protesta da un consistente gruppo di famiglie di Imola che scrisse un esposto, il cui contenuto fu reso pubblico, indirizzato agli allora ministri delle Poste e Telecomunicazioni e della Pubblica Istruzione, alla RAI, all'ANSA e a buona parte delle testate giornalistiche. Si chiedeva espressamente l'interruzione di quei cartoni animati giapponesi che propongono «un uso della scienza e della tecnica, della stessa fantascienza legata alla guerra»; «strumenti sempre più moderni al servizio di una società dominata da lotte feudali e nelle mani di un uomo che regredisce dominato da bassi istinti di avidità e di dominio». Furono numerosissime le testate che dedicarono spazio alla notizia, tra i tanti si ricordano Martinat 1980: 8; Marozzi 1980: 1; Pesenti 1980a: 16; Pesenti 1980b: 17; Golinelli 1980a: 3; Golinelli 1980b: 1; Golinelli 1980c: 1; Tasselli 1980: 28-29; De Bernardi-Pieghi 1980: 19.

²² Silverio Corvisieri, all'epoca Deputato Parlamentare e membro della Commissione Parlamentare per l'Indirizzo Generale e la Vigilanza dei Servizi Radiotelevisivi (meglio nota come Vigilanza RAI), parla di «orgia della violenza annientatrice», di «delega al gran combattente» e di «rifiuto viscerale del diverso» (Corvisieri 1979: 6). La sua posizione è riportata anche in Verger 2012. Nella stessa direzione si espresse Bini 1979: 9, che non risparmiò critiche neppure sulla «canzonetta scema della sigla».

²³ Le critiche dell'Onorevole Corvisieri apparvero, da egli stesso, ancora sostenute, seppur con toni più pacati, fino circa un ventennio dopo, come documentato dalla trasmissione radiofonica Lampi di Primavera condotta da Loredana Lipperini su Radio Tre, che il 17 aprile 1988 ebbe modo di intervistarlo. La trascrizione della puntata è riportata in Raffaelli 1998: 18.

²⁴ In questa direzione, si espressero Altarocca 1979: 1 e Stella 1979: 3.

²⁵ Nella seduta del 4 febbraio 1981 tenutasi alla Camera dei Deputati, in ben due interventi furono citati i più famosi robot in programmazione in quegli anni. L'onorevole Roberto Ciccimessere (anch'egli, come l'onorevole Corvisieri, membro della Vigilanza RAI) citò incidentalmente Goldrake, in un discorso relativo alla pena di morte, che in quel periodo veniva da alcuni proposta come mezzo di contrasto al terrorismo. Nell'esprimere la sua avversione a tale orientamento sosteneva che alla base di certe scelte vi è l'influenza della comunicazione di massa mediante la radiotelevisione di Stato e gli altri organi di informazione privata: «oggi la vera scuola di informazione è la televisione di Stato» e «i bambini, da quando sono piccoli, accendono la televisione, vedono Goldrake o altro del genere». Nella stessa seduta parlamentare l'Onorevole Adele Faccio si scaglia contro Mazinga, definito con l'appellativo di «imbecille» e individua, quale mezzo di lotta al terrorismo, alternativo al «fermo di polizia», la creazione di una «cultura alternativa, diversa, laica, libertaria, autonoma, che crei una coscienza indipendente nelle persone, nei bambini, nei giovani». Da qui

Anche i più illustri intellettuali dell'epoca ebbero modo di esprimere il loro punto di vista e tra le Voci più autorevoli contrarie a questo nuovo genere di TV per i ragazzi (D'Amato 1989, 2002) alcune si collocarono con moderazione (Fo 1980), non tanto nella critica ai "robottoni", che fu altrettanto asprissima, ma nei metodi per contrastarli: gli *anime*, messaggeri di violenza, non dovevano essere combattuti con altra violenza, la censura, bensì con la critica, mediante gli strumenti della satira e dell'ironia, e con la tecnica del "controspectacolo"²⁶, così da giungere alla loro demistificazione.

Tra gli intellettuali dell'epoca non mancarono, però, anche le Voci schierate "dalla parte di Goldrake" (Rodari 1980: 19-20)²⁷ e a difesa di Mazinga (Cardini 1987: 203-207) che, pur nelle loro ampie diversità di vedute²⁸, ripudiarono quelle accuse di educazione alla violenza, sostenendo, al contrario, la positività dei messaggi contenuti nelle serie animate giapponesi: la figura dell'eroe buono che sconfigge le forze del male.

Altre posizioni (Vinciguerra 1980: 2; De Rosa 1980: 12; Sangiorgi 1980: 12; Voglino 1980: 7-10), senza invocare l'estremo rimedio della censura, si soffermarono sul ruolo fondamentale della famiglia e della scuola ritenute capaci, se ben organizzate, di neutralizzare quell'effetto di istigazione alla violenza da tanti dichiarato.

Così, per almeno un triennio, tra dure critiche e approcci più moderati, si sviluppò il dibattito intorno ai nuovi prodotti²⁹ che la TV liberalizzata proponeva ai telespettatori

la proposta di una programmazione televisiva «un po' meno imbecille che in realtà li diventerà [i bambini] di più senza bisogno di indurli alla violenza e al terrore». Il resoconto stenografico completo della seduta parlamentare è disponibile sul sito web della Camera dei Deputati all'indirizzo https://documenti.camera.it/_dati/leg08/lavori/stenografici/sed0279/sed0279.pdf. A favore di una programmazione più costruttiva, accanto a quella dell'evasione, si espresse anche Simeoni 1981a: 32, il quale auspicava una regolamentazione delle Tv private, sul modello americano, già da allora improntato al rispetto, per disposizione di legge, di specifiche proporzioni percentuali tra la programmazione di svago, di intrattenimento e commerciale, da una parte, e i programmi culturali e di informazione dall'altra. Varie fonti dell'epoca riportano, sempre troppo genericamente, anche la notizia di una interrogazione parlamentare che sarebbe stata presentata dall'Onorevole Corvisieri contro Goldrake e i cartoni animati giapponesi. Di tale interrogazione non v'è, però, traccia sul portale storico della Camera dei Deputati (le attività istituzionali dell'Onorevole Corvisieri sono consultabili all'indirizzo <https://storia.camera.it/deputato/silverio-corvisieri-19380815>) ma ciò non significa che non sia mai stata presentata ma semplicemente che non sia stata documentata in quanto rimasta senza risposta per la conclusione anticipata della legislatura: così si espresse Sorgi 1980: 17.

²⁶ «Se Goldrake è l'angelo sterminatore, il vendicatore che si sacrifica per il povero uomo della strada (in fondo c'è dentro la stessa idea dei terroristi), se Goldrake è un personaggio creato da un prestigiatore dello spettacolo, ci vuole un altro prestigiatore che sveli l'arcano, che demistifichi la macchina, che ne mostri il ridicolo» (Fo 1980: 8).

²⁷ L'Autore considera Goldrake una sorta di riproposizione del mito di Ercole (per metà uomo e per l'altra metà Dio) in chiave moderna (metà uomo e metà *robot*) e, come tale, capace di affrontare grandi imprese e superarle.

²⁸ La posizione di Rodari e quella di Cardini, in effetti, hanno poco in comune ma entrambi si distanziano dalle posizioni di chi vuole vedere negli *anime* robotici (e non solo in essi) la veicolazione di messaggi che inducono alla violenza. Se non può affatto negarsi che le "nuove" serie televisive sono, per lo più, inscenate in contesti bellici, ciò non significa necessariamente insegnare la violenza; talvolta la lotta violenta dell'eroe buono contro l'antieroe malvagio trasmettono un messaggio positivo di giustizia.

²⁹ In breve tempo il dibattito andò ben oltre il capostipite delle serie robotiche fino a coinvolgere tutte le numerosissime serie di *anime*, che si presentarono nel piccolo schermo domestico. Ai *kodomo* (così si chiamano gli *anime* prodotti per i bambini), si affiancarono gli *shōnen* (per ragazzi e adolescenti e con trame di azione, fantascienza e *fantasy*) e i *shōjo* (fatti di storie sentimentali e rivolti alle ragazze) ma anche i *seinen* e i *josei* dai contenuti per un pubblico, rispettivamente, maschile e femminile, che ha già raggiunto la maggiore età. Le novità non si fermarono alla programmazione delle serie animate giapponesi ed ecco comparire una rilevante programmazione di telefilm americani (tra cui *Happy Days* e *Charlie's Angels*), che non tardano ad essere altrettanto dibattuti. Si veda, per tutti, Geminiani 1979: 17.

più giovani, e in grado di influenzarne la formazione mediante la proposizione di veri e propri modelli comportamentali³⁰.

3. Il Giappone post-bellico: breve analisi del contesto di riferimento.

Le serie *mecha*³¹, che si diffusero in Italia – e anche in altri Paesi europei – furono tutte caratterizzate, al netto delle peculiarità delle singole trame, da un comune denominatore: la presenza di giovani piloti di enormi *robot* supertecnologici impegnati nella difesa del pianeta Terra da chi cercava di conquistarla o distruggerla. Il tutto si svolgeva quasi sempre nell’ambito di scenari tragici di guerra – che poi si evolvevano positivamente verso la pace - e con il costante uso della tecnologia – i cui effetti, positivi o negativi, dipendevano dal modo di farne uso da chi quell’uso lo facesse. Non è semplice comprendere la vera essenza dei messaggi contenuti in queste trame senza avere un minimo di conoscenza del contesto culturale che gli ha prodotti. Una breve indagine sul Giappone di quegli anni potrebbe essere di grande utilità per il superamento di quei luoghi comuni che non sono andati oltre (oppure lo hanno fatto troppo timidamente) il giudizio di disvalore per quella gratuita violenza che fu somministrata ai bambini degli anni ’70-’80 (Pellitteri 2007: 31-59). Per fare un po’ di chiarezza si deve retroagire almeno alla metà degli anni ’40, quando il Giappone, che aveva preso parte al secondo conflitto mondiale bellico, dichiarò la sua resa³². Lo scoppio delle due bombe atomiche, avvenuto pochi giorni prima, fu l’epilogo più disastroso della Seconda Guerra Mondiale e il Giappone, che ebbe la disgrazia di esserne il protagonista passivo, vide tramontare definitivamente l’epoca del mito della creazione di un impero coloniale governato dalla figura “divina” dell’imperatore (Farina 2022: 150-154). Gli occupanti imposero, con la forza, una nuova costituzione democratica³³ che portò all’erosione di tutto il precedente assetto istituzionale autoritario (interamente basato sul militarismo) e dell’identità di quel popolo, insieme alle sue sicurezze economiche e politiche.

Questa grande rivoluzione dell’apparato politico-istituzionale giapponese influenzò anche l’assetto socio-economico e portò al rilancio di settori produttivi (come quello della

³⁰ È unanime, anche tra le posizioni più distanti, il riconoscimento del fondamentale ruolo della TV nel percorso di formazione dei fanciulli. Tra i tanti, che si sono espressi in questa direzione, si vedano Carminati 1981: 20; Simeoni 1981b: 25; Geminiani 1980: 26.

³¹ *Mecha* è quell’ideologia che si sviluppò in Giappone, negli anni della ripresa economica successiva alla Seconda guerra mondiale basata sull’abbinamento tra la componente meccanica (tipica delle macchine e quindi dei *robot*) e quella umana. La narrazione, attraverso le più varie forme d’arte, delle gesta di *robot* ultratecnologici che, allo stesso tempo, dimostrano di provare sentimenti umani ha suscitato suggestioni relative ad aspetti sociali, sentimentali e giuridici sulla convivenza tra esseri umani e *robot*, che ancora oggi sono di forte attualità. In stretta connessione con l’ideologia sopraccitata, con il termine *mecha* si indica anche quel genere narrativo dei *robot* (di dimensioni straordinarie e pilotati dall’essere umano) presenti negli *anime* ma, ancor prima, nei manga e, più in generale, nelle opere letterarie di fantasia. In questo punto del testo, sta ad indicare il filone degli *anime* robotici, cui appartengono, tra gli altri, Goldrake, Mazinga e Jeeg Robot.

³² L’annuncio fu fatto dall’Imperatore Hirohito il 15 agosto 1945.

³³ Cfr. Henderson 2006; Maki 1980; Koseki 1998; Ward-Shulman 1974; Aa.Vv. 2021.

produzione dei giocattoli³⁴ e quello cinematografico³⁵) che per tutto il periodo della Seconda guerra mondiale furono abbandonati, fino al collasso, per favorire l'industria bellica militare.

Riaffiorarono immediatamente quelle rinomate capacità produttive (Allison 2006: 37), che caratterizzano l'industria giapponese del secondo decennio del secolo scorso³⁶, grazie anche allo spazio creatosi dal parziale abbandono di quei settori da parte della Germania, fino a quel momento *leader* ma poi troppo impegnata nella produzione di armamenti.

Il primo giocattolo prodotto fu la *Kosuga Jeep* e dimostrò la grande capacità del popolo giapponese di voler riemergere nonostante la grande carenza di materie prime e la scarsità di risorse in generale. Si trattava di una piccola Jeep (del tutto simile a quelle utilizzate dagli occupanti americani) prodotta con la latta delle scatolette utilizzate per confezionare le razioni di cibo destinate al *Supreme Command of Allied Powers (SCAP)*³⁷ e che sarebbero state scartate come rifiuti dopo il loro utilizzo. Così quei rifiuti metallici divennero la principale materia prima per la produzione di un giocattolo a bassissimo costo, acquistabile anche dalle famiglie giapponesi più indigenti, che inaugurò il primo *business* del rilancio dell'industria giapponese che ben presto (1947) avviò l'esportazione verso il mercato americano³⁸.

Pochi anni dopo (1954) anche il settore cinematografico cominciò a risollevarsi con dei connotati assai peculiari e fortemente influenzati dal crescente interesse del popolo giapponese per la tecnologia. Il grande interesse per lo sviluppo tecnologico, che andava sviluppandosi in quegli anni, era un riflesso della condizione sociale del popolo giapponese, che si trovava ad affrontare una difficile fase di ricostruzione. Quella tecnologia, fino a poco tempo prima sviluppata soltanto per scopi di natura bellica, veniva, ora, intesa come l'elemento imprescindibile per la riemersione dalle ceneri della sconfitta. L'ideale *gijutsu rikkokoku* (nazione basata sulla tecnologia) divenne il fattore primario del progetto di rilancio industriale del Giappone. Una tecnologia teleologicamente orientata verso le nuove finalità consumistiche.

Fu chiamato *Gojira* (per il mondo occidentale Godzilla) il primo prodotto cinematografico postbellico di successo, che in breve tempo divenne identificativo del suo genere

³⁴ Il metallo, insieme ad altre materie prime, poteva essere impiegato per la produzione di manufatti di utilità diretta per il Paese (e quindi certamente per la produzione di armi) con conseguente divieto di produzione di oggetti non altrettanto utili, come i giocattoli. Prima di questo divieto, l'industria dei giocattoli era considerata, ed effettivamente costituiva, uno dei settori di *élite* della macchina industriale giapponese: rinomata per la straordinaria qualità dei suoi prodotti, essa aveva avuto un ruolo d'importanza vitale nell'economia nazionale. Infatti, la Germania nazista in quegli anni aveva dovuto abbandonare la propria produzione per concentrarsi sulla creazione di armamenti e in quel momento il Giappone ebbe l'opportunità di subentrarle e divenire *leader* produttore: triplicò le vendite nel periodo tra il 1914 e il 1918 e portò i guadagni da otto a venticinque milioni di *yen*.

³⁵ Come accadde in Italia all'Istituto Luce, la Tōhō Studios, famosa casa cinematografica giapponese fu prevalentemente sfruttata come mezzi di propaganda e fu obbligata ad una ingente produzione di opere patriottiche, con l'intento di rafforzare le ideologie istituzionali militaristiche.

³⁶ Nel periodo intercorrente tra il 1914 e il 1918, il Giappone triplicò le vendite dei giocattoli e raggiunse standard qualitativi straordinari. Il segreto del successo stava nelle capacità artistiche dei produttori, spesso provenienti dal mondo artigiano della produzione di elementi decorativi ed ornamentali presenti nei templi buddisti. In breve tempo, grazie all'invenzione del torchio a mano, la produzione manuale si trasformò in produzione di massa. Sul punto si vedano Tomiyama 2000: 60-61; Allison 2006: 37.

³⁷ Questo era il nome dell'insieme di uffici e *staff* che guidarono l'occupazione americana del Giappone successiva alla Seconda guerra mondiale.

³⁸ Si veda la dettagliata descrizione del fenomeno in Saitō 1989.

di appartenenza³⁹. Per l'attento osservatore, erano immediatamente percettibili gli elementi storico-culturali dell'epoca, che poi molti anni più avanti si ritroveranno anche negli anime che conquistarono l'Europa alla fine degli anni '70.

Gojira, prodotto da Tōhō Studios, narra la storia di un gigantesco mostro anfibio (una specie di dinosauro) risvegliato dalla sua millenaria ibernazione a causa di test nucleari condotti dagli americani nel vicino atollo di Bikini (Kerner 2006: 109-123). Le radiazioni alle quali fu sottoposto *Gojira* gli causarono delle mutazioni che lo resero capace di emettere raggi di energia atomica con una forza distruttiva e annientatrice.

Ancora una volta, come durante il secondo conflitto mondiale, la cinematografia giapponese si presentava collegata a scenari di guerra ma in una modalità e con uno scopo totalmente diversi. Se fino a qualche anno prima le sale cinematografiche furono, infatti, sfruttate per stimolare sentimenti patriottici e guerrafondai ora lo scopo era totalmente diverso. La guerra, ormai ripudiata anche a livello costituzionale (articolo 9 della nuova costituzione giapponese)⁴⁰, era divenuto un mero strumento narrativo utile a far scaturire risposte emotive (Ōshita 1995) negli spettatori: in primo luogo, la paura e l'ansia, che lo spettatore pativa guardando una creatura animata da una tale furia distruttiva, difficilmente arginabile, venivano percepite chiaramente come forme di minaccia alla propria vita; *Gojira*, vittima di una mutazione dovuta all'esplosione atomica, portava lo spettatore all'immedesimazione, scatenando il ricordo della recente esperienza atomica e di occupazione da parte di una forza straniera che stava erodendo l'identità del polo giapponese; il continuo accostamento tra elementi di pura fantasia all'interno di un *background* basato su fatti storici realmente accaduti⁴¹ era fortemente coinvolgente per lo spettatore, che quei fatti li aveva vissuti, e permetteva una migliore comprensione del messaggio dell'autore; infine, quegli scenari di guerra venivano presentati con un cambio prospettiva, tale da fornire al popolo giapponese un'occasione di redenzione rispetto al peso e alla responsabilità per la recente devastazione patita. Il successo di *Gojira* durò per un arco temporale di circa 50 anni e da prodotto inizialmente pensato per un pubblico adulto fu destinato anche ai più piccoli, con gli opportuni adattamenti che resero la creatura più docile e talvolta alleata dell'uomo.

Lo sviluppo commerciale del Giappone di quegli anni non si fermò soltanto all'industria del giocattolo e della cinematografia ma diede nuova linfa anche ad una forma d'arte dalle radici antichissime, il *manga*, con lo scopo di trasformarla in un mezzo di

³⁹ È denominato *kaijū* (che in giapponese significa “strana bestia” o “mostro”) il genere cinematografico (ma anche fumettistico, televisivo e letterario) cui appartiene *Gojira*. Le trame sono generalmente incentrate sulla presenza di giganteschi mostri, che scatenano la loro furia sul mondo e sulle città. Per una panoramica illustrativa, si veda l'opera di Barr 2019.

⁴⁰ Costituzione del Giappone 3 Novembre 1946 - in vigore dal 3 maggio 1947, art. 9: «Nella sincera aspirazione alla pace internazionale, basata sulla giustizia e l'ordine, il Popolo Giapponese rinuncia per sempre alla Guerra quale sovrano diritto della nazione e alla minaccia o all'uso della forza come mezzo per la risoluzione delle dispute internazionali.

Allo scopo di raggiungere l'obiettivo di cui al precedente paragrafo, le forze di terra, di mare ed aeree, così come le altre potenzialità belliche, non saranno mai mantenute. Non sarà riconosciuto il diritto dello stato alla guerra». La presente traduzione è tratta da Losano 2020: 169. In argomento, tra gli altri, si vedano anche Ramaïoli 2016: 100-127; Ward 1998: 815-830.

⁴¹ Nella sceneggiatura di *Gojira*, i test nucleari che risvegliano e contaminano il mostro furono ambientati nell'atollo di Bikini. Appariva palese il riferimento storico all'infausta vicenda che coinvolse l'intero equipaggio del peschereccio Daigo Fukuryū Maru (Drago Fortunato) al largo delle isole Marshall nel 1954. La nave e le 23 persone dell'equipaggio furono contaminate dalle radiazioni provocate da un esperimento nucleare statunitense effettuato nell'atollo di Bikini. Si veda Yamazaki 2009: 132-145; Yagasaki-Hayakawa 2015: 127; Bruno 2017.

comunicazione attraente e rivoluzionario. Semplicisticamente etichettato, dai più, come fumetto giapponese⁴², presenta le sue tracce più lontane fin dal 745 a. C. nella forma di *emakimono*, (rotoli caratterizzati dalla compresenza di immagini e testi scritti) ma soltanto nel 1814 viene, per la prima volta, appellato come *manga*, per intitolare una raccolta di disegni satirici del pittore Hokusai Katsushika. All'inizio del Novecento, grazie all'incontro con la cultura statunitense delle cosiddette *strip* (strisce a fumetti), nacquero i primi esemplari moderni, la cui vera fase di sviluppo si ebbe negli anni '50. In quella già citata fase di ascesa dell'economia giapponese gli autori di *manga* conobbero finalmente la possibilità, seppur con risorse economiche assai limitate, di poter esprimere liberamente il proprio estro artistico. La rinascita delle case editrici portò alla creazione di riviste destinate ai bambini contenenti appassionanti storie a fumetti, tra cui, la serie di denominata *Tetsuwan Atomu* (per il mondo occidentale *Astro Boy*), pubblicata a partire dal 1952, alla quale va riconosciuto il merito dell'incredibile ascesa di questo settore industriale e la trasformazione del *manga* in vero e proprio fenomeno culturale.

La trama di *Tetsuwan Atomu*, ambientata nel 2003 in un centro urbano futuristico, rivelava chiaramente i due elementi dominanti, e inscindibilmente connessi, della società giapponese dell'epoca: la grande laboriosità del popolo intrisa della concezione *mecha*. Tra tecnologia e duro lavoro, *Atomu*, *robot* diligente e grande lavoratore, affianca gli uomini e con loro persegue l'obiettivo di rendere il mondo un posto migliore. Il quel contesto futuristico si aprivano le porte alla meccatronica (crasi di meccanica ed elettronica) e si presentavano le prime forme di macchine intelligenti, capaci di prendere decisioni, di convivere con gli esseri umani e di somigliargli fino al punto di ottenere il riconoscimento della carta dei diritti dei *robot*⁴³. Così, le tematiche contenute nell'opera anticipavano questioni giuridiche che ancora oggi, e soprattutto oggi, sono di grande attualità. Prime fra tutte è quella relativa al rapporto tra esseri umani e macchine e, quindi, in primo luogo allo status giuridico di queste ultime. La presenza delle macchine che lavorano duramente al fianco degli uomini per uno scopo comune palesava anche l'impegno dell'autore di voler raccontare il valore positivo dell'integrazione sociale⁴⁴, che andava affermandosi in quegli anni, in un Giappone mutato nei valori e nell'assetto istituzionale.

⁴² Il significato di fumetto della parola "*manga*" compare a partire dal 1914, ossia cento anni dopo il suo primo utilizzo. Il termine originariamente deriva dalla fusione di due caratteri cinesi: 漫 (abbondanza) e 画 (immagine o illustrazione). Nella sua accezione moderna, in Giappone la parola *manga* indica indistintamente tutta la produzione fumettistica, nazionale e straniera. Nell'accezione diffusasi in Italia, invece, con il termine *manga* ci si riferisce prevalentemente alle opere disegnate e prodotte da autori giapponesi. Va peraltro evidenziato che negli anni più recenti, lo stesso appellativo è sempre più utilizzato per indicare tutte quelle prodotte che, seppur prodotte fuori dal Giappone, hanno i connotati tipici dei *manga* asiatici.

⁴³ La carta dei *robot* di Tezuka ricorda le "tre leggi della robotica" di Isaac Asimov, pubblicate in un racconto del 1942 intitolato *Runaround* ("Circolo vizioso" è il titolo della versione italiana), in particolare nel suo art. 1, ove è previsto che «i robot devono contribuire alla felicità degli esseri umani» e nell'art.13, per il quale «non devono ferirli né ucciderli». Si vedano Schodt 1988: 77 e Di Fratta 2007: 17.

⁴⁴ Le vicende narrate nei vari episodi si presentavano spesso con connotati discriminatori. Il *robot*, quasi umano ma non umano, diventa il simbolo del diverso, è quell'essere inferiore, che proprio per la sua condizione naturale, non potrà mai diventare uomo. La scelta del protagonista *robot* conferisce peraltro un carattere di universalità alla narrazione e di riconduzione ai più disparati comportamenti discriminatori dell'epoca, compresi quelli patiti dagli immigrati giapponesi negli Stati Uniti. Tra i racconti più significativi in tema di discriminazione si ricorda "La Tragedia di Bayley" (1967-1969), nel quale si scorgono i connotati della lotta condotta dal "Movimento per i Diritti Civili" negli Stati Uniti. Bailey, un *robot* che si batteva per i diritti civili dei suoi simili, un giorno si recò presso il Municipio di Los Angeles, accompagnato da Atom, per registrarsi e godere di tutti i diritti di cui godevano gli umani. La risposta alla gioia e alle esultazioni di Bailey per il conseguimento del suo nuovo *status* fu la sua uccisione per mano di una folla di cittadini

La trasformazione sociale in atto veniva rivelata anche attraverso la proposizione di nuove figure di riferimento per l'intera società giapponese. Quei *leader* militari, idolatrati durante il periodo bellico, erano ormai sostituiti dagli scienziati, indiscussi dominatori della nuova forza del Paese: la tecnologia. Uomini con una divisa non militare, il camice bianco da laboratorio, e la cui autorevolezza (e non autorità) derivava dalle capacità tecniche (e non belliche). La completezza dell'opera, nel dimostrarsi figlia della sua epoca, arrivò fino a presentare la progressiva erosione della società patriarcale giapponese⁴⁵ che a partire dal 1947, fu rimodellata con l'introduzione di nuovi principi costituzionali contrari allo *status* del "padre-padrone"⁴⁶.

Così, ad un certo punto del loro percorso, le rivoluzionarie tematiche trattate nei *manga* incontrarono quella straordinaria invenzione chiamata televisione e furono attratte, nella nuova forma denominata *anime*, nel ciclone della *masukomyunikēshōn*⁴⁷. A causa della grande povertà del Paese, il nuovo elettrodomestico arrivò circa sei anni dopo (1953) del suo primo lancio negli Stati Uniti (1947) e divenne velocemente quel compagno di vita imprescindibile delle famiglie. La versione animata di *Tetsuwan Atomu* fu trasmessa dalla TV giapponese a partire dal 1963 e si affermò come il primo esempio di *anime* a livello mondiale (Cordella 2016: 44 e ss.; Murakami 1998).

Gli *anime* si affermarono ben presto come produzioni autonome rispetto agli antesignani cartacei e spesso totalmente scollegati da questi ultimi.

4. Varietà di trame e contenuti convergenti

Negli anni '70, periodo successivo alla ripresa economica del Paese, il Giappone fu attraversato da forti contestazioni, riguardanti, tre grandi temi fortemente interconnessi. Il primo, di natura politica, riguardava la sottomissione nei confronti degli Stati Uniti, derivante dalla lunga occupazione post-bellica, che fu la principale causa dell'occidentalizzazione del Paese del sol levante. Da questa condizione si originò il secondo grande

inferociti intolleranti per il diverso. Una situazione resa ancor più tragica per il fatto che Atom, vincolato alle regole della carta della robotica, non poté proteggerlo. Si veda, Schodt 2007: 124-125.

⁴⁵ Nella figura del Dottor Tenma, scienziato che ha dato vita all'androide Atomu, converge anche la figura di padre. Quel padre che restituisce una nuova vita al figlio, morto prematuramente in seguito ad un incidente automobilistico, trasformandolo in un *robot* altamente tecnologico e dalle sembianze umane. Questo accoppiamento di ruoli nella produzione giapponese non è raro e lo si ritrova spesso anche negli *anime*.

⁴⁶ Il libro IV del Codice civile giapponese del 1898 si incentrava su una famiglia dominata dal capofamiglia, che esercitava il controllo su tutti gli aspetti della vita familiare. I rapporti all'interno del nucleo familiare erano gerarchici (Oda 2021: 201). Questo assetto venne meno con l'entrata in vigore della Costituzione del 1947 che rese incostituzionale la maggior parte del diritto di famiglia (De Bary-Gluck-Tidemann 2001: 1036). Con l'art. 14 della costituzione giapponese «tutte le persone» divennero uguali secondo la legge senza «alcuna discriminazione di [...] origine familiare» e quindi spariva la figura del capofamiglia maschio. Con l'articolo 13, nasceva il diritto di «tutte le persone» ad «essere rispettate come individui» e «alla ricerca della felicità». Questa previsione aveva le sue ripercussioni anche in ambito familiare verso quei figli ai quali, in precedenza, non era permesso, entro una certa età, di sposare la persona desiderata senza il consenso del capofamiglia. Infine, con l'articolo 24, dedicato al matrimonio, si richiamava l'uguaglianza tra i sessi (Cavallieri-Castellucci-Colombo-Sempi 2019: 106). Questa occidentalizzazione del diritto di famiglia giapponese ha creato anche un divario generazionale tra padri e figli, per effetto del quale, ai primi, si contestava la mancanza di fiducia negli antichi valori, soppiantati dalla cultura occidentale e, ai secondi, di non essere in grado di proporre di nuovi (Doi 1991).

⁴⁷ Si tratta della traslitterazione in giapponese dell'espressione inglese "*mass communication*", ossia quella comunicazione di massa che caratterizzerà la più grande rivoluzione comunicativa dell'epoca.

problema, il divario generazionale tra padri e figli, per cui, ai primi si contestava una mancanza di fiducia negli antichi valori, ormai schiacciati dal peso della cultura occidentale, laddove ai secondi si rimproverava di non proporre di nuovi (Doi 1991). Il nuovo assetto politico-istituzionale, inoltre, fu causa della terza grande problematica dovuta alla eccessiva rapidità del processo di urbanizzazione delle città, in particolare di Tokyo, e alla conseguente deturpazione del territorio⁴⁸ (causa di abbruttimento estetico del Paese e del peggioramento della qualità di vita dei cittadini).

Questo contesto ispirò gli autori giapponesi di *anime* a raccontare, in una modalità insolita per il mondo occidentale, il malessere del loro tempo con prodotti di animazione dalle trame assai variegata e fantasiosa ma composte da elementi di base ricorrenti: terribili scenari di guerra e di devastazione dai quali, però, emerge un forte bisogno di pace e armonia. Goldrake - cronologicamente la prima serie televisiva italiana - rientra a pieno titolo in questa produzione e, con un'abile opera di riadattamento del *manga*, presenta un eroe schierato, in prima linea, a difesa del pianeta terra e dei suoi abitanti. Duke Fleed (Actarus nella versione italiana) era il pilota di origine extraterrestre - di sembianze umane - costretto a combattere per salvare il pianeta Terra ed i suoi abitanti. Abile guerriero moderno, colto e ragionevole e mai orgoglioso delle sue imprese belliche, odiava la guerra e combatteva per scongiurare il pericolo della distruzione, che già travolse la sua Stella Fleed. L'autore presenta un chiaro riferimento al modello dell'uso della forza legittima di Kelsen (Nitsch 2012: in part. cap. I; Losano 2011: 253-258; Kelsen 2009) e ripropone la cosiddetta guerra giusta del diritto primitivo disciplinato dall'autotutela (Greco 2022: 205-222).

Duke Fleed è, inoltre, un principe saggio, che esercita il suo potere con saggezza e moderazione al pari del re filosofo di Platone (Platone 2007): un "sovrano" (se si considera la sua provenienza) che non è spinto dal desiderio di potere e che quindi è capace di esercitarlo con raziocinio. È qui che si scorge l'idea pacifista e la ricerca dell'armonia tra l'uomo e tutto ciò - in generale, la natura - che lo circonda. Il crudele nemico, Re Vega, marcatamente imperialista e capace di far valere esclusivamente la legge del più forte, rappresenta l'alterità. Egli persegue la politica dell'appropriamento delle risorse altrui e dello sfruttamento indiscriminato delle popolazioni sottomesse: i suoi obiettivi sono la conquista e la distruzione degli altri Pianeti. Il modello proposto da Re Vega nega qualsiasi forma di diritto tra i popoli, contrapponendosi al Cosmopolitismo kantiano (Kant 1978: 123-139; Marini 1998) di Duke Fleed, eroe che parte dalla Stella Fleed e che viaggia nello spazio per raggiungere la Terra, così da superare le divisioni territoriali e politiche e, contemporaneamente, affermare il diritto a definirsi cittadino del cosmo.

Parallele produzioni animate di quegli anni proponevano, in buona parte, i medesimi valori attraverso percorsi più sofferti dei protagonisti, che arrivarono, come in Kyashan⁴⁹, anche a sacrificare irreversibilmente la propria natura umana per affermare quella degli altri terrestri. In una trama di confine, tra passato e futuro e tra umano e oltreumano, si narra di un ipotetico pianeta Terra ridotto allo stremo a causa dello scarso rispetto

⁴⁸ Il rapporto tra l'uomo e la natura ha radici profonde che derivano dalla cultura Shintoista - politeista e animista - per la quale l'anima (*kami*) è presente in ogni essere (non soltanto umano). Mentre nella cultura occidentale l'ordine naturale è di tipo gerarchico-piramidale e si esprime nella cosiddetta *scala naturae*, il modello shintoista è di tipo orizzontale e considera qualunque essere (animali, oggetti, divinità e perfino i Robot) come parte dello stesso ordine ontologico (ciascuno di essi può elevarsi ad un piano superiore pur rimanendo nella sua individuale specificità).

⁴⁹ Kyashan - Il ragazzo androide (*Shinzo ningen Kyashan*) è una serie animata ideata da Tatsuo Yoshida e prodotta dalla Tatsunoko nel 1973.

ambientale che gli hanno riservato gli esseri umani. È un pianeta che necessita di purificazione, di boschi verdi e mari puliti ed è per questa ragione che il miglior scienziato giapponese nel campo della robotica, il Dottor Azuma, ha progettato e costruito androidi specializzati, così “intelligenti” da apparire con un barlume di autocoscienza.

A causa di un fulmine, che si abbatte sul laboratorio dello scienziato, gli androidi impazziscono e si ribellano al loro creatore, che, per contrastarli si troverà costretto ad accettare il volontario sacrificio del figlio Tetsuya di volersi irreversibilmente trasformare in cyborg. L'uomo che diventa un super robot rappresenta il punto più avanzato del potenziamento e contemporaneamente l'apice del conflitto tra evoluzione biologica e culturale. Da questo punto di vista le produzioni giapponesi rievocano la capacità prometeica dell'uomo di alterare l'equilibrio instaurato tra la specie a cui egli appartiene e il resto del regno vivente. La trama offre spunto per una profonda riflessione anche sul rapporto dell'uomo con sé stesso, relativamente alla propria costituzione biologica e alla propria autopercezione.

Dall'incontro fra il biologico e il meccanico nasce l'oltreuomo, che rappresenta l'unica possibilità di salvezza per l'umanità ma, per questa sua condizione meticciosa, è condannato alla solitudine, è solo contro tutto e tutti. Dagli umani è visto con sospetto, perché il suo corpo è di metallo (come quello dei robot cattivi) ma anche gli androidi lo odiano, perché lo considerano un traditore che semina morte tra i suoi “fratelli”.

Anche Kyashan, come Actarus, combatte una guerra giusta ed esercita il suo potere con saggezza e misura ma è la sua condizione di solitudine che lo distingue dal Principe della stella Flead. Kyashan incarna la condizione del Giapponese del dopoguerra, costretto a rappacificarsi con la tecnologia, che mal impiegata, ha distrutto il suo Paese. I nemici del genere umano, ancora una volta, mostrano evidenti connotati imperialisti. Bryking, il capo degli androidi ribelli, persegue l'obiettivo della distruzione totale della razza umana, ritenuta inferiore a quella robotica e pericolosa per la natura. Lo scopo ultimo perseguito dagli androidi si discosta, però, dalla crudele fame distruttiva e di sottomissione perseguita dal Re Vega. A modo loro, infatti, i folli robot intelligenti, vogliono portare avanti quel nobile progetto del Dottor Azuma, di migliorare le condizioni di vita sul pianeta. Per raggiungere lo scopo, i loro cervelli in avaria, in piena trasgressione della prima legge della robotica di Asimov, scelgono la strada della totale eradicazione del problema alla radice: lo sterminio della razza umana, responsabile della distruzione del proprio habitat naturale.

È palese, in entrambe le trame, che la guerra “giusta” sia l'unico strumento possibile per il raggiungimento degli obiettivi pacifisti e ambientalisti del Giappone postbellico. Ma non è soltanto questa la ricetta proposta negli *anime*. In tal senso, è interessante citare una terza e ultima trama capace di dimostrare come, per l'affermazione di quegli stessi valori, sia possibile un percorso più mite e totalmente privo dell'uso della forza distruttiva tipica delle serie *mecha*.

L'impresa è stata compiuta da Hayao Miyazaki, che attraverso un libero riadattamento del romanzo *The Incredible Tide* (1970) di Alexander Key ha prodotto la serie animata intitolata “Conan il ragazzo del futuro”⁵⁰. L'antefatto è ormai noto, ancora una volta ci viene presentato uno scenario apocalittico, di disastro ambientale, nel quale l'umanità è prostrata, stavolta a causa di un recente conflitto mondiale (il terzo), combattuto dagli uomini con bombe elettromagnetiche. In quella realtà distopica, lo scoppio del conflitto mondiale è cronologicamente collocato nel 2008 e la narrazione comincia vent'anni dopo

⁵⁰ Conan, il ragazzo del futuro (*Mirai shōnen Konan*) è una serie animata del 1978 ideata e diretta da Hayao Miyazaki e prodotta dalla Nippon Animation.

(nel 2028). Lo scenario è più disastroso dei precedenti racconti, più che altro caratterizzati da devastazioni *in itinere*. Stavolta la devastazione è giunta all'apice, l'uso di quelle armi ha già devastato tutto, ha addirittura causato lo spostamento dell'asse terrestre e ha sconvolto il pianeta con maremoti e fratture di continenti, fino a ridisegnarne totalmente la mappa territoriale e ridurne drasticamente la popolazione. L'opera concentra, nel medesimo contesto, due opposte declinazioni del rapporto uomo-natura. La prima, conflittuale, è metaforicamente presentata con la città di Indastra: una terra arida dagli edifici metallici con colori freddi e cupi, alimentata dall'energia nucleare creata con derivati della plastica e sottoposta alla dittatura orwelliana del crudele dittatore Lepka. La seconda - di polarità diametralmente opposta alla precedente - è rappresentata dall'isola di *High Harbor*: una terra florida, piena di vegetazione e di vita animale oltre che umana. In un pianeta reduce dagli sconvolgimenti elettromagnetici, *High Harbor* rappresenta il modello sostenibile e da difendere ma con il giusto equilibrio.

Nell'opera di Miyazaki convergono i destini di tre generazioni: la prima è composta da coloro che hanno provocato il disastro ecologico, ovvero i politici, i capi di Industria e gli scienziati che hanno aggredito il pianeta con le armi elettromagnetiche, ormai vecchi decrepiti; la seconda è la generazione di mezzo, che ha conosciuto nell'infanzia il mondo pre-apocalittico per poi essere costretta a sopravvivere e adattarsi al nuovo, ambiguamente in bilico tra sottomissione e ribellione; la terza è quella dei bambini nati e cresciuti dopo il disastro, di cui fanno parte i due principali protagonisti, Conan e Lana.

Attraverso le vicissitudini di questi giovani ragazzi, l'autore propone un pacifismo integralista attraverso il quale si giunge alla sconfitta dei "cattivi" limitando allo strettissimo indispensabile il ricorso alla forza. È una vittoria morale quella che si ottiene attraverso la proposizione del nuovo modello sociale di *High Harbor*, improntato alla serena convivenza e contrapposto all'organizzazione fallimentare di Indastra.

In tutto ciò, il pericolo da combattere è palese: la minaccia di un ritorno a un passato di una società senza ideali, in cui la follia delle armi prevaleva sulla ragione del dialogo, caratterizzata soltanto da mire politiche di dominio ed espansione, irrispettosa della civiltà, della natura e profondamente sorda di fronte ai valori di serena convivenza fra i popoli. Un modello sociale che, se fosse tornato a imporsi, avrebbe portato nuove guerre, nuovi lutti, e una distruzione questa volta probabilmente irrimediabile.

Per questi suoi connotati, l'opera può essere definita un vero inno alla pace, alla fratellanza fra i popoli, al ritorno alla natura in contrapposizione alle nefaste derive della scienza e della modernità; un invito all'amicizia incondizionata, alla vita da condurre in piena solidarietà, collaborazione e unione d'intenti.

5. Considerazioni finali

Ai messaggi pacifisti e ambientalisti contenuti in queste trame - rappresentative di tutta la produzione nipponica dell'epoca - va riconosciuto il merito di aver anticipato le principali questioni emergenziali dell'umanità, per le quali è necessario individuare opportuni strumenti di garanzia. Soltanto attraverso un nuovo patto sociale⁵¹ possono essere evitate catastrofi ecologiche dalle conseguenze irreversibili. I valori espressi nell'animazione

⁵¹ Hans Kelsen, nella sua opera *Peace through Law* del 1944 (Kelsen 1990: 42 ss.), nel distinguere tra il contratto sociale interno e il patto internazionale, basa sulla consapevolezza della loro differenza la concreta possibilità che si possa stipulare un patto che abbia come obiettivo la pace tra gli Stati.

giapponese degli anni '70 sono fortemente ispirati al patto di convivenza pacifica stipulato all'indomani della Seconda guerra mondiale e grazie al quale si riaffermarono le democrazie nazionali – con principi ben vincolati attraverso carte costituzionali rigide – e quel generale ripudio della guerra, accompagnato al rispetto e all'attuazione dei diritti umani contemplati, a livello internazionale, dalla Carta dell'Onu e dalle tante Carte sui diritti umani.

La condizione dei tempi che corrono impone addirittura di andare oltre il costituzionalismo tradizionale, ancorato alla forma dello Stato nazionale, per dirigersi verso l'integrazione con il costituzionalismo sovranazionale – o di diritto internazionale – dotato di proprie funzioni e di istituzioni sovra-statali di garanzia all'altezza dei poteri economici e politici globali (Ferrajoli 2021). In tale direzione, è auspicabile lo sviluppo del costituzionalismo dei beni fondamentali (in *primis* la pace)⁵², tramite opportuni strumenti diretti a garantire l'accesso di tutti al godimento di beni vitali (alimentazione di base, farmaci salva-vita e altri beni comuni), che si collochi a fianco del più datato Costituzionalismo dei diritti fondamentali.

I diritti fondamentali, la pace e il rispetto della natura sono concetti interconnessi e complementari. Tutti e tre hanno come obiettivo la promozione del benessere dell'umanità e dell'ambiente in cui viviamo. La pace è un prerequisito per la realizzazione del diritto alla vita, alla libertà e alla sicurezza personale. Parallelamente, il rispetto della natura – che implica la considerazione e la tutela dell'ambiente, delle risorse naturali e della biodiversità – è basilare non soltanto per la sopravvivenza delle specie viventi, ma anche per garantire un equilibrio ecologico globale, che a sua volta è essenziale per la sopravvivenza dell'umanità. Il diritto a un ambiente sano e sicuro è un diritto fondamentale che è riconosciuto in molte costituzioni nazionali e convenzioni internazionali sui diritti umani. Il rispetto della natura è anche importante per garantire la sicurezza alimentare e la salute delle persone.

Nonostante le cupe tematiche di guerra e di devastazione ambientale i prodotti giapponesi di animazione sono indiscutibilmente portatori di una forma primordiale di messaggi pacifisti e ambientalisti: il pericolo da scongiurare è sempre la minaccia del ritorno alla follia delle armi, che ha creato devastazione ambientale e sociale. La pace, raccontata dagli “*anime*” nelle modalità più disparate, è presentata come principio universale che riassume l'idea di armonia tra i consociati e tra questi e l'ambiente circostante. Può apparire, a prima vista, fuorviante la presentazione di trame nelle quali la pace è assente e costituisce il principale obiettivo (*rectius* valore) da raggiungere. Quel bene, invece, risulta assente soltanto perché l'umanità non è riuscita a preservarlo. La conoscenza difettosa della realtà è all'origine della crisi ulteriormente accentuata dall'errata convinzione che la pace riguardi soltanto il rapporto tra esseri umani e non anche le loro relazioni con il resto del pianeta. L'impronta shintoista della cultura giapponese è portatrice del messaggio di pace universale tra tutti i componenti della biosfera (Farina 2022: 161-163) e la scelta di veicolarlo attraverso gli *anime*, rievoca la metafora “del miele e dell'assenzio” espressa da Lucrezio nel suo “*De rerum Natura*”. Con lo strumento della poesia egli riuscì ad addolcire la durezza della filosofia epicurea, che per i suoi contenuti, volti al raggiungimento della felicità da parte degli uomini, doveva essere diffusa il più possibile e non essere confinata alla conoscenza di pochi eletti. Allo stesso modo, attraverso gli *anime*, che la massa appellava semplicemente come cartoni animati giapponesi, gli autori raggiunsero ogni fascia

⁵² Per il significato di pace quale bene, e quindi principio, da tutelare e preservare si veda Zagrebelsky 2008: 206-208; in tema di pace come principio, Greco 2012.

d'età della popolazione, compresa quella dei più piccoli. Il disegno, infatti, elemento di base dell'animazione, permetteva (e permette) di raccontare temi forti - opportunamente addolciti con colori accesi e forme morbide - e impegnativi - con l'uso della metafora e dell'allegoria - in una modalità totalmente diversa dalla cinematografia tradizionale e dalla letteratura e consentiva anche di raggiungere una parte di pubblico prima irraggiungibile. È questo il motivo per cui l'animazione giapponese, giunta in Europa a metà degli anni '70, può essere considerata una efficace forma di sensibilizzazione e anche di educazione civica extra-scolare, ai valori e ai diritti fondamentali, per i fanciulli di quel tempo.

Riferimenti bibliografici

- Aa.Vv., 2021. *Introduzione al diritto giapponese*, Torino: Giappichelli.
- Aa. Vv., 1999. *Mangamania. 20 anni di Giappone in Italia*, Milano: Epierre.
- Allison A., 2006. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley: University of California Press.
- Altarocca C., 1979. *L'eroe dei piccoli turba i grandi*, in *Il Giorno*, 10 gennaio 1979.
- Amato G., 1976. *Monopolio e pluralismo: un dilemma che non doveva proporsi*, in *Il diritto delle radiodiffusioni e delle telecomunicazioni*.
- Apa E., 2004. *Il nodo di Gordio: informazione televisiva, pluralismo e Costituzione*, in *Quaderni costituzionali*.
- Barberio R., Macchitella C., 1992. *L'Europa delle televisioni*, Bologna: Il Mulino.
- Barile P., 1984. *Diritti dell'uomo e libertà fondamentali*, Bologna: Il Mulino.
- Barr J., 2019. *Godzilla e altri kaijū. Guida ai mostri giganti del cinema*, trad. it. A. Guarnieri, Città di Castello: Odoya.
- Bartolomei A., Bernabei P., 1983. *L'emittenza privata in Italia dal 1956 a oggi*, Torino: Eri.
- Bini G., 1979. *Programmi per bambini e industrie da grandi*, in *L'Unità*, 16 gennaio 1979.
- Bruno T., 2017. *From Hiroshima to Tokaimura (1945-1957): a Cultural History of the Genesis of Japanese Civilian Nuclear Project Through the Newspapers Asahi Shinbun and Yomiuri Shinbun*, Lyon: Université Jean Moulin Lyon.
- Cardini F., 1987. *E io difendo Mazinga*, in Id., *Testimone a Coblenza*, Milano: Camunia.
- Carminati G., 1981. *La televisione nella vita dei bambini*, in *La Discussione*, 2 novembre 1981.
- Cavaliere R., Castellucci I., Colombo G. F., Sempì L., 2019. *Diritto dell'Asia orientale*, Venezia: Cafoscarina.
- Cipriani F., 2000. *Storia di una vita*, Reggio Calabria: Rexodes Magna Grecia.
- Cofano D., 1999. *Nipponcartoon. Immagini, miti, strategie*, Milano: Franco Angeli.
- Cordella C., 2016. *Anime robotiche*, Milano: Delos Digital.
- Corvisieri S., 1979. *Un ministero per Goldrake*, in *La Repubblica*, 7-8 gennaio 1979.

- D'Amato M., 1989. *Lo schermo incantato. La tv dei ragazzi in Italia*, Roma: Editori Riuniti.
- D'Amato M., 2002. *La TV dei ragazzi: storie, miti, eroi*, Roma: Rai Eri VQPT.
- De Bary W. T., Gluck C., Tiedemann A. E., 2001. *Sources of Japanese Tradition: 1600-2000*, New York: Columbia University Press.
- De Bernardi G., Pieggi B. (a cura di), 1980. *Basta con la televiolenza spaziale*, in *La Domenica del Corriere*, n. 17.
- De Rosa L., 1980. *I mostri-guerrieri del pomeriggio*, in *Il Popolo*, 15 aprile 1980.
- Di Fratta G., 2007. *Introduzione. Che cos'è un robot?*, in Id (a cura di), *Robot. Fenomenologia dei giganti di ferro Giapponesi*, Caserta: L'Aperia.
- Doi T., 1991. *Anatomia della dipendenza. Un'interpretazione del comportamento sociale dei giapponesi*, Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Farina M., *Il fascismo attraverso gli anime: tra Porco Rosso e Conan*, in *politica.eu*, Anno 8, Numero 2, Dicembre 2022
- Ferrajoli L., 2021. *Perché una Costituzione della Terra?*, Torino: Giappichelli.
- Fo D., 1980. *E io sono pronto ad andare in televisione per battere quel robot*, in *L'Unità*, 13 aprile 1980.
- Geminiani E., 1979. *Fonzie è più dannoso di Goldrake*, in *La Discussione*, 22 gennaio 1979.
- Geminiani E., 1980. *Il padre dei nostri figli è Mazinga*, in *La Discussione*, 14 aprile 1980.
- Ghilardi M., 2003. *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Padova: Esedra.
- Ghilardi M., 2010. *Filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Milano: Mimesis.
- Golinelli L., 1980a. *A Imola continua la guerra stellare. Senza scampo Goldrake, Mazinga & C.*, in *Il Resto del Carlino*, 9 aprile 1980.
- Golinelli L., 1980b. *Topolino è lettura sana ma Goldrake è il diavolo*, in *Il Resto del Carlino*, 10 aprile 1980.
- Golinelli L., 1980c. *Si spara contro Goldrake ma l'imputata vera è la TV*, in *Il Resto del Carlino*, 11 aprile 1980.
- Grasso A., 2004. *Storia della televisione italiana. I 50 anni della televisione*, Milano: Garzanti.
- Greco T., 2012. *Pace: principio o valore?*, in *Scienza e Pace*, 3.
- Greco T., 2022. *Il sogno di Einstein. Una rilettura del pacifismo giuridico*, in *il Mulino*, 3.
- Henderson D. F. (a cura di), 2006. *The Constitution of Japan*, Seattle: University of Washington Press.
- Jarach D., 1978. *Goldrake meglio di Furia*, in *La Domenica del Corriere*, n. 22.
- Kant I., 1788. *Idee di una storia universale dal punto di vista cosmopolitico (1784)*, tr. it. in Id., *Scritti politici e di filosofia della storia e del diritto*, Torino: Utet.
- Kelsen H., 1990. *La pace attraverso il diritto [1944]*, trad. it., Torino: Giappichelli.
- Kelsen H., 2009. *Diritto e pace nelle relazioni internazionali. Le Oliver Wendell Holmes Lectures, 1940-41*, a cura di C. Nitsch, Milano: Giuffrè.

- Kerner A., 2006. *Gojira vs Godzilla: Catastrophic Allegories*, in *Ritual and Event. Interdisciplinary Perspectives*, a cura di M. Franko, London: Routledge.
- Koseki S., 1998. *The Birth of Japan's Postwar Constitution*, London: Routledge.
- Losano M., 2011. *Gli anni americani di Hans Kelsen*, in *Materiali per una storia della cultura giuridica*, 1.
- Losano M. G., 2020. *Il Rifiuto Della Guerra Nella Costituzione Giapponese Del 1947*, in *Le Tre Costituzioni Pacifiste: Il Rifiuto Della Guerra Nelle Costituzioni Di Giappone, Italia e Germania*, Frankfurt am Main: Max Planck Institute for Legal History and Legal Theory, p. 169, www.jstor.org/stable/j.ctv18gfz5b.5.
- Maki J. M. (a cura di), 1980. *Japan's Commission on the Constitution*, Seattle: University of Washington Press.
- Marini G., 1998. *Tre studi sul cosmopolitismo kantiano*, Pisa-Roma: Istituti Editoriali e Poligrafici.
- Marozzi M., 1980. *Seicento genitori sfidano l'invincibile Goldrake*, in *La Repubblica*, 10 aprile 1980.
- Martinat G., 1980. *Riusciranno Goldrake e Mazzinga a battere i genitori di Imola?*, in *La Stampa*, 10 aprile 1980.
- Maselli V., 2019. *Magbette, fancy idols e campioni olimpici. Gli anime giapponesi nella TV per ragazzi dell'Italia degli anni '80*, in *ZoneModa Journal*, 9 (1).
- Monteleone F., 2021. *Storia della radio e della Televisione*, Venezia: Marsilio.
- Murakami S., 1998. *Anime in tv, storia degli anime prodotti per la televisione*, Milano: Yamato Video.
- Nano P., 2000. *40 anni di Rai in Calabria*, vol. I, Cosenza: Edizioni Memoria.
- Nicora M., 2016. *C'era una volta... prima di Mazzinga e Goldrake. Storia dei robot giapponesi dalle origini agli anni Settanta*, Youcanprint.
- Nitsch C., 2012. *Diritto e forza nella comunità degli stati. Studi su Hans Kelsen e la teoria del diritto internazionale*, Napoli: Satura Editrice.
- Oda H., 2021. *Japanese Law*, New York: Oxford U. P.
- Ōshita E., 1995. *Nihon hīrō wa sekai o seisu* (Gli eroi giapponesi stanno invadendo il mondo), Tokyo: Kadokawa Shoten.
- Ostergaard B. S. (a cura di), 1992. *The media in Western Europe*, London: Sage.
- Pellitteri M., 2007. *Rileggere la storia con Goldrake e Lady Oscar: ethos e riflessione storica nel fumetto e nell'animazione giapponesi*, in *Storia e problemi contemporanei*, vol. 20, Aprile-Giugno.
- Pellitteri M., 2018. *Mazzinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake generation*. Edizione ampliata, vol. 1, Latina: Tunuè.
- Pesenti R., 1980a. *Guerra agli "Ufo robot"*, in *Il Messaggero*, 9 aprile 1980.
- Pesenti R., 1980b. *Non vogliamo figli storditi*, in *Il Messaggero*, 10 aprile 1980.
- Platone, 2007. *La Repubblica*, trad. di F. Sartori, Bari: Laterza.

- Raffaelli L., 1998. *De press*, in *Kappa Magazine*, n. 72.
- Ramaoli F. L., 2016. *Addio alle armi. L'articolo 9 della Costituzione giapponese*, in *Rivista della Cooperazione Giuridica Internazionale*, n. 53.
- Richeri G., 1986. *Evoluzione dei sistemi televisivi in Europa*, in V. Monaco, M. Bernardini, A. Vignudelli (a cura di), *Libertà di antenna. Aspetti tecnici e giuridici della emittenza radiotelevisiva*, Rimini: Maggioli.
- Rodari G., 1980. *Dalla parte di Goldrake*, in *Rinascita*, n. 41, 17 ottobre 1980.
- Saitō R., 1989. *Omocha hakubutsushi* (L'enciclopedia dei giocattoli), Tokyo: Sōjinsha.
- Sangalli L. E., 2012. *Al momento giusto. L'animazione seriale giapponese nella televisione italiana*, in *Bianco e nero*, 73 (1).
- Sangiorgi G., 1980. *Emblemi di un'età violenta*, in *Il Popolo*, 15 aprile 1980.
- Sartori C., 1985. *La tv commerciale: mistificazioni, realtà, prospettive*, in *Comunicazioni di massa*, 1.
- Schodt F. L., 1988. *Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics and the coming robotopia*, Tokyo-New York: Kodansha International.
- Schodt F. L., 2007. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Simeoni S., 1981a. *Tom Sawyer è meglio di Mazinga, ma non basta*, in *La Discussione*, 7 dicembre 1981.
- Simeoni S., 1981b. *La tv baby-sitter nuoce ai ragazzi*, in *La Discussione*, 2 marzo 1981.
- Sorgi M., 1980. *Corvisieri: "C'è una crisi di idee"*, in *Il Messaggero*, 10 aprile 1980.
- Stella G. A., 1979. *Goldrake è giusto censurarlo?*, in *Corriere d'Informazione*, 10 gennaio 1979.
- Tasselli D., 1980. *Questo Mazinga robotizza i nostri ragazzi*, in *Oggi*, n. 18, 30 aprile 1980.
- Teti M., 2018. *Generazione Goldrake: L'animazione giapponese e le culture giovanili degli anni Ottanta*, Milano: Mimesis.
- Tomiyama M., 2000. *"Sengo fukkō to burikikan no omocha"* (I giocattoli di latta e la ricostruzione nel dopoguerra), in H. TAKAYAMA (a cura di), *20seiki omocha hakubutsukan* (Enciclopedia dei giocattoli del ventesimo secolo), Tokyo: Dobun shoin.
- Verger M., 2012. *Silverio Corvisieri...contro gli "Ufo Robot"*, in *Rapporto Confidenziale. Rivista digitale di cultura cinematografica*, 2012, www.rapportoconfidenziale.org/?p=24833.
- Vinciguerra A., 1980. *Quei genitori di Imola...*, in *Il Popolo*, 10 aprile 1980.
- Vogliano F., 1980. *Imputato Goldrake alzatevi*, in *Bollettino Salesiano*, 1° luglio 1980.
- Ward R. E., Shulman F. J., 1974. *The Allied Occupation of Japan 1945–1952*, Chicago: American Library Association.
- Ward B. L., 1998. *Peace in Theory and Practice Under Article 9 of Japan's Constitution*, in *Marquette Law Review*, vol. 81.
- Yagasaki T., Hayakawa K., 2015. *Japan: Japanese Nuclear Disarmament and Proliferation Strategy*, in *Asian Law Students' Association Academic Journal*.

Massimo Farina, *Gli "anime" verso la pedagogia dei diritti e dei valori fondamentali*

Yamazaki M., 2009. *Nuclear energy in postwar Japan and anti-nuclear movements in the 1950s.*, in *Historia scientiarum: international journal of the History of Science Society of Japan*, vol. 19, 2.

Zagrebel'sky G., 2008. *La legge e la sua giustizia. Tre capitoli di giustizia costituzionale*, Bologna: Il Mulino.