

## CONCLUSIONI<sup>1</sup>

Per concludere mi sembra opportuno contestualizzare l'opera di Leiji Matsumoto all'interno della storia dell'animazione giapponese, cercarne alcuni riferimenti al di fuori del mondo dei manga e degli anime e spendere poche parole su come uno spettatore italiano possa porsi davanti a tali elementi appartenenti alla cultura orientale.

Nell'analisi compiuta in *Storia dell'animazione giapponese* [Yamato; 1995] si parla di filosofia confuciana accanto ai nomi di Yoshinobu Nishizaki (il produttore della *Corazzata spaziale Yamato*) e Leiji Matsumoto e per approfondire questo discorso ho cercato di individuare gli elementi di questa dottrina che si possono rintracciare nella produzione del nostro autore, senza volere presentare con questo una sinossi esaustiva sul confucianesimo.

Si tratta di una filosofia, non di una religione, che è nata in Cina nel VI sec. a.C. e nel Giappone di oggi esso permea soprattutto l'etica quotidiana, mentre gli specifici riti religiosi (festività, matrimoni, funerali, ecc.) hanno altri riferimenti, shintoista, cristiano o buddista. Il confucianesimo ha innanzitutto la sua centralità nell'uomo, tant'è che nei secoli si disinteressò completamente dell'indagine della natura per concentrarsi sempre e solo sulla società umana.

Secondo Confucio sono le qualità più tipiche dell'uomo a sancirne l'importanza: ad esempio un giorno il Maestro disse: “Se un uomo è privo delle virtù proprie dell'umanità, che cosa ha a che vedere egli col rito? Un uomo che sia privo delle virtù proprie dell'umanità, cosa può avere da spartire con la musica?”. Su quale fosse la natura dell'uomo, se questi fosse inclinato più al bene o al male, la storia ha visto accendersi un grande

---

<sup>1</sup>) Per la stesura di questo paragrafo ho fatto riferimento a:  
 Joseph Needham, *Scienza e civiltà in Cina: storia del pensiero scientifico*, G. Einaudi, Torino, 1983.  
 Sylvio Fresco, *Cina e Tibet*, Moizzi, Milano, 1989.  
 Yamato, *Storia dell'animazione giapponese*, Hobby & Work, Milano, 1995.  
 Sylvio Fresco, *Cina e Tibet*, Moizzi, Milano, 1989.  
 Marina d'Amato, *Bambini e TV*, il Saggiatore, Milano, 1997.

dibattito tra i vari discepoli di Kung Fu Tzu (venerabile maestro Kung). Mi sembra che Leiji Matsumoto si avvicini di più alla posizione di Meng Tzu (Mencio), il grande apostolo del Maestro: questi era strenuo assertore di una predisposizione al bene della natura umana, che non solo rendeva più facile l'educazione, ma permetteva anche di valutare ottimisticamente le possibilità di sviluppo della società stessa. Interrogato sulla natura del sapere il Maestro rispose: "E' conoscere gli uomini".

Questa filosofia vede l'uomo cercare proprio in sé stesso la via della salvezza e della giustizia sviluppando una morale che giovi alla comunità e il termine 'Tao', la Via, indica il corretto modo di vivere della società umana: "La dottrina del maestro è appunto Lealtà e Indulgenza". Confucio propone alcuni modelli di comportamento che consentono di percorrere questa via, come la sensibilità umana, l'amore per l'uomo in quanto tale e una cortesia retta da sani principi morali. Fondamentale è poi la pietà filiale, che si traduce nell'amare e rispettare i propri genitori, senza mai farli sfigurare (si veda ad esempio il rapporto di Pascal con padre Derumukade<sup>2</sup> o Anako<sup>3</sup> nel *Nodo ferroviario di Tradar*); ciò nonostante a un figlio è permesso, se necessario, mostrare rimostranze nei confronti delle persone che lo hanno messo al mondo.

Il confucianesimo parla poi di 'li' come codice di comportamento sociale da rispettare: diversamente dalla legge, che ordina come non agire - finendo quindi per promuovere il lato negativo del comportamento, il 'li' ne mette in luce il lato positivo, proponendo un modo con cui agire nella società. Infine c'è la rettitudine, l'essenza del 'li', che è la disposizione morale a fare bene.

Se la meta primaria delle nostre azioni è il bene della collettività, il punto di partenza è la comunità filiale in cui viviamo: solo agendo positivamente nel piccolo, a livello familiare, l'intera nazione potrà essere in armonia. Proponendo una sorta di democrazia intellettuale, il confucianesimo vede ogni normale individuo garante di sé stesso e potenzialmente giudice di verità, al pari di chiunque altro.

Una tale concezione trova le sue radici, il suo punto di partenza, nella conoscenza: per volere sinceramente qualcosa bisogna conoscerla (come

---

<sup>2</sup>) *Il vecchio tiranno* (38° ep.).

afferma Tetsuro davanti all'ipotesi di meccanizzarsi: “per poter prendere una decisione consapevole bisogna che veda tutto con i miei occhi<sup>4</sup>”). Per questo motivo Confucio pone assoluta priorità all'educazione (la missione di Maetel viene definita di massima importanza), che deve poter essere accessibile a tutti. Attraverso la conoscenza si matura la volontà sincera di conoscere il proprio cuore e quindi di porlo sulla retta via, per mettere ordine nella propria vita.

Regolando la propria vita si contribuisce all'ordine familiare, il quale a sua volta si proietta all'esterno diventando ordine sociale e quindi pace per il mondo intero. Si tratta di una comunità solidale nella quale gli interessi dei singoli si integrano reciprocamente senza conflitto. La società confuciana è inoltre inserita nella natura, cosicché la bontà e la virtù sociale fra gli uomini siano consone al volere delle forze superiori dell'universo.

L'antica filosofia del Maestro è basata sull'armonia e la giustizia dei rapporti sociali e di conseguenza si rivolge direttamente ai problemi concreti della società. Secondo il parere del Maestro, il fine ultimo di un governo deve essere il benessere e la felicità di tutto il popolo, ma per conseguire tale scopo non è richiesta una rigida quanto acritica adesione alla leggi costituite, bensì un'attenta gestione degli usi generalmente accettati come buoni e aventi perciò sanzione di legge naturale: i riti e i costumi sono fatti in funzione dell'uomo, non viceversa, e risultano dannosi se diventano convenzioni vuote<sup>5</sup>.

Per il confucianesimo la voce della gente deve avere un peso preponderante rispetto alle altre, poiché il popolo va considerato come l'elemento più importante di uno Stato, seguito dagli spiriti della terra e del grano, mentre solo in ultima istanza emerge il volere del principe. Infatti, seguendo le parole di Mencio, “il popolo ha perfettamente il diritto di rovesciare un sovrano incapace”. Il potere di chi comanda deriva dal volere della gente, che è espressione di quello del Cielo. Insomma, accanto al

<sup>3</sup>) *Il nodo ferroviario di Tradar* (9° e 10° ep.)

<sup>4</sup>) *Il pianeta dei pipistrelli* (111° ep.).

<sup>5</sup>) All'interno del *Galaxy Express 999* questo concetto è efficacemente espresso nell'episodio *La ribellione delle regine* (102° ep.), oppure si veda la vicenda del buco nero che lega il pianeta Lamethal nella *Regina dei Mille Anni*.

desiderio di ripristinare l'ordine costituito emerge nella dottrina confuciana anche una tendenza rivoluzionaria.

In ultimo si può segnalare un'ulteriore affinità tra il pensatore cinese e il 'mangaka' (autore di fumetti) nipponico, poichè entrambi sono in grado di operare grandi e rapidi cambiamenti di prospettiva, decentramenti mentali.

Sul primo riporto alcune frasi tratte dal libro *Chung Yung*: “Il Tao del Cielo e della Terra è senza alcuna doppiezza. Il firmamento che si stende ora avanti a noi non è che uno spazio terso e splendente, ma quando lo si considera nella sua incommensurabilità, esso porta sospesi il sole, la luna, le stelle e le costellazioni equatoriali e tutte le cose sono da esso avvolte. La montagna che ci sta qui davanti non sembra che un sasso, ma quando la si considera nella vastità delle sue dimensioni, si vede come l'erba e gli alberi vi germogliano, gli uccelli e gli animali vi vivano, e le cose preziose di cui gli uomini fanno tesoro, vi si trovino. L'acqua può anche non essere che una pozza, ma quando si consideri quali imperscrutabili profondità essa possieda, quali enormi tartarughe, draghi, pesci, eccetera vi siano generati, quali fonti di benessere e di valore...”.

Un esempio in cui un simile decentramento prospettico emerge nel *Galaxy Express 999* è dato dalla descrizione delle minigalassie presenti nell'episodio *Il Pianeta Arido*<sup>6</sup>, in cui Maetel prende in mano una mini-galassia che sta fluttuando nell'aria: si tratta di una galassia vera, non di una semplice miniatura: “In questa nebulosa esistono pianeti del tutto simili a quelli della nostra Via Lattea. Milioni e milioni di forme di vita nascono e muoiono lì... Puoi trovarci la felicità e la tristezza... Da qui sembra che ogni cosa duri un attimo, ma per ogni creatura la durata della vita è come la nostra...”. Tetsuro allora le chiede: “Credi possa esserci qualcuno come me che sta vivendo in uno di quei pianeti?”. “Può darsi...”- gli risponde Maetel. Il ragazzo rimane perplesso: “Mi chiedo come gli sembrerei, che impressione gli farei se lui mi vedesse...”. L'opinione di Maetel è lievemente inquietante: “Le tue particelle sono talmente grandi che forse non ti vedrebbe”.

Allargando il discorso, è possibile cogliere la filosofia confuciana all'interno del cinema d'animazione nipponico.

---

<sup>6</sup>) *Il pianeta arido* (73° ep.).

La tradizione giapponese della fiction per bambini consta, sin dall'inizio del secolo di fumetti e romanzi illustrati, che esprimono le idee e i valori della cultura nazionale e sono riconosciuti da tutti. Negli anni venti e trenta è diffusissimo il soggetto degli orfani, piccoli eroi che, dopo lunghe peripezie, riescono a ristabilire l'ordine delle cose infranto all'inizio della vicenda: viene ripristinata la normalità, la famiglia e, per esteso, la società.

E' più o meno in questo periodo che nasce la prima generazione di autori di manga: ad esempio Tezuka è del '28, Matsumoto e Nishizaki sono del '38, ma ve ne sono anche tanti altri. Essi subiscono influenze culturali che esulano dal mondo dell'animazione e tra le loro tematiche troviamo la ricerca della felicità del sistema in cui è inserito il personaggio, come il Giappone, la Terra o l'universo intero ed emergono temi e valori di vasta portata.

Gli anni settanta per il Giappone sono anni difficili e carichi di inquietudine: la crisi petrolifera del '73 che blocca la crescita economica, senza contare poi i problemi di inquinamento ambientale (in *Yamato* la Terra sta per soccombere a causa delle radiazioni). Il consumismo, derivato dallo sviluppo e dalla democrazia del dopoguerra, mostra i suoi limiti e non porta alla felicità.

Si tratta allora di recuperare il passato, di riconciliarsi con esso, recuperare la propria identità e la 'via giapponese'. Si è già accennato come Leiji Matsumoto si inserisca a pieno in questo discorso sull'importanza di costruire un ponte tra passato e futuro e come la saga di *Yamato* dovesse costituire un messaggio di speranza per il domani.

Dopo questi autori troviamo la generazione degli anni '40 che ha dato vita al movimento studentesco e a cui appartengono artisti come Hayao Miyazaki<sup>7</sup> e Yoshiyuki Tomino<sup>8</sup>; questi segnano la definitiva rottura con il passato e descrivono le nuove generazioni come superiori a quelle vecchie: Conan ha un' incredibile forza fisica, Lana ha poteri telepatici, Peter (Amuro) Rei è un "new tipe" e non a caso egli alla fine abbandona il Gundam costruito da suo padre, che non è certo un buon padre.

---

<sup>7</sup>) In Italia è conosciuto per la serie di *Conan*, *Lupin III il castello di Cagliostro*, e i film che ha realizzato con lo Studio Ghibli.

<sup>8</sup>) E' il regista di serie come *Daitarn 3*, *Gundam*, *Il Tulipano Nero*.

Sono gli anni del boom economico in Giappone (fine anni '70) e i padri sono figure praticamente assenti dalla famiglia e la pietà filiale riceve un duro colpo. In *Conan* ad esempio non sopravvive neanche un individuo della vecchia generazione, quella che ha causato la guerra planetaria narrata all'inizio della serie. Il conflitto con il passato sembra insomma insanabile. Tuttavia un tema non era ancora stato toccato: il sesso. Fino a questo momento gli autori si sono mostrati molto reticenti al proposito e gli amori raccontati sono sempre stati sostanzialmente platonici, con l'eccezione parziale di quelli vissuti dai personaggi degli *shojo manga*, i fumetti per ragazze.

A partire dalla generazione successiva ('50-'60) molte cose cambiano: si tratta di autori come Rumiko Takahashi (*Lamù*, *Maison Ikkoku*, *Ranma 1/2*) o Shoji Kawamori e Haruiko Mikimoto (*Macross*), Mitsuru Adachi (*Touch*), che sono cresciuti con i cartoni e i manga dell'*anime boom* (*Yamato* e *Gundam* soprattutto). Sono questi la loro cultura di partenza e li considerano come mezzi di espressione consoni alle loro esigenze; l'animazione degli anni ottanta è creata quindi dagli *anime-fan* e a questa categoria si rivolgono. Sono più edonisti e tendono a perseguire maggiormente la felicità individuale, che non quella del mondo: l'esempio perfetto mi sembra Ataru Moroboshi (*Lamù*), che è interessato solamente a sedurre tutte le belle ragazze che incontra nel suo mondo, che di fatto si riduce al liceo Tomobiki. Nonostante la sua inettitudine, il destino vuole che sia sempre lui a salvare le sorti del pianeta; indubbiamente vi riesce, ma lo fa quasi sempre per sbaglio, tant'è vero che il destino della Terra non rientra minimamente nei suoi interessi: l'unica cosa che conta è conquistare le belle ragazze. Non a caso la sfera sessuale in *Lamù* viene affrontata senza troppe riserve.

Questa tendenza dissacrante, soprattutto nei confronti della famiglia, appare chiaramente anche in altre opere della Takahashi, come *Maison Ikkoku* o *Ranma*. Nella fantascienza di *Macross* invece, la guerra galattica passa in secondo piano, perchè l'interesse è tutto incentrato sul triangolo amoroso tra i protagonisti. Il dramma spaziale e le tragiche dinamiche dei personaggi si sono spostati verso la commedia o la *soap opera*.

Dopo aver fatto alcune distinzioni all'interno della produzione nipponica di cinema d'animazione degli anni settanta e ottanta, si può prendere in considerazione l'analisi che al proposito ha fatto Marina D'Amato [1997] e confrontarla anche con quanto ho esposto sul pensiero di Leiji Matsumoto.

Se è vero che in Giappone la vergogna viene sentita come un elemento di disturbo sociale, è anche vero che non sempre questa dimensione emerge nei cartoon del Sol Levante: Harlock per esempio è un fuorilegge esiliato, che può provare vergogna solo davanti ai suoi principi ideali, checché ne pensi la gente della Terra, l'aviatore Rheindars (*The Cockpit*) a causa del suo comportamento passerà per un codardo per il resto della sua esistenza, mentre Ataru Moroboshi (*Lamù*) pensa solo a sé stesso, trascurando di apparire un irresponsabile. Nei cartoon di Matsumoto non è vero quindi che “i modelli di comportamento sono tutti valutati in base agli effetti che possono avere sulla collettività”, come invece ritiene D'Amato<sup>9</sup> [1997. Pag. 86], ma solo rispetto alla purezza di un comportamento che ha come fine la realizzazione dell'individuo e dei suoi sogni (che comunque non possono negare il rispetto degli altri e la devozione alla propria terra).

Nella sua analisi, Marina D'Amato afferma che i personaggi ‘shintoisti’ dei cartoon giapponesi cercano il “supremo sacrificio di sé”, vogliono “vincersi per vincere” e “cercano l'assoluto con azioni rituali che non rappresentano un mezzo per qualcosa, ma sono condizionati dall'immaenza della natura”. Giustamente la sociologa individua alle spalle del comportamento dei protagonisti un problema di ricerca della propria identità, tuttavia dal quadro da lei esposto emerge un esercito di piccoli kamikaze in balia degli spiriti della natura, il che non costituisce un quadro esauriente della situazione; è però vero che agli occhi di un occidentale tutto può facilmente confondersi con lo stereotipo dei piloti suicidi, che – ricordiamolo – non sono che una degenerazione dell'etica del *Bushido* dei samurai.

Quello che invece emerge dalla maggior parte dei cartoon giapponesi classici è una schiera di personaggi che decidono di impegnarsi al massimo nella vita, non per il gusto di suicidarsi, ma per realizzarsi nella loro

esistenza, per quanto spesso siano coinvolti in situazioni che non hanno scelto. Fondamentale al proposito è la dimensione della lealtà, su cui la D'Amato non si sofferma; chi, come il sottoscritto, ha giocato a pallone da ragazzino, non può dimenticare quanto scorrette siano le partite, quanti allenatori istighino i bambini di tredici anni a fare i falli in modo che l'arbitro non veda. Per questo non può che trovare estremamente corrette e educative le partite di *Capitan Tsubasa* (Holly e Benji) e ammirare un personaggio come l'Uomo Tigre (*L'Uomo Tigre*), che in ogni puntata fa di tutto per sconfiggere lealmente sul ring di lotta chi invece lo combatte scorrettamente (Tana delle Tigri). Alquanto emblematico al proposito è il finale di questo cartoon, che vede Naoto Date (l'Uomo Tigre) scappare per la vergogna di essere riuscito a battere il nemico solo uscendo dal regolamento, il che se segna quindi la sconfitta dell'eroe<sup>10</sup>, nonostante questi abbia salvato il mondo dello sport (in metafora l'intera società) dalla minaccia che l'opprimeva.

Rimanendo in questa tipologia di cartoon, un elemento, che a mio avviso non bisogna dimenticare, è che lo sport per questi personaggi non è semplicemente un hobby, ma è lo scopo della propria vita, ne è cioè la metafora; in *Jenny la Tennista* ad esempio vediamo Jenny chiedersi a lungo se il tennis è la sua strada, il suo mondo, e affronta i duri allenamenti solo dopo aver dato una risposta affermativa a questa domanda. La sua amica del cuore, al contrario, capisce che per lei il tennis è solo un passatempo e per questo non segue la compagna nella sua carriera sportiva. Jenny non gioca a tennis (e quindi vive) semplicemente per partecipare, ma per impegnarsi al massimo nella sua esistenza: non a caso il titolo originale del cartoon è *Ace o Nerae!* (Punta all'Ace!), cioè 'punta in alto', 'vivi più degnamente che puoi nell'ambito che ti sei scelto'.

Il problema ancora una volta è come viene inteso il concetto per cui 'un

---

<sup>9</sup>) D'Amato in specifico sta parlando dei cartoon sportivi, come esempio per una valutazione generale.

<sup>10</sup>) Al proposito non mi spiego perchè M.D'Amato, in un altro suo studio, abbia definito l'Uomo Tigre come un personaggio 'machavellico', per il quale il fine giustifica i mezzi.



samurai deve essere pronto a morire in qualsiasi momento’: non significa immolarsi per il sistema o cercare l’assoluto, ma vivere impegnandosi sempre, in modo da non avere rimpianti quando arriverà la morte: un concetto, questo, molto sentito da Leiji Matsumoto, come abbiamo visto nell’analisi della sua opera.

In un paese come l’Italia, in cui sta diventando allarmante l’astensionismo politico e in cui sembra che vi sia una predisposizione ad affidarsi alla dea bendata delle lotterie per risolvere i problemi della propria vita, questo messaggio ‘shintoista’ mi pare possa portare un contributo positivo alla formazione dei giovani telespettatori italiani, senza il rischio che essi si trasformino in kamikaze. Inoltre non mi risulta che qualcuno dei miei coetanei cresciuti con i cartoon giapponesi abbia tentato di emulare, ad esempio, gli eccessivi allenamenti di pallavolo di Mimì Ayuara.

Ciò non toglie che è sempre d’obbligo in questi casi, come ricorda la stessa D’Amato, che vi sia una una consapevolezza critica da parte di chi guarda, altrimenti c’è il rischio che i messaggi vengano accolti superficialmente ed eventualmente fraintesi. Alla formazione di tale consapevolezza non contribuisce certamente la pesante manipolazione

televisiva attuata soprattutto dalle reti Mediaset allo scopo, forse, di far apparire meno nipponico possibile un serial, poiché la maggior parte dell’opinione pubblica è ancora dell’avviso che *il* cartoon giapponese sia potenzialmente nocivo per l’educazione delle nuove generazioni.



## - BIBLIOGRAFIA -

- Ainsley Robert, Tisane Al, *Giapponesi*, Sonda, Torino, 1995 (1994).
- Senza autore, *Legendary Leiji*, (sulla rivista *Animerica*, Vol 4 n°7), Viz Communication, San Francisco, Boscaro Adriana (a cura di), *Storia di un tagliabambù*, Marsilio Ed., Venezia, 1994. [1996.
- Senza autore, *Reiji Matsumoto: Harlock sono io*, (sulla rivista *Super Japan Magazine*, vol. 5), Italian [Press, anno III n° 12, data e città non reperibili.
- Senza autore, *La Regina dei Mille Anni* (su *Japan Magazine*), Italian Press, data e città non reperibili.
- Autori vari, *Enciclopedia E12*, De Agostini, Novara, 1981.
- Baricordi A., De Giovanni M., Pietroni A., Rossi B., Tunesi S., *Anime*, Granata Press, Bologna, 1994.
- Bencivenga Ermanno, *Giocare per forza*, A, Mondadori, Milano, 1995.
- Buruma Jan, *A Japanese Mirror: Heroes and Villains of Japanese Culture*, Penguin Group, [London, 1984.
- Caillois Roger, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1995.
- Castellazzi Davide, *Capitan Harlock*, (sulla rivista *Mangafiles*, n° 19, Ned 50, Milano, 11/1996.
- Colpi Federico, *Shingo Araki*, (sulla rivista *Mangazine* n°21), Granata Press, Bologna, 02/93.
- D'Amato Marina, *Bambini e TV*, il Saggiatore, Milano, 1997.
- Debredt René-Gilles, *Biografia di L. Matsumoto* (sul sito Internet *Cyber Namida*), 1997.
- Doi Takeo, *Anatomia della dipendenza*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1991 (1971).
- Durand Gilbert, *Le Strutture Antropologiche dell'Immaginario*, Dedalo, Bari, 1972 (1963).
- M. Ejzenstejn Sergej, *Forma e Tecnica del Film e Lezioni di Regia*, Einaudi, Torino, 1964.
- Faeti Antonio, *Letteratura per l'infanzia*, La Nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1994.
- Farnè Roberto, *La scuola di Irene*, La Nuova Italia, Firenze, 1993 (1989).
- Fresco Sylvio, *Cina e Tibet*, Moizzi, Milano, 1989.
- Hara T., Saito F., Pineau R., *Per un Milione di Morti*, Longanesi, Milano, 1968.
- Inoguchi, Nakajima, Pineau, *Vento divino*, Ed. Longanesi & C., Milano, 1967 (1958).
- Ito Masanori, *La Marina Imperiale Giapponese*, Longanesi, Milano, 1970 (1956).
- Kattoulas Velisarios, *Where are the children?* (sulla rivista *Newsweek* n° 20), *Newsweek*, New York, [16/11/98.
- Ledoux, Trish *Leiji Matsumoto*, (sulla rivista *Animag*, n°5), Viz Communication, San Francisco, data [non reperibile.
- Marazzi Antonio, *Mi Rai*, Sansoni, Firenze, 1990.
- Matsumoto Leiji, *Capitan Harlock*, (fumetto) vol. 1-15, Granata Press, Bologna, 1993/94.
- Matsumoto Leiji, *Queen Emeraldas* (vol.1 fumetto), dati non reperiti, Japan.
- Mognato Arianna, *Robot-Anime*, tesi di diploma in Teoria e Metodo dei Mass Media, Accademia di Belle Arti in Venezia, 1997.
- Mottana Paolo (a cura di), *Il mentore come antimaestro*, Clueb, Bologna, 1996.
- Murakami Saburo, *Intervista a Leiji Matsumoto* (sulla rivista *Man-ga!* n°2), *MarvelManga*, Modena,
- Murasaki Shikibu, *Storia di Genji*, Einaudi, Torino, 1992. [12/1997.
- Nakane Chie, *La Società Giapponese*, R.Cortina Ed. Milano, 1992 (1973),.

- Needam Joseph, *Scienza e civiltà in Cina: storia del pensiero scientifico*, G. Einaudi, Torino, 1983.
- Non reperito, *The Cockpit: this is animation*, Shogakukan, Japan, 1994.
- Non reperito, *Animage* (n°241), Ed. non reperito, Japan, 07/98.
- Padoan Gianni, *Star Blazers*, A. Mondadori, Milano, 1980.
- Pinguet Maurice, *La morte volontaria in Giappone*, Garzanti, 1985.
- Romagnolo Stefania, *La Regina dei Mille Anni* (su *Japan Cartoon* n°16), Hobby & Work, Milano, 1995.
- Romagnolo Stefania, *La Regina dei Mille Anni* (su *Yamato* n°6), Yamato, Milano, 1995.
- Rossi Barbara, *Leiji Matsumoto*, (su *Kappa Magazine* n° 18) 12/1993, Star Comics, Bosco (PG).
- Sakai Saburo, *Samurai!* Longanesi & C., Milano, 1972.
- Segal Hanna, *Introduzione all'opera di Melanie Klein*, Martinelli Ed., Firenze, 1987 (1973).
- Serra Anonio, *Frammenti di storia futura* (sul *Nathan Never Almanacco*), Bonelli, Milano, 1998.
- Tezuka Osamu, *Black Jack: sette storie*, Dynamic, Bologna, 1996.
- Tezuka Osamu, *Black Jack* (vol. 1), Comic Art, Roma, 1997.
- Wu Ch'eng-en, *Lo Scimmiotto*, Einaudi, Torino, 1982.
- Yamato, *Storia dell'animazione giapponese*, Hobby & Work, Milano, 1995.
- Yoshiki – Miyamoto, *Star Blazers*, W.C.C. Animation comics (vol. 1-5), Los Angeles, 1983.

## **VIDEOGRAFIA**

(In ordine di titolo)

- Capitan Harlock: Arcadia of My Youth*, Animeigo, Wilmington NC USA, 1993. (in giapponese con [sottotitoli in inglese])
- Capitan Harlock: L'Arcadia della Mia Giovinezza*, Yamato Video, Milano, 1996.
- Capitan Harlock* (prima serie), Medusa Video, vol 1-14, Milano, 1996-1998.
- Capitan Harlock* (seconda serie), registrazioni da ITALIA 7 (TELEPADOVA), a metà anni ottanta.
- The Cockpit*, Kiseki Films, Londra, 1993. (In giapponese sottotitolato in inglese)
- Galaxy Express 999* (serie), registrazione da TMC tra il 1996 e il 1997
- Galaxy Express 999* (I° film), Yamato Video n°48, Milano, 1996.
- Addio Galaxy Express 999: capolinea Andromeda* (II° film) Yamato Video n°51, Milano, 1996.
- Queen Millennia* (film), Yamato Video n°60, Milano, 1998.
- La Regina dei Mille Anni* (serie), registrazione da TELECITY (ITALIA7), precedente al 1992.
- Starzinger* (I e II serie), registrazione nel 1987 da emittenti locali varie.
- Corazzata Spaziale Yamato* (I,II,III serie tv) (*StarBlazers I e II*) registrazioni da ODEON TV (1986)
- Corazzata Spaziale Yamato* (I°film), Yamato Video n°28, Milano, 1994.
- Addio Yamato* (II°film) Yamato Video n°31, Milano, 1995.
- Yamato il Nuovo Viaggio* (speciale televisivo), Yamato Video n°33, Milano, 1995.
- Yamato per Sempre* (III°film), Yamato Video n°35, Milano, 1995.
- Yamato Ultima Battaglia* (IV°film), Yamato Video n°37, Milano, 1995.