

per uno studio
materialistico
della letteratura

allegoria85



• **Direttore responsabile**
Massimiliano Tortora

• **Direttore**
Editor-in-chief
Romano Luperini
*Facoltà di Lettere e Filosofia,
via Roma 56, 53100 Siena*

• **Comitato direttivo**
Executive Editors
Anna Baldini
Pietro Cataldi
Raffaele Donnarumma

• **Redattori**
Editorial Board
Valentino Baldi
Alessio Baldini
Riccardo Castellana
Valeria Cavalloro
Giuseppe Corlito
Tiziana de Rogatis
Damiano Frasca
Margherita Ganeri
Francesca Lorandini
Martina Mengoni
Alessandra Nucifora
Felice Rappazzo
Cristina Savettieri
Gloria Scarfone
Michele Sisto
Tiziano Toracca
Massimiliano Tortora
Emanuele Zinato

• **Redattori all'estero**
International Editorial Board
Franco Baldasso (Bard College)
Irene Fantappiè (Freie Universität Berlin)
Maria Anna Mariani (University of Chicago)
Christian Rivoletti (Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg)
Gigliola Sulis (University of Leeds)

• **Segreteria di redazione**
Editorial Assistant
Valeria Cavalloro
e-mail: v.cavalloro@gmail.com

• **Responsabili di sezione**
Features Editors
"Canone Contemporaneo"
Valentino Baldi
*Università per stranieri di Siena
P.za Carlo Rosselli, 27/28, 53100 Siena
e-mail: baldi.valentino@unistrasi.it*

"Il Presente"
Massimiliano Tortora
*Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici
Via S. Ottavio 20, 10124 Torino
e-mail: massimiliano_tortora@hotmail.com*

"Il libro in questione"
Emanuele Zinato
*Università di Padova
Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari
Piazzetta G. Folena 1
35137 Padova
e-mail: emanuele.zinato@tin.it*

"Tremilabattute"
Cristina Savettieri
*Università di Pisa
Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica
Via Santa Maria 36, 56126 Pisa
e-mail: cristina.savettieri@unipi.it*

I libri inviati per recensione vanno spediti a:
Cristina Savettieri
*Università di Pisa
Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica
Via Santa Maria 36, 56126 Pisa*

Tutti gli articoli pubblicati su «allegoria» sono sottoposti a *peer-review* interna o esterna. I saggi pubblicati nelle sezioni "Il tema" e "Teoria e critica" sono sottoposti a un regime di *double-blind peer-review*. L'archivio delle revisioni e l'elenco dei revisori esterni è disponibile presso la segreteria di redazione.

progetto grafico Federica Giovannini
impaginazione Fotocomp - Palermo
stampa Tipografia Publitalia s.n.c. - Palermo

Rivista semestrale
Autorizzazione del Tribunale di Palermo n. 2 del 4 febbraio 1993

ISSN 1122-1887
ISSN elettronico 2037-6499

Abbonamento annuo:
Italia: € 35,00; Estero: € 35,00 + spese di spedizione

Prezzo di un singolo fascicolo:
Italia: € 19,00; Estero: € 19,00 + spese di spedizione

periodici@palumboeditore.it
www.allegoriaonline.it

per uno studio
materialistico
della letteratura

allegoria85



rivista semestrale
anno XXXIV
terza serie
numero 85
gennaio/giugno 2022



G. B. PALUMBO EDITORE

allegoria85



Il tema

Italo Svevo. Quattro
letture postfreudiane

Teoria e critica

Il libro in questione

Il presente

a cura di Valentino Baldi,
Pietro Cataldi,
Alessandra Ginzburg
e Emanuele Zinato

a cura
di Anna Baldini

Fernanda Alfieri,
Veronica e il diavolo

- **7**
Premessa
- **9**
Emanuele Zinato
*Le ragioni delle
somiglianze: desiderio
mimetico e principio
di simmetria in Senilità*
- **24**
Valentino Baldi
*«Lo scienziato paranoico».
Psicosi e statuto del
referente nello Specifico
del Dottor Menghi*
- **57**
Alessandra Ginzburg
*Zeno e Guido: gli esiti
fatali di una rivalità
fraterna*
- **74**
Pietro Cataldi
*Eros, denaro, ironia.
Il privilegio di Zeno*
- **97**
Pierluigi Pellini
*La letteratura europea
fra nostalgia e utopia.
Appunti su un dibattito
desueto*
- **120**
Gloria Scarfone
*L'enigma e l'oriente.
Elsa Morante
e Schopenhauer*
- **148**
Carolina Rossi
*«Quod superest».
Sul finale della Cognizione
del dolore*
- **174**
Salvatore Spampinato
*Contro la «musica
gastronomica».
Il modello brechtiano,
i Cantacronache e la
canzone popolare in Italia*
- **195**
Anna Baldini
*Affabulare la ricerca
storica. Su Veronica e il
diavolo di Fernanda Alfieri*
- **204**
**Carlotta Ferrara
degli Uberti**
*Sfidare i limiti
del mestiere di storico.
Alla ricerca dell'autrice*
- **214**
Gloria Scarfone
*Frontiere. Su Veronica
e il diavolo
di Fernanda Alfieri*
- **225**
Valeria Cavalloro
*Fuggire dalle cose
spiacevoli. La vita come
trauma e l'eredità
culturale di Evangelion*



sommario gennaio/giugno 2022

Tremila battute

• 254

Letteratura e arti

Guillaume Apollinaire

L'adorabile rossa

(Ornella Tajani)

Mariano Bàino

Il cielo per Roma

(Margherita Ganeri)

Carlo Bordini

Un vuoto d'aria

(Francesco Brancati)

Alessandro Fo

Filo spinato

(Giada Mattarucco)

Giovanni Giudici

La vita in prosa.

Scritti biografici,

letterari e politici

(Damiano Frasca)

Giovanni Giudici

Trentarighe.

La collaborazione

con «l'Unità» tra il 1993

e il 1997

(Damiano Frasca)

Clemens Meyer

Caverne (Marta Rosso)

Eugenio Montale

Farfalla di Dinard

(Chiara Fenoglio)

Terézia Mora

L'amore tra alieni

(Beatrice Occhini)

Sally Rooney

Dove sei, mondo bello

(Giulio Milone)

Anne Sexton

Il libro della follia

(Marianna Marrucci)

Italo Svevo

Lettere (Giulia Perosa)

Yanis Varoufakis

Un altro presente

(Michele Sisto)

• 267

Saggi

Giancarlo Alfano

Fenomenologia

dell'impostore.

Essere un altro nella

letteratura moderna

(Riccardo Castellana)

Daria Biagi

Marco Rispoli (a cura di)

Tra Weltliteratur e parole

bugiarde. Sulle traduzioni

della letteratura tedesca

nell'Ottocento italiano

(Diego Stefanelli)

Andreas Gipper

Lavinia Heller

Robert Lukenda (a cura di)

Politiken der Translation in

Italien. Wegmarken einer

deutsch-italienischen

Übersetzungsgeschichte

vom Risorgimento bis

zum Faschismus

(Flavia Di Battista)

Simone Giusti

Natascia Tonelli

QdR 12. Comunità

di pratiche letterarie.

Il valore d'uso della

letteratura e il suo

insegnamento

(Marianna Marrucci)

Alejandro Patat

Costellazione Rovani.

«Cento anni»,

un romanzo illustrato

(Claudia Murru)

Lakis Progudis

I misteri del romanzo.

Da Kundera a Rabelais

(Francesca Lorandini)

Milena Santerini

La mente ostile. Forme

dell'odio contemporaneo

(Alessandra Nucifora)



Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

Valeria Cavalloro

- *Si è felici nel vivere?*
- Non lo so.
- *Si è felici nel vivere?*
- Ma certo che sono felice!
- *Si è felici nel vivere?*¹

Nel 2018 Netflix ha pagato una cifra stimata in circa tre milioni di dollari per i diritti di distribuzione di una serie animata giapponese di 26 episodi, trasmessa dalla piccola emittente TV Tokyo tra l'ottobre 1995 e il marzo 1996.² Un breve cartone animato degli anni Novanta non suona come un'aggiunta di catalogo particolarmente notevole per il gigante dello streaming, e la cifra in sé non è poi così impressionante per un colosso che ha sborsato cento milioni di dollari soltanto per prolungare di un anno la licenza di trasmissione di *Friends*. Al diffondersi della notizia, tuttavia, si solleva un infuocato dibattito online e un'ondata di articoli su riviste specializzate e quotidiani, che parlano di un'operazione epocale per «the most influential anime of the past quarter-century»:³ «one of the biggest move in anime history [...], a momentous occasion not just for the streaming service but for the Western anime industry at large».⁴ Il motivo

- 1 H. Anno, *Neon Genesis Evangelion*, TV Tokyo, 1995-96, ep. 26, *Take care of yourself*. Tutte le citazioni e le immagini sono tratte dall'adattamento italiano integrale a cura di Fabrizio Mazzotta e Paolo Cortese, approntato per la *Platinum Edition* distribuita in Italia da Dynit nel 2008 e basata sulla *Renewal Edition* rilasciata dallo studio Gainax nel 2003; d'ora in avanti *NGE*. Gli episodi saranno indicati con il titolo internazionale.
- 2 Distribuito in Italia dalla Dynamic in videocassetta tra il 1997 e il 2001, e poi trasmesso settimanalmente da ottobre 2001 a febbraio 2002 su Mtv nel contenitore di prima serata *Anime night*.
- 3 M. Genecov, *The road to «Evangelion» on Netflix is paved with weird bootlegs*, in «Polygon», June 20, 2019, <https://www.polygon.com/2019/6/20/18680026/evangelion-bootleg-dvds-gainax-adv-netflix> (ultimo accesso: 14/5/2022).
- 4 A. Frank, A. Romano, *8 things to know about «Neon Genesis Evangelion», the legendary anime now streaming on Netflix*, in «Vox», June 21, 2019, <https://www.vox.com/2019/6/21/18683621/neon-gene-sis-evangelion-netflix-release-explained> (ultimo accesso: 14/5/2022).

di tanta agitazione è che il cartone animato in questione è *Neon Genesis Evangelion*, un titolo che non solo ha prodotto un franchise stimato in 16,6 miliardi di dollari tra diritti, merchandise, ed eventi,⁵ ma che, pur essendo scomparso dal mercato (legale) dei prodotti audiovisivi nei primi anni Duemila per colpa di un intrico di contenziosi sui diritti di distribuzione internazionali, mantiene da quasi trent'anni lo statuto planetario di opera di culto, «equivalent in acclaim, auteurship, and cultural footprint to America's *Twin Peaks* or *2001: A Space Odyssey*».⁶

Da cosa deriva tanta fama?

Valeria
Cavalloro

1. Uno spartiacque

Nel 1995 fu trasmessa per la prima volta in Giappone la serie *Shinseiki Evangelion* – *Neon Genesis Evangelion*, e tutto “cambiò”.⁷

Nella stagione 1995-96, le maggiori serie animate in corso sulla televisione nazionale giapponese erano l'arco finale di *Dragon Ball Z*, la quarta stagione di *Sailor Moon*, e la sesta serie di *Gundam*: rispettivamente, due “classici” dell'animazione supereroistica *shonen* e *shojo*,⁸ basati sulla dinamica del gruppo di protagonisti/e senza macchia che, guadagnando poteri sempre più spettacolari nel corso di centinaia di episodi, difendono l'universo da nemici malvagi, e l'ennesima iterazione del franchise *mecha* più prolifico di sempre, che a quel punto aveva già all'attivo cinque film e trentaquattro volumi editi tra manga e romanzi.

Questo tipo di prodotti, che in quegli anni costituiva l'epicentro dell'industria dell'animazione, rientrava non soltanto in un contesto industriale e produttivo ben rodato, ma anche in un clima culturale impregnato da una forte domanda di opere di evasione, capaci di offrire risposte simboliche alla tesa realtà storica di quel momento. Quando *Evangelion* venne

5 P. Petrou, *10 Highest Grossing Anime Franchises of All Times, Ranked*, in «Cbr», January 30, 2022, <https://www.cbr.com/highest-grossing-anime-franchises-ranked/>; per scala, «Forbes» ha stimato il valore dell'intera serie *Friends*, con i suoi 236 episodi, in 1,4 miliardi D. Chmielewski, *How «Friends» Generated More Than \$1.4 Billions For Its Stars and Creators*, in «Forbes», May 28, 2021, <https://www.forbes.com/sites/dawnchmielewski/2021/05/28/how-friends-generated-more-than-14-billion-for-its-stars-and-creators/> (ultimo accesso: 14/5/2022).

6 E. Vilas-Boas, *Anime Classic «Neon Genesis Evangelion» Is Finally on Netflix. So Why Are Some Fans Upset?*, in «Vulture», June 27, 2019, <https://www.vulture.com/2019/06/neon-genesis-evangelion-netflix-controversy-explained-guide.html> (ultimo accesso: 14/5/2022).

7 A. Fontana, D. Tarò, *Anime. Storia dell'animazione giapponese 1984-2007*, Piombino, il Foglio 2007, p. 101.

8 La catalogazione manga e anime in Giappone non si basa su “generi” in senso proprio, ma più su scaglioni demografici identificati per genere ed età (*kodomo*: per bambini; *shōnen*: per ragazzi; *shōjo*: per ragazze; *seinen* e *jōsei*: per adulti), al cui interno, solo secondariamente, vengono ritagliate delle aree stilistico-tematiche. Vd. G. Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunué, Latina 2017, pp. 41-43.

messo in produzione, nel 1995, il Giappone si trovava in una condizione eccezionalmente fragile: la disastrosa crisi del cosiddetto “decennio perduto” (1991-2000), innescata dallo scoppio della bolla speculativa nel 1991, aveva distrutto l’economia fino a sabotare il patto generazionale su cui la società giapponese si era retta fin dal dopoguerra; il terremoto di Kobe del 17 gennaio 1995, con i suoi oltre seimila morti, aveva fatto emergere un enorme scandalo di corruzione nel mondo dell’edilizia e delle amministrazioni locali (un fatto particolarmente grave nel contesto della rigidissima etica pubblica nipponica); l’attentato alla metropolitana di Tokyo del 20 marzo seguente, in cui i membri della setta religiosa Aum Shinrikyō avevano liberato del gas sarin uccidendo tredici persone e intossicandone più di cinquemila, aveva scioccato la nazione diventando il più grave attacco sul suolo Giapponese dai tempi delle bombe atomiche, e la scoperta che la maggior parte degli adepti fossero ventenni e trentenni aveva rivelato l’esistenza di una generazione tagliata fuori dalla società e pronta a usare la violenza indiscriminata per distruggere il mondo da cui si sentiva respinta.⁹

Non sorprende che, per gli addetti ai lavori di quegli anni, l’unica strada percorribile per l’industria dell’animazione televisiva sembrasse quella del ripiegamento sulle strutture simbolicamente riequilibranti e ricostituenti dell’avventura epica-fantastica, o della sua variante depotenziata *spokon* (l’avventura sportivo-agonistica tipo *Touch, Mila e Shiro, Holly e Benji*). Del resto, questi erano anche i campi meglio integrati nel sistema economico generale, in cui la forma degli anime, se non erano trasposizioni di opere letterarie occidentali (*Heidi, Anna dai capelli rossi, Pollyanna, Flo la piccola Robinson*) o di fatti storici (*Lady Oscar, Il tulipano nero*), era quella della serie episodica con narrazione cumulativa:¹⁰ il che significava, sostanzialmente, una catena di puntate autoconclusive pensate come un’elaborata campagna pubblicitaria per il mercato di giocattoli, vestiti, e gadget rivolti a bambini e ragazzi, nel contesto di quella *mono komi*, ‘comunicazione delle cose’, che era considerata il cuore pulsante dell’intera industria.¹¹ Opere di

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l’eredità culturale di *Evangelion*

9 D.A. Metraux, *Religious Terrorism in Japan. The Fatal Appeal of Aum Shinrikyo*, in «Asian Survey», 35, Dec. 1995, pp. 1140-1154.

10 Sono applicabili anche a questo campo le categorie di serialità televisiva illustrate in G. Rossini, *Le serie TV*, Carocci, Roma 2016, pp. 70-71.

11 Il concetto di *mono komi* era stato formulato nel 1964 da Hiroji Yamakawa, impiegato del Centro Pianificazione della ditta pubblicitaria Dentsū, per indicare la dinamica fondamentale della «dimensione comunicativa nell’era della sinergia polimediale», caratterizzata da una «convergenza bidirezionale dei media che diventano oggetti e degli oggetti che diventano media», in un ciclo continuo di estensione rizomatica del *franchise* in cui «il consumo generale di tutti i prodotti della strategia mediale farà crescere l’intero progetto. Poiché ogni bene massmediale è anche una pubblicità per ulteriori prodotti dello stesso franchise, ogni consumo produce più consumo». Vd. M. Steinberg, *Anime System. Il successo polimediale dell’animazione giapponese*, ed. it. a cura di M. Pellitteri, Tunué, Latina 2019, pp. 147-148 e 221.

facile lettura, immeditate, rivolte a un pubblico di bambini e adolescenti e basate su un'iconicità di rapido consumo, nelle quali l'elemento tragico, se presente, era ammesso soltanto nella versione edificante del romanzo di formazione dai toni deamicisiani (*Remi, Candy Candy, Charlotte*) oppure nella versione epico-eroica del combattimento frontale (*Kenshiro, Saint Seiya, Rocky Joe, Dragon Ball*). Versione, quest'ultima, che a partire dagli anni Settanta e Ottanta, si era riversata in particolare nel popolarissimo sottogenere del *mecha*, la guerra tra robot giganti pilotati da esseri umani, canonizzata globalmente dalle opere di Gō Nagai: *Mazinga Z* (1972-1974), *Jeeg robot d'acciaio* (1975) e *UFO Robot Goldrake* (1975-1977).

Era quindi impensabile proporre un'opera che come *Evangelion* parlasse di trauma e malattia mentale, di genitorialità fallita e abusante, con interi segmenti di sprofondamento psicologico e digressione filosofica, con contenuti inauditi come rapporti sessuali espliciti, ragazze angosciate dai loro corpi mestruali, uno stupro (anche se traslato), adulti disfunzionali e spezzati, un protagonista che vuole fuggire dal centro dell'azione, personaggi uccisi fuori scena, una minaccia planetaria che rimane inspiegata diventando figura della gratuità del male. Il tutto in una narrazione che prendeva l'iconico, familiare e "accogliente" formato del *mecha* per sottoporlo a un cambio radicale di genere letterario. Se le premesse e le situazioni erano infatti quelle classiche della "storia di robottoni", con i giovani protagonisti che si trovano gettati in battaglia e scoprono la loro vocazione alla difesa eroica dell'umanità, l'esecuzione inseguiva però il realismo: con il risultato che gli adolescenti gettati in battaglia, e costretti a manovrare macchine pericolose rischiando ferite e morte per combattere contro letterali mostri, non sperimentano l'afflato dell'eroismo, ma il terrore, l'impulso alla fuga, il deperimento psicologico, il trauma, la perdita di memoria (inclusa la memoria della propria identità), l'apatia, l'ideazione suicidiaria. E tuttavia, contro ogni ragionevole aspettativa, nell'autunno del 1995 esordisce *Neon Genesis Evangelion*, prodotta dallo studio Gainax, fino a quel momento un piccolo gruppo dai risultati altalenanti e dalle finanze dissestate,¹² e nata principalmente grazie al credito personale di Hideaki Anno, regista e autore del soggetto originale e già collaboratore di Hayao Miyazaki allo Studio Ghibli, che convinse una piccola rete della capitale a finanziare quello che, all'epoca, era poco più che un progetto *indie*.

12 All'altezza del 1995 lo Studio Gainax era riuscito a produrre alcuni titoli sperimentali che avevano riscosso una certa approvazione, come *Le ali di Honneamise* (1987) e *Il mistero della pietra azzurra* (1990-91), ma aveva anche inanellato una serie di fallimenti che l'avevano portato sull'orlo della bancarotta, tanto da spingere uno dei fondatori originari, Toshio Okada, a suggerire l'abbandono del settore dell'animazione per dedicare lo studio all'ambito dei videogiochi. Y. Takeda, *The Notenki Memoirs. Studio Gainax and the men who created «Evangelion»*, eng. trans. by J. Lopez, J. Wiedrick, B. Frayne, K. Bertrand, G. Koerner, H. Fukuda, S. Jacobs, ADV, Houston (TX) 2005, pp. 136 sgg.

La scommessa di Anno, estimatore del cinema d'autore occidentale e convinto che le ambizioni autoriali di quel campo potessero essere trasferite nel medium animato, era quella di creare un'opera così buona da allargare i confini dell'industria degli anime, ripetendo la rivoluzione che vent'anni prima era nata dalla serie *Space Battleship Yamato* (1974-75): opera cardine dell'*anime boom* degli anni Ottanta, nato dall'esperimento riuscito di estendere il genere animato dal pubblico dei bambini a quello degli adolescenti.¹³ La scommessa era senz'altro azzardata. In un settore in cui la prassi era mettere il mercato dei giocattoli al centro di ogni decisione, il progetto di *Evangelion* era implausibile sotto ogni aspetto: il design dei "robot" era giudicato invendibile, l'abbigliamento dei protagonisti non poteva essere trasferito nel mercato dei costumi per bambini, non c'erano scettri, spille, amuleti, veicoli o armi iconiche, la "mascotte" animale era uno spaventoso pinguino artigliato impossibile da trasformare in pupazzo, e persino l'espansione cartacea della storia era affidata a un disegnatore considerato troppo *passé* per attrarre il pubblico dei lettori.¹⁴ Si trattava di affrontare un azzardo commerciale costruito interamente al di fuori del perimetro dell'industria, puntando tutto sulla qualità della scrittura e sull'esplorazione delle convenzioni formali del genere *mecha-scifi*, nella speranza di aprire un mercato la cui esistenza fino a quel punto era solo ipotetica: il mercato degli *otaku*, i giovani adulti¹⁵ appassionati di fantascienza nei cui ranghi lo Studio Gainax stesso era nato,¹⁶ «lettori colti» sulla cui sofisticatezza lo studio contava per abbattere quelle «unfounded assumptions – that a story as complex and subtle couldn't possibly draw crowds».¹⁷ Non più quindi una serie costruita attorno alla narrazione facile, alla premessa del giocattolo e all'estensione decentrata del *franchise*, ma un'opera artisticamente autonoma e saldamente al centro del proprio universo narrativo,

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

13 Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese*, cit., pp. 115-116.

14 Takeda, *The Notenki Memoirs*, cit., pp. 166-167.

15 Interessante a questo proposito che la serie, a venticinque anni di distanza dalla sua uscita, continui a non avere un posto nella catalogazione demografica delle serie giapponesi, come dimostra un *thread* sul forum «Evageeks», in cui alla domanda «Is Eva seinen or shōnen?» si trovano risposte come «it's a shōnen that parodies and satirizes seinen», «It's a seinen that's a satire of shōnen and yaoi», «It kicks off as shōnen, but then ends up in vaguely-seinen territory», «It depends what episode you're watching»: <https://forum.evageeks.org/thread/8600/Neon-Genesis-Evangelion-Shonen-or-Seinen/> (ultimo accesso: 14/5/2022).

16 «A company not only designed for anime lovers but also run by such a breed. This key feature of the studio's makeup has characterized it from inception, as borne out by the sheer passion with which its prospective founders devoted themselves wholeheartedly to the exploration of anime conventions (especially in the area of science fiction), the creation of clubs and discussion groups and, gradually, the formulation of distinctive styles of their own»; D. Cavallaro, *The Art of Studio Gainax: Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime*, McFarland, Jefferson (NC) 2015 (formato Kindle).

17 Takeda, *The Notenki Memoirs*, cit., p. 97.

attorno a cui tutti gli eventuali prodotti derivati avrebbero orbitato grazie alla forza di gravità della serie originale.

E, come in una trama rocambolesca, proprio quando i bassi ascolti e gli incidenti di produzione sembravano aver affossato l'opera, la scommessa riuscì. A dicembre del 1996 il concorso dell'Animēshon Kōbe, appena istituito, premiò *Evangelion* come opera dell'anno e il successo commerciale e culturale della serie esplose: le librerie furono invase da volumi monografici e riviste di settore che dedicavano numeri speciali all'opera, il mercato di modellini di resina per collezionisti (fino a quel momento confinato alla vendita amatoriale) divenne un settore industriale consolidato, la domanda per la ritrasmissione dei 26 episodi e per il loro rilascio in formato home video, avanzata da un enorme pubblico di persone che non volevano un giocattolo o un gadget ma volevano *vedere la serie*, fu tale da essere considerata oggi uno dei fattori che contribuirono alla diffusione del supporto DVD, con «un impatto sull'economia nazionale calcolato in miliardi di yen».¹⁸ Ma soprattutto, *Evangelion* rivoluzionò l'industria dell'animazione dimostrando che un'opera autoriale, ostica e refrattaria a facili commercializzazioni poteva diventare un epocale successo e ottenere il riconoscimento di capolavoro estetico e culturale, mettendo «compiutamente a punto i canoni di una vera e propria rifondazione dell'anime non soltanto televisivo»,¹⁹ e aprendo quella che di fatto è diventata l'epoca della *quality tv* nel settore animato.²⁰

2. Un episodio per cambiare tutto

The opening plays so clearly with the audience's knowledge of these conventions that it can be seen less as the start of a new series than as an exercise in repeating (or at the very least continuing) earlier referents.²¹

Evangelion è una serie straordinariamente complessa: la stratificazione dei significati, dei parallelismi e delle varie catene metaforiche che si in-

18 Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese*, cit., p. 265.

19 *Ivi*, p. 253.

20 Il riferimento è al dibattito che negli ultimi vent'anni circa ha identificato una svolta di valore estetico nella produzione della serialità televisiva: cfr. R.J. Thompson, *Television's Second Golden Age. From «Hill Street Blues» to «E.R.»*, Syracuse University Press, New York 1996; J. Mittell, *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, trad. It. di M. Maraschi, minimumfax, Roma 2017; D. Cardini, *Long TV. Le serie televisive viste da vicino*, Unicopli, Milano 2017.

21 A. Ballús, A.G. Torrents, «*Evangelion*» as *Second Impact. Forever Changing That Which Never Was*, in «Mechadama», 9, 2014, pp. 283-293: p. 285.

trecciano tra gli episodi è tale che a venticinque anni dalla sua messa in onda ci sono ancora dibattiti sul significato di dettagli, connessioni simboliche, rimandi alla storia della cultura umana dalla Bibbia all'attualità, e la resistenza all'interpretazione di intere parti della vicenda, lasciate volutamente oscure, continua a generare teorie e ipotesi. Sarebbe quindi impossibile affrontare linearmente i suoi contenuti e tutte le ragioni per cui questa serie è riuscita a occupare un posto così eccezionale nella storia della televisione, ma un esempio efficace della sua forza di rottura si può trovare condensato nell'episodio che cambiò tutto: il secondo della serie (o più propriamente il finale del dittico incipitario costituito dalle prime due puntate accoppiate),²² dal titolo *The Beast*.

2.1. Evangelion 02: *The Beast*

La premessa della storia aderisce apparentemente a tutti canoni del genere: il 15 agosto dell'anno 2000 un enorme meteorite precipita sulla terra, vaporizza il Polo Sud e sposta l'asse terrestre generando una catastrofe planetaria e uno sconvolgimento climatico devastante, a cui seguono guerre e carestie che portano al dimezzamento della popolazione umana, in un evento di estinzione simile a quello che sterminò i dinosauri e che per questo viene chiamato «Second Impact». Quindici anni dopo, la parte di umanità sopravvissuta ha ricostruito una parvenza di civiltà sulle poche terre non sommerse dall'innalzamento dei mari, tra cui quello che resta dell'arcipelago giapponese, dove si trova una città fortificata gestita da un'associazione paramilitare, la Nerv: un opaco ente governativo incaricato di contrapporsi alla «venuta» di una nuova catastrofe attraverso – ovviamente – lo sviluppo di enormi armi robotiche. Il cast dei personaggi è ristretto e legato da rapporti che hanno qualcosa della tragedia shakespeariana: c'è il protagonista adolescente e pilota predestinato di “robot” Shinji; il padre-nemico di lui, violento e anaffettivo, che comanda la Nerv e dispone l'uso dei “robot” stessi; le due coetanee Rei e Asuka che condividono il destino di piloti; la direttrice scientifica Ritsuko, responsabile dello sviluppo tecnico dei “robot”; e la direttrice operativa Misato, responsabile delle strategie militari e della gestione dei piloti, alla quale si affianca l'ex compagno Kaji, agente della Nerv e spia. L'incipit gioca intenzionalmente con i *topoi* delle serie *mecha* canonizzate: nel primo episodio, mentre un misterioso “mostro” attacca la terra, il tipico adolescente dalla faccia pulita, Shinji Ikari, viene convocato a sorpresa nel quartier generale

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

22 Che i primi due episodi fossero concepiti come blocco unico incaricato di presentare il tono della serie è confermato anche dalla scelta di proiettarli insieme in anteprima promozionale durante il secondo festival della Gainax (Itako, 22-23 luglio 1995).

dell'organizzazione diretta dal padre, Gendo Ikari, che lo ha abbandonato da piccolo e verso il quale nutre un sentimento di rancore e paura, con il compito di salire a bordo di un altrettanto misterioso "robot" chiamato "Eva (Evangelion) 01" e respingere l'assalto. Dopo un'iniziale ribellione dovuta all'amarezza verso il padre e al genuino timore della gigantesca macchina, per evitare che il proprio rifiuto ricada su un altro pilota già ferito (Rei), Shinji accetta infine di salire a bordo e viene schierato contro il nemico. Gli stereotipi del genere sono tutti presenti. Lo schema dello scienziato-militare che lavora a un progetto segreto e che affida il robot, arma definitiva nella difesa dell'umanità, al figlio ignaro di tutto, che si rivela immediatamente e fatalmente capace di pilotarlo con successo e scopre così la propria vocazione eroica, era un *topos* solidificato fin da *Jeeg robot d'acciaio* e instancabilmente riproposto dalle serie *mecha* dei vent'anni successivi. La puntata finisce con il protagonista sull'orlo della canonica presa di coscienza del proprio ruolo di difensore dell'umanità, con il mostro che incombe, la colonna sonora dai toni brillanti e trionfali a sottolineare l'epicità del momento – inizia il secondo episodio.

La musica cambia di colpo e diventa lenta e inquietante; il carrello del binario con cui l'Eva 01 era stato proiettato fuori dalla base si sgancia e il rigido "robot" si affloscia sulla schiena con una disturbante flessuosità; dopo il primo passo Shinji non riesce a farne un secondo, inciampa e cade rovinosamente in avanti, scoprendo con orrore che tutti i danni esterni che colpiscono il "robot" vengono trasmessi al suo sistema nervoso sotto forma di impulsi dolorosi. Tutto precipita in pochi secondi: il "mostro" lo afferra e gli spezza un braccio, il pilota è paralizzato dal dolore e dal terrore, i comandi remoti del quartier generale vengono respinti dalla macchina fuori controllo, una sorta di lungo artiglio sfonda il cranio dell'Eva che emette uno schizzo di sangue e si disattiva in un caos di schermate rosse, tra allarmi, sirene e grida del personale, su una musica frenetica e stridente.

La scena si interrompe improvvisamente e un taglio secco porta a Shinji che si sveglia in una stanza di ospedale invasa da una luce bianca accecante e dal frinire delle cicale, con una voce in sottofondo che sembra dettare esercizi di ginnastica o fisioterapia. Non c'è colonna sonora né movimento né colore. Una serie di lentissime inquadrature mostrano il protagonista sollevarsi a sedere sul letto e poi sdraiarsi di nuovo, osservare la luce al neon sopra di sé, e pronunciare infine la frase «un soffitto sconosciuto» (*NGE*, ep. 2, *The Beast*). Il contrasto tra la composizione delle immagini, la luminosità, il sonoro, il ritmo del montaggio delle due sequenze è disarmante, pensato per scioccare lo spettatore più di qualunque scena cruenta.

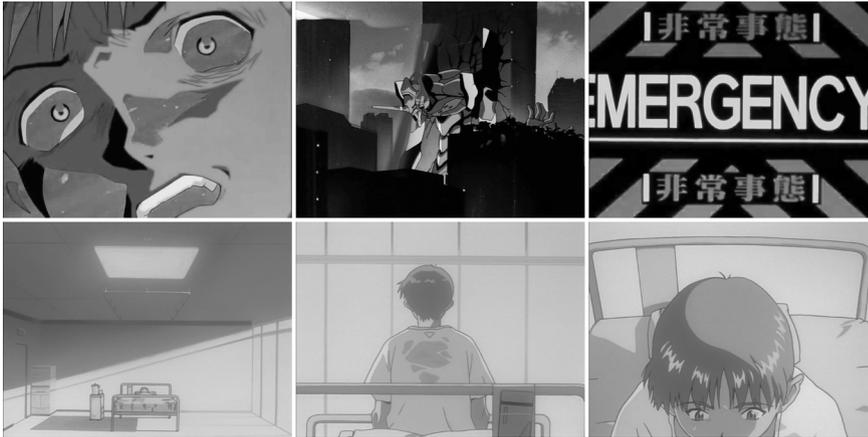


Fig. 1, NGE, ep. 2

Lo strano stato di sospensione alienata si prolunga, l'episodio insiste sull'ellissi: vediamo altri personaggi ispezionare il luogo della battaglia e commentare i danni fisici ed economici, la direttrice operativa Misato che va a prendere Shinji all'ospedale (dove lo trova a fissarsi in silenzio il braccio non spezzato) e si offre di fargli da tutrice in modo che non venga mandato a vivere da solo, aprendo una sequenza in cui sembra che il tono si alleggerisca. Misato si rivela un personaggio euforico e divertente, la musica è allegra, c'è persino una gag comica in cui Shinji si affaccia nudo dalla porta del bagno imbarazzandosi di fronte alla sua direttrice-coinquilina. Ma è un breve momento di finzione: appena i personaggi rimangono di nuovo soli la tonalità torna cupa e pesante, non c'è accompagnamento musicale, Shinji cerca di valutare la sconosciuta con cui dovrà convivere, mentre alcune immagini spaventose e incomprensibili appaiono sullo schermo in flash di frazioni di secondo. Misato si sente a sua volta a disagio per l'allegria sforzata e autodenuncia il proprio cinismo mascherato da buone intenzioni («In quel momento ho visto Shinji soltanto come un mio strumento»), rendendosi subito conto che la sua decisione di improvvisarsi famiglia sostitutiva del ragazzo è stata un errore. Nel frattempo, al quartier generale, Gendo e la direttrice scientifica Ritsuko osservano dalle finestre di un laboratorio semidistrutto un'altra unità Evangelion immobilizzata, commentando il destino degli adolescenti chiamati a essere piloti «a prescindere dai loro desideri».

È solo alla fine dell'episodio, al diciassettesimo minuto, che il vuoto viene colmato: mentre Shinji è steso sul letto nel buio della sua camera, tra gli scatoloni del trasloco ancora chiusi, fissando «un altro soffitto sconosciuto» e chiedendosi «perché mi trovo qui?», un rumore di colpi ripetuti sempre più forti invade la scena e, con il ritorno improvviso dei ri-

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

cordi rimossi, vediamo finalmente la battaglia dal momento in cui la testa dell'Eva 01 era stata perforata. La scena riprende precisamente dal taglio precedente: l'Eva emette un lungo schizzo di sangue, il centro di comando non riceve più monitoraggio sul pilota, che potrebbe essere morto, il "robot" si riattiva da solo e con versi e movimenti animaleschi attacca il nemico in un combattimento corpo a corpo violentissimo, fino a farlo autodistruggere in una gigantesca esplosione. Solo a questo punto l'immagine ritorna su Shinji, vivo e illeso all'interno e apparentemente inconsapevole dell'accaduto, che nella luce rossastra dell'esplosione vede nel grattacielo accanto a lui, come in uno strano specchio, il riflesso dell'Eva. E, nel riflesso, vede l'elmo sfondato cadere a pezzi e rivelare una mostruosa testa umanoide, con una ferita di carne ribollente da cui si rigenera un occhio verde, alieno, che si stringe per mettere a fuoco se stesso, o forse lo stesso Shinji annidato al suo interno. Sul grido terrorizzato del pilota la scena stacca sul nero e poi ritorna a inquadrare il protagonista sdraiato al buio, che si volta lentamente su un fianco, in silenzio. Nell'ultima scena Misato, seria, gli parla dal riquadro di luce della porta per ricordargli che ha compiuto un'impresa lodevole, mentre l'inquadratura rimane sul viso di Shinji, immobile e silenzioso e con l'espressione sconvolta, e l'episodio si chiude sulle parole appena sussurrate della direttrice: «Fatti forza».

2.2. Rovesciare tutti i *topoi*: l'eroe, il robot, il trauma

Se con il primo episodio *Evangelion* evoca gli stilemi del genere *mecha*, con il secondo li distrugge completamente, mettendo in chiaro che quella è una storia in cui la cosa da guardare non è la guerra dei "robottoni", e neanche lo svelamento del mistero metafisico-religioso che innerva la trama dietro strati e strati di segreti, ma piuttosto l'effetto di tutto questo sulle menti di individui rappresentati realisticamente, come esseri umani non eroici immersi nel contesto della fantascienza. La cosa da guardare non è la battaglia, ma la rimozione traumatica della battaglia, offerta come metafora di quella più generale traumatica battaglia che è la vita umana quando le condizioni della vita si fanno estreme.

Nello spazio di diciannove minuti e trenta secondi tutti i *topoi* messi in campo sono rovesciati, distorti o portati alle estreme conseguenze attraverso l'applicazione di una lente realistica, e vengono anticipati la maggior parte dei temi e delle polarità simboliche che saranno esplorate nel resto della serie. Come da tradizione, i giovani piloti sono figli (in senso più o meno proprio) degli scienziati che stavano lavorando allo sviluppo dei "robot", ma il loro coinvolgimento non è innestato su un gesto di trasmissione ereditaria generosamente accolta, bensì sulla volontà spietata e manipolatoria di altri, intenzionati a sfruttare il legame strettamente biologico e genetico tra questi adolescenti e gli ammassi meccanico-u-

manoidi che pilotano. Nel loro destino non c'è scelta o espressione di volontà personale, men che meno eroica: fin da subito, la loro presenza è strumentale ed è esibita come tale, a partire dalla privazione del nome proprio, sostituito da denominazioni numerate: First Children (Rei), Second Children (Asuka), Third Children (Shinji)... Il loro stesso statuto di individui protagonisti è contestato, perché fin dal primo episodio la loro *presenza* – nel senso demartiniano di fiducia nella propria stabile permanenza nel mondo – è sabotata dalla minaccia della sostituibilità: Shinji viene convinto ad affrontare la sua prima battaglia attraverso il ricatto psicologico del padre che si dichiara pronto a farlo rimpiazzare dalla pilota sperimentale Rei, fatta portare nell'hangar in barella;²³ la stessa Rei si scoprirà essere un clone ricavato dal DNA della madre morta di Shinji, parte di un sistema di duplicati che si succedono nel corso della storia come meri pezzi di ricambio (*NGE*, ep. 23, *Rei III*); mentre l'altro pilota del terzetto, Asuka, nasconde sotto un atteggiamento aggressivo e arrogante il trauma rimosso dell'impazzimento della madre, che aveva smesso di riconoscerla e l'aveva sostituita con una bambola, rendendola ossessionata dall'ansia di poter essere scartata a favore di una versione più desiderabile di se stessa (*NGE*, ep. 22, *Don't Be*).

L'episodio 2 anticipa anche che in questo mondo non c'è alcuno spazio per l'eroismo. Il protagonista stesso non è una figura eroica: è divorato dall'esitazione e dall'ansia, dal desiderio ossessivo di compiacere, dal bisogno di ricevere continue conferme, dalla certezza del rifiuto altrui e dell'errore proprio, e la sua entrata in scena avviene nel segno ripetuto di un'autoconvincione disfattista, quel «*lo sapevo*» detto o pensato che rivela l'abitudine ad aspettarsi il male (la sua primissima battuta è: «Non ci voleva, *sapevo* che non sarei mai dovuto venire qui», *NGE*, ep. 1, *Angel Attack*, corsivo mio). Siamo ad anni luce di distanza dall'eroe “problematico” per antonomasia che in Occidente era stato elaborato dalla Marvel nell'adolescente Peter Parker, che trova il proprio posto nella lotta supereroistica appellandosi alla massima per cui «da grandi poteri derivano grandi responsabilità».²⁴ Shinji ha “poteri” (la sua capacità esclusiva di far funzionare un Eva) che non riconosce come tali e rifiuta la responsabilità di usarli perché non vuole subirne le conseguenze, si ripete come un mantra

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

23 La manipolazione psicologica del padre si basa sullo sfruttamento volontario dei punti di sofferenza del figlio, tra tutti l'angoscia della propria inutilità che si traduce in perdita del diritto di vivere: «Si può sapere cosa vuoi da me? Non mi hai sempre considerato un essere *inutile*? – Ma ora mi servi, perciò ti ho chiamato. [...] – È impossibile, non ce la farò mai! – [...] Rei, il pilota di riserva è *inutile*, andrai tu. [...] – “Lo sapevo, come al solito sono *inutile*...”» (*NGE*, ep. 1, *Angel Attack*, corsivi miei).

24 La frase resa celebre dai fumetti e poi dai film di *Spider-man*, che recita in originale «with great power there must also come – great responsibility», compare per la prima volta nell'antologia *Amazing Fantasy #15*, Marvel Comics, 1962.

l'ordine (impartito dall'esterno) di «non fuggire», ma nei fatti rivendica il diritto a sottrarsi dal dolore e dalla paura di essere odiato (come griderà in uno dei momenti più intensi della serie: «Cosa c'è di sbagliato? Che c'è di male nel fuggire dalle cose spiacevoli?», *NGE*, ep. 19, *Introjection*). Persino quando accetta di prendere un'iniziativa "eroica", lo fa solo nella flebile speranza di guadagnare l'approvazione di un padre anaffettivo e di un mondo di semi-adulti dai quali è intimorito. Rispetto a un'opera per tanti versi sorella come *Matrix*, Shinji è un Neo che vorrebbe prendere la pillola azzurra ma è costretto dagli altri a ingoiare la pillola rossa e odia ogni istante delle conseguenze traumatiche che ne derivano, e che non schiudono alcuna promessa di senso, di rivelazione, o di dignità. Ma anche tra gli altri personaggi non ci sono eroi, le azioni non seguono mai il canovaccio della lotta epica e non veicolano un'identità combattente: i piloti hanno paura di andare in battaglia, vengono presi alla sprovvista, dimenticano le strategie, si scoprono mentalmente o fisicamente inadeguati a eseguire gli ordini per cui sono stati istruiti, restano impietriti dal terrore, si gettano in azioni al limite del suicidio, devono essere salvati da interventi terzi o da colpi di fortuna, vengono rimproverati e puniti continuamente, sono divorati dall'accumulo dei traumi provocati dall'esperienza prolungata del dolore e della vicinanza alla morte.

Del resto, a differenza delle serie precedenti, sedere ai controlli del "robot" non è un moltiplicatore dell'*agency* che innalza il pilota al di sopra delle sue possibilità umane, ma al contrario un suo limitatore: il coinvolgimento delle macchine si riversa in azione e battaglia frontale solo in pochissimi istanti convulsi, dilungandosi per il resto del tempo in fattore di isolamento e alienazione. In molti episodi i piloti sono a bordo delle unità Eva immobili, soggetti di osservazioni sperimentali oppure in attesa prima dello scontro, rappresentati mentre parlano tra loro o riflettono, a volte letteralmente intrappolati e inermi mentre la macchina è bloccata o peggio si muove da sola.²⁵ Il controllo dei "robot" è sempre precario, minaccioso, pronto a rovesciarsi nel ferimento fisico o mentale del pilota. Non c'è la classica cabina con strumentazioni e comandi che fondeva i modelli del carro armato e dell'aereo da guerra, come in *Daitarn 3* o in

25 Come succede in uno degli episodi più drammatici della serie, quando Shinji si rifiuta di attaccare un'altra unità Eva fuori controllo per non ferire il pilota che si trova a bordo: è il suo primo gesto di vera autonomia, con una scelta morale saldamente ribadita, e viene prontamente cancellata dal quartier generale che lo esclude dal comando della macchina e passa il controllo (ancora una sostituzione) al dispositivo automatico «Dummy System» (*NGE*, ep. 18, *Ambivalence*). Chiuso all'interno dell'Eva, Shinji sarà costretto a sentire le "proprie" mani procedere allo smembramento della quarta unità e all'insensata distruzione della capsula contenente l'altro pilota: scoprirà solo poi che si trattava del compagno di classe Toji, uno dei suoi due unici amici, che finirà mutilato di entrambi gli arti sinistri e uscirà dalla serie senza che si sappia più niente della sua sorte.

Gundam, ma una capsula claustrofobica e spoglia che contiene soltanto due oggetti simbolici: il sedile del pilota e un innesco per l'autodistruzione. Un ambiente a metà tra una camera di deprivazione sensoriale e una placenta, allagata di un fluido ambrato che «puzza di sangue» (*NGE*, ep. 7, *A human work*): uno dei molti elementi che costruiscono l'insistito parallelismo simbolico tra l'interno della macchina *Evangelion* e il corpo della madre, ad anticipare la rivelazione che gli stessi "robot" non sono robot, ma enormi corpi umani creati in laboratorio, dotati di organi e tessuti, contaminati da brandelli delle anime di precedenti piloti, percorsi da impulsi primordiali che vengono silenziati con impianti chimici e meccanici mai del tutto sufficienti a contenerli. Vere e proprie moderne creature di Frankenstein che portano con sé tutto l'orrore morale della loro esistenza.

Infine, il secondo episodio segnala che a differenza dei vecchi *mecha*, in cui i personaggi maneggiavano senza difficoltà la prossimità alla guerra e alla morte, in *Evangelion* l'atto della lotta e dell'uccisione – anche quando è uccisione del nemico – è realisticamente traumatico, e il danno fisico che i combattenti subiscono dall'esplosione degli avversari sconfitti è la trasfigurazione del danno psicologico che ricevono dall'atto di infliggere la morte a un altro soggetto vivente. Quando la schiera dei nemici, dopo essersi presentata in una lunga serie di forme mostruose o completamente astratte, culmina con un emissario che prende l'aspetto di un essere umano, la sua uccisione risulta così devastante per il protagonista da far finire la serie, sbarrando la rappresentazione alla fine dell'episodio 24 e lasciando gli episodi 25 e 26 fuori dalla trama, come lunga dolorosissima esplorazione delle menti sconvolte dei protagonisti.

I due celeberrimi episodi finali di *Evangelion* saranno l'esplicitazione del fatto, presentato qui, che il vero tema della serie è il trauma e l'impossibilità di articolarlo, una cicatrice che pervade tutta la realtà e scava vuoti sotto le esistenze delle persone. C'è il trauma di Shinji devastato dall'abbandono del padre che lo aveva allontanato dopo la morte della moglie; il trauma di Asuka che aveva visto la propria madre impazzire e cercare di ucciderla; il trauma di Rei che non riesce a considerare umana la sua esistenza di clone sterile; il trauma della scienziata Ritsuko perseguitata dal fantasma della madre, scienziata migliore di lei e morta suicida; il trauma di Gendo Ikari per la morte della moglie Yui, vero centro assente e innominabile della storia, rimossa anche nelle immagini,²⁶ e per il sa-

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

26 Viene ribadito, durante una visita al cimitero, quando Shinji manifesta al padre il desiderio di vedere un'immagine della madre: «Non ci sono delle sue foto? – Non ne sono rimaste. Anche questa tomba è una mera decorazione, priva di spoglie. – Ci si è disfatti di tutto, proprio come aveva detto il mio tutore» (*NGE*, ep. 15, *Those women longed for the touch of others' lips, and thus invited their kisses*).

crilegio della sua ossessiva duplicazione in Rei; il trauma di Misato che è sopravvissuta all'incidente originale che ha devastato il pianeta quindici anni prima della serie, rimasta afasica per anni e poi diventata un'adulta disfunzionale con problemi di alcolismo e ossessionata dal ricordo del padre morto. Infine, il trauma globale dell'incidente stesso, la cui storia è stata manipolata per nascondere le responsabilità umane e attribuirle a un meteorite caduto dal cielo, in uno sfregio della coscienza collettiva che anticipa la venuta dal cielo – quella sì, reale – dei mostruosi nemici identificati come «Angeli, esseri dai nomi celesti» (*NGE*, ep. 20, *Weaving a story 2: oral stage*), forme di una *ananke* che si ripresenta con la forza della tragedia antica: come destino non spiegato agli uomini, non comprensibile e non modificabile.

3. Fare un'opera d'arte

The director was indeed able to translate what some would consider a flaw into a virtue, making deliberate pacing and even inaction into key expressive vehicles, and thus exploding the Disney-based assumption that animation must necessarily be rapid, bouncing and tumultuous.²⁷

Una particolarità che salta agli occhi fin dalla sigla di apertura, è che *Evangelion* è un'opera con un altissimo investimento formale, che espone immediatamente la presenza di una precisa volontà artistica. Rompendo con le pratiche dell'animazione precedente, Anno e la Gainax concepiscono i 26 episodi come opera autonoma, il cui valore commerciale è nel "testo" in sé: all'indomani della sua uscita, le videocassette, poi laserdisk, dvd e bluray, diventano oggetti ricercati da un pubblico sollecitato a riguardare un titolo che *pretende di essere riguardato*.

At the risk of alienating its audience, NGE layers its animation with vast amounts of text in Japanese, English and German often making it impossible to read and decipher in "real time", hence it is self-conscious of its potential cult status, requiring repeated viewings from video-tape and/or DVD releases to aid comprehension. Similarly, the disjunctive nature of the narrative, its temporal and spatial dislocations, the rapidity of dialogue and exposition, and metaphoric/mythic allusions all necessitate an understanding retrospectively at the series' conclusion – a very apocalyptic narrative structure. Yet this is not achieved via a perfunctory coda or gratuitous exposition in order to neatly "contain" the text. NGE concludes in a manner

²⁷ Cavallaro, *The Art of Studio Gainax*, cit., p. 69.

which is almost impossible to anticipate in a conventional cognitive linear fashion.²⁸

Fin dal montaggio frenetico che invade la seconda metà dell'*opening* – quella *Cruel Angel's Thesis* diventata una delle canzoni più popolari del Giappone negli ultimi decenni²⁹ – *Evangelion* manifesta di non essere un prodotto fruibile con l'attenzione precaria degli appuntamenti settimanali delle serie di intrattenimento, ma una storia che esige di essere guardata con concentrazione, e di essere guardata più volte. Addirittura, di essere riguardata con una dedizione che, se si vuole davvero vedere tutto quello che la serie mostra, deve arrivare ai limiti dell'ossessivo e procedere *frame by frame* attraverso i dettagli che appaiono sullo schermo, alcuni solo per un decimo di secondo: come nell'episodio 20, in cui si susseguono due carrellate che comprimono 154 diverse immagini in diciassette secondi, tutte indicatrici dello stato mentale del protagonista e addirittura alcune contenenti rivelazioni sulla storia che non verranno più riprese in nessun altro momento.³⁰

Dal punto di vista visivo, Anno porta nel campo del medium animato una regia in senso proprio, intesa come simulazione virtuale della presenza di una videocamera, fissa o in movimento, su dolly o a mano, persino con "lenti" diverse.³¹ Da ammiratore di Kubrick, cura la composizione dell'immagine in modo che la posizione dei personaggi sullo schermo diventi parte attiva del messaggio e della costruzione simbolica delle scene, come si può vedere ad esempio nella tendenza a intrecciare inquadrature ravvicinate e spesso grandangolate con campi lunghissimi in cui i corpi umani sono minuscoli e quasi invisibili, oppure a mettere i personaggi

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

28 M. Broderick, *Anime's Apocalypse: «Neon Genesis Evangelion» as a Millenarian Mecha*, in «Intersections», 7, 2002, pp. 1-11: p. 3.

29 Ottenne il disco d'oro, di diamante e di platino nel 1996-97, ed è così radicata nella cultura giapponese da aver dominato le classifiche delle sale karaoke (che costituiscono un'istituzione culturale nella vita sociale nipponica) per l'intera durata dell'attuale era Heisei: J. Luster, «*Evangelion*» *Theme Tops Japan's Karaoke Ranking for an Entire Era*, in «Otak Usa Magazine», March 2, 2019, <https://otakuusamagazine.com/evangelion-theme-tops-japans-karaoke-ranking-entire-era/> (ultimo accesso: 14/5/2022).

30 Non è un caso che *Evangelion* sia stata anche una delle prime serie a ricevere quell'attenzione analitica comunitaria, resa possibile dalla diffusione di internet, che caratterizza l'investimento ermeneutico del pubblico di fronte alla «tv complessa»: vd. Mittell, *Complex tv*, cit., pp. 279 sgg.

31 «Stylistically, *Evangelion* marks Anno's introduction into the realm of anime of forms of camera work virtually absent from earlier TV shows. These include the *plan séquence* (a shot in which the camera shifts focus from one plane of depth to another as the actors move about, allowing for a realistic rendition of both middle ground and background activity); off-frame action (the intimation of the presence of people or objects that are actually outside the frame, which extends an audience's grasp of the story beyond the boundaries of the visible); a close focus on static details intended to encapsulate metonymically the tenor of an entire scene. These tropes are seamlessly amalgamated with more conventional anime techniques, which Anno boldly resituates within a decidedly contemporary – and arguably postmodern – vista»; Cavallaro, *The Art of Studio Gainax*, cit., p. 68.

sul bordo dell'inquadratura o addirittura metà dentro e metà fuori, o a riprenderli sottosopra o da posizioni che coprono la testa o la faccia, o a usare il piano olandese sbilanciando l'immagine e trasmettendo un senso di disagio che viene prima e al di là dell'interazione rappresentata.³² Un effetto a cui si sovrappongono anche i continui giochi con la patina visiva delle schermate: se nelle sequenze di tensione le immagini sono nitide e molto sature, con contrasti alti che evidenziano i tagli di luce, nei momenti che seguono eventi traumatici, quando i protagonisti attraversano esperienze di premorte o sono in stato di shock, l'esposizione viene alzata e il contrasto ridotto al minimo, creando un effetto di bianco e nero slavat, mentre ancora nelle scene in cui la conversazione tra i personaggi deve essere evidenziata vengono applicati filtri di colore innaturali che straniano l'immagine e offuscano i contorni delle figure.

Ma caratteristiche di *Evangelion* sono anche scelte sperimentali come l'irruzione a flash di elementi tipografici in varie lingue, che interrompono le scene e nei quali la scelta delle parole combinata con lo stile del font viene usata per indicare l'emersione di contenuti inconsci sollecitati dallo stress del momento. O ancora, l'uso di effetti di distorsione, di aberrazione cromatica e di deterioramento che simulano l'apparenza della pellicola bruciata o la grana della carta sporca.



Fig. 2, *NGE*, epp. 15, 16, 19, 21, 22, 25

Per arrivare a vere e proprie citazioni visive, come il fermo immagine in cui Shinji, estratto a forza dalla capsula dell'Eva dopo essere stato

32 Il piano olandese o *dutch angle* è la pratica di inclinare la videocamera in modo che la ripresa non sia parallela con la linea dell'orizzonte, ed è usato per veicolare una sensazione di squilibrio nella situazione o nei personaggi.

stordito per ordine del padre, viene portato via svenuto nella posa classica delle deposizioni dalla croce (in particolare quelle di Caravaggio e di Giordano).



Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

Fig. 3, *NGE*, ep. 19³³

I molti riferimenti biblici ed evangelici sono del resto a loro volta strumentali alla costruzione di un apparato simbolico che descrive un mondo impregnato di una violenza ancestrale e inestirpabile.³⁴ Le scene cruente che vengono mostrate frontalmente sono spietate da un punto di vista sia fisico che psicologico: non tanto per quanto riguarda gli smembramenti e i divoramenti tra gli Eva e i loro nemici, quanto soprattutto quando si tratta di crudeltà umana, più o meno diretta, come nel flashback in cui Asuka bambina, rifiutata dalla madre impazzita, corre ad annunciarle con gioia di essere stata scelta come futuro pilota nella speranza di riconquistarne l'affetto e la trova impiccata al soffitto; o la scena in cui Shinji scopre orripilato il laboratorio di clonazione di Rei, con vasche piene di corpi duplicati che si voltano contemporaneamente.

33 Sullo schermo questa immagine è oscurata da un filtro blu che la rende quasi indecifrabile; per facilitare la visione su carta sono quindi stati aggiustati luminosità e contrasto.

34 Basti considerare che il primo scontro è riassumibile come: un Angelo arriva a scacciare gli uomini dal «paradiso terrestre» e viene respinto da (un) Eva che lo pugnala a morte con una costola che gli ha strappato dal fianco.

amente a guardarlo e vengono poi disintegrati in un mare di sangue da Ritsuko, coinvolta nella loro creazione e arrivata al punto da provare gelosia e rancore verso la loro esistenza («Gli oggetti simili a Rei che vedete qui non hanno anima, sono solo contenitori vuoti. E quindi li distruggo. Perché li odio», *NGE*, ep. 23, *Rei III*).

Le scelte visive non sono però l'unico punto in cui l'investimento estetico della serie si rende palese. *Evangelion* è famosa, tra le altre cose, per avere scelte di messa in scena che sfidano le convenzioni e denunciano un intento propriamente autoriale. Come nel caso del flashback che, nel prologo dell'episodio 21, mostra il catastrofico «Second Impact» che quindici anni prima dei fatti narrati ha devastato la terra, e che è stato nominato per tutta la serie – shock collettivo che impregna la realtà e ossessiona i personaggi con il terrore della sua possibile ripetizione. Anche qui l'irrepresentabilità del trauma si traduce in un'assenza viva esibita: il momento dell'incidente è mostrato attraverso la registrazione sgranata di una telecamera di sorveglianza della caffetteria del centro di ricerca, vuota, con l'audio di due diversi gruppi di scienziati che chiacchierano fino al momento in cui un'esplosione interrompe la ripresa, brevemente sostituita dal video di un'altra telecamera che registra per appena alcuni secondi il movimento di un enorme corpo luminoso, finché tutto viene interrotto da una schermata blu che etichetta il documento come proprietà segretata del Consiglio di Sicurezza delle Nazioni Unite. Ancora più estrema, perché più grammaticalizzata dalle serie del genere *mecha*, è la rottura messa in scena durante il canonico “combattimento finale”: la scena della morte dell'ultimo nemico, che, dopo aver preso la forma di un ragazzo per ottenere una comprensione diretta della vita umana e aver fatto amicizia con Shinji, sceglie volontariamente di farsi uccidere invece di portare a termine la sua missione distruttrice. Dilaniato tra affetto e dolore del tradimento, il protagonista si ritrova ad avere letteralmente nelle proprie mani il destino della specie umana, mentre vediamo, ancora una volta solo dall'esterno, l'Eva afferrare nel pugno il piccolo corpo “umano” del nemico. Per sessantadue interi secondi l'immagine, diventata uno dei momenti più iconici della storia dell'animazione, rimane fissa sullo schermo nascondendo completamente il protagonista alla vista e all'udito dello spettatore, mentre il coro della *Nona* di Beethoven che ha fatto da sfondo a tutta la scena rallenta nel passaggio dell'*Adagio ma non troppo, ma divoto*: «fratelli, sopra la volta stellata / deve certo abitare un padre amorevole». Raggiunto il verso «Vi inginocchiate, moltitudini?» del recitativo, la scena taglia sul nero, la musica si interrompe con il rumore di uno schiocco sordo e si intravede fulmineamente la silhouette di una testa mozzata che cade in un lago rossastro.

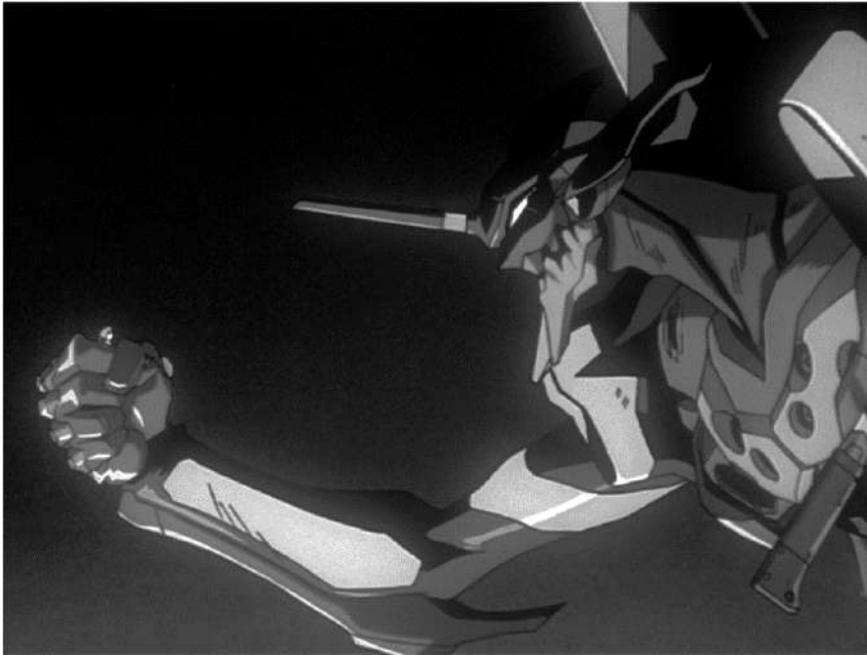


Fig. 4, *NGE*, ep. 24

Fuggire
dalle cose
spiacevoli.
La vita come
trauma e l'eredità
culturale
di *Evangelion*

L'ultimo e forse più iconico aspetto in cui *Evangelion* rivela la presenza di un progetto artistico consapevole e non disposto al compromesso è quello legato agli sfondamenti metanarrativi che interferiscono continuamente con gli strati di significato della storia, e che hanno fatto parlare di questa serie come di un «open work, not only in Eco's sense (a work not limited to one closed, linear, prescribed interpretation) but also in a more general sense: it is a fiction without clearly defined limits».³⁵ È il caso dei doppi titoli degli episodi, il primo in giapponese (o nella lingua del paese di destinazione) e collocato in apertura, e il secondo, che non è una traduzione ma un titolo completamente diverso, in inglese e collocato a metà, che frattura ogni puntata con una soglia aggiuntiva e getta un effetto di doppia lettura su quanto viene mostrato. O ancora, il momento in cui l'infrazione della "quarta parete" si fa più plateale, nell'ultimo episodio, quando il collasso psicologico ed esistenziale del protagonista contagia la superficie animata e dissolve il personaggio nel proprio bozzetto, circondato dagli appunti per gli animatori e i coloristi, poi isolato sul fondo bianco della carta, ridotto progressivamente a versioni più semplificate man mano che Shinji scivola verso la perdita della propria identità. È il

35 Ballús, Torrents, «*Evangelion*» as *Second Impact*, cit., p. 284.

punto occupato dal memorabile monologo-dialogo sul «mondo della libertà», una sequenza la cui ambiguità in termini di enunciazione viene lasciata volutamente irrisolta: benché le voci dei personaggi principali (incluso un duplicato del protagonista) intervengano *off screen* per recitare a turno le battute che compongono il discorso sui confini tra libertà e volontà, la loro presenza è solo virtuale e interna alla mente di Shinji, e le frasi che pronunciano sono consecutive come in un unico monologo ininterrotto.³⁶

(Shinji ridotto al bozzetto di se stesso fluttua in uno spazio completamente bianco)

SHINJI: Cos'è questo? Un mondo dove non c'è niente? Un mondo dove non c'è nessuno?

SHINJI 2: Il mondo della libertà!

SHINJI: Libertà?

[S2]: Il mondo della libertà che non viene limitata da alcuno.

SHINJI: Questa è la libertà?

[S2]: Esatto! Il mondo della libertà!

[R]: Per contro non vi è nulla.

SHINJI: Finché io non penso?

[M]: Esatto, finché tu non pensi.

SHINJI: Non può essere, io non so cosa devo fare!

[R]: Provi ansia, vero?

[A]: Non hai immagini di te stesso, vero?

SHINJI: È tutto troppo vago.

[M]: È un mondo dove non si può afferrare nulla.

TALE È LA LIBERTÀ

[K]: È un mondo di cui puoi fare tutto ciò che vuoi.

[M]: Eppure, tu provi ansia, vero?

[F]: Non capisci che cosa devi fare, vero?

SHINJI: Che cosa devo fare?

[(IL PADRE)]: Ti darò una non-libertà.

(una linea orizzontale viene disegnata sullo schermo, Shinji-bozzetto si trova in piedi)

[A]: Guarda, con questo sono nati il sopra e il sotto.

[R]: Però con questo è sparita una libertà.

[M]: Ora sei costretto a stare in piedi sul sotto.

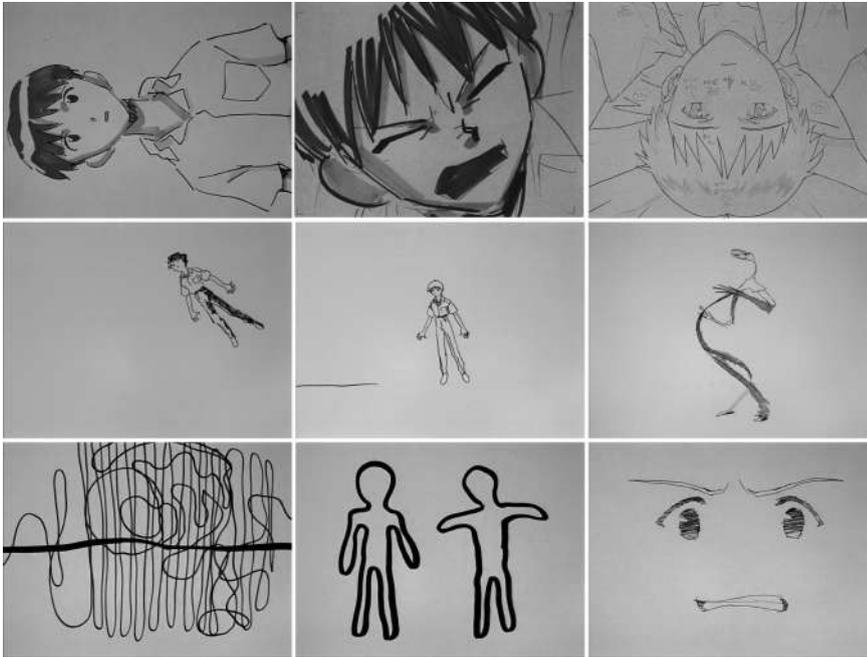
[K]: Però questo ti tranquillizza.

[H]: Perché il tuo stesso animo ha ottenuto un po' di semplificazione.

[A]: E così puoi camminare.

36 Per riprodurre la sensazione dello stato di presenza-assenza dei personaggi, le battute sono riportate qui con solo l'iniziale del nome dei personaggi.

[M]: Tale è una tua volontà.
 SHINJI: La mia volontà... sarebbe questa?
 (NGE, ep. 26, *Take care of yourself*)



Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

Fig. 4, NGE, ep. 26

Con la sequenza sul «mondo della libertà», Hideaki Anno non soltanto realizza una forma di sperimentazione che non era mai stata tentata nella storia dell'animazione,³⁷ ma sfrutta il proprio medium usando l'animazione per fare qualcosa che solo l'animazione potesse fare, ad esempio dissolvere meta-narrativamente il protagonista nelle linee che compongono i contorni del suo disegno, traducendo la condizione di perdita dell'identità nella forma visibile del bozzetto che si distorce e viene ridotto a segno grafico pronto a significare qualunque cosa (o nessuna). Una strategia che si prolunga quando il personaggio, percorrendo le tappe di un'autentica psicoanalisi in presa diretta, elabora il proprio trauma esistenziale relativizzando la propria vita, vedendo versioni alternative di sé

³⁷ La sequenza risultò così ostica che una parte del pubblico attribuì la semplificazione brutale dei disegni alle difficoltà produttive della serie, che dal sedicesimo episodio in poi aveva incontrato diversi ostacoli e ritardi; nonostante queste condizioni abbiano effettivamente influito sulla parte finale della serie, la sequenza in questione è da intendersi come pienamente intenzionale, come dimostra anche il fatto che si trova seguita da un intervallo onirico in cui l'animazione ritorna "tradizionale" ed è anzi particolarmente fluida e rifinita.

sotto forma di storyboard non finiti e copioni di doppiaggio, recuperando gradualmente i confini della propria figura e quindi della propria identità.

Non volendo rinunciare all'esplicitazione del nucleo filosofico che innerva la serie, Anno porta il mezzo animato ai suoi limiti per sfruttarne la duttilità e rendere visibili concettualizzazioni del tutto astratte e operazioni logiche addirittura difficili da descrivere, come la proporzionalità inversa tra libertà, intesa come assenza assoluta di limitazioni esterne, e *agency* umana, intesa come possibilità di compiere azioni, ottenuta a partire dalla comparsa di limitazioni che permettono alla nostra volontà di avere qualcosa su cui applicarsi (e vale la pena di rimarcare che la voce che dona e impone «una non-libertà» è quella del padre).

4. La vita come trauma: un discorso filosofico

This is roughly the worldview for *Neon Genesis Evangelion*. This is a worldview drenched in a vision of pessimism. A worldview where the story starts only after any traces of optimism has been removed.³⁸

L'aspetto a cui nel corso degli anni è stato imputato il maggior fattore di difficoltà e inospitalità della serie è il fitto contenuto filosofico che si addensa soprattutto nella sua seconda metà, e che investe i problemi della morale, dei rapporti tra individui, dei confini della conoscenza: vengono citati direttamente o indirettamente Hegel, Kant e Schopenhauer, Kierkegaard e Heidegger, Nietzsche e Sartre, Deleuze e Derrida, Einstein, Plank e Diraq, le riflessioni di Laplace sul determinismo e il dilemma di Oppenheimer sui limiti della scienza nelle mani dell'uomo.³⁹ In questo senso, *Evangelion* aderisce ai canoni della fantascienza classica che sfrutta la premessa di una distorsione del mondo esistente per innescare una serrata riflessione sulla condizione umana, e usa quella stessa ibridazione di narrativa e saggismo, rappresentazione e riflessività, che caratterizza le opere del canone fantascientifico novecentesco, da Asimov a Orwell, da Clarke a Dick, da Zamjatin a Houellebecq.

38 H. Anno, *What were we trying to make here?*, in Y. Sakamoto, *Neon Genesis Evangelion* [manga series], vol. 1. eng. transl. by M. Morimoto, F. Burke, VIZ Media, San Francisco 1998, p. 171.

39 Sulla presenza in particolare di *Differenza e ripetizione* di Deleuze si concentrano Ballús e Torrents in «*Evangelion*» as a *Second Impact*, cit., nel quale sono indicati ulteriori riferimenti bibliografici sulle fonti filosofiche della serie, tra cui M. Ortega, *My Father, He Killed Me; My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother* in «*Neon Genesis Evangelion*», in «*Mechademia*», 2, 2007, pp. 216-232; A.G. Torrents, *La relacion con lo materno en el cuerpo robotico en «Neon Genesis Evangelion»*, in «*Debats*», 119, 2013, pp. 32-40, e M. Tsuribe, *Prison of Self-Consciousness: An Essay on «Evangelion»*, in «*EvaMonkey*», February 1999 (<https://www.evamonkey.com/writings/tsuribe-mababu-prison-of-self-consciousness-an-essay-on-evangelion.php>; ultimo accesso: 14/5/2022).

Con la sconfitta dell'ultimo nemico, nell'episodio 24, la storia finisce: con una scelta che turbò e scontentò più di uno spettatore, la serie smette di raccontare quello che succede nel mondo diegetico per trasferirsi su una scena completamente astratta: «eschewing the extravagant visuals and relentless action associated with the apocalyptic sf genre, Anno instead probes what might be termed the apocalyptic psyche, using simple but dark graphics and photo montages, disturbing voice-overs, and disorienting music».⁴⁰ L'epilogo che occupa gli ultimi due episodi rompe la narrazione e si svolge fuori dallo spazio-tempo del racconto, in un contesto indefinito che sembra essere un teatro dismesso, in cui i protagonisti siedono a turno su una sedia pieghevole che si sposta misteriosamente dal palco alla platea vuota, soli, illuminati da un riflettore, mentre delle schermate mute di domande scritte (saltuariamente incarnate nell'immagine o nella voce di altri personaggi) li incalzano chiedendo loro la motivazione delle loro azioni e il senso delle loro vite. Non c'è modo di sapere se la fonte delle domande sia l'inconscio impluso dei personaggi o un misterioso soggetto sovraumano, e a questo punto saperlo non è neanche più rilevante.

L'aggancio alla trama è esile e costituisce più che altro una realizzazione narrativa della premessa concettuale della serie: mentre i fatti giungevano al loro culmine, un'altra trama segreta si è compiuta, quella del «Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo», la soluzione apocalittica all'insostenibile dramma della solitudine e dell'incompletezza umana, che si dovrebbe realizzare attraverso un programma di ingegneria metafisica planetaria volto a distruggere l'individualità degli esseri umani per riunirne le anime in un unico ente nietzschianamente *superumano*, privo di vuoti, mancanze, o ferite. È di fronte a questa ipotesi radicale che la serie ricapitola ed esplicita tutti i suoi contenuti più scottanti, e arriva a porre frontalmente le domande di senso: che cosa significa essere umano, quali sono le caratteristiche che possono essere perse o scambiate restando ancora umani, che cos'è la felicità, che cos'è la libertà, che cos'è la volontà, che cos'è la realtà, che cos'è la sofferenza, perché si soffre, perché si vive. E non le pone come mero esercizio dialettico, ma per dimostrare che la capacità di dare una risposta a queste domande – seppur parziale o insincera – è un fatto pragmatico, di sopravvivenza. Prende corpo un discorso filosofico in senso stretto, che arriva alle soglie del saggismo e mette sul tavolo la domanda primaria: quella sul come si possa continuare a vivere nonostante la vita sia fonte di sofferenza, come si possa riuscire a «non

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

40 S. Napier, *When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in «Neon Genesis Evangelion» and «Serial Experiments Lain»*, in «Science Fiction Studies», 29, 2002, pp. 418-435: p. 428.

fuggire» quando si è sommersi dal trauma, dove «fuggire» diventa la parola per dire «uccidersi» e la domanda del protagonista, «che c'è di male nel fuggire dalle cose spiacevoli?», diventa l'interrogativo disperato della vita che non trova più motivi per non abbracciare la propria autodistruzione (come dichiara Rei poco prima di scegliere la propria morte: «Se qualcosa è davvero spiacevole si può anche fuggire», *NGE*, ep. 26, *Take care of yourself*). Il fondamento di quella che viene chiamata «la tragedia delle persone possedute dagli Eva» (*NGE*, ep. 23, *Rei III*), che Anno propone come metafora della condizione umana generale, è il legame che incatena gli individui alla fonte della loro sofferenza, che è drammaticamente anche la fonte della loro ragione di vivere:

REI: Sono gentili con te, le altre persone?

SHINJI: Sì, certo.

REI: Per quale motivo?

SHINJI Il motivo è che... è che io sono un pilota di Eva. Gli altri si prendono cura di me perché io salgo a bordo dell'Eva. Ed è anche il motivo per cui io posso stare qui. È tutto ciò che mi sostiene. E per questo io... devo pilotare l'Eva.

REI: E pilotandolo?

SHINJI Il nemico! Sì! Devo combattere contro ciò che tutti chiamano nemico!

REI: E combattendo?

SHINJI Devo assolutamente vincere. Sì, io non devo perdere. Devo salire a bordo dell'Eva come tutti mi dicono di fare, e vincere come tutti mi dicono di fare. Altrimenti... nessuno, nessuno, nessuno... (*NGE*, ep. 20, *Weaving a story 2: oral stage*)

Il collasso di Shinji nasce dall'*impasse* di soffrire per ciò che lui stesso considera la *conditio sine qua non* della propria esistenza, il trauma assoluto dell'essere costretto a combattere, incarnato nella forma dell'Eva 01 (che durante la sequenza finale lo afferra esattamente come aveva afferrato l'ultimo nemico, in una scena identica che implicitamente porta con sé il tema della scelta della propria morte). E qui arriva la soluzione proposta dalla serie, che Hideaki Anno trasferisce direttamente dalla sua biografia di persona malata di depressione maggiore,⁴¹ e che è togliere al trauma la sua assolutezza. Alla fine dell'ultimo episodio, Shinji legge il copione di un ipotetico primo episodio alternativo della sua storia, così come si sarebbe svolto se la serie fosse appartenuta a un genere diverso, ad esempio

41 La dimensione profondamente autobiografica dello spunto psicanalitico della serie è stata dichiarata dallo stesso Anno: «I tried to include everything of myself in *Neon Genesis Evangelion* – myself, a broken man who could do nothing for four years. A man who ran away for four years, one who was simply not dead»: Anno, *What were we trying to make here?*, cit., p. 170.

una tradizionale commedia scolastica: i doppiatori che fino a un attimo prima tormentavano la sua psiche fratturata danno voce ai bozzetti dello storyboard immaginario in cui tutti i personaggi sono rifunzionalizzati in altri ruoli, non ci sono minacce aliene o metafisiche, la famiglia è integra e sana. È qui che il protagonista arriva a un'uscita dalla crisi, se pur non a un risanamento: «Ma certo, anche questo è un mondo, una possibilità racchiusa in me. Il mio io attuale non è il mio io assoluto, possono esistere molti me stessi. Ma certo, *può esistere* anche un me stesso che non è un pilota di Eva» (*NGE*, ep. 26, *Take care of yourself*, corsivo mio).

La risposta che *Evangelion* avanza al dilemma di come sopravvivere al proprio trauma consiste nello sforzo ultimo di separare la nostra esistenza dalla nostra identità, di riuscire a immaginare noi stessi come qualcosa che è sempre più vasto delle cose brutte che ci accadono, e al tempo stesso di riuscire a trovare nelle cose che ci accadono (belle e brutte) la radice per non scivolare in un insensato nudo essere senza scopo, coscienza o volontà.⁴² L'immaginazione di un mondo in cui Shinji non è un pilota di Eva⁴³ è la soluzione che permette allo Shinji pilota di Eva di sopravvivere al dolore che pilotare l'Eva comporta. E per sopravvivere all'ansia di quello che accadrebbe alla sua esistenza se questo dato della sua realtà sparisse, liberandolo e però lasciandolo senza il mezzo che forniva (secondo lui) la giustificazione della sua vita agli occhi degli altri, entra in scena l'ultimo ingrediente: la chiamata alla cura e all'empatia.

Per trovare il coraggio di vivere senza farci schiacciare dai compiti che gli altri ci affidano occorre imparare a credere nell'ipotesi che gli altri saprebbero accettarci non in quanto strumentali a quei compiti, ma in quanto esseri umani. È da questo punto che, retrospettivamente, si giustifica la centralità assoluta della compassione tra i temi della serie, e il posto preminente dato da Anno all'argomento del dolore dei rapporti umani e della tragedia dell'isolamento. Alla seconda visione di *Evangelion*, la sequenza di tutti i momenti in cui fallisce il contatto tra esseri umani si riempie di significato ancora più tragico: gli avvicinamenti mancati tra Shinji e le due coetanee con cui condivide il destino, Rei e Asuka, quelli con Misato e con il padre-nemico, e quelli con gli amici di scuola che per

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

42 L'ipotesi angosciante che si mostra quando, in uno stato di completo collasso mentale, Shinji arriva a visualizzare la propria paura degli altri e il proprio impulso all'isolamento come letterale scomparsa di ogni altro individuo dalla realtà, ritrovandosi a scoprire terrorizzato che l'assenza dell'Altro si rovescia nella propria sparizione come individuo: «Io posso esistere finché esistono le altre persone, non è così? Da solo, io non sarei che ovunque e comunque solo, l'intero mondo sarebbe soltanto me!» (*NGE*, ep. 26, *Take care of yourself*).

43 Che è stata trasposta infine nella tetralogia cinematografica del *Rebuild*, in cui l'atto finale del protagonista è quello di imporre una palingenesi cosmica che riscrive la realtà della serie nel mondo reale degli spettatori, con lo scenario animato che lascia il posto alle riprese della vera Tokyo del 2021.

un po' sembrano poter fornire un appoggio di socialità sana nel mondo al di fuori del quartier generale (ma che alla fine vengono travolti dal male e spariscono), non sono soltanto incidenti sociali, ma assumono il peso simbolico di danni inferti al destino del protagonista. Persino le innumerevoli comunicazioni saltate diventano un presagio di condanna di un'umanità che ha perso se stessa in uno shock planetario, sospesa tra un'apocalisse passata e una pronta ad arrivare.⁴⁴ le riprese video sono manipolate, le foto sono distrutte, le cartelle cliniche sono alterate o svuotate, le linee telefoniche sono disturbate, cadono, vengono tagliate o interrotte da anonimi annunci automatici, i messaggi arrivano in ritardo e consegnati a registrazioni che impediscono al destinatario di rispondere. Ogni trasmissione di esperienza umana è bloccata. Le speranze e le ansie più profonde dei personaggi restano sempre incastrate nell'interiorità, e persino le rivelazioni più intime vengono veicolate dal confronto tutto introflesso con versioni alternative di se stessi: se stessi sdoppiati, bambini, deformati. Il simbolo dell'introspezione dolorosa è il personaggio seduto da solo su un vagone di treno invaso dalla luce del tramonto, sul quale compaiono e scompaiono le proiezioni di sé e degli altri.⁴⁵ La risposta, anticipata fin dal terzo episodio, al *Leitmotiv* del "dilemma del porcospino" – fuggire dalla sofferenza che gli altri ci infliggono al costo di affrontare la sofferenza che si prova fuggendo – ovvero il dovere di quel «continuo provare ad avvicinarsi e allontanarsi l'un l'altro, finché non si trova la distanza giusta per non ferirsi a vicenda» (*NGE*, ep. 3, *A Transfer*), ritorna circolarmente nel finale sotto forma di chiamata all'empatia che respinge la minaccia della non esistenza in tutte le sue forme: l'abbandono, la sostituzione, la rimozione dalla memoria e dal pensiero delle persone che ci conoscono, la negazione del diritto al dolore, guardato con fastidio. Nelle sue battute finali, *Evangelion* tocca il nervo scoperto e quantomai scottante per noi

44 L'autore stesso descrive lo stato del mondo nei termini di questa dissociazione traumatica: «A world where, fifteen years before, over half the human population perished. A world that has been miraculously revived: its economy, the production, circulation, consumption of material goods, so that even the shelves of convenience stores are filled. A world where the people have gotten used to the resurrection – yet still feel the end of the world is destined to come»; Anno, *What were we trying to make here?*, cit., p. 170.

45 Immagine che Anno recupera dal motivo che apre e chiude *Una tomba per le lucciole* (1988), lungometraggio di Isao Takahata a cui aveva collaborato come animatore (su raccomandazione di Hayao Miyazaki, che ne era rimasto impressionato durante la lavorazione di *Nausicaä della Valle del vento*), e in cui il vagone vuoto invaso di luce rossa fa da metafora visiva al percorso inarrestabile dei due bambini protagonisti verso la morte (una simbologia che *Evangelion* contribuirà a solidificare fino a rendere il treno un *topos* del viaggio tra mondi nel linguaggio anime, ripreso tra gli altri sia in senso letterale da opere come *La città incantata* di Hayao Miyazaki e *Haibane Renmei*, sia in senso più metaforico come in *5 centimetri al secondo* di Makoto Shinkai).

oggi dell'aggressività sotterranea nascosta nella pratica di incoraggiare gli altri a "farcela", e scopre il doppio fondo ipocrita dell'invito alla «cura di sé», che dietro l'appello alla conquista di un equilibrio che resista al conflitto con gli altri nasconde in realtà l'alibi di chi si sottrae al principio della cura reciproca, del «non ferirsi». In questo senso è rivelatorio uno dei commenti finali di Misato, che si rivolge interiormente al fantasma dell'ex compagno Kaji, immaginato nell'atto di lasciarla "per il suo bene", e scandisce con tono gelido: «E ora mi dirai di avere cura di me stessa, non è vero?» (*NGE*, ep. 25, *Do you love me?*). Proprio Misato che, alla fine del secondo episodio, rimanendo simbolicamente al di là della porta, aveva rivolto a uno Shinji palesemente sconvolto le parole «Fatti forza»: gesto di supporto apparente che è in realtà comandamento di distanza, e che nel finale ritorna nella scena allucinata in cui le voci di tutti i personaggi, nascosti nella distanza di una cornetta telefonica, ripetono al protagonista di «farsi forza», "aiutarsi da sé" (*ganbatte*, che è l'incoraggiamento tipico giapponese a impegnarsi, dare il meglio di sé),⁴⁶ ignorando la sua sofferenza, persino bollandola come vittimismo e autocommiserazione, senza disporsi mai all'aiuto.

Nell'implorazione urlata a squarciagola dal protagonista, «Prendetevi cura di me! Siate gentili con me!» (*NGE*, ep. 20, *Weaving a story 2: oral stage*), Anno trasferisce la supplica della cura come impulso condiviso da tutti gli esseri umani, rifiutando lo stereotipo dell'orgoglio e rivelando che nella pretesa di un'impossibile autarchia emotiva non c'è nessuna dignità o valore, ma solo una scusa per il cinismo e l'assenza di compassione. «Non abbandonatemi. Non allontanatemi. Non uccidetemi» (*NGE*, ep. 25, *Do you love me?*), pregano a turno i protagonisti sul palco letterale della loro messa a nudo psicologica, svelando come al fondo di ogni azione umana, indipendentemente dalla differenza con cui i caratteri individuali ci dispongono all'interazione con il mondo, ci sia il desiderio primario e ricorrente di appartenere, di essere accettati e amati, di poter accedere a un'inclusione che non è solo il pagamento di una prestazione strumentale, di non essere continuamente costretti a dimostrare l'utilità della propria esistenza per ottenere dagli altri il permesso condizionale di restare in vita.

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

46 In giapponese il verbo *ganbaru* è considerato inappropriato nelle situazioni in cui «a friend has had something tragic happen to them or their family» e «a friend is expressing a deep level of sadness or worry»: *How to use Ganbare, ganbatte, ganbarimasu in Japanese – Give it your best!*, in «Coto Japanese Academy», December 26, 2019, <https://cotoacademy.com/use-ganbare-ganbatte-ganbarimasu-japanese-give-best/> (ultimo accesso: 14/5/2022).

5. Una prospettiva per la comparatistica?

It is certainly true that *Evangelion* is one of the most important and groundbreaking anime series ever created.⁴⁷

Valeria
Cavalloro

Dal punto di vista della storia del medium, *Neon Genesis Evangelion* è considerata il punto d'origine di quella che Stefano Gariglio ha definito Nuova Animazione Seriale,⁴⁸ ovvero un'animazione che condivide le stesse caratteristiche che appartengono ai testi – in senso lato – a cui riconosciamo dignità simbolica: consapevolezza poetica, attenzione al presente, intenzionalità delle scelte estetiche, capacità di innescare una riflessione sui temi e le forme selezionati, ricognizione del perimetro morale di un'epoca o un gruppo, commento sulle strutture sociali, sui rapporti con gli altri e sullo spazio di esperienza dell'individuo, rappresentazione complessa dell'interiorità, verifica della tenuta dei concetti che articolano la nostra comprensione condivisa del mondo, esplorazione e messa in discussione complessiva della realtà e della sfera umana nelle forme in cui la viviamo. Non è un caso che l'ondata di innovazione generata da *Evangelion* sia stata la diretta causa della fondazione, il 25 luglio 1998, della Japan Society for Animation Studies (JSAS), istituzione interdisciplinare diventata negli anni «punto di riferimento per scrittori, ricercatori, animatori, registi, sociologi dei media e finanche psicologi, interessati a condividere i propri studi e le proprie riflessioni sugli anime, ormai diventati materia d'accademia».⁴⁹

Così come *Kenshiro* e le prime serie *Gundam* avevano incarnato l'ansia atomica e l'immaginario del conflitto geopolitico della guerra fredda, e così come di lì a poco *Matrix* avrebbe fatto nel contesto dell'immaginario occidentale, *Evangelion* incarna le ossessioni di fine millennio e inaugura un quarto di secolo di rappresentazioni animate che si confrontano in modo serio e senza paraventi eroici o consolatori con i temi della nostra contemporaneità. Dai discorsi sui limiti della scienza e della manipolazione tecnologica dei corpi, che di lì a poco si sarebbero concretizzati nella clonazione della pecora Dolly, evento-allegoria del passaggio agli anni Duemila, fino alle paure per lo sconfinamento del meccanico nel biologico e nel metafisico; dalla preoccupazione per il ruolo delle intelligenze artificiali e dei supercomputer nella gestione della società fino all'angoscia per la generale sostituibilità degli individui

47 Napier, *When the Machines Stop*, cit., p. 424.

48 S. Gariglio, *Per una definizione della Nuova Animazione Seriale*, in Fontana, Tarò, *Anime*, cit.

49 Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese*, cit., p. 285.

in un mondo che ha imparato a duplicare tutto e in cui la standardizzazione di ogni cosa lascia sempre meno spazio alla singolarità; dallo scenario della distruzione irreversibile del pianeta, spinto dagli uomini stessi lungo la china di una sempre più sicura inabitabilità, fino all'ipotesi totale dell'estinzione umana.

Da molti decenni ormai la letteratura comparata ha incorporato il cinema nel proprio campo di studi, e recentemente ha anche iniziato a includere la serialità televisiva cosiddetta *di qualità*. In modo significativamente minoritario, ma non irrilevante, a questi media si è affiancato il fumetto, specialmente in alcune manifestazioni che offrivano allo sguardo critico-letterario l'aggancio di un forte valore storico o politico degli eventi rappresentati: *Maus* di Art Spiegelman (1980), *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons (1986-87), *Persepolis* di Marjane Satrapi (2000). Rispetto a questi ambiti, l'animazione mostra una ricezione altalenante e patisce uno stigma radicato nell'equazione disneyana che per quasi un secolo ha legato il medium al pubblico infantile. E se alcuni casi relativamente eccezionali hanno bucato il velo dell'attenzione critica sul fronte cinematografico, grazie a opere come *Valzer con Bashir* di Ari Folman (2008) e all'impatto dei film dello studio Ghibli (soprattutto dopo l'assegnazione del premio Oscar a *La città incantata* nel 2003), il versante seriale televisivo è ancora sostanzialmente ignorato. Un destino a cui si intreccia il dato generazionale, del quale non è possibile non tenere conto, considerato che l'industria dell'animazione televisiva ha conquistato un impatto culturale di rilievo solo a partire dai tardi anni Ottanta, ed è diventata un fenomeno di massa appena negli ultimi due decenni. Riconoscere l'importanza di *Evangelion* come spartiacque nella storia del medium e come opera d'arte che sollecita un confronto critico serio può quindi essere il primo passo verso l'ingresso nel campo delle rappresentazioni di un'intera forma estetica che, proprio come le serie tv (e con la stessa cronologia, dato su cui varrebbe la pena soffermarsi in un'altra occasione), ha imboccato il percorso di una crescente serietà estetica. E, se non altro come ipotesi e prospettiva disciplinare, nella misura in cui la comparatistica voglia occuparsi di storia delle rappresentazioni e di materiali dell'immaginario, vale la pena di iniziare a considerare la possibilità che nei prossimi anni diventi sempre più strano parlare di rapporti femminili senza citare *Nana* o *Madoka*, di disastro ambientale senza citare *Wolf's Rain* o *Last Exile*, di conflitto morale senza citare *Psycho-pass*, di elaborazione del lutto senza citare *Ano Hana*, di post-umanesimo senza citare *Ergo Proxy* o *Serial Experiment Lain*, di depressione e bullismo senza citare *Sangatsu no lion*, di rappresentazione del male senza citare *Made in Abyss*, e ovviamente, di trauma esistenziale senza citare *Evangelion*.

Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di *Evangelion*

Emanuele Zinato, *Le ragioni delle somiglianze: desiderio mimetico e principio di simmetria in Senilità*

- Il saggio individua nell'ordine delle somiglianze (imitazioni, condensazioni, spostamenti) la struttura portante di *Senilità*. L'analisi di queste costanti non è affidata al solo dato narratologico ma a due distinti modelli ermeneutici: il primo di specie girardiana e il secondo di derivazione matteblanchiana. Da un lato infatti si mette in luce come il desiderio nel romanzo non sia riducibile all'opposizione fra i due personaggi inetti (Emilio e Amalia) e i due vincenti (Angiolina e Balli) perché questa struttura è contraddetta dall'imitazione reciproca e dalla «verità romanzesca». D'altro canto, per spiegare la fitta rete di corrispondenze fra personaggi e fra spazi narrativi, si fa ricorso alla nozione-chiave di logica simmetrica di Ignacio Matte Blanco, e alla sua applicazione nel campo della critica letteraria da parte di Francesco Orlando. Il saggio, a tal fine, elegge a esempio paradigmatico la cosiddetta «cena dei vitelli», una scena destinata a ripetersi più volte tra il IV e il V capitolo di *Senilità*, in cui è all'opera una vera e propria «pluralizzazione» di personaggi, di scene e di spazi narrativi.
- The essay detects in the similarities order (imitations, condensations, displacements) the bearing structure of *Senilità*. The analysis of these constants is not entrusted to the mere narratological data, but it is also founded on two different hermeneutic models: the first, represented by Girard's theories, and the second derived from Matte Blanco's psychoanalytic studies. From one side, it is explained how the desire in the novel is not reducible to the opposition among two inept characters (Emilio and Amalia) and two winning characters (Angiolina and Balli), because this structure is contradicted by the reciprocal imitation and by the concept of «romance truth». On the other side, in order to explain the dense network of correspondences between characters and narrative spaces, the key notion of symmetrical logic by Matte Blanco is used, and its application in the field of literary criticism by Francesco Orlando is also taken into consideration. The essay, therefore, elects as a paradigmatic example the so-called «cena dei vitelli», a scene destined to repeat over and over between chapters IV and V of *Senilità*, and in which it is active a proper «pluralization» of characters, scenes, and narrative spaces.

Valentino Baldi, «Lo scienziato paranoico». *Psicosi e statuto del referente nello Specifico del Dottor Menghi*

- L'obiettivo di questo saggio è di analizzare il racconto sveviano *Lo specifico del Dottor Menghi*, composto probabilmente tra il 1904 e il 1905. *Lo Specifico* è saldamente ancorato a letterature e a fonti scientifico-filosofiche di metà e fine Ottocento, ma è percorso da soluzioni che troveranno compimento nella prosa sveviana almeno un decennio più tardi. Il saggio, a partire da una valutazione dello statuto transitorio del testo, si concentra sui livelli in cui è scomposta la narrazione, approfondendo in particolare le implicazioni dell'inattendibilità esibita. La costruzione mimetica del racconto è analizzata attraverso la categoria di «paranoia», in modo da collegare temi e forme del racconto. L'ipotesi teorica di fondo è che il mondo del paranoico presenta un funzionamento affine a quello in cui è costretto qualsiasi lettore di un testo letterario: il racconto di Svevo, che parla di paranoia e attraverso la paranoia, è un testo ideale per mettere alla prova simile assunto.
- The objective of this essay is the analysis of the short story by Italo Svevo entitled *Lo specifico del Dottor Menghi*, probably written between 1904 and 1905. This text is evidently influenced by literary, scientific, and philosophical sources of the XIX century, but it is also characterized by narrative solutions that Svevo will perfect years later in his major works. The essay, starting from an evaluation of the "transitory" status of the short story, is focused on the different layers of the narration, with specific attention dedicated to the exhibited unreliability. The mimetic elaboration of the short story is analyzed through the category of "paranoia", to connect themes and forms of the text. The main theoretical hypothesis is that the world of the paranoid works similarly to the world that any reader finds in literature: Svevo's short story, dealing with paranoia and representing the language of a paranoid character, is an ideal ground in order to test this assumption.

Alessandra Ginzburg, *Zeno e Guido: gli esiti fatali di una rivalità fraterna*

- Lo scritto traccia un parallelo fra il racconto inedito di Svevo *Il Malocchio* e la relazione fra Zeno e Guido nella *Coscienza* incentrata su una rivalità fraterna basata sull'invidia e la competizione. All'ipotesi di Girard sul desiderio mimetico si aggiunge una lettura psicoanalitica dei sogni e delle fantasie di Zeno sul fratello «morto molti anni fa», visti come precursori della travagliata relazione con Guido e che rendono ragione, al di là delle apparenze, di un odio che porta Zeno a provocare indirettamente il suicidio non voluto del cognato e, con un lapsus clamoroso e rivelatore, a disertare per sbaglio il suo funerale. Fino all'ultimo Zeno rivendica la propria innocenza e l'amore per Guido, definito «uno strano uomo», ma non riesce ad ingannare Ada quando gli attribuisce l'intenzione di stargli accanto per colpirlo.
- This essay tracks the parallel between Svevo's unpublished story, *Evil Eye (Il Malocchio)*, and the relationship

between Zeno and Guido in *La Coscienza di Zeno*. This revolves around their fraternal relationship and its basis in rivalry and envy. In addition to Girard's idea of a mimetic desire, I am adding a psychoanalytic reading of Zeno's fantasies and dreams about his brother "who had died many years before", which I see as the precursors of his vexed relationship with Guido, and which makes clear the hatred behind appearances which led Zeno to indirectly prompt his brother-in-law's inadvertent suicide, as well as to miss his funeral by means of a blatant and revealing oversight. Zeno protests his innocence and his love for Guido, whom he declares a "strange man", right to the end, but he fails to deceive Ada who says he kept Guido close so as to harm him.

Pietro Cataldi, *Eros, denaro, ironia. Il privilegio di Zeno*

- Il saggio contesta l'attribuzione di Zeno alla famiglia degli inetti otto-novecenteschi e propone una caratterizzazione del personaggio che insiste sulla sua capacità di adattamento e di successo. In particolare tenta di stabilire un parallelismo fra il modo in cui il personaggio-narratore vive il rapporto con il denaro e con le donne, nonché con il ricorso sistematico alla figura dell'ironia. Il suo successo appare assicurato dal doppio privilegio di classe e di genere, di cui l'ironia stessa è una manifestazione.
- The essay rejects the idea that Zeno would be part of the family of the inept in the 19th and 20th centuries and proposes to define the character by insisting on his ability to adapt and succeed. In particular, the essay attempts to establish a parallelism between the way the character-narrator practices his relationship with money and with women and incorporates into this same strategy his systematic recourse to the figure of irony. His success appears assured by the dual privilege of class and gender, of which irony itself is a manifestation.

Pierluigi Pellini, *La letteratura europea fra nostalgia e utopia. Appunti su un dibattito desueto*

- Il saggio di Pierluigi Pellini torna su un argomento che suscitava ampi dibattiti a fine Novecento, e che da un paio di decenni sembra passato di moda: l'esistenza, oggi, di una letteratura europea. Partendo da diverse e autorevoli ipotesi critiche (da E.R. Curtius a F. Moretti) e da una sommaria analisi di forme, generi e temi caratteristici (ancorché non esclusivi) della produzione letteraria del vecchio continente, il saggio propone un'idea problematica, aperta e flessibile di letteratura europea, insistendo sull'importanza delle traduzioni e dell'insegnamento scolastico.
- Pierluigi Pellini's contribution reconsiders a question that sparked off much debate at the end of the twentieth century, and which has somewhat disappeared in the last two decades: does European literature exist today? Starting from a number of authoritative critical perspectives (from E.R. Curtius to F. Moretti) and a sketchy overview of typical (but not exclusive) forms, genres, and themes of the First World's literary production, Pellini suggests a problematic, open, and flexible idea of European literature, underlying the role played by translations and formal education.

Gloria Scarfone, *L'enigma e l'oriente. Elsa Morante e Schopenhauer*

- Schopenhauer è un punto di riferimento del pensiero di Elsa Morante e la sua centralità emerge con forza nell'ultima fase della sua produzione – dal *Mondo salvato dai ragazzini* (1968) ad *Aracoeli* (1982) –, che coincide con l'avvicinamento della scrittrice alle filosofie orientali. Il saggio prende le mosse da un aspetto marginale del *Mondo come volontà e rappresentazione* (la follia come malattia della memoria) per poi affrontare alcuni temi centrali del pensiero schopenhaueriano: il rapporto tra verità e rappresentazione, il binomio *voluntas-noluntas*, la centralità del corpo e degli organi di senso, il problema della conoscenza. Si tratta di elementi che non solo rendono possibile leggere e interpretare molti degli aspetti più criptici e significativi dell'ultima produzione dell'autrice, ma che permettono di comprendere meglio quella cifra "creatural" che la critica ha sempre riconosciuto come distintiva del realismo morantiano.
- Schopenhauer is a constant presence in Elsa Morante's thought, whose crucial role becomes especially palpable in Morante's later production – from *Il mondo salvato dai ragazzini* (1968) to *Aracoeli* (1982) –, marked by her new approach to Eastern philosophies. The essay starts from a marginal aspect of *The World as Will and Representation* (madness as an illness that affects memory) and then addresses some central themes of Schopenhauer's thought: the dialectic between truth and representation, the couple *voluntas-noluntas*, the centrality of the body and the organs of sense, the problem of knowledge. Through these elements, not only it is possible to read and interpret many of the most enigmatic and significant aspects of the writer's latest production, but it is also possible to better understand some features of Morante's "creatural" realism.

Carolina Rossi, «Quod superest». Sul finale della Cognizione del dolore

- A partire dalle recenti acquisizioni critiche sulla storia redazionale dell'opera, il saggio si interroga sullo statuto ambiguo del finale della *Cognizione del dolore* di Carlo Emilio Gadda. L'indagine intende dimostrare l'esistenza di ragioni sostanziali alla base della scelta dell'autore di pubblicare il romanzo privo della conclusione originaria che prevedeva il delitto. Sulla base di questa specifica progettualità autoriale, non riducibile alle sole remore autobiografiche, il saggio si propone di motivare i diversi gradi di incompiutezza che l'opera attraversa nel corso della sua complessa vicenda editoriale.
- Based on recent critical insights into the work's editorial history, this paper explores the ambiguous status of the ending of *La cognizione del dolore* by Carlo Emilio Gadda. The investigation aims to prove the existence of substantial reasons behind the author's choice to publish the novel without the original conclusion involving the crime. On the basis of this specific authorial intention, which cannot be merely reduced to autobiographical concerns, this essay aims to motivate the different degrees of incompleteness that the work goes through in the course of its complex publishing history.

Salvatore Spampinato, Contro la «musica gastronomica». Il modello brechtiano, i Cantacronache e la canzone popolare in Italia

- L'articolo intende mostrare le modalità in cui la ricezione italiana della poesia di Bertolt Brecht abbia inciso sul processo di polarizzazione nel campo della canzone popolare nel corso degli anni Cinquanta del secolo scorso. In particolare il presente contributo intende concentrarsi sul gruppo torinese dei Cantacronache, esperimento musicale che prende le mosse dalla critica a quella che Umberto Eco definisce – con espressione tipicamente brechtiana – la «musica gastronomica» del Festival di Sanremo, per affermare invece un nuovo tipo di canzone popolare all'incrocio tra l'etnomusicologia, la letteratura e il marxismo culturale.
- This article aims at showing the ways in which the Italian reception of Bertolt Brecht's poetry influenced the polarization of popular songs during the 1950s. In particular, this contribution focuses on the Turin group Cantacronache, a musical experiment that criticized what Umberto Eco defined as the «gastronomic music» of Sanremo Music Festival, adopting a typically Brechtian expression. This group tried, in fact, to affirm a new type of popular song, intersecting ethnomusicology, literature, and cultural Marxism.

Valeria Cavalloro, Fuggire dalle cose spiacevoli. La vita come trauma e l'eredità culturale di Evangelion

- A venticinque anni di distanza dalla sua prima messa in onda, l'articolo esplora l'eredità culturale della serie *Neon Genesis Evangelion* mettendone in rilievo il ruolo di punto di svolta nella storia dell'industria dell'animazione e di opera che inaugura il passaggio del medium anime a una fase di serietà rappresentativa. In particolare, vengono affrontati il contesto storico di produzione della serie, il suo rapporto di ripresa e rottura dei *topoi* dei sottogeneri fantascientifici a cui si ispira, e i suoi aspetti di innovazione formale e contenutistica, che sollecitano un confronto critico serio e offrono un potenziale spunto di apertura al campo della comparatistica.
- Twenty-five years after its original release, the paper explores the cultural impact of the Japanese show *Neon Genesis Evangelion*, highlighting its role as a turning point in the history of the animation industry, as well as its status of work that initiated the growth of the anime medium towards a phase of serious representation. Particular attention is devoted to the historical context in which the production of the show took place, to its relationship of both reprise and dismantling with the *topoi* of the sci-fi subgenres that it evokes, and to its elements of formal and substantial innovation, which demand a serious critical involvement and open a potential new chapter in the field of comparative literary studies.

Biografie

Valentino Baldi

- insegna letteratura italiana presso l'Università per Stranieri di Siena. Ha pubblicato i libri *Reale invisibile. Mimesi e interiorità in Pirandello e Gadda* (Marsilio 2010); *Psicoanalisi, critica e letteratura. Problemi, esempi, prospettive* (Pacini 2014); *Il sole e la morte. Saggio sulla teoria letteraria di Francesco Orlando* (Quodlibet 2015); *Come frantumi di mondi. Teoria della prosa e logica delle emozioni in Gadda* (Quodlibet 2019).
- teaches Italian Literature at the University for Foreigners of Siena. He has published the books *Reale invisibile. Mimesi e interiorità nella narrativa di Pirandello e Gadda* (Marsilio 2010); *Psicoanalisi, critica e letteratura. Problemi, esempi, prospettive* (Pacini 2014); *Il sole e la morte. Saggio sulla teoria letteraria di Francesco Orlando* (Quodlibet 2015); *Come frantumi di mondi. Teoria della prosa e logica delle emozioni in Gadda* (Quodlibet 2019).

Anna Baldini

- ha studiato letteratura italiana alla Scuola Normale Superiore e all'Università di Pisa, dove si è laureata con una tesi sull'opera di Primo Levi. È stata assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Siena, dove nel 2005 ha conseguito il dottorato di ricerca, e presso l'Università per Stranieri di Siena, dove insegna Tecniche del Lavoro editoriale, Storia dell'editoria e Storia della critica letteraria. Nel 2009-10 è stata British Academy Visiting Fellow all'università di Leeds. Nel 2008 ha pubblicato *Il comunista. Una storia letteraria dalla Resistenza agli anni Settanta*, grazie al quale ha ricevuto nel 2010 una Special Mention come Best Early Career Scholar alla prima edizione dell'Edinburgh Gadda Prize-sezione Novecento in saggio. È co-autrice di un manuale di letteratura per le scuole secondarie superiori, *La letteratura e noi* (2013-14) e di *La letteratura tedesca in Italia. Un'introduzione (1900-1920)* (2018). È co-direttrice della rivista «allegoria» e dirige con Irene Fantappiè e Michele Sisto la collana Quodlibet «Letteratura tradotta in Italia».
- graduated from the Scuola Normale Superiore of Pisa (2001) and got a Ph.D. in Italian Literature at the University of Siena (2005). In 2008 she published the book *Il comunista. Una storia letteraria dalla Resistenza agli anni Settanta*, in which she reconstructs the history of Italian literature between the Second World War and the Seventies through an analysis of the literary treatment of Communist characters. While working on this research she developed a specific interest in the narratives concerning the Italian Resistance. She pursues a long-term interest in Jewish Studies and in the work of Primo Levi. About this author, she has published numerous essays. During her stay as a British Academy Visiting Fellow at the Italian Department of the University of Leeds she investigated the relationship of Luigi Meneghello's academic career in the UK with the author's creative work. Her research interests are Contemporary Italian Literature, Sociology of Literature (with particular regard to Pierre Bourdieu's theories), Holocaust Studies (with particular regard to Primo Levi's work), and Translation Studies (she co-authored *La letteratura tedesca in Italia. Un'introduzione (1900-1920)*, published in 2018). She is currently Associate Professor at the University for Foreigners of Siena.

Pietro Cataldi

- insegna Letteratura italiana contemporanea all'Università per stranieri di Siena. Ha studiato Dante, Ungaretti, Montale, la lirica moderna, le poetiche del Novecento, la storia letteraria, i metodi critici, dedicando varie opere al mondo della scuola. Nel suo ultimo libro ha tradotto e commentato con Célia Nadal Pasqual l'opera lirica di Ausiàs March (*Un male strano. Poesie d'amore*, 2020).
- teaches Italian Literature at the University for Foreigners of Siena. He researched Dante, Ungaretti, Montale, modern lyrical poetry, twentieth-century poetics, literary historiography, and critical methods. He wrote several books for the school. His last book offers a translation and a commentary of Ausiàs March's poems (*Un male strano. Poesie d'amore*, with Célia Nadal Pasqual).

Valeria Cavalloro

- si è addottorata all'Università degli Studi di Siena nel 2017 ed è stata per il triennio 2017-2020 ricercatrice post-doc presso il Département de Langues et Littératures Romanes dell'Università di Ginevra. È redattrice delle riviste «Allegoria» e «L'ospite ingrato online» e membro dell'International Network for Comparative Humanities promosso dall'Università di Princeton. Si occupa di teoria del romanzo, storia dei generi letterari, letteratura italiana e russa dell'età moderna. Ha pubblicato i volumi *Leggere storie. Introduzione all'analisi del testo narrativo* (2014) e *Riemplivo e realismo. Uno studio sui romanzi di Lev Tolstoj* (2016).
- received her doctoral degree in 2017 at the University of Siena, and has been a post-doc researcher at the Department of Romance Languages and Literatures of the University of Geneva from 2017 to 2020. She is

Biografie

editor of the journals «Allegoria» and «L'ospite ingrato online», and a member of the International Network for Comparative Humanities fostered by Princeton University. Her research interests include the theory of the novel, the history of genres, and Italian and Russian modern literature. She has published the books *Lettere storie. Introduzione all'analisi del testo narrativo* (2014) and *Riempitivo e realismo. Uno studio sui romanzi di Lev Tolstoj* (2016).

Carlotta Ferrara degli Uberti

- ha conseguito il dottorato presso la Scuola Normale Superiore di Pisa in cotutela con Paris 1 (Panthéon-Sorbonne) nel 2006. Dal 2014 al 2020 è stata Lecturer e poi Associate Professor of Italian history a UCL, e nell'autunno 2020 è tornata in Italia presso il Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere dell'Università di Pisa. È co-fondatrice e co-editor della collana «Routledge Studies in the Modern History of Italy», e corrispondente di «Passato e Presente». Dal 2017 è membro del Comitato direttivo dell'Association for the Study of Modern Italy (ASMI). Fra i suoi principali interessi di ricerca: la storia ebraica italiana ed europea fra Otto e Novecento (è co-curatrice della mostra *Oltre il ghetto. Dentro&Fuori*, MEIS Ferrara, 2021-2022), l'antisemitismo, i nazionalismi, la storia della famiglia e del matrimonio, con particolare attenzione al tema dei matrimoni misti e della relazione fra legge civile e legge/religiosa/e.
- (PhD Scuola Normale Superiore and Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2006) joined the Department of Civilization and Forms of Knowledge of the University of Pisa in November 2020. Previously she was an Associate Professor of Italian History at UCL, School of European Languages, Culture and Society. She is co-founder and co-editor of the «Routledge Studies in the Modern History of Italy» series, advisor to the editorial board of the academic journal «Passato e Presente» and member of the editorial board of the Studies in Jewish History and Culture series (Brill). Among her main research interests: Italian and European Jewish history XIX-XX centuries (she has recently co-curated the exhibition *Beyond the Ghetto. Inside&Out* for the Museum of Italian Judaism and the Shoah, Ferrara, 2021-2022), antisemitism, nationalism, history of the family and history of marriage with a specific focus on the relationship between civil and religious law/s.

Alessandra Ginzburg

- è psicoanalista didatta della Società Psicoanalitica Italiana e membro della International Psychoanalytic Association. Ha studiato letteratura francese con Francesco Orlando e Arnaldo Pizzorusso. Allieva dello psicoanalista cileno Ignacio Matte Blanco si è impegnata nello studio e nella diffusione anche in ambito letterario della sua opera. Sul versante clinico ha curato con Riccardo Lombardi *L'emozione come esperienza infinita* (Angeli 2007) e, di recente, *La stoffa di cui sono fatti i sogni e le emozioni. Per un'applicazione clinica del pensiero di Matte Blanco* (Alpes 2020). Sul versante letterario ha pubblicato *Il miracolo dell'analogia. Saggi su letteratura e psicoanalisi* (Pacini 2011), e diverse introduzioni ad opere di Balzac. Con Luperini e Baldi ha curato il volume *Emozioni e Letteratura. La teoria di Matte Blanco e la critica letteraria contemporanea* (Serra 2017).
- is a training analyst with the Italian Psychoanalytic society (Società Psicoanalitica Italiana) and of the International Psychoanalytic Association. She studied French literature under Francesco Orlando and Arnaldo Pizzorusso. As an analysand and student of Ignacio Matte Blanco, she has made it her task the study and diffusion of his work, including their literary applications. Her clinical works include *L'emozione come esperienza infinita* (Angeli 2007), edited with Riccardo Lombardi, and more recently *La stoffa di cui sono fatti i sogni e le emozioni. Per un'applicazione clinica del pensiero di Matte Blanco* (Alpes 2020). Her literary publications include *Il miracolo dell'analogia. Saggi su letteratura e psicoanalisi* (Pacini 2011) and various introductions to some of Balzac's works. She edited the volume, *Emozioni e Letteratura. La teoria di Matte Blanco e la critica letteraria contemporanea* (Serra 2017) with Luperini and Baldi.

Pierluigi Pellini

- è Professore ordinario di Letterature comparate all'Università di Siena. Ha studiato alla Scuola Normale Superiore di Pisa. Ha insegnato come Professeur invité alla Sorbonne Nouvelle-Paris 3. Dal 2015 al 2019 è stato coordinatore del Dottorato di ricerca internazionale in Filologia e critica; dal 2018 è Direttore del Dipartimento di Filologia e critica delle letterature antiche e moderne dell'Università di Siena. Nel 2017 ha ottenuto il Premio De Sanctis per il Saggio breve, per la Postfazione a *Albert Savarus* di Balzac (Sellerio 2017). Per «Meridiani» di Mondadori ha curato i *Romanzi di É. Zola* (3 voll., 2010-2015). Fra i suoi libri: *L'oro e la carta* (Scheda 1996), *Naturalismo e verismo* (La Nuova Italia 1998; nuova ed. Mondadori Education 2010), *In una casa di vetro* (Le Monnier 2004); *Le toppe della poesia* (Vecchiarelli 2004; seconda ed. 2006), *Verga* (il Mulino 2012), *Naturalismo e modernismo* (Artemide 2016),

La guerra al buio (Quodlibet 2020), *Il vero inverosimile e il fantastico verosimile* (con Stefano Lazzarin, Artemide 2021).

- is Full Professor of Comparative Literatures at the University of Siena. He studied at the Scuola Normale Superiore in Pisa. He has taught as Professeur invité at the Sorbonne Nouvelle-Paris 3. From 2015 to 2019 he served as the director of the International Doctorate Programme in Filologia e critica; he has served as the director of the Department of Filologia e critica delle letterature antiche e moderne of the University of Siena since 2018. His afterword to Balzac's *Albert Savarus* (Sellerio 2017) won him the De Sanctis award for the best short essay published in Italy in 2017. He edited Zola's novels for the prestigious Mondadori «Meridiani» series (3 volumes, 2010-2015). Among his books, the followings are the most notable: *L'oro e la carta* (Scheda 1996), *Naturalismo e verismo* (La Nuova Italia 1998; new edition, revised and expanded, Mondadori Education 2010), *In una casa di vetro* (Le Monnier 2004), *Le toppe della poesia* (Vecchiarelli 2004; new edition 2006), *Verga* (il Mulino 2012), *Naturalismo e modernismo* (Artemide 2016), *La guerra al buio* (Quodlibet 2020), *Il vero inverosimile e il fantastico verosimile* (with Stefano Lazzarin, Artemide 2021).

Carolina Rossi

- è dottoranda di ricerca in Studi italianistici all'Università di Pisa. Ha svolto attività di ricerca all'Università di Edimburgo (2017), all'École normale supérieure (2019) e all'École des hautes études en sciences sociales (2022) di Parigi. Suoi interessi di ricerca sono l'opera di Carlo Emilio Gadda, la storia dell'editoria e lo studio degli archivi e dei carteggi editoriali in una prospettiva socio-letteraria, con specifico interesse alla mediazione editoriale nel campo nazionale e transnazionale e alle declinazioni del concetto di autorialità.
- is a PhD student in Italian Studies at the University of Pisa. She has been Visiting Scholar Researcher at the University of Edinburgh (2017), at the École normale supérieure (2019) and at the École des hautes études en sciences sociales (2022) in Paris. Her research interests are Carlo Emilio Gadda's work, the history of publishing, and the study of editorial archives and correspondence from a socio-literary perspective, with a specific focus on editorial mediation in the national and transnational field and on the concept of authorship.

Gloria Scarfone

- si è formata alla Scuola Normale Superiore e ha conseguito il dottorato di ricerca all'Università di Pisa e all'Université Sorbonne Nouvelle Paris 3. Ha pubblicato le monografie *Goliarda Sapienza. Un'autrice ai margini del sistema letterario* (Transeuropa 2018) e *Il pensiero monologico. Personaggio e vita psichica in Volponi, Morante e Pasolini* (Mimesis 2022), co-curato il volume «*Non poteva staccarsene senza lacerarsi*». *Per una genealogia del romanzo familiare italiano* (Pisa University Press 2020), e curato la prima traduzione italiana di Dorrit Cohn, *Il monologo autonomo. «Penelope» di Joyce e le sue varianti* (Pacini 2021).
- trained at the Scuola Normale Superiore and holds a PhD from the University of Pisa and the University Sorbonne Nouvelle Paris 3. She has published the monographs *Goliarda Sapienza. Un'autrice ai margini del sistema letterario* (Transeuropa 2018) and *Il pensiero monologico. Personaggio e vita psichica in Volponi, Morante e Pasolini* (Mimesis 2022), co-edited the volume «*Non poteva staccarsene senza lacerarsi*». *Per una genealogia del romanzo familiare italiano* (Pisa University Press 2020), and edited the first Italian translation of Dorrit Cohn, *Il monologo autonomo. «Penelope» di Joyce e le sue varianti* (Pacini 2021).

Salvatore Spampinato

- si è addottorato presso l'Università di Torino con una tesi sugli influssi della ricezione di Bertolt Brecht nella poesia italiana del secondo Novecento. Cultore della materia in Letteratura tedesca e redattore delle riviste scientifiche «CoSMo» e «RiTra», si interessa di sociologia della letteratura e studi di ricezione e traduzione.
- is a Doctor of Comparative Literature at the University of Turin. His thesis focused on the influences of the late 20th-century Italian poetry of Bertolt Brecht's reception. Subject expert in German literature at the University of Turin and editor of the scientific journals «CoSMo» and «RiTra», his broad interests include the sociology of literature and the studies of intercultural reception and translation.

Emanuele Zinato

- è professore ordinario di Letteratura italiana contemporanea all'Università di Padova. Ha curato per Einaudi l'intera opera di Paolo Volponi, con apparati critici e filologici (*Poesie 1947-1994 e Romanzi e prose*). Ha pubblicato volumi sulle strategie retoriche e delle scritture scientifiche del Seicento (*Il vero in maschera. Dialogismi galileiani*, Liguori 2003), sugli stili della critica letteraria italiana del Novecento (*Le idee e le forme. La critica letteraria italiana*

dal 1900 ai giorni nostri, Carocci 2010), sul rapporto fra forme letterarie e modernizzazione in alcuni scrittori del secondo Novecento italiano: Calvino, Fortini, Levi, Morante, Sciascia, Parise (*Letteratura come storiografia? Mappe e figure della mutazione italiana*, Quodlibet 2015).

- teaches Contemporary Italian Literature at the University of Padua. He edited Volponi's complete work: *Poesie 1947-1994* (2001) and *Romanzi e prose* (2002-2003), with critical and philological apparatus. He wrote books about the relation between science and imaginary and the rhetoric of seventeenth-century Italian scientific texts (*Il vero in maschera. Dialogismi galileiani*, Liguori 2003), on Italian literary criticism (*Le idee e le forme. La critica italiana dal 1900 ai giorni nostri*, Carocci 2010), and about the relation between literature and modernization in some twentieth-century's Italian writers: Calvino, Fortini, Levi, Morante, Sciascia, Parise (*Letteratura come storiografia? Mappe e figure della mutazione italiana*, Quodlibet 2015).