



# Immaginario del male e stereotipi di genere negli *anime* dalla fine degli anni '70 ad oggi

Francesca Ieracitano / Paolo La Marca

## Abstract

*Gender-oriented imagery of evil in anime from late 70's to present day.* This paper examines the specific traits that evil developed within Japanese *anime* that became very popular in Italy from late 70's to present day. The aim of the study is to focus on the representation of evil that may take an evident or concealed gender-oriented stereotyped characterisation which is different in *anime* developed for boys or for girls. A content and frame analysis has been carried out on 16 case-studies in order to explore the features which define an imagery of evil differentiated by male or female audience. Some examples of this occurrence are: physical and psychological evil traits; rhetoric; metaphors; gender stereotypes; punitive actions against evil; the reasons why evil develops etc.

Our results showed that gender stereotyping persists in the latest *anime* and is portrayed through the way the main and secondary evil characters are described. Furthermore, latent patterns of gender-oriented imagery of evil emerge through evil characters' ability to neutralize the empowerment conquered by female leads during conflicts.

## Keywords

Evil | Anime | Gender | Imagery | Stereotypes | Japanese culture

## Authors

Francesca Ieracitano – f.ieracitano@lumsa.it  
Dipartimento di Scienze Umane , Comunicazione, Educazione e Psicologia  
Università Lumsa di Roma

Paolo La Marca - paolo.lamarca@gmail.com  
DISUM- Dipartimento di Scienze Umanistiche  
Università degli Studi di Catania



## 1. L'immaginario del male nella cultura di massa

La costruzione di un immaginario collettivo del male deve molto alla cultura di massa e alle diverse declinazioni che esso ha assunto all'interno dei contenuti mass mediali: dai film, alle canzoni, alle serie tv, al mondo dell'animazione.

In particolare, è proprio all'interno di questo mondo che la presenza del male assume un ruolo ben distinto e cruciale per la caratterizzazione dei protagonisti, la definizione delle trame narrative, ma anche e soprattutto per l'esaltazione dello *storytelling* e dei suoi possibili sviluppi. Basti pensare alla rappresentazione della "strega" in uno dei capolavori Disney come *La bella addormentata nel bosco*, dove il personaggio antagonista non è soltanto cattivo, ma rappresenta l'incarnazione stessa del male e la scelta del nome (Maleficent) lo sottolinea. La malvagità insensata che anima questo personaggio è tale e tanta da legittimare la realizzazione dello spin-off *Maleficent*, con Angelina Jolie, interamente dedicato al tentativo di comprendere le ragioni del male fino a renderlo trasparente (Baudrillard, 1991).

Retoriche e icone del male all'interno della cultura di massa affondano le loro radici nelle rappresentazioni sociali e nella cultura di appartenenza, alimentandole al contempo. La relazione media e male in questa sede verrà indagata con riferimento alle sue rappresentazioni, in particolare negli *anime* giapponesi. Tale precisazione è necessaria se si pensa che per molta letteratura (Gili, 2001; Morozov, 2012; Hunsinger, 2015), e parte dell'opinione pubblica, i media sono stati, e continuano a essere, l'incarnazione del male nelle società occidentali, in quanto strumenti di potere, controllo e manipolazione, canali di accesso agli aspetti più torbidi e devianti della vita sociale.

L'immaginario del male nella comunicazione di massa trova spazio all'interno della musica in generi come il *death metal*, ma anche il rock degli anni '70. Nel primo caso esso si esprime attraverso la poetica della distruzione (Harrell, 1994), nel secondo caso nella dimensione apocalittica dei concerti Rock anni '70 indagata da Stivers (1982) e oggi superata dalla figura del "rapper cattivo" (Alexander, 2006).

All'interno della produzione filmica, l'immaginario del male spesso si esprime attraverso l'icona del mostro che ne costituisce l'archetipo ridotto poi a stereotipo (Morin, 2005) dal genere *horror*. Come ricorda Eco (1999: 384), il mostro "rappresenta la violazione delle leggi naturali, il pericolo che incombe, l'irrazionale che non possiamo più dominare". Esso occupa una collocazione intermedia tra leggenda/irrealtà, come nel caso dei vampiri, e "qualcosa che abbiamo creato noi: [...] il mostro è la radioattività che stiamo seminando. È il figlio che potrebbe nascere deforme. La guerra che potrebbe scoppiare senza che nessuno abbia fatto un gesto" (Eco, 1999: 384).

Tuttavia, l'immaginario del male nella cultura di massa non ha vita facile. Esso si scontra con quella che Morin definisce "l'irruzione dell'happy ending" rispetto alla quale la felicità costituisce il fulcro affettivo di un nuovo immaginario antagonista a



quello del male. Ciò è testimoniato dallo sforzo di ridimensionare nelle trame la tragedia, l'assurdità, l'irrazionalità e la follia con cui esso si esprime attraverso l'azione umana. Sebbene serie tv di successo come *Game of Thrones* sembrino andare in direzione opposta, altri casi – come *Stranger Things* – testimoniano come la lotta tra l'immaginario del male e quello dell'*happy ending* sembra risolversi in ogni episodio a favore di quest'ultimo. Ogni piccola conquista che avvicina gli eroi alla verità e alla scoperta della natura del male contro cui stanno combattendo infonde nello spettatore la rassicurazione che il male e le traversie subite dagli eroi "sono di breve durata" (Morin, 2005: 27).

Anche l'informazione gioca un ruolo importante nella rappresentazione dell'immaginario del male. I nodi oscuri della vita mortale: la tragedia, i mostri della violenza e quelli senza *happy ending* sono relegati nella cronaca, "quella periferia in cui ciascuno si sente non coinvolto personalmente, ma oscuramente esposto" (Morin, 2005: 173).

Nella produzione mass mediale la rappresentazione dell'immaginario del male presenta alcuni tratti e rimanda a simboli universali (Fromm, 1962) che talvolta trascendono le differenze culturali.

Il caso degli *anime* è in questo senso emblematico, perché rispetto ad altri contenuti mediali affonda le sue radici in una cultura profondamente diversa da quella occidentale. Malgrado ciò, quando la raffigurazione del male presenta dei riferimenti specifici a questa cultura, essi non sono mai tali da non poter essere colti e compresi fuori dal contesto culturale di riferimento. In alternativa subiscono un riadattamento che può essere talvolta lieve o talmente invasivo da assumere i contorni di una "riscrittura". Nelle saghe robotiche di Nagai Gō (*Mazinga Z*; *Jeeg Robot*; etc.) non mancano riferimenti alla storia e alla mitologia giapponese, che, giocoforza, appaiono "addomesticati" o taciuti nelle versioni per il mercato italiano. Spesso si tratta di veri e propri giochi di parole, ma anche di rimandi a personaggi ed epoche del passato. Nonostante ciò, il messaggio e le dinamiche della storia non risultano essere compromessi. Sia che si tratti di *oni* (demoni della tradizione giapponese), sia che si tratti di mostri, la minaccia esterna è immediatamente riconoscibile (Di Fratta, 2007; Pellitteri, 2008). In *Kōtetsu Jūgu* (Jeeg robot d'acciaio, 1975), la leggendaria regina/sciamana Himiko diventa Himika; il regno Yamatai (Yamatai-koku, 550 a.c.-750 a.c., circa) diventa il grande regno di Jamatai (Jamatai-Ōkoku) con un implicito riferimento ai demoni (il sinogramma "ma"); mentre gli *haniwa* – statue in argilla tipiche del periodo Kofun (250-538 d.c.) – diventano terribili mostri assetati di vendetta. Nonostante questi riferimenti possano apparire incomprensibili a un pubblico non giapponese, è innegabile che questi manga – così come anche i rispettivi *anime* – contengono elementi condivisi con la culturale occidentale e che, a grandi linee, potremmo sintetizzare in due punti: la donna come personificazione del male (Himika in questo caso; ma anche, come si è visto, Maleficent) o il regno delle tenebre/del Male localizzato nelle profondità della Terra.



Se l'immaginario del male sembra essere globalizzato e apparentemente esente da stereotipizzazioni culturali, non si può dire altrettanto per la relazione che si instaura tra esso e le differenze di genere. La differenza di genere, diviene allora un indicatore utile a cogliere le diverse declinazioni che esso assume. In particolare, gli *anime* divengono un ambito di osservazione privilegiato a causa della loro esplicita destinazione a un pubblico, ora maschile, ora femminile.

L'idea che si intende sostenere all'interno della presente riflessione è che la cultura di massa – ed in particolare il mondo degli *anime* – propone un immaginario di male che non è mai neutro. Esso assume dei tratti che presentano una chiara caratterizzazione e stereotipizzazione di genere. L'intento è dunque quello di comprendere le specificità dei tratti che il male assume negli *anime* di particolare successo in Italia dalla fine degli anni '70 fino ad oggi, tenendo conto della differenziazione che intercorre tra quelli espressamente indirizzati ad un audience maschile o femminile. Tutto ciò al fine di cogliere le specificità e gli eventuali cambiamenti intervenuti nella rappresentazione del male in una prospettiva diacronica.

## 2. Il male nella letteratura sociologica occidentale e nella cultura giapponese

Per rintracciare gli archetipi nei quali affonda le radici l'immaginario del male all'interno degli *anime* è utile il confronto con il pensiero di autori classici e contemporanei della letteratura sociologica e con la cultura giapponese. Ciò consente di definire meglio l'oggetto di indagine ed operationalizzare il concetto di male per poterne rintracciare i tratti salienti e le funzioni sociali che gli vengono attribuite nelle trame narrative.

Un primo importante contributo al tema deriva dall'analisi che ne fa Durkheim (2005) ne *Le forme elementari della vita religiosa*. Per l'autore il male è un fatto sociale e la salvezza dal male "un dramma collettivo" che richiede un'assunzione di responsabilità reciproca (Durkheim, 2005: 36). In quanto fatto sociale, il male si traduce in modi di agire, pensare e sentire esterni all'individuo e ha un potere di coercizione su di lui (Durkheim, 1996). Ciò lo rende un fenomeno osservabile e analizzabile anche all'interno delle rappresentazioni mediali.

La sua analisi dei riti piaculari degli arunta mette in luce i tratti attribuiti al male in contesti primitivi, come si vedrà in parte rintracciabili in alcuni *anime*. Durkheim differenzia due categorie di spiriti definiti geni malefici la cui funzione sociale è quella di spiegare agli uomini i mali permanenti da cui essi sono afflitti: gli incubi; le malattie; i turbini e le tempeste.

Essi sono rappresentati in forma animale o metà animale e metà umana, gli si attribuiscono dimensioni enormi e tratti ripugnanti, abitano in luoghi sotterranei o caverne. Quanto ai temperamenti attribuiti, richiamando l'analisi di Spencer e Gillen (1899), Durkheim opera una differenziazione: alcuni geni hanno istinti crudeli e cattivi;



altri una "costituzione malvagia", risultando "magri e scarni" (Durkheim, 2005: 342). A differenza dei primi essi si collocano al di "fuori dei quadri sociali" (Spencer, Gillen, 1899: 327) e non trovano una rappresentazione tra i viventi. Questi geni maligni, definiti Oruncha, secondo i due autori in realtà sono più astuti che cattivi, mentre gli Erintja, che hanno tratti apparentemente simili (Strehlow, 1907), hanno la funzione regolare di fare il male.

I tratti caratteristici del male individuati da Durkheim in riferimento alle religioni totemiche, in particolare, sopravvivono al passare del tempo. Il male in ogni epoca, infatti, contiene un elemento bestiale o irrazionale. Tale elemento, come ricorda Corradi, si ritrova sia nella forte reazione emotiva di chi guarda, sia nelle emozioni di chi lo compie. Il male irrompe nella quotidianità come una forza improvvisa trasportandoci fuori di essa proprio perché suscita in noi un sentimento di orrore. (Corradi, 2016: 122).

Il male ha un diretto collegamento con il sacro e rimanda a qualcosa che sfugge, anche quando non assume i tratti orrorifici o animaleschi, ma si configura come "una possibilità dell'azione umana". In tal caso la sua fuggevolezza è data dal fatto che esso si concretizza in "un eccesso di azione umana che non è comprensibile con i quadri esplicativi ordinari" (Corradi, 2016: 126). Del resto, come sostiene Ricoeur "spiegare l'emergere del male non vuol dire assolverlo? [...] Per evitare questo rischio, non bisognerebbe spiegare nulla e lasciare al male il suo carattere assoluto di irruzione" (Ricoeur, 1995: 166-169). Il male irrompe in maniera non graduale e per lo stesso principio non può essere sottoposto a spiegazioni che gradualmente chiariscano le ragioni dell'insorgere dell'orribile (Ricoeur, 1995).

È ciò che avviene negli *anime*, come del resto in alcune *tv series*, dove il male non può essere assolto o essere reso "trasparente", altrimenti si interromperebbe il filo della serialità che deve al rinnovarsi del male e delle sue manifestazioni la capacità di portare avanti la trama. Il male per questo è privo di cause, almeno nei primi *anime* della fine degli anni 70 e degli anni'80, fatte salve poche eccezioni, e mantiene il suo tratto di ambiguità. Questa ambiguità spesso non lo rende subito riconoscibile, ma allo stesso tempo lo rende altro e ben distante dai protagonisti. È in questa distanza dall'eroe che il male trova la sua funzione sociale. Senza l'antieroe la trama non si evolverebbe perché non ci sarebbe tensione drammatica e di conseguenza la catarsi nella quale essa si risolve (Propp, 1928).

Nella cultura giapponese, il male assume caratteristiche diverse a seconda dei contesti, degli ambiti (religioso, letterario, artistico) e delle epoche storiche. Le ramificazioni e le molteplici implicazioni, spesso di carattere religioso, ci impongono però di evidenziare soltanto alcune delle sfaccettature più pertinenti in relazione agli "archetipi" associati al male che qui verranno indagati. Un primo legame è quello tra l'aspetto "demoniaco/bestiale" e la figura femminile presente all'interno del *Kojiki* (Un racconto di antichi eventi, VIII sec. d.C.), quando, durante la discesa negli inferi, il «maestoso» Izanaki si ricongiunge finalmente con l'amata Izanami. Come nel mito di Orfeo ed Euridice, Izanaki infrange la promessa e osserva la donna nel suo nuovo



aspetto mostruoso e deforme. Il risentimento e l'orgoglio ferito spingono Izanami a lanciare una maledizione – "se così dunque stanno le cose, ogni giorno soffocherò a morte mille della folta siepe di uomini in carne e ossa del tuo mondo" – impersonando il ruolo della Morte stessa (Villani, 2006: 42).

Sebbene il male e la cattiveria animino anche personaggi maschili come Susano no Mikoto, sono soprattutto quelli femminili a rimanere cristallizzati nell'immaginario collettivo. Animata da rancore e gelosia è anche la signora di Rokujō, personaggio centrale del *Genji monogatari* (Storia di Genji), opera cardine della letteratura giapponese. I demoni interiori (*kokoro no oni*) della donna si trasformano in uno spirito malvagio che si impossessa del corpo della rivale in amore, portandola alla morte.

Spiriti, demoni, spettri, draghi sono solo alcune delle "personificazioni" del male nel folclore nipponico. E ancora una volta sono le donne, o meglio i loro corpi, a essere considerati come un "strumento" di vendetta o seduzione. Volpi, gru e serpenti assumono spesso e volentieri sembianze femminili per circuire e ingannare gli uomini, per poi mostrare all'improvviso il loro reale aspetto animale/bestiale.

Nel suo *Ugetsu monogatari* (Racconti di pioggia e di luna, 1776), Ueda Akinari introduce il personaggio di un serpente-demone la cui bellezza nasconde una natura sfuggente e ammaliante, oltre che un sentimento d'amore incontrollato. Nel racconto *Kibitsu no kama* (Pentola di Kibitsu), invece, vengono sottolineati gli effetti negativi della gelosia di una donna:

nei casi peggiori distrugge la famiglia, rovina il paese, diventa oggetto di derisione per il mondo intero. (...) Una donna gelosa, dopo la morte, si tramuta in serpente oppure dà sfogo al suo rancore scatenando tuoni e fulmini e non si placa neppure se il suo corpo viene fatto a brandelli (Orsi, 1998:111).

Il rapporto che ogni società costruisce con la dimensione del male è misurabile in relazione al tipo di risposte che esso riceve in termini di punizione; ciò vale anche per le rappresentazioni medialì. È proprio guardando ai meccanismi punitivi del male nelle società contemporanee che è possibile comprendere verso quale direzione si sta spostando l'immaginario del male. L'importanza che essi hanno assunto ha contribuito a rendere il male clandestino (Baudrillard, 1991). Se l'immaginario del bene è stato costruito da sempre sullo sforzo di sconfiggere il male, adesso le energie sono canalizzate nel correggerlo, sbiancarlo, renderlo trasparente (Baudrillard, 1991). La società contemporanea ha maturato l'illusione di poterlo superare o addirittura cancellare. Tuttavia, rapportarsi solo all'immaginario del bene cancellando ogni traccia di negatività rende il male inintelligibile, e questo spiega l'emergere di fenomeni reali e medialì "estremi" attraverso i quali, come ricorda Baudrillard (1991), il male si esprime parlando un linguaggio che non siamo più in grado di comprendere. Alcuni di questi fenomeni estremi non passano attraverso le rappresentazioni del male, ma attraverso la loro costruzione mediale. In altri termini, il male non è semplicemente narrato ma messo in atto. Basti pensare alle immagini dell'11/09 o a quelle veicolate dall'Isis che



hanno costruito un terrore di portata globale. Rispetto alle derive raggiunte dal male nella società contemporanea, i meccanismi punitivi arrancano. Del resto come ricorda Alexander (2006: 184) "è la costruzione del, e non la risposta al, male che definisce e rivitalizza il bene".

### 3. Le differenze di genere negli *anime* e nei *manga*

Il tema della differenza di genere all'interno dei cartoni animati, non solo giapponesi, è stato indagato già a partire dagli anni '70 da autori che hanno riconosciuto l'importante ruolo dei media nel modellare specifici comportamenti di genere (Remafedi, 1990: 59).

La questione è stata esaminata da diversi punti di vista (Signorielli, 1990; Leaper, Breed, Hoffman, Perlman et al. 2002; Choo, 2008). Per ciò che riguarda gli effetti prodotti dai cartoni sugli stereotipi legati ai ruoli di genere, rilevante è lo studio di Davidson, Yasuna e Tower (1979) condotto su un pubblico di bambine di 5-6 anni. La ricerca ha evidenziato come l'impatto su di esse, prodotto dall'esposizione a cartoni animati neutrali dal punto di vista delle rappresentazioni di genere, non era poi troppo differente da quello riscontrato su bambine esposte a contenuti altamente stereotipati. Le ragioni sono state attribuite al fatto che nei cartoni neutrali, il personaggio principale era di sesso femminile, non troppo attraente e coinvolto come il protagonista maschile nella risoluzione di un mistero. Tuttavia, il personaggio femminile secondario era una bionda attraente e passiva.

Secondo quanto emerge dalla ricognizione della lettura fatta da Thompson e Zerbinos (1995; 1997), la questione del genere agisce anche nelle strategie di produzione e distribuzione dei contenuti mediali, poiché nell'audience di età compresa tra i 2 e gli 11 anni il numero dei bambini è superiore a quello delle bambine (Thompson, Zerbinos, 1995). Pertanto non c'è interesse a distribuire programmi che interessino alle bambine perché "i bambini non guarderanno programmi che hanno le bambine per protagoniste, mentre le bambine guarderanno cartoni che hanno per protagonisti i maschi" (Carter, 1991).

Per quanto riguarda invece l'analisi dei contenuti dei cartoni, alcuni autori come Streicher (1974) hanno analizzato le modalità con cui personaggi femminili sono rappresentati. Lo studio ha fatto emergere non solo che i cartoni per bambine sono meno numerosi rispetto a quelli dei maschi, ma anche che i personaggi maschili sono più rappresentati di quelli femminili e il loro ruolo nelle storie è sempre quello di dover essere salvate o di innamorarsi a prima vista. Le femmine sono dunque meno attive e non ricoprono posizioni di responsabilità. Ciò è confermato dallo studio di Levinson (1975: 569) secondo cui i personaggi maschili ricoprono una varietà di ruoli, mentre i personaggi femminili "reflect real world values concerning traditional gender-role assumptions". Infatti, i ruoli ricoperti vanno dalla madre-casalinga alla nonna e alla zia,



dalla cameriera alla tata, dall'infermiera alla segretaria. Per finire con la cantante, la star del cinema, la reporter e la strega (Thompson, Zerbinos, 1997: 654).

Tali stereotipi di genere rispondono alla tendenza ad ascrivere specifiche qualità agli uomini e alle donne (Bem, 1981)<sup>1</sup>.

Questa ricognizione della letteratura sul tema non è senz'altro esaustiva, ma è utile a individuare in che termini gli stereotipi di genere intervengono nelle narrative, ma anche nelle scelte produttive dei cartoni animati occidentali.

Meno esplorato, per lo meno in occidente, è la questione della stereotipizzazione dei ruoli di genere all'interno degli *anime*, dove coesistono grandi contraddizioni. Da un lato, guardando agli *anime* più recenti, si assiste allo sforzo di voler sovvertire una visione stereotipata di genere che per lungo tempo ha cristallizzato le modalità di rappresentazione di ruoli e qualità attribuibili a personaggi maschili e femminili all'interno dei cartoni animati occidentali, soprattutto quelli della Disney. Basti pensare alla portata innovativa di un *anime* come *Ranma 1/2* dove il protagonista è un ragazzo che subisce una metamorfosi fisica quando viene a contatto con acqua calda o fredda, trasformandosi in maschio o femmina a seconda della temperatura. Ciò gli consente di vivere nei panni di una ragazza e comprendere il peso delle convenzioni sociali nel trattamento che riceve (Yoshida, 2008; Hiramoto, 2013).

D'altra parte però il mondo degli *anime* è influenzato dalla differenziazione tra *shōjo* manga (fumetti per ragazze) e *shōnen* manga (fumetti per ragazzi) propria della cultura giapponese, dai quali vengono tratti i rispettivi *anime* (Orsi, 1998; Sugawa, 2013; Oshiyama, 2007). Il termine *shōjo* non indica solo un target di riferimento costituito da ragazze dagli 8 ai 16-17 anni, ma è un vero e proprio "costrutto culturale" (Yoshida, 2008), attraverso il quale i media etichettavano le ragazze contribuendo alla formazione di future "brave mogli e sagge madri" nell'interesse dello Stato, rimarcando la differenza di genere tra maschi e femmine in linea con un modello di tipo patriarcale (Yoshida, 2008: 89).

Con la comparsa di alcune donne come autrici di manga si assiste ad una sovversione degli stereotipi legati all'identità di genere e sessuale.

L'importanza di portare avanti le conoscenze sul tema focalizzandosi sull'analisi di un immaginario del male *gender oriented* si basa sul presupposto che una visione stereotipata di genere, sebbene oggi venga più ridimensionata nella caratterizzazione e nei ruoli dei personaggi, rischia di essere comunque veicolata e riprodotta nelle modalità di rappresentazione del male. In questo caso, gli stereotipi di genere andrebbero ad appoggiarsi su quelli che sono gli stereotipi legati alla definizione di ciò che è bene e ciò che è male. Senza incorrere in analisi di stampo deterministico o apocalittico, tale aspetto merita di essere approfondito nella misura in cui, come

---

<sup>1</sup> Secondo il Bem Sex Role inventory, le caratteristiche femminili sono "affectionate, cheerful, childlike, compassionate, does not use harsh language, eager to soothe hurt feelings, feminine, flatterable, gentle, gullible, loves children, loyal, sensitive to the needs of others, shy, soft-spoken, sympathetic, tender, understanding, warm, and yielding".



sostengono Baker e Ball (1969), i giovanissimi non sono in grado di distinguere tra realtà e fantasia. Ciò potrebbe rendere l'immaginario del male proposto dagli *anime* veicolo di correlazioni ambigue tra i due campi semantici.

## 4. L'analisi dei casi

### 4.1 Metodologia

Al fine di analizzare se negli *anime*, dagli anni '70 fino agli anni 2000<sup>2</sup>, è presente una rappresentazione del male *gender oriented*, è stata condotta un'analisi del contenuto e dei *frame* su 16 *anime*: 8 destinati a ragazzi e 8 a ragazze, scelti come casi studio.

I risultati illustrati non hanno pretesa di rappresentatività statistica di tutto l'universo degli *anime*. Lo scopo, infatti, non è misurare quanto la dimensione esplorata ricorra, ma come essa venga rappresentata. La scelta dunque di un approccio qualitativo consente di esplorare attraverso vari livelli di analisi la dimensione dell'immaginario del male nelle sue specificità; le sue possibili evoluzioni nel tempo e la presenza di alcune correlazioni tra le modalità di rappresentazione del male e gli stereotipi di genere (Durand, 1984; Grassi, 2012).

Tra gli *anime* per ragazzi, sono stati selezionati in ordine di programmazione nella Tv italiana: *Jeeg Robot* (1979); *Mazinga Z* (1980); *Daitarn 3* (1980); *L'uomo tigre* (1982); *Devilman* (1983); *Ken il guerriero* (1984); *Neon Genesis Evangelion* (2000) e *Death note* (2008).

Tra gli *anime* per ragazze sono stati selezionati: *La principessa Zaffiro* (1980); *Candy Candy* (1980); *Lady Oscar* (1982); *Ransie la strega* (1982); *Sailor Moon* (1995); *Rayearth - Una porta socchiusa ai confini del sole* (1997); *Caro fratello* (2003); *Yui Ragazza virtuale* (2003).

I casi sono stati scelti sulla base dei seguenti criteri: si tratta di *anime* tratti da corrispondenti *shōnen* e *shōjo* manga o viceversa; hanno avuto un certo seguito in Italia entrando nell'immaginario collettivo di ragazzi e ragazze di diverse generazioni (ciò è testimoniato dalle repliche andate in onda e dal merchandising legato ai personaggi); coprono l'arco temporale individuato per l'analisi; il riferimento al male all'interno della trama è tendenzialmente esplicito.

---

<sup>2</sup> Gli *anime* in Italia arrivano molto tempo dopo l'uscita dei rispettivi manga e delle serie di animazione in Giappone. Tra i casi presi in esame, in particolare, basti pensare che *La principessa Zaffiro* è uscito in Giappone come *anime* nel 1967 per arrivare in Italia nel 1980. Lo stesso dicasi per *Mazinga Z* e *L'uomo tigre*, le cui serie italiane presentano uno scarto di quasi 10-12 anni rispetto al primo passaggio televisivo in Giappone. La diffusione di canali tematici e piattaforme come Netflix e VVVVID determina una frammentazione nella fruizione che rende difficile l'individuazione di prodotti di animazione di massa come quelli che hanno segnato la storia degli *anime* tra gli anni 80 e gli anni 90. Per questa ragione, l'analisi parte dalla fine degli anni '70 e arriva fino ai primi anni del 2000.



Data la natura delle variabili indagate, l'unità di analisi è costituita dal cartone animato e non dai singoli episodi, con particolare riferimento alla trama narrativa generale e ai protagonisti e antagonisti principali.

Le variabili sulla base delle quali è stata effettuata l'analisi del contenuto sono:

- *l'anno di uscita dell'anime;*
- *il nome con cui viene appellato il personaggio principale che interpreta il male;*
- *le caratteristiche psico-fisiche della figura del male;*
- *il tipo di ricadute che il male produce sul/sulla protagonista in base al genere:* questa variabile è stata rilevata facendo riferimento ai momenti di conflittualità/combattimento. In particolare si è tentato di cogliere: 1) quali tratti del personaggio vengono messi in risalto attraverso l'interazione con il male e 2) quali risposte/reazioni i/le protagonisti/e mettono in atto per difendersi;
- *le cause che hanno dato origine al male;*
- *le punizioni che gli vengono inflitte: utili a comprendere che fine viene riservata al male;*
- *gli stereotipi di genere: sia quelli che emergono nelle modalità di rappresentazione del male, sia quelli che emergono dalle modalità di interazione tra il male e i/le protagonisti/e.*

All'interno della scheda di analisi del contenuto una sezione è stata dedicata all'analisi dei *frame* che ha permesso di cogliere il modo in cui viene narrato il male e dove tende a persistere la sua relazione con gli stereotipi di genere. Ciò è stato esplorato attraverso scelte terminologiche, metafore, immagini visive, frasi a effetto ricorrenti e trasversali alle variabili indagate. Questi, insieme alle retoriche, costituiscono i dispositivi simbolici sulla base dei quali si costruisce un *frame* differente per l'immaginario del male orientato ai ragazzi o alle ragazze.

#### **4.2 La caratterizzazione del male tra *topos* e stereotipo**

La tipizzazione del male all'interno dei casi esaminati parte dalla scelta del *nome* con cui esso viene appellato, molto spesso evocativo delle sue *caratteristiche fisiche e dei tratti psicologici*. Rispetto a questi indicatori non mancano riferimenti simbolici e metaforici molto ricchi e complessi alla sfera religiosa e del sacro. Essi meriterebbero un livello di approfondimento che in questa sede non è possibile sviluppare, pertanto verranno solo accennati.

Guardando a queste variabili è stato possibile ricondurre il male a tre macro tipologie riscontrabili sia negli *anime* per ragazzi, sia in quelli per ragazze. Rispetto alle tipologie individuate, alcuni *anime* occupano una posizione trasversale.

Nella prima tipologia, il male è rappresentato da *demoni o figure evocative o in contatto con essi* e nella quale rientrano: *Jeeg Robot, Mazinga Z, Rayearth, Devilman, Death note*, per



certi versi anche *Evangelion*<sup>3</sup> ed in parte la *Principessa Zaffiro* insieme a *Ransie la strega*, poiché in questi ultimi due casi, tra i principali antagonisti, alcuni personaggi presentano espliciti riferimenti al demonio.

Un primo tratto da evidenziare all'interno di questa tipologia è il ricorrente dualismo nella raffigurazione del male attraverso coppie composte da personaggi di genere diverso: maschio/femmina; maschio/ermafrodito; femmina/femmina che veste i panni del maschio.

È questo il caso di *Jeeg Robot* dove la Regina Himika è affiancata da Ryūma Teiō (il Signore del drago o Imperatore demone drago). La prima è caratterizzata da una chioma bionda fluente che in parte ricorda quella di Medusa, in parte va a formare grandi corna come quelle che ricorrono nelle raffigurazioni del diavolo; ha denti appuntiti da serpente e impugna un'ascia che rimanda all'iconografia della morte. Dal punto di vista della caratterizzazione psicologica, il personaggio è animato da sete di vendetta e risentimento. Al suo fianco c'è la figura del Signore del Drago, così chiamato per via del drago che ha avvolto al collo. Anch'egli è rappresentato come un demone dai capelli con punte rosse, una chiara immagine visiva che richiama le fiamme dell'inferno. La sua malvagità è rafforzata da una tipologia di trucco, minaccioso e aggressivo, che ricorda il *kumadori* del teatro *kabuki* (Fig. 1)<sup>4</sup>.



Fig. 1 - La Regina Himika (in alto) e il Signore del Drago (in basso)

<sup>3</sup> La serie tv presenta numerose questioni irrisolte, tra cui la natura dei nemici chiamati "Angeli" ciascuno dei quali presenta riferimenti simbolici molto forti al cristianesimo, all'ebraismo e alla cabala (Azzano, Fontana, Tarò: 2009).

<sup>4</sup> Le immagini utilizzate nel presente articolo sono tratte dai rispettivi *anime* e il loro utilizzo da parte degli autori è esclusivamente funzionale a rendere più chiara la trattazione dei casi analizzati.



Il dualismo ritorna anche ne *La principessa Zaffiro*, dove oltre al malvagio zio che ricorda nelle fattezze di un topo, ad incarnare il male ci sono le figure di Satana (in giapponese Maō Mefisto: Mefisto, re del male) ed Hellion (Hell Fujin: la signora Inferno). Satana è avvolto da un mantello nero e rivela un volto pallido dai tratti demoniaci, ma di fatto ha una personalità sensibile. La moglie Hellion, anch'ella dal volto algido e spigoloso, si rivela molto più spietata del marito che risulta esserne succube (Fig. 2).



Fig. 2 - Hellion e Satana

In *Mazinga Z*, la diade assume dei tratti di genere differenti dai canoni fin qui riscontrati. Essa è composta da un uomo e da un ermafrodita: il personaggio del Dottor Inferno (Doctor Hell) richiama l'icona dello scienziato pazzo con i tratti da anziano signore, folti baffi mefistofelici, capelli bianchi e occhi gialli che ne rivelano la natura demoniaca. Di fatto egli incarna il male, ma è anche un uomo a servizio del male. Nella caratterizzazione del personaggio – ricostruibile grazie ad alcune serie successive – ci sono riferimenti al nazismo e all'incubo della guerra atomica dovuti alla sua origine tedesca e alla sua ossessione per il progetto di energia fotoatomica. La minaccia e il male, dunque, giungono dall'occidente (Di Fratta: 2007). Questi elementi concorrono a definire i tratti di una figura rancorosa a causa di un passato di sofferenza (è stato abbandonato dai genitori ed emarginato per l'eccesso di intelligenza) degenerato in un alto grado di crudeltà. Ad affiancarlo vi è la figura del Barone Ashura, un ermafrodito frutto di un suo esperimento, nato dalla fusione delle mummie di due amanti uccisi. Il volto è per metà quello di un uomo e per metà quello di donna dal trucco molto marcato. Anche gli abiti sono di due colori e rimarcano questa doppiezza. Il personaggio sembra essere completamente in balia del Dott. Hell e la sua natura demoniaca è evocata dal nome che ricorda quello di Ashura (o Asura, in sanscrito), una famiglia di demoni in lotta contro gli Dei (Fig. 3).



Fig. 3 - Il Dottor Inferno (in alto) e il Barone Ashura (in basso)

Se per un verso la presenza e la composizione di queste coppie fa emergere un certo equilibrio di genere, esso si trasforma in squilibrio se si considerano i rapporti di forza che si creano tra i due personaggi. Un tratto che accomuna queste coppie – e che ritorna anche in altre tipizzazioni non demoniache, sempre circoscritte al periodo degli anni '80 – è il ruolo preponderante e di controllo esercitato dalla donna nei confronti della figura maschile che risulta sempre in posizione di sudditanza, fatta eccezione per il caso di *Mazinga Z* dove è l'uomo ad avere la meglio sull'ermafrodito che è suo servo.

Un caso a sé è la coppia Zagado/Emerude in *Rayearth*, alla quale si frappone la figura di Alcyone. Zagado veste i panni di un sacerdote in contatto con il regno dei morti, indossa un'armatura nera e spigolosa che rimanda allo stereotipo del bello e tenebroso. Egli incarna il male a fin di bene perché finge di tenere prigioniera Emeraude, di cui in realtà è innamorato. Emeraude non è un personaggio malvagio, ma deve essere combattuto dalle eroine perché non può essere uccisa da nessuno del regno di Cefiro, né può suicidarsi. È una figura languida ed indifesa che incarna lo stereotipo della "principessa da salvare". Ad essa si contrappone Alcyone, l'altro personaggio femminile, in questo caso negativo. Lei è seguace di Zagado del quale è innamorata. Rappresenta una figura tanto attraente e seducente dal punto di vista fisico – seni in vista, abiti attillati e minimal – quanto spietata. È un personaggio nel quale la stereotipizzazione è multistratificata e si basa su elementi contraddittori. Se il suo spirito combattivo e la sua ferocia la emancipano dalla rappresentazione stereotipata del personaggio femminile indifeso, buono e bisognoso di aiuto, come Emeraude, l'aspetto provocante e sexy fa di lei un oggetto del desiderio. Inoltre, l'innamoramento per Zagado, che la rende gelosa e rancorosa, stempera la sua forza combattiva da guerriera e la assimila ad altre figure femminili la cui malvagità è dettata dalle passioni e debolezze dell'animo umano (Fig. 4).

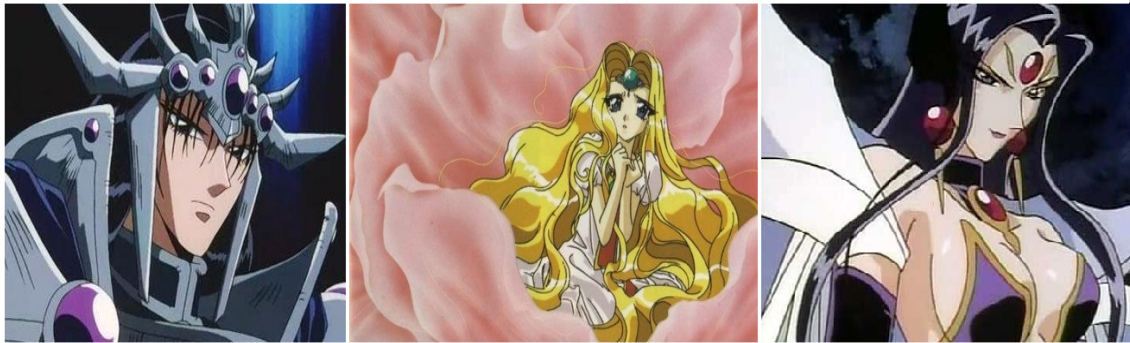


Fig. 4 - Da sinistra: Zagado, Emereude e Alcyone

L'icona del demone è presente anche in *Devilman* e *Death note*, due serie animate accomunate dal fatto che il male è incarnato proprio dal protagonista che va incontro a un processo trasformativo e a una lotta interiore che produrrà due esiti molto differenti.

*Devilman*, infatti, nasce demone con grandi ali rosse e il corpo verde e come tale si comporta all'inizio, ma una volta a contatto con gli umani, e in particolare con una ragazza di cui si innamora, diventerà buono lasciando interpretare il ruolo del male al capo dei demoni. Al contrario, il protagonista di *Death note*, un ragazzo intelligente e annoiato e di bell'aspetto, una volta venuto in possesso del quaderno capace di uccidere le persone, si troverà ad acquisire un potere che gli sfuggirà di mano portandolo sull'orlo della psicopatia fino a desiderare di diventare il re dei diavoli. Nel caso di *Devilman* sarà una ragazza a farsi motore del processo trasformativo del protagonista verso il bene. Nel secondo caso, il protagonista di *Death Note* arriverà a servirsi dei personaggi femminili e della loro debolezza per saziare la sua sete di potere (Fig. 5).



Fig. 5 - Da sinistra: Devilman e Light Yagami, protagonista di "Death note".

*Ransie la strega* ed *Evangelion* possono rientrare solo parzialmente in questa categoria. Anche in *Evangelion*, infatti, come in *Death note* e *Devilman*, il protagonista presenta un dualismo che lo colloca a metà strada tra il bene e il male. La causa sono i



suoi demoni interiori che rendono il suo animo tribolato per una ferita psicologica derivante da un abbandono subito da piccolo. Lottando contro il suo dualismo, egli affronta degli "angeli crudeli", per citare la sigla, figure che nella caratterizzazione fisica e psicologica presentano numerosi rimandi alla sfera del sacro. Il riferimento alla dimensione demoniaca in questo *anime* è metaforica e simbolica: in parte essa si riferisce ai demoni interiori che animano la personalità controversa del protagonista, in parte alla sua capacità di infliggere male e ferire il prossimo. In lui coesistono oltre al senso di abbandono; il complesso edipico e il dilemma del porcospino che rende difficoltosi i suoi rapporti con il prossimo.

Nel caso di *Ransie la strega*, il male si manifesta in due forme distinte, proprio perché la protagonista vive a cavallo tra due regni: quello degli inferi e il regno degli umani. Nel primo caso ad agire è la figura di Satana, re del Regno supremo, il quale non è visibile per diverse puntate se non sottoforma di sagoma nell'ombra, dal temperamento austero e temibile che ispira un timore reverenziale. Dall'altro lato, il male è incarnato da Lisa, figlia di un boss della *yakuza*, animata da invidia e gelosia nei confronti di Ransie. Per questo secondo aspetto andrebbe ricondotta alla successiva categoria di male.

Nella seconda tipologia individuata, invece, il male consiste in *un'azione umana animata dalle passioni*: è questo il caso di *Candy Candy*, *Lady Oscar*, *Caro Fratello*, *Ken il guerriero*, *L'uomo tigre*.

Per gli *anime* femminili, il male è la donna stessa che agisce accecata dalla rabbia, ma prima di tutto da gelosia e invidia. Nel caso di *Candy*, *Lady Oscar* e *Caro Fratello* la malvagità ha le fattezze di ragazze bionde tutte appartenenti a ceti sociali elevati, accecate dalle passioni. È questo il caso, rispettivamente, della prepotente Iriza Legan, di Madame Du Barry capace di umiliare Maria Antonietta, di Lady Miya che nutre una forte gelosia per la protagonista (Fig. 6). Ne *L'uomo tigre* il male risiede nella "tana delle tigri", un'organizzazione che ha legami con il nazismo e dalla quale provengono lottatori dalle fattezze metà umane, metà animali per via della maschera che indossano. Vigliaccheria, scorrettezza e cattiveria fine a se stessa sono i tratti che accomunano i lottatori che sfidano Tiger man, ma soprattutto Mister X, il manager della tana delle tigri. Vestito con abiti distinti, da uomo ottocentesco, presenta un colorito violaceo che richiama il colore della morte, si dimostra sempre crudele e vigliacco. In *Ken il guerriero* il male è personificato nella figura del fratello Kaio, che prima di svelare le sue fattezze umane non diverse da quelle di Ken, è rappresentato come il primo demonio, animato da forza brutta mista a ferocia. L'armatura nera che indossa mentre è in sella a un cavallo corazzato serve a comprimere la sua aura combattiva demoniaca (*shura*) che non riesce a placare (Fig. 7).



Fig. 6 - Da sinistra: Iriza Legan, Madame Du Barry, Lady Miya

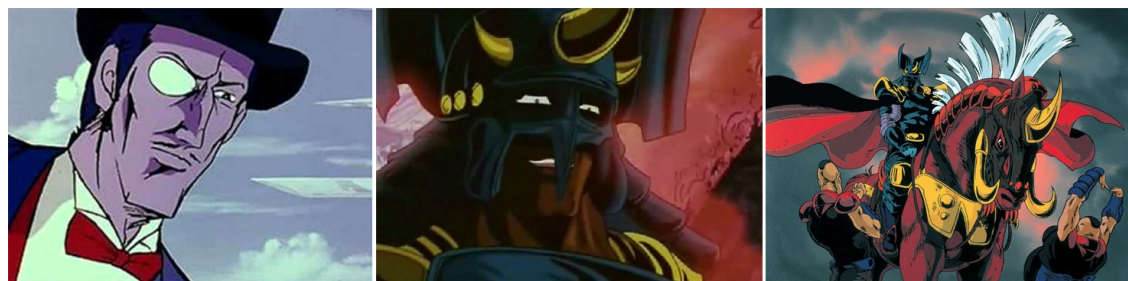


Fig. 7 - Da sinistra: Mister X e Kaio

Se il male nel caso degli *anime* per ragazzi è caratterizzato da una certa dose di bestialità e irrazionalità palese, che trova sponda nelle fattezze dei personaggi, nel caso degli *anime* per ragazze esso presenta fattezze amabili dietro le quali si celano pulsioni dell'animo umano come rabbia, invidia, gelosia che vengono covate fino ad esplodere in una furia distruttiva. Si rafforza l'idea che all'interno di questo gruppo di *anime* il male non sia un'entità aliena o demoniaca, ma sia la donna stessa. Soprattutto in *anime* come *Caro Fratello*, dove la figura maschile è quasi del tutto castrata o tutt'al più rappresentata sottoforma di oggetto del desiderio.

L'ultima tipologia di male rintracciata è quella riconducibile all'icona dei *mostri/meganoidi/mecha* nella quale rientrano *Daitarn 3*, *Sailor Moon* e *Yui ragazza virtuale*.

Anche in *Daitarn 3* viene riproposto il male attraverso la diade uomo-donna costituita dal Dottor Zauker – un meganoide con il cervello in vista e il viso da scheletro – e Koros, una donna dallo sguardo sensuale, dalla chioma rossa e dal temperamento spietato che dà letteralmente voce al primo che invece è afono. Anche in questo caso la figura del male maschile è praticamente castrata: la sua afonia non è solo reale, ma anche metaforica. Koros infatti gli presta la voce, ma allo stesso tempo lo rende incapace di comprendere ciò che dice, facendo di lui un mero contenitore. La figura femminile, anche in questa coppia, denota un maggiore grado di malvagità rispetto a quella maschile che è completamente soggiogata (Fig. 8).



Fig. 8 - Koros e Dottor Zauker

In *Sailor Moon* la coppia del male è costituita da due figure femminili: Queen Beryl e Metallia. La prima è una donna procace e avvenente che nel momento dell'attacco assume le sembianze di un "demone" dai capelli verdi. Metallia è colei che ha il pieno controllo su Queen Beryl, non presenta fattezze umane, ma è un'entità dai tratti mostruosi e disumani con occhi da diavolo avvolti in fiamme rosa ed è animata da sentimenti di odio. Nella caratterizzazione fisica e psicologica del male, il modello di *Sailor Moon* in qualche modo ha fatto scuola, perché è stato il primo *anime* per ragazze ad adottare i canoni e principi cardine dell'estetica del male che proviene da fuori, non più dai demoni interiori delle protagoniste, e che attacca la Terra. Laddove questi elementi erano fino a questo momento propri degli *anime* maschili. Non è un caso che l'*anime* di *Sailor Moon* ha avuto un certo seguito anche presso un pubblico maschile (Fig. 9).



Fig. 9 - Da sinistra: Queen Beryl e Metallia

In *Yui ragazza virtuale* il male è la personificazione delle paure del XX secolo. L'icona della tecnologia che cerca di governare il mondo e l'uomo è incarnata da Giganet: un supercomputer dalla struttura metallica nera che non ha nessun tratto umano, a parte i due occhi dallo sguardo malvagio. Proprio per questo egli desidererebbe creare un mondo da lui dominato in cui vivere come gli umani. Una sola figura femminile affianca Giganet nella sua missione ed è Frozen, i cui tratti da donna sono assolutamente umanizzati e rimarcati ancora una volta da un'armatura che mette in risalto i seni (Fig. 10).



Fig. 10 - Da sinistra: Giganet e Frozen

L'analisi di questi primi elementi fa registrare un'evoluzione nella rappresentazione dei tratti fisici e psicologici dei protagonisti degli *anime* sia maschili che femminili più recenti. Nei primi si tende a favorire l'interiorità e la sensibilità, ma anche l'insicurezza del personaggio rispetto alla sua prestantza fisica. Nei secondi, alle qualità socialmente attese dalle donne, vengono sostituite o affiancate altre virtù come il coraggio e la forza, prima appannaggio degli eroi maschili.

#### **4.3 Il male a lieto fine: tra stereotipi di genere e meccanismi punitivi**

Gli *stereotipi di genere* connessi alla rappresentazione del male sono emersi principalmente dall'analisi delle *modalità con cui il male si relaziona o impatta sul protagonista*, oltre che dalla sua caratterizzazione.

Negli *anime* rivolti a un pubblico maschile trasmessi in Italia dopo il 1979, come *Jeeg Robot*, *Mazinga Z*, *Daitarn 3*, assistiamo a scontri con il male che hanno la chiara funzione di esaltare al massimo la forza fisica e il coraggio del protagonista che risponde alla ferocia del male con freddezza. Durante i momenti di scontro con il male, soprattutto durante lo scontro finale, appaiono figure femminili in adorazione del coraggio e delle gesta eroiche del protagonista. Sono figure passive, funzionali all'esaltazione del personaggio o che tutt'al più fungono da "assistenti" all'eroe limitandosi a fornirgli "i componenti" o le armi necessarie all'attacco.

In altri casi, come *Ken il guerriero*, *L'uomo tigre* e *Devilman*, nello scontro con il male l'esaltazione della forza fisica è secondaria rispetto all'esaltazione delle virtù interiori come la bontà d'animo, la magnanimità e la levatura morale del protagonista.

Rispetto alle figure del male, gli eroi maschili si trasformano da guerrieri a modelli di vita da imitare. La bontà d'animo che li caratterizza rende ancora più forte il contrasto con la bestialità del male che mostra, in alcuni casi come in *L'uomo tigre*, una cattiveria non redentiva, ma fine a se stessa.

Diverso è il caso di *Ken il guerriero* che diviene quasi una figura messianica capace di far redimere il male. All'interno di questa narrazione, in particolare, la violenza e la crudeltà dei combattimenti è quasi sovrastrutturale rispetto al contenuto, al messaggio e ai valori che l'*anime* veicola.

In *Death note* ed *Evangelion* lo scontro con il male perde i suoi tratti manichei che rendono netta la separazione tra bene e male. Il protagonista non risponde più



pienamente allo stereotipo del giusto, come negli *anime* degli anni '80. Al contrario, diviene completamente malvagio (*Death note*), ma non per questo meno affascinante. Il protagonista, qui, va incontro a un processo trasformativo che, come già chiarito, porta a un'escalation di malvagità all'interno del suo animo rispetto alla quale icone del male, come alcune "divinità della morte" (*shinigami*) e in particolare il demone Ryuk, assumono un ruolo di neutralità. Non sono né buoni, né cattivi. In *Death note*, le figure femminili incarnano il male o perché tentano di fermarlo, o perché esercitano il male per aiutarlo. È il caso di una *idol*, Amane Misa, dai tratti sensuali e avvenenti che collabora con il protagonista per salvarlo dalla cattura in quanto accecata d'amore per lui. Tale condizione porterà l'antieroe ad approfittarsi di lei sacrificandola pur di salvarsi. Il sacrificio di questo personaggio, vittima del proprio innamoramento, è funzionale a esplicitare il carattere irrazionale del male, al confine con la psicopatia.

Il protagonista, pur essendo ben distante dal machismo dell'eroe guerriero degli *anime* anni '80, riesce ad affascinare le figure femminili che cadono ai suoi piedi per la sua tenebrosità.

Più controverso è il caso di *Evangelion*, dove il protagonista mantiene la tipizzazione del buono soprattutto nello scontro con gli Angeli, funzionale al suo percorso di crescita e cambiamento interiore. Tuttavia è nell'indossare l'armatura da eroe che si manifesta la sua insofferenza e la difficoltà a calarsi pienamente nei panni del personaggio positivo.

Nel caso di queste due tipologie di antieroe, l'azione del male su di essi ha fatto emergere specifiche rappresentazioni di genere. In *Evangelion*, in particolare, l'eroizzazione del protagonista è resa possibile dalla collaborazione con figure femminili con le quali egli deve sincronizzarsi pienamente nel combattimento se vuole ottenere la potenza massima. Queste donne nascondono ferite psicologiche altrettanto profonde, tuttavia si presentano come figure avvenenti e sicure di sé nel combattimento. In una certa misura rispondono allo stereotipo di donna protettiva e materna, pronta a immolarsi e a offrire conforto con dei forti richiami al complesso edipico freudiano.

Negli *anime* femminili l'impatto che il male ha sulle protagoniste corre, invece, lungo due direttrici. In *Lady Oscar*, *Candy Candy* e *Caro fratello*, il male personificato nella perfidia e nell'invidia umana lascia inermi le protagoniste incorniciandole nel ruolo di vittime impotenti. D'altro canto, però, la bontà d'animo che è alla base della loro debolezza e attaccabilità, sarà anche la ragione della loro salvezza. L'essere vittime indifese, infatti, da solo basta a sconfiggere il male perché fa entrare in gioco amici e familiari che fanno scudo attorno a loro, consapevoli che da sole non potranno farcela.

In *Lady Oscar* questa dinamica si innesca tra Madame Du Barry e la Regina Maria Antonietta, inerme di fronte alle umiliazioni che subisce pubblicamente dalla prima. Lady Oscar, pur essendo protagonista ed eroina capace di sfidare chiunque in duello, è impotente dinanzi a questo tipo di male. Ciò che può fare, è dare sostegno e manifestare vicinanza alla donna vittima, atteggiamento che enfatizza l'androginità del suo personaggio.



Nel caso di *La principessa Zaffiro* e di *Ransie la strega*, le protagoniste tengono testa al male, senza mai arrivare allo scontro fisico, ma sempre con l'astuzia e con il supporto dei coprotagonisti. Entrambe incarnano i panni della "diversità" che vorrebbe essere accettata, Zaffiro come donna e Ransie in qualità di strega "buona".

In *Rayearth*, *Sailor Moon* e *Yui ragazza virtuale* lo scontro con il male mette invece in risalto un processo di *empowerment* che denota un'evoluzione nella caratterizzazione delle eroine. In tutti e tre i casi, il combattimento con armi diviene la costante nello scontro con il male. Malgrado ciò, hanno bisogno anch'esse del supporto di amiche combattenti pronte a sacrificarsi per loro.

In un'ottica comparativa tra gli *anime* per ragazzi e ragazze, un altro stereotipo di genere tende a persistere nella relazione triadica che si viene a creare tra l'eroe/eroina, il male e la persona amata. In questi *anime* si ripropone la situazione della persona amata rapita o uccisa dalle forze del male. L'innamoramento assume, in un certo senso, una precisa funzione sociale nel delineare il rapporto tra il male e gli eroi/le eroine. Nel caso di *anime* maschili come *Ken*, *L'uomo tigre*, *Devilman* il rapimento, la minaccia o l'uccisione della donna amata, costituiscono la spinta all'azione che dà all'eroe la motivazione e la rabbia necessaria per combattere, dunque è motore delle sue gesta eroiche.

Al contrario, proprio negli *anime* femminili in cui le protagoniste rivestono i panni delle guerriere, come *Sailor Moon*, *Rayearth* e *Yui Ragazza virtuale*, il rapimento o la possessione dell'uomo amato da parte del male diviene elemento di depotenziamento delle eroine. La dimensione affettiva è ciò che le rende deboli nello scontro ultimo con il male, che assume una posizione di vantaggio fino all'arrivo degli amici che accorrono in loro aiuto. Ciò ridimensiona in qualche misura l'indole delle eroine e la loro capacità guerriera che rimane subordinata allo stereotipo della sensibilità femminile e all'arrendevolezza.

Anche l'analisi delle *cause* che stanno all'origine del male e dei *meccanismi punitivi* usati per combatterlo, hanno messo in evidenza la persistenza di alcuni stereotipi di genere nell'immaginario del male, ma anche alcune assonanze.

In *anime* come *Jeeg Robot*, *Daitarn 3*, *L'uomo tigre*, *Devilman*, *Death note*, *Mazinga Z* e *Sailor Moon*, il male è causato da sete di vendetta per affronti e tradimenti subiti o brama di potere e desiderio di rivalsa.

La fine che spetta al male è ciò che esso si merita: la distruzione. Il male viene annientato attraverso esplosioni; infilzato con la spada. Nel caso di *Daitarn 3* viene sconfitto attraverso la forza mentale, mentre in *Death note* gli verrà tolta la vita con l'infarto. In questi casi lo scontro non prevede spargimento di sangue che invece sarà copioso nel caso de *L'uomo tigre*, dove la punizione che spetta al male è l'umiliazione attraverso il combattimento corpo a corpo. Così come in *Devilman*, dove lo scontro con i demoni rasenta lo splatter (soprattutto nel manga) a dimostrazione che la punizione inferta è di una violenza proporzionale alla malvagità che l'ha determinata. In altri termini, il trionfo del bene avviene solo attraverso la piena sconfitta del male che segna l'epilogo.



Meccanismi punitivi simili, sebbene attuati con altre modalità, sono quelli messi in atto in *Candy Candy*, *La principessa Zaffiro*, *Lady Oscar* e *Caro fratello*, dove all'origine del male incarnato dalle antagoniste femminili (e dallo zio, nel caso de *La Principessa Zaffiro*) vi sono le passioni umane quali gelosia e brama di potere. In questo caso, il male verrà sconfitto attraverso l'umiliazione, il biasimo e soprattutto l'isolamento sociale, senza alcuna redenzione o tentativo di bonifica.

Diversa la natura delle cause che hanno dato origine al male in *Ken il Guerriero*, *Ransie la strega*, *Rayearth* e *Yui ragazza virtuale*, accomunate dal desiderio di emulazione che il male ha nei confronti dei protagonisti. Esso va incontro a un processo redentivo; attraverso la forza del buon esempio o delle belle parole, il male mostra la sua fragilità e svela la sua ammirazione per l'eroe o l'eroina. Questa dinamica è presente in *Ken*, dove tutti i personaggi malvagi vanno incontro a un processo di conversione, incluso Kaio, il fratello cattivo, la cui malvagità era determinata da invidia verso Ken del quale riconoscerà la superiorità senza rinunciare al tentativo di sconfiggerlo. La si ritrova anche nel discorso conclusivo di Yui capace di umanizzare Giganet, ma soprattutto in *Evangelion* dove i demoni interiori del protagonista vengono sconfitti dal calore umano delle persone a lui vicine e dalle quali è sempre fuggito.

Man mano che ci si avvicina agli anni 2000, il male va incontro a meccanismi punitivi che ricordano il processo di imbiancamento di cui parlava Baudrillard e che arrivano a renderlo trasparente.

I protagonisti sono pronti al perdono e all'inclusione di un'alterità che in un primo momento hanno combattuto. Il fine ultimo diviene dunque l'accettazione, l'integrazione, ammesso che il male sia pronto a piegarsi e ad accogliere le logiche del bene. Naturalmente è questo il finale che spetta agli *anime* per ragazzi, con l'unica eccezione di *Evangelion*, dove il personaggio non ha la stessa virilità attribuibile a Ken che invece non avrà la pietà di risparmiare il fratello.

In termini di analisi diacronica è stato interessante rilevare come la natura e la caratterizzazione del male abbia subito un'evoluzione, e per certi versi un'inversione di tendenza, rispetto ai modelli proposti negli *anime* per ragazzi e per ragazze dei primi anni '80.

Negli *anime* per ragazzi si assiste infatti ad un processo trasformativo del male che lo avvicina al modello che ha caratterizzato gli *anime* femminili, dove il male si concretizzava nei turbamenti dell'anima, inquietudine, desiderio di potere, che hanno segnato le trame di *Lady Oscar*, *Candy Candy*, *Caro Fratello*, ecc. e che adesso è possibile ritrovare in *Death note* ed *Evangelion*. Una trasformazione che in parte riflette i mutamenti culturali che hanno segnato la società giapponese, e non solo, dove si registra una tendenza alla femminilizzazione dell'uomo.

Al contrario, nel caso degli *anime* femminili, più ci si avvicina agli anni recenti più le eroine riflettono il modello delle guerriere. Pertanto, il male che negli anni '80 era interno all'animo di personaggi assetati di desiderio di vendetta, ira e arrivismo, in epoche più recenti trova esternazione in esseri mostruosi che rendono necessario l'uso di armi e armature.



La concezione manichea del male lascia il posto adesso ad un male incerto, ambiguo, dai confini sfumati. Esso non è più direttamente identificabile nella cattiveria fine a se stessa, ma a tratti è assimilabile al disturbo mentale o a traumi non risolti che risiedono nell'animo umano dell'eroe contemporaneo.

Una visione diametralmente opposta al modello di eroe maschile degli anni '80, quasi una figura messianica avulsa da paure e insicurezze. In altri termini, più la psicologia dell'eroe si fa complessa, più il male diviene latente e multidimensionale.

## Conclusioni

Analizzare l'immaginario del male in contenuti mediali come gli *anime* è fondamentale per comprendere da quali miti è plasmato l'immaginario delle giovani generazioni; su quali strutture culturali si fonda la differenza tra il bene e il male nell'animazione e su quali nuovi miti è eventualmente necessario rifondarla.

Nei casi analizzati, il male quando non assume i tratti orrificici, demoniaci o animaleschi si configura come "una possibilità dell'azione umana" (Corradi, 2016). Questa declinazione per lungo tempo ha dominato gli *anime* per ragazze dove l'immaginario del male si ancorava alle passioni più torbide e morbose. Solo in anni più recenti essa è emersa anche negli *anime* maschili.

Il male negli *anime* per ragazze non ha alcun potere di fascinazione, aspetto che invece comincia ad emergere negli *anime* per ragazzi. Le protagoniste femminili si pongono in netta antitesi nei confronti del male e ciò non fa che enfatizzare lo stereotipo dell'eroina buona, a tratti indifesa, che tutt'al più può tentare di redimerlo.

Se c'è un punto in cui persiste ancora una stereotipizzazione di genere nella rappresentazione del male, questo consiste proprio nella capacità dei personaggi maschili di scendere a patti con esso, tanto da non risultare mai completamente vulnerabili. Al contrario le eroine, anche quando raggiungono un alto livello di *empowerment*, sembrano incapaci di conciliare la loro sfera affettiva con lo spirito combattivo e il desiderio di affermazione sulle forze del male.

Un altro aspetto emerso dall'analisi è il livello di latenza di alcuni stereotipi di genere strettamente connessi alla rappresentazione del male. Tali stereotipi, infatti, si annidano nei personaggi secondari che affiancano il male. Donne procaci, piacenti, dalla forte valenza erotica che, anche quando sembrano animate da estrema crudeltà, crollano davanti alla fragilità dei loro sentimenti fino a ridimensionare i loro tratti spregevoli davanti alle richieste dell'amato. È come se una tale carica di malvagità fosse inadeguata alle figure femminili, a meno che non rientri nei ranghi dell'invidia o della gelosia: sentimenti che fanno parte del *carnet* emozionale dei personaggi femminili nella cultura di massa.



Per citare Alexander (2006: 179), il male non è una "categoria residuale" negli *anime*, perché concorre qui più che mai alla costruzione simbolica del bene e conquista una sua autonomia nella trama narrativa.

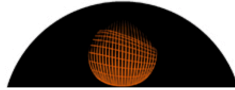
La persistenza di stereotipi di genere, soprattutto latenti, affiancati alla rappresentazione del male, lascia intendere quanto sia più importante lavorare sui modelli di costruzione del male – non solo di eroi ed eroine – piuttosto che sulle risposte attivate contro di esso.

## Bibliografia

- Alexander J. (2006), *La costruzione del male. Dall'Olocausto all'11 settembre*, Bologna, Il Mulino.
- Azzano E., Fontana A. e Tarò D. (2009), *Satoshi Kon: il cinema attraverso lo specchio*, Piombino, Il foglio.
- Baudrillard J. (1991), *La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi*, Milano, SugarCo.
- Baker R. K. e Ball S. J. (1969), *Mass media and violence: A staff report to the National Commission on the Causes and Prevention of Violence*, 9, Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
- Bem S. L. (1981), *Bem Sex-Role Inventory*, Palo Alto, CA, Consulting Psychologists Press, Inc.
- Carter B. (1991), Children's TV, where boys are king, *The New York Times*, Section A, May 1: 1.
- Choo K. (2008), Girls return home: Portrayal of femininity in popular Japanese girls' manga and anime texts during the 1990s, in Hana yori Dango and Fruits Basket, *Women: a cultural review*, 19,3: 275-296.
- Corradi C. (2016), *Sociologia della violenza*, Roma, Mimesis.
- Davidson E.S., Yasuna A. e Tower A. (1979), The effects of television cartoons on sex-role stereotyping in young girls, *Child Development*, 50: 597-600.
- Di Fratta G. (2007), *Robot: fenomenologia dei giganti di ferro giapponesi*, Caserta, L'Aperia.
- Durand G. (1984), *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, Bari, Dedalo.
- Durkheim E. (1912), *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, tr. it. 2005, *Le forme elementari della vita religiosa*, Roma, Meltemi.
- Durkheim, E. (1996), *Les règles de la méthode sociologique*, tr. it, 1996, Viano C. A. E Namer F. A (eds.), *Le regole del metodo sociologico*, Roma, Edizioni di comunità.
- Eco U. (1999) *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, ed. orig. 1964.
- Fromm E. (1962), *Il linguaggio dimenticato*, Milano, Bompiani.
- Gili G. (2001), *Il problema della manipolazione: peccato originale dei media?*, Milano, FrancoAngeli.



- Grassi V. (2012), *Mitodologie: analisi qualitativa e sociologia dell'immaginario*, Napoli, Liguori.
- Harrell J. (1994), The poetics of destruction: death metal rock, *Popular Music & Society*, 18,1: 91-103.
- Hiramoto, M. (2013). Hey, you're a girl?: Gendered expressions in the popular anime, Cowboy Bebop, *Multilingua*, 32,1,: 51-78.
- Hunsinger J. (2015), Producing the hidden: darknet consummativities, in R.A. Lind (Ed.), *Producing theory in a digital world 2.0*, New York, Peter Lang.
- Leaper, C., Breed L., Hoffman L. e Perlman, C. A. (2002). Variations in the Gender- Stereotyped Content of Children's Television Cartoons Across Genres, *Journal of Applied Social Psychology*, 32,8: 1653-1662.
- Levinson R. M. (1975), From Olive Oyl to Sweet Polly Purebred: Sex role stereotypes and televised cartoons, *Journal of Popular Culture*, 9: 561-572.
- Morin E. (1962), *L'esprit du temps*, tr. it. 2005, *Lo spirito del tempo*, Roma, Meltemi.
- Morozov E. (2012), *The net delusion: The dark side of Internet freedom*, New York, PublicAffairs.
- Orsi M.T. (1998), *Storia del fumetto giapponese. L'evoluzione dall'era Meiji agli anni Settanta*, Venezia, Musa Edizioni.
- Oshiyama M. (2007), *Shōjo manga jendā hyōshōron*, Tōkyō, Sairyūsha.
- Propp V. J., Arcella S. e Trocchi C. G. (2012), *Morfologia della fiaba: Le radici storiche dei racconti di magia*, Roma, Newton Compton, ed. orig. 1928.
- Pellitteri M. (ed.) (2008), *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué.
- Remafedi G. (1990), Study group report on the impact of television portrayals of gender roles on youth, *Journal of Adolescent Health Care*, 11: 59-61.
- Ricœur P. (1995), *La Critique et la Conviction*, Paris, Calman- Lévy.
- Signorielli N. (1990), Children, television and gender roles: messages and impact, *Journal of Adolescent Health Care*, 11: 50-58.
- Spencer B. e Gillen F. J. (1899), Some remarks on totemism as applied to Australian tribes, *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 28, 3/4: 275-280.
- Stivers R. (1982), *Evil in modern myth and ritual*, Atlanta, Ga. University of Georgia Press.
- Strehlow C. (1907), *Die Aranda-und Loritja-stämme in Zentral-Australien* (Vol. 1, No. 1), J. Baer & Company.
- Streicher H. W. (1974), The girls in the cartoons, *Journal of Communication*, 24, 2: 125-129.
- Sugawa A. (2013), *Shōjo to mahō gāru hīrō wa ikani juyōsareta no ka*, Tōkyō, NTT Shuppan.
- Thompson T. L. e Zerbinos E. (1995), Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years?, *Sex roles*, 32, 9-10: 651-673.



Thompson T. L. e Zerbinos E. (1997), *Television cartoons: Do children notice it's a boy's world?*, *Sex Roles*, 37, 5-6: 415-432.

Ueda Akinari (2001), *Racconti di pioggia e di luna*, M.T. Orsi (ed.), Venezia, Marsilio.

Villani P. (ed.) (2006), *Kojiki – Un racconto di antichi eventi*, Venezia, Marsilio.

Yonezawa Y. (2007), *Sengo shōjo mangashi*, Tōkyō, Chikuma bunko.

Yoshida K. (2008), *Animation and "otherness": the politics of gender, racial, and ethnic identity in the world of Japanese anime*, (Doctoral dissertation, University of British Columbia).