



Università
Ca' Foscari
Venezia

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN LINGUE E
CIVILTÀ DELL'ASIA E DELL'AFRICA MEDITERRANEA

—

Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

**Neon Genesis Evangelion:
specchio della società e della
psiche umana.**

RELATORE:

Chiar.ma Prof.ssa Roberta Maria Novielli

CORRELATORE:

Chiar.ma Prof.ssa Paola Scrolavezza

LAUREANDA:

Martina Anais Zavatarelli
Matricola 987557

**Anno Accademico
2013 / 2014**

要旨

「新世紀エヴァンゲリオン」とは庵野秀明監督の創造力によって生み出されたアニメーション作品である。1988年の「トップを狙え!」と1990年の「ふしぎの海のナディア」の制作で評価されていた庵野監督の「エヴァンゲリオン」は、テレビシリーズとして1995年10月から1996年3月までテレビ東京系で放映された。アニメーションを制作したのは株式会社ガイナックスである。

「EVANGELION」とはギリシャ語由来の単語で、キリスト教の間では「福音（良い知らせ）」という意味の言葉であり、派生して「キリスト教のもたらす救いや幸い」の意味などでも使われている。キリスト教の象徴が入っているにもかかわらず、「EVANGELION」という単語を選んだ理由は複雑な感じがするからだと言った。

26話のシリーズは、テレビ放映が終わった翌年に二つの劇場版として封切られ、話題となった。1997年3月には、テレビ放映された第1話から24話までを再構成した劇場版の映画「新世紀エヴァンゲリオン シト新生」（英題 DEATH&REBIRTH）が公開となり、同年7月には、第25話、第26話を再構成したの劇場版の映画「Air/まごころを、君に」（英題 THE END OF EVANGELION）が、完結版として配給された。

2007年に入り、リビルドという「再構築」の意味を持つ作品である「エヴァンゲリオン新劇場版」4部作の政策が発表され、同年9月には、第一作の「エヴァンゲリオン新劇場版:序」が公開された。「新劇場版」は、2009年6月に第二作の「エヴァンゲリオン新劇場版:破」が、2012年11月に第三作「エヴァンゲリオン新劇場版:Q」が公開されているが、第四作の公開日は未定である。

終末の未来に設定された作品の中では主人公である碇シンジをはじめとした14歳の少年少女たちが超巨大な「人造人間エヴァンゲリオン」という決戦兵器に乗り込んで人類のために戦う。西暦2000年にセカンドインパクトと呼ばれる地球規模の大災害が起きた。そして西暦2015年、人類はセカンドインパクトを引き起こしたとされる「使徒」という謎の存在からの攻撃を受けていた。それに立ち向かう選ばれたChildrenたちは、国連特務組織NERVの完成させたエヴァンゲリオンを操縦し、人類を滅亡させようとする敵から人類を守る。「エヴァンゲリオン」は、メカジャンルに属しているものの、他のメカやSFアニメとは明確に相違する点がある。

その相違点を挙げるとすれば、エヴァンゲリオンが「生きている」ことである。エヴァンゲリオンは巨大な生命体であり、パイロットが脳神経を同期させて操縦するという画期的な設定を持つ。神経接続する操縦システムでは、その稼動状況がパイロットとエヴァの「シンクロ率」で表される。エヴァ対使徒の戦いに基づくアクションシーンは非常に壮絶にもかかわらず、心理的な要素の方が強調されている。

この作品のテーマは戦いでも世界の終末でもなく、自己同一性の探究や他者の存在の承認などだと言える。

庵野監督は、この点を明らかにするため、最後の2話ではメカと高級な動画技術をわきにおき、主人公たちの精神面の描写に集中させた。

私の書いた論文では、二十世紀末の日本の社会文化的な状況に関する序文に続いて、第一章でテレビシリーズの分析について述べる。

最終的にストーリーは登場人物の精神の中に限定され、表さなかった大惨事は1997年の劇場版に演出された。それが私の論文の第二章のテーマとなっている。

第三章ではREBUILD OF EVANGELIONという新劇場版を分析している。ここでは、2007年から作られた作品の記述を通じて、十年経っても世界的に庵野監督の「エヴァンゲリオン」の人气が上昇しつつあることがはっきりと分かる。

第四章では「エヴァンゲリオン」から派生した商品とマンガ作品について書くことにした。「月刊少年エース」で連載されていたアニメを基にしたマンガと共に別現実設定されたマンガ作品もあり、派生により生じた物は無数だと言える。

最後に第五章では作品の数多い謎について個人的な意見と解釈を書き上げる。この第五章の目標は、この作品より提起された問題を解決することではなく、単にファンとして自分とインターネットに掲載された世界中のファンの意見をまとめて分かりやすくすることである。

理解しようと努力を重ねても「エヴァンゲリオン」は終わりのない謎に囲まれている。庵野監督が示したように答えは私達自身の中にしかないのである。

Indice

Introduzione	1
Verso il futuro.....	1
Studio Gainax: la genesi.....	3
Da Gainax a Khara: allontanarsi dalle origini per progredire.....	7
I. Presentazione dell'opera e degli obiettivi dell'elaborato	10
Dati di produzione.....	17
Sinopsi della trama.....	25
Descrizione dei personaggi.....	39
II. Il contesto socioculturale e l'individuo alienato	41
Alienazione.....	41
Riferimenti alla realtà.....	47
III. La ripetizione ciclica e il tema della responsabilità	56
Le responsabilità imposte.....	56
Ripetizioni e loop.....	61
IV. Superare la dipendenza per trovare la propria identità	73
La figura della madre.....	73
La ricerca dell'identità.....	81
V. Spin off e merchandising: causa e conseguenza del successo	95
Glossario	106
Appendice	130
Bibliografia	137

Introduzione

I. Verso il nuovo secolo

Shin seiki Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン - *Neon Genesis Evangelion*) nasce come serie televisiva d'animazione nel 1995. Creata dallo *Studio Gainax* e andata in onda sul canale nazionale Tokyo TV tra l'ottobre 1995 e il marzo 1996, può essere definita senza dubbio l'opera magna del regista Anno Hideaki.

Il 1995 è un anno segnato da due grandi eventi drammatici: il terremoto di Kōbe e l'attentato con il gas sarin alla metropolitana di Tōkyō per mano della setta Aum Shinrikyō. Tali eventi rafforzarono nell'animo di tutti i giapponesi un senso già molto forte di caducità della vita, mettendo in discussione la sicurezza di un Paese ritenuto, sin dalla fine dell'occupazione americana nel 1951 a seguito della Seconda Guerra Mondiale, al riparo da attacchi esterni. Il fattore ancora più sconvolgente fu che si trattava di un attacco interno, proprio come era stato con gli incidenti in cui fu coinvolta l'Armata Rossa negli anni '70 e '80.

Secondo il critico Azuma Hiroki, la notizia di questa tragedia portò Anno a modificare la trama originale, poiché la somiglianza con la realtà avrebbe diminuito il potenziale immaginativo della serie.¹ Probabilmente i temi in comune con la setta, tra cui la lotta contro un nemico astratto e sconosciuto, avrebbero influito negativamente sulla ricezione di *Evangelion*: l'auto-isolamento, l'esclusione dal mondo e la perdita di contatto con la realtà messi in luce nell'opera sono infatti elementi che caratterizzavano appieno la setta. Inoltre, nella visione del regista potevano essere rappresentativi anche della situazione degli otaku.²

Per quanto al giorno d'oggi venga ampiamente usato per riferirsi a fan di manga, anime, videogame, e relativo merchandising ed eventi, il termine “otaku” (letteralmente “la tua casa”) era in origine un modo per dire “tu” mantenendo un'adeguata distanza dall'interlocutore. Veniva utilizzato principalmente da ragazzi che interagivano tra di loro unicamente attraverso i videogiochi, incontrandosi di persona solo in determinate situazioni “per otaku” (come convention o eventi), ma

1 Krystian WOZNICKI, *Towards a cartography of japanese anime: Anno Hideaki's Evangelion. Interview with Azuma Hiroki*, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00101.html>, 10-12-2014.

2 Paul J.C. SUTCLIFFE, *Contemporary art in Japan and cuteness in japanese popular culture*, <http://ualresearchonline.arts.ac.uk/5642/>, 13-12-2014, p.185.

che passavano la maggior parte del loro tempo isolati in casa a coltivare la loro passione. Il termine venne di conseguenza interpretato come connesso alla residenza, e il risultato fu che assunse una connotazione negativa di sindrome da ritiro sociale.³

La sfumatura virò ampiamente al negativo a causa di un incidente che vide protagonista Miyazaki Tsutomu. Tra il 1988 e il 1989 Miyazaki sequestrò, mutilò e uccise quattro bambine, di età compresa tra i quattro e i sette anni, violentandone i cadaveri e mangiandone delle parti, tutto questo riprendendo il suo efferato crimine con una telecamera. Quando venne catturato, la polizia trovò nella sua stanza più di cinquemila videocassette, tra cui numerosi OAV di animazione, pornografica e non. I media lo definirono quindi “otaku assassino”, conferendo così una connotazione definitivamente negativa al termine, che solo da poco meno di una decina d'anni aveva assunto con difficoltà una sfumatura positiva, in quanto forma culturale tipicamente giapponese.

Si iniziò a pensare alla comunità otaku come composta da persone con disturbi sociali, maggiormente allettati dall'isolamento, spesso patologico, rispetto alle interazioni tra esseri umani.

Anche Anno, che in quegli anni stava dirigendo un'altra nota opera *Fushigi no umi no Nadia* (ふしぎの海のナディア – *Nadia: il mistero della pietra azzurra* – *Nadia: The Secret of Blue Water*, 1990-1991) risentì degli effetti del panico diffusi nei confronti della comunità otaku e tra gli otaku stessi.⁴

Per comprendere meglio in quale contesto nacque *Neon Genesis Evangelion* e come si arrivò a questa determinata situazione sociale bisogna risalire agli anni '70, anni che videro protagonista la nuova generazione di giapponesi definita *shinjinrui*, letteralmente “nuova razza”. Si tratta di giovani giapponesi non perseguitati dallo spettro dell'occupazione americana, avvenuta in seguito alla sconfitta del Giappone nella Seconda Guerra Mondiale e terminata nel 1952. Nati in un periodo di grande ricchezza per il Giappone e maggiormente occidentalizzati rispetto alle generazioni precedenti, i giovani della *shinjinrui* non hanno esperienza diretta della guerra, al contrario dei propri genitori, e anzi ne ammirano l'utilizzo in opere culturali quali dipinti, romanzi e animazioni, in quanto esaltazione dello spirito patriottico e della “giapponesità”. Furono anni di rapida crescita economica, soprattutto nel settore tecnologico, grazie al quale il Giappone ascese al ruolo di superpotenza mondiale, e che culminarono nella bolla economica degli anni '80.⁵ Il regista Anno Hideaki, nato nel 1960, può essere considerato membro di questa nuova generazione, e in quanto tale si è fatto portavoce della cultura otaku.⁶

3 Thomas LAMARRE, *The anime machine: a media theory of animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p.152.

4 Ibidem, p.151.

5 Boyè L. DE MENTE, *Japan's cultural code words: 233 key terms that explain the attitudes and behavior of the japanese*, Singapore, Tuttle Publishing, 2004, p.263.

6 Thomas LAMARRE, *The anime machine*, p.146.

Quando all'inizio degli anni '90 avvenne lo scoppio della bolla, i “nuovi giapponesi” si ritrovarono impreparati al clima di ristrettezze, e non seppero come affrontare la crisi, né sul piano economico né su quello sociale. Si verificò uno sfilacciamento del tessuto sociale, poiché le relazioni interpersonali si fecero man mano sempre più rarefatte. Anche le relazioni familiari attraversarono una crisi: i rapporti interpersonali tra membri della famiglia, caratterizzata da padri salarymen (devoti al lavoro e al “Sistema Giappone”, e di conseguenza assenti) e madri casalinghe che si ritrovarono a crescere dei figli da sole, diventarono man mano sempre più inconsistenti. I figli cresciuti in questo clima di distanza tra loro e i genitori, e tra i genitori stessi, solevano poi rinunciare all'uscire di casa ed isolarsi nelle proprie stanze dedicandosi a hobby come anime, manga e videogiochi. Questa alienazione sfociò in seguito nel fenomeno sociale definito *hikikomori*, letteralmente “ritirarsi, isolarsi”.

Gli effetti dello scoppio della bolla economica si fecero sentire fino a metà anni '90, e quindi non stupisce l'affermazione di Michael Broderick, professore alla Murdoch University di Perth, secondo cui *Evangelion* è ricco di elementi che sembrano rispecchiare la trasformazioni della società giapponese nelle ultime due generazioni.⁷

Come accennato in precedenza, nel ventennio compreso tra il 1970 e il 1990 anime e manga si affermarono e stabilirono nel panorama dell'intrattenimento giapponese: videro la luce riviste specialistiche sul tema come *Animage* (1978) e *Newtype* (1985); vennero fondate numerose case di produzione, tra cui lo Studio Ghibli di Miyazaki Hayao, Takahata Isao e Suzuki Toshio (1985); vennero prodotte opere come *Uchū Senkan Yamato* (宇宙戦艦ヤマト – *La corazzata Yamato* – *Space Battleship Yamato*, 1974-1975) di Matsumoto Leiji, *Kidō senshi Gandamu* (機動戦士ガンダム – *Mobile Suit Gundam*, 1978-1979) di Tomino Yoshiyuki e *Chōjīkū yōsai Makurosu* (超時空要塞マクロス – *Fortezza superdimensionale Macross* – *Super Dimension Fortress Macross*, 1982-1983), le quali influenzarono molti autori successivi, Anno compreso.

II. Studio Gainax: la genesi

Separare la vita personale di Anno Hideaki dalle vicende dello Studio Gainax è pressoché impossibile, in quanto la notorietà dell'uno e dell'altro vanno di pari passo.

Anno Hideaki nasce il 22 maggio 1960 nella prefettura di Yamaguchi, ed inizia ad interessarsi

⁷ Dani CAVALLARO, *Anime intersections: tradition and innovation in theme and technique*, 2007, Jefferson, McFarland & Company, 2007, p.59.

all'animazione quando, all'età di quattordici anni, vede per la prima volta *Uchū Senkan Yamato*. A diciassette anni gira il suo primo film con un gruppo di amici usando una semplice telecamera a 8mm, e in seguito il suo interesse vira verso l'animazione tradizionale. Nel 1980 entra all'Accademia di Belle Arti di Ōsaka, dove incontra il suo futuro amico e collega Yamaga Hiroyuki. Insieme a lui e ad altri due studenti senza alcuna precedente esperienza, Akai Takami e Okada Toshio, l'anno successivo decide di creare un corto animato di cinque minuti da presentare come video d'apertura alla ventesima Sci-Fi Convention nazionale, alias Daicon 3, tenuta per il terzo anno ad Ōsaka. (Il nome “Daicon 3” è un gioco di parole tra il primo kanji di Ōsaka, leggibile anche “dai”, e l'abbreviazione “con” di convention, ma il daikon è anche una verdura giapponese, che infatti compare nel video.)

In questa occasione i quattro conoscono l'organizzatore dell'evento Takeda Yasuhiro, futuro cofondatore dello Studio Gainax. Spinti dal successo di questo primo cortometraggio, nel 1982 viene fondato il gruppo di produzione indipendente *Daicon Film*, in previsione della successiva convention Daicon 4. Con i fondi raccolti dalla vendita del corto d'apertura *Daicon III* finanziano altri tre film: *Kaiketsu notenki*, *Aikoku sentai daiNippon*, e *Kaettekita Ultraman* (diretto da Anno, ed elogiato ancora oggi per la sceneggiatura articolata, la trama sofisticata e gli effetti speciali realistici). Per l'animazione d'apertura della Daicon 4, tenutasi nel 1983, producono una brillante clip di cinque minuti in cui vengono riprese le vicende dell'eroina del corto precedente; nonostante questi impegni, Anno ottiene anche un primo incarico come animatore nella serie televisiva *Chōjīkū Yōsai Makurosu* (1982-1983).

Data la ricezione positiva incontrata alla convention, il gruppo programma una produzione su larga scala, inizialmente intitolata *Royal Space Force*. Viene prodotto un corto di quattro minuti che suscita l'interesse del colosso Bandai, tanto da ottenerne la sponsorizzazione per la ragguardevole somma di otto milioni di yen. Il suddetto progetto diviene la prima produzione ufficiale dello Studio Gainax - fondato nel 1984 da Anno, Akai, Okada, Takeda e Yamaga, a cui si sono aggiunti Sadamoto Yoshiyuki e Higuchi Shinji - con il titolo *Ōritsu Uchūgun: Oneamisu no Tsubasa* (王立宇宙軍 オネアミスの翼 – *Le ali di Honneamise – Royal Space Force: the Wings of Honneamise*, diretto da Yamaga nel 1987, con le musiche di Sakamoto Ryūichi). Altri collaboratori sono Tsurumaki Kazuya, Yoshinari Yō, Imaishi Hiroyuki e Hiramatsu Tadashi, a cui negli anni si aggiunsero altri nomi.

La fondazione dello Studio Gainax⁸ rappresenta il coraggioso tentativo di un gruppo di appassionati di uscire dalle logiche commerciali a cui dovevano sottostare le più famose case di produzione, le

⁸ Il nome “Gainax” fu scelto dagli animatori poiché nel dialetto di Tottori, luogo natio di Akai, la parola “gaina” significa “immenso”, mentre la “x” - secondo dichiarazioni di Takeda - gli avrebbe conferito una sonorità robotica.

quali si trovavano a fornire prodotti ripetitivi dedicati al pubblico meno esigente all'unico scopo di produrre utili e alzare lo share. Svincolandosi da queste limitazioni, l'ambizioso obiettivo che i fondatori si ponevano era produrre opere dirette agli otaku e create dagli otaku stessi.

Poco dopo l'uscita di *Honneamise*, Takeda si rende conto delle difficoltà nell'ottenere finanziamenti causate dalla posizione decentrata della sede, e decide quindi di trasferire lo studio da Ōsaka a Tōkyō.

Nonostante l'alto budget di produzione *Honneamise* si rivela un fallimento, e l'onere di risollevarne le sorti della compagnia ricade sulla divisione dedicata alla produzione di videogiochi. Grazie agli introiti ricavati da quest'ultima lo studio può produrre due grandi successi: *Top o nerae!* (トップをねらえ! , *Punta al top! GunBuster – Gunbuster*, 1988) e *Fushigi no umi no Nadia* (1990-1991), entrambi diretti da Anno Hideaki, alla sua prima esperienza alla regia di lungometraggi. Prima di essi aveva ricoperto il ruolo di key animator in altre produzioni, tra cui *Kaze no tani no Naushika* (風の谷のナウシカ – *Nausicaä della valle del vento – Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984) di Miyazaki Hayao. Al termine della realizzazione di *Nadia*, Anno Hideaki attraversa una fase di profonda depressione, che si protrae per quattro anni: questo periodo buio gli permette di affrontare un processo di autoanalisi da cui trae ispirazione per la sua opera successiva, *Neon Genesis Evangelion*. In essa, Anno riversa le proprie ideologie, speranze e aspirazioni, dichiarando di avervi profuso tutto se stesso, “un uomo che per quattro anni non aveva fatto altro che fuggire”.⁹

Gunbuster e *Nadia* contribuiscono a consolidare la posizione dello Studio Gainax e a spianare la strada alla produzione di *Neon Genesis Evangelion* nel 1995, la prima opera d'animazione a portare degli introiti veri e propri alla compagnia.

La natura “amatoriale” dello studio si riflette però negativamente sull'amministrazione economica e burocratica, tanto che nel 1999 l'allora presidente della compagnia Sawamura Takeshi viene arrestato per evasione fiscale.^{10 11}

Come già anticipato dal primissimo corto, lo Studio Gainax ha una predilezione per i simboli visivi, le allusioni intertestuali, le sceneggiature impostate su più livelli e l'immaginario autoreferenziale, elementi che caratterizzano, più o meno evidentemente, le opere di tutti i registi che ne fanno parte. La lista delle animazioni firmate Gainax spazia in un ventaglio di generi molto ampio: dal genere *mecha* (robot giganti), attraverso quello d'avventura, a quello *shōjo* (per ragazze), sino ad arrivare

9 Hideaki ANNO, *What were we trying to make here?*, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 28-10-2014.

10 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax: experimentation, style and innovation at the leading edge of anime*, Jefferson, McFarland & Company, 2009, pp.5-11.

11 Come sottolineato da Woznicki, il primo presidente della compagnia, Okada Toshio, lasciò lo studio nel 1992 in seguito a divergenze sullo stile della direzione (sembra che a causa delle caratteristiche non convenzionali di *Evangelion* abbia dichiarato di non averlo mai visto e di non essere interessato a guardarlo), ed ora è un critico e letterato dedito alla diffusione della cultura otaku.

alle opere *shōjo* caratterizzate dal canone estetico del *moe* (“adorabile”).

E' interessante sottolineare come il genere mecha venga ridefinito in modo trasgressivo: presumibilmente nato e concepito come glorificazione di virile eroismo, in cui i colossali robot sono resi necessari per combattere le vulnerabilità sociali o cosmiche degli esseri umani, viene costellato di insicurezze e dubbi. Discostandosi dal genere, di cui opere come *Kidō senshi Gandamu* (1979) di Tomino o *Kidō Keisatsu Patoreibā* (機動警察パトレイバー – *Patlabor – Mobile Police Patlabor*, 1989 e 1993) di Oshii Mamoru possono essere definiti capostipiti, la Gainax enfatizza sia le debolezze delle culture e degli individui costretti a dipendere dai mecha per sopravvivere, sia l'idiosincrasia insita nelle stesse creature meccaniche o cibernetiche. L'interrogativo posto in più opere, tra cui *Evangelion*, è: cosa succederebbe se gli eroi/le eroine costretti a pilotare giganti biomeccanici fossero adolescenti tormentati, e i robot in realtà fossero entità bestiali dotate di coscienza e spinti da impulsi imperscrutabili?

Anche il genere *shōjo* viene sovvertito: l'attributo principale di generosità e gentilezza con cui viene caratterizzata l'eroina lascia il posto a varie sfaccettature della sua personalità, spesso tendenti all'opposto, con propensione all'egoismo, all'intolleranza, e perfino alla crudeltà. Le protagoniste caratterizzate dal concetto estetico di *moe* vengono rese adorabili e detestabili allo stesso tempo, sottolineando l'ideologico biasimo verso l'atto feticistico del provare piacere nel guardare questo determinato tipo di produzione.

Comune denominatore di tutta la produzione Gainax è sicuramente la profonda caratterizzazione dei personaggi e l'abilità nel far immedesimare lo spettatore: vengono proposti mondi idealizzati e distanti dalla propria realtà, ma capaci di trasmettere allo stesso tempo un senso di familiarità. Tra i metodi impiegati per risucchiare il pubblico nelle realtà sconcertanti che si trova a esplorare, popolate da esseri dotati di emozioni marcatamente umane, il background ricopre un ruolo vitale. La Gainax gioca con profondità e prospettiva, variando la saturazione del colore, e alternando scenari realistici fotografati (tra cui architetture cittadine) ad ambientazioni stilizzate (per esempio, colori delicati per rappresentare lo stato d'animo del personaggio). Anche le luci ricoprono un ruolo fondamentale, soprattutto nei delicati passaggi tra scene slegate l'una dall'altra, e da quando la compagnia ha iniziato ad utilizzare i programmi digitali di illuminazione non ha mai smesso di sperimentarne gli svariati effetti.

Ancora più rappresentativo dello “stile Gainax” è l'utilizzo di materiale legato alla cultura occidentale, pur citando e sottolineando continuamente la realtà giapponese. I traumi psicologici ed emotivi, le psiche contorte e le sessualità problematiche presentate in numerose produzioni, rese più o meno esplicite, sono indubbiamente rappresentative della mentalità otaku. Questo porta al dissolvimento di codici stabiliti e all'irriverente decostruzione dell'arte dell'animazione stessa, che

viene spesso intercalata da riferimenti intertestuali, per esempio iscrizioni sia in giapponese sia in altre lingue, come ritagli dagli sketchbook di un autore, bozze, scarabocchi, scene dal vivo, fotografie, articoli di giornale, pagine di manga, disegni minimalisti di linee e figure geometriche, ecc. Interessante è la tendenza autoreferenziale dello Studio Gainax: non è infatti raro trovare riferimenti allo stesso nei frame più inaspettati come rapporti militari o articoli di giornale. Questi messaggi subliminali, se così possiamo definirli - nel caso di inserimenti di immagini o scritte - sono individuabili soltanto mettendo in pausa il video oppure procedendo al rallentatore. Maggiore portavoce di questo espediente artistico è senza dubbio Anno, il quale predilige un'accelerazione di velocità e ritmo per fornire più informazioni possibili, piuttosto che racchiuderle in un solo frame. Ulteriore particolarità dello studio sono i finali aperti, ormai considerati dai fan “marchio Gainax”, che hanno suscitato e suscitano tuttora non poche polemiche.

Per concludere, possiamo affermare che se sul piano tematico assistiamo a un'adozione e a una simultanea trasgressione delle convenzioni stabilite, sul piano tecnico subentrano anche altri fattori, come la costante sperimentazione nella forma accompagnata da una ricerca ininterrotta di nuovi strumenti e tecniche. Per quanto si possano individuare una serie di caratteri stilistici distintivi, è comunque ardua impresa dare una definizione precisa allo “stile Gainax”, poiché si rischierebbe di cadere in una generalizzazione atta solo ad offuscare la varietà e singolarità degli approcci dei suoi registi.¹²

III. Da Gainax a Khara: allontanarsi dalle origini per progredire

Lo Studio Khara (dal greco *χαρα*, “gioia”) viene fondato da Anno nel maggio 2006, allo scopo di intraprendere la produzione della nuova versione cinematografica di *Evangelion*. Si tratta di una tetralogia iniziata nel 2007 e ancora incompiuta, in mancanza di una data precisa di rilascio dell'ultimo lungometraggio.

Nel febbraio 2007 Anno annuncia pubblicamente le motivazioni che lo spingono a creare un nuovo film su *Evangelion*:

Il desiderio di ritrarre nel film i miei sentimenti più sinceri.

Il desiderio di condividere con il pubblico la materializzazione delle immagini, la diversità delle espressioni e la rappresentazione dettagliata delle emozioni che l'animazione offre.

Il desiderio di connettere l'ormai esausta industria dell'animazione giapponese del giorno d'oggi con il

12 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, pp.12-19.

futuro.

Il desiderio di combattere la continua tendenza alla stagnazione negli anime.

Il desiderio di sostenere la forza di volontà che esiste nel mondo.

Ed infine, il desiderio di veder realizzati tutti i desideri precedenti.

Per questi scopi, abbiamo utilizzato i migliori metodi in nostro possesso per produrre un nuovo film di Evangelion.¹³

Con la promessa di far sperimentare al pubblico un *Evangelion* tutto nuovo, parla poi della sua scelta di lasciare lo Studio Gainax.

[...]non ritorneremo alle nostre radici Gainax. Ho allestito una nuova compagnia di produzione ed uno studio, ed è in questo nuovo clima che ripartiremo.

Senza guardarci indietro, senza esitare, il nostro obiettivo è camminare verso il futuro.

Fortunatamente abbiamo radunato staff sia vecchio che nuovo, e molte altre persone fantastiche che lavoreranno su questa serie.

Siamo ben consci che creeremo qualcosa di ancor più superlativo della serie originaria.¹⁴

Per quanto lo Studio Khara sia ancora giovane, grazie anche all'indiscutibile talento del suo presidente, ha già effettuato collaborazioni con altri case produttrici molto importanti, prima tra queste lo Studio Ghibli. Non è strano quindi che, dopo l'annuncio di ritiro dalle scene da parte di Miyazaki Hayao nel 2013, l'anno successivo il cofondatore, produttore ed ex-presidente dello Studio Ghibli Suzuki Toshio abbia designato Anno Hideaki come il “prossimo Miyazaki”.¹⁵

Personalità eclettica quale è, Anno compare anche come doppiatore in alcune animazioni, dando per esempio la voce al protagonista dell'ultimo capolavoro di Miyazaki *Kaze tachinu* (風立ちぬ – *Si alza il vento – The Wind Rises*, 2013), e come comparsa in film dal vivo, mantenendo sempre la nota di auto-ironia che lo contraddistingue. Produce anche video pubblicitari per videogiochi e negozi specializzati, video dimostrativi o di presentazione per alcuni musei e mostre (Museo Ghibli, mostra sugli effetti speciali tenuta al Museo di Arte Contemporanea di Tōkyō nel 2012)¹⁶, ma anche trailer per opere di altri famosi registi, come per esempio *Sukai Kurora* (スカイ・クロラ – *Sky Crawlers*, 2008) di Oshii Mamoru, tratto dal romanzo di Mori Hiroshi (2001-2008).

Della sua vita privata si sa molto poco, essendo una persona riservata. L'unica informazione ufficiale è quella relativa al suo matrimonio, celebrato nel 2002, con la giornalista e mangaka Anno Moyoko, autrice di opere come *Sugar Sugar Rune* (シュガシュガルーン, 2005-2006) e *Kantoku fuyuki todoki* (監督不行届 – *Insufficient Direction*, 2014), che racconta la vita quotidiana di questa

13 Hideaki ANNO, *Statement about new Evangelion movies*, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-20/hideaki-anno-releases-statement-about-new-evangelion-movies>, 03-01-2015.

14 Ibidem.

15 Scott GREEN, *Studio Ghibli co-founder points to Hideaki Anno as the next-Miyazaki*, <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/08/26/studio-ghibli-co-founder-points-to-hideaki-anno-as-the-next-miyazaki>, 27-11-2014.

16 Sito ufficiale del Tōkyō International Film Festival 2014. <http://2014.tiff-jp.net/>.

coppia di autori.

I due hanno anche fatto una breve apparizione come attori nel film *Nihon chinbotsu* (日本沈没 – *Japan Sinks*, 2006) diretto da Higuchi Shinji, uno dei fondatori dello Studio Gainax, e tratto dal romanzo omonimo di Komatsu Sakyō del 1973.

Nel 1994, il suo vecchio amico e compagno di classe del liceo Nakamura Akimasa, divenuto astronomo, ha voluto dedicare ad Anno la scoperta di un asteroide nella fascia principale (tra Marte e Giove), chiamandolo 9081 Hideakianno.¹⁷

¹⁷ Sito ufficiale della NASA, www.nasa.gov/.

1. Presentazione dell'opera e degli obiettivi dell'elaborato

*“Evangelion è come un puzzle.
Offriamo agli spettatori la possibilità di trovare le loro risposte,
di immaginare il loro mondo.
Molti si aspettano che forniremo loro dei manuali su Eva,
ma non esiste nulla del genere.
Ognuno di noi deve trovare la propria risposta.”¹*
Anno Hideaki

Neon Genesis Evangelion è un'opera che, fin dalla sua prima apparizione nel 1995, ha incontrato un successo senza pari. La difficoltà nell'indicare in quale filone *Evangelion* affondi le sue radici risiede nella sovversione dei generi insita nell'opera. Potremmo sicuramente ricondurlo alla tradizione apocalittica, derivata a sua volta dalla paura del nucleare scoppiata nel dopoguerra, ed al genere Sci-Fi, in cui bambini o ragazzi pilotano robot giganti per difendere la Terra dagli attacchi alieni. Perché quindi *Evangelion*, definito da Anno stesso “un anime con robot e belle ragazze”², è così difficile da collocare in un genere preciso? Prima di tutto, le spiegazioni sul contesto apocalittico non vengono date, anzi, spesso non vengono fornite neanche le informazioni basilari (chi sono i nemici, perché attaccano); la messa in scena del momento apocalittico non viene mostrata; il protagonista è tutt'altro che un eroe e non combatte mai per sua volontà; le scene di combattimento, in cui sono protagonisti i cosiddetti mecha, ricoprono solo una piccola percentuale del tempo complessivo della serie.

Grazie alla sua peculiarità, *Evangelion* non solo ha vinto l'Animation Kōbe Award nel 1996 e nel 1997, ma è sempre stato in cima a numerose classifiche di popolarità. Nel 1995 si piazzò al primo posto nella categoria “serie più amate” dell'Anime Grand Prix, un premio istituito sulla rivista *Animage* in base alla classifica stilata dai lettori. L'anno successivo si riconfermò primo, e due anni dopo il titolo passò a *The End of Evangelion*, facendo così di *Evangelion* la prima opera di animazione a vincere tre premi consecutivi. Nel 1997 vinse anche il premio di eccellenza al Japan Media Arts Festival, oltre che il Japan SF Grand Prize. Numerosi siti specialistici la inseriscono

1 Lawrence ENG, *In the eyes of Hideaki Anno, writer and director of Evangelion*, www.cjas.org/~leng/anime.htm, 15-11-2014.

2 Carl G. HORN, *Speaking once they return: Gainax's Neon Genesis Evangelion*, <http://web.archive.org/web/20120329122552/http://www.stanford.edu/~fenn/eva/eva1.html>, 02-09-2014.

tuttora nella top ten delle animazioni consigliate, esaltandone la profonda caratterizzazione dei personaggi che emerge nel contesto apocalittico. Nel sondaggio svoltosi nel 2006 tra più di ottantamila partecipanti al Japan Media Arts Festival, *Evangelion* è stata eletta la serie più popolare di tutti i tempi. Nel 2007, *Evangelion* è stata definita la seconda anime più apprezzata del Giappone da un sondaggio su larga scala condotto da Asahi TV.

Non solo la serie nella sua ricchezza narrativa, ma anche i singoli personaggi nella loro complessità riscossero grande successo, scalando le classifiche di apprezzamento ed attirando l'attenzione di studiosi culturali, critici e sociologi sia a livello nazionale che internazionale. Della lunga lista di nomi fanno parte anche quelli di Susan Napier, Mick Broderick, Kotani Mari, Azuma Hiroki e Dani Cavallaro, la cui opinione ha fornito il punto di partenza per l'intero elaborato.

Evangelion è stato definito come la serie che ha innalzato lo standard della critica alla comunità otaku e dello smantellamento del genere mecha, avendo un impatto non indifferente sulla cultura popolare giapponese. La diffusione in un periodo critico dal punto di vista sociale, a causa delle tensioni nate da incidenti interni per mano dell'uomo come della natura, ma anche dal punto di vista economico, a causa dello strascico degli effetti creati dallo scoppio della bolla economica, rappresenta un punto di svolta nel panorama giapponese. La serie, nata in un periodo caratterizzato dalla stagnazione dell'industria dell'animazione e dalla conseguente inconsistenza dei prodotti proposti, ha esercitato una forte influenza su numerosi anime e autori successivi, influenza che si manifesta tutt'oggi.

Il grande successo di *Evangelion* portò sociologi e studiosi a rivalutare il valore culturale degli anime, in quanto prodotti in grado di influenzare la società e vere e proprie forme d'arte. Come afferma anche Azuma nel suo *Otaku: Japan's database animals*, attraverso l'interesse crescente in questa serie, la cultura otaku divenne un fenomeno sociale di massa.³ La riproposta dei ventisei episodi a ciclo continuo provocò un aumento di membri tra le file degli otaku, e sembra che portò allo scoppio dell'interesse diffuso verso testi mistici e religiosi. Perfino il famoso regista Shinkai Makoto, definito da alcuni il nuovo Miyazaki, ha dichiarato che il genere dell'animazione ha un debito cinematografico con *Evangelion*.

Il successo riscosso su scala globale, dovuto all'atipicità e alla capacità della serie di coinvolgere il pubblico, è stato enorme. Ciò che Susan Napier definisce “apocalisse patologica”⁴, cioè l'unione di tematiche apocalittiche con l'indagine psicoanalitica delle menti disfunzionali dei protagonisti, dà vita ad un capolavoro di animazione la cui visione è memorabile.

I personaggi sono, secondo vari gradi, esseri disfunzionali, incompleti, tormentati, insicuri e

3 AZUMA Hiroki, *Otaku: Japan's database animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, pp.4-5.

4 SUSAN J. NAPIER, *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary japanese animation*, New York, Palgrave Mcmillan, 200, p.30.

oppressi da una dolorosa eredità di perdita e abbandono⁵: in due parole, esseri umani. Entrando in contatto con una realtà troppo simile alla propria, lo spettatore tende a provare un senso di repulsione, poiché guidato dalla volontà di immedesimarsi nei personaggi per vivere avventure che nella vita di ogni giorno gli sono precluse. Il protagonista, Ikari Shinji, dovrebbe rappresentare il giovane virile pronto a combattere per un bene più grande (incarnando il protagonista tipico di anime mecha), in cui il pubblico è portato a riversare le proprie aspirazioni. Viene invece presentato come una sorta di antieroe, o di eroe tragico.

Il regista riprende e rielabora strutture e tematiche già sollevate nel suo lavoro precedente (*Nadia*), come l'involuzione della grande narrativa basata sulla salvezza del mondo verso problematiche a livello personale dei protagonisti, e di nuovo pone l'ingegneria umana come mediatore.⁶ L'animazione è permeata da riferimenti e citazioni tratti da altre opere, sia filmiche che di narrativa, sia animate che filosofiche e psicologiche, fino ad arrivare alla simbologia religiosa. Ben chiari sono i riferimenti alla tradizione giudaico-cristiana: l'immagine dell'Albero della Vita (o Systema Sefiroticum) tratto dalla Kabbalah⁷ viene inserita immediatamente nella sigla di apertura, e poi ripreso in altri luoghi e situazioni durante lo svolgimento della serie; il simbolo della croce è a volte reso palese, altre suggerito attraverso dei giochi di luci e ombre; la definizione di Angeli, nemici misteriosi ed implacabili, e di *Evangelion*, creature biomeccaniche poste a salvaguardia della Terra, nonché il titolo stesso dell'opera, sono espliciti rimandi alla religione. La scelta della tradizione giudaico-cristiana come filo conduttore è stata fatta per una semplice questione di interesse: il suo utilizzo, ha dichiarato il co-regista Tsurumaki, avrebbero permesso alla serie di distinguersi dagli altri anime mecha e di attirare maggiormente l'interesse del pubblico grazie al tocco esotico conferitole da queste religioni.⁸ Non mancano comunque i riferimenti a Buddismo e Shintō, citati però in minor misura e in modo più velato.

Grazie alla cura con cui ogni dettaglio è proposto, *Evangelion* porta lo spettatore, volente o nolente, a immedesimarsi con i suoi protagonisti, così profondamente caratterizzati. Essi diventano lo specchio di noi stessi, e la loro solitudine, i loro dubbi e le loro paure rispecchiano la solitudine, i dubbi e le paure che esistono in tutti noi.⁹

La rivisitazione del genere mecha avviene attraverso l'abbandono dei combattimenti tra creature

5 Dani CAVALLARO, *Anime intersections*, p.56.

6 Thomas LAMARRE, *The anime machine*, p.180.

7 La versione presentata è stata disegnata dall'erudito gesuita Athanasius Kircher nel 1653; è composto da dieci - talvolta undici - sfere chiamate sephiroth, percepite come emanazioni della sfera più alta Kether, che rappresenta la pura esistenza. La sfera più bassa Malkuth rappresenta il mondo fisico e la corporeità. Il processo della Creazione ha coinvolto le dieci sephiroth e le ventidue lettere dell'alfabeto ebraico, che insieme hanno formato i "trentadue percorsi della saggezza sacra". Le sephiroth simboleggiano i vari stadi attraverso i quali l'uomo materiale può ascendere alla purezza divina del nulla.

8 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, p.74.

9 Mike CRANDOL, *Understanding Evangelion*, <http://www.animenewsnetwork.com>, 04-12-2014.

mostruose, per concentrarsi su ricerca e affermazione della propria identità. Vengono enfatizzati i temi come il confronto tra generazioni, l'importanza delle interazioni personali e del tentativo di comprensione reciproca.

La maggiore innovazione introdotta da *Evangelion* consiste, però, nell'aver spostato l'azione sul piano psicologico. Benché la prima metà possa essere considerata incentrata principalmente sui combattimenti, già dal primo episodio vengono presentati individui dalla psiche fragile, carenti e traumatizzati dal loro passato. Ogni personaggio, nella sua disfunzionalità, possiede la sua *raison d'être*: ognuno è ben contestualizzato e mosso da sentimenti e motivazioni talmente umane da lasciare il pubblico spiazzato. Il tema portante dell'impossibilità di comprendersi reciprocamente permea le puntate, portando a galla il vero dilemma dell'esistenza umana, e culminando in un'apocalisse ristretta al piano individuale. L'enfasi è posta sulla distruzione, non semplicemente del mondo materiale, ma del mondo interiore dell'animo umano. La ricorrenza del tema dell'anima enfatizza la vulnerabilità, la frammentazione e l'inevitabilità del crollo della psiche, schiacciata sotto al peso dell'alienazione caratterizzante il finire del ventesimo secolo.¹⁰

L'evoluzione del protagonista, alter ego animato del regista e avatar dello spettatore, lo porta ad uscire dalla gabbia di responsabilità imposte per giungere alla piena consapevolezza delle proprie azioni. La volontà sviluppata gli permetterà poi di analizzare se stesso senza nascondersi dietro una maschera di finto eroismo, facendolo approdare all'affermazione della propria identità in quanto individuo, a prescindere da fattori auto-imposti o imposti da altri. Realizza quindi infine che un individuo non è tale finché non è in grado di accettare l'individualità dell'Altro, e con essa le conseguenze della singolarità.

La produzione non ha avuto a disposizione un budget elevato, e questo si nota soprattutto negli episodi finali. Nelle ultime due puntate le forme subiscono una drastica semplificazione e gli artifici tecnici sfoggiati fino a quel momento vengono accantonati. Accantonando i toni apocalittici e i combattimenti tra esseri mostruosi, il regista mostra tutta la sua abilità nel “fare economia” riutilizzando immagini (soprattutto per i momenti di tormento interiore) senza scadere nel patetico: le organizza invece come collage e flashback che non solo non fanno provare allo spettatore una sensazione di “già visto”, ma suscitano anzi un senso di adeguatezza, presentandosi come informazioni aggiuntive e necessarie al fine di entrare al meglio nella mente del personaggio. La scelta stilistica di rappresentare la natura personale dell'apocalisse in atto attraverso la decostruzione dell'arte dell'animazione, semplificandone le forme e inserendovi scene dal vivo, ha suscitato però molte polemiche, sia da parte dei critici che da parte del pubblico.

L'unicità di *Evangelion* risiede nello stile della regia. Anno introduce elementi pressoché assenti

¹⁰ Susan J. NAPIER, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, pp.211-217.

nelle animazioni precedenti: il campo lungo (un'inquadratura lunga con lo scopo di limitare l'uso del montaggio), l'azione fuori dall'inquadratura e la focalizzazione su dettagli statici vengono amalgamati magistralmente con tecniche di animazione più convenzionali, rielaborate in chiave contemporanea o forse addirittura post-moderna.¹¹ Da un lato si viene a creare un'atmosfera da esperienza extracorporea ovattata da un senso di disorientamento. Questo effetto straniante è ottenuto con l'uso di fermoimmagini, a volte accompagnate da un totale silenzio, a volte da dialoghi fuori campo; bloccando l'azione il focus viene così spostato sull'aspetto psicologico.¹² Ai momenti di stasi vengono alternate immagini che si susseguono rapidamente, visibili solo mettendo in pausa il video: esse comprendono scritte in inglese, giapponese, tedesco, flashback e immagini totalmente nuove, schizzi e bozze, disegni a mano, fotografie dal vivo, articoli di giornale, eccetera. Dall'altro lato, invece, espedienti come il ritrarre oggetti presenti nella nostra realtà (tralucci della luce, telefoni pubblici, treni, eccetera), l'ambientare la serie nel nostro mondo – per quanto futuristico e post-apocalittico – comunicano un senso di quotidianità facendo avvertire al pubblico una vicinanza con la situazione in cui viviamo.

Lo scopo dell'elaborato è dimostrare che *Evangelion* può essere ritenuto un'allegoria interpretabile secondo più livelli: quello più superficiale dell'animazione Sci-Fi, quello satirico nei confronti della società e del genere stesso, per arrivare a quello della parabola annunciata dal titolo, e infine al livello che tratta l'esplorazione delle profondità della psiche umana, il confronto con la solitudine e la ricerca della propria identità.

Grazie al successo ottenuto dalla serie e dai finanziamenti che esso ha portato, nel 1997 Anno ha potuto creare un film in cui mettere in scena l'apocalisse, non solo sul piano personale, ma anche sul piano globale. Il primo dei due lungometraggi creati quell'anno, *Death&Rebirth*, è una riproposizione degli eventi della serie, allestiti secondo un flusso narrativo in parte più lineare. Attraverso il ricorso al montaggio spasmodico vengono messe in scena le vicende svoltesi dall'episodio 1 al 24, introducendo però pochi elementi di novità. Benché sia stato etichettato aspramente da alcuni critici come mera riedizione della serie TV, il film è al contrario un'audace sperimentazione nata dalla sintesi di disegni fatti a mano e computer grafica. L'utilizzo del collage e della narrativa multitemporale, oltre alla riproposta dei momenti salienti in un ordine non corrispondente all'originale, potrebbe però lasciare smarrito lo spettatore privo di familiarità con la serie e con lo stile di Anno.¹³

11 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, p.68.

12 Susan J. NAPIER, *When the machines stop. Fantasy, reality, and terminal identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiment: Lain*, in Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr., and Takayuki Tatsumi (a cura di), *Robot ghosts and wired dreams: japanese science fiction from origins to anime*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p.114.

13 Dani CAVALLARO, *Anime intersections*, pp.66-67.

Gli elementi proposti ex novo possono essere fatti rientrare in tre categorie principali. La prima racchiude tutte le immagini non proposte nella serie TV, ma nei director's cut postumi, utili al fine di comprendere i ruoli intersoggettivi dei personaggi in maniera contemplativa piuttosto che dinamica. La seconda categoria è rappresentata dalla revisione delle sequenze riprese dalla serie al fine di migliorare la qualità iniziale dell'immagine, non solo rifacendo i disegni, ma anche colorando nuovamente tutti i background, per poi filmare di nuovo gli elementi e impastarli nella nuova narrativa. L'ultima categoria è quella della sequenza creata appositamente per il film ambientata nell'auditorium della scuola: le prove del quartetto d'archi non contribuiscono esplicitamente all'avanzamento della trama, ma costituiscono piuttosto dei momenti di pausa di riflessione. Gli strumenti suonati, l'ordine di apparizione dei personaggi, le parole pronunciate e le posizioni assunte rappresentano le loro personalità, le loro interrelazioni e le loro diverse percezioni del proprio ruolo all'interno del gruppo.

Sei mesi dopo esce nelle sale il lungometraggio *The End of Evangelion*, fornendo la possibilità al regista di animare gli script originali degli episodi 25 e 26 che avevano destato tanto scalpore da portarlo a ricevere minacce di morte. Composto unicamente da elementi di novità, *End* è un prodotto raffinato, arricchito dalle tecniche di computer grafica che rendono spettacolari le sequenze di metamorfosi. Nonostante sia stato creato nel 1997, possiede un livello di fluidità e accuratezza raro perfino al giorno d'oggi. L'apocalisse viene qui mostrata nella sua imponenza, ma la predilezione del regista per i finali aperti si riconferma impietosa. Anno non abbandona il suo gusto per l'adozione di monologhi interiori e flussi di coscienza, anzi lo esalta intessendovi bozzetti, disegni infantili fatti con i pastelli a cera, appunti e scarabocchi, ribadendo la sua tendenza a decostruire così l'arte dell'animazione già ampiamente mostrata durante la serie.¹⁴

Nel 2006, allo scopo di combattere la tendenza involutiva dell'industria dell'animazione, è stato elaborato *Rebuild of Evangelion*. L'autore stesso ha dichiarato che, nonostante l'iniziale scetticismo riguardo alla riproposizione di una serie vecchia più di dieci anni, lui ed il suo staff sono giunti alla conclusione che sia la rappresentazione della volontà a contare, non quella della tecnologia, e che quindi non vi fosse stato, in quei dodici anni, anime più nuovo di *Evangelion*. Analizzando la tetralogia di *Rebuild* come opera a se stante le si riconosce soprattutto un altissimo livello grafico, irraggiungibile ai tempi di serie e *The End of Evangelion*. Ciononostante, la scelta stilistica di prediligere l'azione all'introspezione, indubbiamente valida dal punto di vista dell'innovazione, porta dubbi e lacune allo spettatore che si avvicina per la prima volta all'opera. Chiunque abbia familiarità con la serie, invece, colma in automatico questi vuoti narrativi e si dedica pienamente alla contemplazione dell'estasi visiva messa in scena. La caratterizzazione e

14 Ibidem, pp.68-70.

l'analisi dei singoli personaggi potrebbe essere data ora per scontata, ma Anno non si smentisce e delizia inserendo nuove sfumature nella personalità di ognuno dei protagonisti. Si rivela interessante l'espedito di ricorrere alla struttura teatrale. Il concetto tipicamente giapponese di *jo ha kyū* riportato nei titoli dei primi tre lungometraggi è infatti derivato dai momenti in cui sono suddivisi gli spettacoli di teatro Nō, Kabuki e Bunraku. Questi momenti rappresentano sostanzialmente l'introduzione, lo svolgimento e il finale (con ritmo accelerato). Il rimando al teatro sottolinea ancora una volta lo status di performance dell'opera di animazione, precedentemente evidenziata dalla simbologia del palcoscenico. Nella serie originale e in *The End of Evangelion*, il concetto si estende alla vita stessa e alla concezione di realtà, attraverso l'inserimento di sequenze girate dal vivo, per le strade come nelle sale cinematografiche. Nei primi tre film usciti finora, tale espedito non è utilizzato perché, come detto sopra, la narrazione si concentra principalmente sull'azione. Non manca comunque la riproposizione della simbologia – mistica e non – utilizzata già dieci anni prima, che unita alla nuova contestualizzazione degli oggetti ricorrenti suscita un senso di nostalgia. L'assenza dell'ultimo film componente la tetralogia, rimandato a data da destinarsi, rende vano il tentativo di tirare le somme su questo nuovo prodotto. Dal titolo, anch'esso non ancora definitivo, si intuisce che proporrà un ritorno alle origini, trasformando così il punto di arrivo nel punto di partenza, e viceversa.

Prendendo in considerazione tutto ciò che è stato creato prendendo come punto di partenza *Neon Genesis Evangelion*, si denota che l'influenza esercitata dall'opera non si limita al mondo dell'animazione, ma coinvolge anche la produzione cartacea. Oltre al manga ufficiale, disegnato dal character designer della serie stesso Sadamoto Yoshiyuki (che già aveva collaborato con Anno per altre opere come *Nadia*), gli spin off e le altre versioni cartacee ispirate da *Evangelion* si presentano sotto forma di realtà alternative. Viene ribadito quindi il concetto degli universi paralleli, come quello della possibilità di esistenza in essi a prescindere dalla propria contestualizzazione e caratterizzazione, proposto già nel lontano 1996 durante gli ultimi due episodi della serie. Il merchandising ispirato dall'opera è variegato ed impossibile da quantificare, annoverando tra le sue file diverse decine di Artbook, Groundwork e Filmbook, senza considerare i numerosi videogiochi creati per ogni tipo di piattaforma elettronica. I gadget come statue, figure e modelli da costruire sono innumerevoli ed in costante produzione, creati sulla scia del successo indiscutibile di *Evangelion*. Il merchandising non si limita ovviamente a questo, ma coinvolge un'ampia gamma di materiali multiforme che varia dal più usuale calendario ai più fantasiosi capi d'abbigliamento.

I continui enigmi proposti e i misteri mai svelati hanno portato alla nascita di una rete globale di scambio di informazioni, teorie e analisi da parte dei fan. Tale lavoro non ha l'obiettivo di fornire le risposte alle domande sollevate nel corso di questi venti anni, ma si pone come tentativo di

orientamento nel labirinto di simboli e messaggi che è *Evangelion*.

Nell'attesa dell'uscita dell'ultimo lungometraggio, resta viva la speranza di poter, infine, entrare almeno in parte nella mente geniale di Anno Hideaki. E' fondamentale ricordare comunque che *Evangelion* è l'opera in cui ha riposto le sue speranze e aspirazioni, per la cui creazione è riuscito ad uscire da un periodo di depressione durato quattro anni, e in cui ha messo tutto se stesso, anima e corpo, per vent'anni. E' un'opera che, nonostante lo scenario di disperazione dilagante, parla di progresso, dell'andare avanti, fosse anche solo di un passo.

Prima di addentrarsi nel vivo dell'elaborato, si rende necessario fornire alcuni strumenti utili al fine di comprendere meglio l'analisi seguente. Verranno quindi ora riportati alcuni dati di produzione, la sinopsi della trama e una breve descrizione dei personaggi.

I. Dati di produzione

***Neon Genesis Evangelion* – 新世紀エヴァンゲリオン (1995-1996)**

Serie televisiva strutturata in 26 episodi presentati da un doppio titolo. Nel 1998 vennero distribuiti i director's cut degli episodi 21-24.

Si nota una marcata divisione tra la prima e la seconda metà della serie: dall'episodio 16 i toni, finora mantenuti scherzosi per quanto l'ambientazione lo permettesse, subiscono un brusco mutamento e si fanno più cupi, introspettivi e psicologici. Anche le musiche ricoprono un ruolo di fondamentale importanza: la sigla d'apertura "A Cruel Angel's Thesis" anticipa alcune tematiche; l'intera colonna sonora composta da Sagisu Shirō racchiude titoli emblematici; la sigla di chiusura, la nota "Fly Me To The Moon" cantata anche da Frank Sinatra, viene rivisitata, cantata alternativamente dalle doppiatrici dei personaggi femminili protagonisti e viene resa diversa di puntata in puntata, alterandone a volte il ritmo. Nei momenti di maggior pathos vengono presi in prestito anche brani dal repertorio classico, come il "Messiah" di Handel, la "Suite per Violoncello" di Bach, il "Requiem" di Verdi, e la "Sinfonia N.9" di Beethoven con il suo famoso "Inno alla Gioia", usato grottescamente in una delle scene più drammatiche dell'intera serie per creare un effetto dissonante.

Gli eventi si svolgono nell'anno 2015. A causa di un cataclisma avvenuto quindici anni prima il mondo è drasticamente mutato. L'impatto di un meteorite sul continente antartico il 13 settembre 2000 ha provocato un'onda d'urto a cui sono seguiti tsunami che hanno sterminato la maggior parte

della popolazione dell'emisfero meridionale. Un altro drammatico effetto del così nominato Second Impact¹⁵ è stato lo spostamento dell'asse terrestre ed il conseguente stravolgimento del clima mondiale: con l'innalzamento del livello delle acque diminuisce la superficie abitabile e le città costiere vengono inondate. Le città del Giappone, piombato in un'estate eterna, non fanno eccezione. Mentre l'umanità si affanna per sopravvivere a questo disastro, scoppiano guerre per il controllo delle scarse risorse rimaste, e durante uno di questi conflitti la capitale giapponese Tōkyō viene annichilita da un attacco nucleare.

Dopo immani sforzi, la popolazione ormai dimezzata riesce a riprendersi, facendo ripartire l'economia mondiale e sviluppando nuove tecnologie. Una nuova capitale, Tōkyō-2, viene edificata nella prefettura di Nagano, e lasciata come copertura. La vera e propria capitale, Tōkyō-3, sarà edificata in seguito a Hakone, e resa sicura dagli attacchi grazie ad un'innovativa concezione ingegneristica. Sotto il suolo di Tōkyō-3 si trova infatti il quartier generale della Nerv (evoluzione dell'organizzazione Gehirn, in cui il Progetto E vede la luce), un organo paramilitare guidato da Ikari Gendō e supportata nell'ombra dalla misteriosa Seele. Quest'ultima fonda il suo credo sui Rotoli del Mar Morto, preannuncianti la venuta di enigmatici nemici chiamati semplicemente Angeli, il cui trionfo porterebbe ad un Third Impact. Le armi delle Nazioni Unite non servono a nulla contro questi esseri mostruosi, e solo le unità Evangelion sono in grado di sconfiggerli. Piloti delle creature biomeccaniche alte circa ottanta metri sono dei ragazzi prescelti, chiamati Children, nati dopo il Second Impact e selezionati dall'Istituto Marduk, anch'esso controllato dalla Seele. Il protagonista Shinji viene indicato come Third Children, e si ritrova suo malgrado a combattere gli Angeli, pur non sapendo cosa siano e cosa li spinga ad attaccare la Terra, pilotando una creatura altrettanto sconosciuta e temibile.

Il mecha designer Yamashita Ikuto ha dichiarato di aver seguito le direttive di Anno nel creare “l'immagine di un demone, un gigante che l'umanità riesce a malapena a tenere sotto controllo”.¹⁶

Lo sviluppo tecnologico viene presentato come l'evoluzione ultima ed il vanto più grande dell'uomo. Le funzioni dell'intera città di Tōkyō-3, dall'accensione della luce alle situazioni d'emergenza, sono amministrate da un super computer chiamato Magi System, collocato all'interno del quartier generale della Nerv, al livello del Central Dogma, uno dei livelli più interni di essa. Quest'ultimo si trova a sua volta nel GeoFront, un ampio spazio sotterraneo dalla forma emisferica, che si scoprirà in *The End of Evangelion* essere l'Uovo di Lilith, caduto sulla Terra miliardi di anni prima, causa del First Impact.

Il fine che muove le azioni della Seele è la messa in atto del “Progetto per il Perfezionamento

15 First Impact: collisione sulla Terra di un oggetto sferico gigante, conosciuto come Luna Nera, avvenuto circa quattro miliardi di anni fa. I detriti prodotti dallo schianto sono poi entrati in orbita e fondendosi hanno creato la Luna.

16 Dani CAVALLARO, *Anime intersections*, p.57.

dell'Uomo". Il fine di tale progetto è elevare l'uomo allo stadio di divinità, attraverso l'annullamento della singolarità individuale e l'incorporazione di tutte le anime in un'unica entità superiore.

La Nerv, branca operativa della Seele, è addetta allo sviluppo del Progetto E in quanto mezzo per completare quest'ultimo. Passaggio necessario per la realizzazione di tale progetto è l'avvio del Third Impact, che entrambe le organizzazioni perseguono in segreto, seppur per fini differenti.

***Death & Rebirth* – シト新生¹⁷ (1997)**

La versione originale del film, ora chiamato ufficialmente *Death (True)*², prevedeva la divisione in due segmenti. Il primo segmento *Death* offriva una versione alternativa della diegesi dei primi ventiquattro episodi, estraendone i momenti chiave ed assemblandoli in un nuovo ordine, con l'aggiunta di scene inedite per la durata di circa venti minuti. Il secondo segmento *Rebirth*, invece, era costituito interamente da nuovo materiale, scene che sono poi andate a comporre i primi trenta minuti di *The End of Evangelion*. Per tale motivo, nelle successive distribuzioni il segmento *Rebirth* non venne più preso in considerazione, incorporato definitivamente nel lungometraggio che lo segue, proponendo una modifica solo del segmento iniziale.

La novità di questo film risiede principalmente nell'utilizzo di procedure digitali non accessibili durante la creazione della serie, che hanno conferito così maggiore ricercatezza visiva e acustica, facendogli guadagnare incassi superiori al miliardo di yen e il settimo posto nella classifica dei film giapponesi più visti nel 1997.

In seguito alla distribuzione dei director's cut degli episodi 21-24, il lungometraggio venne revisionato e chiamato *Death True*, aggiungendovi le scene inedite. Lo stesso anno venne distribuito nelle sale cinematografiche giapponesi il nuovo progetto *Revival of Evangelion*, composto dalla terza versione editata del segmento *Death* – chiamata *Death (True)*² – e dal film *The End of Evangelion*.

Nel 2003, lo Studio Gainax intraprese il *Renewal Project*, basato sulla rimasterizzazione dell'intera opera: la saga venne riprocessata ricorrendo alle ultime tecnologie digitali, grazie alle quali fu possibile eliminare i passaggi più spigolosi per una maggiore fluidità nello scorrimento e rendere gli sfondi più chiaramente dettagliati e definiti. Anche gli effetti sonori vennero migliorati remixando totalmente i dialoghi e la colonna sonora in DTS (Digital Theater System) 5.1. Il *Renewal Project* includeva i filmati degli episodi originali, i director's cut dagli episodi dal 21 al 24, il lungometraggio *Death (True)*² e quello *The End of Evangelion*, e venne accompagnato dalla distribuzione di molteplice merchandising correlato.¹⁸

17 Shinsei 新生 significa indubbiamente “rinascita”, ma shito シト è un gioco di parole usato sia nell'accezione di 死と “morte e” che in quella di 使徒 “Angelo”.

18 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, pp.59-60.

Sul piano tecnico, il tratto principale di *Death* consiste nell'assiduo uso del montaggio, presentato in due versioni. La prima è la concatenazione di sequenze apparentemente non legate tra di loro, che porta una scena a dissolversi nella seguente trasmettendo la sensazione compressa di passaggio temporale. La seconda è la collisione di fotogrammi già esistenti in modo che si uniscano, mescolino e sovrappongano. L'intero svolgimento è suddiviso in undici capitoli: ad eccezione del primo, il cui nome deriva da un evento, e dei seguenti due, entrambi tratti dal registro musicale, i restanti capitoli sono intitolati con i nomi dei personaggi principali. Nonostante prendano i rispettivi personaggi come punto di partenza, la serie di tagli, omissioni e montaggi crea un'intricata architettura di interconnessioni in cui, in conclusione, nessun personaggio emerge come privilegiato.¹⁹

The End of Evangelion – Air/まごころを、君に (1997)

The End of Evangelion incassò quasi un miliardo e mezzo di yen, raggiungendo il quarto posto nella classifica dei film più apprezzati del 1997. Il lungometraggio è diviso in due segmenti: il primo, *Episodio 25': Air / Love is destructive*, è scritto da Anno e diretto da Tsurumaki, mentre il secondo, *Episodio 26': A te il mio animo sincero / One more final: I need you.*, è sia scritto che diretto da Anno. E' proprio con questo film che viene introdotto l'uso della computer grafica in 3D (sfruttata soprattutto nella seconda metà). Di essa si occupò principalmente Omnibus Japan, già occupatasi degli effetti digitali dei film di Patlabor e di Ghost in the Shell, entrambi di Oshii Mamoru. Come richiesto a gran voce dai fan delusi dal finale sperimentale della serie, viene presentata ora la lotta dell'umanità nel superare la solitudine e la sofferenza da essa generata nella forma di una metamorfosi cosmica.

Il regista non abbandona il suo gusto per l'adozione di monologhi interiori e flussi di coscienza, anzi lo esalta intessendovi bozzetti, disegni infantili fatti con i pastelli a cera, appunti e scarabocchi, ribadendo la sua tendenza a rivisitare così l'arte dell'animazione già ampiamente mostrata durante la serie.²⁰

Nonostante *The End of Evangelion* prenda in considerazione una vasta gamma di emozioni e interazioni umane sia positive che negative, la scena conclusiva, che vede Shinji e Asuka – unici superstiti della catastrofe – ergersi come i nuovi Adamo ed Eva in un mondo desolato, non porta nessuna risposta definitiva, ma opta piuttosto per celebrare la collusione di azione, mistero e pathos propria della saga. Il finale enigmatico ha dato vita a due diverse scuole di pensiero: la prima sostiene il messaggio di nuova vita riportato in precedenza, mentre la seconda sostiene che la scena

19 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, pp.79-80.

20 Dani CAVALLARO, *Anime intersections*, pp.68-70.

conclusiva porti un messaggio di disperazione completa, di fallimento eterno e di disillusione.²¹ Come dichiarato da Anno, “ognuno deve trovare la propria risposta”. A tale proposito, la risposta data dal regista Tsurumaki in un'intervista del 1997 è stata che, nella sua opinione, la scena finale significhi che la vita, nonostante tutto, prosegue.

***Rebuild of Evangelion* – エヴァンゲリオン新劇場版 (2007-oggi)**

La nuova versione cinematografica *Rebuild of Evangelion* si compone di quattro titoli e vede di nuovo la collaborazione di gran parte dello staff che aveva collaborato al progetto originale: Anno Hideaki nel ruolo di direttore generale, Tsurumaki Kazuya nel ruolo di regista, Sadamoto Yoshiyuki nel ruolo di character designer, Yamashita Ikuto nel ruolo di mecha designer e Sagisu Shirō alle musiche.

Il maggiore elemento di novità è sicuramente portato dalle tecnologie grafiche a disposizione degli animatori. Gli effetti digitali impossibili da ottenere durante la creazione della serie sono ora ampiamente utilizzati, conferendo maggiore presenza tridimensionale e densità strutturale. L'uso della computer grafica evoluta amplifica l'elasticità e la tangibilità delle azioni, mentre il character design arricchisce i momenti di quiete attirando l'attenzione sulla complessità delle emozioni dei personaggi.²²

Per una scelta stilistica dell'autore il titolo *Evangelion* viene ora scritto diversamente (エヴァンゲリオン → エヴァンゲリヲン), sostituendo le vocali in katakana E エ e O オ con i bisillabi WE エ (in disuso) e WO ヲ (utilizzato solo nella scrittura in hiragana per indicare la particella del complemento oggetto), benché la pronuncia non subisca variazioni. La parola *shin* inclusa nei titoli dei primi tre film in quanto “nuova versione teatrale” (新劇場版) è resa ambigua nel titolo dell'ultimo film dall'utilizzo del katakana e dalla collocazione prima della parola *Evangelion* (シン□エヴァンゲリオン). Oltre a denotare un ritorno allo stile di scrittura originale, *Shin Evangelion* può qua significare sia “nuovo 新 *Evangelion*” che “vero 真 *Evangelion*”.²³ Inoltre, nel titolo del terzo lungometraggio il termine *kyū* viene riportato, in un gioco di parole, come *Q* (pronunciato sempre *kyū*) di *quickening*. Allo stesso modo, nel titolo dell'ultimo film *Final* (il cui titolo non è ancora definitivo) viene inserita della punteggiatura musicale: il segno della doppia barra || indica infatti che la sezione deve andare ripetuta.

Oltre alla nota tendenza di Anno nel cambiare lo script in corso d'opera, il divario temporale tra un film e l'altro risulta nella totale assenza delle scene proposte nelle preview nei lungometraggi

21 TANAKA Motoko, *Apocalypticism in postwar japanese fiction*, https://circle.ubc.ca/bitstream/id/111039/ubc_2011_spring_tanaka_motoko.pdf, 07-11-2014, .p.163.

22 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, p.109.

23 *Shin* è la lettura, oltre che di 新 “nuovo” e 真 “vero”, di altri ideogrammi come 神 “divinità”, 心 “cuore” e 信 “fede”.

seguenti.

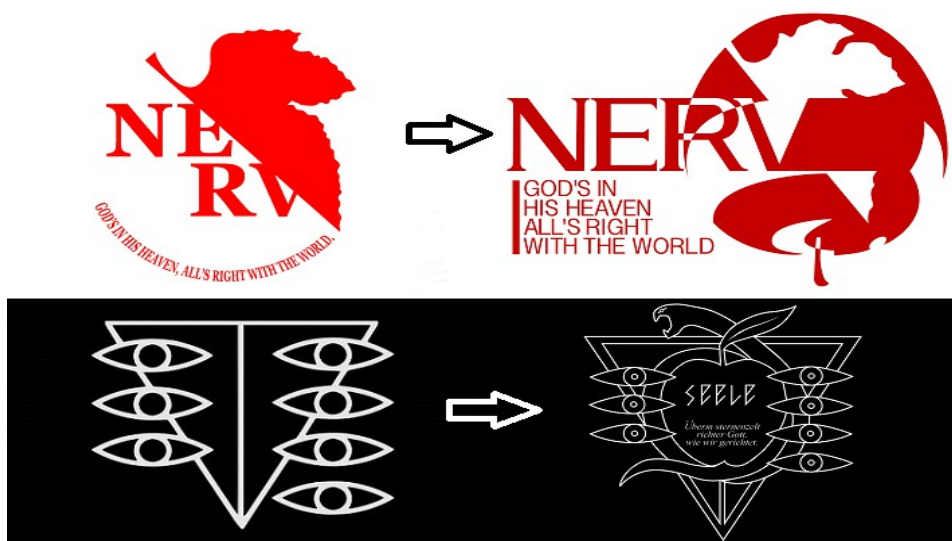
Ci sono varie teorie sulla collocazione di questo universo di *Evangelion*: per quanto i primi due film siano fedeli alla trama originaria, vengono introdotti dei fattori disorientati che fanno sorgere dubbi riguardo al prendere *Rebuild* come seguito della saga. Sono nate svariate teorie a riguardo, come quella dei salti temporali, del loop, e degli universi paralleli, ma nessuna è maggiormente valida rispetto all'altra, né tanto meno confermata. A distanza di ormai venti anni, l'universo di *Evangelion* appare ancora un mistero, un viaggio all'interno della psiche in cui solo noi possiamo trovare le risposte, seguendo la volontà dell'autore.

***I. Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone* – エヴァンゲリオン新劇場版:序 (2007)**

Il primo dei quattro film mette in scena gli eventi che ruotano attorno alla guerra contro i primi tre Angeli. Uscito nel 2007, incassò oltre due miliardi di yen e ricevette il premio come migliore anime dell'anno 2008 alla Tokyo International Anime Fair, conferendo il premio di miglior regista ad Anno.

Nel 2009 venne rilasciata la versione *1.01*, con scene aggiuntive. Un'ulteriore versione *1.11* venne distribuita nel 2010 in DVD e Blu-ray, contenente un booklet speciale di venti pagine.

Per quanto sia il più attinente alla trama originale, introduce molti elementi minori di novità. Un esempio può essere il logo di Nerv e Seele, simili agli originali ma leggermente modificati, per trasmettere quel senso di straniamento proprio dell'intera tetralogia e culminante nel terzo film.



Il logo della Nerv include una strofa di un poema di Browning, poeta inglese di fine 1800. Viene introdotto il simbolo della mela, quindi del Peccato Originale. Nel logo della Seele troviamo ora inserita la frase "Überm Sternenzelt richtet Gott, wie wir gerichtet" (frase del poema "Inno alla Gioia" di Schiller, poi musicato da Beethoven), traducibile in "come Dio giudica sopra al firmamento, anche noi giudichiamo".

***II. Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance* – エヴァンゲリオン新劇場版:破 (2009)**

Distribuito nelle sale nel 2009, il film incassò oltre quattro miliardi di yen, e vinse il premio della

Japan Academy Award come migliore animazione dell'anno. L'anno seguente venne rilasciata la versione 2.22, arricchita da scene inedite e da passaggi modificati. La prima metà del film si concentra principalmente sull'azione, proponendo l'arco narrativo degli episodi da 8 a 12, mentre la seconda metà riprende i combattimenti principali degli episodi 18 e 19, incorporando scene dell'episodio 23, il tutto condito da materiale totalmente inedito. Da questo lungometraggio, *Rebuild* inizia a prendere una direzione totalmente nuova rispetto alla serie. Vengono introdotti nuovi personaggi (Makinami Mari) e nuove ambientazioni (come la base Nerv di Betania²⁴, in aggiunta alla base Nerv di Tabgha²⁵, situata nel Mare Tranquillitatis della Luna); alcuni personaggi subiscono variazioni, basti pensare a Shikinami Asuka Langley, che oltre ad aver cambiato cognome ha cambiato leggermente personalità; la presa di coscienza di se viene raggiunta da Shinji molto prima rispetto alla serie, e le sue azioni inaspettate portano a un finale impensabile nel 1996; gli elementi già proposti nella serie vengono collocati diversamente (per esempio il ruolo di Kaworu), portando a nuovi risvolti. Il finale si conclude con l'interruzione del Third Impact, scatenato da Shinji per salvare Rei, da parte di Kaworu.

III. *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo* – エヴァンゲリオン新劇場版:Q (2012)

Distribuito nelle sale giapponesi nel novembre 2012, il film fu campione di incassi, portando allo Studio Khara guadagni per oltre cinque miliardi di yen. L'anno successivo è stato candidato al Japan Academy Award come migliore film d'animazione dell'anno, venendo superato però da *Wolf Children* di Hosoda Mamoru, e al Sitges – festival internazionale del cinema fantastico della Catalogna, non ottenendo comunque il premio. L'intenzione iniziale era quella di proporre terzo e quarto film insieme, poiché entrambi sarebbero dovuti essere dei cortometraggi, ma a gennaio sul sito ufficiale di Evangelion apparve l'annuncio che sarebbero stati trasmessi separatamente. Il terzo lungometraggio attua una drastica dipartita dagli eventi mostrati nei primi due, proponendo esclusivamente elementi di novità e dando così vita ad un lavoro interamente originale.

La storia inizia quattordici anni dopo gli eventi svoltisi nel film precedente. Il panorama ora presentato è apocalittico: la Luna appare enorme, a causa del suo avvicinamento alla Terra, mentre la sua superficie è ricoperta da macchie di sangue e da uno strano reticolo rosso pulsante; la Terra è trasformata in una distesa rossa di croci giganti, ed il terreno mutato nella stessa sostanza che compone il nucleo di Angeli e Eva è frastagliato da enormi crepacci, uno dei quali si è trasformato

24 La Betania è una località della Giudea molto vicina a Gerusalemme. Notare il parallelismo tra “Maria di Betania”, citata nel Nuovo Testamento, e Mari che fa la sua apparizione in questa base.

La base è strutturata secondo l'Inferno dantesco, simboleggiando la fuga dell'Angelo dall'Inferno stesso: le aree citate sono quelle di Limbo, Cocito, Malebolge, Stige e Acheronte.

25 Tabgha è una località sulla riva del Mar di Galilea, in Israele. La tradizione cristiana la identifica con il luogo in cui si svolsero due episodi dei Vangeli: la moltiplicazione dei pani e il terzo incontro di Gesù con i suoi discepoli dopo la Resurrezione (Giovanni 21).

in una colossale bocca dotata perfino di dentatura.

Shinji diventa nuovamente avatar dello spettatore: risvegliatosi dopo quattordici anni, si ritrova sradicato dal mondo che aveva imparato a conoscere, facendosi portavoce del senso di disorientamento provato anche dal pubblico.

IV. *Evangelion 3.0+1.0* – シン・エヴァンゲリオン劇場版:|| (TBA)

Il titolo del quarto ed ultimo film della tetralogia rimane tutt'oggi un mistero. Inizialmente era stato chiamato *Evangelion: Final*, ma nel settembre 2014 il titolo è diventato ufficialmente *Evangelion 3.0+1.0*, come apparso alla fine della trasmissione televisiva del 3.0. Anche il sito ufficiale ha subito provveduto a modificare il titolo *Final* con quello nuovo.

Contrariamente ai titoli dei primi tre film, in cui i caratteri della scritta *Evangelion* erano stati modificati, il quarto episodio vede un ritorno ai caratteri originali usati nella serie. La punteggiatura musicale utilizzata nel titolo indica una fine, ma anche una ripetizione, quindi non sorprende che ci sia stato un ritorno alle origini per commemorare il finale dell'opera magna di Anno Hideaki.

La struttura teatrale *jo ha kyū* a cui sono stati ispirati dichiaratamente i primi tre lungometraggi sembra lasciare il posto, alla luce dei fatti, a quella della narrativa squisitamente orientale basata sulla struttura *kishōtenketsu* (起承転結). Tale divisione è infatti basata su quattro momenti:

Ki: introduzione, presentazione dei personaggi e dell'ambientazione.

Shō: sviluppo della storia introdotta in *Ki*, senza che accadano cambiamenti maggiori.

Ten: momento di svolta, viene introdotto un elemento di novità, giungendo al climax della storia.

Ketsu: tira le somme della storia giungendo alla conclusione.

Seguendo questa struttura narrativa potremmo suddividere anche *Rebuild*:

1.0: vengono introdotti i personaggi principali, la tecnologia caratterizzante il mondo devastato dal Second Impact, e lo scopo rappresentato dalla lotta contro gli Angeli.

2.0: la storia si sviluppa introducendo altri personaggi, di cui uno totalmente nuovo (Mari); Asuka rischia la vita sull'Eva 03 e Rei viene divorata da Zeruel; Shinji avvia il Third Impact, che però viene bloccato dall'intervento di Kaworu.

3.0: ancor più elemento di novità rispetto agli eventi drammatici che hanno caratterizzato il climax del film precedente, viene ora apportato un salto temporale di quattordici anni (alquanto raro in animazione) ed introdotto un mondo totalmente nuovo, in cui il protagonista si sente spaesato e fatica a riconoscere gli altri personaggi; il climax viene raggiunto con l'avviamento del Fourth Impact.

3.0+1.0: ancora nulla di certo, ma dovrebbe trattarsi della conclusione (forse una conclusione seguita da una ripetizione o caratterizzata da un ritorno alle origini?).

Nelle previsioni iniziali, il quarto film sarebbe dovuto essere distribuito nelle sale giapponesi nel 2013, ma considerando la data ravvicinata di rilascio di *3.0* le tempistiche sono state irrealizzabili. Al Tōkyō Film Festival del 2014, Anno ha dichiarato scherzosamente che potrebbe essere distribuito quattro o sei anni dopo il terzo. Dato che il *Second Impact* mostrato nella serie avveniva nel 2016, i fan non perdono la speranza di vedere al più presto il film conclusivo di *Rebuild*.

II. Sinopsi della trama

Episodio 1: Shito, shūrai (使徒、襲来 – L'attacco dell'angelo) / Angel Attack

Shinji arriva a Tōkyō-3, convocato dal padre che dodici anni prima l'ha abbandonato alle cure di un tutore. La città viene scossa dall'attacco di un Angelo (in giapponese *shito*, apostolo/messaggero) per la prima volta dopo quindici anni. Si tratta di Sachiel, il terzo Angelo. Le controffensive militari delle Nazioni Unite non riescono ad arrestarlo, così Shinji viene condotto al quartier generale della Nerv da Misato, comandante del reparto operativo. Suo padre Gendō lo esorta a pilotare l'unità Evangelion (究極の汎用人型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン *kyūkyoku no hanyō hitogata kessen heiki jinzō ningen Evangerion* – arma umanoide da combattimento multifunzione definitiva Evangelion), ma lui si rifiuta. Solo la vista di Rei, pilota dell'unità 00 che sarebbe stata schierata al suo posto per la missione, ferita e agonizzante, lo convince ad affrontare l'Angelo.

Episodio 2: Mishiranu, tenjō (見知らぬ、天井 – Soffitti sconosciuti) / THE BEAST

Il combattimento viene bruscamente interrotto nel momento in cui l'Eva 01 riporta gravi danni al cranio, e Shinji si risveglia così in un letto d'ospedale. Misato assume di sua sponte il ruolo di tutrice di Shinji, rifiutato nuovamente dal padre. Il ragazzo si trasferisce quindi nell'appartamento della donna, venendo a conoscere il suo lato trasandato e l'altro coinquilino, il pinguino PenPen. Sdraiato nel letto della sua nuova stanza con gli auricolari del suo fidato Sony SDAT nelle orecchie, Shinji ripensa al combattimento. Nonostante il ragazzo fosse svenuto al suo interno, l'Eva era entrato in modalità berserk iniziando a muoversi autonomamente, distruggendo infine l'avversario. A combattimento concluso, Shinji si era ritrovato a fissare l'occhio verde spiccatamente umano dell'Eva, ed è ora assillato dai dubbi sulla natura della creatura.

Episodio 3: Naranai, denwa (鳴らない、電話 – Un telefono che non squilla) / A transfer

Misato è preoccupata perché Shinji non è ancora riuscito a legare con i nuovi compagni di classe. Vengono introdotti nuovi personaggi fondamentali per lo svolgimento della trama: i compagni di

classe Horaki Hiraki, Suzuhara Tōji e Aida Kensuke (oltre a Rei).

Tōji, appena venuto a conoscenza del coinvolgimento di Shinji nell'ultimo combattimento in cui sua sorella è stata ferita, gli sferra due pugni. Alla notizia dell'attacco del quarto Angelo, Shamshel, Shinji e Rei si dirigono alla Nerv per combatterlo. Kensuke e Tōji vengono coinvolti nello scontro, ma Shinji li salva facendoli salire a bordo dell'Evangelion. Nel tentativo di proteggerli l'armatura dell'Eva viene danneggiata rivelando l'ennesimo particolare umano dell'unità, in questo caso le mani. I due compagni di classe assistono sotto shock alla battaglia che il pilota combatte sia internamente che esternamente, comprendendo così quali orrori debba affrontare. In un urlo disperato Shinji riesce a infliggere il colpo di grazia all'Angelo in un urlo disperato. Lo stato dell'Angelo fornisce l'occasione alla Sezione Scientifica della Nerv, capeggiata da Ritsuko, di studiarlo.

Episodio 4: Ame, nigedashita ato (雨、逃げ出した後 – Fuga sotto la pioggia) / Hedgehog's Dilemma²⁶

Shinji, ancora turbato dall'esperienza vissuta, decide di fuggire di casa e dalla Nerv. Il treno raggiunge il suo ultimo capolinea della giornata, così si ritrova a vagare senza meta per la città. Cercando di allontanarsi arriva sulle montagne che circondano Tōkyō-3, dove incontra Kensuke. Parlare con l'amico lo fa riflettere e gli fa decidere di lasciare definitivamente la Nerv. Si dirige quindi verso il treno che lo porterà alla sua vita precedente, ma decide infine di non salirvi. Misato, giunta in stazione per fermare il ragazzo, si ritrova sollevata a fissare la figura del ragazzo oltre i binari.

Episodio 5: Rei, kokoro no mukō ni (レイ、心のむこうに – Rei, al di là del suo cuore) / Rei I

L'episodio è incentrato sul personaggio di Ayanami Rei, First Children e pilota designato dell'unità 00. Il suo passato rimane un mistero, poiché tutti i dati riguardanti la sua infanzia sono stati eliminati.

Assistiamo all'esperimento di attivazione avvenuto ventidue giorni prima in cui Rei è rimasta gravemente ferita e l'unità 00 messa in stato di fermo. Nonostante la presenza di Rei al suo interno, l'Eva 00 va fuori controllo e attacca la stanza d'osservazione in cui si trovano Gendō, Ritsuko e altri del team. Quando l'Entry Plug viene espulso Gendō corre in soccorso di Rei, arrivando ad ustionarsi le mani pur di tirarla fuori dalla capsula rovente.

Shinji viene incaricato da Ritsuko di portare il nuovo tesserino identificativo della Nerv a Rei.

²⁶ Il concetto, ideato dal filosofo tedesco Arthur Schopenhauer nella sua raccolta di racconti “Parerga e paralipomena”, entra a far parte dell'ambito della psicologia quando viene riscoperto ed adottato da Sigmund Freud in “Psicologia delle masse e analisi dell'Io” (1921).

Colpito dallo squallore del complesso residenziale diroccato in cui vive, Shinji si avvia titubante verso il suo appartamento²⁷, per ritrovarsi davanti una stanza buia e vuota. Notando un paio di occhiali scheggiati (di Gendō), Shinji li indossa e si ritrova di fronte Rei che, appena uscita dalla doccia, cerca di strapparglieli, portandoli a cadere rovinosamente a terra.

Fa la sua comparsa il quinto Angelo Ramiel, uno dei più potenti che si troveranno ad affrontare. Shinji esce a bordo dell'unità 01, ma viene immediatamente colpito e costretto a rientrare al quartier generale.

Episodio 6: Kessen, daisanshinTōkyōshi (決戦、第3新東京市 – Battaglia decisiva a Neo Tokyo-3) / Rei II

Al fine di portare un attacco diretto alla base Nerv, l'Angelo inizia a perforare con una trivella gigante i ventidue livelli protettivi che separano il GeoFront dalla superficie. Conscia che uno scontro ravvicinato risulterebbe fallimentare, Misato elabora la Strategia Yashima: l'unità 01 cercherà di colpire l'Angelo con fucile a positroni, mantenendosi così fuori dal suo raggio d'azione. Shinji manca il bersaglio al primo colpo e, in attesa di ricaricare, Rei, a bordo dell'Eva 00, gli si para davanti per proteggerlo dall'attacco nemico. Il secondo colpo centra il target e lo annienta. Shinji si precipita ad assicurarsi le condizioni di Rei, trovandola scossa ma incolume.

Episodio 7: Hito no tsukurishimono (人の造りしもの – Un'opera dell'uomo) / A HUMAN WORK

Ritsuko e Misato partecipano all'inaugurazione del Jet Alone, il prototipo di un robot gigante (modellato a somiglianza dell'Eva ma privo di pilota e totalmente meccanico), funzionante ad energia nucleare e presentato come valida alternativa agli Evangelion da parte delle Nazioni Unite. A differenza delle unità Eva, che si basano su una batteria esterna collegata all'Umbilical Cable, il Jet Alone funziona a energia atomica, senza alcuna fonte di alimentazione energetica esterna. L'esperimento di attivazione si rivela un completo fallimento: il gigante meccanico va fuori controllo, iniziando a marciare pericolosamente verso la città e minacciando una fusione del suo nucleo d'uranio. La situazione verrà risolta solo grazie all'intervento della Nerv e dell'Evangelion tanto criticati dalle Nazioni Unite. Misato, a sprezzo della sua stessa vita, entra all'interno del robot e lo disinnesca, scoprendo che il malfunzionamento del Jet Alone è stato in realtà un atto di sabotaggio.

Episodio 8: Asuka, rainichi (アスカ、来日 – L'arrivo di Asuka in Giappone) / ASUKA

²⁷ Il numero d'appartamento di Rei, 402, è raramente utilizzato poiché la lettura dei numeri ricorda la parola “uomo morto”; in alcuni edifici non è segnato neanche il quarto piano, poiché l'assonanza del numero con la parola “morte” è presagio di sventura. La scelta di Anno, sicuramente non casuale, simboleggia probabilmente l'affinità che la ragazza ha con la morte, rappresentata al meglio dalle frasi “se mi ordineranno di morire lo farò” e “se anche morissi potrei sempre essere sostituita”.

STRIKES!

Il trasferimento dell'Eva 02 dalla Germania al Giappone viene effettuato via mare da una flotta di navi militari corazzate delle Nazioni Unite. Misato è incaricata di intercettare il trasporto primo che giunga sulle coste giapponesi, e porta con se Shinji, Kensuke e Tōji.

Viene presentata la Second Children Sōryū Asuka Langley. La personalità del personaggio è sviluppata in parallelo a quella della prima pilota: Asuka è esuberante, ciarliera, sicura di se e prepotente, tutto il contrario della taciturna ed introversa Rei. Incaricato di scortarla è Kaji Ryōji, agente segreto della Nerv e amante di Misato ai tempi dell'università.

Mentre si trova ancora in mezzo dell'oceano, il sesto Angelo Gaghiel attacca la flotta. Asuka, ansiosa di mostrare a tutti la sua abilità, parte all'attacco a bordo dell'Eva 02. Shinji viene coinvolto, trovandosi con lei all'interno dell'Entry Plug. L'Angelo riesce però a trascinare l'unità sott'acqua, dove le sue azioni sono limitate. Misato escogita allora una strategia vincente che permette di sconfiggere il nemico. Approdati in Giappone, Kaji consegna a Gendō l'embrione del primo Angelo, Adam, e Asuka si trasferisce nella classe di Shinji e Rei.

Episodio 9: Shunkan, kokoro, kasanete (瞬間、心、重ねて – L'istante, i pensieri, l'armonia) / Both of You, Dance Like You Want to Win!

Anche Asuka va a vivere nell'appartamento di Misato. Mentre si abitua alla sua nuova vita in Giappone, il settimo Angelo Israfel attacca. Dopo essere stato tagliato a metà e apparentemente battuto, il nemico si divide in due copie identiche che sconfiggono le unità 01 e 02. Le Nazioni Unite scagliano una bomba N² (Non Nuclear) sul nemico, bloccandolo temporaneamente e dando alla Nerv qualche giorno di tempo per elaborare una strategia. Le due metà devono venire distrutte contemporaneamente, quindi Misato sottopone Shinji e Asuka a un duro regime di allenamento per sincronizzare le loro azioni e fare in modo che siano capaci di portare un doppio attacco coordinato. Per arrivare all'obiettivo, i due ragazzi devono sincronizzarsi eseguendo una coreografia. Nonostante inizialmente sembri un fallimento, nel momento di combattere l'Angelo i due sono in grado di eseguire i movimenti studiati in modo impeccabile, eliminando così il nemico.

Episodio 10: Magumadaibā (マグマダイバー – Immersione nel magma) / MAGMADIVER

L'intera classe di Shinji è in fermento per l'imminente gita scolastica a Okinawa, ma i piloti sono costretti a non lasciare la città, in caso di attacco. L'ottavo Angelo, Sandalphon, viene localizzato nelle profondità della camera magmatica del Monte Asama. Il suo essere ancora allo stadio embrionale consente alla Nerv di tentarne la cattura, di cui viene incaricata Asuka, al fine di studiarlo. Tuttavia l'Angelo si risveglia e inizia ad evolvere, costringendo l'Eva 02 a ingaggiarlo in

uno scontro diretto. Vedendo l'unità 02 in grave difficoltà, Shinji accorre in soccorso di Asuka, riuscendo a salvarla all'ultimo. A combattimento concluso, i due ragazzi e Misato si concedono un momento di relax alle terme. Misato, notando la curiosità di Asuka verso la cicatrice che le segna il petto, spiega con noncuranza di essersela procurata durante il Second Impact.

Episodio 11: Seishi shita yami no naka de (静止した闇の中で – Nell'oscurità immobile) / The Day Tokyo-3 Stood Still

Il Magi System viene descritto come un sistema composto da tre super computer in grado di amministrare la funzioni dell'intera città. Il metodo decisionale democratico viene definito da Fuyutsuki come la miglior forma di governo, alludendo alla pessima capacità gestionale da parte della specie umana. Ironicamente, l'onnipotenza scientifica/tecnologica appena lodata viene subito messa in discussione da un blackout totale che paralizza Tōkyō-3. Misato e Kaji restano bloccati in un ascensore, mentre i Children all'esterno della base. Mentre all'interno il personale Nerv, guidato da Ritsuko, cerca una soluzione, appare il nono Angelo Matarael. L'Angelo inizia a farsi strada verso il centro del Geofront utilizzando un acido corrosivo. Shinji, Rei e Asuka tentano di ritornare al Central Dogma attraverso i condotti d'areazione, in un labirinto di corridoi e condutture. Giunti a destinazione, gli Entry Plug vengono inseriti manualmente e i piloti si preparano per la battaglia. Mentre Rei recupera il fucile sfuggito di mano all'unità 01, Asuka difende col proprio Eva Shinji dall'acido corrosivo di Matariel, permettendo al compagno di fare fuoco ed annientare così il nemico. Al termine del combattimento, i tre piloti si ritrovano a guardare un cielo stellato reso visibile dall'assenza di luci artificiali.

Episodio 12: Kiseki no kachi ha (奇跡の価値は – Il valore di un miracolo...) / She said, "Don't make others suffer for your personal hatred."

La puntata si apre con un flashback sul passato di Misato: assistiamo al fallimento della Spedizione Katsuragi, condotta al Polo Sud per condurre ricerche su Adam e guidata dal padre. Al momento dell'esplosione causata da quello che sembra il risveglio di Adam, il padre si sacrifica per portarla in salvo, donandole come ricordo il ciondolo a croce che porta sempre al collo. Il decimo Angelo, Sahaquiel, fa la sua comparsa nell'orbita terrestre. Per la prima volta un Angelo usa l'A.T.Field, la difesa ultima, come arma offensiva, scagliandolo sotto forma di bombe sulla Terra. Nonostante i Magi suggeriscano l'evacuazione immediata dell'intera città, Misato decide di restare e di combatterlo. La strategia suicida elaborata dalla donna comprende il bloccare la caduta sulla Terra dell'enorme Angelo con l'A.T.Field degli Evangelion. Le tre unità si dispiegano quindi in difesa della città e, proiettando all'unisono il loro A.T.Field, riescono – seppur con un notevole sforzo – a fermarlo e infine distruggerlo.

Episodio 13: Shito, shinnyū (使徒、侵入 – L'invasione dell'angelo) / LILLIPUTIAN HITCHER

Durante un test di sincronizzazione, l'undicesimo Angelo Ireul penetra nella base contaminando tutto ciò che trova. L'Angelo, che non ha una forma definita, ma è un insieme di organismi microscopici in continua evoluzione, procede ad infettare due dei tre super computer Magi. Ritsuko riesce a rallentare momentaneamente la sua avanzata, ma Ireul continua la sua evoluzione e si trasforma in un circuito elettrico sofisticato, attivando il dispositivo di autodistruzione del Magi System. Ritsuko propone il suo piano: apportare delle modifiche a Casper-3, l'unico non ancora contagiato completamente, per portarlo a contrattaccare dall'interno. Si intrufola così nelle viscere meccaniche del computer, trovandovi gli appunti lasciati dalla madre Naoko, creatrice del sistema. In esso sono racchiusi i tre aspetti di Naoko (in quanto scienziata, in quanto madre e in quanto donna), che insieme simboleggiano il dilemma dell'esistenza umana. Seguendo le indicazioni della madre, riesce a debellare l'Angelo e a salvare la città.

Episodio 14: Zēre, tamashii no za (ゼーレ、魂の座 – SEELE, il trono dell'anima) / WEAVING A STORY

La prima parte dell'episodio è un riassunto sotto forma di rapporto militare di Gendō alla Seele, che ripercorre tutte le vicende accadute fino a questo punto. Nella seconda parte Ritsuko conduce un test di sincronia, alternando Shinji e Rei alla guida dei rispettivi Evangelion. Rei riesce a sincronizzarsi con l'unità 01, ma quando tocca a Shinji sincronizzarsi con l'Eva 00, perde il controllo e l'unità entra nuovamente in berserk, proprio come avvenuto al precedente test di attivazione. L'unica differenza è che la volta precedente, avvenuta ventidue giorni prima dell'inizio della serie, a bordo vi era Rei. L'unità 00 attacca l'hangar d'osservazione frantumandone il vetro antiproiettile, e venendo interrotto solo dalla mancanza di alimentazione. Apparentemente l'intenzione era di voler ferire Rei, ma Ritsuko sostiene di essere lei stessa l'obiettivo dell'Eva.

Episodio 15: Uso to chinmoku (嘘と沈黙 – Bugie e silenzi) / Those women longed for the touch of others' lips, and thus invited their kisses.

Kaji comincia ad intraprendere indagini personali riguardanti i segreti occultati dalla Nerv. Insieme a Misato e Ritsuko, partecipa alla festa di nozze di una loro conoscente. In seguito, Shinji si incontra con Gendō davanti alla tomba della madre per l'anniversario della sua morte. Dopo molto tempo, i due riescono finalmente ad avere un'occasione di comunicazione.

Al ritorno dal matrimonio, Kaji strappa un bacio a Misato. Contemporaneamente, Asuka propone a Shinji di baciarsi, ma la prima volta si rivela una delusione: Shinji rischia di rimanere soffocato e Asuka si precipita in bagno per sciacquarsi la bocca.

Nonostante le raccomandazioni fatte all'uomo da Ritsuko, che evidentemente aveva intuito qualcosa, Misato sorprende Kaji a indagare furtivamente nei reparti segreti sotterranei della Nerv. Spiegandole che è in realtà l'organizzazione stessa a tenerle nascosti molti segreti, la conduce nella stanza contenente quello che entrambi scambiano per il primo Angelo Adam, crocifisso e trafitto dalla Lancia di Longinus.

Episodio 16: Shi ni itaru yami, soshite (死に至る病、そして – Malattia mortale, e poi...) / Splitting of the Breast

Questo episodio funge da linea di demarcazione tra la prima metà e la seconda metà decisamente più cupa della serie. Il dodicesimo Angelo Leliel, una sfera fluttuante bianca e nera, si avvicina a Tōkyō-3, subito ingaggiato dalle tre unità Evangelion. Shinji viene però immediatamente assorbito dalla sua ombra (il suo vero corpo). Grazie al suo A.T.Field invertito, trasporta il ragazzo in una dimensione alternativa, definita da Ritsuko “Mare di Dirac”. La Nerv si prepara a scagliare tutte le bombe N² in suo possesso contro l'Angelo, sperando che questo basti a distruggerlo. Intanto Shinji, intrappolato nella dimensione d'esistenza parallela, intraprende un lungo viaggio introspettivo. Quando la carica della batteria interna all'Eva si esaurisce completamente ed il supporto vitale della cabina di pilotaggio si interrompe, il ragazzo incomincia a perdere i sensi, ma inconsciamente percepisce la presenza della madre. L'Eva entra in berserk ed esce dal corpo dell'Angelo squarciandolo dall'interno, lasciando sotto shock tutti gli astanti.

Episodio 17: Yoninme no tekikakusha (四人目の適格者 – Il quarto soggetto qualificato) / FOURTH CHILDREN

La seconda base della Nerv, situata in Nevada, sparisce nel nulla mentre conduce un esperimento d'installazione del motore S² sull'unità 04.. Il nuovo propulsore sarebbe capace, secondo le ipotesi, di dare agli Eva un'illimitata quantità di energia. A causa del panico scaturito dopo la tragedia, la prima succursale americana (situata in Massachusetts) decide di trasferire l'unità 03 in Giappone, per scongiurare l'eventualità di una sorte simile. Suzuhara Tōji viene selezionato come Fourth Children.

Viene in seguito spiegato l'obiettivo delle ricerche sul Dummy System: creare un dispositivo artificiale di pilotaggio che permetta di far funzionare gli Evangelion senza l'intervento umano. La nuova capsula, chiamata Dummy Plug e del tutto simile ad un Entry Plug, è modellata sui processi mentali di Rei.

Episodio 18: Inochi no sentaku o (命の選択を – Selezione di vita) / AMBIVALENCE

L'Unità 03, trasportata dagli Stati Uniti per via aerea, viene infettata durante il volo dal tredicesimo Angelo. I test d'attivazione dell'unità 03 appena giunta in Giappone vengono condotti a Matsushiro,

una base vicina alla finta capitale Tōkyō-2, ma vengono interrotti bruscamente dall'allarme che segnala la contaminazione. Bardiel assume il diretto controllo dell'Eva e si dirige verso Tōkyō-3. I tre Evangelion scendono in campo per affrontarlo, ma le unità 02 e 00 vengono presto sconfitte. Shinji si rifiuta d'attaccare senza prima aver provato a salvare il pilota. Gendō, impietoso, ordina di escludere il ragazzo dai controlli e di sostituirlo con il Dummy Plug. L'Eva 01 attacca selvaggiamente Bardiel, facendolo a brandelli e frantumando l'Entry Plug. Dopo la battaglia, il già emotivamente devastato Shinji rimane ancora più inorridito quando vede Tōji, gravemente ferito, venir estratto dalla cabina di pilotaggio dell'unità 03.

Episodio 19: Otoko no tatakai (男の戦い – Battaglia da uomo) / INTROJECTION

Shinji è talmente infuriato da rifiutarsi di uscire dall'abitacolo dell'Eva e da minacciare di distruggere la base; verrà però espulso con la forza, ritrovandosi in terapia intensiva al fianco di Tōji. Ripresosi, decide di abbandonare definitivamente la Nerv e di non pilotare mai più un Evangelion. Mentre è in procinto di lasciare Tōkyō-3, appare il quattordicesimo Angelo Zeruel, che si infila facilmente nel GeoFront, sconfiggendo gli altri due Evangelion. Dopo aver parlato con Kaji ed essersi schiarito le idee, Shinji torna al quartier generale in tempo per impedire l'invasione del nemico. Sale quindi a bordo dell'Eva 01, che fino a quel momento aveva rifiutato la sincronizzazione con il Dummy Plug, e affronta l'Angelo. Viene però sopraffatto a causa dell'esaurimento dell'autonomia. Quando Shinji, impotente, supplica l'unità di riavviarsi, l'Eva entra improvvisamente in modalità berserk sconfiggendo il nemico. Dilaniandone il corpo se ne ciba, ingerendo l'Elemento S² dell'Angelo. Tale assimilazione ha dato così vita all'essere assoluto, la personificazione vivente di un dio, come dichiara la Seele. La sensazione di ineluttabilità si fa sempre più pressante, ma sembra che stia andando tutto secondo i piani di Gendō.

Episodio 20: Kokoro no katachi hito no katachi (心のかたち 人のかたち – Forma dell'animo, forma dell'uomo) / WEAVING A STORY 2: Oral Stage

Al culmine della battaglia contro Zeruel, Shinji ha ottenuto un rapporto di sincronizzazione del 400% con l'unità 01, un livello reputato impossibile. Tuttavia, il suo corpo si è fuso con l'Evangelion e, perdendo il suo EgoConfine, è svanito nel LCL all'interno dell'Entry Plug. Nel corso di trenta giorni Ritsuko tenta faticosamente di trovare un modo per far tornare indietro Shinji, senza ottenere risultati. Intanto il ragazzo compie un viaggio nel suo subconscio, entrando in contatto con l'anima della madre Yui. Al trentunesimo giorno, l'Entry Plug finora bloccato si apre improvvisamente, espellendo il PlugSuit del pilota e il LCL. Mentre Misato abbraccia il pezzo di stoffa in lacrime, credendo di aver perso per sempre Shinji, il ragazzo "rinasce" dal nucleo dell'Eva.

Episodio 21: Nerufu, tanjō (ネルフ、誕生 – Nerv, la nascita) / He was aware that he

was still a child.

Prima della sigla d'apertura viene mostrato un video, girato nella base in Antartide, riguardante gli eventi che hanno portato al Second Impact, presentato come documentazione top secret in possesso delle Nazioni Unite.

Con l'aiuto di Kaji, la Seele rapisce il vice comandante Fuyutsuki per interrogarlo circa gli eventi in atto alla Nerv. Fuyutsuki racconta, sotto forma di flashback, del suo primo incontro con Gendō e Yui, degli eventi oscuri legati al Second Impact e della nascita della Nerv e degli Evangelion (che affondano le loro origini nella Gehirn). Viene rivelato anche il passato di Misato, Ritsuko e Rei.

Nel frattempo Kaji, spinto dal desiderio di conoscere la verità, diserta e libera Fuyutsuki, pagando questa azione con la vita. Misato ascolta il messaggio d'addio lasciatole da Kaji sulla segreteria telefonica. Vedendola piangere Shinji si rifugia nella sua stanza, incapace di darle conforto.

Episodio 22: Semete, ningenrashiku (せめて、人間らしく – **Almeno, essere umano) / **Don't be.****

Il tasso di sincronia di Asuka con l'Eva 02 è in continuo calo, e questo porta la ragazza in una spirale di depressione.

Intanto fa la sua comparsa nell'orbita terrestre il quindicesimo Angelo Arael, rimanendo però fuori portata da ogni possibile attacco. Asuka riceve l'ordine di fare da supporto a Rei, ma la ragazza decide di confrontarlo da sola. L'Angelo utilizza un'abilità psichica che costringe Asuka a rivivere gli eventi traumatici della sua infanzia, come la pazzia e il suicidio della madre. Lo stupro mentale la getta in stato catatonico, causando la perdita di sincronia con l'Eva, che rimane quindi inerte. Gendō ordina allora a Rei di recuperare la Lancia di Longinus e di scagliarla contro il nemico. L'arma riesce a penetrare l'A.T.Field di Arael e lo distrugge, ma nella sua corsa raggiunge la velocità di fuga e fuoriesce dall'atmosfera terrestre, entrando nell'orbita lunare.

Episodio 23: Namida (涙 – **Lacrime) / **Rei III****

Asuka sprofonda nella depressione e non riesce più a pilotare l'Eva 02. Con l'arrivo del sedicesimo Angelo, Armisael, Rei è nuovamente chiamata ad affrontare il nemico. Quando l'Angelo tenta di fondersi con l'unità 00 e di instaurare un contatto mentale con Rei, Gendō è costretto a revocare lo stato di fermo dell'Eva 01 e a dare l'ordine a Shinji di scendere in campo. Il ragazzo viene però sopraffatto dal nemico, così Rei decide di assorbire l'Angelo e far autodistruggere l'Eva per eliminarlo. Shinji è devastato dal sacrificio della First Children, ma in ospedale ritrova Rei ancora in vita, incredibilmente sfuggita alla morte. Insospettita da questo nuovo mistero, Misato costringe con la forza Ritsuko a rivelare a lei e a Shinji la verità sulla Nerv. La ricercatrice li conduce dunque nelle profondità del quartier generale, mostrando loro una sala che accoglie tutti i resti dei vari

prototipi di Evangelion, oltre che una vasca contenente diversi cloni di Rei, corpi senz'anima creati dai geni di Yui, proprio come la ragazza. Ritsuko distrugge tutti i corpi, ben conscia delle ripercussioni, ma intrappolata in quella che Misato definisce “la tragedia delle persone possedute dagli Eva”.

Episodio 24: Saigo no shisa (最後のシ者 – L'ultimo messaggero sacrificale) / The Beginning and the End, or "Knockin' on Heaven's Door")

La Seele invia alla Nerv il Fifth Children, Nagisa²⁸ Kaworu, come pilota sostitutivo dell'unità 02. Il ragazzo lega subito con Shinji e in poco tempo i due diventano molto amici. Tuttavia Kaworu si rivela presto essere il diciassettesimo e ultimo Angelo Tabris, inviato dalla Seele per fondersi con Adam all'interno del Terminal Dogma e dare avvio in questo modo al Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo. Prendendo controllo dell'Eva 02 inizia la sua discesa verso il Terminal Dogma, dove viene però intercettato da Shinji a bordo dell'Eva 01. Arrivato al cospetto dell'Angelo crocifisso, Kaworu apprende allora che si tratta in realtà di Lilith, e non di Adam. Conscio di aver fallito la sua missione, Kaworu chiede a Shinji di ucciderlo, prevenendo in questo modo la distruzione dell'umanità. Il ragazzo esita, ma alla fine lo elimina schiacciandolo nel pugno dell'Eva.

Episodio 25: Owaru sekai (終わる世界 – Un mondo che finisce) / Do you love me?

I due episodi finali sono spogliati dai dispositivi tecnologici e dai colori vivaci, svolgendosi quasi interamente nella mente del protagonista (rappresentata da una sedia posta sotto la luce di un riflettore al centro dello schermo nero) attraverso l'uso di flashback, flashforward e rappresentazioni stilizzate delle fantasie subliminali e delle paure dei personaggi presi in causa.

Shinji scopre di aver creato un'esistenza solitaria per se stesso, un mondo in cui lui solo può vivere. Asuka mette in dubbio le sue capacità e realizza che la sua più grande paura è quella di sentirsi inadeguata e sola. Rei ricerca nella sua coscienza la ragione della propria esistenza, mentre Misato affronta il suo rapporto con il padre e con Kaji. Tutti i personaggi si rendono conto che sono in qualche modo incompleti. Nel frattempo inizia il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, architettato da Gendō per fondere tutta l'umanità in una sola coscienza collettiva e riunirsi in questo modo all'amata Yui.

Episodio 26: Sekai no chūshin de AI wo sakenda kemono²⁹ (世界の中心でアイを叫んだけもの – La bestia che gridò AMORE nel cuore del mondo) / Take care of yourself

Nell'anno 2016 d.C. il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, attraverso il quale gli esseri umani possono colmarsi a vicenda diventando un unico essere superiore, raggiunge il suo climax,

²⁸ Il kanji del cognome Nagisa 渚 è composto dall'unione del katakana shi シ e del kanji sha 者, che formano la parola “messaggero” nel titolo dell'episodio.

²⁹ AI significa letteralmente “amore”, ma l'uso del katakana potrebbe far sospettare che si riferisca anche al pronome personale “io” inglese, dato il tema dell'identità preso in questione.

interamente nella psiche del protagonista. Shinji si trova contestualizzato in una realtà alternativa, un mondo felice in cui vive con i suoi genitori, non pilota Evangelion e le sue maggiori preoccupazioni sono scuola e amici. Nel momento in cui si rende conto di essere lui stesso artefice del suo destino e di poter esistere al di fuori della sua identità da pilota, lo scenario teatrale costruito intorno a lui inizia a frantumarsi. I suoi genitori, i suoi amici, il personale della Nerv e tutto il resto del cast lo circondano e si congratulano con lui per essere infine giunto a questa presa di coscienza, simbolo della sua maturazione.

The End of Evangelion

Nel segmento dedicato all'episodio 25' troviamo Shinji, devastato dalla morte di Kaworu, cercare conforto in Asuka, rinchiusa in una stanza d'ospedale in stato ormai comatoso. La scuote per farla risvegliare, ma non ottiene risposta. Si masturba così di fronte a lei.

Intanto, dopo la sconfitta di tutti gli Angeli e lo smascheramento del piano di Gendō, la Seele invia le JSSDF (Japanese Strategic Self Defence Force) a infiltrarsi nel GeoFront e invadere il quartier generale Nerv, poiché vuole sfruttare l'Evangelion 01 per compiere il Perfezionamento. Entrano quindi nella base uccidendo tutto il personale, con la priorità di catturare gli Eva e uccidere i loro piloti. Misato ordina di far entrare Asuka nell'Eva 02, per poi posizionarlo sul fondo del lago di fronte alla base, e salva Shinji che, rannicchiato in un sottoscala, sta per essere ucciso dai militari. Determinata a fargli pilotare di nuovo l'Eva 01, lo trascina fino alle gabbie in cui sono tenute le unità, anche se viene ferita da alcuni soldati. Per convincerlo a pilotare, la donna lo bacia e lo fa salire sull'ascensore che lo condurrà alla sua unità.

Nel frattempo, nel Terminal Dogma, Gendō (portatore dell'embrione di Adam innestato sulla sua mano) sta cercando l'unione con Rei (contenitore dell'anima di Lilith), al fine di avviare il Third Impact. Asuka si risveglia e comincia a combattere le Forze di Autodifesa, implacabile nonostante la recisione dell'Umbilical Cable: la Seele schiera in campo le unità Eva 05-13 (o Eva Series), dotate di autonomia infinita a causa del componente S². Nel Terminal Dogma Ritsuko affronta Gendō, decisa a far esplodere il quartier generale per impedire all'uomo di portare a termine il suo piano. Tuttavia, il suo ordine viene bloccato da Casper-3 e la donna viene uccisa da Gendō. Nonostante l'iniziale trionfo di Asuka, gli Eva Series si rianimano e procedono poi a smembrare il corpo dell'Eva 02. L'unità 01 si muove autonomamente e, con Shinji al suo interno, esce sulla superficie del GeoFront per aiutare la Second Children, ma ormai è troppo tardi.

Nel segmento dedicato all'episodio 26', assistiamo al rifiuto dell'unione con Gendō da parte di Rei, che anzi decide di unirsi a Lilith, il secondo Angelo. Le due formano un essere diafano di dimensioni colossali con le sembianze di Rei. Gli Eva Series crocifiggono l'Eva 01 e si dispongono

intorno all'unità, dando inizio al rituale per avviare il Third Impact, come auspicato dalla Seele. Rei/Lilith si erge gigantesca sulla Terra, assorbendo l'Eva 01.

Dopo alcune scene nel subconscio di Shinji, il ragazzo arriva alla conclusione di essere solo e indesiderato, quindi decreta che il resto dell'umanità debba morire. Rei/Lilith crea allora un anti-A.T.Field di dimensioni globali, che annulla l'A.T.Field di tutti gli esseri umani causandone la loro dissoluzione in LCL. Le anime vorticano attorno all'Uovo di Lilith, estratto dalla superficie terrestre, formando un'unica coscienza collettiva. Un nuovo confronto con se stesso a livello mentale porta Shinji a capire che, nonostante l'iniziale convinzione di impossibilità di felicità nel mondo reale, è necessario stare con gli altri e che vivere pienamente significa provare gioia così come dolore. Questa scelta porta l'interruzione del Third Impact. Lilith si accascia al suolo e muore, donando di nuovo la propria individualità alle anime. Nel finale, Asuka e Shinji si ritrovano su una spiaggia battuta da un mare rosso sangue, apparentemente unici sopravvissuti alla tragedia.

Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone

Essendo un remake della serie originale, alcune scene sono presentate identiche, con la stessa inquadratura e angolazione, mentre altre sono totalmente differenti.

Shinji arriva a Tōkyō-3 richiamato dal padre, per trovare la città sotto l'attacco dell'Angelo Sachiel (ora diventato quarto, anziché terzo). Soccorso da Misato, viene condotto al quartier generale Nerv e costretto dal padre a pilotare l'Eva 01. Dopo il combattimento, ora presentato in modo lineare, senza flashback e flashforward, Shinji viene accolto a casa di Misato e iscritto alla scuola media frequentata anche da Rei. Le scene presentate sono di vita quotidiana e ritraggono lo sviluppo dei rapporti tra i personaggi, intercalati dagli attacchi del quinto Angelo Shamshel e dal sesto Angelo Ramiel. L'Operazione Yashima viene enfatizzata e mostrata nel dettaglio. Misato, ora colonnello, porta Shinji nel Central Dogma per mostrargli il corpo crocifisso di Lilith e convincerlo a combattere, dato che tutti loro sono pronti a sacrificarsi pur di non far raggiungere il secondo Angelo ai nemici.

Nella scena finale, Kaworu si risveglia sulla Luna, affermando in maniera enigmatica di non vedere l'ora di incontrare Shinji. Di fronte a lui si staglia una creatura diafana molto simile alla Lilith proposta nella serie. Si tratta però della nuova unità Evangelion Mark.06, costruita in segreto dalla Seele, e definita nei Groundwork della *Evangelion 1.0 Complete Records Collection* come Eva 01.

Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance

Il film si apre con elementi unicamente di novità: nella nuova base di Betania, situata al Polo Nord, il nuovo personaggio Makinami Mari Illustrious affronta, a bordo dell'unità provvisoria Evangelion

05, un nuovo terzo Angelo, uscendone vittoriosa. A Tōkyō-3 Shinji e Gendō si incontrano di fronte alla tomba di Yui. Sulla strada del ritorno con Misato, i due assistono alla sconfitta del nuovo settimo Angelo da parte di Asuka (ora chiamata Shikinami Asuka Langley), appena giunta dalla Germania. Asuka, capitano delle Forze di Aviazione Europee, inizia a convivere con Misato e Shinji. Mentre Gendō e Fuyutsuki fanno visita alla base lunare Taghba, la Terra è minacciata dall'attacco dell'ottavo Angelo, Sahaquiel. Misato mette in atto la strategia che vede schierate le tre unità Evangelion: la caduta dell'Angelo viene bloccata dagli A.T.Field degli Eva, che collaborando riescono a distruggere il nemico. Mari fa il suo arrivo in Giappone, paracadutandosi sul tetto della scuola frequentata dai protagonisti, e subito sparendo senza lasciare traccia. Anche l'unità 03, inviata dal governo americano, arriva dal cielo. Asuka si propone come pilota per il test di attivazione, ma l'unità viene infettata dal nono Angelo Bardiel perde il controllo. Shinji si rifiuta di attaccare Asuka, ma il padre ordina di sostituirlo con il Dummy System e l'Eva procede quindi a smembrare crudelmente il nemico. Asuka, miracolosamente sopravvissuta, viene posta in quarantena in terapia intensiva, mentre Shinji decide di abbandonare il ruolo di pilota. Il decimo Angelo Zeruel non tarda a farsi la sua comparsa, e a fermare la sua avanzata nel GeoFront si ritrovano Mari – dopo aver sabotato in segreto l'unità 02 – e Rei, a bordo dell'unità 00 danneggiata. Shinji resta a guardare impotente l'Angelo divorare l'Eva 00, e con esso Rei. Per salvarla decide di pilotare nuovamente l'Evangelion, ma per quanto inizialmente riesca a tenere testa all'Angelo, l'autonomia dell'unità si esaurisce, lasciandolo sotto gli attacchi diretti nemici. La volontà di Shinji porta però l'Eva in berserk, riuscendo così a sconfiggere Zeruel e a salvare Ayanami, assorbita all'interno del nucleo dell'Angelo. Il sangue scaturito dall'esplosione di quest'ultimo si coagula formando una Rei gigante, che convoglia man mano all'interno del nucleo dell'Eva 01, innescando così il Third Impact. A interrompere il processo scende dalla Luna Kaworu che, a bordo dell'Eva Mark.06, scaglia la Lancia di Cassius impalando l'Eva 01 e richiudendo le Porte di Guf.

Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo

Il film inizia con il recupero di un sarcofago a forma di croce, in cui è contenuto l'Eva 01, dall'orbita terrestre per mano dell'Eva 02 di Asuka e dell'Eva08 di Mari. Shinji e Rei si sono disciolti nell'Eva durante il Near Third Impact avvenuto quattordici anni prima. Asuka viene attaccata dai droni Mark.04, ma il risveglio momentaneo dell'unità 01 le permette di portare a termine la missione. Shinji viene estrapolato dall'Eva grazie alla Wille, la nuova organizzazione capeggiata da Misato e composta da molti degli ex membri della Nerv. Non solo Misato e Ritsuko trattano freddamente il ragazzo, ma gli mettono intorno al collo un dispositivo che esploderà nel caso salisse di nuovo a bordo di un Eva, chiamato DSS Choker. Confuso dalla situazione, Shinji assiste impotente

all'attacco dei Nemesis Series, debellati però con discreta facilità. In seguito al combattimento Asuka si manifesta davanti a Shinji, altrettanto irretita dalla sua presenza, spiegandogli dei quattordici anni trascorsi e della “maledizione degli Eva” che porta i piloti a non invecchiare. Nonostante Misato, Asuka e Ritsuko dichiarino che Ayanami Rei non esista più, e di aver trovato solo lui e il Sony DAT all'interno dell'Eva, la Wunder viene attaccata dall'Evangelion Mark.09, nettamente simile all'Eva 00. La voce di Rei convince Shinji di aver salvato la ragazza e lo porta a seguirla, mentre Misato intima di non schierarsi con la Nerv, essendo lo scopo della Wille la distruzione dell'organizzazione rivale come degli Evangelion.

Rei, apparentemente in stato di amnesia e incapace di provare qualsivoglia emozione, conduce Shinji nella base diroccata della Nerv. Dopo aver notato un ragazzo (Kaworu) suonare il pianoforte, Gendō fa la sua apparizione mostrandogli la nuova unità Evangelion 13 in costruzione, che dovrà pilotare insieme a Kaworu. In attesa di questo evento, vengono mostrate scene di quotidianità in cui Shinji e Kaworu si avvicinano sempre più. Un giorno, Kaworu mostra all'amico il panorama apocalittico che caratterizza il Pianeta Terra. La Luna, la cui superficie è ricoperta da macchie di sangue e da uno strano reticolo rosso, appare ora enorme. La Terra è trasformata in una distesa rossa di croci giganti, ed il terreno mutato nella stessa sostanza che compone il nucleo è frastagliato da enormi crepacci, uno dei quali si è trasformato in una colossale bocca dotata perfino di dentatura. Il nuovo quartier generale della Nerv è ora una forma piramidale ribaltata e pietrificata, posizionato tra le nuvole, in cima ad una colonna che sembra sorgere da una gigantesca iride bluastro. Innumerevoli creature senza testa risembranti degli Evangelion invadono immobili le rovine della città sottostante. Kaworu li definisce Failures of Infinity (インフィニティのなり損ないたち - *infinity no narisokonaitachi*) e spiega che quello è il risultato del Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo voluto dalla Nerv e culminato nel Near Third Impact, innescato dal tentativo di Shinji di salvare Rei da Zeruel quattordici anni prima. Per sollevarlo di morale, afferma però che la situazione può essere invertita dal loro intervento.

Dopo l'ennesimo trauma, portato dalle rivelazioni di Fuyutsuki riguardo alla morte di Yui e alla creazione della Serie Ayanami, Shinji si dimostra reticente a pilotare l'Eva 13, ma la vicinanza di Kaworu e la piena fiducia che ha nei suoi confronti lo convincono. Accompagnati dall'Eva Mark.09 discendono nelle profondità del Central Dogma, definito da Kaworu l'epicentro dell'Impact, dove trovano le spoglie di Lilith, divelta dalla croce e decapitata. La testa, dalle fattezze di Rei, si trova nel centro di comando, e Gendō vi si rivolge chiamandola Yui. Il secondo Angelo è trafitto da una Lancia di Longinus e fuso all'altezza del collo con l'Eva Mark.06, anch'esso trafitto. Le due lance dovrebbero essere rispettivamente di Longinus e Cassius, ma Kaworu percepisce che qualcosa non va. Il piano iniziale doveva essere estrarle per fermare il Fourth Impact, ma ora il ragazzo supplica

il co-pilota di fermarsi. Intanto le unità 02 e 08 appaiono all'attacco, scontrandosi rispettivamente con Eva 13 e Eva Mark.09. Shinji non ascolta le suppliche dell'amico ed estrae le due Lance, risvegliando il dodicesimo Angelo sigillato all'interno dell'Eva Mark.06. Inizialmente intrappolato all'interno del corpo dell'Angelo, l'Eva 13 ne divora il nucleo, trasformandosi nell'essere divino perfetto e innescando così il Fourth Impact. Kaworu si assume le colpe, dichiarando che il suo declassamento da primo a tredicesimo Angelo è stato il grilletto dell'Impact. Per fermarlo decide allora di impalarsi con una delle Lance: promettendo a Shinji che si incontreranno di nuovo, muore sotto gli occhi sgranati dall'orrore del ragazzo. Mentre Asuka affronta Ayanami, Mari nota però che le Porte di Guf non si sono ancora richiuse. Decide allora di espellere a forza l'Entry Plug di Shinji, bloccando il Fourth Impact prima che sia troppo tardi.

Il film si conclude con Asuka che estrae in modo brutale uno Shinji traumatizzato dalla capsula. Seguiti da Ayanami, decidono di intraprendere la traversata del deserto rosso che si para loro davanti, per cercare soccorsi.

III. Descrizione dei personaggi

Ikari Shinji

Protagonista dell'opera e Third Children, si presenta come opposto all'ideale virile di pilota di mecha. Schiacciato dal peso della morte prematura della madre e dell'abbandono del padre, Shinji si mostra sensibile, passivo e obbediente. Fa ciò che gli viene detto ed evita i conflitti scappando (attributi solitamente considerati femminili), non ha fiducia in se stesso ed è alla costante ricerca di approvazione, si ritiene un essere senza valore, non degno di accettazione, amicizia e amore da parte degli altri.³⁰

Ayanami Rei

First Children, creata dai geni di Yui e contenitore dell'anima di Lilith, si mostra inizialmente incapace di comprendere e manifestare emozioni umane. Attraverso le interazioni con Shinji e gli altri personaggi, nel corso della serie prenderà coscienza della sua identità, abbandonando la connotazione di automa e giungendo a provare sentimenti spiccatamente umani.

Sōryū Asuka Langley

³⁰ Genevieve PETTY, *Saving humanity through gender reversal: a feminist interpretation of Shinseiki Evangelion*, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 01-11-14.

Second Children e bambina prodigio, Asuka è ossessionata dal dimostrare il suo valore al mondo. Segnata dalla follia e dal conseguente suicidio della madre, Asuka trova la sua ragione d'esistere nel pilotare l'Eva. Per questo sviluppa subito un forte senso di rivalità nei confronti di Shinji e Rei, ma anche nei confronti di Misato, in quanto amante di Kaji. Convinta di non avere alcun valore a prescindere dal suo status di pilota, nel momento in cui viene superata da Shinji e il suo tasso di sincronia inizia a calare cade in una spirale depressiva, che la porta in stato comatoso.

Katsuragi Misato

Sotto la sua apparenza superficiale, anche Misato è perseguitata dal ricordo del padre che odiava, ma che si era sacrificato per salvarla allo scoppio del Second Impact. Rivedendo la figura paterna nell'uomo con cui aveva iniziato una relazione, abbandona Kaji per fuggire dagli spettri del suo passato. Ciononostante, entra alla Nerv per sconfiggere gli Angeli, che avevano causato la morte del padre. Viene descritta da Anno stesso come una persona che vive la vita alla leggera e instaura relazioni superficiali per proteggersi.

Nagisa Kaworu

Nonostante la brevità della sua apparizione nella serie, Kaworu ricopre un ruolo chiave nell'evoluzione della trama come della psicologia di Shinji. Mette infatti il protagonista di fronte alla scelta tra ciò che vuole (salvare la prima persona che gli ha dimostrato amore) e ciò che deve fare (uccidere l'ultimo Angelo). Da tale scelta scaturirà poi il viaggio nella psiche che porterà Shinji alla presa di coscienza della sua identità. In *Rebuild of Evangelion* sembra avere un ruolo cardine, incarnando apparentemente l'unica costante immutata nei film.

2. Il contesto socioculturale e l'individuo alienato

“*Evangelion* è una parola greca tratta dal Cristianesimo.

In realtà l'ho scelta perché suonava complicata.”

Anno Hideaki

I. Alienazione

Nato in un periodo caratterizzato, come già accennato nell'introduzione, dalla rarefazione dei rapporti interpersonali, *Neon Genesis Evangelion* rispecchia ed enfatizza l'alienazione tra individui propria della fine del XX secolo giapponese.

Il tema dell'isolamento sociale era già stato posto in primo piano da Akira (アキラ), manga creato da Ōtomo Katsuhiro nel 1982 poi trasformato in lungometraggio nel 1988. Akira propone un panorama post-apocalittico e influenzato dallo sviluppo tecnologico, sottolineando il ruolo giocato dalla tecnologia nello snaturalizzare e disorientare i protagonisti, proprio come *Evangelion*. Lo stesso motivo era già stato presentato in uno dei primi romanzi SF di Kōbō Abe (riconosciuto internazionalmente dopo il successo conseguito con *Suna no Onna – La donna di sabbia*, film del 1962), *Daiyon Kanpyōki* (第四間氷期 – *Inter Ice Age 4*, 1959). In entrambi i suoi lavori, Kōbō si confronta con il tema dell'alienazione e della perdita d'identità enfatizzando l'impatto negativo che la rapida urbanizzazione giapponese esercita sull'individuo.¹

Altro tema comune tra *Evangelion* e *Akira* è quello della gioventù abbandonata a se stessa, quasi a collegarsi con la condizione dei bambini rifugiati del dopo guerra. La crescente sfiducia e alienazione tra generazioni, come il complicato ruolo dei giovani, sono temi culturali specifici del Giappone di fine '900 e vanno influenzare anche opere successive. Tra di esse, Susan Napier cita la serie televisiva animata *Serial Experiments Lain*, diretta da Nakamura Ryūtarō nel 1998. Sia *Lain* che *Evangelion* condividono un atteggiamento complesso e problematico nei confronti della realtà, analizzando la questione della costruzione dell'identità umana, non solo in relazione alla tecnologia (elemento preponderante di entrambe le serie), ma anche in relazione alla natura stessa della realtà. Fornendo più enigmi che soluzioni, entrambe le opere conducono lo spettatore in un viaggio nella realtà interiore ed esterna, lasciando però sia il pubblico che i personaggi aleggiare in un mare di incertezza esistenziale.²

1 TANAKA Motoko, *Apocalypticism in postwar japanese fiction*, pp.98-110.

2 Susan J. NAPIER, *When the machines stop*, pp.107-108.

Nonostante l'ambientazione post-apocalittica e futuristica, *Evangelion* introduce un elemento di novità nel genere mecha prendendo in considerazione l'analisi, svolta sul piano psicologico, degli aspetti sociali e culturali propri della realtà giapponese.

La ricerca proposta nel capitolo prende come punto di partenza la dolorosa eredità di perdita e abbandono da cui sono afflitti i personaggi, causa e conseguenza della loro solitudine. L'intera opera è caratterizzata da un senso opprimente di distanza tra individuo e realtà, come tra individui stessi. La paura del contatto con l'Altro è causata dal timore di ferirsi vicendevolmente. La paura della sofferenza, come del tradimento e della delusione, conduce i personaggi in una gabbia di incomunicabilità da difficilmente riescono a liberarsi. La sensazione di sconforto e di costante incomprendimento permea la narrativa, risolvendosi solo nel finale, attraverso la presa di coscienza dell'inevitabilità della sofferenza nel momento in cui due individui distinti si confrontano l'uno con l'altro. Il regista convoglia il messaggio di straniamento attraverso giochi di luci e ombre, temi ricorrenti e riferimenti alla psicologia.

Tali espedienti sono presentati già nel primissimo episodio della serie, quando Shinji arriva nella nuova città convocato dal padre da cui era stato abbandonato anni prima. E' una scena di quotidianità: vengono inquadrare strade costeggiate da tralicci della luce, si ode in lontananza il rumore di un treno, il frinire insistente delle cicale è quasi assordante. Shinji si avvicina ad un telefono pubblico, uno degli oggetti che apparirà ripetutamente durante le ventisei puntate, collegamento alla nostra realtà, ma anche emblema della disconnessione del protagonista dal mondo: per quanto provi a chiamare, Shinji non riuscirà mai a prendere la linea, oppure non riceverà risposta. L'incontro successivo con il padre trasmette chiaramente l'incomunicabilità tra generazioni sintomo della società che è venuta a crearsi, e l'evitare il contatto visivo da parte di Shinji racchiude sentimenti contrastanti di timore, riverenza e odio. Sembra che Gendō non provi alcun sentimento verso il proprio figlio e che voglia sfruttarlo unicamente per scopi utilitari, al fine di mandare avanti il suo piano.

Altro oggetto ricorrente è il riproduttore audio Sony DAT (o SDAT), che nella sua eterna ripetizione delle tracce 25 e 26 diventa simbolo dell'isolamento volontario e della chiusura verso gli altri. Shinji si auto-confinerà più volte nella sua stanza, cercando una fuga da una realtà con cui non è in grado di confrontarsi attraverso la musica. L'isolamento auto-imposto da cui il ragazzo non trova via di fuga si manifesta con evidenza ancor maggiore in *Rebuild of Evangelion*. Il Sony DAT diventa l'unico collegamento che gli resta con il padre, nonché l'unico elemento in grado di stabilizzare la sua quotidianità, sconvolta dall'inizio di una nuova vita. Shinji verrà mostrato indossare gli auricolari quasi costantemente: per strada, in casa, in treno e perfino in classe (gesto atto ad evitare completamente l'interazione con i compagni). Come confesserà a Rei, incontrata durante un viaggio

nel subconscio ambientato nell'ormai familiare vagone del treno, il SDAT è per lui un mezzo per fuggire da un mondo in cui le cose belle, presenti nonostante tutto, sono state ormai distrutte. Si riferisce alla totale noncuranza di suo padre nell'attivare il Dummy System e far squartare dalle mani stesse del ragazzo, inerme e traumatizzato nell'abitacolo dell'Eva, l'Eva 03 contagiato dall'Angelo. Ciò che Shinji più rifuggiva (il ferire gli altri) è avvenuto attraverso le sue mani, benché non per sua volontà. La sua furiosa rimostranza, rappresentata dal minacciare di distruggere il quartier generale della Nerv a bordo dell'Eva, viene sminuita da Gendō come un semplice capriccio infantile, ennesima riprova dell'incomprensione e dell'indifferenza dell'uomo.

Il dilemma del porcospino citato da Ritsuko nel terzo episodio, che andrà poi a costituire il secondo titolo del quarto [*Ep.4: Ame, nigedashita ato – Hedgehog's Dilemma*], è un concetto elaborato da Schopenhauer nel diciannovesimo secolo e ripreso da Freud nel ventesimo, nonché la spiegazione dietro l'isolamento auto-imposto di Shinji: per quanto un porcospino desideri il contatto con un suo simile, avvicinandosi rischiano solo di ferirsi a vicenda; nel medesimo modo Shinji nasconde dietro la sua ritrosia la paura di essere ferito. Il simbolo del telefono ritorno nel finale dell'episodio 3: Tōji mostra preoccupazione per l'assenza di Shinji in seguito alla sconfitta del quarto Angelo; si avvicina a un telefono per chiamarlo ed informarsi delle sue condizioni, ma dopo qualche istante infine vi rinuncia. Il telefono di Shinji continua a non squillare.

Nel quarto episodio assistiamo al primo dei numerosi tentativi di fuga di Shinji. Per quanto paradossale, il ragazzo designa il treno della linea circolare di Tōkyō-3 come mezzo per la sua fuga. La sua circolarità rappresenta il loop dei pensieri del ragazzo, e l'impossibilità di uscire dalla situazione in cui involontariamente si è ritrovato. Nonostante la folla, Shinji resta sempre e comunque solo, isolato dalla realtà che lo circonda dal suo fedele SDAT che ripete imperterrito le tracce 25 e 26.



Ep.4: Shinji viene ritratto in modo statico, seduto immobile su un sedile, mentre il continuo ricambio di persone attorno a lui trasmette lo scorrere del tempo.

Solo nel finale dell'episodio Misato comprenderà il dilemma del porcospino che lo attanaglia: la reazione inaspettata avuta da Shinji rappresenta l'unico modo che il ragazzo conosce per far

comprendere agli altri ciò che prova. E' di nuovo una critica del regista alla società del tempo e ai dilaganti problemi di comunicazione che affliggono i giovani.

Shinji non è l'unico a essere intrappolato nella gabbia di incomprendimento creata dalle difficoltà nel comunicare le proprie emozioni. La First Children Rei ne è un palese esempio: totalmente alienata dalla realtà, sembra non provare emozioni umane se non nei confronti di Gendō. Vedendo messa in discussione la sua affidabilità da parte di Shinji (che in realtà avrebbe tutti i motivi per metterla in dubbio), Rei mostrerà la prima reazione umana schiaffeggiando il ragazzo. E' importante notare la differenza di reazione tra una situazione che non coinvolge lei personalmente e una che vede coinvolti il suo corpo e la sua intimità: quando Shinji la vede nuda e, inciampando, le palpa involontariamente il seno, Rei mostra la più totale indifferenza. Essendo Rei il clone della moglie defunta Yui, tra lei e Gendō intercorre un rapporto particolare. Ritsuko affermerà, nell'episodio 5, che la loro empatia è frutto della loro somiglianza, poiché entrambi sono “persone poco adatte a vivere”. In conclusione, si potrebbe comunque affermare che l'alienazione di Rei, che la rende effimera ed eterea, sia riconducibile all'incertezza che prova nei confronti della propria identità. Il disinteresse dimostrato da Rei per i rapporti umani e le azioni quotidiane porterà Asuka a definirla addirittura una bambola, un contenitore senza emozioni capace solo di eseguire gli ordini.

Asuka stessa trasforma il suo carattere arrogante e presuntuoso nell'invisibile muro che la scherma dalla realtà. Nell'episodio 9, non appena ne ha l'occasione, la ragazza prende le distanze da Shinji proclamando una porta scorrevole l'equivalente delle incrollabili Mura di Gerico (evidenziando la predilezione per il sarcasmo dell'autore, essendo le Mura di Gerico crollate al termine di un breve assedio). Queste incrollabili mura simboleggiano le mura che Asuka, e non solo, ha eretto attorno a se per proteggersi. In seguito, verso la conclusione della serie, Asuka cade in una spirale di frustrazione e isterismo che fanno crollare il suo tasso di sincronia con l'Eva 02. La sensazione di sconfitta e di imbarazzo la rende sempre più restia al contatto con le altre persone, portandola ad allontanarsi progressivamente dagli altri e dalla realtà stessa, intrappolata in un vortice di pensieri che la trascinano verso il baratro della depressione. Nell'episodio 22 [*Semete, ningerashiku – Don't be*] il suo isolamento viene perfettamente rappresentato da una delle sequenze più rappresentative dello stile unico del regista: dovendo prendere l'ascensore e trovandovi dentro Rei, dopo il primo momento di indecisione Asuka sale e si posiziona in un angolo. Lo spettatore osserva la scena come se la telecamera fosse posizionata in cima alle porte dell'ascensore, vedendo quindi Rei in primo piano e Asuka in secondo, appoggiata con la schiena alla parete destra dell'ascensore, braccia incrociate al petto e sguardo corrucciato rivolto verso sinistra. La scena rimane immobile per cinquanta interi secondi, mentre lo scorrere del tempo è palesato solo dallo sbattere gli occhi di Asuka e dal suo inspirare rumorosamente con il naso.

La distanza tra individui, che assillava i protagonisti e che sembrava essere stata in parte colmata grazie alla loro evoluzione nel corso delle puntate, si ripresenta prepotentemente come tema portante degli episodi 17 e 18. Misato non trova né le parole né il momento giusto per rivelare a Shinji l'identità del Fourth Children. Il ragazzo scoprirà che all'interno dell'Eva 03, contagiato dall'Angelo, si trovava il suo amico e compagno di classe Tōji solo dopo aver assistito inerme al suo smembramento da parte dell'Eva 01, reso bestiale dal controllo esercitato dal Dummy System.

Il simbolo del telefono ritorna nell'episodio 21: Kaji, prima di essere assassinato, lascia un messaggio d'addio sulla segreteria telefonica di Misato. La donna continuerà a riascoltarlo anche nelle puntate successive, fissando un “telefono che non squilla” (riferimento al titolo dell'episodio 3: *Naranai, denwa – A Transfer*) e attraversando un periodo carico di dubbi e incertezze. Shinji la vede piangere e subito si rifugia in camera, isolandosi dal lamento straziante con gli auricolari del walkman e coprendosi la testa con il cuscino. L'ennesima fuga da una realtà che non è in grado di affrontare è accompagnata dalla consapevolezza di non poter fornire alla donna il conforto che cerca. La giustificazione dietro cui si scherma è che – come dice il titolo [*Ep.21: Nerv, tanjō – He was aware that he was still a child.*] – è ancora solo un bambino. La scena viene ripresa in un parallelismo nell'episodio 23 [*Namida – Rei III*], in cui Shinji rifiuta il conforto offertogli da Misato, solo per scoprire che è Misato stessa ad averne bisogno e a cercarlo affannosamente. Per l'ennesima volta, le difficoltà di comunicazione portano i protagonisti ad allontanarsi l'uno dall'altro. Shinji si trova in seguito ancora più disorientato nel labirinto di rivelazioni e di sensazioni da esse suscitate. Prende le distanze da Rei, dopo averne scoperto la vera natura in quanto clone della madre, e da Misato, impotente di fronte alla sua sofferenza. Inoltre, il conforto cercato in Asuka non ottiene risposta, essendo caduta la ragazza in stato comatoso. Proprio nel momento di maggior confusione di Shinji, fa la sua apparizione Nagisa Kaworu [*Ep.24: Saigo no shisa – The Beginning and the End, or "Knockin' on Heaven's Door"*]. In costante ricerca di accettazione e turbato da un Altro femminile che non è in grado di comprendere e con cui non è in grado di comunicare, Shinji prova per la prima volta una sensazione di gioia nel sentirsi rivolgere le parole amorevoli che tanto anelava. La felicità è però effimera, e subito il ragazzo viene nuovamente gettato nel baratro di sofferenza, causato dal rivelarsi di Kaworu come ultimo Angelo. Il tradimento e il conseguente abbandono da parte dell'amico vengono paragonati da Shinji alle azioni del padre. Il concetto di A.T.Field, applicato finora a Angeli e Eva (la loro difesa ultima), viene ora applicato agli esseri umani. Kaworu definisce l'A.T.Field come il territorio sacro in cui gli altri non possono entrare e spiegando che si tratta delle mura che circondano l'animo. Il dualismo dell'A.T.Field, proprio di ogni essere umano, risiede quindi nell'essere meccanismo di difesa contro la sofferenza causata dal contatto con l'Altro e nell'essere al contempo l'origine della sofferenza stessa, originata

dall'impossibilità di comprendersi reciprocamente.

Il termine potrebbe derivare dalla teoria psicologica chiamata Field Theory, elaborata da Kurt Lewin durante la prima metà del ventesimo secolo. Essa esamina l'interazione tra l'individuo e il “campo totale”, cioè l'ambiente che lo circonda, e affonda le sue radici nella psicologia della Gestalt (della forma o rappresentazione) sviluppata in Germania agli inizi del 1900 e incentrata sui temi di percezione ed esperienza.

Per quanto il termine “Absolute Terror Field” non sia riconosciuto ufficialmente nella psicologia, risulta semplice applicarlo alla nostra realtà secondo quanto segue. Gli individui introversi avranno un potente A.T.Field, costruendo attorno a loro un muro incrollabile per non venire feriti nel rapporto con l'Altro. Al contrario, le persone estroverse saranno dotate di un A.T.Field più debole, riuscendo così a comunicare i propri sentimenti, emozioni e pensieri. L'A.T.Field funge da meccanismo di difesa dall'Altro e dalla sofferenza che l'alterità porta con sé. Tuttavia, gli individui introversi si trovano costretti, in un certo momento della loro vita, ad abbassare questo muro e permettere all'Altro di avvicinarsi e stabilire un contatto. Fallire in questo comporta solo solitudine, proprio come succede a Shinji.³

Tra i vari cambiamenti introdotti in *Rebuild of Evangelion*, resi più o meno palesi, notiamo l'insofferenza che Misato prova nei confronti dell'atteggiamento introverso di Shinji. L'irritazione amplificata sia dalla scarsa volontà sia dalla difficoltà di comunicazione del ragazzo, la porta addirittura a provare l'istinto di sfogare la rabbia con un gesto violento. Dopo aver allontanato Shinji, si tira infatti uno schiaffo, forse originariamente destinato al ragazzo, o forse indirizzato proprio alla sua incapacità di comprendere il dilemma del porcospino di cui Shinji è schiavo.

La sensazione di disorientamento permea *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*: Shinji si risveglia dopo quattordici anni, trovandosi contestualizzato in un mondo che ormai non gli appartiene più. Gli sforzi compiuti in precedenza per ambientarsi, farsi accettare e trovare la propria collocazione sfumano in pochi istanti. Il trattamento inaspettatamente glaciale riservatogli dalle persone che pensava di conoscere, unici punti di riferimento in una realtà sconosciuta, amplifica la sensazione di sconforto e alienazione provato da Shinji. Risvegliandosi in una stanza d'ospedale illuminata da una luce azzurrina soffusa (immagine già presentata ripetutamente nella serie), il suo bisogno di entrare in contatto con qualcosa di familiare, che non lo faccia sentire ulteriormente smarrito, lo porta quasi a tirare un sospiro di sollievo vedendo il soffitto che, fino ad ora, aveva definito “sconosciuto” [*Ep.2: Mishiranu, tenjō – THE BEAST*].

Per tutto il lungometraggio cercherà disperatamente elementi di familiarità: colto dallo sconforto suscitato dalla mancanza di punti di riferimento, si ranniccherà nel suo letto in posizione fetale.

3 Josh CLARKE, *How A.T.Field from Neon Genesis Evangelion can relate to real life*, 29-10-2014.

L'unione di vari fattori, come il non capire cosa stia succedendo, la confusione mentale creata dagli ordini opposti che si sente rivolgere e la privazione del supporto del suo SDAT (ormai rotto), aumentano solo il suo stato di angoscia e alienazione. Cerca allora un'ancora di salvezza in Rei: la ragazza sembra aver perso la memoria, ma per Shinji è necessario credere di averla salvata, per non crollare sotto il peso dell'incertezza. Per aggrapparsi a questa speranza, tenta di farle riacquistare la memoria proponendole una serie di libri da leggere, come usava fare in precedenza, ma non riceve in cambio il senso di familiarità auspicato. Il successivo confronto con Rei, da cui Shinji evince di non averla affatto salvata, porta il ragazzo in uno stato di confusione ed incertezza ancora più profonda, simboleggiata dal suo andamento traballante e dalle numerose voci che si affollano nella sua testa.

La sua vana ricerca di stabilità troverà un punto di arrivo solo nella figura di Kaworu. Paradossalmente, proprio nell'unica persona che Shinji non conosceva dal film precedente. Shinji si ritroverà a confessare che osservare l'immutabile vastità dell'universo sia per lui fonte di tranquillità, affermazione dalla quale Kaworu deduce la paura che il ragazzo prova nei confronti del cambiamento. Proprio tale difficoltà nel contestualizzarsi in un luogo causa al ragazzo straniamento.

Il tema dell'alienazione è il punto di partenza da cui si sviluppa l'analisi di altri temi portanti sviluppata nei capitoli successivi. E' indubbiamente intrecciato fittamente con il tema della ricerca d'identità, come con quello dei riferimenti alla società del tempo. Ho ritenuto però opportuno dedicare all'alienazione un capitolo a se stante, al fine di fornire una base solida in preparazione all'analisi dei temi successivi, dato che il senso di impotenza scaturito dalla pervasività della distanza tra individui e dai conseguenti fraintendimenti muove le azioni di ognuno dei personaggi, secondo vari gradi.

II. Riferimenti alla realtà

Come già scritto nell'introduzione, la serie originale *Neon Genesis Evangelion* vede la luce in un periodo di turbolenza interna. Il regista decise di applicare dei cambiamenti in corso d'opera, al fine di allontanare la narrativa dagli eventi tragici appena accaduti, sia per mano dell'uomo che per cause naturali. Ciononostante, l'intenzione dichiarata del regista è quella di muovere una critica nei confronti della comunità otaku e alla società giapponese in generale. Per sottolineare l'influenza negativa esercitata sugli individui dai disordini sociali in atto, Anno inserisce all'interno di

Evangelion numerosi riferimenti all'attualità nelle più svariate forme.

Da un lato assistiamo alla sua affermazione di identità di otaku, attraverso la citazione di altre opere cinematografiche di genere fantascientifico. Dall'altro viene proposta contemporaneamente una critica all'esclusività chiusa e della stagnazione mentale ritenute proprie della comunità otaku. Come sostiene anche Azuma, la cultura otaku sembra nutrire interesse unicamente nei riguardi del dramma all'interno di un'opera, fattore che conduce al conseguente declino della grande narrativa. Il successo di *Evangelion* sembra invece confermare la rinascita di un interesse nella narrativa e il crescente desiderio nei riguardi di narrative ben strutturate, in grado di attirare l'attenzione del lettori e spettatori, così come di emozionarli e portarli a riflettere.⁴

L'autore si appropria in modo simile anche alle questioni sociali più spigolose: da una parte riscontriamo la volontà di allontanare la narrativa dall'incidente causato dalla setta Aum Shinrikyō, dall'altro troviamo continui riferimenti a situazioni analoghe.

Senza dubbio la critica alla società non è un elemento di novità nell'animazione. Basti pensare a capolavori come *Uchū kaizoku kyaputen Hārokku* (宇宙海賊キャプテンハーロック – *Capitan Harlock*), manga creato da Matsumoto Leiji (1977-1979) e serie televisiva animata da Rintarō (1978-1979), in cui il protagonista si ribella allo stato di apatia da cui è afflitta la popolazione e al Governo stesso, primo sostenitore di tale condizione. Altro tema in comune tra questa opera e le opere di Anno, come possono essere *Nadia* o *Evangelion*, è la superiorità tecnologica. Per quanto l'enfasi posta su scienza e tecnologia (nello slogan di 文明開化 – *bunmei kaika*) ricopri un passaggio fondamentale della storia giapponese nel primo periodo Meiji (1868-1912), il tema viene rielaborato in chiave negativa sul finire del ventesimo secolo⁵, come dimostrato dalle opere sopracitate. In ognuna di esse, l'elevato livello di sviluppo tecnologico causa lo sradicamento dell'individuo dal contesto naturale, creando isolamento e alienazione.

Il governo oligarchico e gerontocratico, nonché la dilagante tecnocrazia da cui si sviluppano questi lavori, trasmette un senso di vicinanza tra la situazione proposta e quella giapponese del tempo in cui sono stati creati. Tali similitudini sono strumenti di lettura necessari al fine di orientarsi nell'analisi che segue.

Il presupposto da cui parte *Evangelion* è l'offrire, in quanto allegoria della realtà, un ritratto della società moderna, patriarcale e tecnocratica. Ikari Gendō, padre del protagonista, è l'incarnazione esemplare della figura del padre tiranno: personalità cardine a capo di una grande organizzazione (la Nerv, organizzazione paramilitare portavoce del Progetto *Evangelion*), non esita a calpestare i sentimenti altrui – quelli di suo figlio in primis – pur di raggiungere i suoi scopi. Il

4 AZUMA Hiroki, *Otaku: Japan's database animals*, pp.74-75.

5 Thomas LAMARRE, *The anime machine*, p.XXXV.

suo assenteismo e la sua freddezza nei confronti del figlio sono un parallelismo con la situazione delle famiglie giapponesi di fine millennio, caratterizzate da padri assenti dediti al “Sistema Giappone”. Il suo disinteresse e la sua mancanza di esitazione nel calpestare la vita umana in caso sia d'intralcio per i suoi piani raggiunge poi il climax nell'episodio 18. Ignorando le urla disperate di Shinji e l'eventualità di ferirne i sentimenti (oltre che di turbarne il già fragile equilibrio emotivo), ordina di far subentrare il Dummy Plug per compiere l'esecuzione dell'Eva ormai contagiato dal nemico.

In generale, la non immediatezza riscontrata nella comprensione di *Evangelion* non è solo data dalla simbologia esoterica di non facile interpretazione, ma anche da fattori più basilari. Per esempio la scarsità o totale mancanza di informazioni, spesso tenute segrete, modificate o pilotate, fatte vagamente intuire durante il corso della serie e per la maggior parte mai completamente rivelate. Si potrebbe pensare a una mancanza da parte del regista, ma non lo è. E' l'ennesimo rimando alla nostra realtà sociale, in cui il governo – o chiunque detenga il potere – occulta e modifica le informazioni per i suoi scopi, lasciando le persone “normali” nell'ignoranza o in una mezza conoscenza. Ritsuko stessa rivelerà a Shinji – e allo spettatore – le vere cause del Second Impact durante lo svolgimento della serie, svelando così che la caduta del meteorite è solo una copertura per tenere la popolazione all'oscuro dell'atto superbo che l'umanità (in questo caso persone associate con Nerv e Seele) ha compiuto cercando un contatto con il primo Angelo, Adam.

Le cospirazioni, ma soprattutto le verità suggerite e mai completamente svelate, rappresentano l'ennesima critica agli elementi negativi propri dello spettatore otaku, talmente intrappolato nel suo schema mentale secondo cui un genere deve avere un determinato svolgimento ed un determinato finale, da aspettarsi e pretendere le risposte a tutti i quesiti senza il minimo sforzo intellettuale.

Ulteriore critica viene proposta enfatizzando i dilaganti problemi di comunicazione che affliggono i giovani, incarnati nel personaggio di Shinji.

La sopracitata Seele, organizzazione segreta capeggiata da Lorenz Keel, può essere ritenuta simbolo della gerontocrazia tipica della realtà giapponese. Il potere di muovere i fili di uno schema cosmico superiore, gestendo a suo piacimento le pedine rappresentate dai protagonisti, deriva dal possesso dei Rotoli del Mar Morto, riportanti l'annuncio della venuta degli Angeli. Insieme alla sua branca operativa Nerv si fa portavoce dello scarso valore conferito alla vita del singolo individuo, tanto da arrivare a trapiantare delle anime umane nelle macchine (come in *Evangelion* o nel super computer Magi), ricorrendo al “Sistema Operativo di Trapianto dell'Anima”.

Nell'interpretazione del comandante Ikari, scienza e tecnologia controllano il mondo e proteggono gli umani, i quali sono quindi in possesso dell'abilità di contrastare la Natura, e nella sua estensione anche Dio. Il vicecomandante Fuyutsuki sostiene invece che l'uomo sia diventato eccessivamente

arrogante e che la dipendenza dalla tecnologia che lo porta ad addentrarsi in zone proibite lo porterà ad essere punito [Ep.12: *Kiseki no kachi ha – She said, "Don't make others suffer for your personal hatred."*]. Successivamente, l'assorbimento del componente S² da parte dell'Eva 01 verrà considerato dalla Seele come un atto di blasfemia da parte degli umani, che hanno osato creato un Dio. Da notare il concetto di divinità qui sotteso: qualcosa che combina la conoscenza e l'intelligenza umana con la forza vitale e l'eternità di un Angelo [Ep.21: *Nerv, tanjō – He was aware that he was still a child.*]. Sul peccato di tracotanza si concentra l'episodio 23 [Namida – Rei III], quando Ritsuko mostra agli attoniti Shinji e Misato la verità nascosta nelle profondità del quartier generale Nerv, spiegando come sono nati gli Eva ed estendendo il concetto anche alla creazione di Rei:

Gli umani trovarono un Dio e cercarono di impossessarsene, e come risultato vennero puniti: questo fu quindici anni fa.

Il Dio scomparve, così l'uomo cercò di resuscitarlo con le sue stesse mani, creando Adam.

Da Adam l'uomo creò un essere ad immagine e somiglianza di Dio: l'Eva.

Nell'Eva, che originariamente non aveva un'anima, è stata in seguito posta un'anima umana.

La superiorità tecnologica tanto declamata viene però messa in discussione più volte. Basti pensare al black out totale che coinvolge la base nell'episodio 11, scattato subito dopo aver udito Fuyutsuki tessere le lodi del sistema gestionale applicato dal Magi System. Intuendo che il black out è stato causato da un sabotaggio da parte delle Nazioni Unite, il messaggio morale trasmesso dall'episodio è quello secondo cui “homo homini lupus”⁶: il peggior nemico dell'uomo è, infine, l'uomo stesso.

I Magi vengono messi in discussione anche nell'episodio successivo: Misato contravviene all'ordine di evacuazione immediata di Tōkyō-3 imposto dai Magi, decidendo di restare a combattere il nuovo nemico nonostante la percentuale di riuscita rasente allo 0%. La strategia suicida elaborata da Misato, il cui eventuale successo viene definito da Asuka come un miracolo, comprende il bloccare la caduta sulla Terra dell'enorme Angelo con l'A.T.Field degli Evangelion. Il miracolo infine avviene, ma è stato merito dell'uomo, il Magi System ha fallito. Tale risultato suggerisce quindi il superamento della tecnologia da parte dell'uomo, seppur essere limitato e incline a sbagliare.

La tematica riguardante le cospirazioni, o più precisamente le verità tenute nascoste alle masse da chi detiene il potere, è perfettamente incarnata nella figura di Kaji Ryōji. Il triplo gioco dell'uomo, in quanto spia delle tre fazioni connesse ma avversarie (Governo, Nerv e Seele), diventa il pretesto

6 L'espressione, utilizzata per la prima volta dal commediografo latino Plauto, viene ripreso nel XVII secolo dal filosofo inglese Thomas Hobbes. Secondo Hobbes, la natura umana è fondamentalmente egoistica, e a determinare le azioni dell'uomo sono soltanto l'istinto di sopravvivenza e quello di sopraffazione. Egli nega che l'uomo possa sentirsi spinto ad avvicinarsi al suo simile in virtù di un amore naturale. Il motivo per cui gli uomini si legano tra loro in amicizie o società, regolando i loro rapporti con le leggi, risiede soltanto nel timore reciproco.

per condurre le proprie personali indagini, attraverso le quali viene a conoscenza di segreti che non sarebbero stati altrimenti svelati.

In *Rebuild of Evangelion* viene suggerito un ulteriore avanzamento nei piani loschi perpetrati dalla Seele. Il terzo Angelo che tenta la fuga dalla base di Betania è ridotto allo scheletro a causa degli esperimenti intensivi condotti su di esso, catturato ancora in stato embrionale. Sul muso dell'Angelo è impresso il nuovo logo della Seele, che sembra essersi premurata non solo di marchiare l'Angelo, ma anche tutti i tunnel della base, nonostante sia dichiaratamente una filiale della Nerv. Il dettaglio dell'Entry Plug che pende dal collo dell'Angelo porta a domandarsi se l'enigmatica organizzazione, che ha sempre disprezzato gli Eva, voglia ora servirsi degli Angeli stessi, magari infilando al loro interno un pilota (più probabilmente un Dummy), per perseguire i propri scopi.

Con la tetralogia entra in scena un nuovo agente, l'IPEA (International Project Evangelion Agency). L'ente, apparentemente sotto il diretto controllo delle Nazioni Unite, è addetto alla messa in sicurezza delle unità Evangelion. Subentra infatti nel momento in cui l'Eva 03 viene condotto in Giappone, per sigillare l'Eva 02 in conformità al Trattato del Vaticano. Tale accordo, che impone a uno Stato di non possedere più di tre unità Evangelion attive contemporaneamente, sembra un'ottusa norma dai risvolti squisitamente politici, ma potrebbe in realtà nascondere una concreta motivazione: se i giganti di luce, gli Adam, presenti durante – e probabilmente scatenanti – il Second Impact sono stati quattro, potrebbe forse esservi il rischio che l'attivazione di quattro unità Evangelion nello stesso luogo ricrei le condizioni che hanno reso possibile la tragedia quindici anni prima. In tal caso, il Trattato del Vaticano sarebbe una precauzione volta ad evitare il ripetersi della catastrofe, e l'IPEA l'organo addetto ad assicurarsi che tale trattato venga rispettato. E' ironico notare come, nell'episodio 18 della serie, Misato commentasse che avendo potere di comando su quattro unità Eva avrebbe anche potuto distruggere il mondo. Makinami Mari Illustrious, la nuova pilota introdotta in *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance*, sembra lavorare proprio per questa agenzia. La teoria secondo cui è una falsa pilota ha come punto di partenza il fatto che nei Groundwork non è mai stata definita Children, e lo stesso nei lungometraggi. Inoltre, per quanto inizialmente la sua sembrasse un'azione in solitaria, viene chiaramente aiutata dallo staff IPEA a salire a bordo dello 02 sigillato senza farsi scoprire dalla Nerv.

Tornando ai riferimenti alla setta Aum e alla critica allo spettatore otaku, l'episodio 5 della serie [*Rei, kokoro no mukō ni – Rei I*] ne racchiude chiari riferimenti. Nell'appartamento fatiscente in cui vive Rei si intersecano due immagini: la prima è quella del bambino del dopoguerra rifugiato, la seconda è quella scientifica. Michael Broderick sostiene che l'unione di questi due motivi sia un

chiaro richiamo ai Satyam, i laboratori scientifici della setta Aum.⁷ Inoltre, la scena successiva, in cui Shinji inciampa trascinando Rei a terra sotto di lui, finendo per palparle involontariamente un seno, si dimostra parodia di se stessa. Chiunque si aspetterebbe che Rei urlasse, gli desse del maniaco e lo schiaffeggiasse, ma non succede nulla di tutto questo. Al contrario, Rei rimane in silenzio ad aspettare che Shinji si sposti, una reazione così disinteressata da far mettere in dubbio la sua umanità. L'approccio alternativo a una scena presente nella stragrande maggioranza delle animazioni porta un messaggio di critica allo spettatore otaku, come alla scarsa elasticità mentale che lo porta ad aspettarsi un determinato schema di azione-reazione.

I riferimenti alla cultura popolare e alle opere fantascientifiche sono inseriti con cura e arguzia. Il titolo dell'episodio 11 [*Seishi shita yami no naka de – The Day Tokyo-3 Stood Still*] è un chiaro riferimento al film *The Day the Earth Stood Still* (film del 1951 conosciuto in Italia come *Ultimatum alla Terra*) e alla serie di OAV *Giant Robot: The Day the Earth Stood Still*, a cui Anno ha preso parte in qualità di animatore. Inoltre, i monoliti attraverso cui parlano i membri della Seele sono chiaramente ispirati a *2001: Odissea nello spazio*. La serie stessa si conclude con due fotogrammi riportanti la frase “A tutti i Children, congratulazioni”, citazione del film *The Ideon*, diretto da Tomino Yoshiyuki nel 1982. Gli omaggi alla fantascienza non si limitano però a questi. Quando in *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance* viene riproposta la sequenza in cui il Dummy System prende il controllo dell'Eva 01 e procede a smembrare l'Eva 03, uno dei momenti più crudi dell'intera serie, il regista decide di arricchirla con un dettaglio subliminale aggiuntivo: il Dummy parla. Nel momento in cui prende il posto di Shinji si sentono solo dei suoni metallici, ma se si riproduce il video al contrario, lo si sente chiaramente pronunciare questa frase:

Freedom is an illusion. All you lose is the emotion of pride. To be dominated by me is not as bad for humankind as to be dominated by others of your species.

La frase, traducibile come “La libertà è un'illusione. Tutto ciò che perdi è l'orgoglio. Essere dominati da me non è così terribile per la razza umana quanto essere dominati da altri della vostra specie”, è una citazione dal film di fantascienza *Colossus: “The Forbin” Project*, film statunitense del 1969.

I riferimenti spaziano anche nell'ambito religioso giudaico-cristiano, di cui perfetta rappresentazione sono l'Albero della Vita della tradizione kabbalistica e il titolo stesso dell'opera, benché Anno abbia dichiarato di aver scelto il termine “Evangelion” unicamente perché suonava complicato e il co-regista Tsurumaki abbia rincarato la dose, sostenendo che è stata una scelta data dalla volontà di conferire all'opera un tocco esotico. Altro elemento tratto dalla religione è la simbologia della croce, proposta alla morte di ogni Angelo e utilizzata nelle più disparate occasioni

7 Paul SUTCLIFFE, *Contemporary art in Japan*, p.185.

attraverso giochi di luci e ombre. In *Rebuild of Evangelion* viene aggiunto un dettaglio pittoresco, ennesimo riferimento religioso: ogni volta che un Angelo viene sconfitto, l'esplosione assume la forma di una croce e si forma un arcobaleno. Essendo anche gli Eva creati dai geni di Adam, succede lo stesso in caso di loro sconfitta. Potrebbe essere ritenuto un fenomeno meteorologico plausibile (morendo, gli Angeli si trasformano in masse di liquido simile a sangue che piove sulla zona) se non fosse che gli arcobaleni appaiono anche in piena notte, nella totale assenza di luce, o nello spazio (come dimostrato dall'esplosione del Mark.04).

Un arcobaleno compare a Noè alla fine del diluvio universale, e l'Arca della salvezza viene citata sia in *Evangelion* che in *Nadia*, togliendo ogni dubbio sulla familiarità di Anno con il suddetto episodio biblico. Nella Genesi, l'arcobaleno è simbolo del rinnovato patto tra Dio e l'umanità, dopo il cataclisma che l'ha quasi completamente sterminata. Il patto citato in *Rebuild* è un patto stilato con Lilith, di cui lo sterminio degli Angeli fa certamente parte. Gli arcobaleni potrebbero quindi essere il simbolo, o il messaggio, che il misterioso accordo stia venendo rispettato.

A tal proposito, alla morte di Kaworu in *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo* non appare alcun arcobaleno, nonostante il ragazzo fosse chiaramente un Angelo (il primo o il tredicesimo, o entrambi), dando così vita a speculazioni sulla sua improbabile sopravvivenza. Le ipotesi più diffuse sono che la sua anima potrebbe essere migrata all'interno dell'Evangelion 13 (l'unità non possiede A.T.Field, ed essendo l'A.T.Field conseguenza della presenza di un'anima potrebbe quindi esserne privo), oppure che non rientrasse nel contratto stipulato con Lilith, essendo un Angelo anomalo.

Prendendo come presupposto la predilezione del regista per la simbologia mistica, è stata elaborata anche una teoria riguardante l'identità segreta di Lorenz Keel, capo della Seele, in quanto Ebreo Errante. L'ebreo errante è una figura leggendaria della mitologia cristiana europea che nasce, molto probabilmente, nel periodo del Basso Medioevo.

Si tratterebbe di un ignoto ebreo che, stando a varie interpretazioni, schernì Gesù durante la Crocefissione. Per tal motivo, l'ebreo fu quindi costretto a vagabondare per sempre sulla terra, senza riposo, fino alla fine dei tempi (per alcuni interpretata come la seconda venuta del Cristo, per altri lo stesso giudizio universale). La teoria si basa sull'insistenza mostrata da Keel (e dalla Seele) nel voler giungere al Perfezionamento. La motivazione di Keel potrebbe essere che il Perfezionamento gli donerebbe così la morte a lungo desiderata.

Inoltre, la musica (soprattutto quella classica) ricopre un ruolo fondamentale nell'intera opera, in quanto creatrice di atmosfera e accompagnamento alle scene più emblematiche, nonché come arricchimento della rappresentazione emotiva dei personaggi. Di conseguenza, vi è stato un tentativo di interpretare l'elemento di novità rappresentato dai Glifi per il Contenimento del Potere

Angelico (introdotti in *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance*) in chiave musicale.

Tali glifi per il contenimento del potere angelico sono sparpagliati ovunque nel mondo di *Rebuild*. Questi simboli, già apparsi in Nadia, sono collocati nei posti più disparati, ma con una certa frequenza: si intravedono sui pavimenti e sui piloni che circondano la base di Betania, nella camera in cui Asuka viene posta in quarantena dopo il contagio dell'Angelo, sulla capsula di LCL in cui fluttua Rei, sulla benda di Asuka in *3.0*, nel nuovo logo della Nerv, sul DSS Choker di Shinji e nell'Entry Plug dell'Eva 13.



Glifi per il Contenimento del Potere Angelico riportati sull'interfaccia del DSS Choker e disegni originali degli ottantotto simboli tratti da *Evangelion 2.0 Complete Records Collection*.

Quando vengono visualizzati i grafici e le informazioni relativi al DSS Choker di Shinji, sulla destra appaiono alcune lettere dell'alfabeto associate ai glifi che compongono il codice di attivazione del dispositivo. Nella combinazione, però, alcune lettere vengono ripetute associate a glifi diversi, mentre altre non compaiono. L'impossibilità di dedurre un collegamento con l'alfabeto è stata superata creandone uno con le note musicali, secondo il sistema di notazione letterale adottato nei paesi anglosassoni e germanici. Ad ognuna di queste note corrisponde conseguentemente un tasto del pianoforte. Suonando al pianoforte la sequenza proposta sul DSS Choker, la melodia risultante è uno dei brani della colonna sonora: *Quelconque 56 avec A4 (2 pianos plus)*, utilizzata come

accompagnamento musicale all'attacco di panico di Shinji, in cui il ragazzo assume un andamento traballante iniziando a sentire un miscuglio di voci affollarsi nella sua testa.

In ultimo, il regista propone anche riferimenti alla fisica e alla meccanica quantistica. Quando l'Eva 01 viene assorbito dall'A.T.Field invertito del dodicesimo Angelo, viene trasportato in una dimensione alternativa definita da Ritsuko "Mare di Dirac" [Ep.16: *Shi ni itaru yami, soshite – Splitting of the Breast*]. Il concetto quantistico racchiuso negli studi di Paul Dirac è riassumibile nell'esistenza di un mare infinito di particelle occupanti strati ad energia negativa, che in seguito verranno chiamate antiparticelle. Il regista usa questo termine per rappresentare una dimensione parallela in cui regna il vuoto e da cui è impossibile fuggire.

Ulteriore collegamento alla meccanica quantistica, disciplina che studia il comportamento della particelle subatomiche, risiede nella stanza in cui Rei è stata creata, sui cui muri si stagliano le parole "TOP" "BOTTOM" e "Strangeness". *Top, bottom e strange* (cima, fondo e strano in italiano) sono tre delle sei varietà, chiamate anche sapori, di quark conosciuti. Il collegamento ai quark serve a giustificare le manifestazioni misteriose di Rei, che appare ai personaggi nei più svariati momenti della serie. Nel primissimo episodio della serie, Shinji intravede una visione di Rei con indosso l'uniforme scolastica in mezzo alla strada, ancor prima che arrivi Misato ad accoglierlo. Ovviamente non poteva trattarsi di Rei in carne ed ossa, essendo la ragazza ricoverata per le gravi ferite riportate in precedenza. Certamente, la visione è ripresa in un parallelismo anche nel finale di *The End of Evangelion*, quando Shinji vede Rei con indosso la divisa scolastica fluttuare sulle onde. Anche in questo caso non poteva essere la vera Rei, poiché Rei/Lilith era appena stata eliminata.

Abbandonando la razionalità la risposta è immediata: Rei non è più un essere umano. In *End*, dopo aver assorbito Adam (dall'unione interrotta con Gendō) ed essersi ricongiunta a Lilith, Rei assume al ruolo di divinità. In quanto divinità, Lilith/Rei è ubiqua. Può essere ovunque ed in qualsiasi momento, come dimostra la sequenza in cui si manifesta ai vari personaggi per "racogliere" le loro anime durante il Perfezionamento.

Rifacendosi invece ad un'ipotesi più scientifica, la risposta viene trovata nei quark e nel loro comportamento al di fuori delle leggi fisiche. Infatti, un singolo quark può essere in più di un luogo alla volta, e per loro il tempo non ha significato. A livello subatomico, gli effetti possono verificarsi prima delle loro cause, e le particelle possono arrivare a destinazione prima di iniziare il loro viaggio. Da questo si evince che Rei, il cui collegamento ai quark è suggerito dai termini riportati sui muri della stanza che l'ha vista nascere, potrebbe essere ovunque e in qualsiasi momento anche secondo la meccanica quantistica.

3. La ripetizione ciclica e il tema della responsabilità

“Eva è una storia che si ripete.

E' una storia in cui il personaggio principale assiste a molti orrori, ma prova comunque a rialzarsi.

E' una storia sulla volontà: una storia sull'andare avanti, fosse anche solo di un passo.

E' una storia sulla paura, in cui colui che deve fronteggiare la solitudine teme il contatto con gli altri, ma ha comunque la volontà di provare.”

Anno Hideaki

I. Le responsabilità imposte

Il motivo per cui si rende necessario parlare di responsabilità affonda le sue radici, ancora una volta, nella situazione socioculturale giapponese. La mancanza di responsabilità è ciò di cui Anno accusa la comunità otaku. Per portare una critica ad essa, enfatizza le insicurezze e le titubanze infantili del protagonista di *Evangelion*. Secondo Thomas LaMarre, la conclusione offre il ritratto, dal punto di vista del regista, di un otaku, confermando in interviste successive il suo disprezzo per la puerilità insita nella tendenza al ritiro sociale propria degli otaku. Gli interrogativi posti sulla tecnologia, centrali nelle animazioni create da Anno, lasciano in *Evangelion* il primo piano alla crisi morale ed esistenziale che affligge il Giappone contemporaneo. L'obiettivo sembra quasi quello di punire le persone (comprese quelle al governo) che hanno mancato di disciplina e responsabilità.¹ Nell'opera, il tema della responsabilità si interseca con l'affannosa ricerca di risposte, che culmina nell'affermazione della propria identità.

Dato che la tematica della responsabilità è molto ampia e variegata, per portare degli esempi concreti si rende necessario restringere il campo. Prendendo in considerazione puramente la macrotematica della “responsabilità di salvare il mondo”, l'elenco di opere, animate e non, che può esservi fatto rientrare è infinito. Restringendo ulteriormente l'analisi al campo dell'animazione, si può affermare che sia propria dei generi più vari, e che ogni animazione abbia la sua sfumatura salvifica. La particolarità di *Evangelion* risiede principalmente nell'imposizione di tale responsabilità, da parte di agenti esterni o interni ai protagonisti stessi. Se si vanno ad analizzare anche solo le animazioni di genere mecha citate in precedenza, come *Kidō senshi Gundam*, *Kidō keisatsu Patlabor* o *Chōjīkū yōsai Macross*, si noterà una caratteristica comune: per quanto i protagonisti vengano investiti di una responsabilità – fisica e psicologica – non richiesta, accetteranno di buon grado – chi più chi meno – di sobbarcarsi tale onere, per un bene più grande.

¹ Thomas LAMARRE, *The anime machine*, p.180.

Questo non succederà a Shinji, che si porrà ripetutamente delle domande per trovare la motivazione di combattere, e altrettanto ripetutamente troverà delle risposte meramente momentanee.

Senza dubbio il punto di partenza comune è quello del pilota bambino. Il tema affonda le sue radici nel concetto di purezza insita nei fanciulli, in grado di opporsi alla fobia tecnologica diffusasi dopo la guerra: l'anima del bambino rende il robot più umano, in grado di compiere anche del bene, e non rischia il contagio scientifico, tornando un essere puro non appena uscito dal corpo meccanico. L'idea di assumersi delle responsabilità, soprattutto così grandi, può essere fonte di paura e portare chiunque a rifuggerne. Il motivo per cui le reazioni dei protagonisti sono talmente differenti risiede probabilmente nel fattore psicologico, enfatizzato ampiamente in *Evangelion* e messo in secondo piano negli altri lavori, più improntati sull'azione e sull'eroismo.

Fondamentale per comprendere l'analisi che segue è l'idea di partenza che Shinji sia un foglio bianco, in quanto non dotato di una spiccata volontà e abituato a lasciarsi vivere, prendendo raramente iniziative personali. L'inserimento nel contesto della serie lo porta a porsi, per la prima volta, delle domande. Le risposte fornite a tali domande sono spesso delle responsabilità imposte, per la maggior parte da altri. Per quanto l'imposizione di volontà possa sembrare un atto violento, le responsabilità plasmano momentaneamente la sua identità, portandolo a un'evoluzione che culmina nella maturazione finale, simboleggiata dalla presa di coscienza di sé. Anche lo scontrarsi con le verità tenute nascoste e il superare i traumi che le loro rivelazioni comportano rientra nel processo di crescita che il protagonista si trova ad affrontare.

Come accennato sopra, per tutta la durata della serie Shinji si porrà e porrà ripetutamente alle persone intorno a lui l'interrogativo "perché?". "Perché io?" "Perché ci attaccano?" "Perché combattiamo?" "Perché pilotiamo gli Eva?" A queste domande troverà di volta in volta delle risposte ma, conscio che siano solamente momentanee, le rifiuterà riprendendo senza sosta la sua indagine. Solo negli episodi finali riuscirà a guardarsi dentro e a trovare le vere risposte.

Enigma capitale dei numerosi enigmi posti e solo in parte svelati è il mistero che avvolge la vera natura di *Evangelion* e Angeli: nel corso della serie, gli spettatori come i protagonisti si trovano a mettere in discussione più volte la loro provenienza, non ottenendo mai una risposta precisa. I dubbi presentati inizialmente da Shinji sulla natura dell'*Evangelion*, scaturiti dalla riflessione sull'odore nauseabondo di sangue che emana l'Entry Plug, si smorzano rapidamente nell'incapacità di comunicare le sue perplessità e nella sensazione di tranquillità che avverte al suo interno [*Ep.7: Hito no tsukurishimono – A HUMAN WORK*]. Il dubbio sulla natura robotica dell'Eva viene confermato già nei primissimi episodi, dove l'unità 01 mostra componenti spiccatamente umani, sia fisici (come mani e occhi) che mentali (la volontà di muoversi autonomamente). Prima di giungere alla rivelazione del mistero che avvolge gli Angeli (figli di Adam) e gli *Evangelion* (creati dai geni

del primo Angelo Adam² e dotati di un'anima umana impiantata al loro interno), i protagonisti assistono – in un climax ascendente di terrore reverenziale – alle dimostrazioni di umanità/bestialità da parte delle unità pilotate. Asuka rimane raggelata alla visione dell'Eva 01 che, assorbito nel corpo dell'Angelo, entra in berserk volontariamente e si libera squartandolo dall'interno, facendo così riversare una pioggia di sangue sugli astanti. La ragazza è portata spontaneamente a chiedersi se anche lei stia pilotando un essere del genere. Mentre Misato si chiede cosa la Nerv abbia intenzione di fare degli Eva una volta sconfitti tutti gli Angeli, ormai pienamente consapevole dell'impossibilità di esercitare un qualsivoglia tipo di controllo sulle suddette creature, Ritsuko fissa anch'ella sconvolta la scena. L'Eva non le è mai sembrato tanto spaventoso quanto in quel momento, ed è portata spontaneamente a domandarsi se gli Eva siano realmente alleati dell'uomo, loro creatore, o se, al contrario, lo odino [Ep.16: *Shi ni itaru yami, soshite – Splitting of the Breast*]. Essendo a conoscenza del loro segreto, la donna realizza coscientemente cosa stia accadendo: le anime umane inserite negli Evangelion si stanno svegliando, ed essendo ora in possesso di un corpo superiore rispetto al fragile corpo umano le loro reazioni potrebbero causare chissà quale distruzione. Il risveglio dell'anima di Yui, assorbita all'interno dell'Eva 01, è mostrato chiaramente nell'episodio 19 [*Otoko no tatakai – INTROJECTION*]. L'unità non solo rifiuta la sincronizzazione sia con Rei che con il Dummy Plug – comunicando con il gesto la sua volontà di ribellarsi a Gendō – ma, entrando in berserk per proteggere il figlio in difficoltà, viene posseduta da un istinto bestiale e procede a sbranare l'Angelo nemico, sotto gli occhi attoniti del personale Nerv.

Lo spettatore è conseguentemente chiamato ad interrogarsi anche sulla natura degli Angeli, creature senzienti ed intelligenti in grado di mutare la loro forma in base alla situazione: in ogni puntata essi si presentano sotto fattezze differenti, imparano dalle sconfitte ed evolvono, modificando le loro strategie per portare attacchi di volta in volta più efficaci. Dopo aver scoperto che gli Angeli, nonostante le loro tecnologie e abilità siano ritenute aliene, sono composti in realtà da una sostanza simile al DNA umano per il 99.89% [Ep.5: *Rei, kokoro no mukō ni – Rei I*], sia lo spettatore che i protagonisti assistono alla strategia finale da loro elaborata in quanto esseri senzienti. Dopo sedici attacchi, portati in modi differenti e con sempre maggior raffinatezza e precisione, la conclusione a cui sono arrivati è stata di attaccare l'essere umano assumendone le sembianze [Ep.24: *Saigo no shisa – The Beginning and the End, or "Knockin' on Heaven's Door"*]. Oltre a rivelarsi altamente efficaci, tale atto riconferma il concetto secondo cui il peggior nemico dell'uomo è l'uomo stesso, proposto da Gendō sia nell'episodio 11 che in *The End of Evangelion*. In tali situazioni, il concetto sottintendeva però il fallimento della responsabilità cosmica dell'umanità nei confronti del Pianeta,

2 L'Eva 01 sembra essere l'unico creato dai geni del secondo Angelo Lilith, come suggerisce Lorenz Keel, capo della Seele, riferendosi all'unità come “alter ego di Lilith”.

troppo concentrata a portare guerra tra i suoi simili, piuttosto che a difendere il suo mondo minacciato da appartenenti a una diversa specie.

Cogliendo il collegamento al tema delle responsabilità, si passerà ora ad analizzarlo nel dettaglio.

La responsabilità originale di cui viene investito Shinji è quella di pilotare l'Eva, sia per difendere il mondo (come gli viene ripetutamente ricordato) che per portare avanti i loschi piani di Seele e Nerv (come lo spettatore intuisce). Shinji cercherà di liberarsi più volte di tale responsabilità, attraverso l'allontanamento dalle persone da cui gli è stata imposta. La sensazione che permeerà i suoi numerosi tentativi di fuga sarà però quella della vanità.

Nell'episodio 4 il concetto di responsabilità da cui non può fuggire, volente o nolente, è rappresentato al meglio dal mezzo scelto per la sua fuga: il treno della linea circolare di Tōkyō-3. La sua circolarità rappresenta il loop dei pensieri del ragazzo, e l'impossibilità di uscire dalla situazione in cui involontariamente si è ritrovato. La stessa battaglia, persa in partenza, viene combattuta in uno dei viaggi introspettivi in *The End of Evangelion*. Shinji si ritrova bambino in un parco giochi. Lasciato solo con il tramontare del sole, inizia a costruire un castello di sabbia dalla forma piramidale, per poi distruggerlo subito dopo, e di nuovo ricostruirlo. La piramide è simbolo della Nerv, contemporaneamente casa a cui tornare e prigione da cui fuggire. Per quanto voglia distruggere la responsabilità impostagli dalla Nerv, non può fare a meno di aggrapparsi al luogo che, dopo tanti sforzi, ora considera il suo luogo di appartenenza.

Nell'episodio 4, quando la linea circolare effettua l'ultima corsa della giornata, Shinji si ritrova a vagare senza meta per la città. La mattina seguente, all'alba, viene investito da un ronzio insistente e da un rumore sferragliante: i colossali palazzi di Tōkyō-3 sembrano roteare, e Shinji si sente oppresso, quasi ingerito, dalla città tentacolare. Questa sensazione di claustrofobia lo porta su una delle montagne che circondano la città, un ritorno alla natura per fuggire dal soffocamento delle architetture cittadine. L'intero episodio è basato sul tema del dovere/obbligo, e questo sentimento guida la sua decisione di pilotare di nuovo l'Evangelion. Come confesserà a Misato, l'unico motivo per cui ha preso questa scelta è perché si sente in dovere: di non forzare tutta la responsabilità sulla sola Rei, di non deludere Misato che ha creduto in lui e verso Ritsuko, che gli ha ribadito la sua necessità in quanto pilota (quindi l'ha investito di un'ulteriore responsabilità).

In cerca di risposte e della motivazione necessaria, prima dell'inizio dell'Operazione Yashima [*Ep. 6: Kessen, daisanshin Tōkyōshi – Rei II*] domanda a Rei cosa l'abbia portata ad assumersi questa responsabilità, formulando l'interrogativo “perché piloti l'Eva?”. Rei risponde che per lei pilotare l'Eva rappresenta un legame, non solo con Gendō, ma con tutte le persone della Nerv, sottolineando di non avere altro nella vita. Come gran parte della sua esistenza è basata su ordini e plasmata dalla

volontà di chi la circonda (e l'ha creata), anche il suo senso del dovere è una responsabilità imposta da altri, ma accettata talmente di buon grado da attribuirle un valore così profondo.

Al contrario di Shinji, Asuka sembra invece meno propensa a porre in questione se stessa e ciò che fa. Il senso del dovere della ragazza è nei confronti di se stessa, una responsabilità cercata volontariamente e auto-imposta: la risposta al perché piloti l'Eva risiede nel mostrare il suo valore al mondo, nell'essere lodata per i suoi successi e nel nutrire il suo ego. Nell'episodio 11 [*Seishi shita yami no naka de – The Day Tokyo-3 Stood Still*], Shinji si chiede perché stiano combattendo quelli che dovrebbero essere i messaggeri di Dio portatori di pace, e Asuka gli risponde semplicemente che li combattono perché gli Angeli li attaccano, e quindi sono nemici. Il senso del dovere proprio di Asuka è basato quindi sull'autoconservazione. Al termine del combattimento contro il nono Angelo, i tre piloti si ritrovano a guardare un cielo stellato reso visibile dall'assenza di luci artificiali, un puro momento di agognato ritorno alla natura, solitamente soffocata dall'artificio umano. Rei dimostra la sua vena filosofica spiegando che “l'uomo ha sempre temuto l'oscurità, e per sopravvivere l'ha scacciata con le fiamme”. Shinji è il primo a suggerire che gli Angeli potrebbero attaccarli perché gli esseri umani sono speciali, ma viene subito interrotto da Asuka, per nulla allettata dal mettere in discussione il suo scopo di vita. Tale ruolo ricopre infatti per lei il pilotare, come confesserà nell'episodio successivo: l'Eva 02 rappresenta il mezzo per mostrare il suo talento al mondo, ed in un certo senso affermare la sua esistenza. Shinji non riesce a far propria questa motivazione, ma per il momento si adegua, finché, elogiato per la prima volta dal padre al termine dello scontro contro il decimo Angelo, si convince che sentirsi lodato sia il motivo per cui pilota l'Eva. Sentendoglielo proclamare a gran voce, Asuka gli dà dell'idiota, nonostante sia esattamente il suo stesso motivo.

Solo nella seconda metà della serie Shinji compie per la prima volta un rifiuto della responsabilità imposta nel pieno delle sue facoltà mentali, decidendo di non pilotare più l'Evangeliion in una consapevolezza mai mostrata prima [*Ep.19: Otoko no tatakai – INTROJECTION*]. L'attacco del nuovo Angelo, l'esortazione di Kaji a fare ciò che *può* fare e non ciò che *deve* fare perché così gli viene detto, uniti all'impossibilità di ignorare il pericolo in cui si trovano le persone care, lo porteranno a chiedere volontariamente di salire a bordo. Decide quindi coscientemente di pilotare di nuovo l'Eva, poiché “solo lui può farlo”: per la prima volta Shinji accetta volontariamente la responsabilità da cui era fuggito fino a questo momento, trovando il suo “perché” nel salvare gli altri affinché possano continuare a vivere. Questa presa di coscienza lo condurrà verso la maturazione finale. Quando, nell'episodio 24, si troverà di fronte alla scelta tra ciò che vuole e ciò che deve (perché può) fare, la responsabilità in parte auto-imposta gli farà decidere di porre fine all'esistenza di Kaworu. Tale scelta gli arrecherà sofferenza, giungendo quindi alla dimostrazione

delle ipotesi secondo cui l'atto violento dell'imposizione, sia essa da parte di altri che da parte di noi stessi, è fonte di dolore. Ciononostante, il dolore da cui un individuo rifugge è parte integrante della sua crescita, sia fisica che psicologica.

E' importante sottolineare che, ogni volta che Shinji fugge dalle sue responsabilità (imposte) di pilota, Misato fallisce la sua responsabilità (auto-imposta) in quanto tutrice del ragazzo.

Nei due episodi finali l'analisi si sposta sul piano psicologico, e la ricerca di risposte si intreccia fittamente con quella dell'identità. Gli interrogativi posti finora si intersecano con domande esistenziali. Vengono prese in questione non solo le motivazioni che portano i Children a pilotare le unità Evangelion, ma anche come esse influiscano sulla loro collocazione nel mondo, la natura della realtà stessa e il concetto di realtà alternativa.

Dopo un contorto viaggio nella psiche dei protagonisti, le risposte a tali interrogativi esistenziali vengono raggiunte accettando la propria identità individuale.

II. Ripetizioni e loop

L'utilizzo delle ripetizioni è un carattere fondamentale dell'intero lavoro di Anno. Come accennato in precedenza, il regista non ha avuto a disposizione un budget elevato per produrre *Evangelion*, e questo si nota soprattutto negli episodi finali, dove gli artifici tecnici vengono in gran parte abbandonati e l'intera vicenda apocalittica si svolge nella mente del protagonista. Ciononostante, la tendenza del regista a riutilizzare immagini e sequenze non affonda le sue radici nella mancanza di fondi, bensì in una personale predilezione per quelle che LaMarre definisce “animazioni limitate”, già riscontrata in opere precedenti come *Fushigi no umi no Nadia*. L'azione basata su animazioni limitate conferisce un senso di ripetizione, e viene spesso usata per descrivere movimenti ciclici, sia letteralmente che fisicamente, come possono essere due personaggi che, camminando senza meta, finiscono per perdersi. L'utilizzo ripetuto di determinati fotogrammi dà dunque vita a due tipologie diverse di animazioni, entrambe ampiamente sfruttate dal regista in *Evangelion*. La prima è l'animazione statica: la ripetizione dello stesso fotogramma, con variazioni minime, crea una scena statica che fa domandare allo spettatore se il suo apparecchio di riproduzione video si sia bloccato o meno. Un esempio perfetto di questo utilizzo possono essere la scena dell'ascensore tra Rei e Asuka, della durata di cinquanta secondi, o la scena finale dell'episodio 24, in cui Shinji stringe nel pugno dell'Eva il fragile corpo umano di Kaworu, accompagnata dalla base musicale dell'Inno alla Gioia per sessantatré interminabili secondi. A tali dettagli statici vengono però alternati passaggi repentini

in cui sequenze di immagini, iscrizioni, fotografie o inquadrature su articoli di giornale si susseguono a ritmo rapido, impossibile da cogliere da occhio umano. La seconda tipologia di ripetizione proposta è quella di intere sequenze, attraverso la quale viene trasmesso un senso di routine quotidiana, oppure loop, come se si stesse cercando vanamente di uscire da uno schema di azioni.³

L'uso di immagini statiche, a volte accompagnate da un totale silenzio, a volte da dialoghi fuori campo, conferisce alla scena un effetto straniante. L'obiettivo ricercato attraverso il blocco dell'azione è quello di spostare il focus sull'aspetto psicologico.⁴

Evangelion è costellato nella sua interezza da ripetizioni, non solo sul piano tecnico, ma anche sul piano gestuale. Il concetto di ripetizione, o di loop (intesa come ripetizione da cui è impossibile uscire), è chiave di lettura fondamentale per l'analisi, mirata a dimostrare quanto l'opera sia permeata da tale tema in ogni sua più lieve sfaccettatura. Prendendo come punto di partenza la tematica della ripetizione sono state elaborate diverse teorie, nel tentativo di svelare alcuni degli enigmi contenuti nell'animazione (ottenendo forse l'effetto opposto, andando a intricare ulteriormente la trama).

Prendendo in analisi il protagonista, Shinji, si può notare che è intrinsecamente connesso alla tematica della ripetizione. La ripetizione di gesti, frasi e azioni rappresentano contemporaneamente ciò da cui cerca di fuggire invano e una situazione di familiarità e normalità a cui desidera tornare. La frase “non devo fuggire”, ripetuta più volte durante la narrativa, è significativa per diverse ragioni: la prima è che il regista Anno è uscito dai quattro anni di depressione ripetendosi questa frase, conscio di dover affrontare se stesso e la situazione da cui rifuggiva⁵; la seconda è la sua ricorrenza continua sulle labbra del protagonista, con effetti sia negativi che positivi; la terza è che, ironicamente, Shinji non fa che fuggire. Altro gesto ripetuto in continuazione è lo stringere il pugno: con le braccia abbandonate lungo i fianchi, dopo qualche spasmo della mano stringe il pugno con forza. E' un gesto spontaneo a cui il ragazzo ricorre inconsciamente in situazioni di tensione, e rappresenta il mare il sentimenti e sensazioni che si agitano in lui, nonostante all'apparenza sia pacato. Lo vediamo stringere il pugno nel primo episodio, quando incontra di nuovo il padre dopo anni, e quest'ultimo gli ordina immediatamente di salire a bordo dell'Eva 01. Tale gestualità è ripresa in parallelismo nell'episodio 19, quando chiede volontariamente di salire a bordo, per esprimere per la prima volta convinzione. Nell'episodio 5, dopo essersi trovato davanti Rei nuda e aver capitolato su di lei palpanole inavvertitamente un seno, il gesto verrà ripetuto per esprimere imbarazzo. Anche il tentativo di fuga del ragazzo si ripropone nel corso della trama, a volte nello

3 Thomas LAMARRE, *The anime machine*, pp.193-196.

4 Susan J. NAPIER, *When the machines stop.*, p.114.

5 ANNO Hideaki, *What were we trying to make here?*, 28-10-2014.

stesso episodio. Il mezzo designato per la sua fuga, la linea ferroviaria circolare, è simbolo dell'impossibilità – forse dalla non volontà – di liberarsi dalla gabbia in cui è rinchiuso, sia essa una responsabilità imposta da altri o l'affollarsi dei suoi pensieri.

Oggetto che maggiormente incarna la sensazione di loop e di ineluttabilità è il suo fidato lettore audio Sony DAT, intrappolato nell'eterna ripetizione delle tracce 25 e 26 quanto Shinji nella sua vacua passività. Solo in *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance* inizierà a riprodurre la traccia 27, quasi l'interruzione della ripetizione senza fine fosse stata causata dall'entrata in scena del nuovo personaggio, Makinami Mari Illustrious, non presente nella serie originale e quindi portatrice di cambiamento. Analogamente, in *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo* il loop del Sony DAT – e della trama – sembra subire un'ulteriore interruzione con l'entrata in scena di Kaworu, arrivando a riprodurre la traccia 28.

Rimanendo sul tema della ripetizioni interrotte, è possibile citare anche la stanza d'ospedale. Dal secondo episodio in poi, Shinji si risveglierà più volte in una stanza d'ospedale soleggiata e silenziosa, illuminata da una luce azzurrina soffusa, come a voler indicare un territorio liminale tra le cruente battaglie che imperversano fuori dalle mura e l'oscuro nulla che porta la morte. Risvegliandosi, Shinji si ritroverà solo, a fissare un soffitto che, inizialmente, definirà sconosciuto, ma che diventerà familiare a causa delle ripetute visite.

La sequenza ripetuta subisce un'interruzione quando, per la prima volta, non si risveglierà solo, ma assistito da Rei, seduta al fianco del letto [*Ep. 16: Shi ni itaru yami, soshite – Splitting of the Breast*]. La ripetizione di determinate frasi non si limita alla presenza assidua dell'incoraggiamento / ordine auto-imposto che implica la frase “non devo fuggire”. Negli episodi 18 e 19 è possibile riscontrarne un esempio. Nell'episodio 18, nel disperato tentativo di fermare l'Eva 01 controllato dal Dummy System dallo smembrare il nemico (l'Eva 03, con il pilota al suo interno, contagiato dal tredicesimo Angelo), Shinji impugnava i comandi e, scuotendoli forsennatamente, recitava come un mantra la parola “fermati”, invano. Nell'episodio 19, l'intera sequenza viene ripetuta, e la frase ripresa in parallelo. Nel momento in cui si trova ad affrontare il quattordicesimo Angelo, penetrato nel GeoFront e pericolosamente vicino all'Angelo crocifisso nelle profondità del quartier generale Nerv, e l'autonomia si esaurisce, lasciandolo così inerme sotto i colpi del nemico. Con una disperazione pari a quella mostrata nell'episodio precedente, Shinji supplica l'Eva di riattivarsi recitando strenuamente la parola “muoviti”. Il miracolo infine avverrà, e Yui all'interno dell'Eva si risveglierà per proteggere nuovamente il figlio.

Non solo Shinji, ma anche Asuka e Rei sono caratterizzate da alcune ripetizioni. Riguardo a Rei l'analisi non è complicata: essendo clonata da geni di Yui, la sua esistenza si ripete all'infinito, e ciò spiega la sua affinità al tema della morte. Nella serie vengono presentate tre Rei: Rei I, ancora

bambina, viene strangolata da Naoko; Rei II è la versione che accompagna gli eventi della serie, finché le emozioni maturate in lei non la portano a sacrificarsi per salvare Shinji nell'episodio 23; Rei III è l'ultimo clone proposto, quello più conscio della ripetizione della sua esistenza e della sua natura in quanto contenitore dell'anima di Lilith. In *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*, dopo un salto temporale di quattordici anni dalla linea narrativa presentata nei primi due film di *Rebuild of Evangelion*, sembra addirittura che ormai venga clonata in lotti, arrivando a simboleggiare un'esistenza ininterrotta che si perpetua nel tempo, priva di una reale possibilità di cessare di esistere.

Il personaggio di Asuka viene invece caratterizzato da una ripetizione di frasi e di errori. La frase in giapponese 「気持ち悪い – *kimochi warui*」, un'espressione spesso usata dalla ragazza, offre molte traduzioni leggermente diverse l'una dall'altra: può essere tradotta, per esempio, come “che schifo” o “mi fai schifo”, oppure anche come “mi sento male”. Asuka la usa nelle occasioni più svariate, sia in situazioni leggere (come può essere un bisticcio tra lei e Shinji) sia in situazioni più cupe. Un esempio di queste ultime è pienamente rappresentato dalla fase iniziale del tracollo mentale della ragazza. Asuka, che convive con Misato e Shinji, si ritrova a pensare quanto la disgusti entrare in contatto con oggetti “contaminati” dagli altri due, come la lavatrice in cui lavano la loro biancheria intima, il gabinetto su cui si siedono, la vasca da bagno in cui si lavano. Nel lungometraggio *The End of Evangelion* sarà proprio questa frase la battuta di chiusura dell'intero film. Shinji e Asuka si risvegliano su una spiaggia, alla fine del Perfezionamento interrotto, e il ragazzo cerca di strangolarla. Asuka allora solleva un braccio ed accarezza dolcemente la guancia di Shinji, che interrompe il suo gesto violento per scoppiare in un pianto singhiozzato. A quel punto, Asuka lo guarda e pronuncia la frase “disgustoso.” (o “mi fai schifo”, come tradotta nella versione italiana).

Tra le frasi preferite e continuamente ripetute della ragazza si possono annoverare la parola “バカ – *baka*”, “stupido”, solitamente rivolta a Shinji (tanto da arrivare a chiamarlo normalmente “BakaShinji”, adattato in italiano come “StupiShinji”) e l'espressione “信じらんない – *shinjirannai*”, contrazione della forma negativa del verbo “credere”, che rappresenta un'espressione di sorpresa o di biasimo. Per esempio, Asuka “non può credere” che le porte delle stanze giapponesi non abbiano chiavi, “non può credere” che Shinji sia così stupido da comportarsi in quel modo, “non può credere” di essere stata salvata dalla favorita del comandante Ikari (Rei). Inoltre, dichiarerà più volte di odiare tutti, ma soprattutto se stessa. La ripetizione degli errori si interseca con la sua figura nella parte finale della serie: per quanto si ripeta di non poter e non dover fallire di nuovo, cadrà in un loop di sbagli da cui non riuscirà a liberarsi e che la condurrà, infine, a sprofondare nel baratro della depressione.

La ripetizione di intere sequenze si denota anche nell'episodio 7 [*Hito no tsukurishimono – A*

HUMAN WORK], nel quale viene riproposta una sequenza della routine mattutina a casa Katsuragi per ben tre volte in venti minuti: il tostapane sforna due toast, Shinji e PenPen (il pinguino domestico di Misato) fanno colazione, Misato esce dalla sua stanza sbadigliando, apre una lattina di birra ed inizia a trangugiarla, guadagnandosi sguardi di disapprovazione da parte degli altri due. Il riutilizzo delle immagini è un espediente per ovviare alla scarsità di budget, come già accennato, ma riesce nel compito di trasmettere un senso di normale quotidianità.

Se per tale scena i fotogrammi sono stati riutilizzati nella loro totalità, la scena che vede protagonisti Rei e Shinji al termine della battaglia mostrata nell'episodio 6 è una ripresa di azioni già compiute da agenti differenti. Nell'episodio 5 viene presentato, attraverso un flashback, l'incidente avvenuto durante il test di attivazione dell'Eva 00 condotto prima dell'inizio della serie: nonostante la presenza di Rei al suo interno, l'Eva 00 va fuori controllo e attacca la stanza d'osservazione in cui si trovano Gendō, Ritsuko e altri del team. Quando l'Entry Plug viene espulso Gendō corre in soccorso di Rei, arrivando ad ustionarsi le mani pur di tirarla fuori dalla capsula rovente. Analogamente, alla fine della battaglia contro Ramiel, Shinji accorre ad aiutare Rei, intrappolata all'interno del corpo dell'Eva reso rovente dall'attacco nemico. Il ragazzo apre quindi l'Entry Plug ustionandosi i palmi delle mani, proprio come Gendō, e si assicura delle condizioni della compagna. Le azioni compiute in parallelo con quelle del padre, portano Rei a rivedere la figura di quest'ultimo in Shinji e a sorridergli grata. La stessa scena, ripresa in *Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone* e migliorata a livello grafico dalle nuove tecnologie, subisce ora una leggera modifica: l'Eva 00 sembrerà ora ridotto ad un corpo umanoide che si dimena in mezzo alle fiamme, e quando Shinji aprirà il portellone dell'Entry Plug, Rei non rivedrà in lui la figura del padre, e dedicherà interamente a lui un sorriso appena accennato da Monna Lisa.

La tetralogia *Rebuild of Evangelion* incarna in pieno il concetto di ripetizione, non solo in quanto remake, dato che i temi riproposti subiscono delle impercettibili modifiche, ma anche per la sensazione permanente di loop che trasmette la visione.

Le leggere modifiche apportate sono rese più o meno palesi nel corso della visione. Per esempio, il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, proposto nel suo diciassettesimo rapporto durante la serie TV, viene ora presentato nel suo ventisettesimo rapporto. L'organizzazione Seele, che basa il suo modo di agire sui Rotoli del Mar Morto, annuncianti l'arrivo degli Angeli, è ora in possesso dei Testi Apocrifi di tali pergamene. Dato che Nerv e Seele sembrano, in *Rebuild*, più informate riguardo alla natura del nemico, rimasto un mistero per tutta la durata della serie originale, la sensazione è che i Testi Apocrifi siano come “aggiornate” dei fatti avvenuti in essa e in *The End of Evangelion*. Per fare un parallelismo, come i Vangeli Apocrifi raccontano la vita di Gesù, i Testi Apocrifi potrebbero raccontare quella di Shinji.

Lo stesso Kaworu, che in *Rebuild* non giungerà mai alla Nerv come pilotato sostitutivo dell'unità 02, nel momento del suo risveglio (avvenuto nella base lunare di Taghba), sembra conoscere Shinji da prima, nonostante non si siano mai incontrati. Questi e altri fattori hanno dato vita alla teoria secondo cui *Rebuild of Evangelion* non sia un remake della serie originale, ma un seguito o un loop degli eventi presentati in essa.

Inoltre, per quanto il titolo del lungometraggio finale non sia ancora definitivo, la punteggiatura musicale della doppia barra || indica che la sezione appena conclusa deve andare ripetuta, nell'ennesimo riferimento all'elemento musicale e alla tematica della ripetizione.

La teoria del sequel sostiene che l'universo di *Rebuild* sia il diretto successore dell'universo di *Neon Genesis Evangelion*. La teoria del loop sostiene invece che l'universo di *Neon Genesis Evangelion* si ripeta all'infinito, introducendo varianti di volta in volta differenti. Un'altra possibilità è quella dell'universo alternativo, generato (spontaneamente o meno) da uno o più personaggi.

Già in *1.0* diversi fattori fanno sospettare che non si tratti dello stesso mondo, né di un mondo ex novo. Tra questi, i primi a comparire sono il mare di sangue (ripresa della scena finale di *The End of Evangelion*), la sagoma sulla collina e il rapporto sul Perfezionamento che ora è diventato il numero 27. Inoltre, Kaworu fa intendere di conoscere Shinji, nonostante non si siano ancora incontrati. Sembra come se Kaworu, in quanto non umano, sia immune al “reset” che ha fatto ricominciare la storia, e quindi si ricorda di Shinji; questo spiegherebbe anche perché prometta che questa volta riuscirà a renderlo felice [finale di *2.0*]. Altro dettaglio non trascurabile: nei disegni preparatori nel Groundwork di *1.0*, il Mark.06 è indicato come Eva 01. Durante i lavori di costruzione era impossibile non notarne la somiglianza con Lilith, da cui lo 01 ha avuto origine. Oltretutto, la Seele si riferisce ad esso come il “Vero Evangelion”, proprio come aveva fatto con l'Eva 01 durante la serie. Il finale di *End* vedeva l'Eva 01, ormai trasformato in divinità, fluttuare nello spazio allontanandosi dalla Terra; in *Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone* il Mark.06 è stato “estratto” dalla superficie lunare. Quando il Mark.06 discende dalla Luna, lo si vede volare e non fare uso di Umbilical Cable (come l'Eva 01 in *The End of Evangelion*), ma potrebbe essere frutto dei poteri di Kaworu. Riguardo al Mark.06, uno storyboard poi tagliato di *2.0* mostrerebbe che la Luna sarebbe stata colpita da un geysir di sangue emanato dal Polo Sud durante il Second Impact – vanificando così la teoria dello schizzo di sangue proveniente dal collo di Lilith/Rei. Questo spiegherebbe non solo la macchia di sangue, ma anche la presenza del Mark.06 e della Lancia di Cassius sul sito: potrebbero essere uno degli Adam (in *Rebuild* sono quattro) e la sua Lancia, condotti sulla Luna dal potente geysir. La teoria di Mark.06/Eva 01 sembra quindi infondata.

Tra i vari indizi sparpagliati nei vari film che potrebbero sostenere la teoria del loop troviamo anche

la canzone intonata da Mari all'inizio di 2.0, prima di scontrarsi con il terzo Angelo. Mari sta cantando “365 ho no march”, una canzone del 1968 di Suizenji Kiyoko, che nella fedele traduzione italiana recita:

*La felicità da sola non arriva
passo dopo passo noi raggiungeremo lei.
Un passo ogni giorno, tre passi in tre giorni
dopo tre in avanti vai indietro di altri due!*

Indizio apparentemente irrisorio, unito al titolo *You Can (Not) Advance* assume un significato recondito.

Inoltre, durante tutti i lungometraggi vengono pronunciate frasi o inseriti dettagli riguardanti la ripetizione temporale. In un momento di quiete tra gli attacchi angelici, Ritsuko afferma che “oggi è uguale a ieri, domani sarà uguale a oggi”. Nell'episodio 16 della serie TV, Kaji aveva lasciato un messaggio sulla segreteria di Misato in cui la invitava a bere sake in un posto carino; in 2.0 i due vanno appunto a bere sake in un locale, mentre il cartello sopra il loro tavolo riporta la scritta “ogni incontro è irripetibile”.

In 3.0 sembra che i riferimenti alla ripetizione si sprechino, e la maggior parte sono convogliati da Kaworu. Quando Shinji chiede come poter fare per produrre un suono piacevole al pianoforte, il ragazzo gli risponde che il trucco è esercitarsi a ripetere, farlo e rifarlo finché non sarà soddisfatto.

Il fatto che Shinji impari a suonare il pianoforte in breve tempo potrebbe essere ricondotto al suo suonare il violoncello nella serie, e quindi alla sua familiarità con gli strumenti musicali, benché in *Rebuild* il suo hobby non venga accennato. La frase pronunciata da Kaworu nell'episodio 24 (“potrei essere nato per incontrarti”) diventa ora un'affermazione (“sono davvero nato per incontrarti”), premettendo che si sia già posto il dubbio in precedenza. Inoltre, affermerà di essere a questo mondo da molto più tempo di Shinji. In seguito, mostrando a Shinji in che stato versa il pianeta, alluderà al fatto che la distruzione di massa causata dagli Impact non è cosa rara, che gli umani sono soliti evolversi artificialmente (quindi il Perfezionamento non è una novità) e che quello di distruzione e rinascita (Death&Rebirth?) è un ciclo che si ripete; affermerà poi la possibilità di *portare indietro* il mondo a prima del Near-Third Impact. Quando in seguito scoprirà di essere stato trasformato da primo Angelo a tredicesimo (passaggio ancora oscuro), dirà che l'inizio e la fine sono uguali. Prima di morire e di promettere a Shinji che si incontreranno ancora, Kaworu rivolge al ragazzo questa frase:

Anche se le anime scompaiono, speranze e maledizioni rimarranno in questo mondo. Gli intenti vengono assimilati dal mondo sotto forma di informazioni e continuano a cambiare. Nel tempo, persino l'essenza di una persona può venire interamente riscritta. Mi dispiace. Questa non è la felicità in cui speravi.

Per quanto sia impossibile contestualizzarla nella trama e capire quali conseguenze avrà – oppure

sta già avendo – è chiaro il suo significato: le anime che tornano alla Camera di Guf lasciano nel mondo qualcosa di loro, come se lasciassero delle tracce su un nastro, già inciso innumerevoli volte; i desideri sopravvivono assimilati nel mondo, ma mutano per adattarsi al suo assetto; l'identità di una persona può, attraverso dei cambiamenti minimi, ripartire ed essere creata da zero. Alcuni personaggi, nel corso dei cicli di distruzione e rinascita, potrebbero aver subito dei cambiamenti. L'esempio più lampante potrebbe essere Asuka che, oltre ad aver cambiato cognome (come Yui), sembra aver cambiato leggermente personalità.

A proposito di questo, le interviste ai doppiatori contenute nel pamphlet distribuito alla proiezione di *3.0* sono illuminanti. Ishida Akira (Kaworu) sembra esplicitare il tema del loop. La premessa necessaria è che Anno Hideaki, tenendo molto all'immedesimazione dei doppiatori, rivela ad ognuno quello che ritiene necessario ad arricchire la loro interpretazione, ma nulla più. Ishida ha raccontato che già dopo *1.0* Anno lo prese da parte e gli rivelò “ciò che sarebbe successo”, dettagli di cui il resto del cast era all'oscuro. Recitò in *2.0* con tutte queste informazioni in mente, senza rivelarle mai. Sembra che solo per il doppiaggio di *3.0* gli altri membri siano stati messi al corrente. Una cosa simile è successa anche a Miyamura Yūko (Asuka), che dichiarò di aver ricevuto la direttiva di doppiare il suo personaggio in modo diverso perché questa Asuka era “un'altra cosa”, senza però ricevere ulteriori spiegazioni, e arrivando a capirne il motivo solo con *3.0*.

Ishida dichiarò quindi:

“Anche se *Rebuild* parla di cose diverse rispetto alla serie originale, i sentimenti che Kaworu prova per Ikari Shinji...quelli non cambiano. Sapevo che il mondo era diverso, questa volta, e mi preoccupavo per come renderlo attraverso il mio modo di avvicinarmi a Shinji. E' stato un bell'ostacolo. Ho pensato a come superarlo sin dall'inizio. Come sarebbe stato Nagisa Kaworu, dopo aver accumulato parecchi cicli del suo passato? [...]Non importa quante volte [la storia] succeda, finisce sempre nello stesso modo. Sarebbe dovuto essere diverso, in questo ciclo, ma gli stessi errori si sono ripetuti.[Kaworu] ha un destino infelice. Ma è come se questa volta fosse riuscito a cambiare i binari in un punto diverso.”

La teoria esposta fino ad ora non ha ovviamente basi concrete su cui fondarsi, tutto è lasciato nelle mani di Anno e del suo ultimo film. Ciononostante, sapendo che nulla in *Evangelion* è casuale, è impossibile non notare i sottili indizi inseriti in ogni film, in ogni angolo, su ogni parete, in ogni dialogo quotidiano. Spetta ovviamente ad ognuno fornire la propria personale interpretazione.

Rebuild of Evangelion sembra fortificare sia la tematica delle realtà alternative – già proposta nell'ultimo episodio della serie TV nel lontano 1996 – che quella della ripetizione, basti solo pensare al titolo del terzo film, in cui il regista utilizza un abile gioco di parole per trasmettere la possibilità/impossibilità di compiere nuovamente determinate azioni.

A causa dell'ambientazione rivoluzionaria di *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*, totalmente differente rispetto allo scenario proposto nei primi due lungometraggi, molti si sono domandati se la

tematica del loop fosse applicabile alla tetralogia stessa, e non solo alla tetralogia in rapporto alla serie originale.

Teoria molto diffusa tra i fan giapponesi è che *3.0* sia ambientato in un (ennesimo) universo alternativo, nel quale Kaworu non è disceso dalla Luna per impalare l'Eva 01 con la Lancia di Cassius (come ha fatto nel finale di *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance*) e quindi lo scatenarsi del Third Impact non è stato interrotto. L'evidente cambio di design tra un film e l'altro ha portato a chiedersi se fosse un mero cambio di look – necessario dopo quattordici anni – oppure se il Kaworu di *3.0* fosse o meno lo stesso di *1.0* e *2.0*.

Tre premesse sono necessarie prima di addentrarsi nella teoria. La prima è prendere in considerazione che *3.0* venga prima di *1.0* e *2.0*, e che le vicende siano ambientate nella linea temporale del loop precedente. La seconda è che in *3.0* Kaworu non abbia fermato il Third Impact: i due loop trovano un punto di rottura con esso, poiché in *3.0* il Third Impact ha raggiunto uno stadio molto più avanzato, causando disastri inimmaginabili e venendo fermato solo all'ultimo secondo disponibile (Near-Third Impact). Quindi *3.0* presenterebbe lo scenario peggiore, in cui Kaworu viene ingannato da Gendō e fallisce nel portare la felicità a Shinji. Prima di morire, però, gli promette che si incontreranno di nuovo. Come spiegato da lui stesso, grazie alla Lancia di Longinus e alla Lancia di Cassius è possibile portare indietro il mondo a prima del Third Impact. Ricominciare, quindi, dall'inizio, da *1.0*, e ripetere la storia facendo attenzione a non commettere alcun errore. La terza premessa è che, conseguentemente, il Kaworu di *1.0* e *2.0* venga dopo il Kaworu di *3.0*, essendo quindi il suo successore o una sua versione aggiornata. Lo scopo di Kaworu è regolare i conti con il Re dei Lilin, poiché ricorda quello che è accaduto nel loop precedente ed è quindi fermamente deciso ad evitare che la tragedia si ripeta. Ma soprattutto, vuole fare in modo che questa volta Shinji ottenga la felicità.

La teoria si fonda su diverse basi, tra cui le condizioni in cui versano Terra, Luna e GeoFront in *3.0*, non coincidenti con quelle mostrate nel finale di *2.0*. Le possibilità sono due: o nei quattordici anni di salto temporale si sono susseguite altre catastrofi, oppure *3.0* è ambientato in un altro universo nel quale il Third Impact è stato bloccato molto più tardi. Inoltre, il panorama del GeoFront scoperchiato del Third Impact proposto nella preview al termine di *2.0* non coincide con quello poi mostrato a Shinji in *3.0*, dove invece la città è tinta di rosso e ricoperta, insieme agli innumerevoli Eva decapitati simili allo 01 che la invadono, da un materiale che ricorda il nucleo di Angeli e Eva. Altri esemplari simili sono collocati all'interno del GeoFront, tanto che le pareti del Central Dogma ne sono tappezzate. Kaworu li chiamerà Failures of Infinity (インフィニティのなり損なたち). Cosa siano e da dove vengono non è noto. Potrebbe trattarsi di un tentativo di produzione di massa di Eva da parte della Nerv, somiglianti al loro Eva migliore ormai perduto, al fine di combattere

nuove battaglie, magari per difendere Lilith dall'attacco dei seguenti Angeli (solo il dodicesimo l'ha infine raggiunta nel Terminal Dogma, quindi l'undicesimo deve essere stato sconfitto precedentemente). Queste ipotetiche battaglie sono anche la causa della caduta in rovina del quartier generale della Nerv, oltre che dell'intera città. Un'altra possibilità è che, attenendosi alla spiegazione di Kaworu secondo cui sono il risultato del Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, siano esseri umani mutati, tentativi falliti di sottoporre gli umani al Perfezionamento. Il Progetto per il Perfezionamento consiste, in *Rebuild of Evangelion*, nell'elevare l'umanità allo stato materiale di divinità, attraverso un processo di morte e rinascita. L'Eva 01, in quanto "Dio" orchestrante l'evoluzione, potrebbe aver rimodellato gli umani a sua immagine e somiglianza. Il procedimento sembra, in ogni caso, non essere giunto a completamento.

Riguardo al nuovo logo della Nerv presentato nel terzo film, potrebbe essere che in questo universo il logo sia sempre stato quello, poiché si intravede su alcune strutture il logo originale proposto dalla serie, ma non viene mai presentato quello rivisitato per i primi due film di Rebuild.

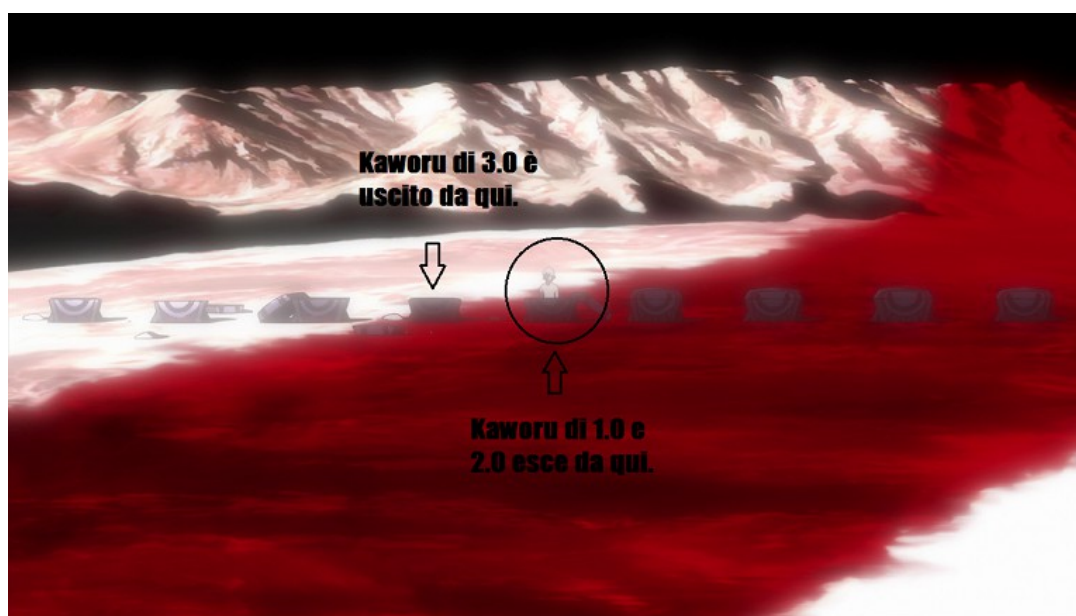
Inoltre, una volta penetrati nel Central Dogma (dove si trova Lilith), Kaworu spiega che è stato l'epicentro del Third Impact. Ciononostante, durante la sequenza del Third Impact in *2.0* (che si svolgeva sulla superficie del GeoFront) Lilith veniva inquadrata brevemente, mostrandola placida e imperturbabile nella sua stanza silenziosa. In *3.0* invece, il panorama che si presenta nel Central Dogma è quello di un campo di battaglia: la croce su cui era inchiodata Lilith è riversa sul suolo ricoperto di teschi (forse i crani mancanti ai Failures of Infinity?), il suo cadavere in decomposizione è immobilizzato nell'atto di tendere una mano verso qualcosa mentre arranca sulle ginocchia. Privata della testa, è fusa con il Mark.06 all'altezza del collo, entrambi trafitti da due Lance di Longinus. La testa di Lilith, situata nella sala di comando centinaia di metri più in alto, ha le fattezze del volto di Rei, alludendo al fatto che le due devono essere venute in contatto.

Anche a livello visivo, *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo* è un mondo a parte rispetto ai capitoli precedenti, e non solo per il cambio di look dei personaggi. Il tratto pulito e spigoloso segna quasi un ritorno all'essenzialità della serie, e lo stesso si potrebbe dire per il riciclo di sequenze e la sovrabbondanza di fermo immagini. In confronto ai fasti grafici proposti in *2.0*, si potrebbe quasi dire che *3.0* sia un passo indietro, un ritorno alle origini. Prendendo in considerazione i piloti, immutati nell'aspetto nonostante il salto temporale di quattordici anni, solo Kaworu sembra aver cambiato pettinatura. Questo dettaglio, apparentemente superfluo, potrebbe forse fornire un altro indizio sulla sua appartenenza ad un universo differente.

Un ulteriore fattore risiede nella caduta di Kaworu nel tranello tesogli da Nerv e Seele (che auspicano il verificarsi del Fourth Impact) quando discende nel Central Dogma con Shinji. Si rende infatti conto solo troppo tardi che la Lancia di Cassius non si trova dove dovrebbe essere,

sostituita da un'altra Lancia di Longinus (ricordiamo il fotogramma con le quattro lance dei quattro Adam). Sembra strano che Kaworu non riconosca immediatamente la differenza tra la Lancia di Longinus e l'arma che impugnava alla fine di 2.0, quindi è stato supposto che in questo universo non l'abbia mai utilizzata.

Da prendere in considerazione è anche il tempismo del risveglio di Kaworu. Se avesse già vissuto determinati eventi, memore del ciclo precedente, saprebbe che l'avvicinamento di Shinji e Rei secondo il piano del Re dei Lilin segna l'inizio della corsa verso il Third Impact. Anche nel caso fosse stata la Seele a decidere in quale preciso istante fare in modo che Kaworu si svegliasse, confermerebbe solo la loro natura semi-divina esplicitata in 3.0: anche loro potrebbero aver conservato la memoria del ciclo precedente, e chissà di quanti altri cicli. In aggiunta, osservando le bare disposte in fila sulla superficie lunare, ne notiamo quattro scoperciate; Kaworu in 1.0 esce dalla quinta bara, confermando la sua appartenenza al quinto ciclo; in questo modo, le vicende di 3.0 dovrebbero collocarsi nel quarto ciclo, e Kaworu di 3.0 dovrebbe essere uscito dalla quarta bara.



Kaworu si risveglia sulla Luna alla fine di Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone.

Kaworu parla di “tempo promesso”, riferendosi probabilmente alla promessa di incontrarsi di nuovo fatta a Shinji, ma d'altronde gli aveva fatto una promessa simile anche nella serie. Nella sua discesa sulla Terra, Kaworu sembra essere adirato, forse non apprezzando lo scatenamento del Third Impact da parte di Shinji. Oppure adirato per essersi lasciato incastrare nel ciclo precedente, impedendogli così di donare a Shinji la felicità desiderata. La soluzione sarebbe estirpare alla radice la causa diretta della sua sofferenza, ovvero i danni provocati dal Third Impact. Così, blocca l'Impact sul nascere, evitando di causare danni irreparabili, decretando l'interruzione della catastrofe nel ciclo di

1.0 e 2.0.

Questa teoria sembra filare, ma apre le porte ad una serie infinita di nuovi interrogativi, troppi perché l'ultimo film possa chiarire ogni questione irrisolta. Innanzitutto esisterebbero due cicli, entrambi aperti e privi di conclusione. Nel quarto ciclo, dopo che Mari ha disinnescato il Fourth Impact, Asuka, Shinji e Rei si sono inoltrati nel deserto rosso. Nel quinto ciclo, Rei e Shinji sono probabilmente ancora fusi nell'Eva 01. Le strade sono quindi infinite e le risposte, purtroppo, impossibili da ottenere prima dell'uscita dell'ultimo lungometraggio.

5. Superare la dipendenza per trovare la propria identità

“Se non capite Evangelion è un vostro problema.”

Anno Hideaki

I. La figura della madre

La figura materna viene presentata attraverso il ribaltamento del tema potere, che in *Evangelion* può essere definito patriarcale, oligarchico e gerontocratico. La donna, soprattutto la figura della madre, ricopre infatti un ruolo fondamentale in una serie saldamente impostata su tematiche di generazione e distruzione. Nella figura della madre è localizzato l'imperativo riproduttivo che permette all'opera di riflettere sulla fonte e il significato della vita umana. Questa figura diviene però a sua volta una parodia: un'entità a volte oppressiva, portata all'auto-riproduzione ed alla ri-creazione, che impedisce la maturazione e il progresso generazionale. Nella sua connotazione più benigna, diventa il sacrificio finale che apre la strada ad un nuovo ordine di potenzialità psicologiche e sessuali.¹ Durante lo svolgimento della serie la figura della madre diventa metaforicamente e letteralmente cannibalistica, ingerendo sia il corpo sia la psiche dei propri figli al fine di perpetuarsi in quanto entità materialmente ineluttabile. Il legame madre-figlio entra nella narrativa di ingestione, morte e rinascita che accade nel corpo della madre stessa.

La figura della madre, il rapporto madre-figlio e la presenza del padre tiranno detentore del Fallo è parte integrante delle teorie psicoanalitiche di studiosi come Freud (1856-1939) e Lacan (filosofo e psichiatra che si ispira alle teorie freudiane, vissuto tra il 1901 e il 1981). L'analisi freudiana viene citata palesemente nel titolo dell'episodio 20 [*Kokoro no katachi hito no katachi – WEAVING A STORY 2: Oral Stage*]: la fase orale è la prima fase dello sviluppo psicosessuale attraversata dai bambini, in cui il piacere è derivato dalle labbra e dalla bocca, come nell'atto di succhiare il seno della madre. Gli atti di suzione e di indigestione del latte materno soddisfano la pulsione dell'incorporazione, e per tale motivo Freud definisce la fase orale come cannibalesca.

L'immaginario materno e uterino di cui le unità *Evangelion* sono investite è rappresentato chiaramente sia dal loro nome (Eva, la prima donna e madre degli uomini) che dalla tecnologia ad esse associata. L'inserimento dell'Entry Plug nell'*Evangelion* simula una penetrazione sessuale, ma

¹ Mariana ORTEGA, *My father, he killed me; my mother, she ate me: self, desire, engendering, and the mother in Neon Genesis Evangelion*, in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia 2. Network of desire*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp.217-224.

allo stesso tempo il pilota ritorna all'utero materno, circondato dal liquido amniotico (LCL) e sostenuto dal cordone ombelicale (Umbilical Cable) che permette la vita (nel caso dell'Evangelion, di muoversi). La madre è presente simbolicamente quanto assente materialmente. Molte sono le figure materne proposte nell'opera, ma solo tre di esse sono veramente madri.

Questa trinità ha cessato di esistere materialmente, ma permane in quanto anima: l'anima di Yui, madre di Shinji, è la forza operante l'Eva 01, come l'anima di Kyōko, madre di Asuka, lo è per l'Eva 02; allo stesso tempo l'anima di Naoko, madre di Ritsuko, è stata trapiantata nel Magi System (ennesima trinità suggerita nella serie). La tematica del ritorno all'utero, come fuga da una realtà scomoda o come ricerca di serenità (seppur momentanea), è quindi connotato materialmente ed elevato ad atto fisico.

Chiavi di lettura fondamentali sono anche la radicale rivisitazione della famiglia edipica. Nel complesso d'Edipo freudiano il figlio vuole unirsi con la madre e teme il padre, detentore del fallo e ostacolo del suo desiderio. In *Evangelion*, la fusione completa e letterale di Shinji con la madre viene orchestrata da Gendō, un padre che non mostra rifiuto nei confronti del figlio solo nel momento in cui può tornare utile ai suoi schemi (in questo caso, avviare il Perfezionamento).²

Usando tali informazioni come strumenti di lettura è possibile intraprendere l'analisi della simbologia materna presente nell'opera.

Sharalyn Orbaugh definisce il processo con cui Shinji (o qualsiasi altro pilota) viene inserito all'interno dell'Entry Plug e penetra all'interno dell'Eva come “intercorporazione”, una vicendevole incorporazione dell'altro. L'Entry Plug, palesemente caratterizzato da una forma fallica, viene inserito nell'orifizio situato nella colonna vertebrale dell'Eva e viene incorporato dalla creatura. Allo stesso modo, il fluido LCL invade la capsula dell'Entry Plug, penetrando a sua volta nei polmoni del pilota.³ Considerando che l'Eva rappresenta la madre Yui, con questo atto Shinji risolve parzialmente il complesso d'Edipo da cui è assillato. La risoluzione di questa problematica psicosessuale porta Shinji ad affermare la propria identità. Il processo di intercorporazione suggerisce inoltre un ribaltamento dei generi, da cui la personalità di Shinji sembra essere caratterizzata. Analogamente, l'atto cannibale compiuto dall'Eva 01 nell'episodio 19 (in cui divora il corpo di Zeruel, assorbendo il componente S² e assurgendo allo status di divinità) può essere interpretato anch'esso come un ribaltamento dei generi. Come sostenuto da Kotani Mari in *Seibō Evangelion*, nel momento in cui l'autonomia si esaurisce e l'Eva resta paralizzato, Shinji spera in un miracolo e giunge, in un'epifania, a femminilizzarsi. Più forte diventa il suo desiderio per una svolta

2 Sharalyn ORBAUGH, “Sex and the single cyborg. Japanese popular culture experiments in subjectivity” in Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr., and Takayuki Tatsumi (a cura di), *Robot ghosts and wired dreams: japanese science fiction from origins to anime*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p.188.

3 *Ibidem*, pp.179-180.

miracolosa, più la sua identità sessuale sembra subire una decostruzione.⁴

La simbologia uterina propria delle unità viene fortificata dall'immagine dei piloti che si rannicchiano in posizione fetale al loro interno, in un ritorno vero e proprio – per quanto inconsapevole per la maggior parte della storia – all'utero materno. Nell'episodio 16 [*Shi ni itaru yami, soshite – Splitting of the Breast*], Shinji compie questo gesto mentre si trova immerso nel Mare di Dirac, abbandonandosi al vuoto, non ancora pronto ad affrontare la sfida con il vero se stesso. Nell'episodio 20 [*Kokoro no katachi hito no katachi – WAEVING A STORY 2: Oral Stage*], perso il suo EgoConfine e svanito all'interno dell'Eva in seguito al raggiungimento di un tasso di sincronia superiore al 400%, Shinji si rannicchierà in posizione fetale, ormai regredito a quello stadio, voglioso solo di lasciarsi cullare dal liquido amniotico. In quel momento percepirà l'odore di sua madre, riuscendo quindi ad entrare in contatto con la coscienza di Yui governante l'Eva. Vede sua madre allattarlo al seno e la sente affermare che ogni posto è un paradiso, se si ha la volontà di vivere. Nel finale di puntata la simbologia del parto diventa preponderante: le operazioni di recupero subiscono una scossa quando al trentunesimo giorno di “gestazione” l'Entry Plug si apre volontariamente espellendo l'uniforme vuota e il liquido uterino. Mentre Misato abbraccia il pezzo di stoffa in lacrime, credendo di aver perso per sempre Shinji, la simbologia del parto viene ripresa e fortificata dall'espulsione del corpo, nudo e fradicio di LCL, dal nucleo dell'Eva.

Asuka compirà lo stesso gesto nell'episodio 22, per difendersi dalla sensazione di essere stata sporcata dallo stupro mentale del quindicesimo Angelo. Analogamente, il concetto viene rafforzato dallo strisciare di Ritsuko all'interno dei super computer Magi, in un reticolo di tubi che ricordano le viscere umane. Inoltre, la donna si riferisce a loro chiamandoli “mamma” e comunicandovi come se stesse parlando con la diretta interessata.

Nelle tre unità nominate secondo i Re Magi (Melchior-1, Balthasar-2 e Casper-3), Naoko ha trapiantato infatti la sua personalità, grazie al “Sistema Operativo di Trapianto di Personalità”. Melchior-1 rappresenta Naoko in quanto scienziata (lato logico/razionale), Balthasar-2 in quanto madre (lato amorevole/protettivo) e Casper-3 in quanto donna (lato illogico/irrazionale). Questi tre aspetti uniti simboleggiano il dilemma dell'esistenza umana, come spiegato nell'episodio 13 [*Shito, shinnyū – LILLIPUTIAN HITCHER*]. Ritsuko sottolinea il rapporto complicato intercorso tra lei e la madre Naoko prima della morte⁵ di quest'ultima, confessando di aver stimato la madre come scienziata, ma di non averla mai capita come madre, e di averla addirittura odiata come donna. Il suo lato femminile l'ha portata tra le braccia di Gendō, rendendola cieca di fronte al palese sfruttamento da parte dell'uomo. Il tempo che Naoko poteva dedicare alla figlia è stato invece

⁴ *Ibidem*, p.182.

⁵ Naoko sembra essersi suicidata per il senso di colpa, dopo aver strangolato Rei I in un impeto di gelosia.

dedicato a lui, arrivando addirittura a uccidere la bambina in cui aveva rivisto l'immagine di Yui (essendo Rei clonata dai suoi geni). Il disprezzo che Ritsuko prova per il lato femminile della madre la condurrà, paradossalmente, a ripercorrerne i passi. In seguito alla morte di Naoko, Ritsuko diventerà la nuova amante di Gendō e distruggerà i numerosi cloni di Rei/Yui in preda alla gelosia nei confronti di una donna ormai scomparsa da anni, giungendo infine a disprezzarsi [Ep.23: *Namida – Rei III*] per aver compiuto gli stessi gesti della madre che biasimava.

Misato è la prima figura materna nella vita di Shinji. Accolto nell'appartamento della donna, Shinji prova per la prima volta il senso d'appartenenza tanto auspicato, ma mai ottenuto. Il crescente desiderio di appartenenza è dimostrato anche dall'evoluzione del rapporto con l'Eva, dopo l'iniziale rifiuto: dall'episodio 7 Shinji sarà sempre meno restio a salire a bordo, iniziando anzi a considerarlo un riparo sicuro verso cui provare l'istinto di tornare. Nonostante le intenzioni più nobili di Misato, le continue fughe del ragazzo rappresentano sia il fallimento della responsabilità auto-impostasi, sia l'incapacità mostrata dalla donna nell'occuparsi di un'altra persona quando non è in grado di occuparsi, prima di tutto, di se stessa. La seconda figura materna è rappresentata da Rei. Shinji prova una sensazione materna vedendola strizzare uno straccio [Ep.15: *Usoto chinmoku – Those women longed for the touch of others' lips, and thus invited their kisses.*], e anche Asuka sembra alludere a tale ruolo, seppur in modo canzonatorio. Nell'episodio 14, infatti, nel corso di un test di sincronizzazione tra Shinji e l'Eva 00, il ragazzo dichiarerà di percepire l'odore di Ayanami, per lui fonte di tranquillità. Asuka domanderà allora provocatoriamente che sensazione gli trasmetta il seno della mamma, per poi correggersi e sostituire la parola seno con la parola pancia, in una chiara allusione al tema del ritorno all'utero della madre/Eva (sia Eva l'unità che Eva la madre degli uomini). La scena dello schiaffo ricevuto da Shinji da parte di Rei, nel momento in cui dichiara di non aver la benché minima fiducia nel padre Gendō, assume una connotazione differente dopo essere venuti a conoscenza della natura di Rei in quanto clone di Yui. Il gesto, proposto nell'episodio 5 e ripreso in *Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone*, sembra ora quello di una madre che sgrida il figlio per aver insultato il padre in un momento di rabbia. Mostrando un sentimento crescente nei confronti del ragazzo, Rei arriverà a sacrificarsi per salvarlo. Deciderà spontaneamente di invertire l'A.T.Field della sua unità per assorbire il sedicesimo Angelo ed evitare così che attacchi mentalmente anche Shinji. L'assorbimento viene presentato come un processo di fecondazione, poiché il nucleo dell'Eva 00 si gonfia come fosse stato ingravidato, per poi esplodere in un tremendo boato che causerà la distruzione di Angelo, Eva e pilota [Ep.23: *Namida – Rei III*]. Se il rapporto Naoko-Ritsuko può essere definito sterile, il rapporto Kyōko-Asuka diventa addirittura vampirico⁶: il tracollo mentale della madre assorbirà tutta l'innocenza e l'infanzia della

6 Mariana ORTEGA, *My father, he killed me; my mother, she ate me*, p.224.

figlia, che si ritroverà a dover crescere troppo in fretta, affermando strenuamente la propria esistenza e nascondendo la propria fragilità dietro l'identità di pilota. In seguito all'esperimento di contatto con l'Eva 02, parte dell'anima di Kyōko viene assorbita al suo interno, conducendo la donna alla follia. Il suo amore materno viene riversato su una bambola, nella ferma convinzione che si tratti di Asuka. L'abbandono da parte della madre provoca in Asuka un vuoto incolmabile, che la ragazza cerca di riempire pilotando l'Eva. Però, il giorno in cui Asuka bambina corre a casa per annunciare alla madre di essere stata selezionata come pilota dell'unità 02 – fatto che la riempie d'orgoglio e “non la fa più sentire sola” – troverà la madre impiccata al fianco della bambola, in un tentativo fallito di doppio suicidio. Da allora, la Second Children si riprometterà di non piangere e di dimostrare il suo valore al mondo come pilota, rifiutando violentemente il ruolo materno a cui è destinata in quanto donna. Tale strenuo rifiuto suggerisce la possibile applicazione del ribaltamento dei generi, sostenuto da Kotani e Orbaugh, anche alla figura di Asuka.

Le scomparse di Naoko e Kyōko sono dipinte in modo grottesco e raccapricciante, al contrario di Yui che ha semplicemente cessato di esistere materialmente in quanto corpo fisico, ma non ha mai cessato di essere. Perdendo il suo EgoConfine è diventata l'essenza che ora governa l'Eva. Mentre Naoko e Kyōko sono caratterizzate – e morte – nel pieno del loro aspetto di donne, rappresentato rispettivamente dalla gelosia e dalla colpa, Yui è invece sublimata in una figura materna pervasiva e costantemente presente.⁷ Benché limitata allo status di anima racchiusa in un corpo meccanico, il suo intervento salva più volte il figlio da morte certa, tenendo fede alla promessa di proteggere Shinji e regalargli un futuro migliore fatta nel momento in cui decide di offrirsi come cavia per l'esperimento di contatto con l'Eva 01.

Il lungometraggio *The End of Evangelion* è un agglomerato di riferimenti alla figura materna, incarnata principalmente dalla fusione di Rei (clone della madre di Shinji) con Lilith (progenitrice dei Lilin, la razza umana). Precedenti al climax rappresentato dalla nascita dell'essere perfetto, unione di Rei/Yui con il primo Angelo Adam (attraverso Gendō) e con il secondo Angelo Lilith (corpo originale dell'anima contenuta nella ragazza), si presentano però due scene significative del rapporto madre-figlia, che vedono protagoniste Asuka e Ritsuko.

Intenzionata a distruggere il quartier generale della Nerv, Ritsuko riprogramma il Magi System in modo che si autodistrugga al suo comando. Ciononostante Casper, e quindi Naoko in quanto donna via Casper, tradisce la scienziata rifiutando l'ordine, rappresentando il culmine della relazione ambigua madre-figlia che le avvolgeva. Ritsuko troverà quindi la morte, conscia che la madre abbia preferito l'uomo che amava (nonostante la stesse solo sfruttando) a lei.

Per proteggerla dal raid delle JSSDF, Misato aveva precedentemente dato ordine di far entrare

⁷ *Ibidem*.

Asuka – ancora in stato comatoso – nell'Eva 02, per poi posizionare l'unità sul fondo del lago nei pressi del quartier generale Nerv. Asuka viene mostrata rannicchiata in posizione fetale all'interno dello 02, anch'esso in posizione fetale. La ragazza si risveglia dal coma e si trova sotto attacco delle Forze di Auto Difesa. Inizialmente in grado solo di mormorare come un mantra di non voler morire, la Second Children sente la voce della madre infiltrarsi nella sua preghiera e scopre infine la verità sull'Eva 02. La consapevolezza di non essere sola, ma di aver avuto anzi la madre al suo fianco sin dall'inizio, le conferisce nuova forza. La rinascita di Asuka è rappresentata dal suo emergere dalle acque dal lago, pronta ad affrontare la nuova battaglia con rinnovato vigore.

L'essere colossale che si solleva dal Pianeta Terra sotto forma di Rei/Lilith suscita in Shinji un moto di terrore. Nel momento in cui la creatura cerca la fusione con l'Eva 01 per avviare il Third Impact e il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, il suo torso si divide e una metà assume l'aspetto di Kaworu. Trovandosi davanti l'immagine dell'unica persona che ha mai professato di amarlo, il disperato Shinji sorride grato, per quanto non riesca a ricacciare indietro le lacrime di terrore. L'idea trasmessa è che il pilota sia quindi disposto ad abbandonare la sua individualità per unirsi con colui che percepisce come rappresentazione di calore e tenerezza. Nell'avviare questa fusione, la figura di Kaworu muta gradualmente in quella di Yui, unica vera fonte di serenità per il ragazzo.

L'unione di Kaworu/Adam con Rei/Yui/Lilith enfatizza il carattere androgino dell'imperativo riproduttivo, suggerendo di individuare un potenziale materno nel corpo maschile di Shinji. Il rifiuto da parte del ragazzo dell'unione di tutte le anime in un unicum superiore auspicata dal Perfezionamento rappresenta, d'altronde, la rinascita dell'umanità. Attraverso la scelta che si trova a compiere, Shinji evolve e matura. Sostanzialmente, concludendo il suo processo di nascita arriva a incarnare il potere generativo. Lasciare andare sia il ricordo della madre che la sicurezza fornita dall'Eva è un passaggio indispensabile al fine di arrivare ad affermare la propria esistenza individuale. Allo stesso modo, la madre simboleggiata dall'unione Rei/Yui/Lilith/Eva deve tagliare il metaforico cordone ombelicale che la lega al figlio: cessando di esistere fisicamente nel mondo di Shinji lo porterà alla maturazione fisica e mentale.⁸

Nel pieno del processo di evoluzione Shinji si trova rinchiuso nel suo subconscio. Regredito all'infanzia, viene contestualizzato in un parco giochi: la forma delle montagne e la disposizione degli alberi fanno assumere al paesaggio la figura di una donna sdraiata a gambe spalancate, mentre l'altalena e il recinto con la sabbia ricordano una vagina, in cui Shinji si trova intrappolato, nell'ennesima simbologia del ritorno all'utero quale via di fuga. I colori e i suoni ovattati convogliano un'atmosfera di sospensione onirica, da cui il ragazzo riuscirà a liberarsi solo prendendo coscienza delle proprie paure. A cavalcioni sopra di lui troverà allora Rei, in una specie

⁸ *Ibidem*, pp.230-231.

di atto sessuale fisico e astratto, simbolo dell'unione delle anime in un'unica entità. L'intercorporazione è attuata attraverso le braccia della ragazza, affondate letteralmente nel petto di Shinji in una completa fusione.



Intercorporazione tra Shinji e Rei durante il Perfezionamento.

Rifiuta però la fusione, realizzando di non desiderare veramente il mondo in cui è fuggito, e di voler rivedere tutte le persone che prima evitava, finalmente pronto ad affrontare la sofferenza che l'individualità può causare. Estrae così le braccia di Rei dal suo corpo, ringraziandola. Si ritrova quindi sul fondo marino, rannicchiato in posizione fetale, appoggiando la testa sul grembo di

Rei/Yui. Il finale rifiuto dello stato entropico di passività è rappresentato dall'emergere dell'Eva 01 dall'occhio di Lilith, squarciandone la pupilla. Le Porte di Guf, di forma vaginale, aperte sulle mani dell'Angelo si richiudono, facendo riprendere consistenza al mondo.

La presenza pervasiva delle madri di Shinji e Asuka all'interno dei rispettivi Evangelion ha portato nel tempo diverse teorie sull'identità dell'anima contenuta nell'Eva 00. Rei, essendo stata creata in laboratorio dai geni di Yui, non è circondata da alcuna figura materna. Il concetto di unicità dell'anima viene ribadito più volte nel corso della narrativa, quindi è impensabile che a muovere l'unità 00 sia la stessa anima inserita nello 01. Alcuni fattori hanno dato vita a tre diverse teorie a riguardo.

La prima teoria sostiene che l'Eva 00 non abbia inserita alcuna anima. Lo status di Rei quale contenitore dell'anima di Lilith la esenta dalle normali leggi di sincronizzazione, proprio come Kaworu in quanto contenitore dell'anima di Adam riesce a sincronizzarsi con lo 02 [*Ep.24: Saigo no shisa – The Beginning and the End, or "Knockin' on Heaven's Door"*] senza che venga prima riconfigurato dai parametri di Asuka. La teoria è stata smentita in quanto la sincronia immediata di Kaworu è conseguenza della discendenza degli Eva da Adam.

La seconda teoria sostiene che vi sia inserita l'anima di Naoko, supportando così l'idea di trinità materna a comando degli Eva. La teoria prende come fondamento le persone presenti dietro al vetro durante gli esperimenti di attivazione falliti dell'unità 00. Nel primo caso, durante l'esperimento avvenuto prima dell'inizio della serie e mostrato in un flashback nell'episodio 5, l'Eva in berserk pilotato da Rei attacca implacabilmente Gendō e Ritsuko. Se l'anima fosse di Naoko, con questo gesto sarebbe riuscita a ferire tre persone per cui provava/prova tuttora rancore. Rei, in quanto clone di Yui; Gendō, che l'ha illusa di amarla, ma che in realtà la stava solo usando (come Rei I le ha fatto notare, venendo così strangolata); Ritsuko, che ha preso il suo posto quale amante di Gendō. Nel secondo esperimento d'attivazione, con a bordo Shinji, dietro al vetro si trovano nuovamente Ritsuko, Gendō e Rei (in realtà è presente anche Misato). Questa teoria sembra alquanto valida, finché non viene notato un dettaglio durante il secondo esperimento, che porta quindi alla terza teoria.

La terza teoria sostiene che nell'Eva 00 si trovi l'anima di Rei I. Dopo essere stata uccisa da Naoko, causandone il conseguente suicidio, una parte della sua anima (quindi dell'anima di Lilith) è stata posta nell'Eva 00, mentre l'altra nel successivo clone, Rei II. Questo spiegherebbe perché la ragazza sembri distaccata dal mondo: proprio come Kyōko ha subito un tracollo psicologico per la mancanza di una parte della sua anima, tale mancanza potrebbe aver influito sulla personalità di Rei II. Durante il secondo incidente in cui l'Eva 00 va in berserk, un'inquadratura mostra la stanza dal punto di vista dell'Eva, e Ritsuko è disegnata con i capelli castano scuri, proprio come sua madre.



Ritsuko vista dall'Eva 00 nell'episodio 5 e nell'episodio 14.

Ritsuko stessa, capo della divisione scientifica per il Progetto E (e quindi a conoscenza dei fatti), allude alla possibilità di essere il vero obiettivo dello 00. In più, nell'episodio 23, quando l'Angelo Armisael stabilisce un contatto con la mente di Rei, la pilota chiede “Chi c'è? Sono io? E' la me dentro all'Eva? No, percepisco qualcuno oltre a me.”, rendendo questa teoria la più quotata.

Ennesima riprova dell'esistenza parallela di un rapporto madre-figlia violento e di un rapporto madre-figlio avvolgente, la pervasività della figura materna nell'intera opera viene riconfermata come tema fondamentale all'analisi della stessa, nonché come leitmotiv dell'evoluzione dei personaggi.

II. La ricerca dell'identità

Come affermato in precedenza, la rivoluzione del genere mecha introdotta da Evangelion è rappresentata dall'accantonamento dei combattimenti tra robot per concentrarsi su temi come l'esplorazione delle profondità della psiche umana, il confronto con la solitudine e la ricerca della propria identità.

La ricerca della propria identità è un tema strettamente connesso al problema psicosociale della società giapponese del dopo guerra. Come sostiene Azuma Hiroki nel suo *Superflat Japanese Postmodernity*, in seguito alla Seconda Guerra Mondiale il Giappone ha incontrato serie difficoltà nell'attribuire valore a un'identità basata sulla sua tradizione culturale, poiché un'eventuale affermazione sarebbe stata tacciata di nazionalismo e di volontà di dimenticare i crimini di guerra.

Conseguentemente, anche la nuova generazione otaku che si affacciava gradualmente sul panorama giapponese era vittima della condizione ibrida, per cui non esistevano prodotti giapponesi esenti da una contaminazione della cultura popolare americana del post-guerra.⁹ Dall'altro lato, Okada Toshio (ex presidente e membro dello Studio Gainax) si fa portavoce della cultura otaku, decantandola quale autentica espressione dei valori giapponesi, quasi a riprende la dialettica dell'identità giapponese proposta dal *Nihonjinron*, i discorsi sulla giapponesità. Afferma quindi che l'identità giapponese è creata dal confronto con l'identità occidentale, promulgando l'Auto-Orientalismo.¹⁰

La difficoltà nel provare un sentimento di identità nazionale si riflette quindi anche sul piano personale. La generazione di fine secolo vede messa in crisi la propria identità individuale, ulteriormente alienata dai mutamenti sociali e culturali in atto. I lavori creati in questo periodo di incertezza dilagante, di cui *Evangelion* fa indubbiamente parte, vedono la crisi dell'identità individuale rapportata alla crescente (ma instabile) società meccanizzata. L'ambivalenza dell'approccio giapponese alla tecnologia conduce al rapporto problematico dell'identità umana non solo con essa, ma con la realtà stessa.¹¹ Scott Bukatman in *Terminal Identity* rintraccia la causa del crescente smantellamento della soggettività nell'era elettronica, analizzando quest'ultima in quanto trauma psicologico e sociale. Tale “crisi culturale” nel contesto giapponese non è rappresentata solo dal rapporto ambivalente tra tecnologia e umanità, ma raggiunge un livello d'analisi più profondo. Viene messo in questione cosa comporta essere umano in un'era in cui le macchine evolvono, costruiscono, interferiscono e assumono un controllo sempre maggiore nella realtà della natura umana. Tale problematica sembra condurre verso una direzione apocalittica, manifestata concretamente nell'incidente causato dalla sette Aum e presa come punto di partenza estetico e ideologico in molti anime e manga ritraenti scenari da fine del mondo (tra i quali *Evangelion*).¹²

La soggettività di Shinji, dipendente dalle macchine (tanto da temere di non essere nulla senza l'Eva), si muove pericolosamente sui confini della “identità terminale”, e gradualmente lo conduce all'immaterialità. Come sostengono Kotani Mari e altri critici, *Neon Genesis Evangelion* può essere interpretato come una storia di maturazione, espressa nella narrativa dal confronto diretto tra il protagonista e l'Altro. Necessario al compimento di tale processo è l'affrontare e superare il timore suscitato in lui dal padre tiranno (simbolo del patriarcato) e la presenza femminile rappresentata non solo dalle protagoniste, ma dall'Eva stesso, entità materna che accoglie nel suo ventre i piloti e “incarnazione” della madre. Kotani sostiene che anche gli Angeli possono essere interpretati come un Altro da affrontare, nonostante la loro connotazione umana sottintenda la difficoltà nel farlo.

9 Paul SUTCLIFFE, *Contemporary art in Japan*, p.187.

10 Thomas LAMARRE, *The anime machine*, p.149.

11 Susan J. NAPIER, *When the machine stops.*, pp.102-122.

12 *Ibidem*, p.107.

Come reso palese dagli ultimi due episodi, lo sviluppo dell'identità di Shinji è connesso alle relazioni con gli altri, e solo quando il ragazzo si renderà conto del loro ruolo fondamentale arriverà a dichiarare di essere semplicemente se stesso, giungendo così all'affermazione della propria soggettività.¹³

Il fondamento su cui si basa l'analisi che segue è la concezione dell'intera opera come processo di crescita, in cui il protagonista supera il conflitto con il padre, la dipendenza dalla figura materna e il rifiuto dell'Altro. Questo lo porta ad accettare se stesso, individuando la propria collocazione nella realtà e affermando la propria identità in quanto singolo individuo.

Nel corso della narrativa Shinji dimostra di essere alla costante ricerca di approvazione, sentimento nato in lui in seguito alla morte prematura della madre e all'abbandono da parte del padre. Nonostante il rifiuto iniziale della responsabilità impostagli dal padre, Shinji realizza inconsciamente che l'essere pilota di Eva potrebbe fargliela guadagnare. Ha bisogno di percepire quanto siano fondamentali per tutti la sua esistenza e le sue scelte, ha bisogno di sentirsi accettato ed adeguato. Ciononostante, si troverà intrappolato in sensazioni altalenanti che causeranno solo maggior alienazione. La sensazione di appartenenza provata grazie alla decisione di accoglierlo nella propria casa da parte di Misato, viene subito ribaltata dall'irato rimprovero che la donna gli rivolge a seguito di uno dei rari momenti di iniziativa personale dimostrata da Shinji (quando, nell'episodio 3, disobbedisce al suo ordine di ritirarsi e decide di affrontare l'Angelo nonostante il rischio). Il rapporto ambivalente di rifiuto/necessità che intercorre tra lui e l'Eva è incarnato dalle continue fughe del ragazzo che si concludono, inevitabilmente, con un ritorno a esso.

La difficoltà che Shinji mostra nel contestualizzarsi come individuo viene ulteriormente complicata dalle figure femminili che gli orbitano intorno. Adolescente turbato dal ruolo che si trova a ricoprire suo malgrado e da una consapevolezza sessuale risvegliatasi recentemente, viene costantemente bombardato da una serie di stimoli provocati, più o meno volontariamente, dall'Altro femminile. Proprio questo Altro femminile è ciò che maggiormente lo aliena, attratto ed al contempo intimorito da ciò che non riesce a comprendere.

Il conflitto con il padre è un passaggio necessario alla sua maturazione, ma al contempo talmente radicato da suscitare terrore. Il miscuglio di odio, disprezzo e timore reverenziale nei confronti di un padre privo o incapace di dimostrare interesse verso il suo vero figlio, ma capace di gesti umani e affettuosi verso altri (in tal caso Rei) suscita un forte senso di gelosia in Shinji che, incapace di comunicare ed esternare i suoi sentimenti, piomberà in un loop di pensieri negativi.

Anche Misato si trova ad affrontare un rapporto conflittuale con il padre che, benché morto da anni, influisce ancora sulla sua esistenza, tanto da portarla inconsciamente a ricercarne l'immagine

¹³ *Ibidem*, p.114.

nell'uomo con cui intraprende una relazione. Realizzando che lo scarso interesse mostrato da Kaji verso gli altri le ricorda la figura paterna, che aveva abbandonato la famiglia, decide quindi di allontanarsi dall'uomo, turbata dall'essersi innamorata di una persona così simile a colui che disprezzava. Il rifiuto del complesso di Elettra junghiano la porta a fuggire da Kaji e dalla realtà di suo padre che ancora la condiziona, facendola sentire infantile ed impotente come Shinji. Quando racconta al ragazzo del rapporto con il padre, dicendo di averlo odiato e disprezzato per aver trascurato la famiglia, la somiglianza tra le loro situazioni familiari permette al ragazzo di sentirsi meno solo. Nonostante il non essere mai riuscita a perdonarlo, Misato confessa di combattere contro gli Angeli per vendicarsi delle creature che l'hanno ucciso. Il vendicare la morte del padre diventa quindi mezzo per liberarsi del retaggio del suo passato.

La dipendenza dalla figura materna si presenta invece creatrice dell'identità costruita del protagonista. La madre/Eva pervade l'esistenza di Shinji attraverso il complesso di incorporazione analizzato da Sharalyn Orbaugh: il processo di maturazione assume l'aspetto di un viaggio nella psiche, esortato dal tepore materno trasmesso dal liquido amniotico che circonda e penetra il pilota nell'Entry Plug. Quando Shinji si trova a fluttuare nel vuoto del Mare di Dirac [Ep.16: *Shi ni itaru yami, soshite – Splitting of the Breast*] alterna stati di abbandono a stati di panico, arrivando a intraprendere un viaggio nel subconscio, rappresentato dal vagone di un treno. Guardandosi dentro realizza che ogni persona è composta da due se stessi: il se stesso che esiste nella propria mente ed il se stesso che esiste nella mente degli altri, entrambi egualmente validi e compresenti. L'occasione di auto-analisi porta Shinji a riflettere sui suoi pensieri e sentimenti, arrivando infine a comprendere che ciò da cui sta fuggendo è in realtà se stesso. Non ancora pronto ad affrontare questo confronto, si rannicchia in posizione fetale abbandonandosi al vuoto e cercando conforto nella sensazione materna trasmessa dall'Eva.

Ulteriore progresso nella sua maturazione, nell'episodio 19 Shinji decide di non pilotare più l'Eva nel pieno delle sue facoltà mentali: per la prima volta lo vediamo andarsene nella piena consapevolezza, lo sguardo calmo e risoluto che lo fanno sembrare più maturo. Giungendo però alla conclusione di esistere per salvare le persone care, si rende conto che l'unico mezzo che ha per farlo è l'Eva: l'Eva costruisce quindi la sua identità di salvatore. Così, convinto di aver trovato la sua identità, chiede altrettanto risolutamente di ritornare a bordo dell'Eva. Il risveglio dell'anima della madre contenuta nell'Evangelion porterà Shinji a venire assorbito al suo interno per trentun giorni, e tale situazione offre di nuovo l'occasione per un'auto-analisi approfondita. La sequenza inizia con un monologo interiore del pilota in cui si pone domande esistenziali quali perché stia combattendo, di cosa abbia paura e chi siano i veri nemici. Milioni di immagini si susseguono rapidamente nella sua mente, intercalate da scritte, disegni a mano, bozze e sequenze riutilizzate, nel pieno stile

registico di Anno. Shinji passa poi a domandarsi cosa voglia realmente, mettendo quindi in discussione la sua identità, ma ancora incapace di trovare le risposte. Il processo di crescita non è ancora giunto al suo climax e Shinji si abbandona all'abbraccio liquido dell'Eva/madre.

Shinji non è il solo ad affrontare un processo di evoluzione, rappresentato a livello cosmico dal Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo. Ayanami Rei appare inizialmente come un contenitore umano senz'anima: sviluppando un interesse crescente nei confronti di Shinji e quindi dei sentimenti umani, arriverà a provare emozioni e trovare la sua identità. La ragazza deve combattere con la crisi d'identità portata sia dal non sapere cosa siano le emozioni umane, sia dal suo essere un clone. In quanto esistenza creata, il cui scopo di vita è stabilito da agenti esterni, il passaggio più arduo del suo percorso non è tanto trovare le risposte quanto iniziare a mettersi in discussione. Nonostante la ferma convinzione di poter essere sostituita in caso di morte dimostrata nel corso dell'intera serie, l'elemento umano da cui è identificata – sia esso il DNA di Yui oppure l'anima di Lilith, che come gli altri Angeli è spiccatamente “umana” – fornisce alla ragazza l'input per mettersi in questione. Inizialmente ciò avviene nella forma di riflessioni filosofiche sulla natura ed i suoi elementi, passando per le opere dell'uomo, facendola approdare all'indagine riguardo la propria identità [Ep. 14: *Zēre, tamashii no za – WEAVING A STORY*]. In seguito, dall'episodio 17, la ragazza evolve ulteriormente, apparendo sempre più predisposta a provare emozioni umane come la gratitudine e l'imbarazzo, emozioni fino ad allora non mostrate neanche nelle situazioni più estreme. Questa rinnovata “identità umana” la porterà addirittura a versare lacrime che credeva di non possedere e a sacrificarsi per proteggere Shinji. Quando Armisael, attacca l'unità 00 cerca di fondersi biologicamente con essa e la sua pilota, penetrando nelle loro vene e nelle loro menti. Appare quindi nel subconscio di Rei come immagine riflessa della ragazza, primo caso registrato di comunicazione tra Angeli e umani. La conversazione tra i due verte sul tema della solitudine, sentimento umano che l'Angelo non riesce a comprendere ma che è interessato ad esplorare, a cui finalmente Rei è in grado di dare una definizione, grazie all'umanità acquisita.

Gli occhiali di Gendō, ritenuti da Rei il suo più prezioso tesoro, hanno la funzione di tenerla ancorata alla realtà. La sua esistenza sembra talmente effimera da far temere, in assenza di un collegamento con il mondo materiale, che possa scomparire da un momento all'altro. Passaggio fondamentale della sua crescita è anche il superamento dell'attaccamento all'oggetto e, nella sua estensione, a Gendō. Ciò avviene in *The End of Evangelion*: nella notte illuminata silenziosamente dalla luna piena, la ragazza esce dalla propria stanza, abbandonando gli occhiali ormai distrutti di Gendō sul pavimento. Il superamento della dipendenza anticipa il rifiuto che più avanti mostrerà riguardo al prendere parte allo schema dell'uomo.

Anche Asuka prende parte al processo di crescita. Come molti dei protagonisti, è una ragazza

disfunzionale che nasconde un passato di sofferenza e un'ossessione nel dimostrarsi la migliore al fine di affermare la propria esistenza. L'impulso di competizione nei confronti di Shinji, in un misto di invidia e disprezzo, la accompagnerà per tutta la serie. Lo stesso impulso verrà sviluppato anche nei confronti di Rei e Misato.

L'esistenza di Asuka è legata intrinsecamente all'immagine della bambola: la madre parla con una bambola credendola la figlia, proiettando su di essa l'affetto materno e ottenendo come risultato solo quello di alienare ulteriormente la vera figlia dalla realtà; il padre e la futura madre adottiva regalano alla bambina una bambola per non farla sentire sola, bambola che in seguito verrà distrutta da Asuka stessa; Asuka definisce anche Rei "bambola", poiché fa tutto ciò che le viene detto di fare; lo stesso termine viene usato per riferirsi all'Eva 02, esortato da Asuka a seguire pedissequamente i suoi comandi; in ultimo, il giorno stesso in cui Asuka verrà selezionata come pilota rendendola piena d'orgoglio, nel dare alla madre la buona novella, la troverà impiccata insieme alla bambola, una sorta di doppio suicidio fallito.

Quando Asuka viene salvata da Shinji nell'episodio 10 [*MAGMADIVER*], sarà la prima ed ultima volta in cui la ragazza proverà gratitudine nei suoi confronti. In seguito, ogni intervento di Shinji in suo aiuto si tramuterà in un duro colpo al suo ego, facendola gradualmente sprofondare in una spirale di depressione. Il primo passo verso il basso avviene nell'episodio 16: il tasso di sincronia di Asuka con l'Eva viene superato da quello di Shinji, dando così avviando al processo di deterioramento che la condurrà all'autodistruzione. Solo riuscendo a superare questo – ulteriore – trauma la ragazza potrà giungere alla maturazione.

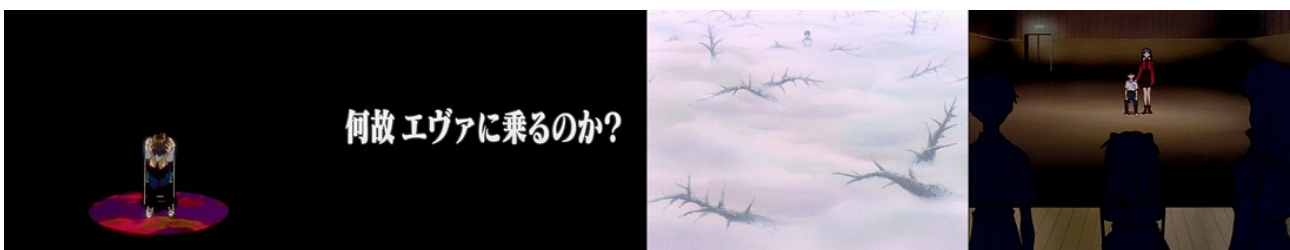
Nella ripetizione di sbagli da cui non riesce a liberarsi, la ragazza deciderà di affrontare il sedicesimo Angelo da sola, fallendo miseramente. Armisael scava nelle profondità più nascoste del suo animo, facendole rivivere ricordi che aveva provato a dimenticare perché troppo dolorosi. Per quanto sopravviva fisicamente allo stupro mentale, la consapevolezza di essere stata salvata da Rei la deprime ulteriormente, portandola a dichiarare istericamente che avrebbe preferito la morte.

Il tracollo mentale porterà il tasso di sincronia con l'Eva pari allo 0%, infliggendo il colpo di grazia ad Asuka. Spogliata della sua identità costruita dall'Eva non saprà più come contestualizzarsi e come affrontare le persone intorno a lei, ed inizierà a fuggire dalla realtà scomoda in cui è collocata. Non essere in grado di pilotare l'Eva equivale, per Asuka, a non avere valore in quanto individuo. Ribadirà allora di odiare tutti, ma ancora di più se stessa (per aver fallito). Questa confessione evidenzia il rapporto di profonda dipendenza della Second Children dall'Eva: per quanto tutti i Children considerino la loro identità individuale basata solo ed unicamente sull'essere pilota degli Evangelion, venir privata del suo status per Asuka equivale alla perdita di valore in quanto essere umano ed all'incapacità di dichiarare la sua esistenza.

Inoltre, la morte di Kaji rappresenterà la recisione del suo ultimo collegamento alla realtà, la cui perdita la porta sul fondo del baratro, facendola entrare in stato comatoso. Solo in *The End of Evangelion* ritroverà il suo scopo di vita, grazie alla realizzazione di aver avuto la madre (l'unica persona da cui cercava veramente accettazione) al suo fianco sin dall'inizio. La rinata determinazione nell'affermare la propria esistenza la porterà a dichiarare a gran voce la sua identità individuale, tanto da non venir coinvolta nel Perfezionamento. Sembra infatti che l'A.T.Field di Asuka non si sia frantumato, e quindi la sua anima non abbia preso parte al processo di fusione desiderato dal Perfezionamento. Per quanto Asuka sembrasse bisognosa d'accettazione e, soprattutto, di riconoscimento da parte degli altri, il motivo per cui la ragazza avrebbe mantenuto la sua individualità sembra essere riconducibile, appunto, alla figura della madre: inconsciamente, Asuka ha avuto sempre e solo bisogno di riconoscimento da parte della madre; una volta realizzato di averla sempre avuta al suo fianco all'interno dell'Eva ha ricevuto la conferma che cercava della e nella propria esistenza, e quindi ha rifiutato di diventare parte dell'unicum superiore.

Le puntate finali della serie TV vertono sulla ricerca della propria identità, ma prima arrivare alla fase finale della maturazione Shinji deve affrontare un'ultima prova: rifiutare l'amore tanto anelato offertogli da Kaworu. L'atmosfera di tensione omoerotica caratterizza il rapporto tra i due, tanto che in End Shinji accetterà l'unione con Lilith/Rei solo in seguito alla sua trasformazione in Kaworu.. L'omosocialità causata dai rapporti problematici con le figure femminili e il desiderio omosessuale latente scatenato in lui dall'Angelo simboleggiano gli ennesimi ostacoli che il ragazzo dovrà affrontare al fine della sua maturazione sessuale e psichica.¹⁴ Il tormento interiore che Shinji prova, combattuto tra ciò che vuole (salvare l'amico) e ciò che deve fare (uccidere l'ultimo angelo), è rappresentato dalla scena statica più lunga della serie, accompagnata dalla Sinfonia N.9 di Beethoven. Nonostante la sofferenza che la scelta causa, Shinji decide di uccidere Kaworu e procedere nel suo percorso.

I due episodi finali si svolgono interamente nella psiche di Shinji. Il viaggio quasi allucinogeno nella psiche è caratterizzato dal rimando continuo alla simbologia del palcoscenico e costellato di interrogativi esistenziali.



Episodio 25: Shinji inizia il viaggio nella sua psiche.

¹⁴ Mariana ORTEGA, *My father, he killed me; my mother, she ate me*, p.230.

Desideroso di ottenere dagli altri l'assoluzione che non riceverà, Shinji comprende infine che ciò che più teme è se stesso e l'odio che potrebbe attirarsi in quanto se stesso. Interrogandosi sul perché piloti l'Eva, realizza che lo fa solo ed unicamente per guadagnare la riconoscenza degli altri: la mancanza di volontà propria nel compiere determinate azioni è probabilmente la causa ultima della sua infelicità.

Dato che l'analisi si svolge sia sul se stesso nella sua mente che sul se stesso nella mente degli altri, entità discordanti ma egualmente valide, il focus si sposta su Asuka: rannicchiata in posizione fetale all'interno del suo Eva (a sua volta rannicchiata in posizione fetale nell'acqua del lago), la ragazza riflette sulla sua inutilità in quanto pilota e, per estensione, in quanto essere umano, terrificata dall'idea di venire abbandonata e di perdere di conseguenza la sua identità.

L'analisi si sposta poi su Rei: la ragazza affronta il tema dell'identità con le incarnazioni precedenti, benché Rei I e Rei II sostengano di essere “Ayanami Rei” solo perché quello è il modo in cui vengono chiamate, Rei III afferma di essere unicamente se stessa. Il testimone passa a Misato: il suo carattere spensierato è una copertura per il tormento interiore che prova, e la sua fuga nelle gratificazioni sessuali solo un mezzo per esprimere la profonda insoddisfazione che nutre nei confronti di se stessa; come Shinji, Asuka e Rei prima di lei, anche la donna finisce per ammettere che la presenza degli altri è cruciale per la conferma della sua esistenza.

Il background si evolve in un vero e proprio palcoscenico, e viene introdotto il tema portante della molteplicità delle realtà. Misato spiega a Shinji che il mondo in cui si trova ora non è solo il risultato dello schema oscuro di suo padre, ma la conseguenza delle sue azioni: poiché ha desiderato di chiudersi completamente in se stesso per rifuggire la sofferenza, il suo mondo si è trasformato in una prigione senza vita, in un mondo di annullamento in cui nessuno è sopravvissuto.

Shinji è però strenuamente convinto di non essere voluto e quindi inutile, mentre Misato gli fa notare che questa convinzione equivale a fuggire: tutti gli esseri umani hanno paura del fallimento e cercano di colmare il vuoto che sentono nel profondo unendosi agli altri. Da questo punto di vista, il Perfezionamento potrebbe eliminare materialmente le barriere che separano gli individui. Shinji realizza che è necessario proseguire il viaggio alla scoperta di noi stessi e che “non deve fuggire” dalla ricerca dell'identità. Il problema però rimane: fino ad ora il non fuggire ha significato per Shinji accettare di pilotare l'Eva, avendo così la garanzia di essere accettato e lodato. Visto che dipende da agenti esterni, questo non può essere considerato comprendere noi stessi.¹⁵

Il flusso di coscienza dei personaggi viene accompagnato da disegni abbozzati, fotogrammi di scritte e fotografie in bianco e nero di stazioni, telefoni pubblici, architetture cittadine, animali e altri oggetti della quotidianità. Shinji viene ridotto ad un contorno di se stesso disegnato a matita,

15 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, pp.72-73.

fluttuante in un mondo senza confini, un mondo di Nulla, ma ricco di libertà. Nel climax del suo percorso il ragazzo realizzerà che tutti noi siamo definiti dalla visione che abbiamo di noi stessi uniti alla visione che gli altri hanno di noi: un mondo in cui esistiamo solo noi, senza la presenza di altri che possano confermare la nostra esistenza, è solo un'entropia in cui potremmo non esistere affatto.

All'improvviso, Anno offre uno scenario alternativo in cui, per contro, coesistono una serie di realtà parallele. Shinji si ritrova così in una commedia scolastica, uno dei mondi alternativi ma possibili. Un mondo in cui gli Eva non esistono. Senza super tecnologia, senza battaglie, senza sofferenza. L'inquadratura di un copione ricorda la collocazione nella performance, ma porta Shinji a realizzare di poter esistere in quanto individuo pur in assenza di ciò che fino ad ora aveva stabilito la sua identità: l'Eva. Solo quando il ragazzo affermerà di essere solo ed unicamente se stesso, di *voler* essere se stesso e di *voler* restare in quella realtà, la messa in scena si frantumerà e tutti i personaggi del cast appariranno a complimentarsi con lui, ricevendo in risposta la sua più sincera gratitudine.



Episodio 26: finale di Neon Genesis Evangelion (1996).

Shinji ha quindi attraversato un processo di maturazione che vede la risoluzione del conflitto con il padre (“a mio padre, grazie”) e l'allontanamento simbolico dalla madre/Eva (“a mia madre, addio”) e che l'ha portato infine ad affermare la sua identità individuale.

La ricerca di Anno sull'affermazione della propria identità individuale si articola in due momenti. Prendendo in prestito termini lacaniani di “identità simbolica” e “identità reale”, si può affermare che il primo si basi sulla realizzazione che la propria identità simbolica non sia costruita dagli altri, ma da noi stessi – modellata su quello che pensiamo possa renderci gradevoli. Il secondo momento è quello in cui realizziamo che la nostra falsa identità non ci è imposta dagli altri, ma da noi stessi per accontentare gli altri. Il passaggio attraverso queste fasi è necessario all'affermazione della nostra singolarità quanto la risoluzione dei conflitti interiori.

Prendiamo per esempio il complesso di Edipo freudiano, dato che viene citato nel titolo del ventesimo episodio. Nel complesso d'Edipo il figlio vuole unirsi con la madre e teme il padre; nonostante l'odio provato nei suoi confronti, il figlio cercherà comunque di accontentarlo; poiché il

figlio è alla ricerca di approvazione, il padre ha il potere di creare la sua identità. Nel caso di Shinji, il risultato del potere esercitato da suo padre è quello di farlo diventare un pilota di Evangelion: Gendō ha quindi creato lo scopo di vita del figlio. Attraverso la simbolica penetrazione dell'Entry Plug nell'Eva/Yui, Shinji risolve in parte il complesso edipico ed inizia a sviluppare un'identità propria. Ciononostante rifiuta l'identità reale e sceglie invece di nascondersi dietro un'identità costruita, basata sulla codardia; il motivo di questa scelta è la paura dell'identità reale stessa. Rifiutando però l'unione delle anime proposta dal Perfezionamento, Shinji passa da identità creata a creatore/distruttore delle identità degli altri, scoprendo la sua vera natura e la sua identità di potere, trasformandosi insomma nel padre freudiano. Diventare il centro di tutto il potere e dell'ordine simbolico può essere fonte di paura, sentimento che porta Shinji a rifiutare l'identità reale appena trovata fuggendo da essa e auspicando un ritorno all'utero materno.

E' proprio la presa di coscienza di essere noi stessi gli artefici della nostra identità costruita a fornirci il potere di superarla: Shinji accetta infine la sua posizione di potere salvando l'umanità dal Third Impact, grazie alla libera scelta che il regista riconosce propria all'ambito dell'identità reale. Attraverso l'allontanamento volontario dalla figura della madre e la riaffermazione cosciente della propria individualità Shinji giunge finalmente alla fine del viaggio nella sua psiche.

Il messaggio che il regista sembra voler trasmettere è che anche chi ha seguito la serie può imparare qualcosa su se stesso intraprendendo un viaggio simile a quello intrapreso dai personaggi, liberandosi della maschera dell'identità costruita e risolvendo così il paradosso dell'identità umana.¹⁶ Ciononostante, viene posto un nuovo interrogativo: il finale ha mostrato realmente la via d'uscita dalla prigione della nostra coscienza, oppure ha portato solo all'affermazione del se in un'interiorità chiusa?¹⁷

Il lungometraggio *The End of Evangelion* ripropone la ricerca d'identità, filo conduttore delle puntate finali, mettendo però in scena l'evento apocalittico. *End* si addentra nelle tematiche essenzialiste, proponendo l'idea che, per quanto una scelta rappresenti inevitabilmente un atto di violenza, una persona esista realmente solo in quanto essere in grado di agire, e agire significa inesorabilmente esercitare la propria facoltà di scelta.

L'epocale Third Impact che scaturirà dal Perfezionamento porterà le coscienze di tutti gli esseri umani a unirsi in un'unica indifferenziata entità, simile alla zuppa primordiale da cui tutto ha avuto origine. Rinforzando il messaggio trasmesso dalla serie, *End* ribadisce che accettarsi come individui separati dagli altri è una condizione necessaria all'interazione umana, ed essa è a sua volta la

16 Charles DUAN, *Constructing the self: views of identity in Neon Genesis Evangelion and Kareshi Kanojo no jijō*, <http://www.sbf5.com/~cduan/writings/eva.shtml>, 18-10-2014.

17 Manabu TSURIBE, *Prison of self-consciousness: an essay on Evangelion*, <http://www001.upp.so-net.ne.jp/tsuribe/anime/critique/evae.html>, 08-10-2014.

condizione necessaria alla presa di coscienza della propria esistenza. Shinji rifiuta infine la non-identità conferitagli dal Perfezionamento, poiché si rende conto che la promessa, inizialmente allettante, di un mondo senza solitudine creato dalla fusione di tutte le creature e dalla scomparsa dell'ansia da separazione, non è altro che un cupo mare informe di negatività. La negazione delle barriere personali non porta una genuina interazione, poiché essa può essere ottenuta solo attraverso la percezione della distanza tra individui e l'accettazione della possibilità di causare vicendevole sofferenza.

L'intero lungometraggio è permeato da un senso di disperazione, ritratto della psiche dei protagonisti alla ricerca della loro identità. Il gesto esacerbato di masturbarsi sul corpo comatoso di Asuka, compiuto da Shinji nei primi minuti del film, può essere interpretato come la necessità del ragazzo di riconfermare carnalmente la propria esistenza, nello strenuo tentativo di non venire risucchiato nel vuoto interiore che prova, solo per ritrovarsi infine a disprezzarsi ancor di più.

Nel tentativo di far combattere a Shinji la sua ultima battaglia (simbolica ultima fase del processo di maturazione), Misato capisce che il ragazzo si odia, e che ferire se stesso è per lui meno doloroso che ferire gli altri. Nonostante questo, lo esorta comunque a prendere una decisione autonomamente, spiegandogli che gli sbagli e i rimpianti sono necessari per crescere.

Durante il climax del Perfezionamento, l'opportunità di abbandonare la propria individualità per sublimare in un'essenza collettiva superiore verso un mondo privo di sofferenza, viene accettata – nonostante non riesca a non provare terrore – da Shinji solo nel momento in cui a proporgliela appare la figura di Kaworu, simbolo di calore e tenerezza.

Nel suo viaggio nel subconscio si susseguono una serie di fotogrammi istantanei di Misato, Rei e Asuka, rappresentativi della tensione sessuale irrisolta che il ragazzo prova verso le tre figure femminili a lui più prossime; la scena si sposta nel noto vagone del treno e l'analisi si concentra principalmente sulla figura di Asuka. La ragazza dichiara che se Shinji non può essere suo e solo suo, allora non ha bisogno di lui. Tale affermazione è ripresa simbolica della canzone di chiusura dei due episodi del film, “Thanatos – If I can't be yours”.

La psiche del ragazzo sembra intrappolata nel regno liminale tra individualità e indifferenziazione, fatto che rende ancora incerto il risultato del Perfezionamento. Solo dopo essersi trovato incorporato con Rei, in una specie di atto sessuale in cui le braccia della ragazza affondano nel suo petto, realizza che la solitudine è uno degli aspetti inevitabili dell'essere umano.

Shinji accetta quindi la separazione e la sofferenza che essa comporta. Dichiarandosi pronto a vivere in quanto se stesso e a perseverare nella ricerca delle proprie risposte, estrae le braccia di Rei dal suo petto dicendo, simbolicamente, addio alla figura della madre.

Il Perfezionamento si interrompe, le anime degli esseri umani tornano alla loro materialità

individuale e Shinji si risveglia su una spiaggia battuta dal mare rosso sangue. Avvertendo la presenza di Asuka al suo fianco, il primo brutale istinto che prova è quello di strangolarla. Sale quindi a cavalcioni su di lei, come poco prima Rei era su di lui, stringendo le dita attorno al collo della ragazza. Il gesto violento e carnale, che nella sequenza svoltasi nel suo inconscio rappresentava l'urgenza di sopprimere qualsiasi forma di Alterità che potesse causargli sofferenza e abbandono, viene ripreso ora quale mezzo per percepire di nuovo materialmente la sua esistenza. Tale riaffermazione di materialità simboleggia la presa di coscienza da parte di Shinji dell'essere vivo, e la sua accettazione incondizionata dell'individualità in quanto fonte di Alterità, quindi di dolore e incomprendimento.

Asuka non risponde nel suo usuale modo violento, ma allunga una mano per accarezzare dolcemente la guancia di Shinji, in un parallelismo con il gesto compiuto dalla figura di Yui, comparsa nel suo flusso di coscienza. La tenerezza del gesto fa comprendere a Shinji la coesistenza di dolore e dolcezza nel mondo in cui, coscientemente, ha deciso di tornare in quanto individuo singolo.

The End of Evangelion articola la crescita di Shinji in due fasi. Nel segmento iniziale, Shinji è tormentato dal suo fallimento nel relazionarsi adeguatamente agli altri. Tale frustrazione si intensifica nel secondo segmento, culminando nel gesto brutale dello strangolamento di Asuka.

Attraverso il superamento del conflitto con il padre e l'abbandono simbolico della madre, Shinji ha infine l'opportunità di venire a patti e accettare la singolarità individuale, accogliendola in quanto scelta volontaria e non come punizione. Rafforzando il messaggio promosso dalla serie, viene ribadita la necessità delle interazioni umane nel processo di raggiungimento della propria identità, e l'idea che il mondo sia creato dalle proprie azioni, dai propri successi come dai propri sbagli.¹⁸

Con *Rebuild of Evangelion* Shinji e gli altri personaggi sembrano aver già intrapreso – e in parte portato a termine – il processo di maturazione su cui si concentrano le prime produzioni. Nei primi due lungometraggi, Shinji si rivela infatti meno timoroso nell'esprimere le proprie opinioni, anche se esse vanno contro la volontà degli altri. Rimane comunque ancora un bambino, ma sembra molto più maturo rispetto alla serie, tanto che la risoluzione mostrata da Shinji nell'affermare la sua identità di pilota dello 01 fa tentennare suo padre per la prima (e unica) volta, convincendolo ad accordargli il permesso di salire a bordo. Inoltre, nel finale di *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance* affermerà con risoluzione che non gli importa cosa succederà al mondo, ma salverà Ayanami, divorata dall'Angelo Zeruel e inglobata nel suo nucleo, a qualunque costo (e tale costo sarà l'avvio del Third Impact).

Anche Rei stessa sembra sviluppare emozioni umane, e quindi un'identità, più rapidamente rispetto

18 Dani CAVALLARO, *The art of Studio Gainax*, pp.106-107.

alla serie. I sentimenti crescenti nei confronti di Shinji la portano a provare interesse verso i piccoli gesti quotidiani, come il pranzare in compagnia, e il relazionarsi con gli altri. Quando una mattina, arrivando in classe, rivolgerà un saluto generale per poi sorridere dolcemente a Shinji, susciterà lo stupore di tutti i compagni di classe che la vedono, per la prima volta, compiere un tentativo di interazione.

Ancora più notevole è la riproposizione della scena dell'ascensore con Asuka. Nella serie veniva proposta come una scena statica di cinquanta secondi, il cui silenzio e tensione veniva interrotto infine da Rei. La ragazza diceva ad Asuka di aprire il suo animo all'Eva, altrimenti non si sarebbe mosso, ottenendo come risposta una scenata isterica in cui la Second Children dichiarava di non aver bisogno della simpatia di una bambola [Ep.22: *Semete, ningenrashiku – Don't be*]. In *Rebuild* la scena è ora molto più breve, ma non è l'unica modifica apportata dal regista. Quasi avesse già affrontato questo dilemma e trovato le risposte, Rei consiglia ad Asuka di non affidarsi troppo all'Eva, poiché è possibile trovare la felicità anche senza pilotarlo. E' quindi conscia della possibilità di costruire la propria identità al di fuori della morsa degli Evangelion. Dal canto suo, Asuka sente messo in discussione il suo scopo di vita e la sua identità, reagendo violentemente. La definisce una bambola e fa per schiaffeggiarla, ma Rei le blocca il braccio, dando prova di grande maturità e bilanciando l'isterismo infantile dell'altra ragazza.

In *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*, l'ultimo lungometraggio creato finora, Shinji si ritrova in una realtà completamente estranea e destabilizzante. La realizzazione di essere divenuto ormai un'esistenza superflua lo costringe a ricreare la propria identità a partire da zero. La disperata ricerca d'identità troverà la sua conclusione nel momento in cui Kaworu gli offre una possibilità di redenzione: ottenendo le Lance di Longinus e Cassius è possibile riportare indietro il mondo, quasi fosse iscritto su un nastro, e rimediare alla distruzione causata dal Near-Third Impact. Kaworu costruisce quindi l'identità di Shinji proprio come Gendō aveva fatto nella serie.

La strenua necessità di individuare la propria identità condurrà però Shinji a ripetere gli stessi errori. Anche quando Kaworu supplicherà il ragazzo di non prendere le Lance, poiché avverte una sensazione sgradevole, Shinji è ormai irrefrenabile nell'attenersi alla sua ritrovata identità e, con essa, nel perseguire il suo nuovo obiettivo. Proprio come le azioni di Shinji avevano scatenato il Third Impact nel finale di *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance*, allo stesso modo causano il Fourth Impact nel finale di *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*, in un loop di scelte errate da cui il ragazzo non riesce a trovare uscita. Come diceva Misato già nel lontano 1997, però, gli sbagli e i rimpianti sono un passaggio necessario nel percorso di crescita. La tetralogia incompleta di *Rebuild of Evangelion* lascia ineluttabilmente in sospeso il processo di maturazione psicofisica del ragazzo, che forse troverà una conclusione nell'ultimo lungometraggio.

5. Spin off e merchandising: causa e conseguenza del successo

*“Ci sono troppe cose dolorose nella realtà di tutti i giorni.
Quindi, gli esseri umani fuggono e si rifugiano nei sogni.
Trasformare le pene della realtà in sogni e trasmetterli alle persone...
è questo il lavoro di un animatore.”*

Anno Hideaki

Neon Genesis Evangelion venne accolto con entusiasmo fin dalla sua nascita e, come accade per ogni opera di successo, alla ricezione positiva del pubblico seguì un'ampia gamma di merchandising. La produzione di gadget correlato – che spazia da quello più canonico come artbook, standing figure e soundtrack a quello più fantasioso come bacchette, dolci e profumi – è stata vasta e continua nel tempo, tanto che neanche i dieci anni trascorsi tra *The End of Evangelion* e *Rebuild of Evangelion* hanno visto una pausa o una diminuzione nella distribuzione.

Essendo *Evangelion* un'opera che nasce come animazione, tutte le versioni cartacee proposte successivamente, compreso il manga ufficiale, possono essere considerati come spin off, poiché offrono tutte realtà alternative e costituiscono continuità narrative separate.

Manga ufficiale di Neon Genesis Evangelion

Disegnato dal character designer della serie TV, Sadamoto Yoshiyuki, conta 14 volumi disegnati tra il 1995 e il 2014. Nonostante il manga sia stato concepito prima della serie, nel 1994, Sadamoto ha dichiarato di essersi ispirato agli storyboard già preparati da Anno, rivisitandoli, allo scopo di proporre gli eventi raccontati nell'anime in modo più chiaro e lineare.

La trama resta fedele alla serie TV nella prima metà, discostandosi poi dalla linea narrativa introducendo cambiamenti significativi. Per esempio, Shinji non è presente al primo combattimento di Asuka, di cui osserva poi la registrazione al quartier generale della Nerv, ma incontra la ragazza successivamente in una sala giochi. Kensuke è innamorato di Asuka, al contrario dell'antipatia che prova nei confronti della ragazza nella serie a causa del suo carattere presuntuoso. Shinji è consapevole che il pilota dell'Eva 03 sia Tōji prima della battaglia, da cui quest'ultimo uscirà morto, anziché sopravvivere perdendo una gamba. Kaworu apparirà molto prima rispetto alla serie, sempre come sostituto pilota dell'unità 02 nel momento in cui il tasso di sincronia di Asuka inizierà a calare.

Shinji riesce a definire la sua relazione complicata con Rei, ammettendo di sentire che la ragazza sia come una parte di lui strappatagli tempo addietro. Dopo la morte di Kaworu, Shinji ammetterà apertamente il suo bisogno di legami e il suo svilimento in caso di recisione di questi ultimi. Quando andrà a trovare Asuka in ospedale confesserà che la distanza della ragazza nei suoi confronti serve solo ad alienarlo ulteriormente dalla realtà, non mostrando però pulsioni sessuali, in netto contrasto con l'atto di onanismo rappresentato in End. Asuka allora si risveglierà dal coma e cercherà di strangolarlo, prima di essere sedata e proclamare il suo odio per il mondo. Da questo punto il manga inizierà a seguire vagamente la narrativa di *The End of Evangelion*, però con delle leggere differenze. Per esempio, Shinji verrà salvato dall'attacco delle JSSDF da Gendō, mentre Misato apparirà solo più tardi per scortarlo verso l'Eva.

Dal settimo volume circa la pubblicazione – già non delle più veloci e continuative – subì un ulteriore rallentamento, e i volumi successivi vennero distribuiti ad intervalli di circa due anni l'uno dall'altro. Il quattordicesimo ed ultimo volume venne distribuito in contemporanea mondiale il 20 novembre 2014. Oltre ovviamente al Giappone, i diciotto stati che poterono beneficiare della distribuzione contemporanea furono Stati Uniti, Regno Unito, Irlanda, Finlandia, Sud Africa, Australia, Nuova Zelanda, Brasile, Argentina, Polonia, Italia, Spagna, Francia, Corea del Sud, Taiwan, Hong Kong e Macao. Il capitolo finale mostra l'umanità tornare dal mare di LCL che l'aveva avvolta, senza alcun ricordo degli Evangelion, degli Angeli, del Third Impact o di qualsiasi altra cosa fosse successa. Anche gli Evangelion prodotti in massa, ora ricoperti da strati di neve, sono considerati reliquie di un tempo passato di cui non si conosce lo scopo. Shinji si trasferisce a Tōkyō, dove incontra Asuka per la prima volta, nonostante entrambi i ragazzi abbiano la sensazione di essersi già incontrati. Il monologo interiore di Shinji, sul finale, è ottimista e lo conduce al futuro. L'ultimo volume contiene anche un capitolo extra di ventotto pagine, in cui viene mostrato il passato scolastico di Gendō e Yui, dal punto di vista di un nuovo personaggio, Makinami Mari. La ragazza geniale, a solo sedici anni frequenta l'università e viene selezionata per un programma di scambio con l'Inghilterra. Provando una grande ammirazione nei confronti di Yui, fatica ad accettare la sua relazione con il tenebroso Gendō, ma le augura comunque di essere felice con lui. In quel momento, Yui le regala i suoi occhiali da vista e le acconcia i capelli in due codini bassi, stile che vediamo sfoggiare a Mari anche in *Rebuild*. Attraverso questo capitolo speciale, in cui si avverte l'intercessione di Anno stesso, è come se il personaggio di Mari abbia cercato una collocazione nell'universo di *Evangelion*. L'unico risultato è stato in realtà confondere ulteriormente i fan e conferire ulteriore forza alle teorie basate su universi paralleli, loop e salti temporali.

Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel 2nd

Conosciuto in Italia come *Evangelion Iron Maiden*, è un manga disegnato da Hayashi Fumino composto da 6 volumi, pubblicati tra il 2003 e il 2005. Il manga è basato sul videogioco omonimo, a sua volta ispirato dalla realtà alternativa proposta nell'episodio 26 della serie. Il videogioco, uscito nel 2003 per PC e nel 2005 per PS2, potrebbe essere scambiato per un seguito del precedente gioco *Girlfriend of Steel*, ma le storie non sono collegate e l'unico punto in comune che hanno i due giochi è il gameplay. Entrambi infatti sono basati sullo stile *visual novel*, con elementi da simulazione di appuntamenti. Il manga riprende lo stile commedia scolastica romantica del videogioco e della realtà alternativa dell'episodio 26: Shinji e Asuka sono amici d'infanzia e i loro genitori sono colleghi alla Nerv; Yui e Kyōko sono ancora vive ed in salute, e le coppie di genitori hanno un rapporto normale con i rispettivi figli; Misato insegna nella scuola frequentata dai protagonisti, mentre Ritsuko è l'infermiera scolastica (innamorata di Gendō), ed entrambe hanno connessioni con la Nerv. Ayanami Rei ha un carattere drasticamente diverso, ripreso dalla realtà alternativa immaginata da Shinji: inizialmente mostrata con la divisa scolastica differente poiché appena arrivata a quella scuola, Rei si dimostra estroversa, rumorosa e un po' goffa. Riguardo alla divisa scolastica fatta indossare a Rei, Anno ha dichiarato di essersi ispirato ad una parodia amatoriale trovata al Comic Market quando ancora la serie era in svolgimento, evidenziando nuovamente la sua natura di fan ancora prima di diventare un regista rinomato. Kaworu è, in *Girlfriend of Steel*, un compagno di classe dei protagonisti, nonostante il suo passato misterioso abbia attirato l'attenzione della Nerv. Anche Kensuke, innamorato di Asuka, viene selezionato come pilota di Eva. Nel manga Rei e Asuka, rivali in amore per la conquista di Shinji, nel manga finiscono per diventare amiche, mentre nel videogame non si avvicinano. Essendo una commedia romantica, gli *Evangelion* ricoprono un ruolo inferiore ai fini della trama rispetto alle evoluzioni nelle relazioni tra personaggi. La storia di Shinji si conclude con la sua scelta di Asuka come fidanzata nel quarto volume; confermata la felicità di Shinji, Kaworu sparirà, sia fisicamente che dai loro ricordi. Il quinto volume racconterà la vita da studenti delle medie di Gendō e Yui, fornendo ulteriori informazioni sul passato di Kaworu. Il sesto ed ultimo volume è infine un *flashforward* con protagonisti Shinji e gli altri ormai adulti.

Ikari Shinji Raising Project

Manga di 17 volumi, ancora in corso, disegnato da Takahashi Osamu e pubblicato per la prima volta nel 2005. Basato sul videogame omonimo ambientato durante la narrativa sviluppata nella serie, il manga sceglie come ambientazione la realtà alternativa dell'episodio 26, rendendosi molto simile a *Girlfriend of Steel*. Il videogame, uscito nel 2004, implica la possibilità di ramificare la narrativa attraverso battaglie, dialoghi con risposte a scelta e la gestione di un programma settimanale per

Shinji. In entrambe le versioni vengono introdotti tre nuovi personaggi femminili, facenti parte dello staff della Nerv. Nella realtà cartacea la trama riprende ciò che era già stato proposto da Girlfriend of Steel, quindi Asuka e Shinji amici d'infanzia, genitori colleghi alla Nerv, Misato professoressa, Asuka e Rei rivali in amore, e così via. Le uniche differenze sostanziali risiedono nella distante parentela che lega Rei alla famiglia di Yui, e nel fatto che Kaworu abbia delle connessioni con Ritsuko. Non cambia però la sua attrazione verso Shinji, che obbligherà Rei e Asuka a mettere da parte gli screzi per impedire che Shinji venga loro rubato da Kaworu.

Neon Genesis Evangelion Academy: Record of Heaven's Descent

Disegnato da Min Min, questo manga è stato pubblicato dal 2007 al 2009 e conta in tutto 4 volumi. La storia vede Shinji, un normale studente dell'Accademia Cattolica della Fondazione Nerv, venire coinvolto nella battaglia contro gli “Angeli” condotta dall'organizzazione studentesca segreta composta da Asuka, Rei e Kaworu. Gli Angeli sono entità che cercando di distruggere l'umanità ottenendo i nuclei, delle gemme simili al marmo. Shinji riceve quindi un “Eva”, la concretizzazione della sua potente volontà, che si manifesta sotto forma di arma (pistola in caso di Shinji, simil-Lancia di Longinus nel caso di Rei, spada nel caso di Kaworu e frusta nel caso di Asuka). I nuclei servono a salvare l'Albero del Mondo, che sta appassendo. Se l'Albero morisse, tutte le forme di vita si unirebbero in un'unica entità, e lo stesso farebbero i vari mondi (ulteriore riferimento alle infinite realtà alternative). Si scoprirà però che gli Angeli sono collanti per il mondo quanto i nuclei, e che hanno bisogno di contenitori per materializzarsi concretamente.

Shinji vive con Kaji, il suo tutore, a causa del rapporto problematico che ha con il padre, Gendō, capo della Nerv ed interessato solo a riportare indietro la moglie. Yui, sviluppatrice degli Eva, è infatti venuta a mancare in un tragico incidente avvolto nel mistero. Misato è, anche in questa versione, l'insegnante dei protagonisti, come Ritsuko è l'infermiera scolastica. Appaiono anche altri personaggi, come Fuyutsuki in qualità di vicepresidente dell'accademia, Tōji, Kensuke e Hikari in qualità di compagni di classe dei protagonisti, Hyuga, Maya e Aoba in qualità di insegnanti.



Petit Eva - Evangelion@School

Parodia disegnata in stile super deformed da Hamamoto Ryūsuke, pubblicata sulla rivista Shōnen Ace dal 2007 al 2009. Il manga vede i personaggi di *Evangelion* nei panni di normali studenti di una scuola media di Tōkyō-3. Tra gli studenti vi sono anche l'Eva 01 e le tre sorelle Ayanami: la più piccola è basata su Rei I, un'altra su Rei II (quindi silenziosa ed effimera) e l'ultima sulla Rei della realtà alternativa (quindi imbranata e iperattiva). Dalla versione cartacea è stata tratta una serie di 24 OAV in computer grafica 3D, in onda dal 2007, completamente priva di dialoghi.

Una serie cartacea successiva, intitolata *Petit Eva – bokura tanken dōkōkai* e disegnata da Ozora Maki, è stata serializzata su rivista e poi raccolta in un unico volume uscito nel 2009. Entrambi i manga sono in formato yonkoma, strisce di quattro vignette che si leggono in verticale.

Neon Genesis Evangelion: Ikari Shinji's Detective Journal

Serie di due volumi pubblicati nel 2010 e disegnati da Yoshimura Takumi, in collaborazione con Gainax e Khara. Shinji viene coinvolto nei casi dell'agenzia investigativa gestita da Kaji Ryōji. Ulteriore staff dell'agenzia sono Misato, PenPen e il giovane braccio destro di Kaji, Nagisa Kaworu. Il duo Shinji-Kaworu entrerà in competizione con la coppia Rei-Asuka per risolvere i casi nel minor tempo possibile. Nonostante lo stile investigativo, la storia si evolverà principalmente attraverso i dialoghi taglienti piuttosto che attraverso le scene d'azione.

Tony Takezaki's Evangelion

Parodia comica ai limiti dell'assurdo disegnata da Takezaki Tony nel 2010 e giunta in Italia solo nel 2014. Il volume unico segue le vicende più importanti di *Evangelion*, concludendo però le scene topiche e commoventi in modo demenziale. I personaggi sono resi parodie di loro stessi accentuando all'eccesso gli aspetti più spigolosi della loro personalità e mettendo in primo piano alcune delle loro caratteristiche. Nonostante l'intento puramente comico, il tratto è molto curato e riprende lo stile di Sadamoto.

Neon Genesis Evangelion (3 years after): Anima

Si tratta di una light novel serializzata su Dengeki Hobby Magazine in corso dal 2008. I capitoli sono accompagnati da numerose illustrazioni, sia dei personaggi che di alcune versioni ridisegnate e aggiornate delle unità Eva. Essendo Yamashita Ikuto il supervisore dell'intera opera, nonché il mecha designer e l'illustratore, la novel è etichettata con il marchio “*Yamashita Ikuto presenta*”, ma co-autori dell'intera opera sono anche Utatane Hiroyuki e Kageyama Takeru. Nel 2010 venne

pubblicato il visual book correlato. Come avvertimento preliminare, ogni volume si apre con un'avvertenza sull'ambientazione: *“Questa storia, nella quale il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo tratto dagli episodi 25 e 26 di Neon Genesis Evangelion non ha mai avuto luogo, è un'opera ritraente un mondo dove Ikari Shinji e gli altri hanno accolto un futuro alternativo”*.

Come intuibile dal titolo, i protagonisti sono ora diciassettenni liceali, ma grazie ai nuovi personaggi presentati, nonché ai nuovi modelli di Eva introdotti, la narrativa si discosta drasticamente dall'opera originale. Tra i vari cambiamenti – più o meno radicali – apportati a trama e personaggi, la caratterizzazione del personaggio di Mari sembrerebbe in parte collegabile alla Mari di *Rebuild*. Makinami Mari Illustrious in *Anima* è una bambina di sette anni, pilota di Eva della filiale americana della Nerv. Fu creata attraverso la fusione di geni umani e animali, per questo motivo presenta delle orecchie da gatto, benché abbia anche delle orecchie umane, e una coda. Rei No. Six (nuovo personaggio della stessa età di Mari), che ama gli animali, si proclama invidiosa del suo aspetto. Non è sicuro che Mari di *Anima* sia collegata a Mari di *Rebuild*, ma le frasi criptiche pronunciate da entrambe e l'olfatto particolarmente sviluppato presentato da Mari in *Rebuild* potrebbero essere indizi utili a contestualizzare l'elemento di novità.

Ayanami Raising Project

Questo videogioco per PS2, uscito nel 2001, è basato sullo stile di *Princess Maker*, il videogioco grazie al cui successo lo Studio Gainax riuscì a far quadrare il bilancio in un periodo di difficoltà economica. Il gioco di simulazione si svolge attraverso la crescita di Ayanami Rei; il giocatore, nei panni di un Tenente in Seconda della Nerv, deve programmare la settimana di Rei, dividendo il suo tempo tra scuola, impegni alla Nerv e allenamenti speciali. La narrativa segue gli eventi mostrati nella serie e ricopre l'arco temporale di un anno, ma le battaglie contro gli Angeli ricoprono un ruolo di minore importanza. A seconda di come il giocatore sviluppa le varie statistiche di Rei può ottenere un finale differente. Nella versione rilasciata nel 2003, il gioco fu implementato con il personaggio di Asuka, passando così a chiamarsi *Ayanami Raising Project with Asuka Supplementing Project*.

La competizione per l'amore di Rei avviene tra il Secondo Luogotenente, il comandante Ikari della Nerv, e il Third Children Ikari Shinji, mentre nella storia di Asuka a competere per l'amore della ragazza saranno il Secondo Luogotenente, il triplo agente segreto Kaji Ryōji e Shinji.

Neon Genesis Evangelion 2

È un videogioco in stile RPG rilasciato nel 2003 per Play Station 2, di cui è stata proposta una versione per PSP nel 2006. Il gioco è una combinazione di RPG, raising game e simulatore di

appuntamenti, e permette al giocatore di seguire svariati personaggi attraverso svariate versioni alternative della trama proposta nella serie. Gli sviluppatori del gioco intervistarono intensivamente Anno Hideaki per ottenere informazioni dettagliate sui segreti dell'opera, al fine di inserirle nei file "Informazioni Riservate", l'elemento di maggior attrazione del gioco. Venne infatti pubblicizzato come contenente le risposte ad alcuni dei misteri più sconcertanti di Neon Genesis Evangelion; tali risposte assumono la forma di file e dati sbloccabili durante il corso del gioco, sparpagliati nei vari scenari. Essendo risposte rilasciate dal regista in persona, hanno guadagnato affidabilità e sono ritenute ormai canoniche.

Di seguito un esempio delle informazioni ottenibili, divise per livelli:

Second Impact

A. Informazione Rilasciata Pubblicamente

Il 13 settembre 2000, un meteorite gigante precipitò al Polo Sud. Ne risultò una colossale esplosione, che fece scogliere i ghiacci e generò dei maremoti titanici, che a loro volta causarono l'innalzamento del livello delle acque di decine di metri. In tutto, più di due miliardi di persone nell'Emisfero Meridionale persero la vita.

L'energia dell'esplosione causò lo spostamento dell'asse terrestre, producendo cambiamenti climatici su scala globale; il Giappone divenne un paese dall'estate eterna. Numerosi luoghi soffrirono per siccità, inondazioni, eruzioni vulcaniche, anomalie meteorologiche e altre calamità in conseguenza al Second Impact. In ogni nazione scoppiarono il panico economico e guerre civili.

B. Informazione Riconosciuta Generalmente

L'uomo scoprì una forma di vita umanoide, il primo Angelo, al Polo Sud. Durante lo studio di quest'ultimo, per ragioni sconosciute avvenne un'esplosione gigante. La teoria più diffusa secondo la quale fu causata da un meteorite è manipolata dai servizi segreti.

C. Informazione Confidenziale

Adam, il primo Angelo – e la causa del Second Impact – fu scoperto dal Team di Ricerca Katsuragi al Polo Sud. Fu grazie ai fondi stanziati dalla Seele che il Team Katsuragi scoprì la Luna Bianca, contenente Adam e la Lancia di Longinus.

D. Informazione Segreta

L'altro Seme della Vita, Adam, fu svegliato dalla razza umana. Il Team di Ricerca Katsuragi cercò freneticamente di sigillare di nuovo Adam usando la Lancia di Longinus, ma fallì. Sostanzialmente, solo grazie all'apparente sovraccarico del componente S² avvenuto per metodi artificiali (i dettagli sono vaghi a causa dello sterminio totale del team) si è potuta evitare una catastrofe assoluta – l'azzeramento di ogni forma di vita a causa del dissolversi degli A.T.Field, e la costruzione di un ecosistema basato su Adam. Questo è ciò che venne chiamato Second Impact. L'incidente fece dissolvere completamente Adam.

Groundwork of Evangelion

Si tratta inizialmente di una collezione di cinque artbook contenenti bozze di produzione e alcune illustrazioni a colori ad inizio di ognuno. Il primo Groundwork comprende le bozze dal primo

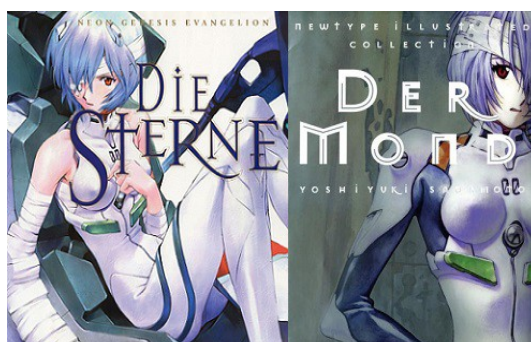
all'ottavo episodio, il secondo dal nono al diciannovesimo, il terzo dal ventesimo episodio al ventiseiesimo. Gli ultimi due artbook, chiamati *Groundwork of Evangelion the Movie#1* e *#2*, comprendono gli schizzi di *Death* e di *End*.

In seguito alla creazione di *Rebuild of Evangelion*, sono stati rilasciati anche i *groundwork* relativi. Nel 2008 è stato pubblicato il *Groundwork of Evangelion 1.0 You Are (Not) Alone* con Rei in copertina, nel 2011 due volumi per il 2.0, rispettivamente con Asuka e Mari in copertina, nel 2014 altri due volumi per 3.0, con in copertina Asuka, Misato, Kaji e Mari.

Die Sterne e Der Mond

Die Sterne (“le stelle” in tedesco) è un artbook pubblicato da Kadokawa Shoten nella sua prima edizione nel 1997. Contiene oltre cento pagine di illustrazioni a colori disegnate dal Sadamoto Yoshiyuki, disegnatore del manga e character designer della serie. Oltre ai suoi lavori, sono incluse opere di moltissimi altri artisti, tra cui Masayuki, Tsurumaki Kazuya, Imaishi Hiroyuki e Yamashita Ikuto, già partecipanti alla realizzazione della serie. Le immagini vengono da materiale pubblicitario come poster, calendari, copertine di riviste, carte telefoniche, copertine di album e DVD, e addirittura provenienti dalle lattine di caffè. Il contributo dei vari artisti e la loro rivisitazione dei personaggi, disegnati in stili diversi e collocati in ambientazioni nuove, rendono la collezione unica. Una seconda edizione, *Die Sterne Ver.2*, venne pubblicata nel 2007, aggiungendo al materiale già presente nell'edizione originale altre settantacinque illustrazioni.

Der Mond (“la luna” in tedesco) è un artbook pubblicato da Kadokawa Shoten come edizione limitata nel 1999, poi riproposta al pubblico nel 2000. Contiene numerosi lavori di Sadamoto su *Evangelion*, ma anche sulle precedenti serie dello Studio Gainax, tra cui *Honneamise* e *Nadia*.



Filmbook

Sono degli Anime Comic che riportano fotogrammi dell'anime (sia serie che primi film) su un albo a colori, con a lato la spiegazione della storia ed alcuni dialoghi. Vi sono inoltre delle note a piè di pagina, mentre in fondo al volume sono aggiunti degli Art File, disegni preparatori dell'anime. Sono

poi stati pubblicati tre Filmbook Remix, radunanti gli episodi nei primi due e Death&Rebirth e The End of Evangelion nel terzo.

2015: the last year of Ryohji Kaji

Rilasciato nel 1997 venne scritto da Yamaguchi Hiroshi, ricordato nei crediti come co-writer degli episodi 16, 22 e 23 ed illustrato da Kamei Ichirō. Si tratta del diario che Kaji ha tenuto per tutta la durata della serie. Vi sono scritti quindi i suoi pensieri e le motivazioni dietro a molte delle sue azioni. Il libro contiene trenta fotografie a colori realizzate in computer grafica, scattate da Kaji durante le sue missioni, insieme a sedici tra rapporti e pensieri, riportati sia in giapponese che in inglese. Viene riportato anche il messaggio lasciato sulla segreteria telefonica di Misato prima della sua morte. L'edizione da collezione venne rilasciata nel numero limitato di 2015 copie.

Soundtrack

Dal 1995 ad oggi sono stati distribuiti innumerevoli CD con le colonne sonore di *Evangelion*, sia usate nella serie che nei film successivi, ma esistono anche CD con le musiche dei videogiochi o di musiche ispirate da *Evangelion*.

Le theme song dell'intera opera sono *A Cruel Angel's Thesis* e *Tamashii no Refrain* di Takahashi Yōko, *Fly Me To The Moon* cantata da autori vari tra cui la Takahashi, *Komm, süsßer Tod* cantata da Arianne Schreiber e orchestrata da Sagisu, *Thanatos – If I Can't Be Yours* cantata da LOREN&MASH, *Beautiful World* e *Sakura Nagashi* di Utada Hikaru, queste ultime utilizzate in *Rebuild*. I restanti album, composti da Sagisu Shirō con la collaborazione di altri autori e comprendenti brani di musica classica, si possono distinguere nella lista che segue:

Original soundtrack

Neon Genesis Evangelion [1995]

Neon Genesis Evangelion II [1996]

Neon Genesis Evangelion III [1996]

Evangelion Death [1997]

The End of Evangelion [1997]

Neon Genesis Evangelion: S² Works [6 CD + CD bonus, 1998]

Music from Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone [2008]

Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone Original Soundtrack [2008]

Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance Original Soundtrack [CD1+CD2 special edition, 2009]

Evangelion Third Impact [2011]

Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo [CD1+CD2, 2012]

Evangelion PianoForte #1 [2013]

Compilation

Neon Genesis Evangelion Decade [2005, per il decimo anniversario]

The Day of Second Impact [2000, rilasciato il 13 settembre]

Evangelion: The Birthday of Rei Ayanami [2001, nel giorno del compleanno della doppiatrice]

Refrain of Evangelion [2003, con Everything You've Ever Dreamed]

Album arrangiati

Evangelion VOX [1997, rivisitazione hip hop/R&B]

Evangelion Symphony [CD1+CD2, 1997, orchestral live]

Studio Album

Neon Genesis Evangelion Classical Volume 1 – Beethoven [1997]

Neon Genesis Evangelion Classical Volume 2 – Verdi [1997]

Neon Genesis Evangelion Classical Volume 3 – Handel [1997]

Neon Genesis Evangelion Classical Volume 4 – J.S. Bach [2003]

Album di tributo

Refrain: The Songs Were Inspired by Evangelion [1997]

Neon Genesis Evangelion Addition [1996]

Figure e Kit

Esistono migliaia di action figure, standing figure, bambole, model kit, statue in resina e gashapon realizzati per *Evangelion*. Vengono ritratti sia i personaggi umani che non, e vi è una versione dei suddetti in qualsiasi posizione, angolazione, colorazione, outfit e collocazione pensabile da mente umana. Alcuni modelli sono ufficiali, altri sono realizzati dai fan, che di solito prediligono le eroine in pose sensuali e con indossi outfit poco coprenti. La produzione di questi materiali continua ininterrotta dalla prima uscita di *Evangelion*, quindi è impossibile quantificarla in numeri, ma è ammirevole come dinamismo e realismo conferiscano a queste creazioni in PVC un soffio vitale difficilmente eguagliabile.



Il materiale elencato finora è solamente una piccolissima parte di tutto ciò che è stato, è tuttora e sarà sempre prodotto su *Evangelion*. Si trovano decine di raccolte di illustrazioni, alcune riproposte, alcune nuove di zecca. Ogni anno viene distribuito un nuovo calendario, senza contare le innumerevoli versioni fan-made che trasformano il suddetto calendario in una raccolta di immagini erotiche. Restando sul mercato fan-made, è impossibile quantificare il numero di *dōjinshi* (sia normali che *hentai*, *yaoi* e *yuri*) che vengono prodotte ogni anno in Giappone. Tale giro economico, insieme a quello portato dal cosplay e raggruppato negli eventi del Comic Market, basterebbe da solo a sostenere l'andamento finanziario dell'intero Studio Khara. L'infinità di gadget correlati alla serie proposti comprende, oltre a quelli già citati nell'introduzione, materiale da cancelleria, vestiario di ogni tipo, apparecchiature elettroniche, gioielli, cibi e bevande, portachiavi, profumi, cover per cellulare, tazze, portaocchiali, cuscini in scala 1:1, accendini, perfino chitarre, biciclette e automobili. Per concludere, il fenomeno *Evangelion* è – come si evince – importante per lo sviluppo, la diffusione e l'evoluzione della cultura otaku a livello sia domestico che, soprattutto, internazionale.



Glossario

AAA Wunder (Autonomous Assault Ark Wunder)

Nave volante della Wille in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo. La sua natura è sconosciuta, ma ha l'aspetto di un gigante alato e funge da quartier generale per le operazioni della Wille, comandata dal capitano Katsuragi Misato.

A.T.Field (Absolute Terror Field)

Barriera che sia Angeli che Evangelion sono in grado di generare per proteggersi. Gli A.T.Field assumono solitamente la forma di un ottagono e sono generalmente di colore arancio. La potenza dell'A.T.Field prodotto varia a seconda dell'Angelo; per esempio, gli Angeli Zeruel e Ramiel possiedono A.T.Field estremamente potenti, mentre l'A.T.Field di Matarael è molto debole. La potenza dell'A.T. Field di un'unità Evangelion dipende dal livello di sincronizzazione con il pilota.

Adam

Primo Angelo creato dalla Prima Razza Ancestrale, è il primo dei due Semi della Vita spediti sul pianeta Terra ed il progenitore degli Angeli. Adam è anche la base genetica degli Evangelion (con la possibile eccezione dell'unità 01).

Akagi Naoko (赤木 ナオコ)

Capo scienziato della Gehirn e creatrice dei supercomputer Magi, in cui furono innestati i suoi schemi mentali. In quanto membro della Gehirn ha preso parte al Progetto E, venendo coinvolta da Ikari Gendō. E' la madre di Akagi Ritsuko, con cui aveva un rapporto più professionale che affettivo. Dopo la scomparsa di Yui, ha iniziato una relazione con Gendō. Morì suicida gettandosi sui Magi, incapace di sopportare il rimorso di aver strangolato Rei I per gelosia di Gendō.

Akagi Ritsuko (赤木 リツコ)

Scienziato capo della Nerv a comando della Sezione Scientifica, divisione addetta alla ricerca ed allo sviluppo degli Evangelion, come della manutenzione e riparazione. E' la figlia della famosa scienziata della Gehirn Akagi Naoko, a capo del Progetto E prima di lei. In un certo senso, Ritsuko vive all'ombra della madre, con cui aveva una relazione apparentemente forzata. Ritsuko decide di

tingersi i capelli di biondo per assomigliare il meno possibile a Naoko. Viene però fatto intuire che, proprio come la madre, anche lei diventi amante di Gendō.

Ritsuko è amica di vecchia data con Misato, incontrata all'università di Tōkyō-2, e del suo fidanzato del tempo, Kaji Ryōji. Ricoprendo un ruolo di prestigio alla Nerv, è a conoscenza di molte verità insabbiate.

In *Rebuild of Evangelion* ricopre lo stesso ruolo ricoperto nella serie, ma si occupa anche della salute di Rei. Sembra però che non abbia alcuna relazione con Gendō. Ritorna in *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo* in qualità di vicecomandante della Wille e primo ufficiale della AAA Wunder.

Aida Kensuke (相田 ケンスケ)

È un appassionato di tutto ciò che riguarda la guerra, il migliore amico di Tōji e uno dei compagni di classe di Shinji. Kensuke sogna di diventare un pilota di Eva e prega incessantemente Shinji di mettere una buona parola con la Nerv, così da poter essere selezionato come pilota. Come Tōji, Kensuke è affascinato dalla bellezza di Misato. E' raramente visto senza la sua videocamera in mano.

Albero della Vita (Systema Sephiroticum)

Termine proveniente dal sistema di esegesi ebraica, di nome Kabbalah, per descrivere un diagramma composta da 10 Numeri e 22 Lettere. I dieci Numeri rappresentano le dieci parole con cui Dio creò l'universo unendoli alle ventidue Lettere dell'alfabeto ebraico (alefbet), come riportato nel primo capitolo della Genesi. La parola ebraica per indicare i Numeri, o le sfere, è Sephiroth (plurale, usato per indicare l'insieme), mentre al singolare diventa Sephirah (utilizzato per fare riferimento ad un numero specifico). Durante il Third Impact mostrato in *The End of Evangelion*, l'unità 01 crocifissa dagli Eva Series con la Lancia di Longinus forma un Albero della Vita rovesciato entrando in risonanza con i loro A.T.Field. La figura dell'Albero della Vita appare anche due volte nei titoli di testa e nell'ufficio di Ikari Gendō.

Angeli (使徒, *shito*)

Termine ambiguo che ha diversi significati all'interno della tradizione evangelica a seconda del contesto. Il termine *shito* giapponese significa "messaggero/apostolo", ma per volontà dei produttori è stato diffuso il termine inglese "Angel". Come più comunemente usato nell'anime, la parola "Angelo" si riferisce a qualsiasi dei quindici figli di Adam, che la NERV deve distruggere sistematicamente nel corso della storia. Adam, il designato "Primo Angelo", è a volte incluso con la

sua prole quando si parla di Angeli in generale. Tuttavia, considerando la lista della Seele dei designati "Angeli", sono comprese entità disparate come i Semi della Vita (Adam e Lilith, primo e secondo Angelo), la progenie naturale di Adam, il recipiente a forma umana dell'anima di Adam (Kaworu Nagisa, che è anche il diciassettesimo Angelo) e l'umanità stessa (Lilin, il diciottesimo Angelo).

Nella serie, la progenie di Adam appare ad attaccare Tōkyō-3 quindici anni dopo il Second Impact, come predetto dai Rotoli del Mar Morto. Il loro obiettivo è quello di causare il Third Impact e riconquistare la Terra sottratta dalla progenie di Lilith (gli esseri umani, o Lilin). Il compito degli Evangelion è proteggere l'umanità distruggendo gli Angeli, come vogliono Seele e Nerv.

Anima(魂, *tamashii*)

In Neon Genesis Evangelion è una componente necessaria per tutte le forme di vita. È la fonte dell'A.T.Field ed è uno dei componenti per il funzionamento degli Eva.

Anti-A.T.Field

A.T.Field inverso che può neutralizzare i normali A.T.Field, proprio sia degli Angeli che degli Evangelion (sul finire della serie). Il risultato è che i singoli A.T.Field - la luce dell'anima, muro del cuore e dell'ego - collassano, e l'anima viene liberata dal corpo. Questo processo applicato ai Lilin conduce al ritorno del corpo dell'individuo alla sua forma originale, costituita di LCL. Questo accade perché un corpo non può mantenere la sua forma senza un A.T.Field.

L'Anti A.T.Field generato da Adam nel Second Impact fu abbastanza potente da sterminare tutta la vita locale, compresi i microrganismi. Se Adam non fosse esploso, è possibile che l'Anti A.T.Field da lui generato sarebbe stato in grado di sterminare ogni forma di vita sulla Terra.

Aoba Shigeru (青葉 シゲル)

Primo Tenente sotto gli ordini diretti di Misato, è uno dei tre tecnici informatici principali presso la sala comando della Nerv. Suona la chitarra.

Aureola

Anello di energia che appare solo in Rebuild of Evangelion. Le aureole sembrano rappresentare manifestazioni di poteri soprannaturali o "divini", come ad esempio la potenza di un angelo o il risveglio di un Evangelion.

Ayanami Rei (綾波 レイ)

Giovane ragazza conosciuta come il First Children e pilota dell'Eva 00. All'inizio della serie, Rei è una figura enigmatica il cui comportamento insolito confonde i suoi coetanei. Col progredire della serie, la sua personalità si evolve e diventa più coinvolta con le persone intorno a lei, in particolare con il suo compagno di classe e pilota Shinji. Si rivela avere un ruolo chiave negli eventi che concludono la trama, essendo il contenitore umano per l'anima di Lilith (come le fa notare Kaworu). Nessuna informazione specifica viene data circa l'origine di Rei. Akagi Ritsuko afferma che Rei è stata creata in una stanza nei livelli più bassi della sede Nerv. Pare che Rei sia un clone creato dai resti recuperati di Ikari Yui dopo l'assorbimento della donna nell'unità 01 nel 2004. Durante la serie il collegamento tra Rei e Yui viene fatto intuire, ma mai palesato. Quando la Nerv era ancora Gehirn, Gendō introduce Rei al personale come figlia di un conoscente di cui si sta prendendo temporaneamente cura. Naoko però rivede immediatamente nella bambina l'immagine di Yui, arrivando a strangolarla per gelosia e decretando così la morte del primo clone.

Nel Terminal Dogma è collocata una vasca di LCL contenente vari cloni senz'anima di Rei, con cui può essere sostituita in caso di decesso e che fungono da contenitori per il Dummy System, un dispositivo artificiale di pilotaggio che permette di far funzionare gli Evangelion senza l'intervento umano. Le diverse versioni sono comunemente note come "Rei I," "Rei II" e "Rei III", nomi riportati anche nei titoli degli episodi e nei brani musicali. Rei II, il clone presentato nel primo episodio, appare nella maggior parte degli episodi della serie. Quando sacrificherà se stessa e l'Eva 00 per distruggere Armisael nell'episodio 23, verrà poi sostituita da Rei III, la versione più conscia dell'anima angelica al suo interno.

Base di Tabgha

Settima filiale della Nerv, costruita nel Mare della Tranquillità sulla Luna. La base si trova sul limitare della gigantesca macchia di sangue che caratterizza il panorama lunare. In Evangelion 1.0, la base ha un aspetto incompiuto ed è indicata come provvisoria base di scavo per il recupero del corpo del Mark.06.

Berserk (暴走, *bōsō*)

Si riferisce ad uno stato in cui un Evangelion può entrare, sottraendosi totalmente al controllo umano. In questo stato l'unità mostra una selvaggia, quasi animalesca, frenesia da battaglia che porta al drammatico aumento di forza e capacità. Solitamente la modalità viene annunciata da un ululo spettrale da parte dell'Eva.

Biologia metafisica (形而上生物学, *keijijō seibutsugaku*)

In Evangelion, la vita è creata dalla combinazione di un'anima con un contenitore adatto. Le anime, generate nella Camera di Guf, vanno a combinarsi con il LCL per formare i Lilin. L'anti-A.T.Field è in grado di distruggere un A.T.Field: quando l'A.T.Field di un individuo collassa, l'anima viene liberata e il contenitore ritorna allo stato di LCL. Adam, Lilith e gli Angeli sono composti dalla sostanza nota come Particle wave matter, che permette loro di mantenere una forma nonostante l'assenza dell'anima. Al contrario, l'anima è in grado di sagomare la sostanza, come mostrato in The End of Evangelion quando Lilith assume la forma di Rei, fusa nel suo corpo.

La Seele, la Gehirn e la Nerv sono in possesso della tecnologia per manipolare la biologia metafisica e l'anima. Due forme di questa manipolazioni sono l'inserimento dell'anima in un contenitore e gli Esperimenti di Contatto.

Central Dogma

Nome di una delle sezioni sotterranee principali del quartier generale Nerv. Contiene la stanza adibita a centro di comando, in cui sono collocati i tre supercomputer Magi. Sembra però che esista un centro di comando di backup vari livelli più in basso.

DSS Choker

Dispositivo installato al collo di Shinji dalla Wille, dopo averlo recuperato dall'Eva 01 in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo. E' programmato per esplodere ed uccidere chiunque lo indossi, nel caso si riveli il grilletto per innescare un Impact. DSS è l'acronimo di Deification Shutdown System.

Entry Plug

Capsula che ospita il pilota all'interno dell'Eva. Gli Entry Plug sono inseriti nella zona della colonna vertebrale attraverso un meccanismo di caricamento, che porta la capsula a girare su se stessa rimanendo ancorata saldamente al busto dell'Eva. Il colore standard per il più usato Entry Plug è bianco, tuttavia quelli controllati con il sistema Dummy Plug sono rossi. Gli Entry Plug sembrano essere estremamente resistenti ai danni, come dimostra l'Entry Plug dell'unità 00, che si è conservata quasi interamente intatta dopo l'incidente in cui l'Eva è andato in berserk.

Esperimento di contatto

Termine ambiguo utilizzato nella serie per descrivere alcune procedure sperimentali condotte tra un umano e un Seme della Vita o un'entità da esso derivata. Gli esperimenti effettuati più noti sono tre: il primo è stato condotto tra gli esseri umani e Adam, causando l'avvio del Second Impact; il secondo tra Yui e l'Evangelion 01, che causò la scomparsa prematura della donna; il terzo tra la madre di Asuka, Kyōko, e l'Evangelion 02, che ne causò la pazzia.

Evangelion

Essere umanoide biomeccanico di potere quasi divino, alto circa 80m, creato dalla Nerv usando il DNA del Primo Angelo, Adam (benchè venga suggerito che l'unità 01 potrebbe derivare invece dal DNA di Lilith). Gli Evangelion sono stati inizialmente creati per debellare la minaccia degli Angeli, ma negli episodi finali ricoprono un ruolo centrale nell'attivazione del Third Impact e nel Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo. Sono coperti dalla testa ai piedi di un'armatura metallica, atta a nascondere la loro vera natura organica ed a tenerli sotto il controllo della Nerv. La struttura serve anche a permettere l'innesto dell'Entry Plug. Negli Eva sono state poste coscienze umane e, almeno per i piloti dello 01 e dello 02, si tratta delle anime delle loro madri, mentre per il prototipo 00 vi sono tuttora delle discussioni in corso. Con l'eccezione dell'unità prototipo 00 è possibile la produzione Eva di massa.

Come dichiarato da Anno Hideaki, l'aspetto degli Evangelion è modellato sulla figura dello oni (鬼, “demone”).

Evangelion 00

Prima unità Evangelion funzionante creata dal DNA di Adam, che funge da prototipo per il resto della serie Eva. Anche se mai confermato, l'anima ospitata nell'unità 00 sembra appartenere a Rei I. E' pilotato da Ayanami Rei.

Evangelion 01

Prima unità Evangelion non prototipo denominata "Test Type". Ospita l'anima della madre del pilota Shinji, Ikari Yui. Sembrerebbe l'unico Eva creato dal DNA di Lilith. Svolge un ruolo chiave nel Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo e nel conseguente Third Impact.

Evangelion 02

Terzo Evangelion completato e primo modello costruito appositamente per combattere contro gli Angeli. Sōryū Asuka Langley è la pilota ufficiale, ma nel momento in cui il suo tasso di sincronia

inizia a calare vertiginosamente viene sostituita da Nagisa Kaworu.

Evangelion 03

Mai visto in azione prima di essere posseduto da Bardiel. Costruito nella seconda sede Nerv americana in Massachusetts (USA), l'Evangelion 03 viene trasferito in Giappone in seguito all'incidente avvenuto con l'Evangelion 04, che ha causato la scomparsa nel nulla della base del Nevada.

In transito verso il Giappone via aerea, l'Eva 03 viene posseduto dal tredicesimo Angelo, Bardiel, mentre attraversa un fronte temporalesco. Il Fourth Children designato come pilota dell'unità, Suzuhara Tōji, perde il controllo durante il test di attivazione; l'Eva 03, ormai indicato come Angelo, viene affrontato dagli altri piloti. A Shinji viene fatto subentrare, per ordine di Gendō, il Dummy System, che procede a smembrare il nemico senza pietà, e con esso Tōji.

Evangelion 08

Unità apparsa in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo e pilotata da Makinami Mari Illustrious. Sembra specializzata negli attacchi a distanza, poiché durante i combattimenti mostrati Mari riveste il ruolo di cecchino.

Evangelion 13

Unità che appare in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo pilotata contemporaneamente da Ikari Shinji e Nagisa Kaworu. L'Evangelion 13 è molto simile all'Evangelion 01 per aspetto e colore, ma ha quattro occhi e quattro braccia. Sembra non possedere un A.T.Field proprio e perciò si affida a quello creato dai quattro droni da combattimento di cui è dotato. Dopo aver assorbito il dodicesimo Angelo, l'Eva 13 si risveglia e trascende alla semi-divinità. Mari afferma che l'unità è uno degli Adam sopravvissuti.

Evangelion di produzione di massa

Chiamati anche Eva Series, appaiono alla fine della serie e in The End of Evangelion. Sono le ultime unità prodotte, fabbricate in segreto sotto richiesta della Seele in sette diverse strutture sparse per il mondo. Dei dodici Evangelion progettati originariamente, solo nove ne sono stati creati (Eva 05-13). La Seele, vogliosa di iniziare il Third Impact non appena l'ultimo Angelo è stato sconfitto, invia le nove unità ad assaltare il quartier generale della Nerv, ma il loro scopo principale è entrare in risonanza con l'Evangelion 01 per portare avanti il Third Impact personale della Seele. Sono

dotati di componente S² e di ali. A pilotarli è il Dummy System creato sugli schemi mentali di Nagisa Kaworu.

Evangelion Mark.04

E' il nome collettivo di una serie di armi artificiali apparse in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo, dotate di caratteristiche sia di Angeli che di Evangelion. Le unità appaiono superficialmente inorganiche. Sono armi autonome e si dividono in Mk.04A, Mk.04B e Mk.04C (chiamato anche Nemesis Series).

Evangelion Mark.06

Una delle nuove unità Evangelion introdotte in Rebuild of Evangelion. Compare alla fine di Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone mentre è ancora in costruzione alla base lunare di Tabgha. La sua prima sortita effettiva si svolge durante il culmine di Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance, scendendo sulla Terra pilotato da Nagisa Kaworu. Riappare in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo come unità autonoma. Durante la loro ricognizione alla Base Lunare Tabgha, Gendō e Fuyutsuki osservano che il processo di costruzione dell'Evangelion Mark.06 sia insolito, anche se non è specificato come, ed intuiscono che sia stato costruito dalla Seele in segreto per far avanzare i propri piani. Lorenz Keel si riferisce al Mark.06 come il “vero Evangelion”, parte fondamentale nel patto con Lilith.

Evangelion Mark.09

Unità apparsa in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo e pilotata da un clone di Ayanami Rei. E' affiliata con Nerv e Seele. La configurazione iniziale è ampiamente somigliante all'Eva 00 per forma e colore. Durante il film viene definito dalla Wille e da Makinami Mari come “contenitore degli Adam”, benché il vero significato della frase sia ignoto. La sua abilità di funzionare senza cranio (distrutto dall'Eva 08 di Mari) sembra essere correlato alla definizione.

Failures of Infinity

Copie purpuree ed inerti dell'Eva 01, introdotte in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo. Enormi quantità invadono i sobborghi di Tōkyō-3, le rovine del Centro di Comando della Nerv e il Central Dogma. La sceneggiatura si riferisce a loro come in stato di “attività sospesa”, facendo intuire che potrebbero riattivarsi da un momento all'altro. Kaworu ne parla a Shinji come risultato del Third Impact, in quanto tentativi falliti di sottoporre gli umani al Perfezionamento. Il Perfezionamento

viene ora definito come l'evoluzione degli umani allo stadio divino materiale, attraverso un processo di morte e rinascita. L'Eva 01, in qualità di “dio” che guidava il processo, potrebbe aver ricreato le persone a sua immagine e somiglianza. Il processo di creazione sembra non essere stato portato a termine, dato il gran numero di creature informi che invade Tōkyō-3. Le creature presenti all'interno del quartier generale appaiono maggiormente complete, ma nessuna sembra aver ricevuto il Frutto della Vita, che avrebbe donato loro energia infinita e vita eterna.

First Impact (o Giant Impact)

Collisione di un oggetto sferico gigante sulla Terra circa quattro miliardi di anni fa, successivamente scissosi in Luna Nera e Luna Bianca. A seguito dell'impatto, enormi quantità di detriti, tra cui la copertura rocciosa della Luna Nera, sono stati gettati in orbita, e poi confluiti nel formare il satellite terrestre, la Luna. Il nucleo della Luna Nera ed il Seme della Vita Lilith in esso contenuto rimasero però intatti, nonostante la Lancia di Longinus propria del secondo Angelo fu andata persa o distrutta nella collisione. La versione ufficiale del First Impact rilasciata alla popolazione propone che il responsabile del disastro fu un enorme meteorite. Anche se originariamente denominato "Giant Impact", questo evento è stato retroattivamente definito "First Impact", in contrapposizione al più tardo "Second Impact". La popolazione venne indotta a pensare che anch'esso fu causato dalla caduta di un meteorite gigante.

Fourth Impact

Evento che si verifica nel film Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo, il Fourth Impact è un prerequisito per il progetto della Seele per il Perfezionamento dell'Uomo. La causa del Fourth Impact è la rimozione delle due Lance di Longinus dal corpo di Lilith da parte di Ikari Shinji. Questo gesto causa una catena di eventi, come la retrocessione di Kaworu al ruolo di tredicesimo Angelo, la distruzione del corpo di Lilith e la liberazione del dodicesimo Angelo sigillato all'interno del corpo dell'Eva Mark.06. L'Evangelion 13 assorbe poi l'Angelo risvegliandosi ed innescando il Fourth Impact. La catastrofe viene interrotta da Mari che, notando che la sola morte di Kaworu non ha interrotto il processo, riesce a far espellere l'Entry Plug contenente Shinji, bloccando così l'attività dell'Eva 13. Durante il Fourth Impact Luna Nera si alza da terra, assumendo una forma simile a quella del Santo Graal.

Fuyutsuki Kōzō (冬月 コウゾウ)

Vicecomandante del quartier generale della Nerv e braccio destro di Ikari Gendō. In qualità di

vicecomandante Fuyutsuki prende spesso il comando della situazione alla base, in caso di assenza di Gendō. Gendō tende anche ad evitare i lavori più banali, come le riunioni ed il lavoro di ufficio, scaricandoli sulle spalle di Fuyutsuki. Prima del Second Impact, Fuyutsuki era un professore di biologia metafisica all'Università di Kyōto. In seguito al suo coinvolgimento nel Second Impact venne praticamente obbligato a lavorare per la Gehirn, e successivamente per la Nerv, da Gendō.

GeoFront

Termine usato per descrivere generalmente un'ampia cavità sotterranea. Nel caso specifico si tratta del Geofront sottostante Tōkyō-3 (Hakone, Giappone). Il GeoFront in realtà non è una struttura naturale, ma l'Uovo di Lilith precipitato sulla terra quattro miliardi di anni fa e denominato Luna Nera. Una cavità simile è stata scoperta in Antartide, riconducibile all'Uovo di Adam denominato Luna Bianca. Il complesso edilizio che è sede della NERV è stato costruito nel centro del GeoFront per poter custodire il corpo del secondo Angelo nel livello più basso, denominato Terminal Dogma.

Gehirn (“cervello” in tedesco)

Organizzazione da cui è nata la Nerv, nominalmente sotto la supervisione delle Nazioni Unite, ma segretamente supportata dalla misteriosa organizzazione Seele. Situata sulla superficie del Geofront, ebbe il compito di ricerca e sviluppo su Progetto E e Magi. Il leader del progetto fu Ikari Gendō e lo scienziato capo Akagi Naoko. Molte delle sue strutture e dei membri sarebbero poi entrati a far parte della Nerv. La conversione da Gehirn a Nerv è avvenuta poco dopo la morte di Akagi Naoko, fatto che ha portato i Magi a essere sviluppati e resi operativi grazie al trapianto dell'anima della donna in essi. Nel Terminal Dogma è tuttora presente un cimitero di prototipi Eva creati dalla Gehirn, che solo dopo innumerevoli tentativi riuscì a costruire l'unità 00.

Horaki Hikari (洞木 ヒカリ)

Compagna e rappresentante di classe di Shinji, Asuka, Rei, Tōji e Kensuke. Diventa molto amica di Asuka, tanto che ospiterà la ragazza a casa sua quanto scapperà dall'appartamento di Misato, in preda all'insofferenza verso Shinji. E' infatuata di Tōji.

Hyūga Makoto (日向 マコト)

Primo Tenente sotto gli ordini diretti di Misato, è uno dei tre tecnici informatici principali presso la sala comando della Nerv. Innamorato di Misato, è per lei disposto a trasformarsi in spia e passarle informazioni riservate della Nerv.

Ibuki Maya (伊吹 マヤ)

Primo Tenente sotto gli ordini diretti di Misato, è uno dei tre tecnici informatici principali presso la sala comando della Nerv. Si comporta spesso come l'assistente di Ritsuko (di cui è infatuata) soprattutto per ciò che concerne i Magi.

Ikari Gendō (碓 ゲンドウ)

Padre di Shinji e marito della defunta Ikari Yui. In quanto leader della Gehirn ha giocato un ruolo importante nella ricerca e nella costruzione degli Evangelion, e riveste attualmente un ruolo chiave nel Progetto di Perfezionamento dell'Uomo in quanto Comandante della Nerv. Gendō è un brillante uomo politico (il burattinaio della serie) che maschera i suoi piani segreti dietro al lavoro svolto per la Seele; tuttavia, è un padre molto freddo e distante nei confronti del figlio, e non ha remore ad usare e scartare le persone per raggiungere i propri obiettivi. Sebbene Gendō finga di seguire gli ordini della Seele persegue in realtà un suo schema misterioso, al fine del quale manovra senza remore Nazioni Unite e Consiglio. La sua ribellione verso la Seele deriva dal suo desiderio di avviare il Third Impact e riuscire a controllarlo, per ricongiungersi infine con l'amata Yui.

Ikari Shinji (碓 シンジ)

Third Children e protagonista principale della serie, è il pilota designato dell'Eva 01. E' il figlio di Ikari Yui, bioingegnere per la Gehirn, e del comandante della Nerv (ex leader della Gehirn) Ikari Gendō. Dopo la morte di sua madre, fu abbandonato dal padre e visse per undici anni con un tutore. Viene richiamato a Tōkyō-3 dal padre per pilotare l'unità 01 contro gli Angeli. Vive inizialmente solo con Misato e PenPen, a cui successivamente si aggiunge Asuka. Intorno all'età di tre anni, Shinji ha perso la madre per l'esperimento di contatto con l'unità 01, evento a cui ha assistito e che gli ha lasciato forti traumi. Shinji mostra una personalità tranquilla ai limiti della passività. Quando inizia a pilotare l'unità 01, lo fa senza mettere in discussione gli ordini, scegliendo semplicemente di andare avanti senza porsi troppe domande. Benché lo neghi, Shinji anela le lodi e l'amore da parte degli altri, soprattutto di suo padre Gendō.

Shinji mostra una grande paura del dolore emotivo, dell'essere odiato o abbandonato, probabilmente a causa della suo abbandono in tenera età. In generale, Shinji si dimostra una persona introversa che ha difficoltà a comunicare ed interagire con gli altri. A causa del suo fragile stato emotivo predilige isolarsi dal mondo circostante e dalla realtà attraverso il suo lettore musicale SDAT. Viene infatti mostrato spesso intento ad ascoltare le uniche due tracce che il vecchio lettore riproduce: le tracce

25 ("You Are the Only One") e 26 ("Blue Legend"), canzoni interpretate dalla doppiatrice di Misato.

Shinji si mostra in generale docile e compassionevole. Lui è l'unico che cerca di trovare una ragione per combattere gli Angeli e, talvolta, la motivazione per cui fugge dal dovere impostogli di combattere gli Angeli è quella di evitare di ferire gli altri.

Ikari Yui (碓 ユイ)

Madre di Shinji e moglie di Gendō, era un brillante bioingegnere addetta al Progetto E della Gehirn. Inoltre è la figlia di un importante membro della Seele. Morì nel 2004, a seguito dell'esperimento di contatto con l'unità 01. Il suo spirito vive nell'Eva come prova dell'esistenza eterna dell'umanità. Anche se raramente vista in forma umana, Yui è una delle presenze più carismatiche della serie. E' gentile, ottimista e materna, ma la parte più suggestiva della sua personalità è la fede incrollabile nei confronti dell'umanità, della sua capacità di conservare i ricordi e di adattarsi alle situazioni.

IPEA

Acronimo per International Project Evangelion Agency, è una misteriosa organizzazione sotto la giurisdizione delle Nazioni Unite che opera indipendentemente dalla Nerv. Ha il compito di contenimento delle unità Eva secondo i termini del Trattato del Vaticano. In Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance è addetta all'imprigionamento dell'unità 02, in vista dell'arrivo in Giappone dell'unità 03. Probabilmente svolge anche un ruolo nella fabbricazione di alcune unità Evangelion, come per esempio l'unità provvisoria 05.

Kaji Ryōji (加持 リョウジ)

E' impiegato dalla Nerv come ispettore speciale. Ha un look trasandato con lunghi capelli arruffati e barbetta incolta. Kaji sembra fare il triplo gioco per Nerv, Seele e Governo giapponese. Inoltre, sembra guidato da motivazioni personali al di là della fedeltà a qualsiasi organizzazione, e parla spesso del suo desiderio di "trovare la verità." Kaji ha il pollice verde, tanto che coltiva un campo di angurie nei pressi del quartier generale della NERV. Durante l'attacco di Zeruel al GeoFront è mostrato impegnato ad annaffiare le angurie, ma ciò non gli impedirà di fare un discorso da adulti a Shinji e convincerlo a pilotare nuovamente l'Evangelion in quanto unico in grado di farlo.

Il rapporto personale di Kaji e Misato, amanti ai tempi dell'università, sarà in costante evoluzione per tutta la serie. La maggior parte del tempo Kaji è una persona accomodante e gioviale, riuscendo a mantenere il suo senso dell'umorismo indipendentemente dalla situazione. Flirta anche

sfacciatamente con le sue colleghe, cosa che attira le ire di Misato. Nonostante la sua apparente superficialità, Kaji si dimostra una persona seria e responsabile nelle sue interazioni personali. Agisce come una sorta di figura paterna sia per Asuka che per Shinji. Dietro a questa facciata, però, Kaji è un individuo malinconico e solitario, tormentato dall'impossibilità di poter essere onesto e dai dubbi sulla sua capacità di provare vero amore.

Katsuragi Misato (葛城 ミサト)

E' il direttore operativo della NERV, inizialmente con il grado di capitano, poi promossa a maggiore. Le sue funzioni presso la Nerv in qualità di comandante del reparto operativo includono l'elaborazione di strategie d'attacco e la trasmissione degli ordini ai piloti. Si occupa anche degli aspetti burocratici delle operazioni. Nel primo episodio della serie, sarà Misato a condurre Shinji alla Nerv , guidando poi la sua prima sortita ufficiale a bordo dell'Eva 01. In seguito al rifiuto da parte di Gendō, decide di ospitare Shinji a casa sua, e lo stesso farà successivamente con Asuka. Col progredire della serie apprende, grazie a Kaji, la verità dietro al Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo e l'inganno ordito da Nerv e Seele.

In Rebuild of Evangelion, il rango iniziale di Misato è quello di Colonnello. In Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo diventerà il Comandante della Wille.

Laboratorio di Evoluzione Artificiale

Complesso di ricerca delle Nazioni Uniti situato a Hakone, costruito per la ricerca sul misterioso Gigante di Luce (Adam) apparso in Antartide. Ha anche il compito di sviluppare il Progetto E. “Laboratorio di Evoluzione Artificiale” è in realtà il nome pubblico usato per l'organizzazione segreta delle Nazioni Unite Gehirn.

Lancia di Cassius

Arma comparsa in Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance e usata da Kaworu a bordo dell'Evangelion Mark.06 per impedire il propagarsi del Third Impact. In Evangelion 3.0 Kaworu e Shinji si caleranno nel Terminal Dogma per recuperare la Lancia di Cassius insieme alla Lancia di Longinus dal cadavere di Lilith. Tuttavia, ciò che troveranno saranno due Lance di Longinus, suggerendo che la Lancia di Cassius potrebbe essere andata perduta oppure potrebbe aver mutato forma.

Lancia di Longinus

Artefatto extraterrestre con il potere di penetrare qualsiasi A.T.Field e immobilizzare gli esseri di potere divino. L'attuale Lancia di Longinus è quella che un tempo fu in possesso di Adam, essendo la Lancia di Lilith andata perduta nel First Impact. La sua forma ricorda l'elica del DNA.

LCL (Link Connected Liquid?)

Liquido trasparente di colore ambrato che permette ad un pilota di sincronizzarsi con la propria unità Evangelion. L'Entry Plug viene completamente invaso dal liquido ed il pilota può respirare al suo interno solo grazie al fatto che è ossigenato. All'attivazione dell'Eva, una corrente elettrica attraversa il LCL causandone lo spostamento di fase e facendo avvicinare densità, opacità e viscosità a quelle dell'aria. Tuttavia, il LCL rimane in stato liquido: i piloti sembrano essere circondati da aria, ma occasionalmente si vedono bolle d'aria fuoriuscire dalla bocca. Il liquido, iniettato attraverso l'Umbilical Cable, agisce da mediatore e permette al sistema nervoso del pilota di interfacciarsi elettro-chimicamente in modo diretto con il sistema nervoso dell'Eva. Maggiore è il grado di sincronia tra un Eva ed il pilota, maggiore è il "rapporto di sincronizzazione" tra i due. Il LCL è, in realtà, il sangue del secondo Angelo, Lilith, rinchiusa nel livello più profondo della Nerv, il Terminal Dogma. Il lago di sangue formatosi sotto di lei viene definito LCL Plant. Il LCL si rivela quindi essere liquido amniotico, e verrà più tardi definito come zuppa primordiale.

Lilith

Designata come il secondo Angelo. Come Adam, Lilith è un Seme della Vita creato dalla Prima Razza Ancestrale miliardi di anni fa. Quindi Lilith è un'entità corrispondente ad Adam. Come Adam è il progenitore degli Angeli, Lilith è la progenitrice dei Lilin, gli esseri umani. La definizione di Lilith in quanto "secondo Angelo" è fuorviante, poiché sarebbe più corretto dire che in realtà Lilith non è un Angelo.

Nella mitologia ebraica Lilith fu la prima moglie di Adamo, creata come lui dalla terra. Rappresenta il primo caso di femminismo poiché abbandonò volontariamente il Paradiso Terrestre per non dover sottostare al volere di Adamo. E' presente in molte culture antiche come demone notturno e compagna dei demoni.

Lorenz Keel

Presidente e leader enigmatico della misteriosa organizzazione Seele. Poco si sa riguardo l'organizzazione ed ancor meno riguardo al suo leader. Keel è anche il capo del Comitato per il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, il sottogruppo della Seele che sovrintende direttamente

il progetto Evangelion della Nerv. Attraverso i contatti con le Nazioni Unite, segretamente tira le fila dei governi mondiali. L'unica certezza è che Keel fosse attivo all'interno delle macchinazioni della Seele prima del Second Impact, e di conseguenza lui e Gendō vennero incaricati dalle Nazioni Unite di insabbiare la vera natura del disastro, che vide coinvolti Adam e la Spedizione Katsuragi. Attraverso la Seele, Keel ha segretamente sostenuto Gehirn e Nerv nello sviluppo del Progetto Evangelion. In un momento imprecisato collocato tra il Second Impact e il 2015, la maggior parte del corpo di Keel è stato sostituito con impianti cibernetici. Anche se usa una visiera, Keel possiede ancora gli occhi (come indicato da disegni di produzione). Quando i componenti organici del suo corpo divengono LCL, i restanti componenti meccanici giacciono abbandonati sul pavimento.

Luna Bianca

Chiamata anche Uovo di Adam, si tratta del recipiente creato dalla Prima Razza Ancestrale per inviare Adam sulla Terra. Collidendo contro il suolo terrestre quattro miliardi di anni fa, penetrò in profondità sotto la regione che sarebbe diventata l'Antartide. Sepolta sotto la superficie, la Luna Bianca forma una cavità sferica sotterranea di ampie dimensioni, definita anch'essa GeoFront (nome in codice "GF-01"). Nel 2000, l'organizzazione segreta Seele inviò la Spedizione Katsuragi ad esplorare la Luna Bianca in Antartide, con l'obiettivo di condurre un esperimento di contatto con Adam. Questo causò la colossale esplosione denominata Second Impact, che distrusse la Luna Bianca e il territorio circostante. Le scansioni della superficie della Luna Bianca effettuate dalla Spedizione Katsuragi denotarono la somiglianza con la struttura della Luna Nera di Lilith, collocata sotto Tōkyō-3.

Luna Nera

Chiamata anche Uovo di Lilith, si tratta del recipiente creato dalla Prima Razza Ancestrale per inviare Lilith sulla Terra. Collise violentemente contro la Terra quattro miliardi di anni fa, dando vita all'evento chiamato First Impact. Si ritrovò a riposare sotto la superficie terrestre nella zona che sarebbe in seguito divenuta la città di Hakone. La Luna Nera forma una cavità sferica sotterranea di dimensioni gigantesche definita GeoFront, all'interno del quale il quartier generale della NERV fu costruito. Secondo schizzi di produzione, la Luna Nera ha un diametro di 13,75 km; il GeoFront occupa un'area di 6 km di lunghezza per 900 m di altezza nel punto più vicino alla superficie terrestre.

Makinami Mari Illustrious (真希波・マリ・イラストリアス)

Nonostante non venga identificata come Children, è una pilota di Eva introdotta per la prima volta in *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance*. All'inizio del film si scontra con il terzo Angelo alla base di Betania a bordo dell'unità provvisoria 05. Sul finire del film, invece, sabotava l'Eva 02 per affrontare Zeruel. Ha però un ruolo centrale in *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*, in qualità di pilota dell'Eva 08 ai servizi della Wille, insieme ad Asuka. Personalità enigmatica, è l'unica che prova divertimento nel pilotare. Sembra che le piaccia l'odore dell'LCL. Viene fatto intuire che Mari lavori per un terzo partito, forse l'IPEA.

Mare di Dirac

Il concetto quantistico racchiuso negli studi di Paul Dirac è riassumibile nell'esistenza di un mare infinito di particelle occupanti strati ad energia negativa, che in seguito verranno chiamate antiparticelle. Il regista usa questo termine per rappresentare una dimensione parallela in cui regna il vuoto e da cui è impossibile fuggire. Nell'episodio 16 viene creata dall'ombra dell'Angelo Leliel. La base del Nevada scomparsa potrebbe ora trovarsi nel Mare di Dirac.

Massive Command Center

Punto focale del quartier generale della Nerv. Il centro di comando è una camera enorme strutturata su più livelli, dominata da un massiccio sistema di visualizzazione olografico. I super computer Magi si trovano all'interno del centro di comando, al piano inferiore rispetto al personale operativo.

Nagisa Kaworu (渚 カヲル)

Fifth Children inviato dalla Seele alla Nerv come pilota sostitutivo per l'unità 02, si rivela essere il diciassettesimo ed ultimo Angelo Tabris. Irrompe nel Terminal Dogma per trovare Adam, per poi scoprire che l'essere custodito nelle profondità della Nerv è in realtà Lilith. Chiede quindi a Shinji di ucciderlo. Kaworu è simile a Rei, in quanto contenitore umano dell'anima del primo Angelo Adam. Nonostante la sua forma umana, Kaworu non si considera tale, dal momento che si riferisce agli esseri umani con il termine "Lilin". Anche se sembra essere stato inviato a distruggerla, Kaworu mostra uno spiccato interesse per la cultura umana, così come le questioni umane di dolore e solitudine. Il suo passato è oscuro, l'unica certezza è che sia nato lo stesso giorno del Second Impact. Sembra che il suo corpo sia stato creato come risultato dell'Esperimento di Contatto con Adam, nel cui corpo fu fuso del DNA umano.

Ritorna poi in *The End of Evangelion* per permettere a Shinji di orientarsi nel dilemma del Perfezionamento.

In Rebuild of Evangelion Kaworu è sia il primo che il tredicesimo Angelo, nonché pilota dell'Evangelion Mark.06 e, successivamente, dell'Evangelion 13 insieme a Shinji.

In un'intervista per la rivista JUNE, Anno ha dichiarato che Kaworu è la visione idealizzata che Shinji ha di se stesso.

Nazioni Unite

Le Nazioni Unite del 2015 non hanno la stessa natura che avevano prima del Second Impact nel 2000. Si sono riorganizzate per essere altamente militarizzate ed inviano forze militari in tutto il mondo. La Nerv è, ufficialmente, un'agenzia speciale sotto il controllo della Nazioni Unite, ma i fili di queste ultime vengono tirati segretamente dall'organizzazione Seele, dotata di influenza mondiale.

Near Third Impact

Nome attribuito all'evento che si verifica alla fine di Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance. Ikari Shinji a bordo dell'Eva 01 (ormai elevato allo stadio divino) avvia il Third Impact per salvare Ayanami Rei, fagocitata dal decimo Angelo Zeruel. A fermarlo arriva Nagisa Kaworu a bordo dell'Evangelion Mark.06 che, trafiggendo l'Eva 01 con la Lancia di Cassius, interrompe il processo sul nascere. Le conseguenze del Near Third Impact vengono mostrate in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo. Kaworu mostra a Shinji un panorama terrestre totalmente mutato, affermando che il Near Third Impact avrebbe portato allo sterminio di ogni forma di vita.

Neo Tōkyō-3 (第3新東京市, *daisan shin Tōkyōshi*)

Comunemente nota come Tōkyō-3, si trova sopra il GeoFront. E' costruita dove prima del Second Impact sorgeva la città di Hakone. E' caratterizzata da edifici che si ritraggono sotto il suolo in caso di emergenza e da altri edifici che contengono le rampe di lancio, scorte di armi e Umbilical Cable di riserva per gli Eva.

Nerv (“nervo” in tedesco)

Agenzia speciale paramilitare nominalmente sotto il controllo delle Nazioni Unite. Lo scopo ufficiale della Nerv è combattere gli Angeli in difesa dell'umanità, impedendo loro di innescare il Third Impact, memori della distruzione portata da Adam durante il Second Impact avvenuto nel 2000. Per combattere gli Angeli vengono usate le macchine umanoidi multifunzione Evangelion, create e sviluppate dalla Nerv. La Nerv affonda le sue origini nell'organizzazione Gehirn, poi

convertita in Nerv nel 2010. Guidata dal comandante Ikari Gendō, la Nerv è un'agenzia semi-pubblica, ma è supportata e finanziata nell'ombra dalla misteriosa organizzazione Seele. Lo scopo ultimo di entrambe è realizzare il Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo, benché l'obiettivo dei due leader sia differente. Sebbene sia “gestita” dalle Nazioni Unite, ha piena autonomia ed indipendenza per ciò che concerne le proprie missioni operative.

La Nerv ha numerose basi sparse per il mondo, la maggior parte dotate di un loro Magi System e di strutture per sviluppare e supportare gli Evangelion. La prima filiale Nerv è collocata in Massachusetts (USA), dove è stato creato l'Eva 03. La seconda filiale è in Nevada (USA, probabilmente Area 51), dove è stato creato l'Eva 04. La terza filiale è in Germania, dove è stato creato l'Eva 02. Una Struttura Sperimentale Secondaria è collocata a Matsushiro, nei pressi di Tōkyō-2. E' possibile che un'ulteriore filiale sia collocata a Pechino (Cina).

Nucleo

Organo sferico posseduto da Angeli e Evangelion, che funge da organo di alimentazione primaria. Negli Angeli e in alcuni Eva, il nucleo contiene un componente S². Il nucleo è solitamente l'unico punto vitale: a meno che non sia sufficientemente danneggiato, Angeli e Evangelion possono ricevere un'enorme quantità di danni senza effettivamente morire. Nelle unità Eva che non possiedono un motore S², il nucleo è in grado di fornire un periodo di autonomia di breve durata nel caso l'Umbilical Cable venga reciso. I nuclei sono in realtà discretamente fragili, e se danneggiati si frammentano come materiale cristallino. Il nucleo sembra assumere il ruolo di contenitore per l'anima dell'Angelo o dell'Eva.

Ordine A-801

Codice rilasciato dal governo giapponese (sotto l'influenza della Seele) che ha rimosso la protezione giuridica e l'autorità della Nerv in The End of Evangelion. Questo ha permesso al governo giapponese di inviare l'esercito ad invadere il quartier generale per "prevenire" il Third Impact (fatto che, ironicamente, aiuterà a causarlo). Sembra che qualsiasi ordine con "A" iniziale sia correlato alla Nerv ed alle sue emergenze.

Particle-wave matter

Comunemente abbreviato in "PWM", è la sostanza di cui gli Angeli (tra cui i due Semi Adam e Lilith), gli Evangelion, Rei e Kaworu sono composti. La struttura subatomica di questa materia è anomala, infatti Ritsuko spiega che è caratterizzata dalle proprietà sia di una particella che di

un'onda, come la luce. Nonostante la differenza di materia, è simile al DNA umano per il 99.89%.

Pen² (PenPen)

Pinguino delle fonti termali e animale domestico di Misato, vive in un secondo freezer arredato nell'appartamento. Frutto di esperimenti scientifici, dimostra di avere un'intelligenza superiore ad ogni membro della sua specie, e ciò gli permette di comprendere gli eventi che accadono intorno a lui. Fu salvato da morte certa da Misato nel momento in cui, finita la sua utilità in quanto cavia, stava per essere soppresso. Nel corso della storia, la presenza di PenPen crea diverse situazioni comiche. Amando l'acqua calda PenPen è spesso nella vasca da bagno, e la sua presenza inaspettata manda in panico Shinji e Asuka. Dopo il tremendo attacco di Zeruel a Tōkyō-3, Misato manda PenPen a vivere con Hikari e la sua famiglia per tenerlo al sicuro.

Plugsuit

Uniforme dotata di un sistema di adattamento corporeo che assomiglia alla muta di un subacqueo. Indossata dai piloti insieme agli Auricolari d'Interfaccia, aumenta la loro sincronizzazione con gli Evangelion. Anche se utili, le plugsuit non sembrano essere essenziali per pilotare un Eva, tanto che Shinji in due occasioni dimostra di poter pilotare senza indossarla. Tuttavia è utile per aumentare il rapporto di sincronizzazione del pilota tagliando le interferenze.

Prima Razza Ancestrale (第一始祖民族, *daiichi shiso minzoku*)

Sono i progenitori prototipo dei miti evangelici: una specie extraterrestre umanoide con capacità tecnologiche altamente avanzate, responsabili della creazione dei Semi della Vita, delle due rispettive Uova (o Lune) e della rispettive Lance di Longinus, dei Rotoli del Mar Morto e, indirettamente, degli Angeli e dei Lilin.

Project E

Termine usato dalla Gehirn per il progetto atto a creare le unità Evangelion, cloni del primo Angelo, Adam. E' indicato anche come "Adam Revival Project".

Prototipi Evangelion falliti

Sono il risultato dei primi esperimenti falliti della Gehirn nel tentativo di creare un'unità Evangelion funzionante. Sembra siano state costruite diverse decine di prototipi prima di riuscire finalmente a costruire un Eva funzionante (almeno cinquanta sono visibili in un solo fotogramma). Il primo

prototipo di Evangelion funzionante è l'Evangelion 00. Le unità prototipo fallite sono state demolite nel 2005, dieci anni prima dell'inizio della serie. I resti sono stati successivamente depositati nel "Cimitero degli Eva" nel Terminal Dogma, definito da Akagi Ritsuko una discarica per cadaveri. Entro il 2015, la maggior parte delle parti organiche sono marcite, lasciando poco più del teschio collegato alla colonna vertebrale. Tutti i prototipi hanno un'armatura con casco di colore arancio, simili nel design all'unità 00. La parola "REJECT" è stampata sulle loro teste in lettere rosse.

Quartier Generale della Nerv

Base primaria tentacolare della Nerv strutturata a forma di piramide. Costruita nella sotterranea cavità del GeoFront sotto Tōkyō-3, la base è stata in gran parte completata entro il 2003. E' il centro di comando mondiale per tutte le operazioni della Nerv. I punti focali del quartier generale sono il centro di comando ed il Magi System, che controlla la base così come l'intera città di Tōkyō-3. E' strutturato su più livelli: quelli sopra la superficie del GeoFront (come il centro di comando) e quelli sotto la superficie (come il Central Dogma e il Terminal Dogma).

Rotoli del Mar Morto

Documenti segreti su cui si fonda la filosofia della Seele. Preannunciano la venuta degli Angeli. Di origini aliene, create probabilmente dalla Prima Razza Ancestrale, riportano informazioni sul contenuto delle due Lune: un Seme della Vita e una Lancia di Longinus. Fungono da manuale d'uso di questi oggetti e parlano del loro scopo. Sono ritenuti profetici, tanto che riportano chiaramente l'ordine e il tempo di venuta degli Angeli.

S² (Super Solenoid) Engine

Conosciuto anche come componente S², è un organo situato nel nucleo di un Angelo che conferisce una fonte di energia illimitata ed una notevole potenza, dotando la creatura di incredibili capacità rigenerative.

Il tentativo di installare questo organo nell'Eva 04 porta alla completa scomparsa della base del Nevada nel Mare di Dirac. L'Eva 01 acquisisce il componente sbranando Zeruel, elevandosi così alla divinità.

Second Impact

Cataclisma scaturito in seguito all'Esperimento di Contatto condotto su Adam al Polo Sud il 13 settembre 2000. L'Angelo risvegliato e ferito creò un forte anti-A.T.Field, causando un'esplosione

che sciolse la calotta ghiacciata dell'Antartide e lo spostamento dell'asse terrestre; seguirono importanti cambiamenti climatici e gigantesche inondazioni. La versione trasmessa alla popolazione riporta che l'esplosione è stata causata dalla collisione di un meteorite sulla Terra.

Seele (“anima” in tedesco)

E' una potente organizzazione segreta che influenza i governi e le più importanti multinazionali del mondo. Fu lei a creare la Gehirn ed in seguito la Nerv, conferendole il ruolo di sua branca operativa. L'identità dei membri è ignota, poiché appaiono attraverso monoliti da cui fuoriesce solo la voce. Il leader e unico membro certo è Lorenz Keel. L'obiettivo della Seele è scatenare il Third Impact ed elevarsi allo stadio di divinità attraverso il Perfezionamento.

Semi della Vita

Creati dalla Prima Razza Ancestrale per diffondere la vita su nuovi pianeti. I Semi della Vita sono stati inviati ai loro pianeti di destinazione in contenitori da trasporto di massa soprannominati "Lune" (o talvolta "Uova"), come la "Luna Nera" e la "Luna Bianca". Anche se è implicito che più Semi sono stati creati e diffusi in diversi sistemi solari, il numero preciso rimane sconosciuto. I Semi della Vita sono stati creati in due varietà: uno la cui progenie ha beneficiato del "Frutto della Vita" guadagnando elevati poteri fisici e la vita eterna (Angeli), e un secondo tipo la cui progenie ha beneficiato del "Frutto della Conoscenza", sviluppando civiltà complesse e acquisendo ampia conoscenza scientifica (Lilin). Se una creatura arrivasse a possedere le capacità di entrambi i Frutti sarebbe paragonabile ad un membro della Prima Razza Ancestrale. Come proposto in Genesi 03:22, dopo aver mangiato il frutto dell'Albero della Conoscenza, Adamo ed Eva furono scacciati dal Giardino dell'Eden da Dio, in modo tale da non poter mangiare il frutto dell'Albero della Vita ed elevarsi a divinità. Solo due Semi della Vita appaiono nella serie: Adam, "Frutto della Vita", e Lilith, "Frutto della Conoscenza".

Sōryū Asuka Langley (惣流・アスカ・ラングレー)

Giovane adolescente designata come Second Children e pilota dell'Eva 02. Asuka è per un quarto giapponese e per un quarto tedesca, ma la sua nazionalità è americana, nonostante sia nata e cresciuta in Germania. La lingua madre di Asuka è il tedesco, anche se ama mettere in mostra il suo bilinguismo. Asuka è una bambina prodigio e ha già ottenuto una laurea nonostante la giovane età. E' caratterizzata da capelli rossi e un temperamento altrettanto ardente. Asuka è molto orgogliosa di essere un pilota di Eva, e raramente si separa dai suoi connettori neurali, che indossa come fossero

fermacapelli. Subì un forte trauma quando, all'età di 7 anni, trovò la madre morta suicida, condotta alla follia da alcuni test falliti nei primi progetti Eva.

In *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance* fa il suo debutto sotto il nome di Shikinami Asuka Langley (式波・アスカ・ラングレー). Oltre alla caratterizzazione e al background differenti, Shikinami Asuka è il Capitano delle Forze di Aviazione Europee. Il regista stesso ha suggerito di non considerarle la stessa persona, nonostante l'aspetto fisico pressoché invariato. In *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*, Asuka si presenta con una benda all'occhio, forse per coprire la ferita causata dalla contaminazione di Bardiel avvenuta in *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance*. Lavora per la Wille insieme a Mari, in qualità di pilota dell'Eva 02.

Sōryū Kyōko Zeppelin (惣流・キョウコ・ツェッペリン)

Madre di Asuka e scienziato chiave nella divisione tedesca della Gehirn per lo sviluppo dell'unità 02. Fu cavia dell'esperimento di contatto con l'Eva 02, durante il quale una parte della sua anima venne assorbita all'interno dell'unità, causandole gravi danni mentali. Ormai mentalmente instabile, visse il resto della sua vita scambiando una bambola per sua figlia Asuka. Fu ricoverata in un ospedale psichiatrico, poco dopo l'esperimento. Suo marito iniziò una relazione con la dottoressa che aveva in cura la moglie, fatto che spinse Kyōko al suicidio nel 2005. Tentò un doppio suicidio con la bambola che credeva la figlia, impiccandola al suo fianco. Fu proprio Asuka a trovarla impiccata e la visione causò in lei un grande trauma. Sebbene Kyōko morì fisicamente, la componente materna della sua anima, l'unica assorbita durante l'esperimento di contatto, continua a sopravvivere all'interno dell'unità 02.

Spedizione Katsuragi

Spedizione guidata dal padre di Misato e condotta al Polo Sud. L'obiettivo della spedizione era la ricerca e la sperimentazione sul primo Angelo Adam, rinvenuto sul luogo. Dal contatto con Adam è però scaturito il Second Impact. E' stata finanziata dalla Seele per mettere in moto i loro piani.

Super Computer Magi System

Sono un trio di supercomputer progettato dalla Dottoressa Akagi Naoko durante la sua ricerca sui bio-computer, quando ancora la Nerv si chiamava Gehirn. I computer organici di 7° generazione dei Magi sono stati impiantati con tre diversi aspetti della personalità di Naoko, utilizzando il Sistema Operativo per il Trapianto della Personalità, utilizzato in seguito anche per impiantare le anime negli Eva e in Rei. Nei tre Magi sono inculcati i diversi aspetti della sua personalità: come

scienziata (Melchior-Magi1), come madre (Balthasar-Magi2) e come donna (Casper-Magi3); insieme compongono il dilemma dell'esistenza umana. I Magi, con il loro sistema a scelta democratica, governano sulla città di Tōkyō-3 e sulla base Nerv.

Vi sono sistemi simili situati in altre strutture Nerv in tutto il mondo, tra cui la Germania, gli Stati Uniti e la Cina, ciascuna composta da tre parti distinte destinate a lavorare insieme.

Suzuhara Tōji (鈴原 トウジ)

Ragazzo atletico e dal carattere forte, Fourth Children e pilota dell'Eva 03. Buon amico di Kensuke e in perenne conflitto con Asuka. Sua sorella minore Sakura viene ferita nella battaglia tra Sachiel e l'Eva 01, portandolo ad aggredire fisicamente Shinji, da lui ritenuto il colpevole dell'incidente. La sua unità nel momento dell'attivazione risulta essere posseduta dall'Angelo Bardiel e viene distrutta dallo 01 controllato dal Dummy Plug. Data l'implacabilità dell'Eva 01 fuori controllo, potrebbe ritenersi fortunato di aver perso solo una gamba.

Terminal Dogma

Il livello più profondo e segreto della sede Nerv situata sotto Tōkyō-3, accessibile solo a quelli con il più alto livello di autorizzazione (Gendō, Fuyutsuki e Ritsuko). All'interno del Terminal Dogma è situato l'impianto di produzione di LCL (lago formato con il sangue che cola dal corpo di Lilith), il corpo del secondo Angelo Lilith crocifisso su una croce gigante e impalato dalla Lancia di Longinus, il cimitero dei prototipi Eva falliti e le strutture di clonazione per produrre copie di Ayanami Rei.

Third Impact

Evento che si verifica alla fine di Neon Genesis Evangelion e nel film The End of Evangelion, al culmine della realizzazione del Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo. Inizia quando Ayanami Rei, simulacro umano dell'anima di Lilith, si unisce con il corpo di Lilith crocifisso nel Terminal Dogma. Assunta una forma angelica sfrutta come catalizzatore l'unità 01, che si trasforma nell'Albero della Vita dopo essere stata avvolta dalla Lancia di Longinus. Un potente anti-A.T.Field scaturisce da Lilith e riveste l'intero mondo, liberando le anime di tutti gli esseri umani dai vincoli materiali e facendole confluire nella Luna Nera, fuoriuscita dalla superficie terrestre. In seguito alla scelta di Shinji di mantenere la propria individualità e di non voler confluire in un'unica entità composta dall'unione di tutte le anime, il Progetto di Perfezionamento si interrompe. La Luna Nera viene quindi distrutta e Lilith inizia a cadere in pezzi, riversando tutte le anime collezionate sul

pianeta.

Trattato del Vaticano

Accordo internazionale presente in Rebuild of Evangelion che permette lo stanziamento di tre sole unità Evangelion attive per paese. Ragione apparente del Trattato potrebbe essere la semplice politica, al fine di evitare che un paese posseda armi classificate come le più potenti della Terra in numero eccessivo. Tuttavia, dato che una politica limitante l'accesso del Giappone agli Evangelion è del tutto controproducente - alla luce della loro posizione di difesa del mondo contro la minaccia angelica - la Seele avrebbe probabilmente potuto intercedere. Il motivo per cui non sia intervenuta risiede probabilmente ad un livello più profondo.

Umbilical Cable

Cavi di alimentazione elettrica utilizzati per collegare l'Evangelion agli alimentatori esterni di Tōkyō-3. I connettori connessi alla parte posteriore di un Evangelion sono visivamente simili ad una spina a tre punte. Due grandi fori nel connettore consentono la presenza di un retro-razzo per rallentare la sua discesa e prevenire i danni quando viene scartato. Tōkyō-3 ha una moltitudine di edifici di ricarica dotati di connettori e cavi, in caso il cavo connesso abbia raggiunto la sua lunghezza massima o sia stato reciso.

Wille (“volontà” in tedesco)

Nuova organizzazione che appare in Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo in qualità di forza opposta alla NERV, dedita ad evitare la minaccia di Impact futuri. E' stata creata dopo il Near Third Impact causato da Shinji ed è guidata dal capitano Katsuragi Misato dalla sua nave principale, la AAA Wunder. L'equipaggio comprende Akagi Ritsuko in qualità di vicecomandante, Makinami Mari e Shikinami Asuka in qualità di piloti degli Eva 08 e 02, Aoba Shigeru, Hyūga Makoto e Ibuki Maya in qualità di addetti al ponte di comando. Nuovi membri dell'equipaggio sono Koji Takao in qualità di ingegnere navale, Kitakami Midori in qualità di addetta radar/sonar, Nagara Sumire in qualità di timoniere, Tama Hideki in qualità di assistente ingegnere e Suzuhara Sakura (sorella minore di Tōji) in qualità di secondo tenente ed ufficiale medico.

Appendice

Produzioni Studio Gainax

- **Ōritsu uchūgun - Oneamisu no tsubasa** (王立宇宙軍 オネアミスの翼 – *Le ali di Honneamise – Royal Space Force: The Wings of Honnêamise*) [lungometraggio, 1987]
regia: Yamaga Hiroyuki
- **Appurushīdo** (アップルシード – *Appleseed*) [OAV, 1 episodio, 1988]
regia: Katayama Kazuyoshi
- **Toppu o nerae!** (トップをねらえ! – *Punta al top! GunBuster – Gunbuster*) [OAV, 6 episodi, 1998-1989]
regia: Anno Hideaki
- **Circuit no ōkami II: modena no tsurugi** (サーキットの狼 II – モデナの剣 – *The Circuit Wolf II: Modena no Tsurugi*) [OAV, 1 episodio, 1990]
regia: Kuriyama Yoshihide
- **Fushigi no umi no Nadia** (ふしぎの海のナディア – *Nadia: il mistero della pietra azzurra – Nadia: The Secret of Blue Water*) [Serie TV, 39 episodi, 1990-1991]
regia: Anno Hideaki, Higuchi Shinji
- **Honō no tenkōsei** (炎の転校生 – *Blazing Transfer Student*) [OAV, 2 episodi, 1991]
regia: Nishijima Katsuhiko
- **Manē Wōzu Nerawareta Wōtā Furonto Keikaku** (マネーウォーズ 狙われたウォーターフロント計画 – *Money Wars*) [OAV, 1 episodio, 1991]
regia: Saotome Yūsaku
- **Otaku no bideo** (おたくのビデオ – *Otaku no Video*) [OAV, 2 episodi, 1991]
regia: Mori Takeshi
- **Shin seiki Evangerion** (新世紀エヴァンゲリオン – *Neon Genesis Evangelion*) [Serie TV, 26 episodi, 1995-1996]
regia: Anno Hideaki
- **Shin seiki Evangerion gekijōban: shi to shinsei** (新世紀エヴァンゲリオン 劇場版: シト新生 – *Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth*) [lungometraggio, 1997]
regia: Anno Hideaki, Tsurumaki Kazuya, Masayuki
- **Shin seiki Evangerion gekijōban: air/magokoro o, kimi ni** (新世紀エヴァンゲリオン劇場

版 Air/まごころを、君に – *The End of Evangelion*) [lungometraggio, 1997]

regia: Anno Hideaki, Tsurumaki Kazuya

- **Revival of Evangelion: Death(true)²/Air/Magokoro o, kimi ni** (Revival of Evangelion: Death(true)²/Air/まごころを、君に – *Revival of Evangelion*) [lungometraggio, 1998]
regia: Anno Hideaki
- **Kareshi kanojo no jijō** (彼氏彼女の事情 – *Le situazioni di lui e lei – His and Her Circumstances*) [Serie TV, 26 episodi, 1998-1999]
regia: Anno Hideaki, Tsurumaki Kazuya
- **FLCL** (フリクリ – *FLCL*) [OAV, 6 episodi, 2000-2001]
regia: Tsurumaki Kazuya
- **Mahoromatikku** (まほろまでいっく – *Mahoromatic*) [Serie TV, 14 episodi, 2001-2003, 2009]
regia: Yamaga Hiroyuki
- **Abenobashi mahō shōtengai** (アベノ橋魔法☆商店街 – *Abenobashi: il quartiere commerciale di magia – Magical Shopping Arcade Abenobashi*) [Serie TV, 13 episodi, 2002]
regia: Yamaga Hiroyuki
- **Anime tenchō** (アニメ店長 – *Anime tenchō*) [OAV, 1 episodio, 2002]
regia: Imaishi Hiroyuki, Anno Hideaki
- **Puchi puri Yūshi** (ぶちぷり☆ユーシィ – *Yucie – Petite Princess Yucie*) [Serie TV, 26 episodi, 2002-2003]
regia: Ōtsuka Masahiko
- **Kono minikuku mo utsukushii sekai** (この醜くも美しい世界 – *This Ugly Yet Beautiful World*) [Serie TV, 12 episodi, 2004]
regia: Saeki Shōji, Yamaga Hiroyuki
- **Re:Kyūti Hanī** (Re:キューティーハニー – *Re: Cutie Honey*) [OAV, 3 episodi, 2004]
regia: Anno Hideaki
- **Toppu o nerae 2!** (トップをねらえ 2 – *Punta al top 2! Diebuster – Diebuster*) [OAV, 6 episodi, 2004-2006]
regia: Tsurumaki Kazuya
- **Kore ga watashi no goshujinsama** (これが私の御主人様 – *He Is My Master*) [Serie TV, 12 episodi, 2005]
regia: Saeki Shōji
- **Toppu o nerae! & Toppu o nerae 2! Gattai gekijōban!!** (トップをねらえ!&トップをねらえ

2! 合体劇場版!! – *Gunbuster vs. Diebuster*) [lungometraggio, 2006]

regia: Anno Hideaki, Tsurumaki Kazuya

- **Tengen toppa Guren Ragan** (天元突破グレンラガン – *Sfondamento dei cieli Gurren Lagann* – *Tengen Toppa Gurren Lagann*) [Serie TV, 27 episodi, 2007]
regia: Imaishi Hiroyuki
- **Shikabane hime** (屍姫 – *Corpse Princess*) [Serie TV, 13 episodi, 2008-2009]
regia: Murata Masahiko
- **Gekijōban tengen toppa Guren Ragan gurenhen** (劇場版 天元突破グレンラガン 紅蓮篇 – *Gurren Lagann The Movie: Childhood's End*) [lungometraggio, 2008]
regia: Imaishi Hiroyuki
- **Gekijōban tengen toppa Guren Ragan laganhen** (劇場版 天元突破グレンラガン 螺巖篇 – *Gurren Lagann The Movie: The Lights in the Sky are Stars*) [lungometraggio, 2009]
regia: Imaishi Hiroyuki
- **Hanamaru Yōchien** (はなまる幼稚園 – *Hanamaru Kindergarten*) [Serie TV, 12 episodi, 2010]
regia: Mizushima Seiji
- **Panti&Sutokkingu with Gātāberuto** (パンティ&ストッキング with ガーターベルト – *Panty & Stocking with Garterbelt*) [Serie TV, 13+1 episodi, 2010]
regia: Imaishi Hiroyuki
- **Dantarian no shoka** (ダンタリアンの書架 – *Bibliotheca mystica de Dantalian – The Mystic Archives of Dantalian*) [Serie TV, 12 episodi, 2011]
regia: Uemura Yutaka
- **Hōkago no Pureadesu** (放課後のプレアデス – *Wish upon the Pleiades*) [ONA, 4 episodi, 2011]
regia: Saeki Shōji
- **Medaka Bokkusu** (めだかボックス – *Medaka Box*) [Serie TV, 12+12 episodi, 2012]
regia: Saeki Shōji
- **Tokurei sochi dantai Sutera jogakuin kōtōka shīkyūbu** (特例措置団体ステラ女学院高等科 C³部 – *Stella Women's Academy, High School Division Class C³*) [Serie TV, 13 episodi, 2013]
regia: Kawajiri Masayoshi
- **Mahō shōjo taisen** (魔法少女大戦 – *Magica Wars*) [Serie TV, 26 episodi, 2014]
regia: Ōnoki Ayano

Collaborazioni

- **Kyashān** (キャシャーン – *Kyashan il mito – Robot Hunter Casshern*) [OAV, 4 episodi, 1993-1994]
- **Ojōsama Sōsamō** (お嬢様捜査網 – *Debutante Detective Corps*) [OAV, 1 episodio, 1996]
- **Oruchuban Ebichu** (おるちゅばんエビちゅ – *Oruchuban Ebichu*) [Serie TV, 24 episodi, 1999]
- **Kaubōi Bibappu: Tengoku no Tobira** (カウボーイビバップ 天国の扉 – *Cowboy Bebop The Movie: Knockin' on Heaven's Door*) [lungometraggio, 2001]
- **Kyūti Hanī** (キューティーハニー – *Cutie Honey*) [live action, 2004]
- **Bōkyaku no senritsu** (忘却の旋律 – *The Melody of Oblivion*) [Serie TV, 24 episodi, 2004]
- **Evangerion shin gekijōban** (エヴァンゲリオン新劇場版 – *Rebuild of Evangelion*) [lungometraggi, 2007-oggi]

Produzioni Studio Khara

- **Evangerion shin gekijōban: Jo** (エヴァンゲリオン新劇場版:序 – *Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone*) [lungometraggio, 2007]
- **Evangerion shin gekijōban: Ha** (エヴァンゲリオン新劇場版:破 – *Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance*) [lungometraggio, 2009]
- **Evangerion shin gekijōban: Kyū** (エヴァンゲリオン新劇場版:Q – *Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*) [lungometraggio, 2012]
- **Shin Evangerion gekijōban: ||** (シン・エヴァンゲリオン劇場版 – *Evangelion 3.0+1.0*) [lungometraggio, TBA]

Collaborazioni

- **Tengen toppa Guren Ragan** (天元突破グレンラガン – *Sfondamento dei cieli Gurren Lagann – Tengen Toppa Gurren Lagann*) [Serie TV, 27 episodi, 2007]
- **Gake no ue no Ponyo** (崖の上のポニョ – *Ponyo sulla scogliera – Ponyo on the Cliff by the Sea*) [lungometraggio in collaborazione con Studio Ghibli, 2008]
- **Gekijōban kidō senshi Gandamu 00 –A waking of the Trailblazers–** (劇場版 機動戦士ガンダム 00 –A waking of the Trailblazer– – *Mobile Suit Gundam 00 the Movie: A waking of the Trailblazer*) [lungometraggio, 2010]
- **Sutā Doraiabā kagayaki no Takuto** (STAR DRIVER 輝きのタクト – *Star Driver – Star Driver: Kagayaki no Takuto*) [Serie TV, 25 episodi, 2010-2011]
- **Tamayura: hitotose** (たまゆら~hitotose~ – *Tamayura: The First Year*) [Serie TV, 12 episodi, 2011]
- **Kantoku Shikkaku** (監督失格 – *Failed Director*) [film live-action in collaborazione con il regista Hirano Katsuyuki, 2011]
- **Kōkaku Kidōtai STAND ALONE COMPLEX Solid State Society** (攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society – *Ghost in the Shell: S.A.C. Solid State Society – Ghost in the Shell: Stand Alone Complex–Solid State Society*) [lungometraggio 3D, 2011]
- **Kokurikozaka kara** (コクリコ坂から – *La collina dei papaveri – From up on Poppy Hill*) [lungometraggio in collaborazione con Studio Ghibli, 2011]

- **Perusona Fō** (ペルソナ4 – *Persona 4: The Animation*) [Serie TV, 25 episodi, 2011-2012]
- **Kyoshinhei Tōkyō ni arawaru** (巨神兵東京に現る – *Il Dio guerriero gigante appare a Tokyo* – *Giant God Warrior Appears in Tokyo*) [film live-action in collaborazione con Studio Ghibli, 2012]
- **Ōkami no kodomo no Ame to Yuki** (おおかみこどもの雨と雪 – *Wolf Children: Ame e Yuki i bambini lupo* – *Wolf Children*) [lungometraggio, 2012]
- **Burakku Rokku Shūtā** (ブラック★ロックシューター – *Black★Rock Shooter*) [Serie TV, 8 episodi, 2012]
- **Zettoman** (ゼットマン – *Zetman*) [Serie TV, 13 episodi, 2012]
- **Kaze tachinu** (風立ちぬ – *Si alza il vento* – *The Wind Rises*) [lungometraggio in collaborazione con Studio Ghibli, 2013]
- **Aku no hana** (悪の華 – *I fiori del male* – *The Flowers of Evil*) [Serie TV, 13 episodi, 2013]
- **Gekijōban mahō shōjo Madoka magika** (劇場版 魔法少女まどか☆マギカ – *Puella Magi Madoka Magica: The Movie*) [lungometraggio, 2013]
- **Suisei no Garugantia** (翠星のガルガンティア – *Gargantia on the Verdurous Planet*) [Serie TV, 13 episodi, 2013]

Altre opere in cui è intervenuto Anno Hideaki

- **Chōjikū Yōsai Makurosu** (超時空要塞マクロス – *Fortezza superdimensionale Macross* – *Super Dimension Fortress Macross*) [Serie TV, 1982-1983, animatore]
- **Kaze no tani no Naushika** (風の谷のナウシカ – *Nausicaä della valle del vento* – *Nausicaä of the Valley of the Wind*) [lungometraggio Studio Ghibli, 1984, animatore]
- **Bāsu** (バース – *Planet Busters*) [OAV, 1984, animatore]
- **Urusei yatsura** (うる星やつら – *Lamù*) [Serie TV, 1984, animatore ep.133]
- **Kurīmu Remon** (くりいむレモン – *Cream Lemon*) [OAV, 1985, animatore ep.4]
- **Kindan no mokushiroku kurisutaru toraianguru** (禁断の黙示録 クリスタル・トライアングル – *Crystal Triangle*) [OAV, 1987, animatore]
- **Haja Taisei Dangaio** (破邪大星ダンガイオー – *Dangaio* – *Dangaioh: Hyper Combat Unit*) [OAV, 1987, animatore]
- **Hotaru no haka** (火垂るの墓 – *Una tomba per le lucciole* – *Grave of the Fireflies*)

[lungometraggio Studio Ghibli, 1988, animatore]

- **Metaru sukin panikku MADOX-01** (メタルスキンパニック MADOX-01 – *Metal Skin Panic MADOX-01*) [OAV, 1988, animatore]
- **Nantoka naru desho!** (なんとかなるデショ! – *Nantoka naru desho!*) [OAV, 1990, animatore]
- **Jaianto Robo - Chikyū ga seishi suru hi** (ジャイアント・ロボ - 地球が静止する日 – *Giant Robot: Il giorno in cui la terra si fermò – Giant Robot: The Day the Earth Stood Still*) [OAV, 1992, animatore]
- **Honran** (紅狼 – *Crimson Wolf*) [OAV, 1993, animatore]
- **Makurosu purasu** (マクロスプラス – *Macross Plus*) [Serie TV, 1994, animatore]
- **Makurosu purasu MOVIE EDITION** (マクロスプラス MOVIE EDITION – *Macross Plus Movie Edition*) [lungometraggio, 1995, animatore]
- **Rabu & Poppu** (ラブ&ポップ – *Love & Pop*) [lungometraggio live action, 1998, regia]
- **Shikijitsu** (式日 – *Shiki-Jitsu – Ritual*) [lungometraggio live action, 2000, regia]
- **Ryūsei Kachō** (流星課長 – *Ryūsei Kachō*) [cortometraggio live action, 2002, regia]
- **Sabumarin 707R** (サブマリン 707R – *Submarine 707R*) [OAV, 2003, regia]
- **Shuga shuga rün** (シュガシュガルーン – *Sugar Sugar Rune*) [Serie TV, 2005-2006, storyboard]
- **Uchū senkan Yamato 2199** (宇宙戦艦ヤマト 2199 – *Space Battleship Yamato 2199*) [Serie TV, 2012, sequenza iniziale]

Bibliografia

AZUMA, Hiroki, *Otaku: Japan's database animals*, trad. di Jonathan E. Abel e Kono Shion, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

AZUMA, Hiroki, "The animalization of otaku culture", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia 2. Network of desire*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp. 175-188.

BUTLER, Judith, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge, 1990.

CAVALLARO, Dani, *Anime intersections: tradition and innovation in theme and technique*, Jefferson, McFarland & Company, 2007.

CAVALLARO, Dani, *The art of Studio Gainax: experimentation, style and innovation at the leading edge of anime*, Jefferson, McFarland & Company, 2009.

CLEMENTS, Johnathan e MCCARTHY, Helen, *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2006 (II ed.).

DAVIDSON, Gustav, *A dictionary of Angels, including the fallen angels*, New York, The Free Press, 1967.

DE MENTE, Boyè L., *Japan's cultural code words: 233 key terms that explain the attitudes and behavior of the japanese*, Singapore, Tuttle Publishing, 2004.

FUJITA, Mariko, " 'It's All Mother's Fault': Childcare and the Socialization of Working Mothers in Japan", in Patricia Ebrey e Anne Walthall (a cura di), *East Asia: A Cultural, Social, and Political History*, Boston, Wadsworth Cengage Learning, 2014 (III ed.), pp.514-523.

GALBRAITH, Patrick W., *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Singapore, Tuttle Publishing, 2014.

HUTCHINSON, Rachael e WILLIAMS, Mark, *Representing the Other in Modern Japanese Literature: A Critical Approach*, London, Routledge, 2007.

KOTANI, Mari, *Seibo Evangerion – A new millennialist perspective on the daughters of Eve* (Evangelion come la Vergine Immacolata), Tōkyō, Magazine House Ltd., 1997.
小谷真理、『聖母エヴァンゲリオン』、東京、マガジンハウス、1997年。

LAMARRE, Thomas, *The anime machine: a media theory of animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

MACWILLIAMS, Mark W. (a cura di), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, New York, M.E. Sharpe Inc., 2008.

MARTINEZ, Dolores (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Culture*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

MORIKAWA, Kaichirō, *Evangerion sutairu* (Lo stile Evagelion), Tōkyō, Daisan Shokan, 1997.
森川 嘉一郎、『エヴァンゲリオン・スタイル』、東京、第三書館、1997年。

NAPIER, Susan J., *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary japanese animation*, New York, Palgrave Mcmillan, 2001.

NAPIER, Susan J., “When the machines stop. Fantasy, reality, and terminal identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiment: Lain” in Cristopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr., and Takayuki Tatsumi (a cura di), *Robot ghosts and wired dreams: japanese science fiction from origins to anime*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp.101-122.

ORBAUGH, Sharalyn, “Sex and the single cyborg. Japanese popular culture experiments in subjectivity” in Cristopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr., and Takayuki Tatsumi (a cura di), *Robot ghosts and wired dreams: japanese science fiction from origins to anime*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp. 172-192.

ORTEGA, Mariana, “My father, he killed me; my mother, she ate me: self, desire, engendering, and

the mother in Neon Genesis Evangelion”, in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia 2. Network of desire*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp. 216-234.

ROOB, Alexander, *Il museo ermetico: alchimia & mistica*, Colonia, Taschen, 2003.

SHIMOTSUKI Takanaka *hen*, *Pop Culture Critique vol.0: “Eva” no nokoseshi mono* (Ciò che “Eva” ha lasciato), Tōkyō, Seikyūsha, 1997.

霜月たかなか編、『ポップカルチャーロチックO。「エヴァ」の遺せしもの』、東京、青弓社、1997年。

SUAN, Stevie, *The anime paradox: patterns and practices through the lens of traditional japanese theater*, Leiden, Koninklijke Brill NV, 2013.

TAKEDA, Yasuhiro, *Notenki tsūshin Evangerion o tsukutta otoko* (I memoriali Notenki: l'uomo che creò Evangelion), Tōkyō, Wani Books Co. Ltd., 2002.

武田康廣、『の一てんき通信 エヴァンゲリオンを創った男』、東京、ワニブックス、2002年。

YAMAGUCHI, Hiroshi, *2015: The Last Year of Ryohji Kaji* (2015: l'ultimo anno di Kaji Ryōji), Tōkyō, Kadokawa Shoten Publishing Co. Ltd., 1997.

山口宏、『2015: The Last Year of Ryohji Kaji』、東京、株式会社角川書店、1997年。

YAMASHITA, Ikuto e KIO, Seiji, *Shin seiki Evangerion konseputo dezain wākusu: sore o nasu mono* (Neon Genesis Evangelion Concept Design Works: ciò che lo compone), Tōkyō, Kadokawa Shoten Publishing Co. Ltd., 1998.

山下いくと、きお 誠兎、『新世紀エヴァンゲリオン コンセプトデザインワークス それをなすもの』、東京、株式会社角川書店、1998年。

Documenti tratti dalla rete

ANNO, Hideaki, *Statement about new Evangelion movies*, 2007, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-20/hideaki-anno-releases-statement-about-new-evangelion-movies>, 03-01-2015.

ANNO, Hideaki, *What were we trying to make here?*, 1995, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 28-10-2014.

AZUMA, Hiroki, *Anime or something like it: Neon Genesis Evangelion*, 1996, http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic018/intercity/higashi_E.html, 10-09-2014.

AZUMA, Hiroki, *Superflat Japanese Postmodernity*, 2001, <http://frikjanuys.blogspot.com/2010/12/superflat-japanese-postmodernity-part-1.html>, 23-10-2014.

BRODERICK, Mick, *Anime's Apocalypse: Neon Genesis Evangelion as Millenarian Mecha*, 2002, http://intersections.anu.edu.au/issue7/broderick_review.html, 07-10-2014.

CHUNG, Stephen, *Analysis of Evangelion characters according to the Sephiroth Tree of Life*, 2005, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 27-10-2014.

CHUNG, Stephen, *Contemplation guide to Evangelion episodes*, 2005, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 27-10-2014.

CLARKE, Josh, *How A.T.Field from Neon Genesis Evangelion can relate to real life*, 2004, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 29-10-2014.

CRANDOL, Mike, *Understanding Evangelion*, 2002, <http://www.animenewsnetwork.com>, 04-12-2014.

DUAN, Charles, *Constructing the self: views of identity in Neon Genesis Evangelion and Kareshi Kanojo no jijō*, 2001, <http://www.sbf5.com/~cduan/writings/eva.shtml>, 18-10-2014.

DUAN, Charles, *Supercomputers and giant robots: an exploration of technology and the human soul in Neon Genesis Evangelion*, 2001, <http://www.sbf5.com/~cduan/writings/eva2.shtml>, 18-10-2014.

EIKMAN, Viktor, *Exotic geeks: problematizing japanese and western anime otaku*, 2007, http://viktor.eikman.se/essays_filmc.pdf, 28-12-2014.

ENG, Lawrence, *A look at "the four revolutions of anime"*, 2004, <http://www.cjas.org/~leng/revolution.htm>, 04-11-2014.

ENG, Lawrence, *In the eyes of Hideaki Anno, writer and director of Evangelion*, 1997, www.cjas.org/~leng/anime.htm, 15-11-2014.

FALLON, Joseph, *Of the end of the end*, 2003, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 27-11-2014.

GRASSMUCK, Volker, *Japanese Otaku-Kids Colonize the Realm of Information and Media: a tale of sex and crime from a faraway place*, 1990, <http://web.archive.org/web/20071103111333/www.cjas.org/~leng/otaku-e.htm>, 11-11-2014.

GREEN, Scott, *Studio Ghibli co-founder points to Hideaki Anno as the next-Miyazaki*, 2014, <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/08/26/studio-ghibli-co-founder-points-to-hideaki-anno-as-the-next-miyazaki>, 27-11-2014.

HIKAWA, Ryūsuke (a cura di), *Japanese Animation Guide: the history of robot anime*, 2013, <http://mediag.jp/project/project/images/JapaneseAnimationGuide.pdf>, 20-11-2014.

HOFFER, Heike, *Aesthetics of destruction: music and the world view of Ikari Shinji in Neon Genesis Evangelion*, 2012, https://arizona.openrepository.com/arizona/bitstream/10150/228474/1/azu_etd_12210_sip1_m.pdf, 15-09-2014.

HORN, Carl G., *Speaking once as they return: Gainax's Neon Genesis Evangelion*, 1996, <http://web.archive.org/web/20120329122552/http://www.stanford.edu/~fenn/eva/eva1.html>, 02-09-

2014.

HORN, Carl G., *Secrets of Evangelion. Special dossier section*, 2004, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 29-10-2014.

LAMARRE, Thomas, *An introduction to otaku movement*, 2004, <http://www.lamarre-mediaken.com/Site/Home.html>, 13-12-2014.

LEE, Kenneth, *The thin veneer known as "Evangelion"*, 1998, <http://www.animenewsnetwork.com/editorial/1998-09-09>, 27-11-2014.

LEPORATI, Matt, *The meaning behind Evangelion*, 2003, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 01-12-2014.

PETERSON, Michael, *The economy of visual language: Neon Genesis Evangelion*, 2008, <http://www.slantmagazine.com/house/article/the-economy-of-visual-language-neon-genesis-evangelion>, 17-11-2014.

PETTY, Genevieve, *Saving humanity through gender reversal: a feminist interpretation of Shinseiki Evangelion*, 2003, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 01-11-14.

PLATA, Laura M., *The crisis of the self in Neon Genesis Evangelion*, 2014, https://www.academia.edu/Documents/in/Neon_Genesis_Evangelion, 20-12-2014.

SADAMOTO, Yoshiyuki, *My thoughts at the moment*, 1996, <http://www.evamonkey.com/writings/>, 28-10-2014.

SUTCLIFFE, Paul J.C., *Contemporary art in Japan and cuteness in japanese popular culture*, 2005, <http://ualresearchonline.arts.ac.uk/5642/>, 13-12-2014.

TANAKA, Motoko, *Apocalypticism in postwar japanese fiction*, 2011, https://circle.ubc.ca/bitstream/id/111039/ubc_2011_spring_tanaka_motoko.pdf, 07-11-2014.

TERLETSKYI, Oleksandr, *Oedipus, castration and archetypes of the otaku unconscious: "Neon*

Genesis Evangelion” as a postmodern simulation of the fairytale, 2013,

<http://www.docstoc.com/docs/152021802/Oedipus-Castration-and-Archetypes-of-the-Otaku-Unconscious-%E2%80%9CNeon-Genesis-Evangelion%E2%80%9D-as-a-Postmodern-Simulation-of-the-Fairytale>, 11-12-2014.

TORRENTS, Alba G., *La relación con lo materno en el cuerpo robótico en Neon Genesis Evangelion*, 2013, https://www.academia.edu/Documents/in/Neon_Genesis_Evangelion, 20-12-2014.

TSURIBE, Manabu, *Prison of self-consciousness: an essay on Evangelion*, 1999,

<http://www001.upp.so-net.ne.jp/tsuribe/anime/critique/evae.html>, 08-10-2014.

WONG, Amos, *Interview with Hideaki Anno, director of Neon Genesis Evangelion*, 1996,

<http://web.archive.org/web/20070613125248/http://www.aoianime.hu/evangelion/index.php?page=interanno>, 23-11-2014.

WOZNICKI, Krystian, *Towards a cartography of japanese anime: Anno Hideaki's Evangelion.*

Interview with Azuma Hiroki, 1998, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00101.html>, 10-12-2014.

Sitografia

www.evangelion.co.jp

www.evageeks.org

www.dummy-system.com

www.evangelion.wikia.com

<http://2014.tiff-jp.net/>

www.nasa.gov/

www.animenewsnetwork.com

www.yomiuri.co.jp

www.khara.co.jp

Filmografia

Neon Genesis Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン *Shin seiki evangerion*), serie TV, 26 episodi, 1995-1996.

Prodotto da: Studio Gainax; regia: Anno Hideaki, sceneggiatura: Anno Hideaki; character design: Sadamoto Yoshiyuki; mecha design: Yamashita Ikuto, Anno Hideaki; musiche: Sagisu Shirō.

Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth (新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 *Shin seiki evangerion gekijōban* シト新生 *shi to shinsei*), lungometraggio, 1997.

Prodotto da: Studio Gainax; regia: Anno Hideaki, Masayuki, Tsurumaki Kazuya; sceneggiatura: Anno Hideaki; character design: Sadamoto Yoshiyuki; musiche: Sagisu Shirō.

The End of Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 *Air/まごころを、君に* *Shin seiki evangerion gekijōban: Air/Magokoro wo, kimi ni*), lungometraggio, 1997.

Prodotto da: Studio Gainax; regia: Anno Hideaki, Tsurumaki Kazuya; sceneggiatura: Anno Hideaki; character design: Sadamoto Yoshiyuki; musiche: Sagisu Shirō.

Rebuild of Evangelion (エヴァンゲリオン新劇場版 *Evangerion shin gekijōban*), tetralogia

- **Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone**

エヴァンゲリオン新劇場版:序 *Evangerion shin gekijōban: Jo*, 2007.

- **Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance**

エヴァンゲリオン新劇場版:破 *Evangerion shin gekijōban: Ha*, 2009.

- **Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo**

エヴァンゲリオン新劇場版:Q *Evangerion shin gekijōban: Kyū*, 2012.

- **Evangelion: 3.0+1.0**

シン・エヴァンゲリオン劇場版:|| *Shin evangerion gekijōban: Final*, data da destinarsi.

Prodotto da: Studio Khara; regia: Anno Hideaki, Tsurumaki Kazuya, Masayuki; sceneggiatura: Anno Hideaki; character design: Sadamoto Yoshiyuki; musiche: Sagisu Shirō.