



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
Magistrale

in

Lingue e Civiltà
dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

Mahō Shōjo

Analisi ed evoluzione dei
personaggi femminili
negli *anime majokko*

Relatore

Ch. Prof. Eugenio De Angelis

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Maria Roberta Novielli

Laureando

Luca Gandolfo

Matricola 884960

Anno Accademico

2022/2023

要旨

魔法少女アニメは、魔女っ子とも呼ばれ、1960年代以降に登場した少女アニメのサブジャンルである。このサブジャンルは少女漫画に典型的なロマンチックな要素と、魔法やファンタジーの世界に関連する要素の融合から生まれた。主人公は普通の女の子で、地球を守るために魔法の力を手に入れる。魔女っ子シリーズはそれぞれ異なるが、共通した特徴がある。このジャンルは1960年代に生まれ、その後数十年間、社会の変化に対応しようと絶えず進化を続けてきた。対象読者は女子小中学生である。魔法少女アニメは、特に1990年代の『美少女戦士セーラームーン』以来、世界中で大成功を収めている。

本論文の目的は、魔法少女アニメの物語と、それらがどのように進化してきたかを語ることである。その特徴と、社会の変化をどのように表現してきたかを分析する。さらに、女性登場人物の分析にも焦点を当てたい。特に、魔女っ子アニメにおいて彼女たちが果たす役割と、1960年代から現代までの彼女たちの進化についてである。そこで、このジャンルで最も重要で影響力があると私が考える三つのアニメを分析する：『美少女戦士セーラームーン』、『少女革命ウテナ』、『魔法少女まどか☆マギカ』である。私が考察するのは、魔法少女は社会的ステレオタイプから解放された女性キャラクターを描くことができるのかということだ。

本論文は四つの章に分かれている。まず、第一章では、魔法少女というジャンルの歴史を振り返っている。1960年代から現在までに発表された主な魔女っ子アニメを分析する。それらがどのように進化してきたのかについてである、その特徴や女性キャラクターが数十年の間にどのように変化してきたのかについてである。

第二章では、『美少女戦士セーラームーン』女性キャラクターを分析した。魔法っ子のステレオタイプに沿ったキャラクターもいれば、アニメにおけるLGBTQ+キャラクターの表現に影響を与えたキャラクターもいる。

第三章では、『少女革命ウテナ』の女性キャラクターと、彼女たちが少女漫画の古典的要素をどのように再構築しているかを分析した。

第四章では、『魔法少女まどか☆マギカ』の女性キャラクターが、ステレオタイプで空想的なものではなく、よりリアルで具体的な、このジャンルの新たなフロンティアを象徴していることを分析した。

Indice

要旨	1
Introduzione.....	5
Importanza del tema.....	6
Domande di ricerca.....	8
Metodologia e fonti.....	8
Struttura della tesi	9
Capitolo 1	11
Atto I – La magia femminile: origini e caratteristiche del genere <i>mahō shōjo</i>	11
1.1 Caratteristiche del genere.....	12
1.2 Gli anni Sessanta.....	16
1.2.1 <i>Mahōtsukai Sally</i>	17
1.2.2 <i>Himitsu no Akkochan</i>	19
1.3 Gli anni Settanta.....	22
1.3.1 <i>Majokko Meguchan</i>	23
1.3.2 <i>Cutie Honey</i>	25
1.4 Gli anni Ottanta.....	26
1.4.1 <i>Mahō no Princess Minky Momo</i>	28
1.4.2 <i>Mahō no Tenshi Kurīmī Mami</i>	30
1.5 Gli anni Novanta.....	32
1.5.1 <i>Cardcaptor Sakura</i>	34
1.6 Gli anni Duemila.....	36
1.6.1 <i>Ojamajo Doremi</i>	37
1.6.2 <i>Pretty Cure</i>	39
1.6.3 Ulteriori <i>majokko</i>	41
1.7 Gli anni Dieci del XXI secolo.....	44

1.7.1 <i>Binan kōkō Chikyū bōei-bu Love!</i>	45
1.8 Conclusioni	46
Capitolo 2	
Atto II – <i>Bishōjo Senshi Sailor Moon</i>: La consacrazione del genere <i>mahō shōjo</i> ...	48
1.1 Trama	51
1.2 Analisi dei personaggi	55
1.3 Conclusioni	68
Capitolo 3	
Atto III – <i>Shōjo Kakumei Utena</i>: La rivoluzione del genere <i>mahō shōjo</i>.....	71
1.1 Trama	73
1.2 Analisi dei personaggi	75
1.3 Conclusioni	82
Capitolo 4	
Atto IV – <i>Puella Magi Madoka Magica</i>: La decostruzione del genere <i>mahō shōjo</i>..	84
1.1 Trama	86
1.2 Analisi dei personaggi	88
1.3 Conclusioni	96
Conclusioni	100
L’evoluzione della <i>majokko</i>	100
Similitudini e differenze dei casi di studio	103
Risultati ottenuti.....	106
Limiti e sviluppi futuri	107
Bibliografia	109
Sitografia	114
Filmografia	117
Indice delle immagini	118

Introduzione

Gli *anime* (アニメ), ovvero le serie animate prodotte in Giappone, sono divenuti un vero e proprio fenomeno globale. Il mondo dell'animazione giapponese è vasto e comprende innumerevoli generi e *target* differenti. Questo elaborato analizzerà gli *anime mahō shōjo* (魔法少女, ragazza magica in italiano) facenti parte del sottogenere degli *shōjo*, ovvero *anime* che hanno come *target* principale giovani ragazze. Spesso, nelle serie *shōjo*, al centro della narrazione vi è il rapporto romantico tra la protagonista e un ragazzo. Tuttavia, nei *mahō shōjo* la relazione romantica può esserci, ma non è un elemento fondamentale. La parola *mahō* (魔法) si traduce con “magia”, mentre *shōjo* (少女) significa “ragazza”, quindi, il termine può essere tradotto in “ragazza magica”. Inoltre, un'altra parola usata per riferirsi a questo genere di *anime* è *majokko* (魔女っ子), dall'unione di *majo* (魔女) e *ko* (子) che significano rispettivamente “strega” e “bambino”. Il significato dei due termini dimostra come gli elementi principali siano le donne e la magia. Infatti, gli *anime* di questo genere, hanno come protagonista una bambina o ragazza giovane che ottiene dei poteri magici, a volte per proteggere il pianeta, altre volte per risolvere piccoli problemi quotidiani. Queste serie richiamano l'estetica colorata degli *shōjo* con personaggi longilinei dagli occhi grandi e lo sguardo espressivo. Quando si parla di *majokko* non si può non citare la parola *kawaii*. Il termine, che proviene da *kawaisō* (usato in riferimento a qualcosa che provoca commozione o empatia)¹, si riferisce a una precisa estetica basata su colori pastello, vestiti aggraziati e più in generale qualsiasi cosa rientri nel concetto di “carino”. Le protagoniste degli *anime majokko*, nella maggioranza dei casi, seguono questo stile in modo da essere più apprezzabili per il pubblico.

Questo elaborato si può collocare all'interno degli studi femministi e *queer*, difatti il perno centrale sono le donne e le loro relazioni che non rientrano nella eteronormatività. I *women's studies* si sono sviluppati a partire dagli Settanta e Ottanta e comprendono tutti quegli studi che riguardano il ruolo e la condizione della donna nella società.² Negli ultimi decenni gli *anime* e i *manga* hanno cominciato a essere analizzati seguendo una

¹ AOYAGI Hiroshi, *Island Of Eight Million Smiles: Idol Performance And Symbolic Production In Contemporary Japan*, Cambridge, Harvard University Asia Center, 2005, p. 74.

² Victoria ROBINSON, Diane RICHARDSON, “Introduction”, in Diane Richardson, Victoria Robinson (a cura di), *Introducing Gender and Women's Studies*, Londra, Bloomsbury Publishing, 2020, p. 2.

prospettiva femminista, in particolar modo il mondo degli *shōjo*. In questo elaborato si cercherà di approfondire gli *anime majokko* dal punto di vista femminista focalizzandosi sulla rappresentazione delle donne. Per poter comprendere al meglio i personaggi *queer* che incontreremo nei capitoli di questa tesi, è necessario parlare brevemente della “teoria *queer*”. Precisiamo subito che non si tratta di una teoria in senso stretto, ma piuttosto di una visione delle cose che ci aiuta a comprendere meglio gli orientamenti sessuali e le identità di genere.³ Secondo questa teoria, orientamenti e identità non rappresentano chi siamo o cosa facciamo, ma servono a raggiungere i nostri obiettivi.⁴ Ciò significa che l’orientamento sessuale e l’identità di genere non descrivono la nostra persona nella sua totalità, ma sono solo delle caratteristiche che ci distinguono. Inoltre, secondo Judith Butler, una delle più importanti studiose di *queer studies*, il genere non corrisponde a un ruolo, ma a un “atto” che va a costituire la nostra interiorità.⁵ Come affermato da Eve Sedgwick, una delle fondatrici dei *queer studies*, il binarismo di genere limita l’espressione degli esseri umani.⁶ Questo discorso verrà ripreso nella conclusione, quando parleremo di alcuni personaggi dal genere fluido.

Lo scopo di questa ricerca è dimostrare come all’interno del genere *mahō shōjo* non esistano solo personaggi *kawaii* che seguono gli schemi classici, ma anche maghette emancipate che non si piegano agli stereotipi sociali. Pertanto, verranno analizzati tre *anime majokko*: *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, *Shōjo Kakumei Utena* e *Puella Magi Madoka Magica*.

Importanza del tema

Il mondo accademico, negli ultimi decenni, ha cominciato lentamente a interessarsi all’animazione giapponese. Infatti, gli studi riguardanti questo argomento aumentano di anno in anno. Le serie e i film animati giapponesi sono ormai considerati dei prodotti culturali di tutto rispetto che riescono a trattare tematiche profonde e con uno stile autoriale. Per esempio, basti pensare a serie *cult* come *Neon Genesis Evangelion* di Anno

³ Bernadette M. CALAFELL, NAKAYAMA Thomas K., “Queer Theory”, in Klaus Bruhn Jensen, Robert T. Craig, Jefferson D. Pooley, Eric W. Rothenbuhler (a cura di), *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, Hoboken, John Wiley & Sons, 2016, p. 1.

⁴ *Ibid.*

⁵ Judith BUTLER, “Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory”, *Theatre Journal*, 40, 4, 1988, p. 528.

⁶ Eve Kosofsky SEDGWICK, *Epistemology of the Closet*, Berkeley, University of California Press, 1990, pp. 9-10.

Hideaki. Gli studi accademici si concentrano perlopiù sull'analisi di questa tipologia di prodotti animati, mentre i *mahō shōjo*, probabilmente perché nascono come genere di nicchia, trovano poco spazio all'interno degli *anime studies*. Inoltre, i pochi studi esistenti, non sono completi e approfondiscono solo determinati aspetti. Per esempio, alcune ricerche, come “The Dark, Twisted Magical Girls: Shōjo Heroines in Puella Magi Madoka Magica” di Shen Lien Fan, analizzano una serie in particolare senza soffermarsi a raccontare il genere di appartenenza. Altre ricerche, come “Shōjo Manga in Japan and Abroad” di Jennifer Prough, studiano gli *shōjo* dal punto di vista femminista non considerando, però, il sottogenere dei *majokko*. Altri studi, invece, ad esempio “Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society” di Saito Kumiko, prediligono analizzare le caratteristiche dei *mahō shōjo* senza presentare i personaggi femminili. Inoltre, non sono presenti studi che mettano a confronto i tre *anime* oggetto di questa ricerca. Infatti, per quanto riguarda ad esempio *Sailor Moon*, gli studi tendono a evidenziare solo il fenomeno pop e non considerano il valore femminista dell'opera. Riguardo a *Utena*, invece, le ricerche sono superficiali e non approfondiscono adeguatamente la serie. *Madoka Magica*, dato che è un *anime* piuttosto recente, ha pochi studi che ne analizzino i personaggi. Di conseguenza, è assente uno studio che, attraverso l'analisi di tre *anime* fondamentali per il genere, presenti l'evoluzione dei personaggi femminili nei *mahō shōjo*. Trovo, quindi, che sia importante questo elaborato perché cerca di scavare più a fondo nella psicologia delle protagoniste degli *anime majokko*, andando al di là dello stereotipo di ragazze costantemente “carine e allegre” che potrebbe emergere da una lettura più superficiale. Come vedremo più avanti nell'elaborato, sono presenti, invece, personaggi femminili molto diversificati tra loro.

La motivazione che mi ha portato a studiare questo argomento è la grande passione che nutro verso la cultura pop giapponese. Come molti ragazzi della mia generazione, anche io sono cresciuto guardando gli *anime* usciti a cavallo tra gli anni Novanta e gli anni Duemila. In particolare, le serie animate più popolari al tempo erano, ovviamente, i *mahō shōjo*. Le storie, i personaggi forti e la magia di questo genere di *anime* suscitarono una grande fascinazione in me, portandomi, da adolescente, ad avvicinarmi alla cultura giapponese. Inoltre, quando ho iniziato la ricerca dell'argomento di tesi, ho avuto modo di vedere quanti pochi studi italiani esistano sui *mahō shōjo*; quindi, questo elaborato vuole essere anche un modo per colmare questo vuoto.

Domande di ricerca

L'obiettivo di questa tesi è di analizzare il genere *mahō shōjo* e la sua evoluzione dagli anni Sessanta fino ai giorni nostri. In particolare, lo scopo è di comprendere come si sono evoluti i personaggi femminili attraverso l'analisi approfondita di tre *anime* che hanno segnato la storia del genere.

In particolare, questo elaborato cercherà di rispondere alle seguenti domande di ricerca. Quali sono le caratteristiche del genere *majokko* e come si è evoluto negli anni? Ha incorporato i cambiamenti avvenuti nella società? Per riuscire a rispondere a queste domande, sarà introdotto il genere dei *mahō shōjo* e le sue caratteristiche principali. Inoltre, verrà esaminata la storia del genere divisa per decenni, dalla sua nascita avvenuta negli anni Sessanta fino ad oggi. Questa introduzione al genere ci darà le nozioni di base per, poi, rispondere alle successive domande di ricerca.

Quali particolarità hanno *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, *Shōjo Kakumei Utena* e *Puella Magi Madoka Magica* che li differenziano dal resto degli *anime majokko*? E perché sono meritevoli di essere studiati? Le tre serie animate saranno sottoposte a un'attenta analisi in modo da evidenziarne gli elementi di novità rispetto agli altri *mahō shōjo*. Per ognuno di questi *anime*, sarà presente un'introduzione che fornirà un'infarinatura generale sulla storia del progetto, lo staff e le caratteristiche principali.

Il genere *majokko* è in grado di rappresentare anche personaggi femminili emancipati che superano gli stereotipi di genere? Inizialmente, si approfondirà il concetto di maga e come viene declinato in maniera differente nei tre *anime*. Si procederà, poi, ad analizzare i personaggi femminili discutendo del ruolo all'interno della storia, dei loro comportamenti e personalità. Grazie ai dati raccolti, si discuterà dell'effettiva emancipazione delle maghe nei *mahō shōjo* esaminati in questo elaborato. Inoltre, si metteranno a confronto i vari personaggi analizzati per far emergere similitudini e differenze.

Metodologia e fonti

Questo studio tenterà di dare una panoramica generale sul genere *majokko* e di presentarne i personaggi femminili. Per ottenere questo risultato, saranno approfonditi i

seguenti tre *anime*: *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, *Shōjo Kakumei Utena* e *Puella Magi Madoka Magica*.

Nel primo capitolo la bibliografia si è rivelata utile per introdurre il tema della ricerca e l'evoluzione e caratteristiche dei *majokko*, informazioni necessarie per poter analizzare approfonditamente i casi di studio. Per quanto riguarda la presentazione del genere *mahō shōjo*, è stato di vitale importanza lo studio di Saito Kumiko sul ruolo delle maghette e come sia mutato nel corso dei decenni. I saggi di Susan Napier hanno aggiunto informazioni riguardo la storia dei *majokko* e di come i cambiamenti avvenuti nella società abbiano influenzato il genere. Tra gli studi più importanti che riguardano l'argomento presentato in questo elaborato, ci sono le ricerche di Sugawa-Shimada Akiko sulla rappresentazione dei personaggi femminili all'interno degli *anime mahō shōjo*. Questo ha permesso di avere delle basi solide per poter analizzare con più accuratezza i tre casi di studio presentati in questa tesi. Inoltre, hanno contribuito anche le ricerche di altri studiosi quali Oshiyama Michiko, Guido Tavassi, Jaqueline Berndt e Marco Pellitteri.

Nei capitoli successivi l'analisi personale dei tre anime è stata supportata da alcune fonti bibliografiche in lingua inglese e giapponese. Per quanto riguarda, invece, i tre *anime* analizzati, ho raccolto alcuni dati grazie ai saggi di Shen Lien Fan, Kotani Mari e Anne Allison. Oltre a ciò, ho aggiunto delle analisi personali.

In definitiva, la metodologia adoperata in questo elaborato si è dimostrata efficace. L'uso di fonti in lingua inglese e giapponese ha consentito di avere un quadro generale più variegato dell'argomento

Struttura della tesi

Ogni capitolo della tesi ha la parola "Atto" accanto al titolo per trasmettere l'idea del percorso di evoluzione che la *majokko* ha affrontato. La tesi è strutturata nel seguente modo.

- **Capitolo 1:** Rappresenta il capitolo introduttivo al genere *mahō shōjo*. Dapprima si spiegheranno le origini di questo genere di *anime*, successivamente ci si concentrerà sulle caratteristiche quali: l'età giovane delle protagoniste, gli archetipi principali, gli aiutanti maschili, la trasformazione, gli accessori magici e le *mascotte*. Nei successivi paragrafi si delinea la storia del genere partendo dagli anni Sessanta fino ad arrivare agli anni Dieci del XXI secolo. In questa

analisi storica si presenterà il contesto sociale del Giappone, a seconda del decennio affrontato, e gli *anime majokko* più importanti. Le serie saranno brevemente introdotte spiegando trama e personaggi, per poi concentrarsi sulle eventuali novità apportate da esse. Comprendere le caratteristiche e la storia del genere *mahō shōjo* sarà di fondamentale importanza per l'analisi delle serie animate che affronteremo nei capitoli successivi.

- **Capitolo 2:** In questo capitolo si introdurrà il primo dei tre *anime* che saranno analizzati in questa tesi, ovvero *Bishōjo Senshi Sailor Moon*. Inizialmente, si presenterà la storia editoriale della serie e il suo incredibile successo mondiale, successivamente si passerà a elencare le caratteristiche che rendono *Sailor Moon* la consacrazione del genere *majokko*, ovvero una trama più complessa e un gruppo di maghette più approfondite dal punto di vista psicologico. Si racconterà la storia della serie e, nel paragrafo successivo, si analizzeranno le protagoniste.
- **Capitolo 3:** In questo capitolo si analizzerà *Shōjo Kakumei Utena* introducendo la multimedialità del progetto e le caratteristiche principali quali: l'atipicità rispetto ai *majokko* degli anni Novanta, la complessità della serie e la massiccia presenza di simbolismi. Si procederà, poi, a presentare la trama e nei paragrafi successivi i personaggi femminili. L'analisi si concentrerà soprattutto sulle due protagoniste e sul loro rapporto, perno centrale dell'*anime*.
- **Capitolo 4:** Nell'ultimo capitolo si presenterà l'ultima delle tre serie animate analizzate in questa tesi: *Puella Magi Madoka Magica*. Nei primi paragrafi sarà introdotta la serie e le sue caratteristiche peculiari quali: tematiche più profonde e inusuali per il genere, una *mascotte* atipica e un concetto di maga profondamente diverso rispetto al passato. Nei paragrafi successivi si darà spazio alla trama e all'analisi dei personaggi, in particolare le due principali protagoniste che rappresentano un nuovo tipo di maghetta.

Nella conclusione della tesi, dopo aver riassunto le informazioni raccolte nell'elaborato e aver messo a confronto i tre *anime* analizzati e i loro personaggi femminili, si cercherà di dare una risposta alle domande di ricerca, evidenziando i limiti dello studio ed eventuali spunti di riflessione che possono gettare le basi per ricerche future.

Capitolo 1

Atto I – La magia femminile: origini e caratteristiche del genere *mahō shōjo*

Le origini del genere *mahō shōjo* sono da ricercare nel *manga Ribon no Kishi* (リボンの騎士, La principessa Zaffiro) di Osamu Tezuka pubblicato nel 1953. È questo *manga* che ha gettato le basi per il genere *mahō shōjo* come lo conosciamo oggi.⁷ Il genere ha come *target* di riferimento bambine delle scuole elementari e delle scuole medie.⁸ Questo permette, naturalmente, una maggiore immedesimazione da parte delle bambine verso le giovani protagoniste. Il *majokko*, quindi, tenta di capovolgere gli stereotipi di genere presenti all'interno della società giapponese: la donna, infatti, non è più una figura debole che attende di essere salvata dal principe azzurro, al contrario lei e la sua forza diventano il perno centrale della narrazione. Infatti, come afferma la studiosa Susan Napier

Popular youth-oriented anime series such as the 1980s *Cutey Honey* and the 1990s *Sailor Moon* show images of powerful young women (albeit highly sexualized in the case of *Cutey Honey*) that anticipate genuine, although small, changes in women's empowerment over the last two decades and certainly suggest alternatives to the notion of Japanese women as passive and domesticated.⁹

Quindi, come vedremo in questo e nei prossimi capitoli, gli *anime majokko* hanno cercato di stare al passo con i cambiamenti della società per poter rappresentare dei personaggi femminili che fossero moderni e slegati dalle tradizioni. Certamente, non tutti gli *anime majokko* sono riusciti in questa impresa, infatti secondo altri studiosi, come Kumiko Saito, queste serie sono semplicemente un mezzo per vendere *merchandise* alle famiglie.¹⁰ Saito Minako è della stessa opinione e, contrariamente alla tesi di Napier, afferma che questi *anime* alimentano gli stereotipi verso le donne a causa della grande quantità di elementi riconducibili alla sessualità.¹¹ Nonostante sia in parte vero, bisogna considerare anche che non tutte le serie sono uguali e, come vedremo nei capitoli successivi, sono presenti

⁷ Jennifer PROUGH, "Shōjo Manga in Japan and Abroad", in Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Bloomsbury Publishing, 2010, p. 97.

⁸ The Artifice, *Can Manga and Anime Contribute to Feminism and Gender Studies?*, in "The Artifice", 2019, <https://the-artifice.com/manga-anime-feminism-gender-studies/> (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

⁹ Susan J. NAPIER, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Londra, Palgrave Macmillan, 2005, p. 33.

¹⁰ The Artifice, *Can Manga...*, cit., <https://the-artifice.com/manga-anime-feminism-gender-studies/> (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

¹¹ *Ibid.*

all'interno del panorama *majokko* molti esempi interessanti di *anime* che stravolgono gli stereotipi sociali legati alle donne.

1.1 Caratteristiche del genere

Al contrario di ciò che si potrebbe pensare, le serie che vedono come protagoniste le maghette non sono ambientate in contesti fantasy che pullulano di magia o di creature magiche, bensì sono inserite in contesti urbani simili al mondo reale.¹² Questo permette una maggiore identificazione da parte del pubblico che vede queste protagoniste non come esseri sovranaturali dai poteri sconfinati, ma come ragazze normali. Questa normalità delle *mahō shōjo* la ritroviamo anche in molte serie (in particolare degli anni Settanta e Ottanta) in cui lo scopo delle protagoniste è quello di risolvere problemi quotidiani che possono spaziare dall'aiutare una persona cara a risolvere un problema di natura romantica, all'aiutare un compagno di scuola e così via. Questa quotidianità riprende molto il concetto di strega che troviamo nell'immaginario televisivo europeo e americano, ovvero di donne che utilizzano i loro poteri magici per semplificarsi la vita. Come vedremo più avanti in questo capitolo, è proprio questo concetto di strega ad aver ispirato la prima serie *majokko*.

All'interno delle serie *mahō shōjo*, sono presenti alcune caratteristiche che le accomunano. Una di queste è focalizzarsi sulla fase adolescenziale delle protagoniste; infatti, non vediamo mai delle ragazze magiche adulte, ma la loro vita "magica" corrisponde all'adolescenza. Ciò suggerisce l'idea che la loro libertà e il loro potere siano relegati alla vita prematrimoniale. Non è un caso, quindi, che le serie inerenti alle ragazze magiche abbiano cominciato a essere prodotte in un periodo in cui i matrimoni combinati (chiamati *miai*) erano ormai un retaggio del passato.¹³ Questo tipo di narrazione può aver invogliato le giovani donne giapponesi a non vivere per sempre nella bolla dell'adolescenza, ma a prendere coscienza del ruolo imposto dalla società. Inoltre, i primi *anime majokko* si concludevano con la perdita dei poteri magici e quindi con l'entrata nel mondo adulto delle protagoniste.

¹² Marco PELLITTERI, *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, Castelvechi, 1999, p. 167.

¹³ SAITO Kumiko, "Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society", *The Journal of Asian Studies*, 73, 1, 2014, p. 148.

Oltre a ciò, i colori principali delle protagoniste sono spesso legati a uno o più archetipi caratteriali: rosa, blu, verde, rosso, viola e giallo sono i colori che maggiormente ritroviamo all'interno di queste serie. Il rosa è solitamente associato alla protagonista (e spesso la sottotraccia amorosa è incentrata su di lei); il rosso o il viola sono associati a un carattere forte e spesso questo personaggio inizialmente è la rivale della protagonista; il verde è spesso associato a personaggi equilibrati e giudiziosi; il blu a personaggi calmi e particolarmente intelligenti; infine, il giallo è talvolta associato a personaggi allegri ed empatici. Questo schema di colori è riscontrabile in serie come *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, *Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch* e *Tokyo Mew Mew*.¹⁴



1 *Tokyo Mew Mew* (2002-03). Esempio di gruppo di maghette.

Un'altra caratteristica tipica dei *mahō shōjo* è la presenza di un personaggio di sesso maschile che funge da aiutante e può essere più o meno influente nella narrazione.¹⁵ Spesso rappresenta un sostegno per le protagoniste, ma può minare il concetto di *empowerment* associato ai personaggi femminili. Difatti, la sua presenza può lasciare

¹⁴ Eleonora POLI, *La figura femminile negli anime – Verso un nuovo paradigma*, in “ArteSettima”, 2022, <https://artesettima.it/2022/03/13/la-figura-femminile-negli-anime-verso-un-nuovo-paradigma/> (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

¹⁵ *Ibid.*

intendere che le donne non possano fare a meno di una figura maschile che le aiuti e che, quindi, non riescano a essere completamente indipendenti.¹⁶

La caratteristica principale, però, è la trasformazione che permette alle protagoniste di usare poteri magici. Tuttavia, essa non è solo un espediente narrativo che permette alle maghette di diventare più forti, ma è una vera e propria metamorfosi dalla loro condizione di ragazze “ordinarie”, spesso vittime della società patriarcale, alla condizione di donne forti in grado di fronteggiare ogni situazione.¹⁷ Difatti, secondo le studiose Susan Napier e Kotani Mari, le maghette trasformate distruggono gli stereotipi di genere che vedono le donne come il sesso “debole” e, invece, le rendono più forti rispetto agli uomini.¹⁸ Legato alla trasformazione è anche l’elemento ricorrente del cambio di vestiti.¹⁹ Durante la fine degli anni Settanta e l’inizio degli anni Ottanta, il boom economico provocò la nascita di una società consumistica; pertanto, sempre più persone tendevano a comprare gli stessi prodotti omologandosi gli uni agli altri. La trasformazione presente nei *media*, quindi, catturava il pubblico perché permetteva loro di provare un senso di estraniamento dalla pressione sociale di quel periodo, ma soprattutto dava loro una sensazione di spensieratezza.²⁰

Un’altra caratteristica tipica del genere è la presenza di accessori magici e creature non umane che accompagnano le eroine.²¹ Le *mascotte* sono un elemento molto importante perché grazie al loro aspetto *kawaii* sono riconoscibili al grande pubblico, in particolare ai bambini.²² E sono proprio questi ultimi il bacino d’utenza più importante dal momento che la figura della *mascotte* è decisiva nella diffusione della serie animata.²³ Peluche, statuine e altri oggetti che ritraggono le *mascotte* vengono mostrati durante la pubblicità e successivamente acquistati dalle famiglie, accrescendo il guadagno ricavato dalle serie. Tuttavia, non è solo l’animale aiutante delle eroine a diventare un prodotto in

¹⁶ The Artifice, *Can manga...*, cit., <https://the-artifice.com/manga-anime-feminism-gender-studies/>, (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Jaqueline BERNDT, “Introduction: Shōjo Mediations”, in Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike, Ogi Fusami (a cura di), *Shojo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, p. 13.

²⁰ SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Representations of Girls in Japanese Magical Girl TV Animation Programmes from 1966 to 2003 and Japanese Female Audiences' Understanding of Them*, Coventry, University of Warwick, 2011, pp. 152-153.

²¹ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 145.

²² TSUKAMOTO Ayako, *Kyarakutā to nihonjin kyarakutā • anime kyarakutā • masukoto kyarakutā o hitsuyō to suru riyū*, I motivi per cui è necessario avere un personaggio, un personaggio giapponese, un personaggio degli anime e una mascotte, 2012, p. 1.

²³ *Id.*, p. 15.

grado di generare dei profitti, ma anche gli accessori magici. Infatti, l'oggetto magico che permette alle protagoniste di sfruttare la magia, viene inquadrato molte volte durante una puntata e ha il suo momento di maggiore esposizione durante le sequenze di trasformazione. Queste ultime sono realizzate seguendo il metodo del "bank system", ovvero in ogni episodio vengono riprodotte le stesse scene di trasformazione che contengono l'oggetto magico; in questo modo esso viene continuamente presentato al pubblico, invogliandolo ad acquistare il gadget che riprende la forma dell'oggetto mostrato.²⁴ Secondo Saito Kumiko, il vero motivo per cui questi oggetti magici vengono così tanto pubblicizzati è per coprire i costi necessari alla produzione degli episodi.²⁵ Quindi, il concetto di trasformazione è ambivalente: da una parte consente alle maghette di diventare più forti, ma dall'altra parte rappresenta anche un pretesto per guadagnare dalla vendita dei gadget.



2 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Esempio di *mascotte*.

²⁴ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 154.

²⁵ The Artifice, *Can manga...*, cit., <https://the-artifice.com/manga-anime-feminism-gender-studies/> (ultimo accesso: 20 agosto 2023).



3 Esempio di giocattolo commercializzato.

1.2 Gli anni Sessanta

Prima di cominciare a parlare della storia del genere *mahō shōjo*, è opportuno descrivere brevemente il contesto storico e sociale del Giappone di quegli anni. Questo *excursus* storico verrà fatto per ogni decennio affrontato successivamente.

Il Giappone degli anni Sessanta era un Paese che, dopo la terribile guerra che lo aveva ridotto in macere, stava affrontando una rapida crescita economica che l'avrebbe trasformato nella potenza mondiale che conosciamo oggi. Questa crescita economica è andata di pari passo con una progressiva urbanizzazione del Paese che ha portato alla nascita di una nuova società urbana. Tuttavia, questo processo ha portato anche al rafforzamento degli stereotipi di genere²⁶, infatti la maggior parte delle donne intorno ai 30 anni non lavorava ed era una casalinga con figli.²⁷ La nuova società giapponese che si stava formando, quindi, obbligava le donne a sposarsi e a essere madre. Il primo *anime majokko*, che affronteremo fra poco, assimila molti elementi della società dell'epoca.

²⁶ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., p. 136.

²⁷ Susan J. NAPIER, "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four faces of the young female in Japanese popular culture", in Dolores Martinez (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998, p. 91.

1.2.1 Mahōtsukai Sally



4 Mahōtsukai Sally (1966-68). Sally e Kabu.

Lo studio d'animazione che cominciò a creare le prime serie *majokko* fu la Tōei Animation fondata nel 1951. Nel 1966, infatti, uscì la prima serie di questo genere ovvero *Mahōtsukai Sally* (魔法使いサリー, Sally la maga in Italia), originariamente nata come *manga* nel 1966 dalla matita di Yokoyama Mitsuteru. Sally è stata una serie importante perché prima di allora non esistevano *anime* indirizzati alle ragazze. Possiamo quindi affermare che sia stata una serie pionieristica e una sorta di esperimento che si è poi rivelato un successo. Per creare questa serie, la Tōei ha preso spunto dalla famosa serie americana *Bewitched*²⁸ (andata in onda dal 1964 al 1972) che aveva spopolato negli Stati Uniti.²⁹ È importante osservare come nella serie statunitense la protagonista sia una donna adulta sposata e i poteri rimangono anche dopo il matrimonio, al contrario nelle serie *majokko* l'esperienza magica delle protagoniste è vissuta durante la loro adolescenza.³⁰ Di conseguenza, la *majokko*, una volta entrata nell'età adulta, perde completamente i suoi poteri e talvolta finisce per assumere il ruolo di madre e moglie che la società ha scelto per lei. Bisogna considerare, però, che questo discorso vale soprattutto per gli *anime* nati a cavallo tra gli anni Sessanta e gli anni Ottanta; infatti, dagli anni Novanta in poi –

²⁸ In Italia chiamata “Vita da strega”.

²⁹ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 147.

³⁰ *Ibid.*

complice il miglioramento dello status della donna – troveremo serie in cui il ruolo della donna è meno stereotipato e più libero dai vincoli posti dalla società. In particolare, come vedremo nei capitoli tre e quattro, la *majokko* rigetterà il mondo adulto e deciderà per sé il proprio futuro.

Sally è la principessa del regno magico d’Astoria. Un giorno decide di lasciare il suo regno e di vivere sulla Terra per cercare dei nuovi amici. La sua discesa sulla Terra non è però solitaria, infatti viene accompagnata dal suo fratellino e assistente Kabu. I due decidono di adeguarsi al mondo degli umani nascondendo a tutti i loro poteri magici. Sulla terra riescono a diventare amici di molti umani, in particolare di Yoshiko e Sumire che diventano le migliori amiche di Sally. Lo scopo della protagonista non è sconfiggere le forze del male, bensì adeguarsi alla vita sulla terra e risolvere i problemi quotidiani in cui incappano lei e i suoi amici. La storia prosegue con episodi autoconclusivi fino ad arrivare all’epilogo: per spegnere un incendio generatosi nella scuola, Sally è costretta a usare la magia davanti a tutti e per non farsi scoprire cancella la memoria ai presenti. Dopo aver salvato i suoi amici, decide di ritornare nel suo regno.

Durante la serie troviamo spesso elementi che ricordano il contesto patriarcale dell’epoca. Difatti, il padre di Sally controlla le azioni della figlia e spesso appare in molte puntate attraverso uno specchio magico. Questa figura maschile, al confine tra un semplice osservatore e una presenza autoritaria che cerca di condizionare le scelte della figlia, riflette la società dell’epoca in cui il padre era il capo della famiglia e prendeva le decisioni per tutti.³¹ L’elemento curioso che emerge da *Mahōtsukai Sally* sono i poteri magici di Sally, che costituiscono un vero e proprio paradosso: da una parte le consentono di essere libera nel mondo patriarcale degli umani, ma dall’altra parte la portano a rinunciare a questa vita “normale” e a tornare nel suo regno in cui è costretta a adempiere al suo ruolo di principessa. Ciò implica, quindi, che in questo caso la magia non porta effettivamente a una liberazione della protagonista, bensì a un suo ritorno nel luogo in cui vengono consolidati gli stereotipi di genere.³² Come notiamo, dunque, i principi patriarcali vengono traslati in Sally per trasmetterli alle bambine dell’epoca. La ragazza mostra le qualità che deve possedere ogni donna giapponese: essere obbediente, seguire le indicazioni del padre o del marito e sacrificarsi per gli altri. Tutti elementi che possiede anche la sua amica Yoshiko che forse, ancora più di Sally, rappresenta lo stereotipo

³¹ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 149.

³² *Ibid.*

perfetto di casalinga giapponese: infatti, la ragazza, non avendo più la madre, vive insieme al padre e ai fratelli e deve badare a tutte le faccende di casa.³³

Questa divisione netta dei ruoli tra l'uomo lavoratore e la donna casalinga era tipica della società degli anni Sessanta, in cui si viene a creare una nuova tipologia di famiglia più "ristretta".³⁴ Sally prova a uscire da questo stereotipo, ma il genere *majokko* era agli albori e il pubblico non era ancora pronto a vedere sullo schermo personaggi femminili forti e liberi.

1.2.2 *Himitsu no Akkochan*



5 *Himitsu no Akkochan* (1969-70). Akko e lo specchietto.

A cavallo tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta, la Tōei trasmette un altro *anime majokko* introducendo al pubblico giapponese una nuova maghetta: Kagami Atsuko detta Akko. *Himitsu no Akkochan* (ひみつのアッコちゃん, Lo Specchio

³³ SUGAWA-SHIMADA Akiko, "Shōjo in Anime: Beyond the Object of Men's Desire", in Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaïke, Ogi Fusami (a cura di), *Shojo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, p. 185.

³⁴ *Id.*, p. 186.

Magico in Italia) nasce come *manga* nel 1962 a opera di Akatsuka Fujio, ma l'*anime* è successivo a Sally; infatti, è stato trasmesso dal 1969 al 1970.

La serie narra la storia di Kagami Atsuko una ragazzina come tante altre la cui più grande passione sono gli specchi. I genitori, quindi, decidono di regalarle uno specchietto così che possa ammirarsi ovunque si trovi. Un giorno, però, lo specchio si rompe e in segno di rispetto decide di sotterrare i frammenti nel giardino di casa. Quella notte lo spirito dello specchio le appare in sogno ringraziandola del suo gesto e le dona un piccolo specchietto magico che le consente, tramite una formula magica, di trasformarsi in ciò che desidera. Durante l'ultimo episodio, Akko e i suoi amici si trovano su un'isola in mezzo al mare il cui faro smette di funzionare; quindi, per evitare il naufragio della nave che sarebbe passata di lì a poco, evoca lo spirito dello specchietto per chiedergli aiuto. Akko fa una terribile scoperta: l'unico modo per salvare le persone sulla nave è far convergere la luce di tutti gli specchi del pianeta nel suo specchietto, in questo modo, però, avrebbe perso i suoi poteri. La protagonista, quindi, rinuncia alla sua magia e riesce a salvare i passeggeri della nave.

Confrontando questa serie con Sally notiamo due grandi somiglianze: gli episodi autoconclusivi – che rimarranno una costante almeno fino agli anni Novanta – e il ritorno allo status quo precedente (in questo caso la perdita della magia, mentre nel caso di Sally il ritorno a casa). A differenza di Sally, però, qui non ci troviamo dinanzi a una protagonista proveniente da un altro mondo, bensì a una ragazzina comune con una vita normale. Questo *topos* sarà mantenuto anche per gli *anime majokko* degli anni Settanta e Ottanta. Un'altra differenza sostanziale è la presenza della trasformazione che viene introdotta per la prima volta. Se in *Mahōtsukai Sally* la magia non influenzava Sally, in *Himitsu no Akko-chan* i poteri magici della protagonista le permettono di trasformarsi in qualsiasi cosa desideri. Di conseguenza, Akko è in grado di oltrepassare i limiti di genere ed età.³⁵ Questo potere si rivela molto interessante perché il confine tra adolescenza ed età adulta non è più netto e Akko può camuffarsi da donna adulta pur essendo una ragazzina.³⁶ Ciò comporta ovviamente degli effetti: prima di tutto Akko, rispetto a Sally,

³⁵ *Id*, p. 187.

³⁶ SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Mahō shōjo TV animeshōn bangumi ni okeru gendā aidentiti kōchiku – 1970 zenhan “Himitsu no Akko-chan” ni miru shōjo hyōshō*, (La costruzione dell'identità di genere nei cartoni animati di maghette – la rappresentazione delle ragazze nella prima metà degli anni Settanta in “*Himitsu no Akko-chan*”), Tōyō daigaku ningen kagaku sōgō kenkyūjo kiyō, Bollettino dell'Istituto di Ricerca in Scienze Umane dell'Università di Toyo, numero 8, 2008, p. 198.

è più consapevole della propria femminilità e sessualità; ma soprattutto è cosciente di se stessa, ciò la rende più matura e sfaccettata rispetto alla maghetta precedente.³⁷

Connesso alla femminilità è anche l'oggetto che Akko usa per trasformarsi: lo specchietto. Non è un caso che sia proprio uno specchio, tipicamente associato al mondo femminile, a permettere alla protagonista di trasformarsi: come afferma Sugawa «Mirrors, cosmetic compacts, and transforming are closely associated with magical powers to represent femininity as power.»³⁸ dunque la magia è associata alle donne e il potere di Akko non fa eccezione. Lo specchietto ha un'altra importanza: denota l'inizio della vendita di *merchandise* legato alle maghette. Infatti, è proprio in questo periodo che la Tōei comincia a inserire inserti pubblicitari per promuovere gli accessori legati alle serie *majokko*. Le pubblicità che venivano trasmesse a metà degli episodi avevano come protagonisti i personaggi degli *anime* in modo da invogliare l'acquisto dei prodotti pubblicizzati.³⁹ La mossa si rivelò vincente perché lo specchietto di Akko ebbe un successo tale che il prodotto scarseggiava nei negozi e i bambini che ne erano sprovvisti usavano quello delle loro madri per giocare.⁴⁰

Akko, durante la serie, sfrutta la sua femminilità e i suoi poteri magici per criticare l'operato dei personaggi maschili.⁴¹ Questi poteri potrebbero indicare una sorta di “liberazione” dagli stereotipi del periodo, potendosi trasformare in qualsiasi cosa essa desideri; tuttavia, la maggior parte delle volte Akko si trasforma in figure femminili verso cui prova ammirazione.⁴² Pertanto, la sua magia non è un *empowerment*, ma una riaffermazione della propria femminilità. Nei *majokko* degli anni Sessanta, quindi, la magia rappresenta un elemento ulteriore per il consolidamento degli stereotipi di genere. Inoltre, in entrambe le serie di cui si è discusso in precedenza, si presenta un finale simile, ma con sfumature differenti: entrambe le maghette sono costrette ad abbandonare il nuovo “status” raggiunto; Sally lascia il pianeta Terra in cui aveva trovato una certa libertà dall'autorità patriarcale (seppur comunque controllata dal padre), mentre Akko è costretta a sacrificare i propri poteri magici. Questi due “abbandoni” simboleggiano la fine dell'innocenza rappresentata dal periodo adolescenziale e l'entrata nel mondo adulto. La magia, quindi, diventa parte integrante dell'adolescenza e a un certo punto della vita della

³⁷ *Id*, p. 202.

³⁸ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 187.

³⁹ *Ibid*.

⁴⁰ *Ibid*.

⁴¹ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit. p. 149.

⁴² SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 150.

majokko questa deve sparire per consentire alla maghetta di crescere. Questo concetto di abbandono dell'adolescenza, come abbiamo accennato in precedenza, porta al consolidamento degli stereotipi di genere in cui la donna, una volta finita la scuola, deve sposarsi e avere dei figli.⁴³ Ma come vedremo nell'analisi di *Puella Magi Madoka Magica*, a cui è dedicato il capitolo quattro, la *majokko* riuscirà a distaccarsi da questi stereotipi e a vivere in eterno la propria adolescenza "magica".

1.3 Gli anni Settanta

Gli anni Settanta rappresentano un periodo di fermento in Giappone per quanto riguarda la discussione sul ruolo della donna. Si comincia a parlare delle condizioni sociali del mondo femminile e si apre un discorso sulla sessualità delle donne.⁴⁴ In questo periodo di cambiamenti, le donne cominciano a partecipare più attivamente alla vita sociale del Paese e molte di loro entrano nel mondo del lavoro. Ciò provoca un aumento di donne che rifiutano il matrimonio e la maternità.⁴⁵ Dunque, si viene a creare una società meno legata ai valori tradizionali e più moderna basata sui valori coniugali, inoltre nasce una società dei consumi simile a quella europea e americana.⁴⁶ In questo clima di cambiamenti, la Tōei continua a produrre *majokko* tra cui *Majokko Meguchan*.

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Mahō shōjo TV anime "Mahō no Tenshi Creamy Mami" ni okeru shōjo hvōshō to shichōshabunseki – shōwa 50 nendai no femininitv no henyō*, (Rappresentazione del femminile e analisi del pubblico sull'anime *majokko* "Creamy Mami, l'angelo della magia" – trasformazione della femminilità negli anni Settanta), *Tōyō daigaku ningen kagaku sōgō kenkyūjo kiyō*, Bollettino dell'Istituto di Ricerca in Scienze Umane dell'Università di Toyo, numero 12, 2010, p. 204.

⁴⁵ NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 202.

⁴⁶ SUGAWA-SHIMADA, *Mahō shōjo TV anime "Mahō no Tenshi Creamy Mami"...*, cit. p. 205.

1.3.1 Majokko Meguchan



6 *Majokko Meguchan* (1974-75). Kanzaki Megu.

Nel 1974 la Tōei produsse un nuovo *majokko* ossia *Majokko Meguchan* (魔女っ子メグちゃん, Bia – La sfida della magia in Italia). È importante parlare di questa serie animata perché aggiunge alcuni stilemi classici del genere che vedremo saranno presenti anche nei *majokko* successivi.

Le protagoniste della serie sono due giovani streghe che si contendono il trono di regina del mondo delle streghe: Kanzaki Megu (il punto di vista della storia) e Gou Non. Entrambe si trasferiscono sulla Terra per affrontare una sfida: chi vincerà verrà eletta regina delle streghe. Megu si trasferisce da Kanzaki Mami, una strega che ha il compito di accudire Megu durante il suo soggiorno sulla Terra. Gou, invece, viene affidata a un'altra strega che, come Mami, ha rinunciato al trono per sposare un umano. Tuttavia, sulla Terra non sono sole, infatti vengono seguite da Chō-san, un emissario della strega Satān, il cui compito è quello di ostacolare Megu. Le puntate si basano sulla sfida tra Megu e Non per dimostrare chi delle due è più degna del titolo di regina delle streghe. Alla fine della serie, dopo uno scontro tra le due rivali, Megu deciderà di abbandonare il mondo delle streghe e di trasferirsi definitivamente sulla Terra.

Notiamo subito il ritorno del concetto di strega proveniente da un altro mondo come in *Mahōtsukai Sally*, ma in questo caso la narrazione è più complessa e, oltre ad alcuni episodi autoconclusivi, è presente anche una trama orizzontale che percorre l'intera serie. Infatti, viene dato uno scopo ben preciso alla protagonista e una vera e propria sfida da affrontare. Inoltre, sono presenti dei cattivi da sconfiggere, incarnati dalla strega Satān e dal suo sottoposto Chō-san.

Il personaggio di Megu è spesso sessualizzato dalle figure maschili presenti all'interno della serie, rappresentando quindi una *majokko* che è ancora sottomessa a una società patriarcale. Per esempio, in molte scene è mostrata svestita oppure viene spiata dagli altri personaggi mentre è intenta a cambiarsi d'abito, altre volte, invece, viene fotografata di nascosto. Inoltre, il personaggio di Chō-san sembra quasi interessato alla maghetta, dettaglio mostrato soprattutto nella sigla in cui cerca di spiarla con un binocolo. Tuttavia, il personaggio di Megu non rimane impassibile davanti a questi atteggiamenti, anzi inveisce contro questi personaggi e risponde persino con gesti aggressivi.⁴⁷ Come vedremo in *Cutie Honey*, la crescente sessualizzazione delle maghette è uno dei temi cardine dei *majokko* degli anni Settanta. La *mahō shōjo*, in questo caso, perde la propria innocenza e gli stereotipi di genere, invece di essere sovvertiti, vengono rinforzati.

Un elemento caratteristico di questa serie, ripreso successivamente in molti altri *majokko*, è la presenza di una rivale. È la prima volta che in una serie per bambine viene rappresentata una rivalità fra donne, questo perché fino ad allora era un *topos* presente unicamente nelle serie per ragazzi. Al contrario di ciò che si possa pensare, il contrasto tra Megu e Gou non è mostrato come una guerra fra due donne, anzi le due streghe sono amiche; dunque, il loro rapporto rappresenta un bell'esempio di solidarietà femminile. Infatti, i due personaggi spesso si aiutano a vicenda nonostante la competizione a cui partecipano.⁴⁸ Questo è un elemento da non sottovalutare se pensiamo che è la prima volta che viene mostrato in un *majokko*, ovvero un genere che è fruito perlopiù da bambine che sono facilmente influenzabili. *Majokko Meguchan*, quindi, riesce a essere innovativo nel suo piccolo e a costituire un insegnamento per il pubblico più giovane, minato, però, dalla presenza di elementi sessuali che non migliorano la rappresentazione femminile nei *majokko*.

⁴⁷ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 188.

⁴⁸ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit. p. 160.

1.3.2 Cutie Honey



7 Cutie Honey (1973-74). Il cast dei personaggi.

Un altro *majokko* degli anni Settanta di cui è importante esaminarne i contenuti è *Cutie Honey* (キューティーハニー, in Italia non è mai arrivata) trasmessa in Giappone dal 1973 al 1974. La serie nasce contemporaneamente anche come *manga* dalla penna del famoso Nagai Gō, autore di *Devilman* e *Mazinga Z*. La serie, nonostante all'epoca fu criticata aspramente per la sessualizzazione della protagonista, gode di una certa popolarità ed è diventata un vero e proprio *franchise* che continua ancora oggi.

La serie narra la storia di un androide di nome Kisaragi Honey nato dalla mente geniale del professore Kisaragi. Sulle loro tracce c'è l'organizzazione malvagia Panther Claw che cerca di mettere le mani su una particolare tecnologia impiantata dentro il corpo di Honey. Il professore viene ucciso e Honey, per sfuggire all'organizzazione, si iscrive in una scuola per sole ragazze chiamata Saint Chapel. Qui, fingendosi una ragazza normale, comincia la sua vendetta contro l'organizzazione.

In modo molto simile ad Akko, anche Honey ha la capacità di assumere varie identità, ma quando si trasforma vengono mostrate parti del suo corpo senza vestiti. L'elemento della nudità è la caratteristica principale di questo *anime*. Le scene di trasformazione sono montate in modo da dare l'impressione allo spettatore di essere lui

stesso a spogliare e vestire Honey. Inoltre, la formula magica che recita per trasformarsi, “Honey Flash”, allude alle parti intime dell’androide, quasi come se lo spettatore stesse osservando uno spettacolo erotico. Oltre a ciò, nonostante le identità assunte da Honey siano quelle di donne forti ed emancipate, la serie non riesce del tutto a trasmettere dei valori di *empowerment*. Infatti, Honey non è una donna umana, ma un androide; quindi, questa liberazione dagli stereotipi di genere non viene raggiunta da una figura femminile. In particolare, se consideriamo il finale della serie: Honey si sacrifica per salvare i propri amici e ritorna successivamente sotto le sembianze di angelo. Questa forma, però, è raggiunta tramite il sacrificio e non attraverso un percorso di evoluzione del personaggio.⁴⁹ Per tutti questi motivi, non si può definire Cutie Honey una serie all’avanguardia. Ciononostante, Honey è un personaggio forte che non ha bisogno di una figura maschile per raggiungere i propri obiettivi. Rappresentando, di fatto, un personaggio che si allontana molto di più dagli stereotipi di genere rispetto alle maghette dell’epoca.⁵⁰

Come afferma Saito Kumiko nel suo saggio, gli *anime majokko* degli anni Sessanta e Settanta enfatizzano il periodo dell’adolescenza delle maghette, fatto di libertà e magia. Tuttavia, questo periodo non può durare in eterno e la magia viene lasciata indietro insieme all’ingenuità della gioventù.⁵¹ Questo elemento tornerà anche nei *majokko* del prossimo decennio, ma associato al concetto della protagonista *idol*.

1.4 Gli anni Ottanta

Gli anni Ottanta sono un periodo particolarmente florido per il Giappone. In questo decennio, infatti, il Paese attraversa un boom economico senza precedenti che lo rende velocemente una delle nazioni più avanzate al mondo. Questo progresso si riflette anche nella condizione della donna: nel 1983 il numero di donne lavoratrici superava quello delle donne casalinghe, inoltre l’ambiente lavorativo stava migliorando e le donne sperimentavano finalmente più libertà sessuale.⁵² Inoltre, nel 1985 viene promulgata la legge sulle pari opportunità per cercare di eliminare ogni tipo di discriminazione verso le donne e, in più, prometteva il diritto alla pensione.⁵³ Come notiamo, quindi, la condizione

⁴⁹ NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., pp. 73-74.

⁵⁰ *Id*, p. 75.

⁵¹ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 161.

⁵² SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit. p. 167.

⁵³ SUGAWA-SHIMADA, *Mahō shōjo TV anime "Mahō no Tenshi Creamy Mami"...*, cit. p. 205.

femminile stava gradualmente migliorando e le donne cominciarono ad avere più diritti. In questo periodo di cambiamenti, assistiamo in Giappone alla nascita di un nuovo fenomeno, ovvero quello degli *idol*.⁵⁴ Il fenomeno *idol* ha influenzato fortemente il mondo dell'intrattenimento giapponese; infatti, durante gli anni Ottanta le cantanti giapponesi più famose spopolavano in televisione; dunque, non è difficile immaginare come ciò abbia influenzato i *majokko* usciti in questo decennio.

Gli anni Ottanta furono un decennio stimolante non solo per il miglioramento della condizione femminile, ma anche perché l'egemonia della Tōei sul genere *majokko* cominciò a sgretolarsi. La Tōei, infatti, smise di produrre *mahō shōjo* agli inizi del decennio (tornerà solo negli anni Novanta con *Sailor Moon*) e lasciò il posto a due nuovi studi d'animazione: Ashi Productions e Studio Pierrot.⁵⁵ L'ultimo, in particolare, diventerà il principale rivale della Tōei Animation per quanto riguarda i *majokko*.

I due principali *majokko* di questo periodo, *Minky Momo* della Ashi Productions e *Creamy Mami* dello Studio Pierrot, portano grandi cambiamenti all'interno del genere. Infatti, la promozione del *merchandise* assume un valore molto più importante: le puntate non vengono più create semplicemente per pubblicizzare il *merchandise* della serie, ma diventano esse stesse degli oggetti da collezione grazie alla diffusione delle videocassette. Inoltre, gli studi d'animazione cominciano a investire molto più denaro nella produzione delle serie animate con il risultato di avere dei *fandom*⁵⁶ molto più ampi e variegati rispetto al passato.⁵⁷ È importante soffermarsi sulla questione del *merchandise* perché in Giappone, durante gli anni Settanta e Ottanta, molte aziende di giocattoli collaboravano con gli studi d'animazione per creare delle serie animate che potessero pubblicizzare efficacemente i loro prodotti.⁵⁸ Secondo le dichiarazioni di Toshihiko Sato, che ha lavorato alla produzione di *Minky Momo*, «The anime serves as a kind of advertisement for the toys. In our case, the sponsor was the toy maker Bandai, and they said that they wanted us to do a show for girls that would be about transformation.»⁵⁹ quindi le aziende di giocattoli spronavano gli studi d'animazione a creare serie *majokko*, la cui centralità era proprio la trasformazione, in modo da poter vendere successivamente accessori e oggetti legati alle maghette.

⁵⁴ Figura televisiva il cui scopo è intrattenere il pubblico tramite il canto e la danza.

⁵⁵ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 152.

⁵⁶ Gruppo di persone che si riunisce sotto un interesse comune.

⁵⁷ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 152.

⁵⁸ Patrick W. GALBRAITH, *The Moé Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Clarendon, Tuttle Publishing, 2017 (I ed. 2014), p. 47.

⁵⁹ *Ibid.*

1.4.1 *Mahō no Princess Minky Momo*



© PRODUCTION REED 1982

8 *Mahō no Princess Minky Momo* (1982-83). Il personaggio di Minky Momo.

La serie *Mahō no Princess Minky Momo* (魔法のプリンセスミンキーモモ, Il magico mondo di Gigì in Italia), dello studio d'animazione Ashi Productions, debutta sulle televisioni giapponesi nel 1982. L'*anime* ritorna alle atmosfere dei *majokko* degli anni Sessanta, ovvero assenza di nemici e storia che si focalizza sulla crescita della protagonista.

La protagonista della serie è Momo, la principessa del regno di Fenaninarsa, che scende sulla Terra per cercare di aiutare le persone a riacquistare i propri sogni e speranze compiendo delle buone azioni. Fenaninarsa rischia di scomparire perché gli umani hanno dimenticato come sognare e solo lei può salvare il regno. La protagonista ipnotizza una coppia di terrestri e si finge loro figlia per poter vivere indisturbata tra gli umani. Ad aiutarla in questo compito ci sono tre animaletti che fungono da *mascotte* della serie. Il suo potere è un classico dei *majokko*: è in grado di trasformarsi in una donna adulta. Verso la fine della serie, però, Momo muore investita da un camion e si reincarna nella figlia della coppia che l'aveva ospitata sulla Terra. Momo, diventata una neonata, entra in una

dimensione onirica in cui riesce definitivamente a sconfiggere le forze del male che impedivano l'avvicinamento del suo regno alla Terra.

Momo è una *majokko* simile a Sally: entrambe, infatti, sono creature non umane che provengono da un altro mondo e con il loro potere possono trasformarsi in una donna adulta.⁶⁰ È importante sottolineare che per la prima volta nella storia dei *majokko* una protagonista muore – nonostante successivamente si reincarni in una neonata – e questo è stato un primo, timido passo verso l'inserimento di tematiche più serie nei *mahō shōjo*.⁶¹ Il tema della morte, infatti, non era mai stato inserito all'interno delle serie con protagoniste le maghette e il motivo è da ricercare nel ruolo delle protagoniste: portare gioia e speranza, non tristezza o disperazione. Non è un caso che siano state citate proprio le parole “speranza” e “disperazione” perché, come vedremo nel capitolo quattro, la *majokko* scoprirà che il suo ruolo avrà anche dei risvolti negativi.

Mahō no Princess Minky Momo, dunque, riprende gli stilemi passati, ma introduce un piccolo elemento che, come un seme, darà i suoi frutti dopo gli anni Duemila.

⁶⁰ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 189.

⁶¹ Lynzee LOVERIDGE, *6 Trailblazing Shōjo "Deconstructions" You Should Be Watching*, in “Anime News Network”, 2012, <https://www.animenewsnetwork.com/the-list/2012-09-29>, (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

1.4.2 *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami*



9 *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami*. La protagonista Yū e il suo alter ego Creamy Mami.

Il primo *anime majokko* dello Studio Pierrot è *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami* (魔法の天使 クリミーマミ, L'incantevole Creamy in Italia) trasmesso in Giappone dal 1983 al 1984. La prima caratteristica di cui è necessario parlare è la diversità rispetto ai *majokko* degli anni Settanta: Creamy non combatte e lo scopo non è la salvezza del pianeta, ma la maturazione del personaggio. Questo perché lo Studio Pierrot desiderava creare delle serie diverse rispetto agli altri *majokko* del periodo. Le maghette Pierrot possedevano altre due caratteristiche che le distinguevano: la protagonista è umana e i poteri magici sono donati da creature non umane che fungono da *mascotte* della serie.⁶²

La protagonista della serie è una bambina di dieci anni di nome Morisawa Yū che un giorno trova una navicella spaziale al cui interno risiede un alieno di nome Pino Pino. Yū riceve in dono dall'alieno un medaglione che le consente di trasformarsi in un'adolescente di sedici anni, ma solo per un anno. Le vengono anche affidati due animaletti: Posi e Nega, le *mascotte* della serie. Yū, trasformata in adolescente, un giorno

⁶² D. A. ADUSKIEV, Pierjokko: Le majokko dello Studio Pierrot, in "AnimeClick", 2000, <https://www.animeclick.it/news/146-Pierjokko>, (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

incontra un produttore musicale che vede in lei la persona adatta per sfondare nel mondo dello spettacolo. Yū diventa così un *idol*, Creamy Mami, destreggiandosi tra la sua vita di bambina e quella di cantante. La sua carriera musicale, però, viene ostacolata da una rivale di nome Megumi Ayase. A un certo punto della serie, Toshio, l'interesse amoroso di Yū, scopre la sua identità, ma Pino Pino le consente di tenere i suoi poteri regalándole una nuova bacchetta magica. I ricordi di Toshio legati alla vicenda vengono cancellati, ma durante il concerto finale di Creamy, li riacquista e Yū torna bambina, allontanandosi insieme a Toshio.

Come vediamo, le caratteristiche dei *majokko* Pierrot tornano tutte: Creamy è una ragazza qualunque e ottiene dei poteri magici da una creatura non umana. A differenza delle precedenti *Majokko*, non diventa una donna adulta, ma ha la possibilità di sperimentare prima del tempo il periodo dell'adolescenza. È interessante notare come i poteri non vengano donati da una figura femminile – come una fata o una regina – ma da un alieno, ciò significa che i poteri magici non sono più necessariamente legati al mondo femminile. Inoltre, Yū matura, diventando consapevole della propria femminilità e si rende conto che la cosa più importante è essere se stessi.⁶³

La magia per queste protagoniste non equivale sempre a una maggiore forza o libertà perché trasformandosi si rendono conto di quanto sia difficile il mondo degli adulti.⁶⁴ In *Minky Momo*, come afferma Saito Kumiko «The magical empowerment sometimes reveals the sarcasm of forced maturation, implying that adult society is less exciting than tiresome and disappointing.»⁶⁵ per cui la magia rappresenta quasi un fattore negativo per queste maghette perché non le rende in grado di godersi l'adolescenza. Difatti, sono immediatamente catapultate nel mondo adulto senza avere gli strumenti giusti per affrontarlo e solo alla fine acquisiscono la maturità necessaria. È per questo motivo che, come vedremo, d'ora in avanti le *maho shōjo* si concentreranno sul rimanere il più possibile giovani evitando il mondo degli adulti.⁶⁶ Non è un caso che questo cambiamento avvenga negli anni Ottanta; infatti, proprio in questo periodo si diffonde in Giappone la cultura del *kawaii* che ha influenzato gli *anime* di questo decennio⁶⁷. Lo stile

⁶³ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., pp. 189-190.

⁶⁴ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 154.

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit. p. 164.

kawaii è parte integrante della cultura pop nipponica e, come abbiamo visto nell'introduzione, corrisponde a un tipo di vestiario o modo di essere carino e innocente.⁶⁸

Fino a ora abbiamo visto come le maghette si impegnino a risolvere problemi quotidiani e come gli episodi, eccetto qualche caso, siano tutti autoconclusivi. Il loro scopo era quello di aiutare gli altri e non quello di difendere la Terra dalle forze del male. Tuttavia, i nuovi *majokko* degli anni Novanta rivoluzioneranno il genere con trame orizzontali, temi più profondi e nemici pericolosi.⁶⁹

1.5 Gli anni Novanta

Sul finire degli anni Ottanta, scoppia la bolla economica che aveva portato il Giappone a diventare uno dei paesi più tecnologici del mondo, causando una crisi economica che il Paese si porterà avanti per il resto del decennio. Ciò ha provocato la diffusione di ansia e sfiducia nella popolazione che si è ritrovata all'improvviso in una situazione di precarietà simile a quella affrontata nel secondo dopoguerra. Inoltre, cala drasticamente il tasso di natalità e il matrimonio comincia a non essere più visto come l'unica scelta possibile per i giovani.⁷⁰ Questo clima generale ha influenzato gli *anime* usciti in quel periodo che cominciano a introdurre temi esistenziali. Contemporaneamente, lo stereotipo dell'eroe maschile comincia a perdere di popolarità, mentre si diffonde quello della protagonista forte e carismatica.⁷¹ Come accennato precedentemente, gli anni Novanta rappresentano un momento di totale cambiamento all'interno del panorama dei *majokko*. Le differenze tra le nuove maghette e le loro colleghe del passato si possono racchiudere in quattro concetti: strategia di marketing, trasformazione fisica del personaggio, rapporti sentimentali e profondità narrativa.

In questo periodo comincia a svilupparsi l'idea di progetto multimediale dove insieme alle serie *anime* vengono creati anche videogiochi, *manga*, film e gadget che contribuiscono alla diffusione dell'opera originale tramite altre strategie di business. Questo modo di creare intrattenimento è definito "*media mix*".⁷² Questo tipo di business ha contribuito a rendere più popolare l'animazione giapponese nel resto del mondo. In

⁶⁸ Sharon KINSELLA, "Cuties in Japan", in Lise Skov, Brian Moeran (a cura di), *Women, Media and Consumption in Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1995, p. 220.

⁶⁹ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 183.

⁷⁰ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 156.

⁷¹ *Ibid.*

⁷² Marc STEINBERG, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012, p. 135.

particolare, comincia l'età d'oro dei *majokko* che diventano uno dei genere di *anime* più apprezzato e popolare, anche grazie all'enorme successo di *Sailor Moon*.

In questo decennio cambiano drasticamente anche gli stilemi del genere. La trasformazione, per esempio, non comporta più la maturazione della maghetta, che anzi rimane adolescente per tutta la serie senza mai crescere. Ciò che cambia, invece, sono i vestiti, le acconciature e il make-up; pertanto, la trasformazione rappresenta semplicemente un abbellimento della maghetta. Il potere magico e l'*empowerment* della *majokko* non provengono più dalla sua crescita sessuale e fisica, al contrario dalla sua ingenuità e innocenza, caratteristiche tipicamente associate al periodo dell'adolescenza.⁷³

Le relazioni sentimentali, nelle serie analizzate precedentemente, non erano presenti perché alla *majokko* era consentito innamorarsi solo dopo l'adolescenza, quando la società la richiamava a ottemperare al suo ruolo di moglie e madre; al contrario dagli anni Novanta in poi, l'amore diventa parte integrante della narrazione insieme alla loro vita scolastica.⁷⁴ Questa evoluzione va di pari passo con i cambiamenti sociali dell'epoca; infatti, il matrimonio non è più visto dalle donne come l'obiettivo di vita principale e si sentono più sicure di vivere la propria vita sessuale apertamente. Quindi, le maghette sono libere di sperimentare amori e delusioni adolescenziali senza temere di essere giudicate negativamente dalla società. Questo, come vedremo nei capitoli due e tre, comprende anche relazioni omosessuali.

Un'ultima, ma importante caratteristica, è data dalla presenza di storie più profonde e dalle tematiche più "oscuri". Le *majokko* non sono più ragazzine perfette ed eternamente allegre, ma affrontano i dolori e le delusioni della vita. Smettono, quindi, di essere delle "bambole" che incarnano solo gli aspetti positivi della vita. Da questo decennio in poi, le trame degli *anime majokko* cominciano a introdurre temi come la morte, l'amore non corrisposto e alcune di loro affrontano anche dei lutti. Le maghette, poi, sono costrette a diventare delle eroine per poter difendere il pianeta dalle forze del male. Inoltre, la protagonista non è più sola, difatti cominciano a nascere serie in cui lei è accompagnata da altre maghette con cui stringe un rapporto di amicizia. È il caso, per esempio, di *Sailor Moon* che verrà trattato approfonditamente nel capitolo due. I nuovi *anime mahō shōjo* assorbono elementi presi da altri *anime* – principalmente afferenti al

⁷³ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 157.

⁷⁴ *Ibid.*

genere *shōnen*⁷⁵ – portando a una diversificazione del genere e iniziano a essere legati fra loro da una serie di valori.⁷⁶

1.5.1 *Cardcaptor Sakura*



10 *Cardcaptor Sakura* (1998-99). Sakura e Cerberus.

Sul finire degli anni Novanta, fa capolino sulle televisioni giapponesi una serie che, in modo simile a *majokko* innovativi come *Sailor Moon* e *Shōjo Kakumei Utena*, introdurrà personaggi apertamente omosessuali: *Cardcaptor Sakura* (カードキャプターさくら, *Card Captor Sakura* o *Sakura la cattura carte* in Italia). L'*anime*, trasmesso dal 1998 al 1999, non è un soggetto originale, ma è un adattamento del *manga* pubblicato dal gruppo di *mangaka* CLAMP dal 1996 al 2000.

La serie narra le avventure di Kinomoto Sakura, una bambina di dieci anni orfana di madre che abita insieme al padre e al fratello più grande di nome Tōya. Un giorno, nella cantina di casa sua, trova un libro misterioso con all'interno delle carte magiche che

⁷⁵ *Anime* in genere indirizzati ai ragazzi, quindi il contrario di *shōjo*.

⁷⁶ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 157.

cominciano a sparpagliarsi per la città. Dall'interno del libro emerge anche una piccola creatura di nome Cerberus, la *mascotte* della serie, che si presenta come il custode delle carte di Clow, un mago molto potente e creatore delle suddette carte. Cerberus dona a Sakura una chiave che, tramite una formula magica, è in grado di diventare uno scettro che permette alla protagonista di catturare le carte. Ognuna di esse possiede un potere diverso che spazia dai classici poteri elementali ad altri quali il volo, l'invisibilità o la capacità di evocare uno scudo. Il compito di Sakura, quindi, è quello di catturare tutte le carte di Clow e di trasformarle successivamente in carte di Sakura. Ad accompagnarla in questo compito ci sono Shaoran, inizialmente rivale di Sakura ma poi interesse amoroso, e Tomoyo, la sua migliore amica.

La serie ha delle premesse abbastanza semplici e in linea con i *majokko* del passato: non troviamo quindi antagonisti malvagi che cercano di impossessarsi del pianeta – nonostante le carte lasciate in libertà minaccino la sicurezza delle persone – e la trama è sì orizzontale, ma presenta molti episodi autoconclusivi che si basano sulla cattura della carta di turno. Tuttavia, la particolarità di questa serie risiede nei rapporti tra i personaggi: Tomoyo, infatti, è innamorata della protagonista e lo dichiara apertamente, ma Sakura nel corso della serie comincia a nutrire dei sentimenti verso Shaoran. Lui, d'altro canto, all'inizio della serie ha una cotta per Yukito, fidanzato con il fratello di Sakura. Questi rapporti sono vissuti in maniera naturale al pari delle relazioni eterosessuali.⁷⁷ L'ingenuità della protagonista permea tutta la serie: l'amore è visto come una cosa naturale e va oltre ogni tipo di barriera o limite mentale. È un elemento di rottura con il passato che denota come i cambiamenti sociali siano penetrati anche negli *anime majokko*.

La protagonista Sakura, però, è l'unico tra i personaggi principali che ricerca un amore di tipo eterosessuale. Lei rappresenta l'elemento più classico della serie: la protagonista che si innamora del personaggio maschile il cui ruolo è di aiutare l'eroina nel suo compito. Tuttavia, la "classicità" del personaggio è smorzata dalla presenza di Tomoyo, lei infatti non rientra nello stereotipo di femminilità tipico dei *majokko* precedenti: è innamorata di Sakura e la sua caratterizzazione così fuori dagli schemi rappresenta una parodia delle *majokko* del passato. Di conseguenza, non siamo davanti

⁷⁷ Cristina BIGNANTE, *Maghette giapponesi e identità sessuali (2): dalle CLAMP a Ikuhara*, in "Fumettologica", 2016, <https://fumettologica.it/2016/05/maghette-2-clamp-ikuhara/>, (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

alla situazione comune di personaggio maschile che ricerca continuamente le attenzioni della maghetta, al contrario è una ragazza a comportarsi come tale.⁷⁸

Un'altra caratteristica unica della serie è l'assenza della trasformazione. I poteri magici di Sakura, infatti, non sono donati da una creatura e non si attivano dopo la trasformazione, ma sono innati. Sakura, come si scoprirà durante la serie, è stata scelta da Clow in persona come nuova custode delle carte a causa del suo grande potenziale magico. L'unica trasformazione presente è quella dello scettro che, però, funge solo da catalizzatore della magia di Sakura. Non è quindi lei a cambiare, ma lo sono i suoi vestiti. Tomoyo, infatti, crea abiti sempre diversi per Sakura che indossa a ogni scontro. Gli abiti non sono mai casuali: difatti anticipano l'aspetto o il potere della carta che andranno ad affrontare.⁷⁹ Le CLAMP hanno preso questa scelta in quanto, secondo loro, sarebbe stato triste vedere Sakura con gli stessi vestiti per tutta la serie e desideravano caratterizzarla maggiormente cambiandole gli abiti di volta in volta.⁸⁰

Gli anni Novanta, come vedremo soprattutto nei capitoli due e tre, sono stati un periodo di profondo cambiamento all'interno del panorama dei *majokko*, le basi costruite nei tre decenni precedenti si sono in parte sgretolate e sono state sostituite da altre più moderne. Su queste nuove basi si costruiranno i *majokko* del nuovo millennio.

1.6 Gli anni Duemila

Gli anni Duemila sono caratterizzati da una maggior consapevolezza sul tema dell'uguaglianza grazie all'introduzione del "Basic Act for Gender-Equal Society" del 1999 che prevedeva il raggiungimento dell'uguaglianza di genere.⁸¹ Questa legge serviva per diminuire gli episodi di discriminazioni contro le donne in tutti i campi della vita. Tuttavia, l'introduzione di questa legge non venne accettata all'unanimità, secondo alcuni, infatti, rischiava di distruggere i concetti di femminilità e mascolinità.⁸² Inoltre, in questo periodo, aumentano i giovani che rifiutano l'idea del matrimonio e cominciano a interagire sempre meno con l'altro sesso, permettendo alle donne non sposate di subire

⁷⁸ YOSHIDA Kaori, *Animation and "Otherness": the Politics of Gender, Racial, and Ethnic Identity in the World of Japanese Anime*, Vancouver, The University of British Columbia, 2008, p. 95.

⁷⁹ Emerald L. KING, "Sakura ga meijiru—Unlocking the Shōjo Wardrobe: Cosplay, Manga, 2.5D Space", in Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaïke, Ogi Fusami (a cura di), *Shojo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, p. 238.

⁸⁰ *Id.*, p. 239.

⁸¹ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 192.

⁸² *Ibid.*

meno pressione sociale.⁸³ Oltre a ciò, due eventi avvenuti negli anni Novanta hanno sconvolto l'intero Giappone: l'attacco terroristico alla metropolitana di Tōkyō e il terremoto di Kōbe, entrambi avvenuti nel 1995. Contemporaneamente il Giappone doveva affrontare le conseguenze dello scoppio della bolla economica. Di conseguenza, per cercare di ristabilire una tranquillità che si stava perdendo, i rapporti familiari cominciarono a diventare la centralità nei programmi televisivi giapponesi.⁸⁴ In questo contesto sociale vengono a delinearsi dei *majokko* che da una parte sono specchio di una nuova società più moderna, ma dall'altra ritraggono dei ruoli sociali più tradizionali, come quello di madre.

1.6.1 *Ojamajo Doremi*



11 *Ojamajo Doremi* (1999-2003). Le sei protagoniste.

A cavallo tra la fine del Novecento e l'inizio del nuovo millennio, in Giappone viene trasmesso un nuovo *majokko* della Tōei Animation dai tempi di *Sailor Moon*: *Ojamajo Doremi* (おジャ魔女どれみ, *Magica Doremi* in Italia). Trasmesso dal 1999 al 2003, *Ojamajo Doremi* rappresenta il tentativo della Tōei di replicare il successo di *Sailor Moon*. Successo che non tardò ad arrivare, infatti la prima stagione fu seguita a ruota da altre

⁸³ *Id.*, p. 196.

⁸⁴ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit. p. 196.

stagioni, *manga* e film.⁸⁵ È importante puntualizzare come *Ojamajo Doremi* sia stato il primo *majokko* della Tōei a non essere basato su un *manga* e questo, per lo studio, è stato un punto di forza: avendo più libertà hanno potuto creare una serie indirizzata esclusivamente alle bambine.⁸⁶

Le protagoniste sono tre bambine – a cui poi seguiranno altre tre maghette per un totale di sei – che, dopo aver scoperto che la proprietaria di un negozio di magia è una strega, diventano anche loro delle streghe in grado di usare la magia. La trama si dipana tra la risoluzione di problemi quotidiani e il superamento dei vari test di magia per diventare delle streghe a tutti gli effetti. Durante le stagioni non mancano anche degli antagonisti, come Onpu nella prima stagione – che diventerà in seguito amica delle protagoniste – e il ladro Oyajide che cercherà di rapire Hana, una neonata affidata alle protagoniste.

Come notiamo, ritorna il concetto di gruppo di maghette che vedremo più avanti in *Sailor Moon* e anche lo schema di colori trattato all'inizio del capitolo. Infatti, la protagonista Doremi è associata al colore rosa; Onpu al colore viola e, difatti, inizialmente rappresenta la rivale delle protagoniste; il giallo a Momoko, un'allegria studentessa trasferitasi da New York; il blu ad Aiko che, invece di essere il personaggio calmo della serie, è diretta e affidabile. Oltre a loro ci sono anche Hana, associata al colore bianco, e Hazuki, legata al colore arancione. Quindi, i personaggi seguono parzialmente lo schermo di colori presente in molti *majokko*.

Come accennato in precedenza, nei programmi televisivi giapponesi si cerca di enfatizzare i valori della famiglia. Difatti, *Ojamajo Doremi* è il primo *mahō shōjo* in cui è mostrato il rapporto tra padre e figlia, ovvero tra Aiko e il genitore.⁸⁷ È interessante riscontrare come i genitori di Aiko siano divorziati; quindi, è presente la rappresentazione di una famiglia moderna che è lontana dallo stereotipo di famiglia tradizionale giapponese. Ciò è il risultato dei cambiamenti sociali in atto in Giappone attraverso cui vengono mostrati dei rapporti familiari più complessi e meno stereotipati. Inoltre, le protagoniste, a un certo punto della serie, diventano quasi delle madri per Hana – nata da una rosa – che inizialmente è una neonata e che solo successivamente crescerà fino a diventare coetanea delle maghette. Il fatto che Hana nasca senza l'intervento di una figura maschile

⁸⁵ Guido TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, "Lapilli giganti", Latina, Tunué, 2022 (I ed. 2012), p. 360.

⁸⁶ Bryan Hikari HARTZHEIM, "Pretty Cure and the Magical Girl Media Mix", *Journal of Popular Culture*, 49, 5, 2016, p. 1065.

⁸⁷ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit. p. 197.

permette alle protagoniste di crescere la neonata in un ambiente di sole donne, avulso da qualsivoglia genere di influsso maschile.⁸⁸ Ciò rinforza il concetto di solidarietà femminile che era già apparso in *Majokko Meguchan*. Inoltre, in questo caso la maternità è associata anche al cambiamento; infatti, grazie all'amore che le protagoniste provano nei confronti di Hana, riescono a salvarla dalla vecchia regina cattiva – antagonista della terza stagione – aiutandola a superare i sentimenti negativi che la affliggevano. Di conseguenza, nonostante la presenza della maternità può indicare il consolidamento degli stereotipi di genere che riguardano la donna, in questo caso rappresenta un cambiamento positivo e rinforza la solidarietà femminile.⁸⁹ *Ojamajo Doremi*, quindi, riprende i nuovi stilemi del *majokko* introdotti nelle serie degli anni Novanta e introduce l'elemento della famiglia divisa come specchio di una società più moderna.

Un'ultima cosa da sottolineare è come in *Ojamajo Doremi* sia presente un numero considerevole di accessori e bacchette magiche. Questi oggetti cambiano in ogni stagione e sono diversi per ognuna delle maghette, ovviamente ciò implica anche una costante pubblicità. La Tōei, dunque, ha cercato nuovamente di creare una serie che potesse autoalimentarsi grazie alla vendita di prodotti correlati. E come vedremo fra poco, questa mossa di marketing raggiungerà il suo apice.

1.6.2 *Pretty Cure*



⁸⁸ *Id.*, p. 202.

⁸⁹ *Id.*, p. 204.

12 *Pretty Cure* (2004-). Tutte le pretty cure esistenti fino alla stagione *Go! Princess Pretty Cure* (2015-16).

Dopo il grande successo di *Ojamajo Doremi*, la Tōei Animation nel 2004 decide di creare una serie che diventerà un vero e proprio fenomeno culturale in Giappone: *Pretty Cure* (プリキュアシリーズ, *Pretty Cure* in Italia). La prima differenza rispetto ai *majokko* precedenti è il fatto di avere svariate stagioni⁹⁰ ognuna con personaggi, ambientazioni e storie differenti. Di fatto, la serie è un vero e proprio *franchise* che si dipana tra *anime*, film, videogiochi, concerti, musical, *manga* e gadget di vario tipo. Le scene di trasformazione sono particolarmente lunghe e vengono ripetute in ogni puntata dando importanza agli oggetti magici mostrati.⁹¹ Di conseguenza, *Pretty Cure* può essere visto come un programma il cui scopo è quello di vendere il maggior numero di gadget possibili.⁹²

Le stagioni vedono come protagoniste vari gruppi di ragazze a cui vengono donati dei poteri da delle creature non umane per poter salvare il pianeta. Nelle prime tre stagioni le protagoniste sono una coppia di amiche, ma dalla quarta stagione in poi il cast si allarga andando a formare un vero e proprio gruppo di maghette, simile a quello visto in *Sailor Moon* o *Ojamajo Doremi*.

La serie è famosa anche per le sue scene di combattimento che uniscono il mondo dei *majokko* a quello degli *shōnen*; infatti, il regista e animatore Nishio Daisuke, che ha lavorato a *Dragon Ball*, ha partecipato ai lavori della prima stagione andando a influenzare anche le successive. Quindi, all'interno della serie, vi è il contrasto fra le protagoniste vestite secondo uno stile *kawaii* e i combattimenti che sono più intensi rispetto ai *majokko* classici.⁹³ Di conseguenza, gli scontri sono più estesi e assumono un ruolo centrale all'interno degli episodi. Ciò detto, la serie contiene dei personaggi femminili indipendenti che non hanno bisogno dell'aiuto di figure maschili per combattere; quindi, il potere femminile viene mostrato nella sua forma più pura: tramite la solidarietà femminile.⁹⁴ L'assenza di un personaggio maschile che aiuta le protagoniste è un elemento di novità rispetto a *Sailor Moon* – come vedremo nel prossimo capitolo – e *Cardcaptor Sakura*, segno che i nuovi *anime majokko* ambiscono a creare uno spazio

⁹⁰ Al tempo della scrittura di questa tesi la serie ha raggiunto la sua ventesima stagione.

⁹¹ HARTZHEIM, *Pretty Cure and...*, cit., p. 1059.

⁹² *Id.*, p. 1074.

⁹³ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 192.

⁹⁴ *Id.*, p. 193.

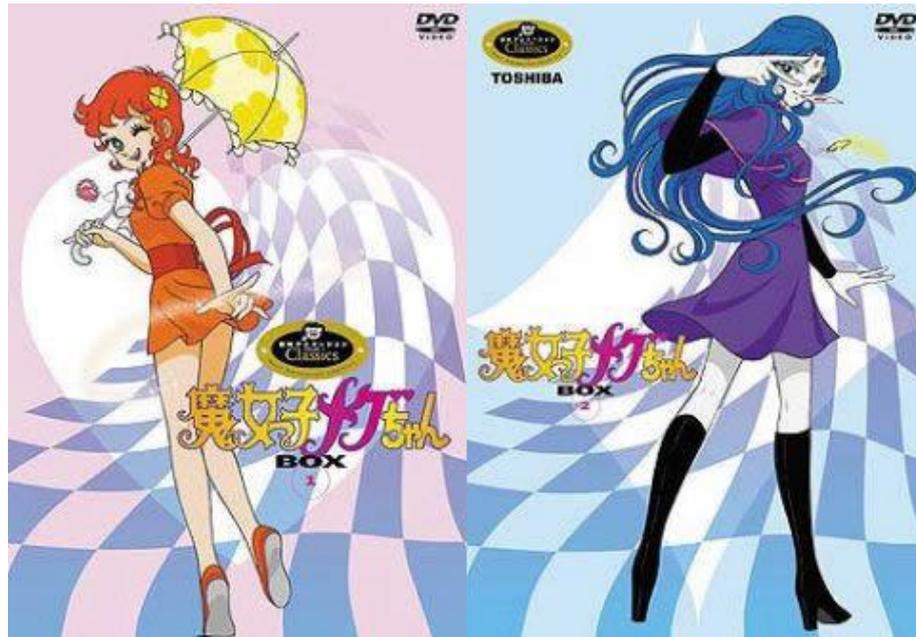
immaginario in cui donne forte e indipendenti possono raggiungere i loro obiettivi tramite l'aiuto reciproco.

L'elemento, quindi, che rende *Pretty Cure* una serie in cui i personaggi femminili sono più liberi dagli stereotipi di genere, risiede nel fatto che le protagoniste non vengono più messe davanti alla scelta di essere belle o essere forti, ma possono incarnare entrambi questi aspetti.⁹⁵ Pertanto, le maghette diventano un esempio di femminilità ben rappresentata.

1.6.3 Ulteriori majokko

Altri *majokko* usciti in questo periodo di cui vale la pena discutere brevemente sono *Sugar Sugar Rune* e *Mahō shōjo Lyrical Nanoha*. *Sugar Sugar Rune* (シュガシュガルーン, *Sugar Sugar* in Italia) nasce come *manga* dalla matita di Anno Moyoco e pubblicato dal 2003 e al 2007. L'*anime* è andato in onda dal 2005 al 2006 riscuotendo un discreto successo. L'aspetto più interessante di questa serie è il ritorno del concetto di rivalità fra protagoniste che mancava dai tempi di *Majokko Meguchan*. In molto simile da quanto visto in *Majokko Meguchan*, le due protagoniste, Choccola e Vanilla, sono due streghe che provengono da un regno magico e vengono inviate sulla Terra per acquisire il maggior numero di cristalli del cuore che risiedono all'interno degli esseri umani, chi ne otterrà il numero maggiore diventerà la nuova regina delle streghe. Come notiamo, la trama è molto simile a *Majokko Meguchan*, ma le somiglianze non finiscono qui; infatti, anche lo schema di colori delle protagoniste e i ciondoli che usano per trasformarsi sono simili a quelli di Megu e Non.

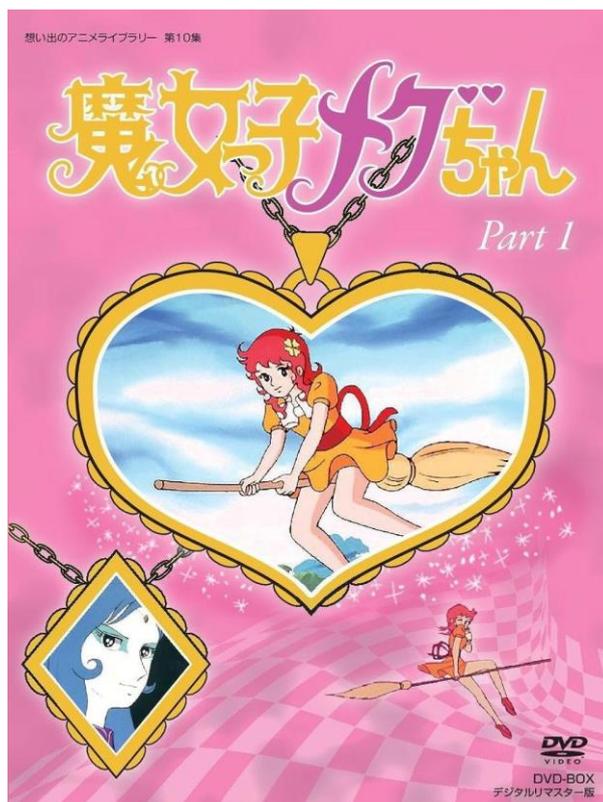
⁹⁵ *Id*, p. 194.



13 *Majokko Meguchan* (1974-75). Megu e Non.



14 *Sugar Sugar Rune* (2005-06). Chocola e Vanilla. Notare lo schema di colori simile.



15 *Majokko Meguchan* (1974-75). I ciondoli simili a quelli presenti in *Sugar Sugar Rune*.

È importante notare che in *Sugar Sugar Rune*, Vanilla si schiera per un breve periodo con gli antagonisti accentuando la rivalità con la migliore amica Chocola. Tornerà successivamente dalla parte dei buoni dopo un percorso di crescita interiore.

Mahō shōjo Lyrical Nanoha (魔法少女リリカルなのは, mai uscito in Italia) nasce come *anime* spinoff della serie di videogiochi *Triangle Heart* nel 2004. Anche in questo caso è presente una rivalità tra la protagonista Nanoha e la maga Fate. Le due, inizialmente avversarie, diventeranno in seguito ottime amiche. Questa serie rappresenta un momento fondamentale nel panorama *majokko* perché racconta temi molto profondi, come la morte, che ritroveremo nelle serie successive. Inoltre, nelle stagioni successive, Nanoha e Fate convivono insieme e adottano una bambina diventando a tutti gli effetti una famiglia.⁹⁶ Quindi, *Mahō shōjo Lyrical Nanoha* riprende l'elemento della famiglia non tradizionale che affronteremo quando esamineremo *Sailor Moon*.

La principale caratteristica che possiamo riscontrare negli *anime majokko* degli anni Duemila è indubbiamente la presenza di un gruppo di protagoniste che consolidano

⁹⁶ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 197.

l'idea di una solidarietà femminile. Inoltre, presentano elementi mutuati da serie *shōnen* che contribuiscono a sfidare gli stereotipi e a rendere meno statico il genere *majokko*.⁹⁷

1.7 Gli anni Dieci del XXI secolo

Le caratteristiche principali dei nuovi *majokko* sono tre: le relazioni *yuri*⁹⁸, l'introduzione di maghette maschili e la sparizione di aiutanti uomini. Queste serie, tuttavia, non sono più indirizzate alle bambine, come è avvenuto fino a ora, ma a giovani adulti o adolescenti.⁹⁹ Infatti, invece che al mattino, queste serie furono spostate a tarda notte.

Due di questi *anime* sono *Fate/kaleid liner Prisma Illya* del 2013 (*Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ*, mai uscita in Italia) e *Magical Girl Raising Project* del 2016 (*魔法少女育成計画*, mai uscita in Italia). In *Fate/kaleid* troviamo una relazione omosessuale fra le due protagoniste, in questo caso, però, il loro rapporto rappresenta una parodia delle relazioni *yuri* presenti negli *shōjo*.¹⁰⁰ Le relazioni omosessuali cominciano a essere sempre più popolari all'interno dei *majokko*, rappresentando una novità enorme per il genere se pensiamo alle sue origini. Ciò significa che la figura maschile è diventata nel tempo sempre più superflua e relegata a ruoli di sfondo. Le maghette, ormai, si sono evolute a tal punto che non hanno più bisogno di personaggi maschili.

Proprio per questo motivo è importante parlare di *Magical Girl Raising Project*. Uno dei personaggi, infatti, è un ragazzo che diventa una *majokko*, tuttavia, muore dopo aver cercato di proteggere la protagonista. Ciò avviene perché viene ripreso l'elemento tossico del patriarcato in cui l'uomo deve proteggere la donna, ma nel mondo *majokko* moderno il potere proviene dalla femminilità, di conseguenza le maghette non hanno bisogno di uomini che le proteggono.¹⁰¹ Ciononostante, è interessante notare come il concetto di *majokko* sia ormai slegato dallo stereotipo della ragazzina dolce e carina; infatti, nella serie vengono presentate maghette di varie età e genere. Il *mahō shōjo*, quindi, diviene un concetto e non è più legato al genere dei personaggi.

⁹⁷ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit. p. 207.

⁹⁸ Relazioni omosessuali fra donne.

⁹⁹ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 183.

¹⁰⁰ *Id.*, p. 197.

¹⁰¹ *Id.*, pp. 200-201.

1.7.1 *Binan kōkō Chikyū bōei-bu Love!*



16 *Binan kōkō Chikyū bōei-bu Love!* (2015). I personaggi della serie.

Binan kōkō Chikyū bōei-bu Love! (美男高校地球防衛部 LOVE!, mai uscita in Italia) è una serie *majokko* del 2015. La serie rappresenta una novità perché per la prima volta i protagonisti non sono delle ragazze, bensì dei ragazzi. In questo decennio, infatti, cominciano a essere trasmessi vari *majokko* che parodizzano il genere con protagonisti dei personaggi maschili. Secondo Sugawa, gli stereotipi di genere sono destabilizzati e cancellati da questi programmi che mostrano un nuovo tipo di femminilità mascolina.¹⁰²

La trama, essendo una parodia, riprende quella classica dei *majokko*: i cinque protagonisti frequentano la stessa scuola e un giorno appare dal nulla una creatura fatata che chiede il loro aiuto per difendere la Terra. I protagonisti, inizialmente scettici, accettano poi l'incarico diventando cinque maghetti il cui scopo è difendere il pianeta dal consiglio studentesco che mira a conquistarlo.

Come affermato precedentemente, il potere delle maghette proviene dalla loro femminilità, di conseguenza i protagonisti di *Binan kōkō*, quando si trasformano, ottengono dei vestiti più simili alle loro colleghe donne e quindi più classicamente femminili; tuttavia, non cambiano mai genere.¹⁰³ Durante la serie, i personaggi vanno spesso alle terme e vengono mostrati a petto nudo, questa sessualizzazione del loro corpo è un chiaro riferimento alle serie animate in cui viene sessualizzato il corpo della donna. Queste scene contribuiscono a criticare un tipo di mascolinità tossica che vede le donne

¹⁰² *Id.*, p. 184.

¹⁰³ *Id.*, p. 199.

come corpi da sessualizzare. Inoltre, questo nuovo concetto di mascolinità fuso a elementi femminili mostra come entrambi siano dei costrutti della società.¹⁰⁴

Se gli *anime majokko* qualche decennio fa erano tra i generi di *anime* più popolari e diffusi, oggi la situazione è radicalmente cambiata. Infatti, da dopo gli anni Dieci nel XXI secolo, pochi studi d'animazione si cimentano nella creazione di *majokko*. Per esempio, lo Studio Pierrot ha dichiarato di aver smesso di farli a causa delle poche nascite, quindi ci sono meno bambine che possono guardare i loro programmi rispetto al passato.¹⁰⁵ Inoltre, oggi il mondo dell'animazione giapponese si è evoluto a dismisura e vengono create nuove serie in continuazione, questa saturazione del mercato ha portato gli *anime* a essere più brevi, di conseguenza le aziende di giocattoli non investono del denaro per aiutare gli studi d'animazione perché le serie sono troppo corte.¹⁰⁶ Mancando quindi il rapporto tra azienda che produce giocattoli dedicati alle serie e studio d'animazione crolla la strategia di marketing su cui si basavano la maggior parte dei vecchi *majokko* e ciò ha contribuito alla loro lenta sparizione.

1.8 Conclusioni

In questo capitolo abbiamo esplorato il genere dei *mahō shōjo*, esaminandone le caratteristiche e il processo evolutivo. Le peculiarità del genere hanno permesso alle serie di godere di una certa popolarità. I personaggi, inizialmente superficiali e limitati nelle loro azioni, hanno cominciato ad acquisire sempre più autonomia e ottenuto un maggiore approfondimento psicologico. Dopo aver inizialmente presentato il genere *majokko*, abbiamo iniziato a percorrerne la storia tenendo in considerazione anche i progressi sociali avvenuti in Giappone. Per ogni decennio abbiamo esaminato i *mahō shōjo* principali, oltre a quelli che presentano elementi peculiari.

Come abbiamo visto, il panorama *majokko* dagli anni Sessanta al giorno d'oggi è cambiato radicalmente, se prima il target erano le bambine ed era presente un sottotesto educativo, oggi il genere è divenuto l'emblema della trasformazione, in tutti i sensi. Le maghette sono diventate forti e indipendenti a tal punto da poter sovvertire gli stereotipi di genere. Nei prossimi capitoli verranno analizzati tre *anime majokko* che rappresentano

¹⁰⁴ *Ibid.*

¹⁰⁵ GALBRAITH, *The Moé Manifesto...*, cit., p. 62.

¹⁰⁶ *Ibid.*

non solo la consacrazione del genere, ma anche la sua rivoluzione e successiva decostruzione.

Capitolo 2

Atto II – *Bishōjo Senshi Sailor Moon*: La consacrazione del genere *mahō shōjo*



17 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-1997). Le protagoniste.

Gli anni Novanta hanno rappresentato uno spartiacque per il *mahō shōjo* e questa evoluzione del genere è da ricercare nella pubblicazione di un *manga* che ha fatto la storia della cultura pop giapponese: *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, La bella ragazza guerriera Sailor Moon o Sailor Moon in Italia). Takeuchi Naoko, prima di pubblicare *Sailor Moon*, pubblicò varie storie dal 1986 al 1991 sulla rivista *Nakayoshi*. Nello stesso anno cominciò a pubblicare *Code Name Sailor V*, incentrato sulla

figura di Sailor Venus, e *Bishōjo Senshi Sailor Moon* che si concluse nel 1997.¹⁰⁷ La serie ricevette un *anime* trasmesso dal 1992 al 1997 a opera della Tōei Animation con regista Satō Jun'ichi che ne decretò la consacrazione a livello mondiale. Nel 2014 venne trasmessa una nuova serie animata più fedele al *manga* chiamata *Sailor Moon Crystal* che si concluse nel 2016 dopo tre stagioni. I due archi narrativi rimanenti sono stati trasposti sottoforma di due film: *Sailor Moon Eternal* e *Sailor Moon Cosmos*. La serie, come verrà spiegato nel paragrafo relativo alla trama, tratta di alcune combattenti che difendono la Terra da vari antagonisti.

Nonostante al tempo di *Code Name Sailor V* la Takeuchi fosse ancora un'autrice in erba, le sue doti vennero notate dalla Kōdansha, la casa editrice che pubblicava la rivista *Nakayoshi*, che le commissionò un progetto più grande: *Sailor Moon*.¹⁰⁸ La serie animata ebbe un successo senza precedenti tanto che divenne un vero e proprio progetto multimediale con la creazione di videogiochi e gadget di ogni tipo. L'*anime* divenne così popolare che la Bandai, grazie alla vendita di gadget, guadagnò circa 400 milioni di dollari in due anni.¹⁰⁹

La serie, come vedremo meglio nel paragrafo dedicato alla trama, racconta la storia di Usagi Tsukino una normale studentessa che ha il compito di difendere la Terra dalle forze del male. In questa missione, però, non è da sola; infatti, a lei si aggiungono altre guerriere.

In *Sailor Moon* troviamo tutte le caratteristiche dei *majokko* anni Novanta che abbiamo affrontato nel primo capitolo: è un progetto multimediale che si espande attraverso altri *media*, la trasformazione è centrale, presenza di rapporti sentimentali, profondità narrativa e una massiccia strategia di marketing. La serie ebbe una fortissima influenza sulle giovani ragazze di tutto il mondo: le protagoniste, infatti, non erano le tipiche ragazze degli *shōjo* dolci e poco intraprendenti, al contrario erano delle guerriere pronte ad affrontare ogni situazione. *Sailor Moon*, quindi, ha contribuito a mostrare un nuovo tipo di femminilità diverso rispetto allo standard dell'epoca.¹¹⁰ Un motivo del suo successo può essere ricercato nel target di riferimento: *Sailor Moon* è stato il primo *anime* trasmesso al di fuori del Giappone che aveva come target principale le ragazze adolescenti. Inoltre, la serie non era focalizzata sul rapporto sentimentale della protagonista, anzi le

¹⁰⁷ Patrick DRAZEN, *Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation, Revised and Updated Edition*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2014 (I ed. 2002), p. 281.

¹⁰⁸ TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese...*, cit., p.282.

¹⁰⁹ *Ibid.*

¹¹⁰ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 182.

scene di azione superavano quelle romantiche e ciò ha aiutato l'*anime* a divenire popolare anche tra il pubblico maschile.¹¹¹ Discutendo della diffusione di un nuovo modello di personaggio femminile, non si può non considerare la popolarità delle *idol*. Come abbiamo visto nel primo capitolo, negli anni Ottanta si assiste all'emergere di una cultura *idol* in Giappone, mentre gli anni Novanta ne rappresentano la popolarizzazione. L'*idol*, quindi, non è più una figura misteriosa da idolatrare, ma diventa il nuovo modello femminile a cui aspirare e ciò avviene anche negli *anime*: le giovani giapponesi non vedono più i personaggi femminili come qualcosa di lontano e irreali, ma come delle figure in cui si possono immedesimare. In particolare, le giovani ragazze si sentono rappresentate dalle protagoniste di *Sailor Moon* perché nonostante siano in grado di trasformarsi in guerriere forti e belle, sono delle normali adolescenti.¹¹² Una caratteristica che distingue *Sailor Moon* dai precedenti *majokko* è la presenza di un gruppo di guerriere amiche fra loro. La protagonista, dunque, non è più l'unica privilegiata a ottenere dei poteri magici, al contrario sono presenti più ragazze come lei e ognuna di loro ha il suo ruolo all'interno della serie. Questo gruppo di donne è un buon esempio di solidarietà femminile nei *media* e permette alle giovani ragazze di trovare più facilmente personaggi simili a loro.¹¹³

Un elemento fondamentale in *Sailor Moon* è certamente la trasformazione. Le protagoniste, per fronteggiare i nemici, invocano l'aiuto dei loro pianeti protettori per poi esclamare "Make-up!". Tuttavia, la trasformazione non è un semplice abbellimento estetico, bensì consente alle protagoniste di diventare più forti e di utilizzare i loro poteri.¹¹⁴ È importante notare che le protagoniste indossano una divisa alla marinara¹¹⁵ sia durante la loro vita di studentesse sia durante le battaglie perché la loro trasformazione non cambia di molto i loro abiti, ma semplicemente conferisce loro la forza per proteggere la Terra. L'uniforme scolastica, dunque, aiuta ancora di più l'immedesimazione nei personaggi poiché le giovani studentesse vivono la stessa vita delle protagoniste.¹¹⁶ Inoltre, l'uniforme è uguale per ogni personaggio e non esistono distinzioni: per esempio Usagi, pur essendo la protagonista, non indossa un abito diverso, ma è identico a quello

¹¹¹ DRAZEN, *Anime Explosion!...*, cit., p. 282.

¹¹² SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., p. 186.

¹¹³ *Id.*, p. 181.

¹¹⁴ The Artifice, *Can manga...*, cit., <https://the-artifice.com/manga-anime-feminism-gender-studies/> (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

¹¹⁵ In giapponese セーラー服 ovvero sailor fuku.

¹¹⁶ POLI, *La figura femminile negli anime...*, cit., <https://artesettima.it/2022/03/13/la-figura-femminile-negli-anime-verso-un-nuovo-paradigma/> (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

delle sue compagne se non per il colore differente. Difatti, ognuna di loro ha un colore predominante che si riflette anche nell'abito da guerriera e come afferma Sugawa «[...] the unification of five different protagonists—created by the act of changing their clothes into the same uniform in five different colours—signifies the possibility of establishing group conformity without losing diverse characterisations.»¹¹⁷ quindi le protagoniste non perdono la loro unicità, al contrario è proprio l'uniforme associata a un colore che permette la loro facile identificazione.

Sono presenti tre *mascotte*: Luna, Artemis e la loro figlia Diana. I tre animali contribuiscono ad aiutare le guerriere *sailor* nella loro missione. In particolare, è Luna a donare gli accessori che permettono la trasformazione.

Un'altra caratteristica dell'*anime* che lo rende profondamente diverso è la crescita delle protagoniste, in particolare di Usagi. Infatti, la storia si dipana nell'arco di due anni, le protagoniste all'inizio della storia sono da poco diventate delle liceali e hanno 14 anni, mentre alla fine dell'ultimo arco narrativo si avviano verso il diploma. La crescita non è solo fisica, ma anche psicologica: le guerriere *sailor* superano innumerevoli ostacoli, affrontano il loro passato e maturano. L'elemento della crescita psicologica è una novità all'interno del panorama *majokko* dove le protagoniste rimanevano fedeli a se stesse dall'inizio alla fine.¹¹⁸

Come abbiamo visto nel primo capitolo, una particolarità dei *majokko* degli anni Novanta è l'inserimento di tematiche più profonde; infatti, *Sailor Moon* rappresenta il primo *majokko* in cui l'obiettivo delle protagoniste è la salvaguardia della Terra. Inoltre, il tema del salvataggio della Terra è associato alla rappresentazione di donne forti, un modello che prima di allora era poco presente all'interno dell'animazione giapponese.¹¹⁹

1.1 Trama

La storia di *Sailor Moon* comincia con Usagi Tsukino, una normale liceale di 14 anni che un giorno decide di andare con le sue amiche a una svendita di gioielli. Quello stesso giorno fa la conoscenza di Luna, una gattina parlante che le rivela che Usagi è la guerriera prescelta destinata a salvare la Terra dalle forze del male. Luna le dona un portacipria grazie al quale si può trasformare in Sailor Moon, la guerriera della Luna. Usagi scopre

¹¹⁷ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., p. 184.

¹¹⁸ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 191.

¹¹⁹ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., p. 185.

che la svendita di gioielli era stata organizzata da un essere mostruoso e, dopo averlo sconfitto, appare Tuxedo Kamen, un uomo misterioso il cui volto è celato da una maschera. Successivamente si aggiungono a Usagi anche le altre guerriere *sailor*: Mercury, Mars, Jupiter e Venus. Una volta riunite la loro missione diventa chiara: trovare la principessa della Luna e il leggendario cristallo d'argento. Questa missione, però, è ostacolata dal Dark Kingdom che in passato ha distrutto il regno della Luna e che desidera il cristallo per far resuscitare la loro sovrana Queen Metalia. Insieme a loro anche Tuxedo Kamen lo sta cercando per recuperare i suoi ricordi, persi dopo un incidente stradale. Capitolo dopo capitolo le guerriere sconfiggono i generali del Dark Kingdom e i loro soldati. Nel frattempo, il rapporto fra Usagi e Mamoru – la vera identità di Tuxedo Kamen – si fa sempre più stretto. Durante uno scontro durissimo Mamoru si sacrifica per salvare Usagi e in quel momento appare il leggendario cristallo d'argento il cui potere fa riacquistare i ricordi ai personaggi. Sailor Moon in realtà è Serenity, la principessa della Luna e le altre guerriere sono le sue guardiane, invece, Mamoru, è il principe della Terra Endymion e fidanzato di Serenity. Dopo la distruzione del regno della Luna, la regina Serenity, madre della principessa, ha usato i suoi poteri per farli reincarnare al sicuro sulla Terra. Dopo lo scontro, Mamoru viene rapito da uno dei generali del Dark Kingdom e manipolato al fine di usarlo contro Usagi. Le guerriere *sailor*, nel frattempo, decidono di andare sulla Luna per cercare delle risposte direttamente dallo spirito della regina Serenity. La regina spiega loro che l'unico modo per sconfiggere il Dark Kingdom è di risvegliare il vero potere del cristallo d'argento. Le guerriere, quindi, decidono di attaccare la base del nemico e qui riescono a uccidere Queen Beryl, la sottoposta di Queen Metalia. Dopo un combattimento lungo ed estenuante Sailor Moon riesce a risvegliare il vero potere del cristallo d'argento e a sigillare Queen Metalia salvando il pianeta.

Il secondo arco narrativo si svolge poco dopo gli eventi del primo. Un giorno, durante un'uscita tra Mamoru e Usagi, una bambina cade improvvisamente dal cielo. Questa bambina si fa chiamare Usagi – soprannominata poi Chibiusa per distinguerla dall'altra Usagi – e il suo scopo è ottenere il cristallo d'argento. La bambina viene adottata dalla famiglia di Usagi e comincia ad abitare con loro. Nel frattempo, appare un'organizzazione malvagia chiamata Black Moon il cui scopo è ottenere il cristallo d'argento e rapire Chibiusa. Le guerriere *sailor* vengono rapite una dopo l'altra – tranne Venus – e portate sul pianeta Nemesis che funge da base per l'organizzazione. Dopo il rapimento delle guerriere *sailor*, Chibiusa svela di provenire dalla Tōkyō del trentesimo secolo e chiede a Sailor Moon di salvare la Terra del futuro. Appresa questa notizia, il

gruppo decide di andare nel futuro per salvare il pianeta e le guerriere rapite. Arrivati nel futuro incontrano Sailor Pluto, una guerriera solitaria il cui compito è di vegliare sulla porta del tempo. Il gruppo scopre che sulla Terra Neo Queen Serenity e il re Endymion, ovvero Usagi e Mamoru del futuro, hanno ricreato il regno della Luna sulla Terra. Tuttavia, un giorno il Black Moon è arrivato sul pianeta distruggendo ogni cosa e lasciando intatto solo il palazzo reale. Chibiusa, figlia dei regnanti, ha deciso di viaggiare nel passato per cercare Sailor Moon e chiederle aiuto. Il gruppo entra nel palazzo e trova Neo Queen Serenity intrappolata all'interno di un cristallo e una proiezione di Endymion che svela lo scopo del Black Moon: regnare sul pianeta al posto dei lunari. Chibiusa viene manipolata da Wiseman, uno dei membri dell'organizzazione, e subisce una trasformazione che la rende malvagia. Dopo vari combattimenti e il risveglio della regina, Chibiusa, tornata buona e con nuovi poteri, insieme a Sailor Moon riesce a sconfiggere definitivamente il Black Moon. Successivamente, Chibiusa decide di rimanere nel presente ad allenarsi per diventare una perfetta guerriera *sailor*.

Il terzo arco narrativo vede l'introduzione delle guerriere *sailor* del sistema solare esterno. Appare un nuovo nemico chiamato Death Busters la cui base è l'istituto Infinity, una scuola per studenti prodigio in cui studiano Haruka e Michiru, ovvero Sailor Uranus e Sailor Neptune. Il gruppo fa poi la conoscenza di Hotaru Tomoe, ossia la figlia dello studioso Tomoe che conduce esperimenti all'interno dell'istituto. Le guerriere *sailor* sconfiggono uno dopo l'altro i vari nemici e svelano il vero scopo dei Death Busters: rendere la Terra la loro nuova casa e riportare in vita il loro capo Pharaoh 90. Sailor Pluto, dopo essere morta nell'arco narrativo precedente ed essere rinata sulla Terra, si unisce alle guerriere *sailor*. Tutte le guerriere sono riunite e, unendo i loro poteri, provocano la trasformazione di Sailor Moon nella principessa Serenity. Le guerriere del sistema solare esterno rivelano che il loro scopo non è solo sconfiggere i Death Busters, ma anche salvare il pianeta da Sailor Saturn, ossia la guerriera della distruzione che appare quando la Terra è in grave pericolo. Durante la battaglia finale, Sailor Saturn si risveglia nel corpo di Hotaru, ma viene fermata in tempo da Sailor Moon che, grazie al potere di tutte le guerriere *sailor*, riesce a sconfiggere definitivamente il nemico. Dopodiché, grazie ai suoi poteri, ricostruisce la città e dona a Sailor Saturn una seconda possibilità per vivere una vita normale.

Il quarto arco narrativo comincia con un'eclissi totale di Luna che permette al Dead Moon Circus di invadere la Terra. Durante l'eclissi Usagi e Chibiusa sentono il rumore di un campanello e davanti a loro appare un unicorno di nome Helios che chiede

loro di recuperare il cristallo d'oro e salvare l'Elysion. Nel frattempo, Mamoru comincia a indebolirsi sempre di più perché l'Elysion, luogo situato nelle viscere del pianeta e da cui lui proviene, è stato attaccato dalla regina Nehellenia. Le guerriere *sailor* riescono a risvegliare i loro cristalli planetari e il cristallo d'oro si rivela essere all'interno di Mamoru. Il potere combinato di tutti i cristalli permette a Usagi di trasformarsi in Eternal Sailor Moon e sconfiggere la regina Nehellenia.

Il quinto e ultimo arco narrativo inizia con la partenza di Mamoru per gli Stati Uniti, ma quando Usagi lo saluta all'aeroporto sviene e viene salvata dai Three Lights, un gruppo di recente formazione composto da tre *idol*. Chibiusa torna nel futuro, ma al suo posto arriva una bambina misteriosa di nome Chibi Chibi che si rivelerà essere anche lei una guerriera *sailor*. Durante una serata a teatro, le protagoniste vengono attaccate da Sailor Iron Mouse il cui scopo è ottenere i cristalli delle guerriere *sailor* che sono i semi di stella più potenti della galassia. Successivamente vengono attaccate da altre guerriere *sailor*, capitanate da Sailor Galaxia, che riescono nell'intento di rubare i semi di stella. Nel frattempo, si scopre che i Three Lights sono anche loro delle guerriere *sailor* di nome Sailor Starlights che desiderano ritrovare la principessa del loro pianeta. Rivelano anche che Sailor Galaxia è a capo di un'organizzazione chiamata Shadow Galactica il cui scopo è di rintracciare i semi di stella più potenti per governare la galassia. Grazie all'aiuto di Chibi Chibi le Sailor Starlights ritrovano la principessa Kakyū. Sailor Moon, le Sailor Starlights, Chibi Chibi e la principessa Kakyū partono per il centro della Via Lattea in cui si trova la stella zero, astro molto potente da cui nascono tutte le stelle e gli esseri viventi della galassia. Qui si trova anche Chaos, una stella mancata e il vero antagonista di tutta la serie. Il suo desiderio è ottenere il cristallo d'argento per diventare la stella più potente dell'Universo. Infatti, viene rivelato che tutti i nemici che le guerriere *sailor* hanno dovuto affrontare erano pedine di Chaos mandate a cercare il cristallo d'argento, il seme di stella più potente. Sailor Moon, dopo varie difficoltà, riesce a sconfiggere Galaxia e si getta nel centro della stella zero per confrontarsi con Chaos. Nel frattempo, Chibi Chibi rivela la sua vera identità: lei è Sailor Cosmos, la forma finale di Sailor Moon proveniente da un futuro in cui Chaos, trasformatosi in Sailor Chaos, ha disseminato morte e distruzione. Sailor Moon, grazie al suo potere e a quello degli altri semi di stella, annienta Chaos e tutti i personaggi morti per mano di Sailor Galaxia ritornano in vita. Il *manga* si conclude con il matrimonio fra Usagi e Mamoru e la speranza di una vita felice.

1.2 Analisi dei personaggi

Come abbiamo visto in precedenza, *Sailor Moon* è stato un *anime* che ha portato grandi novità all'interno del panorama dei *majokko*, in particolare personaggi con una crescita psicologica maggiore che si scontravano con gli stereotipi dell'epoca. Nonostante ciò, i personaggi mantengono delle caratteristiche tipiche del periodo: per esempio la relazione eterosessuale tra Usagi e Mamoru oppure le conversazioni tra le guerriere *sailor* che spesso sono incentrate sul mondo maschile.¹²⁰

Le guerriere *sailor*, però, non sono gli unici personaggi femminili dell'*anime*, al contrario gli antagonisti sono perlopiù donne adulte piuttosto diverse dalle protagoniste. Infatti, sono donne mature che indossano molto trucco e generalmente sembrano insoddisfatte della loro vita. Sono tutte donne single che, nel caso della regina Nehellenia, manipolano gli uomini per cercare disperatamente un amore che non riusciranno mai a trovare; quindi, sono donne che hanno fallito nel divenire mogli e madri.¹²¹ Inoltre, nella serie animata degli anni Novanta, appaiono molte donne manipolate dalle forze del male che sono ossessionate dalla carriera e perciò considerate un brutto esempio da seguire.¹²² Questo perché, come abbiamo detto nel primo capitolo, lo scopo della donna dopo gli studi era di sposarsi e diventare madre. Questo stereotipo, anche se in misura minore rispetto ai decenni precedenti, permane anche negli anni Novanta. Sia durante il primo episodio della serie originale sia nel primo capitolo del *manga*, il nemico da sconfiggere è un mostro che ha assunto le sembianze della madre di una delle compagne di scuola di Usagi. Il mostro, tramite dei gioielli venduti alle studentesse, cerca di assorbire l'energia "giovane" delle ragazze per diventare più potente. Come notiamo, quindi, le antagoniste sono invidiose delle altre donne e cercano in ogni modo di distruggere la loro vita e di rubare ciò che hanno di più caro, come nel caso di Usagi quando Mamoru viene manipolato a fini malvagi. Queste donne indossano spesso abiti succinti e trasgressivi che sono in completa antitesi con i vestiti indossati dalle guerriere *sailor*, come nel caso di Esmeraude nel secondo arco narrativo. Inoltre, queste antagoniste vengono sempre sconfitte dal potere dell'amore di Usagi, ovvero da ciò che sono destinate a non provare mai. Al contrario, alcuni personaggi come le sorelle Ayakashi nell'*anime* degli anni

¹²⁰ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 190.

¹²¹ The Artifice, *Can manga...*, cit., <https://the-artifice.com/manga-anime-feminism-gender-studies/> (ultimo accesso: 20 agosto 2023).

¹²² SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 146.

Novanta diventano buone grazie al potere purificatore di Sailor Moon. Di conseguenza, cambia anche il loro vestiario che si avvicina agli abiti usati dalle giovani studentesse.¹²³ Quasi tutti gli archi narrativi di Sailor Moon si basano continuamente sullo scontro tra donne mature e donne giovani. Quindi, i nemici di Sailor Moon sono molto più approfonditi psicologicamente rispetto al passato: hanno una storia da raccontare, dei desideri, dei sentimenti e in alcuni casi anche dei ripensamenti. Il pubblico, dunque, non solo si immedesima e prova empatia per le protagoniste, ma in alcuni casi può provare questi sentimenti anche per le antagoniste.

Le eroine, come abbiamo detto in precedenza, incarnano un nuovo modello di femminilità associato al potere e che va in contrasto con lo stereotipo di donna giapponese presente all'epoca in Giappone. Questa unione di potere e femminilità corrisponde all'emergere in quel periodo storico del *girl power* in Europa e negli Stati Uniti.¹²⁴ All'interno della serie vi è una scarsa presenza di personaggi maschili e i pochi presenti non hanno un ruolo rilevante. Questa scelta narrativa può essere data dal fatto che secondo la Takeuchi gli uomini sono inaffidabili ed è quindi per questo motivo che il tema centrale di *Sailor Moon* è il potere delle donne.¹²⁵ Per esempio, Mamoru non rappresenta un aiuto concreto per le guerriere *sailor*, infatti partecipa raramente alle battaglie. Il suo è un ruolo di supporto e sostiene Usagi nei momenti di difficoltà, ma mai in modo tangibile.¹²⁶ Inoltre, gli antagonisti uomini muoiono più facilmente rispetto alle loro controparti femminili e appaiono per un tempo più breve. Nonostante Mamoru sia il personaggio maschile più importante della serie, molto spesso viene manipolato dai nemici ed è Usagi che deve salvarlo. Ciò rappresenta una novità perché l'importanza del ruolo maschile viene ridotta enormemente a favore delle figure femminili.

¹²³ KING, *Sakura ga meijiru...*, cit., p. 237.

¹²⁴ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 191.

¹²⁵ Tuxedo Unmasked, [Lunar Logs] Naoko Discusses Love and Life Before Sailor Moon, in "Tuxedo Unmasked", 2022, <https://www.tuxedounmasked.com/lunar-logs-naoko-discusses-love-and-life-before-sailor-moon/>, (ultimo accesso: 10 ottobre 2023).

¹²⁶ Cassandra YATRON, "30 Years Later, Re-Examining the "Pretty Soldier", *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 2022, p. 19.



18 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Usagi Tsukino/Sailor Moon.

Il personaggio di Usagi è molto interessante perché si discosta in maniera netta dalle protagoniste *majokko* classiche del tempo. Prima di tutto è una ragazza insicura e impacciata – caratteristiche che rimangono anche dopo la trasformazione in guerriera sailor – e non vuole vivere la vita di maghetta, ma desidera solo essere una ragazza normale. Quindi, a differenza delle altre protagoniste *majokko*, lei inizialmente rifiuta il suo ruolo di guerriera. Non accetta di diventare una maghetta e solo durante il terzo arco narrativo comincia a prendere coscienza di se stessa. Inoltre, inizialmente è poco indipendente e viene aiutata spesso da Luna e Mamoru, in particolare durante il capitolo del *manga* dedicato a Rei in cui si ritrova da sola ad affrontare il nemico. Usagi rappresenta forse una delle protagoniste *majokko* più realistiche: è una semplice studentessa delle superiori che si ritrova all'improvviso a imparare a combattere e ad affrontare un passato che non riconosce come suo. Dunque, le giovani ragazze riescono a sentirsi rappresentate da Usagi perché rispecchia perfettamente le insicurezze e la crisi d'identità sperimentate dagli adolescenti. I dubbi sulla sua identità sono la peculiarità del personaggio: Usagi nasce sulla Terra con famiglia e amici, ma al tempo stesso è tormentata dai ricordi di un passato lontano. Durante tutto il *manga* assistiamo alla crescita psicologica del personaggio e alla sua graduale accettazione di entrambe le identità, il contrario, invece, delle protagoniste del passato che difficilmente attraversavano una vera e propria maturazione. Usagi Tsukino abitante della Terra e Serenity abitante della Luna fanno parte di lei e unendosi danno vita a Sailor Moon, ovvero una terza identità che rappresenta l'apice del suo potere di donna.

Un'altra peculiarità di Usagi è che, nelle fasi più avanzate della storia, è proprio lei a donare parte dei suoi poteri alle altre guerriere per renderle più forti.¹²⁷ Ciò alimenta quella solidarietà femminile che la serie cerca di trasmettere al pubblico. Inoltre, Usagi mostra una particolare empatia verso le altre persone; infatti, riunisce attorno a sé le guerriere *sailor* perché vede che ognuna di loro viene emarginata: Mercury perché è intelligente, Mars per il suo ruolo di sacerdotessa, Jupiter perché è fisicamente diversa dalle altre ragazze e Venus perché è una spia.¹²⁸

Un elemento presente nella serie e che non era mai stato trattato prima in un *majokko* è il ruolo di madre della protagonista. Il rapporto fra Usagi e Chibiusa può sembrare inizialmente quello di due sorelle – anche considerando la giovane età della protagonista – ma durante la serie Usagi prende più coscienza del suo ruolo di madre nonostante all'inizio lo rigetti.¹²⁹ L'istinto materno di Usagi non è indirizzato solo verso Chibiusa, ma anche verso le sue compagne, alimentando la solidarietà fra donne.¹³⁰ Usagi viene spesso mostrata gelosa del rapporto instauratosi tra Mamoru e Chibiusa, segno che nonostante tutto è solo una giovane ragazza. L'essere madre rappresenta l'ultimo stadio del rapporto fra Usagi e Mamoru che durante la serie matura sempre di più.¹³¹ Ed è proprio grazie a questo amore che il vero potere del cristallo d'argento si risveglia e riescono così a sconfiggere Metalia. Perciò, i poteri di Sailor Moon vengono amplificati dall'amore che prova per Mamoru tanto che è in grado anche di portare i nemici dalla propria parte. Per esempio, durante il quarto arco narrativo, Usagi libera il quartetto delle amazzoni dal giogo di Nehellenia mostrando un ruolo di madre che invece di punire cerca di educare e migliorare. È importante sottolineare che questa purificazione avviene solo con personaggi femminili, mentre ai personaggi maschili non è concessa alcuna redenzione. Si può quindi affermare che solo le vittime del sistema patriarcale vengono salvate, mentre chi controlla questo sistema viene eliminato.¹³² Questo amplifica il messaggio che gli uomini, all'interno di Sailor Moon, non sono essenziali e anzi rappresentano un ostacolo verso quella solidarietà femminile che permette alle guerriere *sailor* di proteggere il pianeta.

¹²⁷ *Id.*, p. 14.

¹²⁸ *Id.*, pp. 17-18.

¹²⁹ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., p. 191.

¹³⁰ *Id.*, p. 193.

¹³¹ SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Children of Sailor Moon: The Evolution of Magical Girls in Japanese Anime*, in "Nippon", 2015, <https://www.nippon.com/en/in-depth/a03904/#>, (ultimo accesso: 10 ottobre 2023).

¹³² SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., p. 194.

Il personaggio di Usagi, dunque, nonostante si faccia bandiera di un amore eterosessuale classico, rappresenta un modello nuovo di protagonista femminile che inizialmente si dimostra insicuro e impacciato, ma che affronta una maturazione psicologica senza precedenti nel genere. Simboleggia, quindi, una figura femminile in cui le donne riescono a immedesimarsi e a trovare conforto.



19 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Ami Mizuno/Sailor Mercury.

Ami Mizuno, ossia Sailor Mercury, è la prima guerriera *sailor* che Usagi incontra ed è il cervello del gruppo. Infatti, è una ragazza molto intelligente, pacata e studiosa.¹³³ Proviene da una famiglia ricca e aspira a diventare medico come la madre. Non è un dettaglio da sottovalutare perché al tempo i ruoli in campi scientifici erano considerati tipicamente maschili; quindi, una donna che eccelle negli studi di questo tipo e che desidera diventare medico si discosta dagli stereotipi di genere.¹³⁴ Inoltre, i suoi genitori sono separati; quindi, viene meno il modello di famiglia giapponese tradizionale. Il personaggio di Ami, dunque, non si allontana eccessivamente dai personaggi femminili presenti a quel tempo nei *majokko*, ma è un personaggio che, a differenza di Usagi, mette i propri studi e le proprie ambizioni davanti all'amore.

¹³³ Anne ALLISON, "Sailor Moon: Japanese Superheroes for Global Girls", in Timothy J. Craig (a cura di), *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture*, Londra, Routledge, 2000, p. 270.

¹³⁴ YATRON, *30 Years Later...*, cit, p. 11.



20 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Rei Hino/Sailor Mars.

Rei Hino, quindi Sailor Mars, è la seconda guerriera *sailor* che Usagi incontra ed è il personaggio più riflessivo del gruppo. È una sacerdotessa che non ha molti amici perché viene considerata fredda e distaccata, ma grazie a Usagi riesce a trovare un gruppo di amiche in cui essere accettata. La particolarità del personaggio risiede nel fatto che disprezza gli uomini e non si fida di loro; quindi, non esprime mai un parere positivo verso il genere maschile. Rei è completamente disinteressata verso l'amore e afferma più volte di non volersi sposare in futuro.



21 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Makoto Kino/Sailor Jupiter.

Questo disinteresse verso la sfera romantica viene condiviso anche da Makoto Kino, ovvero Sailor Jupiter e terza guerriera *sailor* a unirsi al gruppo. Makoto è un

personaggio che non rientra nei canoni della donna ideale; infatti, possiede alcuni tratti tipicamente associati agli uomini come l'abilità negli sport e la grande forza fisica. L'unica persona che non ha paura di lei e la accetta è Usagi, mentre il resto degli studenti la evita.¹³⁵ Il motivo è da ricercare nella personalità di Makoto: infatti, non corrisponde allo stereotipo della ragazza dolce, al contrario è diretta e non ha paura di usare le maniere forti se necessario; quindi, queste sue caratteristiche la rendono diversa rispetto al tipo di femminilità che ci si aspetterebbe da lei. Inoltre, non indossa la tipica uniforme scolastica perché la sua fisicità è diversa dalle altre ragazze e non esiste una divisa della sua taglia. È una donna indipendente che abita da sola e rigetta il concetto di matrimonio. Infatti, il capitolo in cui appare per la prima volta ha come tema degli abiti da sposa maledetti che, se indossati, condannano la donna in procinto di sposarsi all'infelicità. Questo episodio può essere visto come una critica al matrimonio che porta le donne a essere infelici, mentre la vera felicità può essere trovata nell'indipendenza. Inoltre, cambia scuola e si trasferisce in quella di Usagi perché un ragazzo le aveva spezzato il cuore, ciò rinforza il suo desiderio di indipendenza e rifiuto verso il mondo maschile. Possiamo quindi definire Makoto come un personaggio diverso rispetto alle sue amiche: se Ami e Rei non pensano all'amore, ma non lo disdegnano nemmeno, Makoto rifiuta tutto ciò in nome di una vita più libera e, forse, più felice.



22 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Minako Aino/Sailor Venus.

¹³⁵ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., pp. 183-184.

L'ultima guerriera *sailor* a unirsi al gruppo è Minako Aino che, oltre a essere Sailor Venus, assume anche l'identità di Sailor V, la paladina della giustizia. Rispetto alle altre guerriere *sailor*, Minako è più simile a Usagi: entrambe, infatti, desiderano avere una storia d'amore. Inoltre, si assomigliano molto anche dal punto di vista caratteriale: entrambe sono ragazze amichevoli, romantiche e sognatrici. Minako esprime più volte nel corso della serie il desiderio di volere un uomo. Nonostante rientri nello stereotipo di personaggio femminile che ricerca l'amore, possiede una caratteristica che la rende un personaggio degno di essere analizzato: la capacità di trasformarsi in qualsiasi cosa essa desideri, anche un uomo. Difatti, nel sesto volume del *manga*, per intrufolarsi in uno spettacolo dedicato solo agli studenti dell'istituto Infinity, si trasforma in uno studente usando il suo portacipria. Come abbiamo visto nel primo capitolo, l'elemento della trasformazione fisica è un classico dei *majokko* anni Settanta e Ottanta; tuttavia, in questo caso Minako non si trasforma in una versione più grande o più piccola di sé, ma cambia genere. È la prima volta che in un *majokko* una maghetta sperimenta questo tipo di trasformazione ma, come vedremo più avanti in questo capitolo, sono presenti anche personaggi il cui genere è fluido. La transizione da donna a uomo non viene vissuta con disagio, anzi avviene in modo naturale.



23 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Haruka Tenō/Sailor Uranus e Michiru Kaiō/Sailor Neptune.

I personaggi più importanti da analizzare sono certamente Haruka Tenō, ossia Sailor Uranus, e Michiru Kaiō, ovvero Sailor Neptune. Haruka nello specifico è un personaggio che rompe molti stereotipi di genere perché nella sua vita privata finge di essere un uomo. Inoltre, è fidanzata con Michiru e questo fa di loro la prima coppia

omosessuale ad apparire in un *mahō shōjo*. La relazione romantica fra le maghette è una novità nel genere e, come vedremo nei capitoli tre e quattro, verrà ripresa anche in alcune serie successive. Ciononostante, questo rapporto non venne condannato in Giappone, questo perché l'omosessualità femminile, al contrario di quella maschile, non è considerata "pericolosa".¹³⁶ Una possibile motivazione si può ritrovare nel modo in cui è strutturata la società giapponese: in una società patriarcale non è accettata l'omosessualità maschile, mentre quella femminile non desta particolari preoccupazioni. Difatti, le relazioni fra persone dello stesso sesso sono più comuni in *majokko* e *shōjo* rispetto agli *shōnen* che, avendo gli uomini come target principale, tendono a mostrare solo relazioni eterosessuali. Takeuchi, in un'intervista, conferma che Michiru e Haruka sono una coppia innamorata l'una dell'altra e che nella creazione del personaggio di Haruka ha preso ispirazione dalla Takarazuka Revue, una compagnia teatrale formata esclusivamente da donne che impersonano anche personaggi maschili.¹³⁷ Infatti, come afferma nella stessa intervista «[...] the maximum level of feminine emancipation. These actress cover all roles of the plays, even the male ones.»¹³⁸, quindi Haruka rappresenta la libertà femminile perché, come viene detto più volte nel *manga*, vive il proprio genere liberamente incarnando contemporaneamente aspetti femminili e maschili.

Haruka gioca molto sull'ambiguità del suo genere non soffermandosi mai sui pronomi che le persone usano per riferirsi a lei. Nel sesto volume, durante il terzo arco narrativo della serie, Haruka afferma che non vi sono differenze fra uomo e donna e che non bisogna dare per scontato che una donna perda contro un uomo. Nello stesso volume Haruka, trasformata in Sailor Uranus, bacia Sailor Moon sdoganando definitivamente l'omosessualità nei *majokko*. Usagi non rimane sconvolta, anzi la sua preoccupazione maggiore in quel momento è capire l'identità di genere di Haruka. Questo perché Haruka la bacia nella sua veste da guerriera *sailor* e quindi si presenta per la prima volta a Usagi con abiti femminili e non maschili. Di conseguenza, nella mente di Usagi il personaggio di Haruka diventa una figura ambigua: da una parte c'è la Haruka di tutti i giorni che indossa abiti maschili ed è considerata da tutti un uomo, mentre dall'altra parte troviamo una Haruka con tratti più femminili che indossa l'uniforme delle guerriere *sailor*. Usagi

¹³⁶ Tania DARLINGTON, Sara COOPER, "The Power of Truth: Gender and Sexuality in Manga", Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Bloomsbury Publishing, 2010, p. 166.

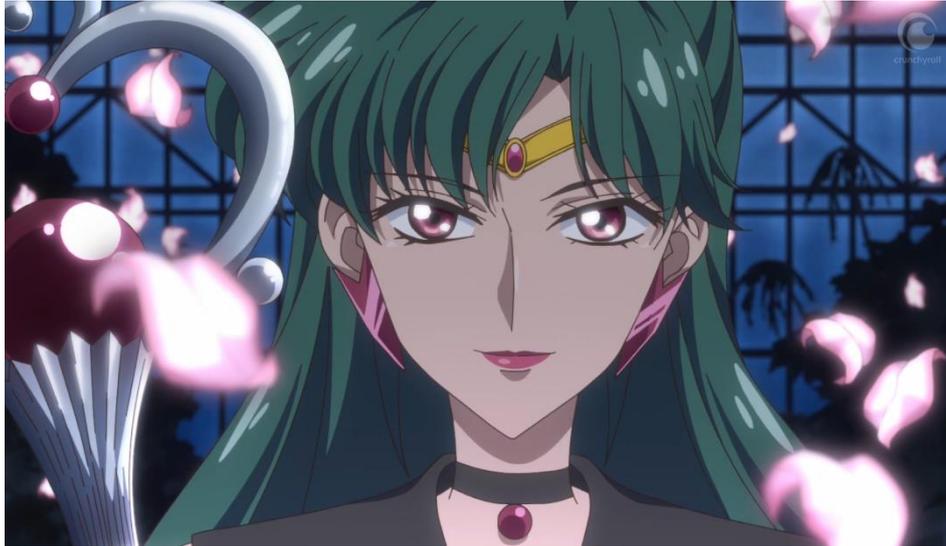
¹³⁷ TAKEUCHI Naoko, *An interview with Naoko Takeuchi*, Kappa Magazine 51, settembre 1996, <http://www.kicie.net/realm/naoko.htm>, (ultimo accesso: 10 ottobre 2023).

¹³⁸ *Ibid.*

chiede ad Haruka se è un uomo o una donna, ma non risponde perché non le interessa quale pronome usano le persone per interagire con lei. Il personaggio di Haruka, quindi, non è solo rivoluzionario nel campo dei *mahō shōjo*, ma lo è in generale nell'animazione giapponese: per la prima volta, infatti, viene presentato un personaggio che oltrepassa la dicotomia uomo/donna per trasformarsi in una figura nuova e libera da ogni stereotipo di genere. I tratti maschili di Haruka non sono limitati solo al vestiario, ma anche al modo di parlare diretto e non convenzionale per una ragazza. Nonostante questa ambiguità, Haruka non subisce discriminazioni a scuola e Usagi la considera al pari delle sue compagne. Usagi è la protagonista assoluta della serie e il personaggio in cui gli spettatori riescono a immedesimarsi maggiormente; quindi, la sua accettazione di Haruka viene traslata anche al pubblico.

Il rapporto fra Usagi e Mamoru è il più importante della serie, ciononostante la relazione omosessuale fra Haruka e Michiru non è malvista o considerata innaturale, al contrario è accettata con naturalezza. Michiru, a differenza di Haruka, si comporta in maniera più tipicamente femminile e questa dicotomia la si nota anche durante le battaglie: se Michiru utilizza come arma uno specchio – oggetto associato al mondo femminile – e i suoi attacchi sono più aggraziati, Haruka d'altro canto utilizza una spada e la sua magia è più violenta. Inoltre, le due non appaiono mai singolarmente durante gli scontri, elemento che fa capire allo spettatore quanto il loro rapporto sia stretto.

A un certo punto della storia Sailor Saturn si reincarna in una neonata e Sailor Uranus, Neptune e Pluto decidono di crescerla andando a convivere insieme. Viene quindi mostrato un nuovo modello di famiglia all'avanguardia per l'epoca: una famiglia formata da tre donne e una bambina. Questo nucleo familiare si contrappone, invece, a quello più tradizionale formato da Usagi, Mamoru e la figlia Chibiusa. Anche in questo caso la loro idea di famiglia non viene osteggiata dagli altri personaggi, anzi viene accettata tacitamente.



24 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Setsuna Meiō/Sailor Pluto.

Setsuna Meiō, ovvero Sailor Pluto, è un personaggio che non ha molta rilevanza all'interno della serie. Lei è la custode della porta del tempo e per questo motivo le è proibito abbandonare il suo posto e incontrare altre persone. Fino al secondo arco narrativo vive un'esistenza solitaria, impossibilitata a vivere una vita normale come le altre guerriere *sailor*. Dopo la sua morte nel secondo arco narrativo, però, viene liberata da questo fardello perché si reincarna in una studentessa dell'istituto Infinity; quindi, da questo momento in poi entra a far parte del gruppo delle guerriere *sailor*. Dopo la reincarnazione di Sailor Saturn, decide di andare a convivere insieme a Michiru e Haruka diventando a tutti gli effetti una terza mamma. È il personaggio più maturo tra le guerriere *sailor*, innamorata del principe Endymion decide di sopprimere questo sentimento per il bene del regno. Quindi, è una figura a suo modo tragica: costretta a vivere esclusa dalla società per l'eternità e a nascondere un sentimento d'amore. Tuttavia, l'amore per un uomo viene traslato nell'amore verso la neonata Sailor Saturn, dando quindi a Setsuna la possibilità di guarire le ferite del passato.



25 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Hotaru Tomoe/Sailor Saturn.

Sailor Saturn, il cui vero nome è Hotaru Tomoe, è la guerriera della distruzione che appare solo quando il pianeta è in grave pericolo. Dopo essersi sacrificata alla fine del terzo arco narrativo, si reincarna in una neonata e viene cresciuta da Haruka, Michiru e Setsuna. A causa del suo ruolo anche lei, come Sailor Pluto, viene esclusa dalle altre guerriere e anzi temuta per il suo potere distruttivo. Tuttavia, dopo la sua reincarnazione, ottiene la possibilità di vivere come una ragazza normale. Possiamo quindi affermare che in *Sailor Moon* le donne hanno una seconda chance di vivere una vita normale: Setsuna smette di essere una guerriera solitaria e si crea una famiglia, mentre Hotaru da guerriera della distruzione diventa la guerriera della rinascita pronta a vivere una nuova vita libera dalla cattiva reputazione che l'ha perseguitata per secoli.



26 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Chibiusa/Sailor Chibi Moon.

La figlia di Usagi e Mamoru, Chibiusa, è un personaggio interessante perché, se per tutta la serie si presenta come una bambina, durante il *climax* del secondo arco narrativo viene manipolata dagli antagonisti e si trasforma in una versione di se stessa adulta e malvagia. Di conseguenza, il mondo adulto viene associato all'oscurità, infatti la maggior parte dei personaggi adulti presenti all'interno della serie fa parte degli antagonisti. Inoltre, Chibiusa fa parte della stirpe lunare la cui crescita si blocca a un certo punto della loro vita – tendenzialmente alla fine della pubertà come nel caso di Neo Queen Serenity – quindi tutte le protagoniste sono destinate a rimanere delle adolescenti per sempre. Il mondo degli adulti viene quindi temuto e considerato un momento della vita in cui i propri desideri oscurano l'animo.



27 *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1992-97). Sailor Starlights.

Gli ultimi personaggi da analizzare, ma non meno importanti, sono le tre Sailor Starlights che appaiono nell'ultima parte della storia. In modo molto simile al personaggio di Haruka, nella vita quotidiana fingono di essere uomini per celare la loro vera identità, ma quando si trasformano in guerriere *sailor* rivelano la loro natura femminile. Gli altri personaggi provano un'attrazione verso di loro e accettano con normalità la loro identità. In particolare, a causa della partenza di Mamoru per gli Stati Uniti, Usagi si avvicina molto a Seiya tanto che quest'ultima la bacia. Usagi, quindi, non rispecchia il modello di donna che deve essere fedele verso l'uomo, al contrario durante la serie si lascia andare a baci verso altre donne.

In conclusione, possiamo affermare che il genere dei personaggi in *Sailor Moon* non viene mai considerato come un elemento fondamentale, di conseguenza il pubblico è in grado di andare oltre focalizzandosi invece sulla loro interiorità. L'*anime* degli anni Novanta differisce dal *manga* perché le Sailor Starlights non sono donne che indossano abiti maschili, ma cambiano sesso durante la trasformazione diventando donne. In Italia, invece, i loro personaggi hanno subito una forte censura e il loro cambio di sesso viene giustificato con l'arrivo delle loro sorelle gemelle. Il motivo di questo gesto può essere ricondotto alle critiche da parte di vari psicologi come Vera Slepovj il cui timore era che la rappresentazione di una fluidità normalizzata potesse influenzare negativamente i bambini.¹³⁹

1.3 Conclusioni

In questa analisi abbiamo raccontato la storia editoriale di *Sailor Moon* e di quanto la serie animata sia stata in grado di influenzare il pubblico. La popolarità della serie non ha precedenti e possiamo considerarla come il primo *manga* e *anime* dal successo mondiale. Nonostante siano passati poco più di trenta anni dall'inizio della sua pubblicazione, la serie è ancora oggi molto popolare in ogni angolo del mondo e non si è mai fermata la produzione di *merchandise* a tema. Tra i motivi che hanno portato la serie ad avere così tanto successo dobbiamo certamente includere i suoi personaggi: donne forti e libere di esprimere la loro sessualità che rappresentano tutt'oggi un modello all'interno della cultura pop.

Abbiamo poi discusso del concetto di trasformazione e di come si differenzi rispetto ai *majokko* del passato. In questo caso non ci troviamo davanti a un cambiamento fisico delle protagoniste che invece rimangono sempre adolescenti. Ciò aiuta il giovane pubblico a immedesimarsi maggiormente nelle guerriere *sailor* perché non affrontano prima del tempo i problemi della vita adulta, come invece accadeva in passato.

La divisa scolastica è il loro segno distintivo, infatti raramente le vediamo cambiare abito e anche quando sono trasformate indossano una *sailor fuku*. Le guerriere *sailor* ottengono dalla *mascotte* l'oggetto che scatena la trasformazione, ma i poteri magici risiedono dentro di loro. In passato, invece, le protagoniste non possedevano alcun potere e dipendevano da una creatura sovranaturale per poter usare la magia, inoltre spesso non

¹³⁹ Paolo CALCAGNO, "Sailor Moon pericolosa per i ragazzini", *Corriere della Sera*, 8 aprile 1997, p. 38.

erano in grado di usarla in sua assenza. Di conseguenza, la trasformazione delle guerriere *sailor* rappresenta un effettivo *empowerment* della figura femminile che supera i canoni classici della *majokko* per sostituirla con un modello più forte.

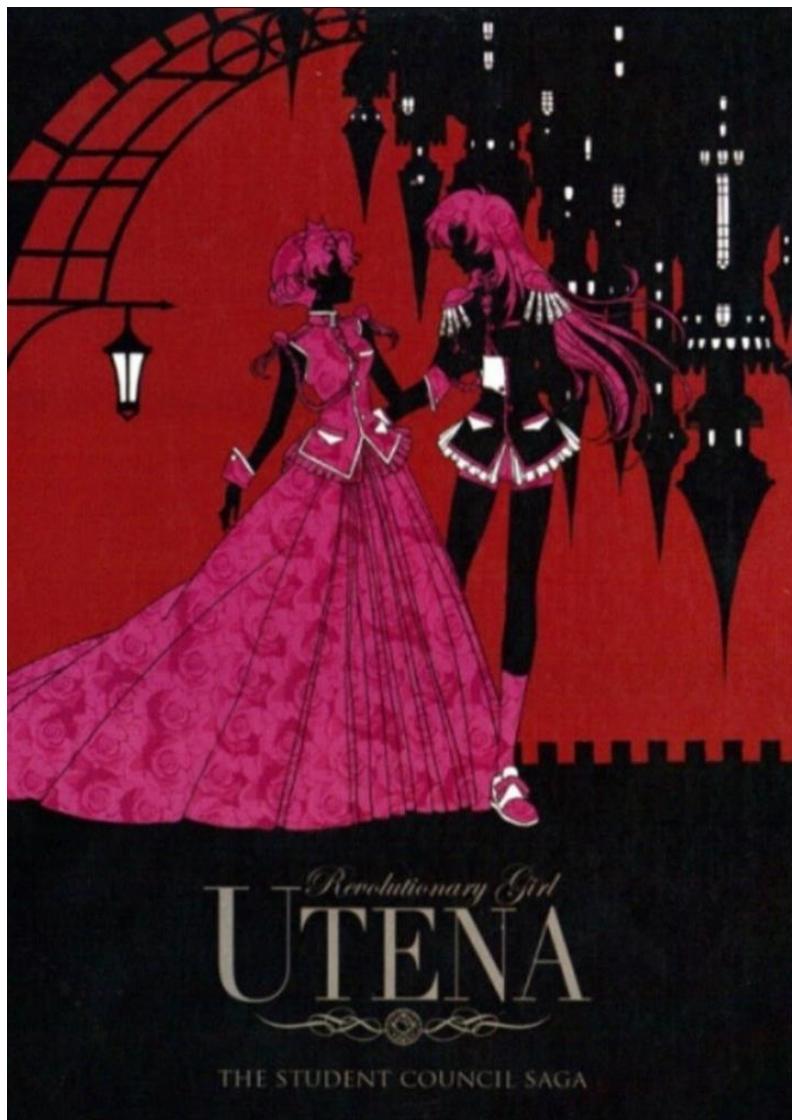
Come abbiamo visto, *Sailor Moon* ha portato grandi innovazioni all'interno del genere, ovvero una maggiore profondità psicologica dei personaggi e una storia più complessa e divisa in archi narrativi. Gli antagonisti non sono più figure dalla scarsa caratterizzazione che si limitano a ostacolare le protagoniste, ma sono personaggi più approfonditi psicologicamente, con un passato e uno scopo che riguarda la dominazione del pianeta o della galassia. Come abbiamo detto, le guerriere *sailor* rappresentano un nuovo tipo di maghette più moderno. Tuttavia, persistono alcuni elementi classici come la relazione romantica della protagonista. Il suo amore per Mamoru, infatti, è uno dei perni centrali della narrazione. Al contrario, la relazione omosessuale fra Haruka e Michiru non viene approfondita particolarmente e rimane a un livello superficiale, soprattutto se consideriamo che vengono introdotte a partire da metà serie. Inoltre, Usagi e Mamoru si scambiano svariate effusioni, mentre gli unici due baci tra donne avvengono tra personaggi che non hanno alcuna relazione sentimentale fra loro. È certamente un'importante rappresentazione LGBTQ+ nei *majokko*; tuttavia, finisce per essere un momento diluito all'interno della storia. Il concetto di genere fluido, invece, viene più volte ribadito grazie alla presenza di personaggi come Seiya e Haruka che non si preoccupano di come vengono percepiti dalle altre persone. In particolare, Haruka può essere considerata come un personaggio non binario, infatti non esprime preferenze di genere e accetta qualsiasi pronome. Le altre guerriere *sailor*, invece, non si fidanzano mai e nel caso di Sailor Venus e Sailor Pluto si limitano ad avere delle infatuazioni. La Takeuchi non ha mai spiegato il motivo dietro all'assenza di interessi amorosi per gli altri personaggi, ma considerando che la relazione fra Mamoru e Usagi ricopre una certa importanza, probabilmente non voleva togliere spazio alla narrazione. Inoltre, siccome le guerriere *sailor* avrebbero passato più tempo con i loro partner e meno in gruppo, sarebbe venuta meno quella complicità femminile che caratterizza la serie. Non dimentichiamoci infatti che il tema principale di *Sailor Moon* è il potere e la solidarietà femminile.

Nonostante alcuni elementi tipici degli *shōjo* e dei *majokko* siano presenti in maniera preponderante, possiamo affermare che *Sailor Moon* ha rappresentato una ventata di aria fresca nel panorama *anime* degli anni Novanta a tal punto da ispirare le serie successive ed è stato in grado di rappresentare e popolarizzare dei personaggi femminili liberi dagli stereotipi sociali. Come vedremo nei capitoli successivi, gli

elementi innovativi presenti all'interno di *Sailor Moon* verranno ripresi dalle serie successive per creare dei personaggi rivoluzionari.

Capitolo 3

Atto III – *Shōjo Kakumei Utena*: La rivoluzione del genere *mahō shōjo*



28 *Shōjo Kakumei Utena* (1997). Le due protagoniste Utena e Anthy.

Sul finire degli anni Novanta fece capolino nel palinsesto giapponese una serie animata che avrebbe portato una vera e propria rivoluzione nell'ambito dei *majokko*: *Shōjo Kakumei Utena* (少女革命ウテナ, Utena la fillette révolutionnaire o La ragazza rivoluzionaria Utena in Italia) trasmessa in Giappone nel 1997 con la regia di Ikuhara

Kunihiko che aveva lavorato precedentemente a *Sailor Moon*. Il manga, disegnato da Saitō Chiho e scritto da Ikuhara, venne pubblicato sulla rivista *Ciao* nel 1996.¹⁴⁰

Il regista, dopo la quarta stagione, abbandona la Tōei Animation e crea un collettivo di artisti chiamato Be-Papas per lavorare a una nuova serie. Il gruppo era formato dal regista Ikuhara Kunihiko, l'animatore Hasegawa Shinya, la disegnatrice Saitō Chiho e gli sceneggiatori Enokido Yōji e Oguro Yūichirō.¹⁴¹ *Utena* è un progetto multimediale composto da un *anime*, un *manga* che rielabora la serie animata, un film, un *manga* dedicato a quest'ultimo, un videogioco e una rappresentazione teatrale.¹⁴² Ognuno di essi può essere considerato come una diversa sfaccettatura del progetto. La serie, come vedremo meglio nel paragrafo dedicato alla trama, racconta la storia di Utena Tenjō che, una volta arrivata all'accademia Ōtori, partecipa a dei duelli allo scopo di trovare il principe che aveva incontrato in passato. La seconda protagonista è Anthy Himemiya che, dopo la vittoria di Utena nel primo duello, diventa sua amica.

Utena possiede alcuni elementi degli *anime* anni Novanta che abbiamo descritto nel primo capitolo: l'idea di un progetto multimediale, una protagonista forte e carismatica e una maggiore profondità narrativa. La principale caratteristica della serie risiede nelle tematiche presentate: sessualità, crescita e problemi legati all'identità di genere che, fondendosi con una serie di simbolismi e riferimenti filosofici, rendono la visione dell'*anime* complessa e poco adatta a un pubblico giovane.¹⁴³ Inoltre, Ikuhara desiderava che fosse simile a un'opera, difatti sono presenti molti elementi visivi che rimandano alla tradizione teatrale europea.¹⁴⁴ Oltre a ciò, elementi tipici dei *majokko* come le trasformazioni, la salvaguardia della Terra e i combattimenti sono assenti o presenti solo in parte. Durante l'ascesa all'arena dei duelli, Utena e Anthy cambiano abito, ma è solamente un fattore estetico poiché non ne traggono alcun tipo di vantaggio. Inoltre, nella seconda metà della serie la trasformazione varia diventando più complessa e suggerendo un rapporto più profondo tra le due protagoniste.¹⁴⁵ Il tema della lotta contro le forze del male manca del tutto perché non sono presenti antagonisti che vogliono

¹⁴⁰ NONAKA Minami, "Utena? Hatena Utena!" (Utena? Povera Utena!), *Newtype*, 13, 11, novembre 1997, p. 48.

¹⁴¹ Redazione Animage, "Utena hakusho" (Rapporto su Utena), *Animage Extra*, 6, giugno 1997, p. 5.

¹⁴² TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese...*, cit., p. 337.

¹⁴³ *Ibid.*

¹⁴⁴ Redazione Animage, "Zettai Unmei Mokushiroku" (Assoluta apocalisse del destino), *Animage*, maggio 1997, p. 16.

¹⁴⁵ Catherine K. BAILEY, "Her Story, Too: Final Fantasy X, Revolutionary Girl Utena, and the Feminist Hero's Journey", in Norma Jones, Maja Bajac-carter, Bob Batchelor (a cura di), *Heroines of Film and Television: Portrayals in Popular Culture*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2014, p. 143.

conquistare il pianeta. Di conseguenza, anche i duelli svolgono un ruolo differente: non sono dei combattimenti in cui i personaggi rischiano la vita, bensì rappresentano uno scontro psicologico. Inoltre, non sono presenti né *mascotte* che donano poteri magici né accessori che permettono la trasformazione. Per tutti questi motivi possiamo definire *Utena* come un *majokko* atipico che, nonostante la grande popolarità del genere all'epoca, sceglie di emergere come un *anime* destinato a un pubblico più adulto.

Nonostante la sua complessità, la serie ebbe un grande successo tanto da vincere nel 1997 il premio di migliore serie animata all'evento Animeshōn tenuto a Kōbe.¹⁴⁶

Il 14 agosto 1999 uscì il film *Shōjo kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku* (少女革命ウテナ アドゥレセンス黙示録, *Utena la fillette révolutionnaire - The Movie: Apocalisse adolescenziale* in Italia) che rielabora la serie animata inserendo al suo interno elementi ancora più complessi e simbolici. La visione surrealista di Ikuhara ha ancora una volta successo: il film, infatti, si aggiudica il premio come miglior film all'Anime Expo tenutosi a Los Angeles l'anno successivo.¹⁴⁷ Nello stesso anno di uscita del film, venne pubblicato sulla rivista *Bessatsu Shōjo Comic Special* un adattamento manga a cura di Saitō Chiho.¹⁴⁸

1.1 Trama

La storia di *Shōjo Kakumei Utena* è divisa in quattro archi narrativi e il primo funge da introduzione ai personaggi. La protagonista è Utena Tenjō che arriva all'accademia Ōtori grazie a un anello con inciso sopra una rosa, donatole anni prima da un principe. Questo incontro cambiò la vita della giovane Utena che decise di diventare lei stessa un principe e di iscriversi all'accademia per cercare la persona che le aveva donato l'anello. Tuttavia, la scuola non è un luogo normale, infatti il consiglio studentesco partecipa continuamente a dei duelli per ottenere in premio Anthy Himemiya, ossia la "Sposa della Rosa" che si dice abbia il potere di rivoluzionare il mondo. Utena, suo malgrado, è costretta a partecipare a questo gioco e continua a combattere per cercare di salvare Anthy. Si susseguono quindi vari duelli contro il consiglio studentesco formato da Tōga Kiryū, Juri Arisugawa, Miki Kaoru, Kyōichi Saionji e Nanami Kiryū; i quali cercano di ottenere il

¹⁴⁶ TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese...*, cit., p. 338.

¹⁴⁷ *Id.*, p. 370.

¹⁴⁸ Julie DAVIS, Bill FLANAGAN, "Chiho Saito and Kunihiko Ikuhara", *Animerica*, 8, 12, 2001, p. 11.

potere della “Sposa della Rosa” per esaudire i loro desideri. Utena riesce a sconfiggerli tutti, tuttavia i duelli non sono finiti perché il “Confine del Mondo”, ossia la misteriosa entità che li organizza, invia contro Utena ulteriori duellanti.

Il secondo arco narrativo si apre con l'introduzione di due nuovi personaggi: Akio Ōtori ossia il fratello di Anthy e sostituto del preside, e Sōji Mikage ovvero il fondatore della società della rosa nera che ha istituito un seminario aperto agli studenti. Coloro che partecipano, però, sono manipolati dallo stesso Mikage a combattere contro Utena e il loro segno di riconoscimento è un anello di colore nero identico a quello indossato dal consiglio studentesco. Lo scopo di Mikage è uccidere Anthy per far diventare Mamiya, il fratello della donna di cui è innamorato, la nuova “Sposa della Rosa”. Utena riesce a sconfiggere i nuovi duellanti e arriva allo scontro finale contro Mikage in cui vince.

Il terzo arco narrativo si focalizza sul rapporto tra Utena, Anthy e Akio e viene rivelato che quest'ultimo è il “Confine del Mondo”. I membri del consiglio studentesco, sotto l'influenza di Akio, riacquistano la volontà di combattere e sfidano Utena a duello. Tuttavia, nessuno riesce a sconfiggerla e nel frattempo il rapporto fra Utena e Anthy si fa sempre più profondo.

Il quarto e ultimo arco narrativo racconta il passato di Anthy e Akio. Lei era una strega, mentre lui era Dios, ossia il principe della rosa che viaggiava in tutto il mondo per salvare le ragazze in difficoltà. Un giorno, però, lui si ammalò e Anthy lo nascose agli occhi degli esseri umani attirandosi tutto il loro odio. La maledizione delle persone si tramutò in una serie di spade che infilzarono Anthy, mentre Akio si trasformò nel “Confine del Mondo”, una forma corrotta del principe Dios. Viene rivelato che, quando Utena incontrò il suo principe, vide anche Anthy trafitta da un milione di spade e decise di salvarla diventando lei stessa un principe. Il giorno della rivoluzione si avvicina e Tōga, innamorato di Utena e deciso a farle aprire gli occhi sulle macchinazioni di Akio, la sfida nuovamente a duello non riuscendo a vincere. Utena riceve una lettera dal “Confine del Mondo” e decide di recarsi nell'arena dei duelli per incontrare finalmente il suo principe. Lì incontra Akio e rivela tutta la verità a Utena che, arrabbiata per essere stata ingannata, lo sfida a duello, ma viene tradita da Anthy che la pugnala alle spalle. L'obiettivo di Akio era di ottenere la spada di Utena per aprire il sigillo che tiene rinchiuso il potere di Dios. Tuttavia, non riesce nel suo intento perché ha ottenuto la spada con il tradimento, Utena quindi, decisa comunque a salvare Anthy dalla sua sofferenza, apre a mani nude la porta della rivoluzione e riesce a liberare la “Sposa della Rosa” dalla sua maledizione. Il giorno dopo Akio è in procinto di trovare nuovi duellanti; tuttavia, la rivoluzione è avvenuta e

Anthy non è più sotto l'influenza del fratello. Dunque, decide di abbandonare l'accademia con lo scopo di cercare Utena scomparsa dopo l'ultimo duello.

Il film rielabora alcuni elementi dell'*anime* e può essere considerato come il vero finale della serie. Infatti, Anthy sembra conoscere già Utena e a differenza della sua controparte *anime* è più intraprendente. Nel finale le due si confrontano nuovamente con Akio, ma stavolta riescono a sconfiggerlo insieme e si lasciano andare a un lungo bacio mentre fuggono verso il mondo esterno.

1.2 Analisi dei personaggi

L'accademia Ōtori rappresenta uno spazio chiuso al di fuori del tempo e dello spazio che non segue le stesse leggi del mondo esterno; infatti, il tempo scorre in maniera diversa e i personaggi non invecchiano mai.¹⁴⁹ L'accademia può essere vista come un mondo patriarcale: Tōga e Akio, rispettivamente presidente del consiglio studentesco e preside dell'Accademia, sono gli uomini al comando, che manipolano i personaggi femminili della serie per i propri scopi. Per esempio, Nanami, sorella di Tōga, o la stessa Anthy che è completamente succube del fratello Akio. I personaggi maschili, quindi, sono tutti dipinti in maniera negativa. Saionji, nonostante con l'avanzare degli episodi diventi una spalla comica, all'inizio della serie viene presentato come un fidanzato tossico che aggredisce fisicamente Anthy e cerca di controllarla in ogni modo. Tōga, d'altro canto, utilizza le sue doti seduttive per manipolare le donne. In particolare, fa credere a Utena di essere lui il suo principe così da renderla inerme in battaglia, e manipola sua sorella Nanami per farla partecipare ai duelli facendo leva sulla sua gelosia. Infine, Akio rappresenta il personaggio maschile più manipolatore e subdolo: non solo tiene sotto il suo controllo Anthy, ma uccide anche il padre della fidanzata Kanae per assicurarsi il completo dominio sull'accademia.

Come vedremo fra poco, all'interno della serie sono presenti personaggi omosessuali e viene affrontata la tematica dell'identità di genere attraverso il personaggio di Utena.

¹⁴⁹ NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 171.



29 *Shōjo Kakumei Utena* (1997). Utena Tenjō e Anthy Himemiya.

Utena è un personaggio femminile degno di essere analizzato perché oltrepassa gli stereotipi di genere:¹⁵⁰ nonostante sia una ragazza, non vuole essere considerata una principessa da salvare, ma un principe, perciò indossa abiti maschili. Tuttavia, non desidera essere un ragazzo, anzi reagisce negativamente ai personaggi che si riferiscono a lei usando pronomi maschili.¹⁵¹ Lo scopo di Utena, quindi, è diventare una donna forte che non ha bisogno di protezione, anzi è lei che vuole difendere gli altri. Desidera incarnare le qualità di coraggio, compassione e forza, quindi il termine principe si trasforma in un concetto astratto slegato da qualsivoglia significato nobiliare o di genere. È per rappresentare queste qualità che Utena decide di continuare a duellare per salvare Anthy e diventare il suo principe. Non è un caso, quindi, che verso la fine della prima saga, quando viene sconfitta da Tōga, Utena decida di indossare la divisa femminile: senza Anthy, infatti, non si sente più un principe. Oltre a quest'ultimo, durante l'*anime* vengono spesso citati anche i ruoli di strega e principessa tipici delle fiabe che però in

¹⁵⁰ OSHIYAMA Michiko, *Shōjo manga jendā hyōshōron: "dansō no shōjo" no zōkei to aidentiti* (Discussione sulla rappresentazione del genere nei manga *shōjo*: formazione e identità delle ragazze *crossdresser*), Tōkyō, Sairyūsha, 2007, p. 277.

¹⁵¹ KOTANI Mari, "Metamorphosis of the Japanese Girl: The Girl, the Hyper-Girl, and the Battling Beauty", *Mechademia*, 1, 2006, p. 163.

questo caso vengono stravolti. La serie li utilizza per parlare di stereotipi di genere, rappresentazione e patriarcato e come essi possano condizionare negativamente la vita delle donne. Anthy e Utena, che dovrebbero essere due principesse in quanto donne, sono rispettivamente una strega e nel finale della serie un principe. Anthy è odiata dall'umanità a causa dei suoi poteri magici, mentre Utena non rispecchia il ruolo che gli uomini vorrebbero assumesse; infatti, Tōga e Akio cercano continuamente di manipolarla per farle abbandonare la sua aspirazione di nobiltà. In varie occasioni Utena cede e pensa di non avere le capacità di trasformarsi in un principe a causa della sua condizione di donna. Nondimeno, nel finale ci riesce salvando Anthy e dimostrando come gli stereotipi di genere possano essere dannosi per la società perché limitano la libertà degli individui. Difatti, Anthy, obbligata a essere la "Sposa della Rosa", non ha mai potuto vivere una vita normale fatta di amori e amicizie, al contrario è sempre stata obbligata a eseguire degli ordini. Dopo la rivoluzione non esistono più ruoli come "Sposa della Rosa", principe o principessa, ma solo individui che scelgono autonomamente il proprio destino. È proprio questo il cambiamento scatenato da Utena: la distruzione di ogni stereotipo o condizionamento esercitato dalla società patriarcale. Come abbiamo affermato prima, la sua volontà di essere un principe vacilla spesso. Infatti, soprattutto verso la fine dell'*anime*, Akio tenta il più possibile di manipolarla e convincerla che è una principessa arrivando anche ad avere un rapporto sessuale con lei.¹⁵² Cerca in ogni modo di piegarla al suo volere per fare in modo di distoglierla dall'obiettivo di salvare Anthy. Inoltre, abusa della sorella per controllarla psicologicamente perché per riottenere il potere perduto ha bisogno della magia di Anthy. Possiamo quindi asserire che Akio rappresenta il potere patriarcale che vuole soggiogare le donne e imprigionarle in dei ruoli prestabiliti che non possono evitare.

Il personaggio di Anthy è molto particolare: nonostante appaia come una ragazza timida e innocente, in realtà nasconde una personalità ambigua e machiavellica e trama in segreto per aiutare suo fratello. Il ruolo di "Sposa della Rosa" la porta a essere trattata alla stregua di un oggetto e la sua femminilità viene repressa in funzione di una sottomissione all'uomo.¹⁵³ Quindi, è molto diversa da Utena che, invece, è il suo completo opposto: intraprendente, forte e soprattutto indipendente. In più, non mostra alcuna volontà propria, non ha amici e chi la "vince" in duello può farne ciò che vuole.¹⁵⁴

¹⁵² DRAZEN, *Anime Explosion!...*, cit., p. 239.

¹⁵³ DARLINGTON, COOPER, *The Power of Truth...*, cit., p. 164.

¹⁵⁴ NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 173.

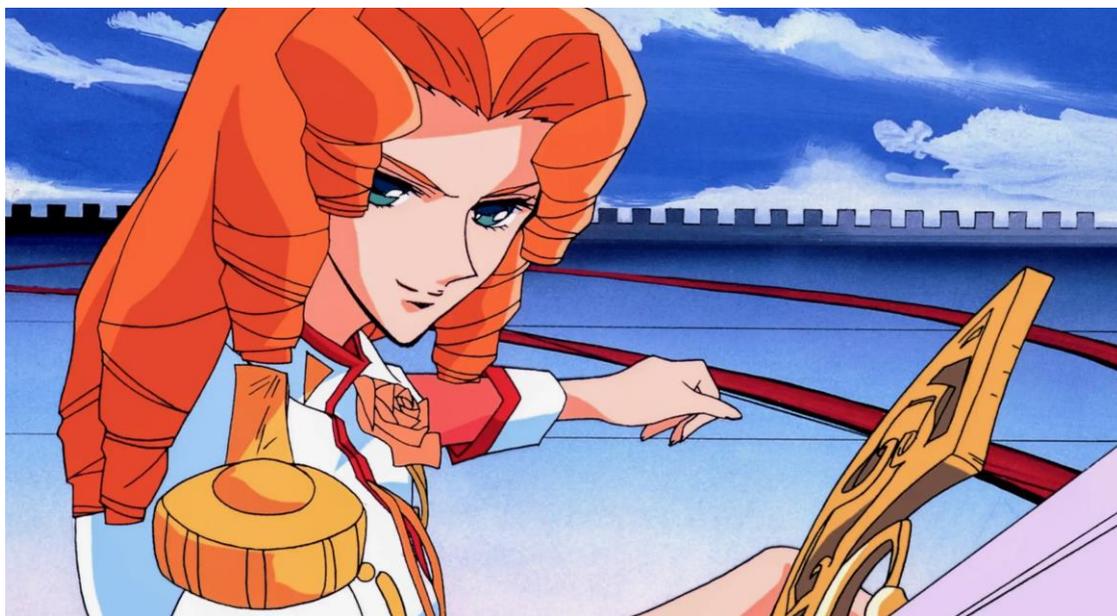
Di conseguenza, incarna perfettamente lo stereotipo di genere che vede la donna come un individuo che non ha libero arbitrio. Oltre a ciò, il suo unico ruolo è offrire il potere ai duellanti perché grazie alla sua magia è in grado di evocare una spada dal petto usata nei duelli. La spada rappresenta lo spirito del duellante e, nella seconda metà della serie, le due protagoniste ne creano una dal cuore di Utena. Il motivo è semplice: il loro rapporto è diventato più profondo e ciò permette alla magia di Anthy di avere effetto anche sulla sua compagna.

Un altro simbolo importante da analizzare sono le rose, che rappresentano la femminilità. Durante i duelli, i personaggi portano una rosa al petto e quando questa viene colpita dalla spada il duellante perde, quindi il fiore che viene distrutto è associato all'egemonia maschile. La rosa di Utena viene sfiorata solo una volta, quando Tōga, dopo essere riuscito a ottenere la fiducia della ragazza, la inganna e la sconfigge. Dunque, la sua femminilità non viene quasi mai calpestata dagli uomini e anche se Akio cerca di manipolarla rimane salda ai suoi principi.

Il rapporto tra le due protagoniste si evolve con il proseguire della serie. All'inizio Utena rifiuta il ruolo di Anthy come "Sposa della Rosa", ritenendo la storia dei duelli una follia. Tuttavia, con il passare del tempo, tra le due si instaura un legame profondo che va al di là di una semplice amicizia; dunque, Utena decide di duellare non per ottenere il potere di rivoluzionare il mondo, bensì per liberare Anthy dal ruolo di "Sposa della Rosa" e permetterle di vivere una vita felice. Il loro legame, nonostante sia molto profondo, non viene mai espresso chiaramente nella serie ed è proprio questo che Utena ha cercato di rivoluzionare: un rapporto segreto che nel contesto dell'accademia non poteva essere vissuto apertamente.¹⁵⁵ Al contrario, nel film la relazione è più fisica e le due si avvicinano in più di un'occasione. Ciò avviene perché, come abbiamo detto prima, il lungometraggio può essere anche considerato un *sequel* della serie animata; perciò, la rivoluzione è già avvenuta e le due protagoniste possono vivere più liberamente la loro relazione. Utena è l'unico personaggio della serie che non tratta Anthy come un oggetto, ma la considera una vera e propria amica. Però, Akio cerca di incrinare questo rapporto manipolando entrambe per paura che Anthy possa allontanarsi da lui. Utena cade nella trappola e si innamora del giovane, ciononostante continua a combattere per la sua amica e alla fine della serie riesce nel suo desiderio di salvarla. Anthy abbandona Akio perché grazie alla rivoluzione portata da Utena riesce a uscire da quel mondo patriarcale in cui

¹⁵⁵ Dan Van WINKLE, *What Magical Girls Taught Me About Being Queer*, in "The Mary Sue", 2016, <https://www.themarysue.com/queer-magical-girls/>, (ultimo accesso: 13 dicembre 2023).

era stata imprigionata e torna nel mondo reale per cercare la sua salvatrice. Quindi, quel luogo dove Anthy si sentiva oppressa viene distrutto e lei è libera di vivere la propria vita in libertà. La sparizione di Utena avviene perché lei è maturata e in quel mondo non c'è spazio per gli adulti, infatti, come abbiamo affermato precedentemente, il tempo scorre in maniera diversa e molti personaggi non sembrano invecchiare. È un luogo in cui l'adolescenza dura in eterno e solo chi è riuscito a crescere trova la forza di abbandonarlo. Nel film questo concetto è espresso ancora più chiaramente perché Utena, per fuggire insieme ad Anthy, si trasforma in una macchina – elemento che durante la serie appare spesso e simboleggia il mondo degli adulti – ma vengono ostacolate da vari personaggi, tra cui Akio. La trasformazione di Utena si verifica perché ha superato la pubertà ed è pronta ad abbandonare l'accademia. Rappresenta non solo il passaggio all'età adulta, ma è anche una metafora che simboleggia la fuga dal mondo patriarcale e dagli uomini. Il film, come abbiamo accennato prima, mostra un rapporto molto più profondo tra le due protagoniste che sono ufficialmente compagne; infatti, sono presenti baci e scene intime. È importante notare come sia nell'*anime* sia nel film le due protagoniste non raggiungono la salvezza grazie all'intervento di altri personaggi, ma ci riescono unicamente con le loro forze.¹⁵⁶ Utena e Anthy, quindi, sono riuscite da sole a superare quel muro di egemonia maschile che causa sofferenza alle donne e quindi a rivoluzionare il loro mondo.



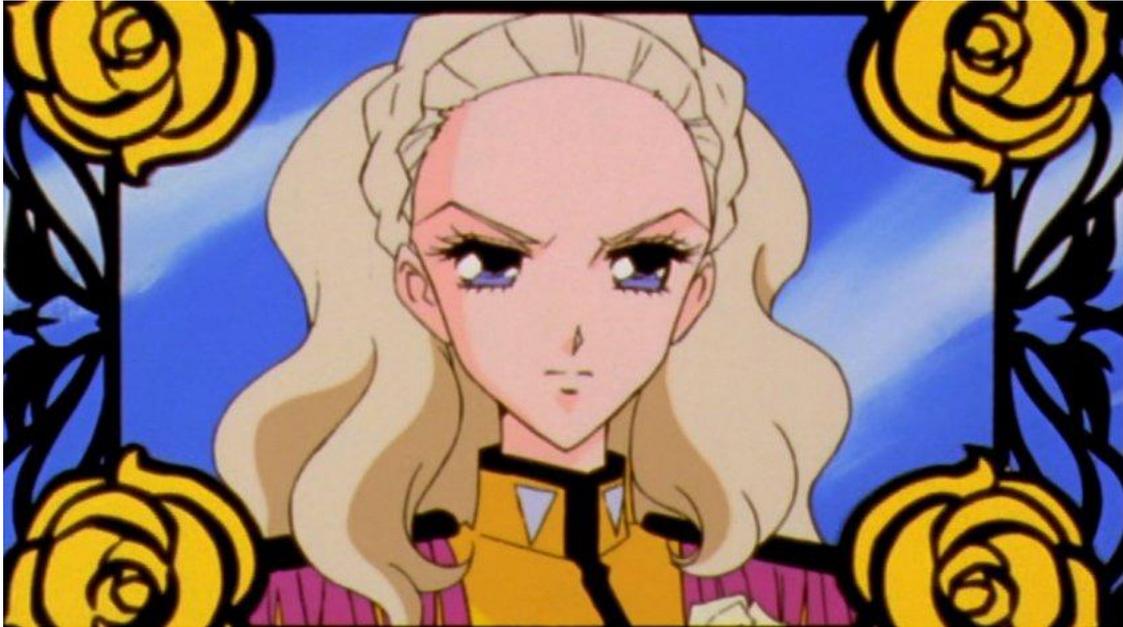
30 *Shōjo Kakumei Utena* (1997). Juri Arisugawa.

¹⁵⁶ Timothy PERPER, Martha CORNOG, “In the Sound of the Bells: Freedom and Revolution in Revolutionary Girl Utena”, *Mechademia*, 1, 2006, p. 186.

Juri Arisugawa è forse il personaggio più tragico di tutto l'*anime*. È da sempre innamorata di Shiori, la sua migliore amica; tuttavia, la ragazza si fida con un loro amico in comune prima dell'inizio della serie, lasciando Juri da sola con il suo amore non corrisposto. Questo sentimento, però, diventa per lei motivo di sofferenza e ossessione, a tal punto da portare sempre al collo la foto dell'amata. È importante sottolineare come Juri sia uno dei pochi personaggi della serie che non giudica il modo di vestire di Utena, anzi la accetta e prova quasi gelosia per la libertà con la quale vive.¹⁵⁷ Difatti, nell'episodio 7, dedicato alla sua storia, il tema centrale sono i sentimenti nascosti che non possono essere rivelati, ovviamente riferendosi all'amore provato dalla ragazza. Questo perché in un mondo patriarcale come quello dell'accademia un amore omosessuale non è consentito. Infatti, Shiori è inorridita quando scopre del sentimento di Juri. Utena, però, sa cosa prova Juri nel profondo del suo cuore; infatti, durante un dialogo tra le due scopriamo che la protagonista fa riferimento a un "lato nascosto" della ragazza, lasciando intendere che conosce il suo segreto.¹⁵⁸ Utena e Juri sono personaggi simili: entrambe cercano di essere se stesse in un mondo patriarcale che le vuole diverse. Utena, subisce pressioni per il suo modo di vestire "non convenzionale" per una ragazza, mentre Juri, per non essere giudicata, deve nascondere il suo amore – rappresentato dalla foto di Shiori – nel pendente che porta al collo. Nell'episodio 29, il pendente viene distrutto da Utena durante il duello con Juri, liberando la ragazza dal fardello che portava sulle spalle. Esso, infatti, rappresentava l'ossessione dell'innamorata e solo con la sua distruzione è libera di crescere e di vivere la propria vita normalmente. È interessante notare come alla fine dello stesso episodio vediamo Juri incamminarsi verso casa ed è Shiori, questa volta, a seguirla.

¹⁵⁷ Giancarlo CORNEJO, "The Sedgwickian Queerness of an Anime Lesbian: Reading Revolutionary Girl Utena", *Lectora: Revista De Dones I Textualitat*, 27, 2021, p. 223.

¹⁵⁸ *Id.*, p. 216.



31 *Shōjo Kakumei Utena* (1997). Nanami Kiryū.

Nanami è molto affezionata al fratello tanto che durante l'episodio 3 ridicolizza Anthy perché teme che le possa portare via Tōga. Tuttavia, il rapporto tra lei e il fratello è molto diverso da quello che hanno Anthy e Akio: Nanami sembra innamorata del fratello, ma in realtà prova solo molta ammirazione per lui e ha paura che crescendo possa perderlo. Difatti, Nanami, quando scopre la vera natura del rapporto fra Akio e Anthy, ne rimane sconvolta e lo rigetta. Lei, come Utena, viene manipolata da Tōga per partecipare al gioco dei duelli. Il suo obiettivo, a differenza degli altri duellanti, non è il potere di rivoluzionare il mondo, bensì ottenere l'approvazione del fratello. Nanami, inizialmente la tipica ragazza snob e antipatica, si evolve poi in un personaggio più profondo che intuisce le macchinazioni di Akio e cerca di mettere in guardia Utena. Inoltre, è protagonista di vari episodi comici, tra cui uno, importante da segnalare, che ruota attorno alla vergogna provata dalla ragazza dopo aver depresso un uovo. Tramite i dialoghi degli altri personaggi si intuisce che l'uovo rappresenta la prima mestruazione avuta da Nanami. È importante questo episodio perché per la prima volta in un *majokko* viene mostrato un evento così significativo per la vita di una donna. Nanami inizialmente prova vergogna, ma capendo di non essere l'unica ad aver vissuto un'esperienza simile si tranquillizza e accetta questa nuova situazione. La maturazione di Nanami è descritta in maniera leggera e divertente e sdrammatizza un evento che può essere traumatico per una giovane ragazza.

1.3 Conclusioni

In questo capitolo abbiamo visto come *Shōjo Kakumei Utena* sia un caso unico all'interno del panorama *majokko*. La serie è diventata un vero e proprio *cult* grazie ai personaggi e alle tematiche che hanno rappresentato una vera e propria rivoluzione. A differenza di *Sailor Moon* e dei *mahō shōjo* che abbiamo potuto osservare nel primo capitolo, all'interno di *Utena* non troviamo alcuni elementi tipici del genere come la salvaguardia dell'umanità o una *mascotte* che dona poteri a ragazze comuni. Tuttavia, permangono caratteristiche fondamentali come la magia e la trasformazione, ma declinate in maniera differente. Una delle particolarità, poi, risiede nei duelli: non sono combattimenti atti a eliminare l'avversario, ma a farlo ragionare. Infatti, lo scontro si conclude quando viene colpita la rosa che portano al petto. I duelli sono degli scontri mentali e non fisici, quindi vince chi ha una forza di volontà maggiore e, come abbiamo visto, Utena ne è in possesso e riesce a vincerli tutti. Secondo Susan Napier «*Revolutionary Girl Utena* uses the trappings of fairy tales (the castle, the prince), and of more traditional *shōjo manga* (beautiful girls and boys, romantic intrigue) to critique the illusions they offer.»¹⁵⁹ dunque *Utena* squarcia quel “velo di Maya” che troviamo nella maggior parte degli *shōjo* e ci rivela la realtà: non esistono castelli che fluttuano nel cielo o principi azzurri. Infatti, nel finale scopriamo che la lunga scalinata che porta all'arena dei duelli e quest'ultima sono solo delle illusioni create dal proiettore di Akio. Possiamo quindi considerare *Utena* una critica agli *anime shōjo* e *majokko* degli anni Novanta.

Abbiamo poi analizzato i personaggi dell'*anime* focalizzandoci soprattutto sulla coppia di protagoniste. Utena si contraddistingue rispetto alle altre maghette perché è una comune studentessa che non possiede alcun potere magico, ma la sua forza risiede nel senso di protezione che prova verso la sua compagna. È questo elemento che le permette di scatenare la rivoluzione che aiuta Anthy a prendere coscienza di se stessa. Quest'ultima, al contrario, possiede dei poteri, ma vengono sfruttati da Akio per i suoi scopi e non per aiutare il prossimo. La magia, dunque, non è più un elemento benefico, ma corrompe l'animo umano e diffonde negatività. Un esempio di ciò lo troviamo nel secondo arco narrativo quando Anthy usa la sua magia per assumere le sembianze di Mamiya e ingannare Mikage. Di conseguenza, il personaggio di Anthy è ambiguo: è amica di Utena, ma al tempo stesso nasconde molti segreti. È una personalità atipica per una *majokko*

¹⁵⁹ NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., pp. 175-176.

perché solitamente tendono a incarnare caratteristiche positive così che il giovane pubblico possa immedesimarsi e prendere esempio.

Abbiamo analizzato il rapporto tra le due protagoniste e come esso sia un'ottima rappresentazione di amore omosessuale in un *mahō shōjo*, il quale sboccia definitivamente nel film. A differenza di *Sailor Moon*, la relazione tra Utena e Anthy è il fulcro della narrazione e costituisce una naturale evoluzione del legame fra Haruka e Michiru. Possiamo quindi affermare che entrambe le protagoniste di *Utena*, nonostante Anthy lo sia principalmente nel film, costituiscano un'ottima rappresentazione di personaggi femminili emancipati che superano i limiti imposti dagli uomini. In particolare, Anthy affronta un percorso di liberazione e di crescita grazie all'aiuto di un'altra donna, Utena, che la ama e la rispetta. Decidono di abbandonare un luogo creato da e per gli uomini e uscire nel mondo esterno in cui, insieme, possono costruirsi una vita libera.

In conclusione, possiamo sostenere che il tema centrale di *Utena* è il modo in cui gli stereotipi di genere siano dannosi e come gli uomini esercitino un potere oppressivo sulle donne. Infatti, Akio, che rappresenta la società patriarcale, ha cercato di imprigionare Utena e Anthy in dei ruoli prestabiliti, ma la rivoluzione avvenuta nel finale dell'*anime* li distrugge e consente alle protagoniste di vivere una vita emancipata. La serie è stata in grado di rivoluzionare i tipici ruoli delle fiabe come principe e principessa e l'amore eterosessuale che intercorre tra i due.¹⁶⁰ Infatti, in questo caso abbiamo due donne che, scappando verso il mondo esterno, ne superano i limiti.

Shōjo Kakumei Utena ha introdotto tematiche profonde e complesse che non erano mai state trattate precedentemente da nessun *majokko* e, come abbiamo visto nel primo capitolo, gli *anime* successivi hanno ripreso questi elementi e mostrato al pubblico delle sfaccettature diverse delle maghette. Nel prossimo capitolo vedremo una serie che è riuscita a decostruire un intero genere attraverso la rielaborazione, in chiave oscura, degli elementi tipici dei *mahō shōjo*.

¹⁶⁰ Kirstian LEZUBSKI, "The Power to Revolutionize the World, or Absolute Gender Apocalypse?: Queering the New Fairy-Tale Feminine in *Revolutionary Girl Utena*", in Pauline Greenhill, Jill Terry Rudy (a cura di), *Channeling Wonder: Fairy Tales on Television*, Detroit, Wayne State University Press, 2014, p. 183.

Capitolo 4

Atto IV – *Puella Magi Madoka Magica*: La decostruzione del genere *mahō shōjo*



32 *Puella Magi Madoka Magica* (2011). Il gruppo di protagoniste.

Nel 2011 un *anime* sconvolse l'intera industria dell'animazione giapponese per la sua originalità: *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ, *Puella Magi Madoka Magica* in Italia). L'*anime*, prodotto dallo studio d'animazione Shaft con la scrittura di Urobuchi Gen e la regia di Miyamoto Yukihiro e Shinbō Akiyuki, ebbe un grandissimo successo a tal punto che gli ultimi due episodi, non trasmessi a causa dello tsunami avvenuto l'11 marzo 2011 in Giappone, non vennero cancellati, ma posticipati al

mese successivo.¹⁶¹ La serie ebbe molti riconoscimenti, tra cui il premio come migliore serie animata al quindicesimo Japan Media Arts Festival.¹⁶² Inoltre, furono girati tre film: i primi riassumono la serie televisiva, mentre il terzo è un *sequel*. I tre lungometraggi in questione sono: *Gekijōban Mahō shōjo Madoka Magika - Zenpen: Hajimari no monogatari* (劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編: 始まりの物語, *Madoka Magika - Parte 1 - L'inizio della storia in Italia*), *Gekijōban Mahō shōjo Madoka Magika - Kōhen: Eien no monogatari* (劇場版魔法少女まどか☆マギカ 後編: 永遠の物語, *Madoka Magika - Parte 2 - La storia infinita in Italia*) e *Gekijōban Mahō shōjo Madoka Magika [Shinpen] Hangyaku no monogatari* (劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [新編] 叛逆の物語, *Madoka Magika - Parte 3 - La storia della ribellione in Italia*). Un quarto film finalizzato a continuare la storia è previsto per l'inverno 2024 in Giappone con il titolo *Gekijouban Mahou Shoujo Madoka Magika Walpurgis no Kaiten* (劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 〈ワルプルギスの廻天〉). Inoltre, la serie ha avuto innumerevoli *spin-off* e videogiochi che hanno approfondito l'universo narrativo. La serie, come verrà spiegato nel paragrafo relativo alla trama, tratta di alcune ragazze adolescenti che diventano maghe con lo scopo di sconfiggere creature pericolose chiamate streghe.

In *Madoka Magika*, come vedremo più avanti, sono presenti le caratteristiche principali dei *mahō shōjo* di questo periodo, ovvero le relazioni *yuri* e la sparizione di aiutanti uomini. A un primo impatto potrebbe sembrare un tipico *majokko* come quelli che abbiamo affrontato nel primo capitolo, tuttavia, la particolarità risiede nel modo in cui decostruisce gli elementi cardine del genere. La serie, infatti, sembra seguire inizialmente le caratteristiche principali dei *mahō shōjo*, ad esempio è presente una *mascotte* che dona dei poteri magici, un gruppo di maghette che protegge gli esseri umani e degli oggetti che permettono la trasformazione; tuttavia, *l'anime* ribalta completamente questi schemi. Per esempio, la figura della *mascotte*, che non supporta le maghe, ma le inganna; oppure il rapporto tra le protagoniste che spesso non è di amicizia, ma di ostilità. Inoltre, l'accessorio che utilizzano per trasformarsi non è un semplice oggetto, ma la loro anima.

¹⁶¹ TAVASSI, *Storia dell'animazione giapponese...*, cit., p. 609.

¹⁶² Catherine BUTLER, "Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella Magi Madoka Magica (2011)", *Children's Literature in Education*, 50, 2019, p. 401.

Madoka Magica, come vedremo in seguito, presenta dei temi complessi e inusuali per il genere come la morte, il suicidio, la solitudine, l'equilibrio dell'universo e le conseguenze negative che possono avere i propri desideri. Inoltre, una delle maghette è innamorata della protagonista, quindi viene affrontato anche il tema dell'omosessualità femminile. L'*anime* ha avuto successo non solo per questi motivi, ma anche per una campagna *marketing* efficace. Infatti, lo studio d'animazione ha pubblicizzato e presentato la serie come un *majokko* colorato e con delle protagoniste che rispecchiavano perfettamente lo stereotipo di maghette allegre e *kawaii*. Tuttavia, già dal primo episodio, si notano alcuni elementi che stridono con l'atmosfera che l'*anime* vuole trasmettere.¹⁶³ Per esempio, le dimensioni alternative create dalle streghe sono caratterizzate da un'estetica inquietante e bizzarra in cui si perde lo stile pastello presente negli altri luoghi. Sono, quindi, dei veri e propri labirinti in cui domina l'astratto. Inoltre, per trasmettere allo spettatore l'irrealtà del luogo, cambia lo stile dell'animazione che viene reso meno fluido.¹⁶⁴ Se consideriamo la natura delle streghe, che, come vedremo più avanti, rappresentano lo stadio finale di una maghetta, possiamo affermare che i labirinti siano delle manifestazioni dei traumi vissuti in passato. Infatti, ognuno di questi luoghi ha un'estetica e contiene degli oggetti specifici che descrivono la personalità della strega.

Un elemento che non è presente, se non in minima parte, è il rapporto romantico. Come vedremo quando analizzeremo i personaggi, nessuna delle protagoniste è impegnata in una relazione e l'unica maghetta che insegue questo desiderio perde la vita.¹⁶⁵

1.1 Trama

La protagonista della storia è Madoka Kaname, una normale studentessa delle medie che un giorno, in compagnia della sua amica Sayaka Miki, si imbatte in una strana forma di vita di nome Kyubey. L'animale è ferito ed è inseguito da una ragazza di nome Homura

¹⁶³ The Backloggers, *Puella Magi Madoka Magica – Revisionism and How Studio Shaft “Felt Like Destroying Something Moe”*, in “The Backloggers”, 2015, <https://thebackloggers.com/2015/02/03/puella-magi-madoka-magica-revisionism-and-how-studio-shaft-felt-like-destroying-something-moe/>, (ultimo accesso: 14 dicembre 2023).

¹⁶⁴ Sara CLETO, Erin K. BAHL, “Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*”, *Humanities*, 5, 2, 2016, p. 2.

¹⁶⁵ Darlene CASAS, *The Female Gaze: Magical girls and the death of my childhood innocence*, in “Daily Titan”, 2017, https://dailytitan.com/lifestyle/the-female-gaze-magical-girls-and-the-death-of-my-childhood-innocence/article_234e4dce-056a-5969-bc9b-6d59deccb8d3.html, (ultimo accesso: 13 dicembre 2023).

Akemi che possiede dei poteri magici. All'improvviso, però, la realtà si distorce e appare una creatura inquietante che viene prontamente sconfitta da un'altra studentessa giunta appena in tempo. La ragazza, di nome Mami Tomoe, spiega a Madoka e Sayaka che lei è una maga e il suo compito è sconfiggere le streghe, esseri molto potenti che si nutrono dei sentimenti negativi degli umani. Inoltre, introduce Kyubey, un animale parlante che stipula dei contratti con giovani adolescenti per trasformarle in maghe. Per invogliare le ragazze a combattere le streghe, Kyubey esaudisce qualsiasi desiderio e dona alle maghe una *soul gem*, ovvero l'oggetto da cui scaturiscono i loro poteri magici. Le streghe, quando muoiono, rilasciano un *grief seed* che assorbe le impurità della *soul gem*. Madoka e Sayaka vorrebbero diventare maghe, ma sono titubanti perché combattere contro le streghe equivale a mettere a rischio la propria vita. Questo timore si intensifica ancora di più quando Mami, durante un combattimento, muore. Sayaka, però, decide di superare questa paura per aiutare il ragazzo di cui è innamorata, quindi stipula un contratto con Kyubey. Le protagoniste scoprono uno dei segreti delle maghe: quando una ragazza stipula un contratto, la sua anima esce dal suo corpo e si cristallizza nella *soul gem*. Sayaka, capendo di essere stata ingannata, sprofonda lentamente nella disperazione trasformandosi in una strega. L'ultimo segreto delle maghe è il loro destino ultimo: se la loro *soul gem* non viene purificata si trasformano nelle stesse creature che sono destinate a combattere. Kyoko, quindi, si sacrifica per uccidere la strega nata dalla disperazione di Sayaka. Nel frattempo, Homura rivela a Madoka di essere una viaggiatrice del tempo e di aver vissuto innumerevoli linee temporali per impedirle di diventare una maga. Infatti, in ognuno di questi universi, Madoka si è sempre sacrificata per uccidere la "Notte di Valpurga", la strega più potente di tutte. Le due maghe rimaste, sapendo che la strega si sta avvicinando alla città, si preparano alla battaglia. Homura, però, non riesce a sconfiggere la strega e Madoka, quindi, pronta a concludere per sempre questo ciclo decide di diventare una maga. La ragazza esprime il desiderio di uccidere tutte le streghe del passato, del futuro e di ogni universo. Madoka diventa una divinità, riscrive l'universo secondo delle nuove leggi e tutti si dimenticano della sua esistenza, tranne Homura. Nel nuovo universo non esistono le streghe, ma le maledizioni dell'uomo hanno assunto altre forme e le maghe sono incaricate di combatterle.

Il terzo film continua da dove si era interrotta la serie televisiva. Inizialmente vediamo le protagoniste andare a scuola e combattere creature malvagie di nome "Nightmare", tuttavia Homura scopre la verità: la vita che stanno vivendo è un'illusione e tutte loro si trovano all'interno della barriera di una strega. Questo mondo fittizio è stato

creato da Homura la cui *soul gem*, poco prima di rompersi per dare vita a una strega, è stata separata dal mondo esterno dai Kyubey in attesa dell'arrivo di Madoka. La nuova divinità, infatti, purifica le maghe prima che si trasformino in streghe. Le protagoniste riescono a tornare nel mondo reale e assistono all'arrivo di Madoka. Tuttavia, Homura, desiderosa di vivere una vita normale insieme alla sua amica, le ruba i poteri divini trasformandosi in un demone e riscrivendo nuovamente l'universo. In questo nuovo mondo è Homura a comandare e le maledizioni dell'uomo non sono tenute sotto controllo dalle maghe, bensì dai Kyubey.

1.2 Analisi dei personaggi



33 *Puella Magi Madoka Magica* (2011). Kyubey.

Prima di analizzare le protagoniste è necessario soffermarsi sulla figura di Kyubey. Lo scopo di queste creature, anche chiamate Incubator, è mantenere l'equilibrio dell'universo attraverso il sistema delle maghe. Infatti, loro, trasformandosi in streghe, rilasciano una grande quantità di energia in grado di conservare questo equilibrio. Kyubey non prova emozioni e, quindi, non riesce a comprendere la sofferenza a cui vanno incontro le giovani ragazze che decidono di stipulare un contratto. Il personaggio, contraddistinto da uno sguardo penetrante, è sempre in compagnia delle protagoniste, come se volesse controllarle.¹⁶⁶ Inoltre, nonostante sia la *mascotte* dell'*anime*, è un personaggio il cui aspetto e intenzioni sono in contrasto: all'apparenza carino e innocuo, in realtà è una creatura senza scrupoli che inganna le ragazze per ottenere la loro energia. Infatti, quando

¹⁶⁶ CHU Leo, "Desiring Futures: Hope, Technoscience, and Utopian Dystopia in *Puella Magi Madoka Magica*", *Journal of Anime and Manga Studies*, 1, 2020, p. 126.

stipula un contratto con loro, non rivela la vera natura della *soul gem* e del destino ultimo delle maghe. In più, per la prima volta nella storia dei *majokko*, ci troviamo di fronte a una *mascotte* che chiede qualcosa in cambio: l'anima. Gli Incubator, quindi, hanno il completo controllo delle ragazze, che sono destinate a trasformarsi in streghe.¹⁶⁷ Sfruttano l'energia femminile generata dalle maghette per mantenere l'universo in equilibrio. Kyubey, come abbiamo affermato prima, non è in grado di provare emozioni, quindi non agisce mosso da cattiveria. Il suo unico scopo è di impedire la fine dell'universo.¹⁶⁸ Inoltre, è sempre stato presente nella vita dell'uomo e fin dalla preistoria si è servito della magia di giovani ragazze per i suoi scopi. Ha sfruttato il potere femminile per millenni, provocando la sofferenza di innumerevoli maghe. Di conseguenza, possiamo dedurre che Kyubey sia una metafora per indicare il patriarcato, che cerca di soggiogare le donne mettendole in una posizione di svantaggio rispetto all'uomo.¹⁶⁹



34 *Puella Magi Madoka Magica* (2011). Esempio di strega.

Dopo aver esaminato il personaggio di Kyubey, è necessario parlare brevemente della figura della strega. Come abbiamo spiegato nel paragrafo dedicato alla trama, le streghe sono le forme adulte delle maghette e ognuna di loro abita in una propria

¹⁶⁷ Sam MAGGS, *Psychopathy, Feminism, and Narrative Agency in Madoka Magica: Kyubey's Story*, in "The Mary Sue", 2015, <https://www.themarysue.com/psychopathy-feminism-and-narrative-agency-in-madoka-magica/>, (ultimo accesso: 14 dicembre 2023).

¹⁶⁸ Arshik Anil KUMAR, *Madoka Magica (2011): Kyubey and history of evil*, in "Cinemamonogatari", 2021, <https://www.cinemamonogatari.com/2021/11/11/madoka-magica-kyubey-and-history-of-evil/>, (ultimo accesso: 12 gennaio 2024).

¹⁶⁹ *Ibid.*

dimensione. I loro poteri sono legati alla magia che possedevano quando erano maghe. Per esempio, Sayaka possedeva dei poteri di guarigione e la strega nata dalla sua *soul gem* ha una resistenza superiore alla media. Le streghe non hanno sembianze umane, ma sono creature bizzarre che riflettono la personalità delle maghette da cui sono nate. Ciò significa non solo che ognuna di loro ha un aspetto diverso, ma anche che il comportamento è differente. Infatti, alcune streghe sono più aggressive, mentre altre sono più docili e facili da sconfiggere. La loro figura rappresenta l'opposto delle maghette: le streghe corrispondono a una donna adulta, mentre le *majokko* a un'adolescente. In questo caso, però, è difficile parlare di figura femminile date le loro sembianze non umane.

Il ruolo di maga in *Madoka Magica* è profondamente diverso rispetto al passato: non diffondono necessariamente gioia, ma anche sofferenza. Infatti, le maghe, una volta trasformatesi in streghe, finiscono per tormentare tante persone quante ne hanno salvate per mantenere in equilibrio l'universo. Dunque, la figura salvifica della *majokko* non esiste più: le maghe salvano gli esseri umani solo per poi diventare i loro carnefici. Per queste ragioni, le maghe prendono più seriamente il loro ruolo rispetto al passato; infatti, Sayaka e Madoka hanno paura di stipulare un contratto con Kyubey, soprattutto dopo che Mami perde la vita. È importante sottolineare come la sua morte sia un evento fuori dall'ordinario se considerato all'interno del genere di appartenenza: è la prima maghetta a morire – se non consideriamo Momo che però resuscita – di conseguenza viene meno l'idea della *majokko* invincibile. Inoltre, la vita delle maghe è fatta di timori e solitudine perché sono destinate a combattere per sempre le streghe; quindi, scompare la quotidianità spensierata presente in molti *mahō shōjo*. Un altro elemento che contraddistingue le maghe di *Madoka Magica* rispetto a quelle osservate nel primo capitolo è la durata della loro vita da ragazze magiche. Difatti, una volta che scelgono di stipulare un contratto con Kyubey, non possono più tornare indietro, ma sono obbligate a essere maghe fino alla morte. Invece, nella maggior parte dei *majokko*, una volta che la protagonista sconfiggeva le forze del male ritornava a essere una normale studentessa priva di poteri magici. Quindi, le maghe di *Madoka Magica* rinunciano a tutto pur di vedere esaudito un loro desiderio. Inoltre, generalmente non combattono per difendere le persone, piuttosto per un loro tornaconto personale. Dunque, non ci troviamo di fronte a delle eroine che rischiano la vita per proteggere l'umanità, ma a delle ragazze egoiste e indipendenti. La squadra di

protagoniste non è un gruppo affiatato e solido che combatte per un unico scopo, come per esempio in *Sailor Moon*, bensì ognuna di loro segue i propri obiettivi in autonomia.¹⁷⁰

All'interno della serie è presente anche una sottile critica verso il mondo adulto. Le adolescenti maghe, quando la loro *soul gem* è corrotta, si trasformano in streghe ossia la loro forma adulta. Esse non hanno uno scopo preciso se non quello di spargere disperazione. Infatti, molte persone, a causa dell'influsso negativo delle streghe, compiono gesti estremi come togliersi la vita o commettere omicidi. Inoltre, all'interno dei labirinti, appaiono oggetti legati al mondo adulto come automobili, documenti di lavoro e vestiti formali.¹⁷¹ L'inserimento di questi oggetti ricorda allo spettatore che le streghe, nonostante abbiano perso la loro umanità, erano originariamente delle maghette. Oltre a ciò, le persone che vengono manipolate dalle streghe sono tutte adulte, lasciando intendere che siano più inclini alla corruzione dell'animo rispetto agli adolescenti.¹⁷² Un esempio di ciò lo troviamo nell'episodio 4, in cui un gruppo di adulti tenta un suicidio di gruppo appiccando il fuoco in una fabbrica abbandonata. Di conseguenza, siccome queste creature non più adolescenti sono portatrici di sventura, possiamo asserire che il mondo degli adulti sia dipinto in modo negativo. Oltre a ciò, i pochi personaggi adulti che appaiono nell'*anime* non sono pienamente soddisfatti della loro vita. Per esempio, la professoressa delle protagoniste è infelice e non si sente appagata a causa di problemi d'amore. La madre di Madoka, poi, è una donna in carriera che trasmette indipendenza; tuttavia, è sempre esausta e ha poco tempo da trascorrere con la famiglia. È importante notare come in questo caso è la madre l'unica persona che lavora, al contrario il padre si occupa delle faccende di casa e della crescita dei figli.¹⁷³ Di conseguenza, non ci troviamo di fronte all'immagine di famiglia tradizionale in cui il padre è assente e la madre rimane a casa a badare ai figli, ma in un nuovo tipo di nucleo familiare più moderno e che rispecchia il cambiamento avvenuto nella società.

È interessante considerare come le ragazze magiche, fintantoché riescono a tenere purificata la loro *soul gem*, siano pressoché immortali. Infatti, il loro corpo può rigenerarsi all'infinito perché l'anima risiede nella *soul gem*, il loro unico punto debole. Perciò, sono in grado di vivere in eterno la loro adolescenza senza mai conoscere la corruzione del

¹⁷⁰ CASAS, *The Female Gaze...*, cit., https://dailytitan.com/lifestyle/the-female-gaze-magical-girls-and-the-death-of-my-childhood-innocence/article_234e4dce-056a-5969-bc9b-6d59decceb8d3.html, (ultimo accesso: 13 dicembre 2023).

¹⁷¹ CLETO, Bahl, *Becoming the Labyrinth...*, cit., p. 5.

¹⁷² *Ibid.*

¹⁷³ *Id.*, p. 3.

mondo adulto. Ciò è un grande cambiamento rispetto alle serie del passato: come abbiamo visto nel primo capitolo, infatti, le *majokko* solitamente perdevano i loro poteri magici con l'entrata nel mondo adulto. Tuttavia, in questo caso le maghette rigettano questa vita rimanendo adolescenti per l'eternità.



35 *Puella Magi Madoka Magica - Parte 1 - L'inizio della storia* (2012). Homura Akemi e Madoka Kaname.

I personaggi su cui ci soffermeremo maggiormente in questa analisi sono Madoka Kaname e Homura Akemi. Il motivo è semplice: sono due maghette che non corrispondono allo stereotipo della *majokko*. Infatti, Madoka, nonostante sia la principale protagonista della serie, non diventa mai una maga a eccezione dell'ultimo episodio in cui, però, lo è solo per un breve momento. È una protagonista inerme che deve essere continuamente difesa dagli altri personaggi. Inoltre, ha una vita perfetta, a differenza delle sue amiche; quindi, non sente il bisogno di stipulare un contratto con Kyubey. L'unico motivo per cui vorrebbe diventare una ragazza magica è per sentirsi utile, poiché crede di non avere alcun talento. Tuttavia, nasconde un grande potenziale magico a tal punto da diventare, nell'ultimo episodio, la maga più potente mai esistita.¹⁷⁴ Nonostante sia insicura, riesce ad avere uno sviluppo psicologico anche senza l'ottenimento di poteri magici; perciò, possiamo considerarla una protagonista completamente diversa rispetto a

¹⁷⁴ Lien Fan SHEN, "The Dark, Twisted Magical Girls: *Shōjo* Heroines in *Puella Magi Madoka Magica*", in Norma Jones, Maja Bajac-carter, Bob Batchelor (a cura di), *Heroines of Film and Television: Portrayals in Popular Culture*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2014, p. 186.

quelle precedenti.¹⁷⁵ Non mostra, quindi, forza o intraprendenza, ma la fragilità di una ragazza adolescente alle prese con degli eventi che sfuggono al suo controllo. Rispetto alle protagoniste degli altri *majokko*, troviamo altre differenze: non ha nessun aiutante maschile, non combatte e non viene mai mostrata la sua trasformazione. Inoltre, quando stipula il contratto con Kyubey, non esprime un desiderio con il semplice fine di ottenere dei poteri – come voleva fare inizialmente perché si sentiva inutile – ma per cambiare l’universo.¹⁷⁶ Possiamo quindi notare la crescita psicologica compiuta da Madoka. La sua trasformazione è molto importante se analizzata nell’ottica di questa ricerca perché, per la prima volta, una *majokko* è così potente da diventare una divinità. Madoka rappresenta l’ultimo stadio di una maga ed è in grado di salvarle prima che loro si trasformino in streghe. Di conseguenza, da personaggio indifeso diviene un’entità superiore dai poteri sconfinati.

Homura può essere considerata lo stereotipo del personaggio freddo e distante, tuttavia possiede una personalità più complessa. Il suo desiderio di salvare Madoka la porta a rivivere continuamente gli stessi eventi e ciò la distrugge mentalmente trasformandola in una persona distaccata. Lei, come anche la sua amica, si oppone allo stereotipo della *majokko*: infatti si rivela una persona egoista perché fa di tutto, anche diventare un demone, per raggiungere il suo scopo di vivere una vita felice insieme a Madoka.¹⁷⁷ Come osserva Sugawa «Her act serves to question the idealized image of magical girls or shōjo in general which is associated with dreams and hope; however, these dreams and hope are not those of the shōjo themselves, but rather are those of society, which is predominantly man-centered»¹⁷⁸ possiamo dunque affermare che l’ideale della maghetta, come figura che diffonde speranza, deriva dalle pressioni della società che vede le adolescenti come l’incarnazione della purezza. Tuttavia, Homura non si piega a queste pressioni e supera l’ideale della *majokko*. Infatti, nel finale dell’ultimo film, Homura demolisce il sistema dei Kyubey, che si basava sull’usare la magia delle maghe, per occuparsi dei malefici del mondo.¹⁷⁹

Il rapporto fra le due ragazze è inizialmente distante perché Homura, avendo viaggiato per innumerevoli linee temporali, conosce già il futuro e cerca di allontanare

¹⁷⁵ *Id.*, p. 184.

¹⁷⁶ *Id.*, p. 186.

¹⁷⁷ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 198.

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ MAGGS, *Psychopathy, Feminism...*, cit., <https://www.themarysue.com/psychopathy-feminism-and-narrative-agency-in-madoka-magica/>, (ultimo accesso: 14 dicembre 2023).

Madoka per non metterla in pericolo. Durante la serie, si percepisce come Homura sviluppi un sentimento più forte di una semplice amicizia, confermato da lei stessa nel terzo film. È a causa di questo sentimento che viaggia continuamente nel tempo per cercare di salvare la sua amica. I poteri di Homura rappresentano l'amore femminile perché scaturiscono dal desiderio che ha espresso, ovvero salvare Madoka. Al centro di questa narrazione ciclica, dunque, vi è un sentimento profondo.¹⁸⁰

I due personaggi, poi, sono uno l'opposto dell'altro: Madoka incarna le qualità di ordine e razionalità, al contrario Homura abbraccia la passione e l'irrazionalità che possono sfociare nel caos.



36 *Puella Magi Madoka Magica* (2011). Kyoko Sakura e Sayaka Miki.

Sayaka Miki, come Juri nel capitolo precedente, è il personaggio più tragico: il suo amore non corrisposto la porta alla morte. Stipula il contratto con Kyubey per guarire dalla paralisi Kyosuke, il ragazzo di cui è innamorata, sperando così di conquistare la sua gratitudine. Tuttavia, ciò non accade e il ragazzo intraprende una relazione con un'amica di Sayaka. Possiamo constatare come l'unico personaggio che desidera un amore eterosessuale finisce per non ottenerlo, anzi questo sentimento porta la maga a provare sempre più disperazione fino alla drammatica trasformazione in strega. Oltre a ciò, parte della sua sofferenza è scaturita anche dallo standard di maga perfetta che insegue in modo

¹⁸⁰ Kevin COOLEY, "A Cycle, Not a Phase: Love Between Magical Girls Amidst the Trauma of *Puella Magi Madoka Magica*", *Mechademia*, 13, 1, 2020, p. 33.

ossessivo. Dopo essere diventata una ragazza magica, infatti, comincia a uccidere un numero sempre più alto di streghe per proteggere le persone, ma questo causa il progressivo deterioramento della sua *soul gem*. Notiamo, dunque, come in *Madoka Magica* sia tangibile il fallimento delle relazioni eterosessuali: Sayaka, sentendo di essere una persona vuota e priva di anima, non cerca nemmeno di dichiararsi a Kyosuke lasciando, invece, che si fidanzasse con la sua amica. La trasformazione in maga, quindi, rende impossibile la relazione con un ragazzo.¹⁸¹ L'unica via che può percorrere Sayaka per trovare l'amore è avvicinarsi a una persona simile a lei, ossia Kyoko.¹⁸²

Kyoko Sakura si dimostra inizialmente aggressiva e poco collaborativa, ma questo comportamento è motivato dal suo passato: suo padre era un sacerdote seguito da pochi fedeli e Kyoko lo aiutò ad avere più popolarità stipulando un contratto con Kyubey. Tuttavia, il padre, quando scoprì che i fedeli lo seguivano solo grazie a una magia, cadde nella disperazione uccidendo sé e la sua famiglia. Kyoko ha cercato di aiutarlo, ma questo le si è ritorto contro portando alla morte i suoi cari. Dopo questo terribile evento ha deciso, quindi, di vivere pensando solo a se stessa. Difatti, Kyoko è molto diversa da Sayaka: non combatte per aiutare il prossimo, ma solo per un proprio tornaconto personale. Le due ragazze inizialmente si scontrano perché hanno una visione differente di come vivere la vita da maga; tuttavia, verso la fine della serie riescono a comprendersi a vicenda diventando amiche. Nonostante Kyoko avesse preso la decisione di non aiutare più nessuno, si sacrifica per uccidere Sayaka trasformata in strega. Possiamo quindi dire che l'amore che prova nei confronti della sua amica – nel terzo film il loro rapporto sembra evolversi verso una relazione sentimentale – l'ha cambiata.

¹⁸¹ *Id.*, p. 31.

¹⁸² *Ibid.*



37 *Puella Magi Madoka Magica* (2011). Mami Tomoe.

Mami Tomoe è la maga più esperta, ma anche quella meno consapevole; infatti, non conosce i segreti delle maghe e si fida ciecamente di Kyubey. Si dimostra molto conscia delle proprie capacità, tuttavia questo eccesso di sicurezza la porta a sottovalutare una strega, perdendo la vita. Come abbiamo affermato precedentemente, è la prima volta che una *majokko* muore veramente ed è questo momento tragico a segnare il cambio di atmosfera dell'*anime*. Mami fu obbligata a diventare una maga per sopravvivere: stipulò un contratto con Kyubey perché rimase gravemente ferita in un incidente stradale. È un personaggio che si allontana dall'ideale di maghetta perché non riesce mai a essere davvero felice. Difatti, nel momento in cui riesce a trovare un barlume di felicità nell'amicizia con Madoka e Sayaka, muore mangiata da una strega.

1.3 Conclusioni

Come abbiamo visto in questo capitolo, *Puella Magi Madoka Magica* non è un *majokko* classico. A differenza delle altre serie del genere, infatti, l'*anime* è caratterizzato da una drammaticità che fa da sfondo alle vicende. All'inizio lo spettatore è tratto in inganno dalla spensieratezza dei primi episodi – nonostante siano evidenti alcuni elementi inquietanti come le sembianze delle streghe – tuttavia, dopo il terzo episodio la vera natura dell'*anime* si rivela, presentando tematiche completamente opposte. Questa contrapposizione di elementi è evidente anche nel terzo film: la prima parte si svolge in

un mondo fittizio dove le protagoniste vivono una vita felice; tuttavia, nella seconda parte, l'illusione svanisce.

È stata poi presentata la figura della strega, ovvero la forma adulta delle maghe. Una *soul gem* corrotta dà vita a queste creature inquietanti che si nutrono della negatività nascosta nel cuore delle persone. I luoghi in cui vivono, i labirinti, sono zone che sfuggono alle leggi dell'universo, spazi liminali separati da una barriera e accessibili solo alle maghe. Inoltre, ognuno di essi riflette la personalità che la strega aveva quando era umana. Queste creature sono così potenti da corrompere l'animo umano, portando le persone a compiere gesti pericolosi.

Per quanto riguarda il genere di appartenenza, si è potuto riscontrare come siano presenti molte delle caratteristiche tipiche dei *mahō shōjo*, che vengono, però, decostruite e rielaborate in maniera differente. Per esempio, la *mascotte* mantiene il suo ruolo di figura che dona il potere alle maghe, tuttavia ne rappresenta anche l'antagonista. Inoltre, il suo aspetto, che riprende l'estetica del *kawaii*, stride con le sue intenzioni. Le forze del male sono raffigurate come degli animali incapaci di provare emozioni che sfruttano le debolezze delle adolescenti per mantenere in equilibrio l'universo. La differenza rispetto ai *majokko* precedenti è evidente: non sono presenti antagonisti caratterizzati da un passato e una personalità che suscitano empatia nello spettatore; ma creature docili che, invece, sono privi di qualsiasi sentimento.

Un'altra caratteristica che, come abbiamo visto, si allontana dal canone è l'assenza di relazioni romantiche che coinvolgono le protagoniste. Inoltre, sono presenti due aspetti che indicano una possibile critica verso l'eterosessualità: il primo lo ritroviamo nella professoressa della scuola che in ogni lezione rimprovera il comportamento degli uomini, ragguagliando le giovani studentesse; il secondo emerge dal personaggio di Sayaka che si trasforma in strega dopo una delusione d'amore. L'unica relazione tra donna e uomo rappresentata all'interno della serie è quella dei genitori di Madoka. Nondimeno, in questo caso ci allontaniamo dall'ideale di famiglia tradizionale che, invece, abbiamo osservato in molti *majokko*: infatti la madre non incarna lo stereotipo di moglie che attende il marito a casa, al contrario è il padre a ricoprire il ruolo di casalinga.

Abbiamo constatato come il concetto di maga sia profondamente cambiato nell'ultimo decennio: non più portatrice solo di speranza, ma anche di disperazione. In *Madoka Magica* le maghe sono eterne e non invecchiano mai. Sono l'espressione massima del desiderio di rimanere giovani e carine per sempre; tuttavia, se la loro anima

si corrompe, possono anche incarnare delle caratteristiche negative. Infatti, le maghe sono in grado sia di proteggere l'umanità sia di distruggerla. Vivono in un limbo potenzialmente eterno tra la vita e la morte, tra speranza e disperazione. Inoltre, rigettano il mondo adulto e possono decidere il proprio futuro in modo indipendente. Possiamo quindi definire le protagoniste di *Madoka Magica* le *majokko* definitive: vivono la loro gioventù senza imposizioni da parte della società patriarcale. Tuttavia, a differenza dei *mahō shōjo* che abbiamo visto nel primo capitolo, diventare maghe non le rende felici.

Successivamente ci siamo concentrati sull'analisi dei personaggi, notando come l'unica via per trovare l'amore sia la relazione tra donne. In particolare, ci siamo soffermati sul sentimento provato da Homura nei confronti di Madoka, forte a tal punto da oltrepassare le regole dell'intera realtà. Infatti, decide di riscrivere per la seconda volta l'universo e di rubare i poteri divini di Madoka per puro amore. Il sentimento che prova è così intenso da abbattere una divinità e rendere Homura una creatura di uguale potenza. Se ci fermiamo a riflettere, Madoka, diventando creatura immortale e purificando le maghe di ogni universo, salva dalla disperazione le protagoniste di tutti i *majokko*. Rappresenta dunque una figura salvifica, una vera e propria divinità delle maghe che le libera dalla loro battaglia eterna contro le forze del male, ma più in generale, dai limiti imposti dalla società. Madoka Kaname rappresenta, dunque, un nuovo ideale da raggiungere.

L'analisi si è poi spostata sui personaggi di Sayaka e Kyoko che, sebbene i loro sentimenti siano meno evidenti rispetto a quelli provati da Homura, possiamo considerarle come la seconda coppia omosessuale dell'*anime*. Come abbiamo dichiarato prima, l'amore che Sayaka prova per Kyosuke non si può concretizzare perché le maghe, non avendo più un'anima, sono destinate a costruire un rapporto sentimentale solo tra di loro.

Infine, abbiamo esaminato il personaggio di Mami, caratterizzato da una profonda solitudine che la rende diversa pure dalle sue compagne. La sua eccessiva sicurezza, scaturita dalla felicità provata dopo aver conosciuto Madoka e Sayaka, la porta incontro alla morte.

Dall'analisi dei personaggi, possiamo evincere come i desideri espressi dalle maghe si siano poi rivoltati contro di loro. Homura ha desiderato proteggere Madoka, quindi è destinata a soffrire continuamente pur di salvarla. Mami ha stipulato il contratto per salvarsi da un incidente stradale; tuttavia, ciò l'ha condannata a una vita solitaria senza famiglia né amici. Sayaka ha espresso un desiderio di guarigione verso il ragazzo di cui

era innamorata, ma così facendo lui ha conosciuto un'altra ragazza. Kyoko ha cercato di aiutare il padre a divenire un sacerdote seguito da molti fedeli, però questa popolarità ha portato l'intera famiglia a sgretolarsi. L'unico desiderio che, invece, non ha avuto effetti contrari è quello espresso da Madoka. La sua preghiera l'ha resa una divinità, causando la nascita di un universo basato su leggi differenti; pertanto, non possono manifestarsi le conseguenze negative del suo desiderio. La serie, quindi, mostra dei personaggi femminili che superano i canoni tipici della *majokko* per abbracciare un nuovo tipo di maga più emancipata.

In conclusione, *Puella Magi Madoka Magica* ha introdotto degli elementi che non solo vanno a decostruire un genere, ma contribuiscono a crearne uno nuovo:¹⁸³ un tipo di *majokko* oscuro che raffigura una realtà più cruda e meno patinata.

¹⁸³ *Id.*, p. 38.

Conclusioni

Lo scopo di questa ricerca è stato quello di analizzare gli *anime mahō shōjo* per capire se potessero rappresentare dei personaggi femminili emancipati e liberi dagli stereotipi sociali. Nonostante i *majokko*, nei primi decenni, abbiano raffigurato personaggi più inclini all'ideale di donna diffuso nella società giapponese, nei tre casi di studio esaminati in questa tesi abbiamo osservato l'evoluzione del genere e come sia stato in grado di presentare al pubblico protagoniste forti e non stereotipate. Prima di rispondere alle domande di ricerca, è necessario discutere dei dati raccolti focalizzandoci sull'evoluzione dei personaggi femminili nei *majokko* e sulle similitudini e differenze dei tre *anime* analizzati in questa tesi.

L'evoluzione della *majokko*

Nel primo capitolo abbiamo presentato il genere dei *mahō shōjo* e le sue caratteristiche, ma il fulcro dell'analisi è il modo in cui si sono evoluti i personaggi femminili. Inizialmente, il periodo "magico" della maghetta durava poco; infatti, la magia era una caratteristica tipica dell'adolescenza e l'abbandono dei poteri magici simboleggiava l'entrata nel mondo adulto. La vita delle donne era divisa tra il periodo dell'adolescenza, in cui sperimentavano la libertà dalle costrizioni sociali, e l'età adulta, in cui l'unico ruolo che potevano assumere era quello di madre.¹⁸⁴ Dunque, le donne al tempo non avevano altra scelta se non quella di sposarsi e formare una famiglia.

Nel primo *majokko* presentato in questo elaborato, ossia *Mahōtsukai Sally*, la protagonista possiede per un breve periodo dei poteri magici che perde una volta entrata nell'età adulta. Le *majokko* simboleggiano le donne che, una volta concluso il percorso scolastico, dovevano crearsi una famiglia. Come abbiamo affermato più volte nel corso dell'elaborato, la magia non può esistere nel mondo adulto. *Himitsu no Akkochan* riprende gli stessi elementi di *Mahōtsukai Sally*, quindi la protagonista, alla fine della serie, perde i poteri magici. I *majokko* usciti sia negli anni Sessanta sia negli anni Settanta consolidano lo stereotipo di genere della donna. Ad esempio, nel caso di *Mahōtsukai Sally*, il padre

¹⁸⁴ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 151.

della protagonista cerca di plasmarla a suo piacimento per avere un'erede al trono pronta a sposarsi.¹⁸⁵

Grazie ai primi cambiamenti sociali che hanno migliorato la condizione della donna, è solo negli anni Ottanta che la posizione della *majokko* comincia a cambiare: viene meno la sensazione della maghetta come figura che replica i valori patriarcali e si inizia a intravederne il valore commerciale. Infatti, gli anni Ottanta rappresentano il decennio in cui esplose il *merchandise* legato alle maghette e iniziano a svilupparsi dei veri e propri *fandom* dedicati alle serie animate. Le agenzie di giocattoli investivano negli studi d'animazione perché i *majokko* erano un'ottima vetrina per pubblicizzare i loro prodotti.¹⁸⁶ Infatti, *Mahō no Princess Minky Momo* e *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami* rappresentano un nuovo inizio per gli *anime* con protagoniste le maghette: la commercializzazione degli accessori magici. Nonostante alcuni elementi di novità, la *majokko* non mostra particolari cambiamenti: continua, infatti, a incarnare l'ideale di ragazza *kawaii*.

Negli anni Novanta scoppia la bolla economica e questo evento porta al consolidamento di nuovi valori: l'idea di un paese perfetto comincia a vacillare e di conseguenza anche la società patriarcale. Difatti, la figura dell'eroe maschile invincibile lascia il posto alle eroine che cominciano ad acquisire popolarità. L'uscita di *Sailor Moon* contribuisce a diffondere un nuovo ideale di *majokko*, più forte e carismatico. Le nuove maghette sono abbastanza potenti da poter difendere la Terra dalle forze del male e la loro intraprendenza le trasforma in un modello da seguire. Le storie iniziano a essere più elaborate e migliora la caratterizzazione dei personaggi, compresa quella degli antagonisti. Una maggiore introspezione psicologica equivale a protagoniste che cominciano a provare sentimenti più vari; assistiamo, dunque, alla nascita di storie d'amore tra le maghette e personaggi maschili.¹⁸⁷ Tra gli *anime* più importanti di questo decennio dobbiamo nominare *Sailor Moon*, in cui appare per la prima volta una coppia omosessuale. Questa introduzione ha influenzato tutti i *majokko* successivi, come per esempio *Shōjo Kakumei Utena* e *Cardcaptor Sakura*. La maghetta, quindi, comincia a rigettare gli schemi classici che seguiva in passato e si evolve lentamente in una figura più libera. Una caratteristica di questo periodo, che diventerà la norma in molte serie animate, è la nascita di progetti multimediali legati ai *majokko*. Questo nuovo modo di pensare gli *anime* aiuta

¹⁸⁵ *Id.*, p. 149.

¹⁸⁶ GALBRAITH, *The Moé Manifesto...*, cit., p. 47.

¹⁸⁷ SAITO, *Magic, Shōjo, and...*, cit., p. 157.

la vendita dei gadget dedicati alle maghette, che non vengono più pubblicizzati solamente in televisione, ma anche attraverso altri *media* come *manga*, videogiochi e film.

I *majokko* usciti negli anni Duemila cercano di emulare il successo avuto da *Sailor Moon*. Uno degli *anime* più interessanti dell'epoca è *Mahō shōjo Lyrical Nanoha* in cui, per la prima volta, viene mostrata in televisione una famiglia che non rispecchia il tradizionale nucleo familiare giapponese. La serie rappresenta una transizione fra le serie degli anni Novanta e quelle degli anni Dieci del XXI secolo. Difatti, riprende alcuni elementi di *Sailor Moon*, ad esempio l'immagine di famiglia non convenzionale, e al tempo stesso contiene degli elementi nuovi, quali la presenza di temi complessi e la rivalità fra maghe, che verranno esplorati maggiormente dai *majokko* del decennio successivo. Un altro elemento caratteristico delle serie di questo periodo è la presenza di un gruppo di maghe. Similmente a quanto visto in *Sailor Moon*, i *mahō shōjo* degli anni Duemila hanno un gruppo nutrito di protagoniste, ognuna con una personalità e poteri diversi. *Ojamajo Doremi* è l'*anime* che più di tutti si avvicina a quella solidarietà femminile che ha caratterizzato le protagoniste di *Sailor Moon*. Questo elemento è accentuato dalla presenza di una neonata a cui le maghette devono badare tutte insieme.¹⁸⁸ Come afferma Sugawa «Therefore, in the *Sailor Moon* and *Magical Doremi* series, fashion as well as mothering and caring facilitate positive female solidarity, leading to the construction of an idealised female homosocial community.»¹⁸⁹ di conseguenza il supporto femminile può contribuire a creare una comunità in cui le donne si sentono protette. La solidarietà femminile è un elemento che scompare nei *majokko* del decennio successivo e che rimane solo nelle stagioni di *Pretty Cure*.

Gli anni Dieci del XXI secolo rappresentano un'ulteriore evoluzione dei *mahō shōjo*. A partire da *Madoka Magica*, infatti, assistiamo alla nascita di molti *majokko* in cui i personaggi femminili rigettano definitivamente gli standard che si erano venuti a creare negli anni precedenti. Infatti, è in questo decennio che iniziano a diventare popolari le relazioni *yuri* nei *majokko*. Prima di allora, erano presenti solo in poche serie e risultavano poco influenti ai fini della narrazione. La diffusione di relazioni omosessuali fra le protagoniste indica che i personaggi maschili non sono più popolari e che le *majokko* sono in grado di sentirsi complete anche con la loro assenza. Difatti, nei nuovi *mahō shōjo* si accentua maggiormente il concetto che il potere proviene dalla femminilità.¹⁹⁰ Non

¹⁸⁸ SUGAWA-SHIMADA, *Representations of Girls...*, cit., p. 204.

¹⁸⁹ *Ibid.*

¹⁹⁰ SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 201.

rappresentano, quindi, un'ideale di donna stereotipato, anzi raffigurano una femminilità più libera e indipendente. I *majokko* di questi anni non sono più serie animate create per vendere del *merchandise* perché il *target* di riferimento ha cominciato a virare verso un pubblico più adulto. In serie come *Madoka Magica* e *Magical Girl Raising Project*, i personaggi femminili vivono la loro vita seguendo i propri obiettivi e aspirazioni senza lo sguardo opprimente della società patriarcale.

Dai dati raccolti e dalle analisi effettuate in questo elaborato, possiamo affermare che esistono quattro differenti fasi che contraddistinguono il percorso della *majokko*. Nella prima fase, che inizia negli anni Sessanta e si conclude a fine anni Ottanta, i personaggi femminili seguono fedelmente lo stereotipo diffuso dalla società patriarcale, ovvero una ragazza che ha poca capacità decisionale perché è destinata a sposarsi. Nella seconda fase, che comprende gli anni Novanta, assistiamo a un notevole cambiamento della *majokko* che inizia lentamente a distruggere gli schemi che era stata costretta a seguire precedentemente. La nuova maghetta è più sicura di sé e, in alcuni casi, abbraccia nuovi ideali. La terza fase comprende, invece, gli anni Duemila e rappresenta un periodo di stabilizzazione in cui vengono ripresi alcuni elementi degli anni Novanta. La quarta e ultima fase inizia negli anni Dieci del XXI secolo e dura tuttora. Nell'ultimo decennio, la *majokko* ha superato tutti gli stereotipi legati alla sua identità di donna e al suo ruolo. Possiamo asserire che negli ultimi dieci anni si sia creato un nuovo ideale di maghetta che non teme il giudizio altrui. La nuova *majokko* è completamente diversa da ciò che era alla sua nascita: non esiste solamente per soddisfare un'ideale, ma per celebrare se stessa. Nei nuovi *mahō shōjo* temi come l'omosessualità o la morte non rappresentano più dei tabù, ma sono affrontati con coraggio e naturalezza. La grande sfida delle maghette era proprio questa: oltrepassare i limiti imposti dalla società patriarcale al fine di vivere la propria vita senza nessuna costrizione.

Similitudini e differenze dei casi di studio

Nei capitoli due, tre e quattro ci siamo soffermati sull'analisi di tre *anime* che hanno fatto la storia del genere *mahō shōjo*. La scelta è ricaduta su queste serie animate poiché presentano elementi interessanti meritevoli di essere approfonditi. Inoltre, raffigurano protagoniste che con la loro unicità hanno influenzato l'intero genere. In questo paragrafo ci soffermeremo a confrontare i tre *anime* che abbiamo esaminato nella tesi per far emergere punti in comune e differenze.

Per prima cosa è necessario affrontare il discorso riguardante la trasformazione. *Sailor Moon* è il *majokko* in cui la trasformazione è rimasta fedele al suo scopo originale: essere un pretesto per la vendita di gadget. Invece, nei due *anime* esaminati successivamente, il concetto è declinato in modo differente: in *Utena* la trasformazione non dona alcun potere magico, mentre in *Madoka Magica* permette alle maghette di utilizzare la magia; tuttavia, la trasformazione dura pochi secondi perché viene meno l'obiettivo di vendere gli accessori delle maghette. Notiamo, quindi, come la trasformazione sia diventata sempre meno fondamentale all'interno di un *majokko*: se prima, infatti, durava circa due minuti e serviva per pubblicizzare gli accessori magici, adesso ha una durata sensibilmente inferiore e ha il solo scopo di trasformare la maga.

Come abbiamo visto in questo elaborato, anche la figura della *mascotte* è declinata in maniera differente. In *Sailor Moon* sono presenti tre *mascotte* di cui una sola dona i poteri alle guerriere *sailor*. In questo caso corrispondono perfettamente allo schema classico seguito da tutte le altre *mascotte*. Questa figura, invece, è assente in *Utena* perché la magia di Anthy è una sua dote innata e non necessita dell'intervento di un altro personaggio. Il caso più particolare lo abbiamo affrontato nel capitolo quattro: Kyubey non è una *mascotte* tipica perché non supporta le protagoniste, ma le inganna affinché diventino delle maghe. La sua incapacità di provare emozioni lo porta a comportarsi in maniera crudele verso le protagoniste. Nel terzo film di *Madoka Magica* assistiamo alla sua abilità nel soggiogare giovani maghe: difatti manipola Homura facendole vivere un'illusione. Quindi, è un personaggio pericoloso che cerca di corrompere l'innocenza delle maghette.¹⁹¹ Di conseguenza, possiamo affermare che rappresenti il vero antagonista di *Madoka Magica*.

È necessario soffermarsi sul gruppo di protagoniste e il loro rapporto. Per quanto riguarda *Sailor Moon*, tra le guerriere *sailor* si instaura una profonda amicizia che le porta a stare insieme anche all'infuori delle battaglie. Come abbiamo visto nel secondo capitolo, sono un'ottima rappresentazione di solidarietà femminile che ha influenzato i *majokko* degli anni successivi. Al contrario, in *Madoka Magica*, il rapporto tra le maghette è vissuto in maniera piuttosto differente: ognuna di loro, infatti, agisce in modo autonomo dalle altre. In *Utena*, invece, non è presente un gruppo, ma solo una coppia formata da Utena e Anthy. Da queste informazioni possiamo dedurre che il percorso di evoluzione affrontato dalle maghette le ha rese in grado di superare gli ostacoli da sole. Negli anni

¹⁹¹ MAGGS, *Psychopathy, Feminism...*, cit., <https://www.themarysue.com/psychopathy-feminism-and-narrative-agency-in-madoka-magica/>, (ultimo accesso: 14 dicembre 2023).

precedenti la solidarietà femminile traspariva attraverso il rapporto di amicizia fra le maghette; invece, dal 2010 in poi, sono le relazioni *yuri* a mostrare la solidarietà tra donne.¹⁹² Quindi, nonostante in *Madoka Magica* il gruppo di protagoniste non sia affiatato, è comunque presente un rapporto di solidarietà femminile che viene declinato sotto forma di amore *yuri*. Inoltre, in questo caso è ancora più accentuato perché l'amore che Homura prova nei confronti di Madoka è così profondo da portare a un reset dell'universo.

Per quanto riguarda le somiglianze, nelle tre serie analizzate abbiamo constatato come sia presente un filo rosso che le lega ad alcune tematiche. Il primo elemento che emerge è la presenza di una relazione omosessuale tra donne. Come abbiamo visto durante l'analisi dei casi di studio, questi rapporti sono accettati tranquillamente dagli altri personaggi e costituiscono un'ottima rappresentazione della comunità LGBTQ+. Inoltre, possiamo azzardare ad affermare che l'identità di genere fluida di Haruka e delle Sailor Starlights e l'atteggiamento di Utena aiutino le persone *transgender* a sentirsi più accettate dalla società. Infatti, viene mostrata in modo naturale la diversità fra l'identità di genere dei singoli personaggi e gli stereotipi sociali.¹⁹³ Come abbiamo visto nell'introduzione, noi non siamo classificabili a seconda dell'orientamento sessuale o dell'identità di genere e questo vale anche per i personaggi che abbiamo citato precedentemente. Inoltre, il binarismo di genere limita gli esseri umani. Il personaggio di Haruka, ad esempio, non accetta etichette e vive in modo libero la propria identità di genere conscia che essa non rappresenta la totalità della sua persona. Va contro il binarismo di genere perché lo considera limitante – afferma più volte che non esistono differenze tra uomo e donna – e gioca molto sull'ambiguità del suo genere. Haruka, quindi, rifiuta di identificarsi unicamente come donna o uomo e sceglie di abbracciare un'identità di genere fluida.

Per quanto riguarda Utena, nella serie animata il suo orientamento sessuale non viene mai espresso apertamente – anche se si lascia intendere che provi attrazione sia per le donne sia per gli uomini – mentre nel film rivela tutto l'amore che prova per Anthy. Nonostante si vesta con abiti maschili come Haruka, Utena si identifica come donna e si infastidisce quando gli altri personaggi si interfacciano a lei usando pronomi maschili.

In *Madoka Magica*, il forte sentimento che Homura prova nei confronti di Madoka, è più particolare, perché rasenta quasi l'ossessione. Come abbiamo visto nel quarto

¹⁹² SUGAWA-SHIMADA, *Shōjo in Anime...*, cit., p. 197.

¹⁹³ DARLINGTON, COOPER, *The Power of Truth...*, cit., p. 163.

capitolo, infatti, Homura arriva a rubare i poteri divini di Madoka per poter creare un universo in cui entrambe possono stare insieme. In generale, possiamo asserire che i personaggi analizzati in questa tesi rifiutano di essere incasellati all'interno di costrutti di genere prestabiliti, al contrario rappresentano un tipo di donna che si apre a ogni possibilità.

Un altro elemento in comune è la critica al patriarcato presente sia in *Utena* sia in *Madoka Magica*. Come abbiamo affermato nel terzo e quarto capitolo, i personaggi maschili di *Utena* e la figura di Kyubey rappresentano il potere patriarcale che cerca di limitare la volontà delle donne. Tuttavia, entrambe le serie mostrano come la *majokko*, dopo aver affrontato un lungo percorso di crescita, sia diventata abbastanza forte da ribellarsi a questi schemi sociali. Infatti, la sparizione di Utena, che avviene sia nella serie animata sia nel film, indica il suo rifiuto a vivere in un mondo patriarcale e ci mostra la sua crescita interiore.¹⁹⁴ Invece, in *Madoka Magica*, Homura demolisce il sistema dei Kyubey che provocava sofferenza nelle maghe.¹⁹⁵ Di conseguenza, ciò dimostra come le *majokko*, inizialmente dipendenti dal controllo maschile, siano diventate più forti ed emancipate. Non è un caso che nei *mahō shōjo* recenti i personaggi maschili di supporto abbiano perso la loro importanza: la *majokko* non ha più bisogno di aiuti esterni e rifiuta il controllo sociale esercitato dagli uomini.

Risultati ottenuti

Dai dati ottenuti in questo elaborato, possiamo affermare con una certa sicurezza che il genere *majokko* sia in grado di rappresentare personaggi emancipati e liberi dagli stereotipi di genere. Abbiamo visto come il ruolo della maghetta sia cambiato nel corso dei decenni e di come lei stessa sia diventata sempre più indipendente. A partire da *Sailor Moon* fino ad arrivare a *Puella Magi Madoka Magica*, la *majokko* è stata in grado di evolversi e di incarnare un concetto di femminilità forte e libero dal potere patriarcale. Come abbiamo visto nei quattro capitoli, il genere *mahō shōjo* si è evoluto e ha abbracciato svariate tematiche come la critica verso la società patriarcale, l'omosessualità, l'identità di genere e l'indipendenza femminile.

¹⁹⁴ NAPIER, *Anime from Akira...*, cit., p. 190.

¹⁹⁵ MAGGS, *Psychopathy, Feminism...*, cit., <https://www.themarysue.com/psychopathy-feminism-and-narrative-agency-in-madoka-magica/>, (ultimo accesso: 14 dicembre 2023).

Un primo risultato importante riguarda l'evoluzione dei *mahō shōjo*. Nel primo capitolo abbiamo osservato come le caratteristiche del genere siano mutate negli anni, in particolare come i cambiamenti avvenuti nella società giapponese abbiano influenzato le serie *majokko*. Inoltre, è emerso come negli ultimi anni siano nati molti *anime* con protagonisti maschili che hanno l'intento di parodizzare il genere – come *Binan kōkō Chikyū bōei-bu Love!* – di conseguenza possiamo supporre che in futuro il concetto di maghetta non sarà più esclusivamente legato alla femminilità. Quindi, sarà interessante capire se i suddetti *anime* verranno studiati seguendo una prospettiva femminista o meno.

Un secondo risultato proviene dall'analisi di *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, *Shōjo Kakumei Utena* e *Puella Magi Madoka Magica*; infatti, sono emerse le particolarità di queste tre serie animate che hanno rappresentato delle tappe fondamentali nel percorso di evoluzione delle maghette. I motivi per cui sono stati analizzati questi tre *majokko* è indubbiamente per le loro caratteristiche, ma anche per la grande importanza che esercitano all'interno degli studi femministi legati all'animazione giapponese.

L'ultimo risultato, che possiamo definire il più importante, è rappresentato dai personaggi analizzati in questa tesi. Dai dati raccolti, infatti, abbiamo osservato come molti dei personaggi femminili rappresentati nei *mahō shōjo* non si adeguino allo schema classico delle maghette, ma rispecchino una realtà più variegata. Per esempio, molte protagoniste intraprendono delle relazioni omosessuali, al contrario di ciò che ci si aspetterebbe dalla protagonista di un *majokko*.

In conclusione, come abbiamo visto in questo elaborato, i *majokko* possono rappresentare uno spazio in cui le donne si sentono accettate e capite.

Limiti e sviluppi futuri

Nonostante i risultati ottenuti dalla discussione dei dati raccolti si siano dimostrati interessanti, questo elaborato non pretende di essere una ricerca completa su tutti i *majokko* esistenti e i personaggi femminili contenuti in essi, ma un'analisi di alcuni *anime* ritenuti meritevoli di studio. Di conseguenza, per avere un quadro completo del genere *mahō shōjo*, andrebbero analizzate anche altre serie animate, in particolare le più recenti.

Ci si propone in futuro di presentare un progetto per approfondire gli *anime majokko* usciti negli ultimi anni, in questo modo si riuscirà a comprendere come il ruolo della maghetta si sia evoluto dopo *Madoka Magica*. Le informazioni ottenute grazie a questa nuova ricerca andrebbero a completare i dati raccolti in questo elaborato. Un

ulteriore approfondimento consisterebbe nello studiare i *mahō shōjo* con protagonisti maschili per capire come questa nuova declinazione del genere *majokko* possa influenzare il ruolo dei personaggi femminili.

Bibliografia

ALLISON, Anne, "Sailor Moon: Japanese Superheroes for Global Girls", in Timothy J. Craig (a cura di), *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture*, Londra, Routledge, 2000, pp. 259-278.

AOYAGI Hiroshi, *Island Of Eight Million Smiles: Idol Performance And Symbolic Production In Contemporary Japan*, Cambridge, Harvard University Asia Center, 2005

BAILEY, K. Catherine, "Her Story, Too: Final Fantasy X, Revolutionary Girl Utena, and the Feminist Hero's Journey", in Norma Jones, Maja Bajac-carter, Bob Batchelor (a cura di), *Heroines of Film and Television: Portrayals in Popular Culture*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2014, pp. 131-146.

BERNDT, Jaqueline, "Introduction: Shōjo Mediations", in Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaïke, Ogi Fusami (a cura di), *Shojo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, pp. 1-21.

BUTLER, Catherine, "Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella Magi Madoka Magica (2011)", *Children's Literature in Education*, 50, 2019, pp. 400-416.

BUTLER, Judith, "Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory", *Theatre Journal*, 40, 4, 1988, pp. 519-531.

CALAFELL, M. Bernadette, NAKAYAMA K. Thomas, "Queer Theory", in Klaus Bruhn Jensen, Robert T. Craig, Jefferson D. Pooley, Eric W. Rothenbuhler (a cura di), *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, Hoboken, John Wiley & Sons, 2016, pp. 1-5.

CALCAGNO, Paolo, "Sailor Moon pericolosa per i ragazzini", *Corriere della Sera*, 8 aprile 1997, p. 38.

CHU Leo, "Desiring Futures: Hope, Technoscience, and Utopian Dystopia in Puella Magi Madoka Magica", *Journal of Anime and Manga Studies*, 1, 2020, pp. 113-137.

CLETO, Sara, BAHLE, K. Erin, "Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*", *Humanities*, 5, 2, 2016, pp. 1-13.

COOLEY, Kevin, "A Cycle, Not a Phase: Love Between Magical Girls Amidst the Trauma of *Puella Magi Madoka Magica*", *Mechademia*, 13, 1, 2020, pp. 24-39.

CORNEJO, Giancarlo, "The Sedgwickian Queerness of an Anime Lesbian: Reading Revolutionary Girl Utena", *Lectora: Revista De Dones I Textualitat*, 27, 2021, pp. 211-226.

DARLINGTON, Tania, COOPER, Sara, "The Power of Truth: Gender and Sexuality in Manga", Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Bloomsbury Publishing, 2010, pp. 157-172.

DAVIS, Julie, FLANAGAN, Bill, "Chiho Saito and Kunihiko Ikuhara", *Animerica*, 8, 12, 2001, pp. 6-11.

DRAZEN, Patrick, *Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation, Revised and Updated Edition*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2014 (1 ed. 2002).

GALBRAITH, W. Patrick, *The Moé Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Clarendon, Tuttle Publishing, 2017 (1 ed. 2014).

LEZUBSKI, Kirstian, "The Power to Revolutionize the World, or Absolute Gender Apocalypse?: Queering the New Fairy-Tale Feminine in *Revolutionary Girl Utena*", in Pauline Greenhill, Jill Terry Rudy (a cura di), *Channeling Wonder: Fairy Tales on Television*, Detroit, Wayne State University Press, 2014, pp. 163-185.

HARTZHEIM, Bryan Hikari, "Pretty Cure and the Magical Girl Media Mix", *Journal of Popular Culture*, 49, 5, 2016, pp. 1059-1085.

KING, L. Emerald, "Sakura ga meijiru—Unlocking the Shōjo Wardrobe: Cosplay, Manga, 2.5D Space", in Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike, Ogi Fusami (a cura di), *Shojo*

Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, pp. 233-260.

KINSELLA, Sharon, "Cuties in Japan", in Lise Skov, Brian Moeran (a cura di), *Women, Media and Consumption in Japan*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 1995, pp. 220-254.

KOTANI Mari, "Metamorphosis of the Japanese Girl: The Girl, the Hyper-Girl, and the Battling Beauty", *Mechademia*, 1, 2006, pp. 162-169.

NAPIER, J. Susan, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Londra, Palgrave Macmillan, 2005.

NAPIER, J. Susan, "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four faces of the young female in Japanese popular culture", in Dolores Martinez (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998, pp. 91-109.

NONAKA Minami, "Utena? Hatena Utena!" (Utena? Povera Utena!), *Newtype*, 13, 11, novembre 1997, pp. 1-52.

『ウテナ?はてな UTENA!』、ニュータイプ、第13巻11号、1997年11月、pp. 1-52.

OSHIYAMA Michiko, *Shōjo manga jendā hyōshōron: "dansō no shōjo" no zōkei to aidentiti* (Discussione sulla rappresentazione del genere nei manga *shōjo*: formazione e identità delle ragazze *crossdresser*), Tōkyō, Sairyūsha, 2007.

押山美知子、『少女マンガジェンダー表象論：〈男装の少女〉の造形とアイデンティティ』、東京、彩流社、2007.

PELLITTERI, Marco, *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, Castelvechi, 1999.

PERPER, Timothy, CORNOG, Martha, “In the Sound of the Bells: Freedom and Revolution in Revolutionary Girl Utena”, *Mechademia*, 1, 2006, pp. 183-186.

PROUGH, Jennifer, “Shōjo Manga in Japan and Abroad”, in Toni Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Bloomsbury Publishing, 2010, pp. 93-106.

Redazione Animage, “Utena hakusho” (Rapporto su Utena), *Animage Extra*, 6, giugno 1997, pp. 1-35.

『ウテナ白書』、アニメージュエクストラ、第6巻、1997年6月、pp. 1-35.

Redazione Animage, “Zettai Unmei Mokushiroku” (Assoluta apocalisse del destino), *Animage*, maggio 1997, pp. 12-21.

『絶対運命黙示録』、アニメージュ、1997年5月、pp. 12-21.

ROBINSON, Victoria, RICHARDSON, Diane, “Introduction”, in Diane Richardson, Victoria Robinson (a cura di), *Introducing Gender and Women's Studies*, Londra, Bloomsbury Publishing, 2020, pp. 1-7.

SAITO Kumiko, “Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society”, *The Journal of Asian Studies*, 73, 1, 2014, pp. 143-164.

SEDGWICK, Eve Kosofsky, *Epistemology of the Closet*, Berkeley, University of California Press, 1990.

SHEN Lien Fan, "The Dark, Twisted Magical Girls: *Shōjo* Heroines in *Puella Magi Madoka Magica*", in Norma Jones, Maja Bajac-carter, Bob Batchelor (a cura di), *Heroines of Film and Television: Portrayals in Popular Culture*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2014, pp. 177-188.

STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

SUGAWA-SHIMADA Akiko, “Shōjo in Anime: Beyond the Object of Men’s Desire”, in Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaïke, Ogi Fusami (a cura di), *Shojo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, pp. 181-206.

TAVASSI, Guido, *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, “Lapilli giganti”, Latina, Tunué, 2022 (I ed. 2012).

YATRON, Cassandra, “30 Years Later, Re-Examining the “Pretty Soldier”, *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 2022, pp. 1-33.

YOSHIDA Kaori, *Animation and “Otherness”: the Politics of Gender, Racial, and Ethnic Identity in the World of Japanese Anime*, Vancouver, The University of British Columbia, 2008.

Sitografia

ADUSKIEV, D. A., *Pierjokko: Le majokko dello Studio Pierrot*, in “AnimeClick”, 2000, <https://www.animeclick.it/news/146-Pierjokko>, 20 agosto 2023.

BIGNANTE, Cristina, *Maghette giapponesi e identità sessuali (2): dalle CLAMP a Ikuhara*, in “Fumettologica”, 2016, <https://fumettologica.it/2016/05/maghette-2-clamp-ikuhara/>, 20 agosto 2023.

CASAS, Darlene, *The Female Gaze: Magical girls and the death of my childhood innocence*, in “Daily Titan”, 2017, https://dailytitan.com/lifestyle/the-female-gaze-magical-girls-and-the-death-of-my-childhood-innocence/article_234e4dce-056a-5969-bc9b-6d59deccb8d3.html, 13 dicembre 2023.

KUMAR, Arshik Anil, *Madoka Magica (2011): Kyubey and history of evil*, in “Cinemamonogatari”, 2021, <https://www.cinemamonogatari.com/2021/11/11/madoka-magica-kyubey-and-history-of-evil/>, 12 gennaio 2024.

LOVERIDGE, Lynzee, *6 Trailblazing Shojo "Deconstructions" You Should Be Watching*, in “Anime News Network”, 2012, <https://www.animenewsnetwork.com/the-list/2012-09-29>, 20 agosto 2023.

MAGGS, Sam, *Psychopathy, Feminism, and Narrative Agency in Madoka Magica: Kyubey's Story*, in “The Mary Sue”, 2015, <https://www.themarysue.com/psychopathy-feminism-and-narrative-agency-in-madoka-magica/>, 14 dicembre 2023.

POLI, Eleonora, *La figura femminile negli anime – Verso un nuovo paradigma*, in “ArteSettima”, 2022, <https://artesettima.it/2022/03/13/la-figura-femminile-negli-anime-verso-un-nuovo-paradigma/>, 20 agosto 2023.

SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Children of Sailor Moon: The Evolution of Magical Girls in Japanese Anime*, in “Nippon”, 2015, <https://www.nippon.com/en/in-depth/a03904/#>, 10 ottobre 2023.

SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Mahō shōjo TV anime "Mahō no Tenshi Creamy Mami" ni okeru shōjo hvōshō to shichōshabunseki – shōwa 50 nendai no femininitv no henyō* (Rappresentazione del femminile e analisi del pubblico sull'*anime majokko* "Creamy Mami, l'angelo della magia" – trasformazione della femminilità negli anni Settanta), *Tōyō daigaku ningen kagaku sōgō kenkyūjo kiyō*, Bollettino dell'Istituto di Ricerca in Scienze Umane dell'Università di Toyo, numero 12, 2010.

魔法少女 TV アニメ『魔法の天使クリィミーマミ』における少女表象と視聴者分析—昭和 50 年代のフェミニニティの変容、東洋大学人間科学総合研究所紀要, 第 12 号, 2010.

<https://www.toyo.ac.jp/uploaded/attachment/873.pdf>, 20 agosto 2023.

SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Mahō shōjo TV animeshōn bangumi ni okeru gendā aidentiti kōchiku – 1970 zenhan "Himitsu no Akkochan" ni miru shōjo hvōshō* (La costruzione dell'identità di genere riguardo gli *anime* di maghette – la rappresentazione delle ragazze nella prima metà degli anni Settanta in "Himitsu no Akkochan"), *Tōyō daigaku ningen kagaku sōgō kenkyūjo kiyō*, Bollettino dell'Istituto di Ricerca in Scienze Umane dell'Università di Toyo, numero 8, 2008.

魔法少女 TV アニメーション番組におけるジェンダー・アイデンティティ構築 — 1970 年代前半『ひみつのアッコちゃん』にみる少女表象, 東洋大学人間科学総合研究所紀要, 第 8 号, 2008.

<https://www.toyo.ac.jp/uploaded/attachment/826.pdf>, 20 agosto 2023.

SUGAWA-SHIMADA Akiko, *Representations of Girls in Japanese Magical Girl TV Animation Programmes from 1966 to 2003 and Japanese Female Audiences' Understanding of Them*, Coventry, University of Warwick, 2011, https://wrap.warwick.ac.uk/51536/1/WRAP_THESIS_Shimada_2007.pdf, 20 agosto 2023.

TAKEUCHI Naoko, *An interview with Naoko Takeuchi*, *Kappa Magazine* 51, settembre 1996, <http://www.kicie.net/realm/naoko.htm>, 10 ottobre 2023.

The Artifice, *Can Manga and Anime Contribute to Feminism and Gender Studies?*, in “The Artifice”, 2019, <https://the-artifice.com/manga-anime-feminism-gender-studies/>, 20 agosto 2023.

The Backloggers, *Puella Magi Madoka Magica – Revisionism and How Studio Shaft “Felt Like Destroying Something Moe”*, in “The Backloggers”, 2015, <https://thebackloggers.com/2015/02/03/puella-magi-madoka-magica-revisionism-and-how-studio-shaft-felt-like-destroying-something-moe/>, 14 dicembre 2023.

Tuxedo Unmasked, *[Lunar Logs] Naoko Discusses Love and Life Before Sailor Moon*, in “Tuxedo Unmasked”, 2022, <https://www.tuxedounmasked.com/lunar-logs-naoko-discusses-love-and-life-before-sailor-moon/>, 10 ottobre 2023.

TSUKAMOTO Ayako, *Kyarakutā to nihonjin kyarakutā · anime kyarakutā · masukoto kyarakutā o hitsuyō to suru riyū* (I motivi per cui è necessario avere un personaggio, un personaggio giapponese, un personaggio degli anime e una mascotte), 2012. キャラクターと日本人ーキャラクター・アニメキャラクター・マスコットキャラクターを必要とする理由ー, 2012, <http://disaster-info.jp/content/files/seminar2007/tsukamoto.pdf>, 20 agosto 2023.

WINKLE, Dan Van, *What Magical Girls Taught Me About Being Queer*, in “The Mary Sue”, 2016, <https://www.themarysue.com/queer-magical-girls/>, 13 dicembre 2023.

Filmografia

IKUHARA Kunihiko, *Shōjo Kakumei Utena* (少女革命ウテナ), J.C.Staff, 1997.

KON Chiaki, *Sailor Moon Crystal Season III* (美少女戦士セーラームーン Crystal Season III), Tōei Animation, 2016.

SHINBŌ Akiyuki, MIYAMOTO Yukihiro, *Gekijōban Mahō shōjo Madoka Magika - Zenpen: Hajimari no monogatari* (劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 前編: 始まりの物語), Shaft, 2013.

SHINBŌ Akiyuki, MIYAMOTO Yukihiro, *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ), Shaft, 2011.

TAKAHASHI Tomoya, *Sailor Moon Cosmos* (美少女戦士セーラームーン Cosmos), Tōei Animation, Studio Deen, 2023.

Indice delle immagini

1. *Tokyo Mew Mew*

https://www.imdb.com/title/tt0469008/mediaviewer/rm2152655873?ref_=ttmi_mi_all_pos_8

2. Esempio di *mascotte*

<https://www.espadasymas.com/it/wikima/Le-mascotte-degli-anime-pi%C3%B9-popolari-e-il-loro-impatto-sul-merchandising/>

3. Esempio di giocattolo commercializzato

<https://majopedia.fandom.com/wiki/Toys>

4. *Mahōtsukai Sally*

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1385>

5. *Himitsu no Akko-chan*

https://www.imdb.com/title/tt0288961/mediaviewer/rm2408199168/?ref_=tt_ov_i

6. *Majokko Meguchan*

https://myanimelist.net/anime/3388/Majokko_Megu-chan

7. *Cutie Honey*

<https://www.imdb.com/title/tt0288933/>

8. *Magical Princess Minky Momo*

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1450>

9. *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami*

<https://www.imdb.com/title/tt0288987/>

10. *Cardcaptor Sakura*

<https://www.imdb.com/title/tt0221735/>

11. *Ojamajo Doremi*

https://it.wikipedia.org/wiki/Magica_Dorem%C3%AC

12. *Pretty Cure*

https://it.wikipedia.org/wiki/Eiga_Pretty_Cure_All_Stars_-_Haru_no_carnival

13. *Majokko Meguchan*

<https://www.imdb.com/title/tt0288993/>

14. *Sugar Sugar Rune*

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Manga/SugarSugarRune>

15. *Majokko Meguchan*

<https://kawitchii.tumblr.com/post/177779726459/little-witch-101-majokko-megu-chan>

16. *Binan kōkō Chikyū bōei-bu Love!*

https://it.wikipedia.org/wiki/Binan_k%C5%8Dk%C5%8D_Chiky%C5%AB_b%C5%8Dei-bu_Love

17. *Bishōjo Senshi Sailor Moon*

<https://www.imdb.com/title/tt0103369/>

18. Usagi Tsukino/Sailor Moon

Episodio 1 di *Sailor Moon Crystal Season III*

19. Ami Mizuno/Sailor Mercury

Episodio 1 di *Sailor Moon Crystal Season III*

20. Rei Hino/Sailor Mars

Episodio 1 di *Sailor Moon Crystal Season III*

21. Makoto Kino/Sailor Jupiter

Episodio 1 di *Sailor Moon Crystal Season III*

22. Minako Aino/Sailor Venus

Episodio 1 di *Sailor Moon Crystal Season III*

23. Haruka Tenō/Sailor Uranus e Michiru Kaiō/Sailor Neptune

Episodio 5 di *Sailor Moon Crystal Season III*

24. Setsuna Meiō/Sailor Pluto

Episodio 6 di *Sailor Moon Crystal Season III*

25. Hotaru Tomoe/Sailor Saturn

Episodio 13 di *Sailor Moon Crystal Season III*

26. Chibiusa/Sailor Chibi Moon

Episodio 6 di *Sailor Moon Crystal Season III*

27. Sailor Starlights

Film *Sailor Moon Cosmos*

28. *Shōjo Kakumei Utena*

<https://www.imdb.com/title/tt0205410/>

29. Utena Tenjō e Anthy Himemiya

<https://medium.com/anitay-official/revolutionary-girl-utena-collectors-edition-iii-bluray-review-acfd09e1302a>

30. Juri Arisugawa

<https://www.charactour.com/hub/characters/view/Juri-Arisugawa.Revolutionary-Girl-Utena>

31. Nanami Kiryū

<https://otakuusamagazine.com/nanami-kiryuu-utena/>

32. *Puella Magi Madoka Magica*

<https://www.imdb.com/title/tt1773185/>

33. Kyubey

Episodio 1 di *Puella Magi Madoka Magica*

34. Esempio di strega

35. Homura Akemi e Madoka Kaname

Film *Puella Magi Madoka Magica* - Parte 1 - L'inizio della storia

36. Kyoko Sakura e Sayaka Miki

Episodio 5 di *Puella Magi Madoka Magica*

37. Mami Tomoe

Episodio 2 di *Puella Magi Madoka Magica*