

# Animazione ribelle. generazioni e regimi multiprospettici in *She-Ra and the Princesses of Power*

ALESSANDRA RICETTO

Università degli studi di Torino  
alessandra.ricetto@unito.it

## Parole chiave

Generazioni  
Serialità animata  
Multiprospettività  
Rappresentazioni  
Mediascape

## Keywords

Generations  
Animated seriality  
Multi-perspective  
Representations  
Mediascape

## Abstract

I cambiamenti nel panorama mediale hanno trasformato le forme della serialità audiovisiva, compresa quella animata indirizzata ad un giovane pubblico. A diversificarsi sono state anche le modalità narrative che hanno dato la possibilità di mettere in scena trame più complesse e punti di vista compositi che hanno inglobato nelle narrazioni anche chi (come le minoranze e gli adulti) ne era tradizionalmente escluso. La serie *She-Ra* è un prodotto che ben si presta ad un'analisi in tal senso, poiché nasce negli anni '80 ed è stato oggetto di un reboot nel 2018. Ci si propone dunque di studiare le differenze tra le due versioni per individuarne le differenze formali, di fruizione e di rappresentazione nell'ottica dei mutamenti generazionali tra spettatori e personaggi.

---

Due to changes in the mediascape, the forms of audiovisual seriality, including animated seriality aimed at children and young-adults, have also changed over the years. Storytelling techniques and structures have also (and accordingly) diversified, providing the possibility of staging more complex plots and composite points of view including those (such as minorities and adults) who were usually left out from representations in animated fiction. The *She-Ra* series, originated in the 1980s and rebranded in 2018, provides a case in point. The paper addresses the differences between the two versions of *She-Ra* in order to identify their differences from the perspective of generational changes between viewers and characters in terms of fruition, representations and structure.

Questo articolo si propone di percorrere i diversi mutamenti di produzione e fruizione della serialità con un occhio di riguardo per quella animata per due motivi principali. In primis per via dell'aumento nella produzione di animazione riscontrato negli ultimi anni ad opera di varie realtà, quali piattaforme *streaming* o studi di produzione (O'Connor 2021; Noh 2022; Miloro 2023); in seconda istanza, poiché essa, quando indirizzata esplicitamente ad un pubblico giovane, può essere portatrice di un significativo sistema di rappresentazioni intergenerazionali a partire dalla prospettiva del giovane soggetto.

Passando attraverso gli strumenti della letteratura afferente all'ambito dei media studies e alle metodologie della sociosemiotica della narrazione (Ferraro 2015), ci si propone di confrontare in maniera diacronica tra una serie degli anni '80 e il suo *reboot*: *She-Ra, Princess of Power* (1985-1987) e *She-Ra and the Princesses of Power* (2018-2020).

Dopo aver delineato il quadro mediale di entrambe le produzioni, ci si propone di studiarne la struttura e le strategie di rappresentazione intergenerazionale nelle diverse versioni, focalizzandosi sulle istanze prospettiche adottate, al fine di individuare eventuali correlazioni.

### 1. La genesi di She-Ra, dal 1985 al 2018

L'universo mediale dei *Masters of the Universe*,<sup>1</sup> (ed. it. *I Dominatori dell'Universo*) nacque da un'idea della casa di produzione di giocattoli Mattel Toy Company fondata negli anni '40 dai coniugi Elliott e Ruth Handler e Harold Mattson, divenuta celebre per l'iconica *Barbie*.

Nel passaggio tra gli anni '70 a '80 il mercato dei giocattoli era invaso da un lato dai *G. I. Joe*, sviluppati da Hasbro in risposta alla messa in produzione delle *Barbie*, dall'altro dai gadget derivati dal fiorente *franchise* di *Star Wars*, acquistato da Kenner (Purac, Selma 2022). Mattel si ritrovò priva di un prodotto di punta capace di farsi spazio tra i competitori ed eguagliare il trionfo commerciale di *Barbie* (Kalinske et al. 2015). Sfruttando l'ormai poca differenza che vi era tra una serie animata e uno spot commerciale dei giocattoli derivati (Perlmutter 2014: 189) Mattel propose allo studio d'animazione statunitense Filmation di produrre un *Program-Length Commercial* (Ivi: 190; Purac, Selma 2022), un programma ideato per ven-

dere *merchandising* ad esso correlato, come ve ne furono tanti negli anni '80: *My little pony* (1986-1987), *Teeneage Mutant Ninja Turtles* (1986-1997) o gli stessi *G. I. Joe* (1983-1986) (Wilson, Weiss 1992).

*He-man and the Masters of the Universe* (ed. it. *He-Man e i Dominatori dell'Universo*) fu l'esperimento di Filmation, una serie animata incentrata su Adam, giovane e svogliato figlio del re di Eternia nonché predestinato protettore del pianeta dalle forze di Skeletor. Egli riceve dalla mistica Sorceress (trad. it. Incantatrice) la Spada di Grayskull con cui può tramutarsi nel fortissimo He-Man e combattere contro il male.

Pochi anni dopo il successo di *He-Man*, Filmation volle espandere la platea di spettatori declinando *He-Man* per il pubblico femminile senza tralasciare quello maschile (Vint, DiTillo 2013).

Nel 1985 nacque *She-ra, Princess of Power* (ed. it. *She-ra, la principessa del potere*) per mano di Larry DiTillio, J. Michael Straczynski e Diane Keener. L'eroina venne introdotta nel primo arco narrativo presente nel *franchise* televisivo costituito da cinque episodi continuativi che vennero poi uniti in un film intitolato *He-Man and the Secret of the Sword* (ed. It. *He-Man e She-Ra - il segreto della spada*). I giovani spettatori vennero accompagnati da Adam a fare la conoscenza della sorella Adora. Nemmeno He-Man sapeva di avere una sorella poiché ella venne rapita dal perfido conquistatore Hordak quando ancora era in fasce e portata su un altro pianeta, Eteria. Qui venne cresciuta dallo stesso Hordak e la malefica maga Shadow Weaver (trad. it. Tessitrice d'ombra) come una guerriera nelle loro malvagie schiere, l'Orda. I due furono abili nel convincerla di essere una soldatessa al servizio del bene finché He-Man non le aprì gli occhi. Consegnata la spada magica, Adora poté trasformarsi in She-ra e lottare con i Ribelli contro l'Orda di cui prima faceva parte.

Le vicende televisive di *She-ra, Princess of Power* (Perlmutter 2014: 200) seguono dunque le avventure di Adora e i suoi amici Ribelli nei numerosi tentativi di scacciare l'Orda da Eteria.

Nel 2018 il *franchise* dedicato ad Adora venne ripreso grazie ad una collaborazione tra lo studio d'animazione statunitense DreamWorks e la piattaforma di *video-on-demand* Netflix, decisi a produrre un *reboot* dell'iconica serie. Nacque quindi *She-ra and the Princesses of Power*, progetto affidato al fumettista e sceneggiatore ND Stevenson.

La trama della nuova versione è simile a quella del 1985 anche se presenta, come si vedrà, deviazioni sostanziali. Adora è una cadetta che combatte per Hordak contro le Principesse, creature malefiche che infestano il pianeta di Eteria. Durante una delle sue scorribande con l'amica Catra, Adora trova una spada che solo lei riesce a brandire. Grazie ad essa si può trasformare in She-Ra, la cui forza è tanto grande da poter ribaltare l'esito della guerra. Assieme alla Spada, Adora trova anche le prove della malvagità dell'Orda: la giovane si rivolta quindi contro Hordak unendosi ai Ribelli. Catra però si sente tradita e abbandonata dall'amica, e preferisce non seguirla nella ribellione per non compromettere la sua posizione all'interno delle schiere dell'Orda: inizia quindi a pianificare la sua scalata gerarchica in segno di rivalsa nei confronti di Adora.

## 2. Differenze tra fruizione e produzione

La struttura prevista da *She-Ra, Princess of Power* è simile a quella di *He-Man and the Masters of the Universe*. Gli episodi sono di natura verticale e autoconclusiva, slegati l'uno dall'altro se non per *He-Man and the Secret of the Sword* che risulta un'eccezione.

Sia *She-Ra* che *He-Man* ripropongono settimanalmente un ricorrente aneddoto narrativo che vede l'eroina o l'eroe affrontare un nemico invocando i grandi poteri di Grayskull. Da una situazione di stasi del personaggio principale, presto irrompe il nemico con una delle sue malefiche macchinazioni. La logica narrativa è dunque quella schematica in tre atti aristotelica e si ripresenta identica per ogni episodio.

Un altro fattore comune si ritrova nella conclusione del terzo atto di ogni episodio, quando il primo piano di un personaggio spiega didascalicamente ai giovani spettatori la morale della vicenda.

Entrambe le serie andavano in onda nella fascia oraria mattiniera dedicata ai piccoli (Perlmutter 2014). Già all'epoca, i genitori sfruttavano i programmi televisivi destinati ai bambini come fossero una tata per i propri figli (ibidem; Ganz, Masland 1986) nonostante fossero poco inclini ad ammettere la loro scelta. Secondo uno studio del 1986, anno in cui la serie di *He-Man* giungeva all'ultima puntata, Ganz e Masland rilevano che le madri fossero solite lasciare che i bambini si intrattenessero davanti al televisore, nonostante trovassero la pratica poco costruttiva,

consapevoli che vi fossero attività più sane (Ivi: 535). Ciò portò anche a diverse considerazioni e preoccupazioni da parte delle famiglie circa gli effetti della televisione sui bambini, soprattutto riguardo i fenomeni di imitazione delle scene di violenza<sup>2</sup> spesso presenti nell'intrattenimento americano (Palmer, Dorr 1980). Tale discorso costituisce un tassello delicato che secondo lo studio di quegli anni di Kostelnik, Whiren e Stein (1986) andava a toccare molte serie animate con protagonisti degli eroi e alle quali i genitori dovevano approcciarsi con consapevolezza. Tuttavia, l'imitazione dei personaggi in televisione non si limitava, secondo un resoconto dell'epoca (Chamberlin, Chambers 1976), a interiorizzare solo la tematica della violenza, bensì la "Generazione della televisione" assorbiva anche nozioni circa la società, i rischi di droghe, violenze e nozioni su importanti eventi storici (Ibidem).

La presenza della morale finale sembrava quindi riuscire a mettere d'accordo genitori e figli, secondo un *modus operandi* che Perlmutter chiama "action-and-enlightment" (2014: 192): l'idea di Lou Scheimer, produttore esecutivo delle serie dei *Masters of the Universe*, fu quella di approfittare della libertà che Mattel aveva dato a Filmation nella realizzazione dei cartoni per creare un *franchise* televisivo denso di valori collettivi (Scheimer, Megles 2012: 225). Da qui la combinazione di scene d'azione, fonte d'interesse per i più piccoli e un'apposita sezione ricavata nella struttura dell'episodio per rendere di facile accesso il sostrato educativo (Ibidem).

Per giustificare la cesura narrativa al termine dell'episodio, la quale obbliga la narrazione ad interrompersi poiché racchiude in sé la fine dell'intreccio, è necessaria, come si è detto, una struttura verticale e autoconclusiva.

Le puntate non mostrano continuità narrativa e abbracciano il *format* comune delle serie animate e comiche della televisione americana (Mittell 2007: 163) la cui coerenza non è data dalla prosecuzione delle vicende personali dei personaggi ma dalla memoria che gli spettatori hanno dell'ambientazione nell'episodio precedente (García Martínez 2016: 5).

I giovani spettatori erano quindi chiamati davanti al televisore con cadenza settimanale ad un orario preciso (Palmer, Dorr 1980) per testimoniare le nuove gesta dei loro eroi, e così come l'appuntamento era fisso, anche il mondo e la struttura dell'episodio si di-

mostrano invariati e coerenti con l'evento televisivo precedente.

La struttura della serie *reboot* del 2018, *She-Ra and the Princesses of Power*, non presenta in alcun modo le caratteristiche sopra elencate. Innanzitutto vi è una sostanziale differenza nella narrazione che si sviluppa orizzontalmente e non verticalmente e gli episodi non sono autoconclusivi ma segmenti di una trama complessa (Mittell 2006) che abbraccia diversi *cour* narrativi delimitati in stagioni. Ogni episodio prosegue le vicende del precedente e, oltre la memoria di personaggi ed eventi custodita dallo spettatore, riceve particolare attenzione la memoria dei personaggi (Mittell 2007).

Rispetto agli anni '80, infatti, sono mutate le forme del consumo di audiovisivo a partire dalla diffusione della rete: Mittell afferma che grazie alla presenza ubiqua di internet gli spettatori hanno conquistato l'abilità di interagire con un'"intelligenza collettiva" che permette loro di discutere e interpretare narrazioni ben più complesse (2006: 31).

L'altro grande mutamento è dato dall'introduzione delle piattaforme SVOD.<sup>3</sup> Grazie ad esse le nuove generazioni di spettatori hanno normalizzato ulteriori modalità di visione, come nel caso del *binge watching* (Jenner 2021). La definizione della pratica è fumosa (Ibidem) ma per l'economia del discorso si adatterà la definizione fornita da Netflix (2013): la visione dai due ai sei episodi di una medesima serie in una sola seduta. I giovani non sono l'unica generazione ad accedere a tale pratica di visione, poiché storicamente il *binge watching* risale a ben prima della svolta SVOD di Netflix (Jenner 2021: 5) poiché in precedenza era la modalità più rapida per guardare opere di *fiction* possedute in *home-video* (Ibidem). La battaglia combattuta da Netflix su tale fronte fu proprio quella di far comprendere ai finanziatori le potenzialità della nuova modalità di fruizione (Ibidem); se ad oggi è considerata pratica comune (Flayelle et al. 2020), Jenner riporta come il cambiamento da una pratica all'altra non sia stato naturale, bensì frutto di una specifica pubblicizzazione (Jenner 2021).

Con il cambiamento delle abitudini spettatoriali generazionali sono cambiate quelle di fruizione dell'intrattenimento: i nuovi spettatori hanno a disposizione diverse tecnologie con diverse *affordances* declinate in pratiche che gli spettatori adattano alle proprie circostanze personali (Castro et al. 2021).

Per via delle strategie di fruizione pubblicizzate dalle piattaforme SVOD che prevede la possibilità di fruire delle opere seriali come un unico flusso, muta anche la struttura degli episodi pensati e prodotti dalle stesse. Avere interruzioni che interrompono quello che potrebbe essere fruito come un tutt'uno potrebbe risultare controproducente per l'esperienza di visione. Questa logica, quindi, spiegherebbe perché a fine episodio della nuova *She-Ra* non vi è più il segmento dedicato alla morale della vicenda. Le puntate, infatti, risultano fruibili come un'unica narrazione, laddove il finale dell'episodio singolo termina più spesso con il cosiddetto *cliffhanger* che stimola la prosecuzione della visione dell'opera di *fiction* (Wirz et al. 2023).

### 3. Regimi multiprospettici e rappresentazioni generazionali

Secondo il teorico della narrazione Guido Ferraro, il quale rielabora le teorie greimasiane della narrazione a partire da una prospettiva Lévi-straussiana, una storia racconterebbe dell'agire di un soggetto in un mondo caratterizzato da specifiche condizioni (Ferraro 2015: 45). Di conseguenza, egli individua due istanze astratte i quali rapporti reciproci stanno alla base delle storie: da un lato il principio di prospettività, dettato dalla visione soggettiva di un attante soggetto; dall'altro il principio di destinazione, un'istanza di normazione che costituisce il mondo in cui il soggetto si muove (Ferraro 2015; 2019: 96).

La struttura degli episodi di *She-Ra, Princess of Power* e la correlata mancanza di approfondimento dei personaggi (Garcia Martinez 2016) indirizza l'attenzione sull'ambientazione (Mittell 2014) e le caratteristiche performative degli eroi. In questa versione non vengono messe in scena narrazioni che prendono in considerazione principi di prospettività opposti, cioè non vi sono episodi in cui la storia viene raccontata dal punto di vista di chi non condivide valori, istituzioni e desideri dei protagonisti. In tal caso si potrebbe dire che la narrazione di *She-Ra, Princess of Power* sia monoprospectiva (Ferraro 2015).

La narrazione del *reboot* invece ha struttura orizzontale di tipo "ibrido" (Garcia Martinez 2016): vi è una storia principale che si dipana lungo cinque stagioni prestabilite, permettendo comunque a qualche puntata di avere ancora elementi propri dello *storytelling*

verticale, presentando micro-narrative che giungono al termine alla fine dell'episodio.

La stesura di una trama del genere permette di portare a compimento la vicenda sfruttando la continuità della narrazione: un lasso di tempo maggiore dedicato allo sviluppo delle linee narrative permette la possibilità di avvicinarsi all'intimità dei personaggi, approfondendone i rapporti e la psicologia (Ibidem; Nelson 2007). Ciò ha riscontro non tanto nella trama del *reboot*, il quale mette in scena l'opposizione tra l'eroica Ribellione e la malvagia Orda, bensì nella modalità in cui tale tensione viene affrontata. Nel fulcro di *She-Ra and the Princesses of Power* non vi è solo l'impresa dell'eroina e i suoi amici per fermare i piani di Hordak, perché è fondamentale il percorso psicologico che i personaggi compiono dalla prima all'ultima puntata: la Adora precedente, eroina e paladina del bene, si tramuta in un'Adora ben più tormentata, vittima del complesso del martirio, terrorizzata dal dover sottostare alle aspettative dei compagni e predecessori.

La natura delle azioni dei personaggi appare retta dall'avvicinarsi di processi patemici ed emotivi che spingono gli eroi a percorrere sentieri irti di dubbi e affrontare complesse tensioni valoriali. La possibilità, dunque, di entrare nell'intimo dei personaggi permette una messa a fuoco critica del loro principio di prospettività che viene messo in discussione dal soggetto stesso.

Per essere messo in discussione più e più volte, il soggetto necessita uno scontro con diversi codici di lettura del reale. L'esempio del rapporto con il "diverso" nella narrazione delle eroiche gesta dei Ribelli, è rappresentato da chi in *She-Ra and the Princesses of Power* ricopre il ruolo di Anti-Soggetto, ovvero Catra. Nella serie del 1985 la ragazza-felino è la principale antagonista femminile mentre nella versione del 2018, pur ricalcando a lungo il medesimo ruolo attanziale, dimostra meccanismi prospettivi ben più complessi. La principale differenza risiede nella persistenza, in quest'ultima versione, della sua istanza di prospettività nell'economia narrativa dell'intero intreccio. Il punto di vista di Catra diviene un elemento imprescindibile. Esso, accostandosi a quello di Adora, permette allo spettatore e ai personaggi di prendere in considerazione punti di vista differenti. Lo spettatore è sia testimone degli stati emotivi e valoriali della protagonista, sia ha modo di affacciarsi sulla si-

tuazione emotiva e patemica di Catra, considerando i due personaggi come facce della stessa medaglia. La presa di coscienza dell'istanza soggettiva di Catra avviene non solo da parte dello spettatore ma anche dei protagonisti stessi in un intreccio di punti di vista che dà i natali ad una narrazione emotivamente articolata.

Nel corso delle stagioni, l'incrociarsi dei regimi prospettivi dei vari personaggi ne fa vacillare il posizionamento valoriale: talvolta, Adora si chiede se lei sia davvero la prescelta, tradisce gli amici e cede alle manipolazioni della sua figura materna, Shadow Weaver. Allo stesso modo Catra si pente dei suoi piani di vendetta, gioisce delle lodi del suo perfido superiore, si sacrifica per salvare gli eroi nel momento in cui si accorge che il suo codice di lettura del reale, cioè il suo principio di prospettività, è di fatto errato.

L'agglomerazione delle istanze prospettive di più personaggi fa oscillare i punti di vista, caratteristica di quella che Ferraro (2015) denomina "narrazione multiprospettiva".

Il regime narrativo multiprospettivo permette dunque di avere più prospettive all'interno della storia e di poterne analizzare meglio i portatori. Con tali premesse si può analizzare come i regimi prospettivi vengano utilizzati nell'ottica dei mutamenti e rapporti intergenerazionali.

Un personaggio di grande importanza nella narrazione di *She-Ra* è costituito dalla figura di Shadow Weaver, braccio destro di Hordak. In entrambe le serie è per Adora la figura materna durante gli anni di addestramento nell'Orda ed è, nei fatti, la principale figura manipolatrice della storia. Vi è però una differenza sostanziale circa come Shadow Weaver effettua la manipolazione nelle due serie: negli anni '80 Shadow Weaver compie un incantesimo che convince Adora delle benigne intenzioni dell'Orda e della pericolosità delle popolazioni di Eteria. Nel *reboot* Adora non è vittima di alcuna stregoneria, bensì è lei a cercare attivamente l'approvazione dell'Orda e della figura materna che per anni l'ha cresciuta e addestrata. Accade poi che i codici di lettura del reale di Adora la portano ad assumere una diversa prospettiva rispetto a quelli della madre putativa: lo scisma è tale da spingere la giovane guerriera a lasciare l'Orda e prestare ai Ribelli la forza di She-Ra. D'altro canto, Catra persiste nel voler allineare il proprio principio di prospettività con quello del suo ambiente di appartenenza, rappresen-

tato da Shadow Weaver e Hordak, fallendo nel comprendere la svolta benevola dell'amica.

Nella prima serie si ha un atto di forza, un saggio-giungimento mentale della protagonista tramite un incantesimo poi spezzato dalle parole di He-Man. Nella seconda è opera di un processo psicologico che si innesta nella prospettiva della protagonista e su cui la madre putativa fa leva per anni, fallendo con Adora ma avendo successo con Catra.

Si è appena visto come la prima separazione da una figura genitoriale nella nuova versione sia di tipo oppositivo, poiché le due istanze si allontanano. Al contrario, Adora in *She-Ra, Princess of Power* si pensa orfana poiché separata dai genitori in tenera età, tuttavia l'eroina si ricongiunge con i reali genitori già al termine di *He-Man and the Secret of the Sword*. Alla fine del film, Adora sceglie la vita lontana da casa non per una divergenza ideologica con la famiglia, ma per difendere il pianeta natio. Per quanto il re e la regina di Eternia siano contrari al rinnovato abbandono di Adora, il padre si dichiara estremamente orgoglioso della decisione della figlia. Ecco che l'istanza di prospettività, dunque la volontà di staccarsi dalla famiglia per proteggere il pianeta su cui è cresciuta, combacia con quella di destinazione, incarnata dal padre e dai suoi valori di giustizia e rettitudine. Da quel momento in poi la serie non presenta alcun adulto nel ruolo di destinante: l'unica figura adulta ricorrente è Madame Razz, una maga accompagnata da una scopa parlante che funge da spalla comica.

Nonostante la distanza tra i giovani personaggi principali e gli adulti, fisicamente su due pianeti diversi, in *She-Ra, Princess of Power* si ha la coincidenza dei principi di prospettività dei primi con quelli di destinazione incarnati dai secondi. I valori portati avanti dalle passate generazioni sono i medesimi dei protagonisti e non vengono mai messi in discussione.

Il *reboot* sviluppa istanze più complesse ed eterogenee, portando all'approfondimento dei trascorsi intergenerazionali in relazione l'uno con l'altro.

Si mettano dunque in paragone gli eventi sopra descritti con ciò che accade nel *reboot*. Adora di ND Stevenson scopre di avere i genitori su un altro pianeta solo nell'ultimo episodio della serie e non viene fatta menzione del suo volerli riabbracciare. È da considerarsi, tuttavia, che le vicende di Adora nel *reboot* sono accompagnate da figure adulte nel ruolo di guide morali che non sempre sono nel giusto, spesso si

fanno prendere dalla sete di vendetta o percorrono il cammino della redenzione: Shadow Weaver, la regina Angella, i due padri di Bow, persino lo stesso Hordak. Insomma, il modo di rappresentare le diverse generazioni non vede una separazione netta tra mondo degli adulti e quello dei ragazzi, bensì si fonde in un amalgama generazionale con valori, caratteristiche, problematiche e desideri eterogenei.

Per quanto riguarda le rappresentazioni, il *reboot* si è particolarmente distinto per aver inglobato nella narrativa molteplici personaggi appartenenti allo spettro LGBTQIA+ e di cui ricercatrici e ricercatori si sono occupati (Burgos 2021; Thomas 2021; Conrad, Malmsten 2022); per l'economia del discorso corrente si vuole però sottolineare come *She-Ra* non limiti ai giovani la rappresentazione delle minoranze, bensì le estenda a tutte le generazioni rappresentate, arrivando ad avere sei personaggi adulti appartenenti allo spettro queer.<sup>4</sup>

Si viene dunque a creare un ecosistema di personaggi dalle età, etnie, orientamenti sessuali diversificati i quali hanno subito il medesimo trattamento rappresentativo dei giovani.

*She-Ra* non è l'unico testo in cui si rileva il mutamento delle rappresentazioni generazionali nelle serie d'animazione statunitensi rispetto alle decadi precedenti. La serie animata americana che può essere considerata emblematica per il progressivo inserimento ed esplorazione di personaggi appartenenti a diverse generazioni è *Adventure Time* (2010-2018) di Pendleton Ward. Il cartone ha dato i natali a molte produzioni americane contemporanee da un punto di vista tematico, narrativo e produttivo, compresa *She-Ra and the Princesses of Power* (Stevenson 2023).<sup>5</sup> *Adventure Time* si dipana per un totale di dieci stagioni e narra le giornate surreali di un bambino e il suo cane parlante nel mondo magico di Ooo. La serie inizia con adottare la narrazione verticale tipica della *comedy* e giunge lentamente alla "flessibile" (Garcia Martinez 2016) con il passare delle stagioni. All'aumentare della complessità narrativa e dell'introspezione psicologica dei personaggi, sono riscontrabili forti cambiamenti nella rappresentazione delle soggettività appartenenti a diverse generazioni.

Nei primi episodi l'unica figura non infantilizzata nei tratti è Re Ghiaccio, un folle vecchio dai poteri glaciali e nemico dei giovani protagonisti. Ma con l'avanzare degli episodi e l'inserimento di una trama

orizzontale, i personaggi gradualmente presentati passano dall'essere semplici ricorrenze all'introdurre nel coro di prospettive anche il proprio punto di vista. Nel caso di *Re Ghiaccio*, egli cessa di essere l'archetipico antagonista comico per diventare un antieroe emotivamente connotato. Il vecchio mago si scopre essere ciò che rimane di Simon Petrikov, ricercatore reso folle dalla corona magica che gli ha permesso di sopravvivere all'olocausto nucleare e salvare la vita alla piccola Marceline, demone-vampiro abbandonata dal Re del regno dei morti, nonché suo padre. Anche le motivazioni dietro il gesto di quest'ultimo vengono esplorate, con episodi dedicati ai retroscena e alle tensioni nel rapporto padre-figlia.

Un altro recente caso degno d'interesse è il film Disney *Strange World* (2022) di Don Hall (ed. It. *Strange World – un mondo misterioso*). La tensione narrativa ed emotiva che percorre il film ruota attorno al rapporto tra i membri di tre generazioni differenti: un ragazzo di nome Ethan, suo padre Searcher e il nonno Jeager. Molti film Disney trattano il tema delle differenze generazionali,<sup>6</sup> ma la variazione sostanziale è che in *Strange World* a prestare il principio di prospettiva primario non è il giovane adolescente, bensì Searcher che si ritrova a ricoprire il ruolo sia di figlio di Jeager che di genitore di Ethan. Il regime multiprospettico abbraccia quindi sia le istanze delle nuove generazioni con le loro diversità e i loro desideri, che quelle delle generazioni precedenti.

#### 4. Il *reboot* tra inclusione, nostalgia e divergenze generazionali

In *She-Ra, Princess of Power* gli episodi sono percorsi dal *fil rouge* della coerenza d'ambientazione e la ricorrenza plastica dei personaggi. La natura del loro *design* non particolarmente eterogeneo troverebbe una giustificazione nella necessità di rendere più agevole l'animazione e la creazione dei giocattoli a partire da un medesimo stampo. Le differenze fisionomiche tra i personaggi femminili in *She-ra, Princess of Power* sono, ancora più che in *He-Man*, quasi nulle: la caratterizzazione delle principesse non si avvale di forme corporee variegata ma di formanti cromatici e plastici afferenti all'area semantica di provenienza del personaggio. Tra gli esempi si ritrovano fanciulle dal *nomen omen*: Mermista, principessa dei mari il cui nome richiama il termine anglofono per "sirena", dotata di

coda di pesce; oppure la stessa Catra, il cui nome contiene "cat", "gatto", la quale ha una maschera dalle orecchie feline ed è doppiata con un'inflessione che richiama il miagolio.

I *design* dei personaggi di *She-Ra and the Princesses of Power*, d'altro canto, sono diversificati e presentano molteplici somatotipi ed etnie. La serie del 2018 risulta ideata sin da principio con l'intento di mettere in scena personaggi differenti, e la loro eterogeneità si riflette nelle scelte di rappresentazione grafica. Le diverse caratteristiche etniche e fisionomiche dei personaggi sono un elemento che secondo Beth Cannon, responsabile del progetto presso DreamWorks, costituiva una grave mancanza nella serie del 1985 (Stevenson 2018).<sup>7</sup> Pertanto anche la protagonista è sottoposta ad una rivisitazione estetica. L'operazione di *rebranding* non a caso viene affidata a ND Stevenson un *auteur* consolidato che fa dell'inclusione delle diversità il fulcro tematico delle sue opere, come si può vedere nella sua opera più famosa, *Nimona* (2015), in cui i personaggi principali oltre ad avere somatotipi differenti, portano il lettore a riflettere sulle tematiche afferenti allo spettro LGBTQIA+ e dell'esclusione.

*She-Ra* di ND Stevenson, quindi, viene disegnata senza il corpo a clessidra della preceditrice ma con maggiore tono muscolare e, al posto della minigonna, la guerriera indossa un paio di pantaloncini. Il novello approccio al *design* dei personaggi fece immediatamente discutere la generazione di appassionati della *She-Ra* degli anni '80. I discorsi da parte dei fan storici della serie avvenuti in rete furono particolarmente accesi per via della percepita poca femminilità dell'eroina. Tale reazione nei confronti del *reboot* di un'opera molto amata viene preso in considerazione da Proctor (2017) nella sua disamina del *reboot* di *Ghostbusters* (2016) di Paul Feig con protagoniste femminili, in cui egli individua discorsi di matrice nostalgica da parte dei fan della pellicola omonima del 1984. Secondo il suo studio, alcuni testi della cultura pop vengono investiti da un'aura quasi sacrale: tale evenienza viene definita da Proctor "*totemic nostalgia*" e descritta come una sorta di protezionismo che ruota attorno ad una relazione affettiva solitamente formatasi durante l'infanzia con un dato testo (Proctor 2017: 1122). Si potrebbe dunque ragionare su come le controversie verso i nuovi fan di *She-Ra* del 2018 possano essere un caso di *totemic nostalgia*,

dal momento in cui il testo, nel suo ruolo "totemico", diviene una fonte dalla quale l'appassionato ricava il senso del sé, vedendolo come un oggetto identitario, di narrazione e soprattutto di continuità delle proprie esperienze. (Ibidem).

Ponendo lo studio di William Proctor in relazione a *She-Ra and the Princesses of Power*, lo show viene percepito dalle generazioni precedenti di fan come un tentativo da parte di Netflix e DreamWorks di declassare l'importanza della *She-Ra* di Filmation con la quale avevano costruito un attaccamento identitario e totemico. Ciò avviene anche per una politica di "brand diversity" adottata da Netflix, la quale punta attivamente ad una strategia della rappresentazione delle diversità (Asmar et al. 2023: 31): se da un lato i fan storici si sentono respinti dal nuovo adattamento, la nuova generazione diventa il *target* che la piattaforma mira a colpire con l'intento diventare la loro fonte primaria di identificazione (Wayne 2018: 2).

L'utilizzo di una serie molto amata degli anni '80 per il confezionamento di un *reboot* sembra aver creato, però, una spaccatura generazionale tra i fan. Si consideri come gli anni '80 siano una decade di cui l'*entertainment* contemporaneo si sta nutrendo: basti pensare a serie come *Everything Sucks!* (2018), *Stranger Things* (2016-presente) o *One day at a time* (2017-2020), serie prodotte da Netflix e che riprendono non solo le estetiche ma anche i *format* degli anni '70 e '80 come forma di narrazione nostalgica (Freeman 2019). Tuttavia, il contenuto diverge dalla versione originale e totemizzata: ad esempio *One day at a time* di riprende il *format* della *sitcom* a camera fissa qual era la serie omonima del 1975 (Ibidem), senza avere come protagonisti i componenti caucasici di una famiglia tradizionale americana, bensì un nucleo familiare non tradizionale di immigrati latini con diversi somatotipi, orientamenti sessuali e di genere. Allo stesso modo si comporta la *She-Ra* di Stevenson, che si erge su un *franchise* degli anni '80 ma riprende strutture e discorsi che inseguono il gusto contemporaneo e la promessa di rappresentazione delle diversità (Freeman 2019: 101; Asmar et al. 2023: 35).

Ciò ha quindi creato una spaccatura tra i fan vecchi e nuovi, come dimostrano vari articoli di riviste online che hanno riportato le polemiche: alle invettive lanciate dai fan di Filmation, vi si possono leggere anche commenti degli appassionati della *She-Ra* di Stevenson in cui rispondono ai commenti negativi fatti

dalla generazione precedente di fan con altrettanta veemenza (Walker 2017; Hale-Stern 2017; Abad-Santos 2017).

## 5. Conclusioni

Il caso di studio presentato ha coinvolto una serie animata del 1985 e il suo *reboot* del 2018 ed è stato reso evidente come quest'ultimo si sia sviluppato in un contesto mediale con determinate caratteristiche, le quali ne hanno motivato le sostanziali differenze.

L'ingresso delle piattaforme SVOD ha permesso agli spettatori di fruire in maniera differente la serialità come fossero un unico flusso: di conseguenza la struttura delle serie sono mutate: si è passati da una narrazione verticale (Mittell 2007) a un'ibridazione con la narrazione orizzontale (Garcia Martinez 2016). Un ulteriore fattore di distinzione delle due versioni è risultata essere la centralità che per il *reboot* riveste la multiprospettività (Ferraro 2015) delle istanze narrative, data dall'adozione di una narrazione orizzontale. La facoltà di scandagliare l'intimità di un maggior numero di personaggi e raccontarne punti di vista ed esperienze, ha reso possibile una trama complessa (Mittell 2006) che tratta in maniera inclusiva personaggi di diverse generazioni e ne esplora i reciproci rapporti.

Le istanze soggettive che nella serie prodotta da Scheimer non andavano in contrasto con quelle di destinazione incarnate dalle figure genitoriali, nella nuova versione hanno più spazio per un'esplorazione critica. I personaggi devono scontrare i loro diversi modi di leggere il reale, e in ciò il rapporto intergenerazionale ricopre grande importanza poiché spinge la narrazione a prendere in considerazione figure appartenenti a generazioni diverse, portatrici di un diverso bagaglio esperienziale e diversi codici di lettura del mondo.

Tuttavia, il cambiamento radicale della nuova *She-Ra*, creata secondo la *brand diversity* di Netflix (Asmar et al. 2023) diverge nel contenuto, mirando ad una maggiore inclusione e rappresentazione delle diversità etniche, corporee, di genere e di orientamento sessuale. La ricerca di un pubblico nuovo e più giovane ha finito per minare l'omogeneità del trattamento riservato a rappresentanti di diverse generazioni all'interno della serie, generando una spaccatura generazionale tra i fan dell'eroina di Eteria.

## Note

<sup>1</sup> Per evitare la confusione che potrebbe generare l'omonimia tra i personaggi e le serie di cui sono protagonisti, quando ci si riferirà ad essi il nome non avrà marcature di formattazione mentre quando verrà nominata la serie sarà marcata dal corsivo.

<sup>2</sup> Per un esempio di discorso su *He-Man* risalente alla messa in onda delle serie, si veda Collins 1985.

<sup>3</sup> *Subscription Video On Demand*, sigla con cui si identificano le piattaforme quali Netflix, HBO Max, Disney+, Paramount+ e così via, la cui fruizione avviene previo abbonamento, grazie al quale si accede ad un catalogo di film e serie TV.

<sup>4</sup> Si tratta dunque dei padri di Bow, George e Lance, le due madri di Scorpia le quali rimangono anonime, la precedente paladina di Grayskull, Mara e l'AI della sua navicella, Light Hope.

<sup>5</sup> Molti artisti che lavorarono alla divennero a loro volta autori di altre opere, come Rebecca Sugar (*Steven Universe*), Pat McHale (*Over the Garden Wall*), Ian Jones-Quartey (*OK K.O.! Let's Be Heroes*), Kent Osborne (*Cat Agent*), Skyler Page (*Clarence*), e Julia Pott (*Summer Camp Island*). ND Stevenson aveva lavorato come sceneggiatore alla serie a fumetti dedicata al cartone.

<sup>6</sup> Basti pensare a *Tarzan*, laddove la sfida del protagonista è farsi accettare dal padre adottivo, o *Mulan* in cui il suo compito è rendere fiero non solo il padre, ma gli antenati tutti. Ma andando oltre, anche *Brave*, *Turning Red*, molti titoli Disney o Disney Pixar avvolgono la narrazione attorno al tema del rapporto con la famiglia (Zurcher 2018)

<sup>7</sup> Secondo lo studio di Klein e Shiffman (2006) i corpi normopeso considerati in un corpus di opere animate dal formato di venti minuti, quale era *She-Ra, Princess of Power*, tra il 1930 e il 1990, venivano considerati attraenti a differenza di quelli sovrappeso, considerati non attraenti (2006: 361), tuttavia Rowe (2019) identifica una generica tendenza dell'animazione degli ultimi anni a rendere più eterogenei i *design* delle forme corporee.

## Bibliografia

- ABAD-SANTOS A. (2018), "The Fight Over *She-Ra's* Netflix Re-design, Explained. Some Men Are Mad She Isn't Sexier", in *Vox*, 18 July, disponibile all'indirizzo <https://www.vox.com/2018/7/18/17585950/she-ra-re-design-controversy-netflix>, ultimo accesso 15/08/2023.
- ASMAR A., RAATS T., VAN AUDENHOVE L. (2023), "Streaming Difference(s): Netflix and the Branding of Diversity", in *Critical Studies in Television*, 18:1, pp. 24–40.
- BAUZA E., PURAC S. (2016), "Most of Your Favourite Cartoons Were Ads to Sell Toys", disponibile all'indirizzo <https://www.cbc.ca/documentaries/most-of-your-favourite-cartoons-were-ads-to-sell-toys-1.6687470>, ultimo accesso 8/08/2023.
- BURGOS D. (2021), "The Queer Glow Up of Hero-Sword Legacies in *She-Ra*, *Korra*, and *Sailor Moon*", in *Open Cultural Studies*, 5:1, pp. 248–61.
- CASTRO D., RIGBY J. M., CABRAL D., NISI V. (2021), "The Binge-Watcher's Journey: Investigating Motivations, Contexts, and Affective States Surrounding Netflix Viewing", in *Convergence*, 27:1, pp. 3–20.
- CHAMBERLIN L. J., CHAMBERS N. (1976), "How Television Is Changing Our Children", in *Clearing House*, 50:2, pp. 53–57.
- COLLINS G. (1985), "Controversy about Toys, TV Violence", in *New York Times*, 12 December, disponibile all'indirizzo <https://www.nytimes.com/1985/12/12/garden/controversy-about-toys-tv-violence.html>, ultimo accesso 11/09/2023.
- CONRAD E., MALMSTEN F. (2022), *She-Ra and the Princesses of Power: Exploring Character Development and Queer Representation*, tesi magistrale, Malmö University.
- FERRARO G. (2015), *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, Carocci, Roma.
- ID. (2019), *Semiotica 3.0. 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione*, Aracne, Roma.
- FLAYELLE M., MAURAGE P., RIDELL DI LORENZO K., VÖGELE C., GAINSBURY S. M., BILLIEUX J. (2020), "Binge-Watching: What Do we Know So Far? A First Systematic Review of the Evidence", in *Current Addiction Reports*, 7:1, pp. 44–60.
- FREEMAN H. (2019), "Shifting Nostalgic Boundaries" in PALLISTER K. (ed.), *Netflix nostalgia*, Lexington Books, London, pp. 91–107.
- GANTZ W., MASLAND J. (1986), "Television as Babysitter", in *Journalism Quarterly*, 63:3, pp. 530–36.
- GARCIA MARTINEZ A. N. (2016), "A Storytelling Machine: The Complexity and Revolution of Narrative Television", in *Between*, 6:11, disponibile all'indirizzo <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/2081>, ultimo accesso 11/09/2023.
- HALE-STERN K. (2018), "Original *She-Ra* Co-Creator J. Michael Straczynski Weighs in on Anger Over the New Design", disponibile all'indirizzo <https://www.themarysue.com/j-michael-straczynski-she-ra-design/>, ultimo accesso 15/08/2023.
- KALINSKE T., KILPLIN T., MORRISON J., WEEMS J. (2015), "How Did This Get Made: Masters of the Universe (An Oral History)", disponibile all'indirizzo <https://www.slashfilm.com/540279/masters-of-the-universe-oral-history/>, ultimo accesso 8/08/2023.
- KLEIN H., SHIFFMAN K. S. (2006), "Messages About Physical Attractiveness in Animated Cartoons", in *Body Image*, 3:4, pp. 353–66.
- KOSTELNIK M., MARJORIE J., WHIREN A. P., STEIN L. C., (1986), "Living With *He-Man*: Managing Superhero Fantasy Play", in *Young Children*, 41:4, pp. 3–9.
- MILORO A. (2023), "The Rise Of Streaming: Unleashing A Growing Appetite For Animation And Diverse Storytelling", in *Forbes*, 10 February, disponibile all'indirizzo <https://www.forbes.com/sites/forbesbusinesscouncil/2023/02/10/the-rise-of-streaming-unleashing-a-growing-appetite-for-animation-and-diverse-storytelling/>, ultimo accesso 19/08/2023.

- MITTELL J. (2007), "Film and Television Narrative" in HERMAN D. (ed.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 156-71.
- ID. (2008), "Narrative Complexity in Contemporary American Television" in *Velvet Light Trap*, 58, pp. 29-40.
- NETFLIX (2013), "Netflix Declares Binge Watching Is the New Normal", disponibile all'indirizzo <https://www.prnewswire.com/news-releases/netflix-declares-binge-watching-is-the-new-normal-235713431.html>, ultimo accesso 11/08/2023.
- NOH J. (2022), "Japanese Anime Market Hit Global Record High of \$20bn", disponibile all'indirizzo <https://www.screendaily.com/news/japanese-anime-market-hit-global-record-high-of-20bn/5177434.article>, ultimo accesso 19/08/2023.
- O'CONNOR K. (2020), "The Incredible Growth of the Animation Sector: In Conversation with Animation UK's Kate O'Connor", disponibile all'indirizzo <https://ukbaa.org.uk/blog/2020/12/16/the-incredible-growth-of-the-animation-sector-in-conversation-with-a-animation-uks-kate-oconnor/>, ultimo accesso 19/08/2023.
- PALMER E. L., DORR A. (1980), *Children and the Faces of Television: Teaching, Violence, Selling*, Academic Press, New York.
- PAUL T. (2021), "She-Ra and the Princesses of Power as Queer Momyth", in *Journal of Popular Culture*, 54:5, pp. 1095-1115.
- PERLMUTTER D. (2014), *America Toons In: A History of Television Animation*, McFarland, Jefferson.
- PROCTOR W. (2017), "'Bitches Ain't Gonna Hunt No Ghosts': Totemic Nostalgia, Toxic Fandom and the Ghostbusters Platonic", in *Palabra Clave*, 20:4, pp. 1105-1141.
- ROWE R. (2019), "Shaping Girls: Analyzing Animated Female Body Shapes", in *Animation*, 16:1, pp. 22-36.
- SCHEIMER L., MANGLES A. (2012), *Lou Scheimer: Creating the Filmmaker Generation*, TwoMorrows, Raleigh.
- STEVENSON ND (2023), "How ND Stevenson Created the Healing, 'Punk-Rock' Tale of Netflix's *Nimona*", in *Hollywood Reporter*, 16 June, disponibile all'indirizzo <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/nimona-nd-stevenson-netflix-film-inclusive-themes-1235506138/>, ultimo accesso 14/08/2023.
- ID. (2018), "She-Ra's Showrunner on Villains, Heroes, and the Show's Controversial Design", in *Verge*, 15 November, disponibile all'indirizzo <https://www.theverge.com/2018/11/15/18097423/she-ra-netflix-interview-reboot-noele-stevenson-showrunner-nimona-lumberjanes>, ultimo accesso 14/08/2023.
- VERMEIL A. G. (2020), "Troubling Transformation with the Ephemeral Double Trouble", in *Animation Studies Blog*, disponibile all'indirizzo <https://blog.animationstudies.org/?p=3788>, ultimo accesso 11/08/2023.
- VINT C., DITILLIO L. (2019), "3 years ago! An Interview with Larry Dittillio from Masters of the Universe Chronicles", disponibile all'indirizzo <https://operationretroshock.podbean.com/e/3-years-ago-an-interview-with-larry-ditilli-from-masters-of-the-universe-chronicles/>, ultimo accesso 8/08/2023.
- WALKER A. (2017), "She-Ra: Princesses of Power Isn't Made for Men", disponibile all'indirizzo <https://www.stylist.co.uk/life/she-ra-princess-of-power-criticised-by-male-fans-twitter/218753>, ultimo accesso 18/08/2023.
- WAYNE M. (2017), "Netflix, Amazon, and Branded Television Content in Subscription Video On-Demand Portals", in *Media Culture & Society*, 40:5, pp. 725-741.
- WILSON B. J., AUDREY J. W. (1992), "Developmental Differences in Children's Reactions to a Toy Advertisement Linked to a Toy-Based Cartoon", in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 36:5, pp. 371-94.
- WIRZ D., ORT A., RASCH B., FAHR A. (2023), "The Role of Cliffhangers in Serial Entertainment: An Experiment on Cliffhangers' Effects on Enjoyment, Arousal, and Intention to Continue Watching", in *Psychology of Popular Media*, 12:2, pp. 186-196.
- ZURCHER J., WEBB S., ROBINSON T. (2018), "The Portrayal of Families across Generations in Disney Animated Films", in *Social Sciences*, 7:3, pp. 1-16.