

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E
PSICOLOGIA APPLICATA**

CORSO DI LAUREA IN COMUNICAZIONE



***GLI ARCHETIPI NEL MONDO DELLE
PRINCIPESSA DISNEY:
UNA RILETTURA DEI MODELLI ORIGINARI***

Relatrice:

Prof.ssa Ilenia Sanna

Laureanda:

Chiara Berto

Matricola n. 2022786

ANNO ACCADEMICO 2022-2023

INDICE

INTRODUZIONE	3
CAPITOLO I	7
L'ARCHETIPO: DALLE ORIGINI ALLA SUA DECLINAZIONE	
1.1 Jung, inconscio collettivo e archetipi.....	7
1.2 Gli 8 archetipi principali secondo Vogler.....	11
1.2.2 L'Eroe.....	13
1.2.2 Il Mentore.....	17
1.2.3 Il Guardiano della soglia.....	19
1.2.4 Il Messaggero.....	21
1.2.5 Lo Shapeshifter (il Mutaforme).....	22
1.2.6 L'Ombra.....	24
1.2.7 L'Alleato.....	26
1.2.8 Il Trickster (l'Imbroglione).....	28
CAPITOLO II	31
GLI ARCHETIPI NEI FILM DELLE PRINCIPESSE DISNEY: PRE-TRANSIZIONE	
2.1 Biancaneve e i sette nani (1937).....	34
2.2 Cenerentola (1950).....	40
2.3 La Bella addormentata nel bosco (1959).....	44
CAPITOLO III	49
GLI ARCHETIPI NEI FILM DELLE PRINCIPESSE DISNEY: TRANSIZIONE	
3.1 La Bella e la Bestia (1991).....	49
3.2 Aladdin (1992).....	54
3.3 Mulan (1998).....	60
CAPITOLO IV	65
GLI ARCHETIPI NEI FILM DELLE PRINCIPESSE DISNEY: PROGRESSIONE	
4.1 La Principesse e il Ranocchio (2009).....	65
4.2 Rapunzel (2010).....	70
4.3 Frozen (2016).....	76
4.4 Oceania (2016).....	83
CONCLUSIONI	91
BIBLIOGRAFIA	99
SITOGRAFIA	100
FILMOGRAFIA	101

INTRODUZIONE

La possibilità che esista una persona sulla faccia della terra che non abbia visto almeno un film della Disney è davvero remota.

Chiunque sarà cresciuto con le favole raccontate da questa casa di produzione: ogni volta che sul grande schermo viene pubblicizzato qualcosa di nuovo inerente questo mondo, accade spesso, se non sempre, che le sale dei cinema vengano immediatamente riempite, sia da adulti che da bambini.

Pascoli forse equiparerebbe questo successo al fatto che gli spettatori continuino a dare ascolto a quel bambino che è dentro ognuno di noi: *Il fanciullino*.

È proprio quello che si è cercato di fare in questo lavoro di tesi, partendo dai film delle principesse Disney, che rivestono ancora oggi un ruolo nei ricordi dell'infanzia di molti.

Iniziando quindi con l'analisi di alcuni film delle principesse Disney, si è voluto individuare quali siano gli archetipi che si celano in essi. L'archetipo è infatti un elemento intrinseco di ogni storia e di ogni racconto.

È grazie agli archetipi che si creano le storie e prendono vita le avventure dei diversi personaggi a cui poi ci affezioniamo, nonostante essi - detti anche "modelli originari" - siano da noi percepiti inconsapevolmente. Questo aspetto risulta dunque interessante da approfondire: vedere come, e se, gli archetipi cambino a livello temporale, nei diversi film, cercando di individuare differenze o similitudini tra di loro, arrivando a concludere se essi rimangano "eterni" o meno. È inoltre importante sottolineare che non sono presenti ricerche precedenti sugli archetipi in relazione ai film della Disney, ulteriore motivo che legittima la trattazione qui proposta.

Il lavoro di tesi sperimentale si articola in quattro capitoli: l'elaborato prende avvio partendo con un approfondimento teorico per poi proseguire sull'analisi vera e propria delle storie.

Nel primo capitolo vi è una descrizione volta sia a delineare la nascita dell'archetipo, sia a dare conto di chi siano stati i primi a introdurre e utilizzare questo termine. In particolar modo il focus è rivolto alla figura di Carl Gustav Jung, padre della psicologia archetipica e primo filosofo a dare una classificazione ufficiale degli archetipi. Successivamente viene esposta brevemente la prospettiva teorica proposta da Christopher Vogler, sceneggiatore statunitense di Hollywood, che tra l'altro ha lavorato proprio per la Disney. La tesi fa riferimento agli 8 archetipi principali individuati da lui stesso, sulla riformulazione di Jung, per analizzare i diversi film.

Nel secondo capitolo si dà avvio all'analisi dei film scelti partendo da una suddivisione fornita da Juliana Garabedian. Essa si articola in tre periodi storici: Pre-Transizione (1937-1959), Transizione (1989-1998) e Progressione (2009-2016). Ogni fase si contraddistingue per il modo in cui si è evoluto il ruolo delle donne nella società, sulla base dei diversi diritti che hanno ottenuto, dal passato ad oggi. Questa classificazione è stata utilizzata nella scrittura della tesi ma non per questo motivo, bensì per avere una suddivisione in fasi dei diversi film in senso cronologico, al fine di andarli a comparare in relazione alle stesse.

Per l'analisi dei film si è fatto ricorso alla filmografia originaria della company Disney, guardandoli ad uno ad uno e ponendo attenzione a quegli aspetti che da semplice spettatore non sono mai presi in considerazione.

I film analizzati nel secondo capitolo sono: *Biancaneve e i sette nani* (1937), *Cenerentola* (1950) e *La Bella addormentata nel bosco* (1959).

Nel terzo capitolo sono stati identificati gli archetipi presenti in *La Bella e la Bestia* (1991), *Aladdin* (1992) e *Mulan* (1998), film che corrispondono alla fase di Transizione; mentre nel quarto è stato ultimato il lavoro con l'analisi degli archetipi relativi all'ultima fase, ovvero quella della Progressione: *La Principessa e il Ranocchio* (2009), *Rapunzel* (2010), *Frozen* (2013) e *Oceania* (2016), nonché ultima principessa ufficiale introdotta da Disney.

CAPITOLO I

L'ARCHETIPO: DALLE ORIGINI ALLA SUA DECLINAZIONE

All'interno del mondo delle fiabe, dei racconti e dei miti ci si ritrova di fronte a modelli e a immagini ricorrenti, in situazioni che si somigliano tra loro: vediamo eroi impavidi e coraggiosi, vecchie maghe o maghi saggi, messaggeri magici, compagni di viaggio, ma anche nemici da combattere, cattivi, bugiardi, imbroglioni e tanti altri.

Questi modelli che si ripetono vengono definiti come "Archetipi". Archetipo deriva dal greco ἀρχέτυπος, e si compone di due elementi: il primo, "archè", che significa "origine"; il secondo "tipos" che significa "immagine, modello". È per questo che possiamo definire gli archetipi come dei modelli originari, antichi modelli di personalità, una sorta di prototipi che ritroviamo nelle storie e nei racconti.

1.1 Jung, inconscio collettivo e archetipi

Possiamo considerare Carl Gustav Jung come il primo e diretto padre della psicologia archetipica. Jung (26 luglio 1875 – 6 giugno 1961) è stato uno psichiatra, filosofo, psicoanalista e antropologo svizzero, oltre che essere stato il primo ad occuparsi di archetipi.

Nasce a Kesswill, sul lago di Costanza in Svizzera da Paul Achilles Jung (1842-1896), teologo e pastore protestante, e da Emilie Preiswerk (1848-

1923). Jung rimane figlio unico per ben 9 anni, fino al 1884, quando nasce sua sorella Johanna Gertrud, detta Trudi.

Dopo essersi iscritto all'università di Basilea, nel 1902 consegue la laurea in Medicina, sostenendo una tesi "*Sulla psicopatologia dei fenomeni detti occulti*". Nel 1903 sposa la figlia di un ricco industriale, Emma Rauschenbach, dalla quale ha quattro figli e che rimane con lui fino alla sua morte. Nel 1900 comincia anche a lavorare nell'ospedale psichiatrico di Zurigo, il Burghölzli, diretto da Eugen Bleuler, diventando un esperto di psicosi; nel 1905 diventa libero docente all'Università di Zurigo, dove rimane fino al 1913.

In quegli anni, Jung si appassiona agli studi clinici sulle osservazioni verbali e studia i complessi e le idee fisse. Nel 1907 fa pervenire a Freud (1856-1939), il suo saggio "*Studio diagnostico delle associazioni*", e si reca a Vienna per incontrarlo. Nasce così tra loro una profonda amicizia, tanto che Freud aveva visto in Jung un suo possibile erede, fino a quando iniziano ad essere in disaccordo su alcuni punti della teoria.

Così Jung decide di costruire un proprio modello allontanandosi dal padre della psicoanalisi. C'è un aspetto che li differenzia degno di nota: Freud, anche se appartenente alla comunità ebraica, era ateo, mentre Jung era invece profondamente religioso e interessato particolarmente al mondo dell'occulto. Questo per Freud rappresentò un campanello d'allarme perché Jung, continuando a dedicarsi agli studi magici, avrebbe annullato tutta la sua credibilità scientifica e si sarebbe così allontanato per sempre dalla psicoanalisi, passando per mistico.

Jung, infatti, per spiegare la psicologia umana si basava su elementi che andavano al di là delle spiegazioni di Freud, basate sulla sessualità e sul desiderio infantile di incesto.

Se Freud riteneva che la teoria e la pratica psicoanalitica fossero collocate in una visione del mondo scientifico, non mistica e non religiosa, Jung invece aveva come desiderio la diffusione della psicoanalisi nelle nazioni, affinché da queste promanasse il senso intellettuale del simbolico e del mitico.

La rottura finale tra Freud e Jung avvenne nel 1913: da questo momento Jung elaborò la sua teoria personale dando vita alla “psicologia analitica”, distaccandosi definitivamente dalla psicoanalisi. Tra i punti in cui Jung si allontana maggiormente dalla psicoanalisi freudiana troviamo la “Teoria dell’inconscio” secondo cui la psiche è composta da tre sistemi principali separati, seppur interagenti: l’Io, l’inconscio personale e l’inconscio collettivo. L’Io, si riferisce ai pensieri, alle emozioni, ai ricordi di cui una persona è consapevole, e quindi rappresenta la mente cosciente, il solo campo della coscienza; l’inconscio personale, che contiene ricordi rimossi e informazioni dimenticate dalla temporalità; ma la differenza più importante tra Jung e Freud sta nella nozione di inconscio collettivo: un inconscio condiviso con tutti gli esseri umani, base della psiche, che contiene un insieme di ricordi e di idee, con cui tutti possiamo identificarci, indipendentemente dal tempo in cui viviamo, dalla cultura a cui apparteniamo, dall’età o dalla nostra nazionalità. Secondo Jung, la nostra mente contiene caratteristiche che sono innate e “imprese” come il risultato dell’evoluzione, e queste caratteristiche che possiamo intendere come universali, derivano dal nostro passato ancestrale. All’interno dell’inconscio collettivo si sono sviluppati dei sottoinsiemi, separati dalla personalità: immagini e memorie primordiali, che Jung chiama archetipi.

Gli archetipi (Jung, 1947) sono pensieri e immagini che hanno significati universali, sono un’eredità condivisa dall’umanità. Essi esistono grazie ai loro

movimenti che sono incarnati nei personaggi in cui ciascuno di noi si può identificare. Sono senza tempo, intramontabili.

I racconti, le fiabe e i miti emergono proprio dall'inconscio collettivo e il concetto di archetipo risulta indispensabile per comprendere la funzione e lo scopo dei personaggi all'interno di una storia. Capire la funzione archetipica che un determinato personaggio di un racconto svolge, ci permette di comprendere se quel personaggio stia assolvendo bene al proprio compito all'interno del racconto. Gli archetipi possono essere considerati come parte del linguaggio universale della narrativa: l'esperienza condivisa del narrare è resa possibile dall'universalità di questi modelli.

Jung individua 12 archetipi originari, da intendersi tanto al maschile quanto al femminile, ma che certo non esauriscono le possibilità: l'Eroe, il Saggio, l'Esploratore, l'Innocente, il Ribelle, il Mago, l'Uomo comune, l'Amante, il Burlone, l'Angelo custode, il Creatore e il Sovrano.

Essi non solo devono essere considerati come dei ruoli rigidi, stabili o fissi, ma piuttosto come una temporanea appropriazione di un ruolo di uno o più personaggi di una narrazione, come diversi aspetti della personalità di un unico personaggio, come personificazione di diverse qualità umane.

Vladimir Jakovlevič Propp, linguista e antropologo russo, in *'Morfologia della fiaba'*, dopo aver studiato centinaia di fiabe tradizionali russe, pensava agli archetipi come a delle maschere, indossate dai personaggi in modo temporaneo, quando risultava necessario portare avanti il racconto. Un po' come le maschere che secondo Pirandello¹ ognuno di noi indossa, in base al contesto e alla situazione sociale in cui si trova. Ad esempio, un personaggio potrebbe fare il suo ingresso all'interno di una storia svolgendo la funzione

¹ L. Pirandello (1926). Uno, nessuno e centomila.

di Messaggero, e quindi con un fine positivo per il racconto, per poi cambiare funzione e rivelarsi Ombra o Trickster (Imbroglione) assumendo quindi una connotazione negativa. Bisogna quindi guardare agli archetipi come funzioni flessibili dei personaggi per spiegare come sia possibile che un personaggio riveli le qualità di più archetipi.

1.2 Gli 8 archetipi principali secondo Vogler

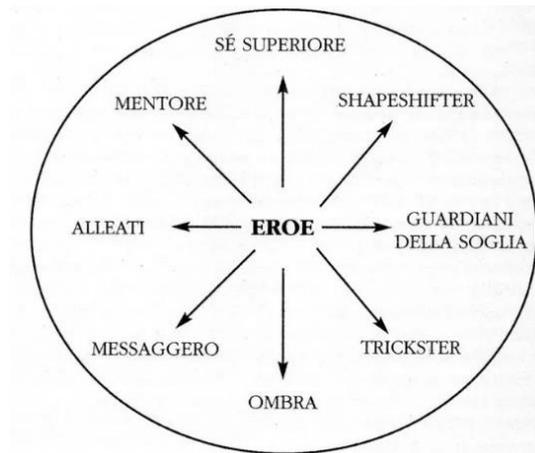
Gli archetipi di Jung poi sono stati analizzati da molti studiosi e classificati in maniera diversa. Tra coloro che si sono concentrati in questa analisi possiamo citarne alcuni: Christopher Campbell, Vladimir Jakovlevič Propp, Marie-Louise Von Franz e Christopher Vogler. La classificazione realizzata da quest'ultimo merita uno specifico approfondimento.

Christopher Vogler, ex consulente della Walt Disney per i film *‘La bella e la bestia’* e *‘La Sirenetta’*, nel suo saggio più famoso *‘Il viaggio dell’eroe’* individua 8 archetipi principali, dai quali poi è possibile ricavare tutti gli altri, in modo da poterli adattare alle esigenze di determinati racconti e generi. Essi vengono individuati partendo da due assunti essenziali: la funzione psicologica e la funzione drammaturgica degli archetipi. È proprio per questa loro duplice funzione che ho deciso di concentrarmi su questi per la mia ricerca.

Quelli che ricorrono più frequentemente sono:

- Eroe
- Mentore (o Vecchio Saggio)
- Guardiano della soglia

- Messaggero
- Shapeshifter (Mutaforme)
- Ombra
- Alleato
- Trickster (Imbroglione)



Fonte: *Vogler (2020: 27)*

Tutti gli archetipi assumono significato solo se messi in relazione con la figura dell'Eroe. Essi ruotano attorno a questo archetipo, che risulta essere il protagonista di ogni racconto.

La figura sovrastante è una rappresentazione esplicativa di questa affermazione. Nei paragrafi successivi si andrà quindi ad approfondire le caratteristiche attribuibili ad ogni archetipo, riservando particolare attenzione alla figura dell'Eroe, in virtù del fatto che è da quest'ultimo che gli altri assumono un significato.

1.2.1 L'Eroe

La parola "eroe" deriva dal greco, ἥρωες, "Heros", la cui radice significa "proteggere e servire" ed è incarnata da qualcuno che è disposto a sacrificarsi.

Considerando la funzione psicologica, l'Eroe rappresenterebbe l'Io, cioè quella parte della personalità che si considera distinta dal resto dell'umanità. L'archetipo dell'Eroe simboleggia la ricerca da parte dell'Io dell'identità e della compiutezza. Tutti noi siamo eroi che affrontano mostri, ombre, guardiani interiori o aiutanti nel lungo processo che ci trasforma in uomini compiuti. Possiamo trovare in noi stessi tutti gli amici, i cattivi, gli imbroglioni, gli amanti dell'Eroe. Il lavoro psicologico che tutti noi affrontiamo si trova proprio nell'unione di queste parti definite in un'entità equilibrata e completa.

Spostandoci sulla funzione drammaturgica, lo scopo dell'Eroe è l'identificazione del pubblico: aprire una finestra sulla storia per lasciare spazio agli spettatori affinché possano assistere e immedesimarsi, perché chiunque può riconoscersi in questo archetipo. Ogni persona che ascolta un racconto, o guarda un film, è invitata sin dall'inizio ad identificarsi con l'Eroe e a guardare l'intera vicenda attraverso i suoi occhi.

“Gli eroi sono spinti da impulsi universali comprensibili a tutti: il desiderio di essere amato e compreso, di riuscire, di sopravvivere, di essere libero, di vendicarsi, di riparare i torti, di cercare di esprimere la propria personalità.” (Vogler, 2020: 30).

Per l'intera durata dell'esperienza o del racconto, investiamo parte della nostra personale identità nell'Eroe, proiettandoci nella sua psiche. E l'Eroe ha bisogno di qualità ammirevoli per far sì che chiunque lo stia guardando abbia il desiderio di essere come lui. In questo passaggio è come se per un po' diventassimo noi stessi l'Eroe.

Gli eroi dovrebbero possedere motivazioni, qualità, emozioni, sentimenti universali che prima o poi ognuno di noi sperimenta: idealismo, patriottismo, rabbia, vendetta, competizione, avidità, ma devono anche essere persone uniche anziché prevedibili, personaggi senza difetti, stereotipati e pieni di cliché. Hanno bisogno di universalità ma anche di originalità, perché gli spettatori sono attratti da storie di persone vere per potersi rivedere. Essere un personaggio autentico vuol dire possedere una combinazione unica di molte e diverse qualità e impulsi, non per forza tra loro complementari ma che a volte possono anche essere in conflitto tra loro: è sicuramente più coinvolgente per il pubblico assistere ad uno scontro tra due lealtà contrastanti come la fedeltà all'amore e la fedeltà al dovere o la speranza da un lato e la disperazione dall'altro. Determinato, insicuro, coraggioso, impavido, smemorato, forte nel corpo ma debole nel cuore, un Eroe completo può essere allo stesso tempo tutto questo e molto altro.

Un'altra funzione importante dell'Eroe è relativa al binomio imparare o crescere. Vogler ritiene che spesso, quando si valuta una sceneggiatura, a volte è difficile dire chi sia o chi dovrebbe essere il personaggio principale. Spesso la risposta migliore è: "Quello che impara a crescere maggiormente nel corso della storia". Questo perché nel momento in cui un Eroe supera ostacoli e raggiunge obiettivi, si ritrova ad essere anche più consapevole, saggio e maturo. Il fulcro di molte storie è l'apprendimento continuo tra Eroe e amata, Eroe e Mentore o anche tra Eroe e Cattivo.

Ulteriore compito dell'Eroe è quello legato all'agire o al fare. L'Eroe solitamente è la persona più attiva proprio perché i suoi desideri e la sua volontà portano avanti la maggior parte dei racconti. Ad esempio, un difetto che si può rintracciare spesso emerge quando l'Eroe risulta attivo durante la narrazione, ma diventa poi passivo nel momento in cui c'è bisogno di esporsi al rischio ed è portato in salvo grazie alla presenza tempestiva di una forza o di un soggetto esterno. È proprio in questo momento che l'Eroe dovrebbe tenere sotto controllo il proprio destino per poter essere Eroe, assumersi il rischio o delle responsabilità maggiori.

Il sacrificio che dovrebbe compiere rappresenta la sua buona volontà di rinunciare a qualcosa di prezioso, persino alla propria vita, per un ideale o per la comunità. Nel centro di ogni storia, infatti, emerge un incontro più o meno diretto con la morte. L'Eroe si scontra con una morte simbolica, che si può presentare sottoforma di un'avventura, di una relazione d'amore o di un gioco rischioso in cui può riuscire, e quindi vincere, o fallire e quindi morire.

“...l'eroismo vero è rappresentato nelle storie in cui gli Eroi offrono sé stessi sull'altare della sorte, disposti ad assumersi il rischio che la loro ricerca di avventura possa portare al pericolo, alla sconfitta o alla morte...gli eroi accettano l'eventualità del rischio” (Vogler, 2020: 21).

Un punto importante inoltre è comprendere che l'archetipo dell'Eroe non si cela unicamente dietro al personaggio principale, ma si può manifestare dietro a personaggi secondari nel momento in cui assumono un comportamento ritenuto eroico. Per questo, come tutti gli altri archetipi, anche quello dell'Eroe è un concetto flessibile, che può combinarsi con altri archetipi ottenendo degli incroci, diventando un Eroe Shapeshifter, un

Mentore o un'Ombra. Principalmente possiamo distinguere due tipologie di Eroi: gli eroi determinati, attivi ed entusiasti, senza alcuna incertezza, impavidi, motivati e coraggiosi; e gli Eroi riluttanti, passivi, timorosi, esitanti, incerti e pieni di dubbi e bisognosi di essere spinti all'avventura e motivati. Non c'è però un modo giusto o sbagliato di essere "Eroe", entrambi rendono la storia avvincente e piacevole, anche se solitamente è più opportuno e coinvolgente che un Eroe riluttante, ad un certo punto del racconto, si impegni, dopo un percorso che lo ha portato ad avere consapevolezza delle motivazioni che conseguentemente lo porteranno ad attivarsi, diventando in qualche modo un Eroe determinato.

Gli Antieroi

Un punto su cui è importante soffermarsi e fare chiarezza è quello dell'archetipo dell'Antieroe, che possiamo considerare come una sorta di sottocategoria dell'Eroe.

Diversamente da come si potrebbe pensare, l'Antieroe non incarna il cattivo, il nemico del racconto; non è l'opposto di un Eroe, ma piuttosto una tipologia particolare di Eroe.

L'Antieroe è colui che mostra delle qualità che sono opposte a quelle tipiche convenzionali dell'Eroe, come l'essere un principe azzurro o un cavaliere.

L'Antieroe manca di tutti quegli attributi ordinari di cui rivestiamo un Eroe: potrebbe essere un fuorilegge, un bandito dalla società, un furfante o un pirata, contrabbandiere o mercenario, col quale però il pubblico empatizza.

Gli spettatori iniziano infatti ad amare questo tipo di modello perché ribelle, perché si fa spesso beffe della società, come vorremmo fare tutti.

L'identificazione con questi "outsider" è immancabilmente presente, perché ognuno di noi, essere umano, prima o poi si è sentito ai margini o abbandonato in qualche modo, proprio come loro. Non sono dei cattivi, non vengono considerati come dei veri e propri malvagi, nonostante assumano dei vizi e tratti negativi, proprio perché hanno solamente perso momentaneamente la "strada giusta".

1.2.2 Il Mentore

Il Mentore (o come viene definito da Campbell, "Vecchio saggio"), etimologicamente deriva dal greco Μέντωρ (*mentor*), ricondotto al termine *menos* che significa "mente", "intelligenza", ma anche "forza" e "coraggio". Solitamente è l'incarnazione di un archetipo positivo che aiuta, fa doni, protegge, istruisce o forma l'Eroe. Il "Mentore" per eccellenza deriva dall'Odissea, in cui troviamo proprio un personaggio che fa da mentore, e in questo caso da guida al giovane eroe Telemaco nel suo viaggio: è la dea Atena che lo aiuta assumendo le sembianze di Mentore. I Mentori sono spesso attribuiti e ispirati ad una saggezza divina o parlano per conto di una divinità. Nella mente umana il Mentore rappresenta il Sé, quell'aspetto della personalità che è legato a tutte le cose, il nucleo della psiche, e descrive la parte di noi più nobile, più saggia e più divina; agisce come una sorta di coscienza che ci guida lungo il cammino della vita. Le figure dei Mentori, all'interno dei racconti, dei miti, delle fiabe, indicano la massima aspirazione dell'Eroe, spesso infatti sono loro stessi ex Eroi, hanno già affrontato le numerose e difficili prove iniziali e hanno il compito di trasmettere il dono della propria saggezza. Quest'idea della trasmissione di qualcosa è

strettamente collegata all'immagine del genitore. La funzione principale del Mentore è quella di insegnare o preparare l'Eroe, ma anche di fornire informazioni preziose e doni magici, strumenti che, usati nel momento giusto e nella maniera opportuna, consentiranno di risolvere situazioni difficili. Come assolve Propp, in *'Morfologia della fiaba'*, il Mentore assume la figura di un Donatore, qualcuno che aiuta in modo provvisorio l'Eroe, consegnando doni, come una chiave, un indizio determinante, un'arma magica che lo può aiutare nell'impresa che deve compiere, addirittura potrebbe essere un pettine o un guanto. Insomma, un dono può celarsi dietro qualunque forma.

Specialmente nella mitologia, il Donatore, e quindi il Mentore è attribuito alla figura degli Dei. Perseo, ad esempio, eroe della mitologia greca, figlio del re degli Dei Zeus e di Danae, tra le molteplici avventure dei suoi viaggi, nell'affrontare le numerose battaglie e ostacoli, ha ricevuto diversi doni. Come i sandali alati per raggiungere Medusa, regina delle gorgoni e custode degli inferi, uno scudo lucido fornito da Atena, un falchetto di diamante affilato regalato da Ermes e l'elmo dell'invisibilità.

Il Mentore può anche essere visto come inventore o scienziato, ma anche come una figura che fornisce all'Eroe la motivazione necessaria ad affrontare un'impresa e superare le sue paure: il suo compito si traduce nel confortare o provocare l'Eroe perché si decida a compiere un passo in avanti. Non si deve pensare al Mentore come ad un archetipo monolitico e incrollabile. Come nel caso dell'Eroe, anche di questo modello originario esistono varie categorizzazioni. Il Mentore, proprio come l'Eroe, può essere consapevole o esitante, può mostrarsi insicuro e fallace, ma può anche avere coscienza delle sue debolezze e quindi anche degli errori da evitare. Può trattarsi di un personaggio dubbio e oscuro, a conoscenza di segreti temibili, che guida

l'Eroe verso la strada della criminalità o della distruzione diventando come un antiMentore; oppure può trattarsi di un "dio caduto", un personaggio che, pur nella sua immensa conoscenza, sta vivendo una fase di profonda crisi o declino. Per questo i Mentori possono essere negativi, utilizzati per sviare il pubblico; Mentori caduti che potrebbero dover affrontare difficoltà come la vecchiaia e avvicinarsi alla soglia della morte, o si sono allontanati dal percorso dell'Eroe; Mentori comici, che spesso sono gli amici o i colleghi dell'Eroe, solitamente del suo stesso sesso, che affibbiano suggerimenti, anche se il consiglio poi sembra mettere nei guai l'Eroe, ma alla fine si rivela buono. Inoltre, le figure del Mentore sono strettamente connesse al concetto di sciamano, di guaritore, di colui che ha poteri magici. Tutto questo ci fa capire che il Mentore va oltre la mera caratterizzazione fisica, è quello che il personaggio fa a determinare l'archetipo che impersona in quel momento.

1.2.3 Il Guardiano della soglia

Nel corso della loro impresa, tutti gli Eroi incontrano e devono affrontare degli ostacoli. Quando l'Eroe deve entrare in un nuovo mondo, la soglia dell'ingresso di questo mondo è spesso sorvegliata da potenti guardiani. Essi hanno il compito di impedire l'accesso a chi non lo merita, a chi è considerato una potenziale minaccia o a chi non è degno. Potrebbero mostrarsi all'Eroe come "minacciosi", ma se trattati nel modo corretto possono essere in qualche modo superati, o anche diventare degli Alleati. Solitamente il Guardiano della soglia non è raffigurato come il vero e proprio cattivo o l'antagonista della storia, ma è il braccio destro del cattivo, perché i cattivi in

alcuni racconti contano proprio su di loro per ostacolare, imbrogliare, rallentare l'Eroe, ed essere come una sorta di sentinelle, buttafuori, pistolieri, mercenari, guardie del corpo o portinai, per mano del nemico. Ma possono anche essere esclusivamente figure neutrali, parte dello scenario del nuovo mondo a cui accede l'Eroe. Ogni ingresso importante, che sia materiale o raffigurato, porta con sé un Guardiano. La funzione psicologica dell'archetipo del Guardiano è data dalla rappresentazione di tutti quegli ostacoli comuni che tutti noi incontriamo nel mondo che ci circonda: cattivo tempo, persone ostili, sfortuna, oppressione o pregiudizi. Ma se si guarda ad un livello psicologico più intrinseco, più profondo, essi rappresentano i nostri demoni interiori, che frenano la nostra crescita e il nostro sviluppo, come le dipendenze, le cicatrici emotive, le autolimitazioni. Mettere quindi alla prova l'Eroe è la funzione drammaturgica cruciale del Guardiano della Soglia. Quando un Eroe deve affrontare un Guardiano, spesso si trova a dover superare delle prove, a dover risolvere degli indovinelli, a dover vincere delle sfide. Per affrontare questi ostacoli, l'Eroe ha a disposizione diverse alternative e opzioni: può scappare e fuggire via, attaccare direttamente l'avversario o utilizzare strategie e inganni per raggirarlo, oppure trasformare il presunto "nemico" in un Alleato. Per un Eroe è fondamentale accettare e riconoscere la presenza di un Guardiano della soglia, perché questo significa porre in essere un cambiamento. Gli eroi imparano anche a riconoscere la resistenza del Guardiano, come sorgente di energia: invece di attaccare direttamente la loro potenza, gli Eroi imparano ad usarla in modo da non essere danneggiati. Joseph Campbell, in *"Il potere del mito"*, ha portato un esempio di guardiano della soglia dal Giappone: le statue dei demoni poste fuori dai templi, ne sorvegliano l'entrata; con uno sguardo più oculato però si può notare che hanno una mano alzata: essa può

indicare di doversi fermare e non oltrepassare la soglia. L'altra mano invece sembrerebbe invitare ad entrare. Il messaggio che troviamo alla base di queste mani in movimento è che chi si ferma alle apparenze, viene frenato e scoraggiato dall'entrare, ma chi ha la curiosità, il coraggio e riesce a vedere oltre quello che c'è in superficie, è il benvenuto ad oltrepassare quella soglia, quel nuovo mondo.

1.2.4 Il Messaggero

Il Messaggero è colui che consegna e recapita messaggi. Egli assolve dunque all'importante funzione di annunciare un cambiamento, più o meno impattante. La comparsa dei Messaggeri è come la famosa goccia che fa traboccare il vaso, cioè subentra una forza, spesso improvvisa, che impedisce all'Eroe di andare avanti, di proseguire il suo percorso. Che sia una persona, una condizione, o un'informazione nuova, sposta l'equilibrio dell'Eroe. Il Messaggero porta una chiamata all'avventura, una sfida, una motivazione che spinge l'Eroe a dover intraprendere poi un viaggio, per questo è uno degli archetipi fondamentali. La sua essenza comporterebbe la mancanza di una svolta nella vicenda dell'Eroe. La funzione psicologica è data dall'annunciare quindi la necessità di un cambiamento, che può dunque essere incarnato in una persona reale, in un'idea o una figura onirica; potrebbe giungere da un libro o da un film. Può essere anche una forza esterna, come l'arrivo di una tempesta, un terremoto o qualsiasi altro pericolo imminente, una dichiarazione di guerra o una semplice telefonata. Un esempio lo possiamo individuare nella mitologia greca, con Ermes, che all'inizio dell'*Odissea*, porta

un messaggio di Zeus alla dea Calipso per liberare Ulisse. Il Messaggero può essere una figura positiva, negativa o neutrale. Può essere rappresentato dal cattivo, o dal suo emissario, i quali magari sfidano apertamente l'Eroe o cercano di ingannarlo per comprometterlo. In alcuni casi un Messaggero malvagio può annunciare la sfida al pubblico, in altri è una figura positiva che chiama l'Eroe ad un'avventura anch'essa positiva. E si può dire che questa maschera, come l'abbiamo definita all'inizio, può essere indossata per un certo tempo da personaggi che incarnano principalmente altri archetipi. Ad esempio, spesso un Mentore funge da Messaggero che pone una sfida all'Eroe. Il Messaggero può essere un personaggio neutrale, come un Trickster, o un Alleato o ancora un Guardiano della soglia. Può entrare in scena in qualsiasi momento del racconto o della storia, addirittura ancor prima che si sappia chi è l'Eroe. Che si tratti di un richiamo interiore, di uno sviluppo esterno o di un personaggio che annuncia notizie di cambiamento, la forza del Messaggero è indispensabile in quasi tutte le storie.

1.2.5 Lo Shapeshifter (il Mutaforme)

C'è poi il Mutaforme, la cui natura risulta estremamente sfuggente alla comprensione, proprio perché è mutevole e incostante, cambiando aspetto o umore, ed è anche per questo che è difficile, sia per l'Eroe che per il pubblico, definirlo con chiarezza. I Mutaforme possono fuorviare o tenere sulle spine l'Eroe, per questo le loro fedeltà, sincerità e lealtà, vengono spesso messe in discussione. È come se improvvisamente la maschera che hanno indossato per un po' di tempo nel racconto, cadesse e rivelasse chi si trova davvero dietro a quel camuffamento.

Secondo la teoria psicoanalitica di Jung, la funzione psicologica del Mutaforme è racchiusa nel dare sfogo all'energia dell'Animus e dell'Anima, due archetipi primari nella mente inconscia. L'Animus rappresenterebbe il lato maschile di una donna corrispondente nell'inconscio femminile, mentre l'Anima il lato femminile di un uomo corrispondente nell'inconscio maschile. Seguendo questa teoria, le persone possiedono un'ampia varietà completa di qualità sia femminili che maschili, essenziali sia per il mantenimento dell'equilibrio interiore sia per la sopravvivenza.

Storicamente le caratteristiche considerate femminili negli uomini, e maschili nelle donne, sono sempre state fortemente represses dalla società, perché c'è sempre stata la convinzione che l'idea giusta di maschilità si riflettesse nell'uomo forte, coraggioso e privo di emozioni e se una donna invece possedeva queste qualità doveva reprimerle, perché in qualche modo non combaciavano con l'idea di femminilità che invece si aggrappava a caratteristiche come l'essere fragili, emotive, e bisognose di essere aiutate. Attualmente sia uomini che donne cercano di riappropriarsi di questi aspetti repressi. Secondo Jung entrambi vivono dentro di noi e si rivelano nei sogni e nelle fantasie, come l'Animus o l'Anima, ma li possiamo incontrare anche nella realtà: è naturale per entrambi i sessi vedere l'altro come mutevole e misterioso. Per questo prima o poi la maggior parte di noi viene vista come Shapshifter. L'Anima o l'Animus possono essere positivi o negativi, utili o pericolosi per l'Eroe. L'archetipo Mutaforme ha la funzione di catalizzatore del cambiamento, è un simbolo dell'impulso psicologico alla trasformazione. Rappresenta delle proiezioni di parti opposte e nascoste di noi stessi. La funzione drammaturgica invece possiamo intravederla se consideriamo lo Shapshifter come un instillatore di dubbi e creatore di suspense nel racconto. Una classica tipologia di Mutaforme è data dalla femme fatale, una

donna ammaliatrice o annientatrice, ma anche dall' "homme fatal" soprattutto nella mitologia, nella letteratura e nel cinema. Zeus sicuramente era un grandissimo modello di Shapeshifter: egli trasformava la sua figura per attrarre fanciulle mortali facendo sì che si innamorassero di lui, finendo per farle soffrire. Un altro esempio lo rintracciamo nella sua decisione di trasformarsi in un toro bianco per sedurre Europa, figlia di Fenice e Radamanto.

Comunque sia, l'elemento "fatale", non è fondamentale per questo tipo di archetipo, che può limitarsi a disorientare l'Eroe invece di cercare di ucciderlo.

Come abbiamo detto la trasformazione dello Shapeshifter può manifestarsi in qualunque forma, non solo con il cambio dell'aspetto fisico, ma anche con il semplice cambio di vestiti o attraverso una nuova pettinatura, per il tramite di mutamenti del comportamento o del modo di parlare.

Anche il Mutaforme può celarsi dietro a qualunque personaggio della storia, anche dietro l'Eroe stesso, se ha una necessità di cambiare qualcosa, per sfuggire ad una trappola, ad esempio, o per superare il Guardiano della Soglia.

1.2.6 L'Ombra

Nell'archetipo dell'Ombra trovano forma le rappresentazioni del lato oscuro, degli aspetti repressi e inespressi, nascosti e inconfessabili. In esso vi è spesso la dimora dei mostri che reprimiamo dentro di noi. Nei racconti l'archetipo dell'Ombra si riflette sui personaggi considerati cattivi, nemici o antagonisti che solitamente puntano alla distruzione, alla sconfitta o

all'annientamento dell'Eroe. Sul piano psicologico può essere simbolo di traumi profondi o sensi di colpa che possono intensificarsi e ampliarsi, se repressi a lungo andare, nell'oscurità dell'inconscio; è come una psicosi che, oltre ad ostacolarci, minaccia anche di distruggerci. Per questo potrebbe essere una forza distruttiva, soprattutto se non viene riconosciuta, accettata e portata alla luce.

L'Ombra può apparire sottoforma di figure considerate minacciose e spaventose come mostri, demoni, alieni, vampiri o figure diaboliche. Questo ci permette di sottolineare come, ad esempio, i vampiri o i licantropi, oltre che Ombre sono anche Shapshifter, proprio perché cambiano nell'aspetto. La funzione drammaturgica dell'Ombra consiste nel mettere in difficoltà l'Eroe, creare un conflitto e far in qualche modo emergere il meglio di un Eroe, provocando però la messa in pericolo della sua vita. L'Ombra è un carnefice che allo stesso tempo fa emergere le qualità di vittoria dell'Eroe. La forza sollecitante dell'Ombra può essere esplicitata in un unico personaggio o essere una maschera indossata anche da diversi personaggi in momenti differenti. Anche lo stesso Eroe può assumere la forma dell'Ombra, quando è bloccato da dubbi, paure, autocommiserazione, frustrazione o diventa egoista anziché comportarsi con abnegazione. A volte è anche indossata dal Mentore, quando mette alla prova il protagonista di un racconto fino allo stremo, per poter capire se ha la stoffa di essere considerato veramente un Eroe. Le Ombre inoltre possono risultare seducenti per indurre l'Eroe verso il pericolo, possono essere Messaggeri e addirittura mostrare delle qualità eroiche quando lottano coraggiosamente per la propria causa. Per questo motivo non devono essere necessariamente malvagie, tenebrose o dannose, perché spesso sono incarnate in personaggi che attraggono proprio per la loro forza, impetuosità, eleganza e a volte anche bellezza; tutto ciò le rende

comunque umane. Umanizzare le Ombre ci permette di farle diventare vulnerabili, di rintracciare in loro debolezze ed emozioni, ed è importante considerare anche che la maggior parte delle Ombre non è consapevole e non pensa di essere il “cattivo” o il nemico della situazione. L’Ombra, dal suo punto di vista si considera Eroe, perché combatte per la propria causa; forse questa è una tipologia di cattivo più efferata, perché è convinta che la sua sia una giusta causa e niente lo potrà fermare o farle cambiare idea. Se vogliamo fare un esempio storico, Hitler riveste perfettamente questo ruolo, commettendo assurde atrocità pensando però di essere nel giusto.

Tutto questo però non toglie che alcune Ombre possano essere riscattate e trasformate in forze positive, che risultano poi amiche del protagonista, ricredendosi.

“...I treni che abbiamo perso, le opportunità della vita scartate al momento di fare una scelta, possono raccogliersi in questo archetipo e aspettare il momento opportuno per venire alla luce della coscienza” (Vogler, 2020: 55).

1.2.7 L’Alleato

L’Alleato è solitamente colui che accompagna l’Eroe, è un amico, una spalla o una coscienza che può svolgere diverse funzioni necessarie, che spesso possono essere banali od ordinarie, ma che aiutano l’Eroe a conquistare un atteggiamento più aperto ed equilibrato, che combattono al suo fianco, lo proteggono e lo consigliano. Durante le avventure l’Eroe può imbattersi in diversi personaggi che diventeranno suoi Alleati, ciascuno con doti a sé

stanti. Un'esemplificazione si ritrova nella vicenda di Re Artù, che trovò un esercito di Alleati nei Cavalieri della Tavola Rotonda.

Ci sono molte grandi storie che poggiano la loro trama proprio nel rapporto tra un Eroe e un Alleato, e spesso quest'ultimo è anche una spalla comica su cui può poggiarsi il protagonista. Un'altra funzione dell'Alleato è quella di spiegare e introdurre a chi sta guardando o leggendo, un mondo che fino a prima era sconosciuto, fornendo quindi delle risposte a domande che gli spettatori possono porsi. È immancabile dunque la presenza dell'Alleato, perché ha una funzione di coscienza, di rapporto con l'alleato piuttosto complesso, diventando in alcuni momenti anche parte di una dimensione drammatica nel racconto a tutti gli effetti.

Anche gli Alleati non per forza devono essere umani. Potrebbero essere aiutanti ultraterreni, animali, "ka", ovvero spiriti protettori che secondo gli antichi egizi accompagnavano ogni uomo nel lungo percorso della vita e anche dopo la morte, fino a quando il corpo rimaneva intatto. Anche i Romani credevano che ogni uomo avesse uno spirito Alleato, il cosiddetto "genius". Originariamente era uno spirito di un antenato illustre, ma poi si è trasformato in una divinità guardiana personale. Un altro aspetto che incarna l'Alleato è quello del "servitore utile", che aiuta l'Eroe a raggiungere il suo obiettivo, portando messaggi e lettere o fornendogli di vie di fuga, nascondigli, travestimenti e alibi. Considerando la funzione psicologica dell'Alleato, essa può essere rispecchiata dalla rappresentazione di parti inespresse o inutilizzate della personalità che hanno la necessità di essere risvegliate, per far sì che l'Eroe assolva i propri compiti. Gli Alleati suggeriscono strade alternative per la risoluzione dei problemi e aiutano a definire la personalità degli Eroi, dando modo di far emergere dei sentimenti

e delle qualità come la paura e l'umorismo, che potrebbero non essere appropriati alla loro figura.

1.2.8 Il Trickster (l'Imbroglione)

L'archetipo del Trickster è spesso incarnato dai personaggi buffoni o dalle spalle comiche. Essi hanno la funzione psicologica di ridimensionare gli "Io" spropositati, riportando con i piedi per terra Eroi e pubblico. Con la risata riescono a mettere in evidenza l'ipocrisia e l'assurdità; sono i nemici naturali dello status quo: quando ad esempio ci prendiamo troppo sul serio, il Trickster che è in noi può saltare fuori per restituire una prospettiva di realtà. Per quanto riguarda la funzione drammaturgica, l'Imbroglione adempie a quella di intermezzo comico. Egli può essere individuato in quegli Alleati che lavorano per l'Eroe o per l'Ombra, oppure ancora in forze indipendenti che lavorano per programmi propri. Come per gli altri archetipi, anche qui troviamo un esempio che deriva dalla mitologia nordica in Loki, dio dell'astuzia e dell'inganno, che serve gli altri Dei come consulente, ma trama poi alle loro spalle la loro distruzione, portando però comunque un'energia comica. Un esempio possiamo trovarlo anche nell'adattamento cinematografico della Marvel nel film "Thor". Una combinazione di archetipi che si è moltiplicata fortemente nei racconti e nelle fiabe di tutto il mondo è quella dell'Eroe Trickster: come Titti e Beep Beep della Warner Bros, ma anche Topolino che all'inizio era un Trickster perfetto, sebbene poi sia diventato un sobrio cerimoniere portavoce della Disney.

Joseph Campbell sostiene che ai Trickster piace combinare guai nel proprio interesse, e lo dimostra riportando una storia nigeriana in cui Edshu, dio

imbroglione, cammina per le strade indossando un cappello metà rosso e metà blu. E nel momento in cui le persone si chiedevano chi fosse l'uomo con il cappello rosso, si scontravano con quelli che invece sostenevano avesse il cappello blu, perché collocati dai lati opposti della strada. Questo scompiglio, quindi, che si creava tra le persone, era proprio voluto dal dio, che riteneva che seminare discordia fosse la sua gioia più grande.

I Trickster sono spesso catalizzatori, interferiscono nelle vite altrui, rimanendo comunque loro stessi.

“Gli archetipi costituiscono un linguaggio del personaggio infinitamente flessibile. Offrono la possibilità di capire la funzione ricoperta da un personaggio in un determinato momento della narrazione. La conoscenza degli archetipi può aiutare gli scrittori a liberarsi degli stereotipi, dando ai loro personaggi verità psicologica e profondità maggiori. Possono essere usati per costruire personaggi che siano sia individui unici sia simboli universali delle qualità di un essere umano completo. Possono contribuire a rendere i nostri personaggi e le nostre storie psicologicamente realistiche e fedeli all'antica saggezza dei miti” (Vogler, 2020: 62).

CAPITOLO II

GLI ARCHETIPI NEI FILM DELLE PRINCIPESSE DISNEY: PRE-TRANSIZIONE

Juliana Garabedian (2015) studia come si siano evolute nel tempo le principesse Disney dal punto di vista del ruolo di genere e, partendo proprio da questa prospettiva, suddivide le principesse in tre categorie, corrispondenti rispettivamente a tre periodi storici paralleli alle ondate femministe². Questi tre archi temporali dimostrano come la Disney abbia modificato negli anni il suo modo di costruire le narrazioni, accogliendo i segnali sociali che provenivano e provengono dall'evoluzione che caratterizza l'essere umano e il suo pensiero. I tre periodi sono: Pre-Transizione, Transizione e Progressione.

² La storia femminista moderna occidentale viene suddivisa in tre periodi, fondati sul progresso femminile: la prima ondata si concentra sul ribaltamento delle disuguaglianze legali; la seconda ondata sulle disuguaglianze culturali mentre la terza ondata viene intesa come una continuazione della seconda e una risposta dei suoi fallimenti.

Pre-Transizione	Transizione	Progressione
Biancaneve e i 7 nani (1937)	La Sirenetta (1989)	Ribelle: The Brave (2012)
Cenerentola (1950)	La Bella e la Bestia (1991)	Frozen (2013)
La Bella addormentata nel bosco (1959)	Aladdin (1992)	
	Pocahontas (1995)	
	Mulan (1998)	
	La Principessa e il ranocchio (2009)	
Rapunzel (2010)		

Fonte: Garabedian J. (2015: 23)

La tabella sopra riportata mostra proprio questa suddivisione, che ho scelto come cornice di riferimento di questa ricerca. Ho deciso di utilizzare questa distinzione in tre fasi per capire come, se e perché gli archetipi all'interno di questi film siano cambiati negli anni, se al contrario siano rimasti gli stessi e se abbiano avuto o meno un'evoluzione. Rispetto alla tabella originale ho deciso di aggiungere *Oceania* in quanto la protagonista è considerata ufficialmente una principessa Disney, in modo tale da avere un quadro più completo e aggiornato per quanto riguarda il mio studio.

Ho deciso di riconfigurare la tabella precedentemente proposta per adattarla all'analisi che presenterò nei prossimi capitoli. Più nello specifico, La principessa e il ranocchio (2009) e Rapunzel (2010) sono ricollocate nel periodo di Progressione, sia per l'anno a cui si riferiscono sia per l'analisi delle fiabe stesse che presenterò nei prossimi capitoli.

La tabella quindi risulta così riformulata:

Pre-Transizione	Transizione	Progressione
Biancaneve e i 7 nani (1937)	La Sirenetta (1989)	La Principessa e il ranocchio (2009)
Cenerentola (1950)	La Bella e la Bestia (1991)	Rapunzel (2010)
La Bella addormentata nel bosco (1959)	Aladdin (1992)	Ribelle: The Brave (2012)
	Pocahontas (1995)	Frozen (2013)
	Mulan (1998)	Oceania (2016)

La fase di Pre-Transizione è la prima che andrò ad analizzare, per scovare gli archetipi che si celano dietro queste primissime favole che hanno dato avvio al filone delle principesse Disney. Questa fase asserisce al periodo di tempo che intercorre tra il 1937 e il 1959, un arco temporale che si può definire concomitante alla prima ondata del femminismo; questo spiega anche come la rappresentazione degli archetipi rispecchi e sia in relazione con la società del tempo cui si riferisce.

La mia analisi inizia quindi con le fiabe di questa fase che sono tre: Biancaneve (1937), Cenerentola (1950) e la Bella addormentata nel bosco (1959).

2.1 Biancaneve e i sette nani (1937)



“Ricorda, sei l’unica che può riempire il mondo di sole.”

Biancaneve e i sette nani è stato definito “il più Grande Film d’Animazione di Tutti i Tempi”, nonché il primo film che ha dato vita a quello che oggi è l’universo delle principesse Disney.

La favola narra di una giovane principessa, Biancaneve, pelle candida e bianca e capelli neri corvini, e della Regina Cattiva, Grimilde, nonché sua matrigna, la quale teme da sempre che un giorno la bellezza di Biancaneve avrebbe potuto superare la sua. Così veste la giovane di stracci, costringendola a lavorare come sguattera. Ogni giorno la vanitosa Regina consulta il suo specchio magico chiedendogli sempre chi sia la più bella del reame e naturalmente lo specchio ogni volta risponde “...sei tu mia Regina”. Finché un giorno, lo specchio, non rivela che in realtà c’è una fanciulla più bella di lei, e che questa fanciulla è proprio Biancaneve. La Regina, così,

ordina a un cacciatore di seguire Biancaneve nel bosco, ucciderla e riportarle il suo cuore in uno scrigno, come dimostrazione dell'avvenuto omicidio. Il cacciatore, però, proprio nel momento in cui sta per compiere l'atto, si tira indietro e consiglia a Biancaneve di rifugiarsi nel bosco e non farsi mai più vedere se vuole preservare la sua vita e salvarsi. Biancaneve, rimasta sola nella foresta, viene aiutata da alcuni animalletti. Trova una piccola casetta, che scoprirà appartenere ai famosi sette nani. Essi decideranno di aiutarla a nascondersi permettendole di rimanere nella loro abitazione. Nel frattempo, la Regina scopre che Biancaneve è ancora viva e decide quindi di occuparsi personalmente della sua dipartita, trasformandosi in una vecchietta e andandola a trovare nella casetta dei nani. Lì le offre una mela, che si rivelerà poi essere avvelenata. Biancaneve, infatti, dopo averle dato un morso cade in un sonno profondo. I nani inseguono la vecchietta, capendo che si trattava in realtà della Regina Grimilde, fino a quando quest'ultima scivola in un burrone, morendo. Tutti piangono il lutto di Biancaneve, che giace in una teca di cristallo. Grazie al bacio di un principe, che raffigura il vero amore, si risveglia e - come in una favola che si rispetti - vissero tutti felici e contenti.

Considerando quindi l'analisi fatta sugli archetipi nel primo capitolo, abbiamo visto come l'Eroe sia spesso il protagonista del racconto, colui che nelle avversità riesce a sconfiggere il male, o il cattivo, e spesso ha come ricompensa un premio finale. Si può dire lo stesso per la favola di Biancaneve? Analizzando il film si nota che gran parte dell'arco narrativo muove attorno alla protagonista che senza dubbio è Biancaneve. Lei canta e pulisce con degli animali che le fanno compagnia e che incarnano l'archetipo degli Alleati, in quanto la aiutano nelle faccende domestiche, spazzando, lavando vestiti, aiutandola a trovare la casetta dei nani nel bosco cosicché

possa sfuggire alla regina cattiva, oltre a prendersi cura di lei. Una scena emblematica sono proprio gli uccellini che le rimboccano le coperte per farla stare al caldo quando si addormenta. Uccellini, scoiattoli, conigli, cerbiatti, tartarughe sono tutti animali che offrono supporto a Biancaneve, riconoscendo in lei una persona gentile, e la proteggono dal pericolo. Per quanto le loro attività nel racconto siano ordinarie, o quasi “banali”, fungono comunque da supporto e conforto per la protagonista.

Anche i sette nani possono essere considerati come degli Alleati di Biancaneve: Dotto, Gongolo, Eolo, Cucciolo, Brontolo, Mammolo e Pisolo, ognuno a modo loro, dimostrano affetto nei confronti di Biancaneve e sono tutti d'accordo nel farla rimanere presso la loro casa per proteggerla dalla Regina cattiva.

Ma dandone una descrizione dal punto vista del loro ruolo sociale, potremmo intenderli anche come Antieroi. Vivono ai margini della società, in mezzo al bosco, lontano da tutto e da tutti, in una casetta piena di polvere e disordine; inoltre lavorano in miniera per scovare diamanti. Sono a tutti gli effetti degli emarginati, questo quindi li allontana dalla figura convenzionale dell'Eroe tradizionalmente intesa.

Brontolo, in particolar modo, è un personaggio interessante a cui rivolgere un'attenzione particolare. Pur essendo comunque un Alleato, infatti, ha un atteggiamento ambivalente: è l'unico nano che desta molti sospetti sul far rimanere Biancaneve in casa, e non si fa problemi ad essere scorbutico. Nel profondo, però, ha anche lui un animo gentile, e tiene a Biancaneve tanto quanto gli altri. Per questo in realtà potremmo considerarlo oltre che Alleato e Antieroe, anche come Shapeshifter, non per quanto riguarda il cambiamento nell'aspetto, ma relativamente a una sorta di trasformismo nel suo carattere e nel modo in cui si pone. È come se indossasse una maschera

che lo porta ad essere irascibile, diffidente e sgarbato nei confronti di Biancaneve per coprire i veri sentimenti che prova e non sembrare quindi vulnerabile: una sorta di protezione per non soffrire, evitando così di rivelare la sua bontà d'animo. Un esempio sono due scambi di battute che avvengono nel film, in due scene differenti, che si succedono, tra Biancaneve e Brontolo. Il primo è uno scambio di battute:

[Biancaneve si sveglia dopo essersi addormentata, e trova i nani ad osservarla.

Biancaneve: *“Come state?”* (tutti rispondono bene)

Brontolo: *“Come mi pare”*, dice con fare scorbutico.]

Nella seconda scena che si può prendere come esempio, invece, si intuisce questa ambivalenza negli atteggiamenti:

[Biancaneve saluta i nani che stanno andando a lavorare. Tutti le dicono di stare attenta, Brontolo invece *“Bada a non far entrare nessuno in casa”*. A modo suo, anche Brontolo fa capire che si preoccupa per lei; quando Biancaneve gli dà un bacio si può notare come si addolcisca, ritornando poi subito serio per mantenere la sua corazza.]

Anche la Regina Cattiva ricopre l'archetipo di Shapeshifter, quando assume le sembianze di una vecchietta, in modo tale che nessuno possa riconoscerla per poter far mangiare la mela avvelenata a Biancaneve. In questo caso però il cambiamento è solo nell'aspetto, perché comunque il suo personaggio è

sempre una figura negativa, e il suo scopo è sempre quello di uccidere Biancaneve.

Tornando alla questione dell'Eroe: è davvero Biancaneve l'eroina? Sacrifica qualcosa? Combatte il male? Si mette alla prova? Perché dovremmo considerarla l'eroina del film quando possiamo notare tutti che è il principe azzurro a salvarla, e sono i nani che sconfiggono la regina cattiva inseguendola e spingendola verso un precipizio dal quale poi cadrà? Può un'Eroina essere colei che viene salvata? Qui nell'archetipo dell'Eroina incarnato da Biancaneve possiamo trovare un'ambivalenza: lei risulta essere l'Eroina perché è la protagonista centrale del racconto, tutto ruota attorno a lei e a quello che le succede, e il pubblico si identifica quindi con la sua figura, ma allo stesso tempo - per quanto concerne la trama del racconto - non compie nessun gesto eroico all'interno della favola, degno di poterla definire "Eroina". Non si salva da sola, ha bisogno di altre figure per essere aiutata e, queste figure, incarnano anch'esse l'archetipo dell'Eroe.

Il principe azzurro lo troviamo solo all'inizio del film per pochi minuti e poi a conclusione della fiaba. Nello specifico egli incontra Biancaneve per la prima volta quando la sente cantare nel cortile della matrigna e poi solo alla fine del racconto, mentre la voce narrante fa notare che nel frattempo, proprio dopo quel loro primo incontro, il principe aveva continuato a cercare Biancaneve per tutto il reame. Da questo possiamo comprendere come la chiamata all'avventura del principe partisse proprio dal dover ritrovata la giovane fanciulla, baciarla per poter spezzare il sortilegio e averla in sposa come ricompensa. In relazione a questo aspetto, allora, si può affermare a tutti gli effetti che il principe è un vero e proprio Eroe.

Un'altra figura un po' contorta da comprendere è quella dello Specchio delle Brame. Ad una prima analisi si potrebbe pensare che sia un Alleato dell'Ombra, e quindi della Regina cattiva ma, in realtà, per quanto lo vediamo nelle vesti di un nemico, il suo ruolo è essenzialmente di Messaggero. È proprio lui ad annunciare un cambiamento. Di fatto, è grazie allo Specchio che la Regina cattiva scopre di non essere la più bella del reame e si comporta poi di conseguenza. Il Messaggero fornisce delle informazioni ed è attraverso le sue parole che la storia inizia a prendere vita, portando al cambiamento e all'avventura. E lo Specchio delle Brame, nel momento in cui rivela che Biancaneve è la più bella del reame, introduce quell'input necessario affinché si possa avviare la storia, la famosa "chiamata all'avventura"³.

In ultimo analizziamo la Regina Cattiva, che indubbiamente incarna l'archetipo dell'Ombra a tutti gli effetti: per invidia ordina al cacciatore di uccidere Biancaneve e si trasforma in una vecchietta per farle mordere la mela avvelenata. Ogni suo comportamento e gesto sono dunque pensati per fare del male o nuocere a Biancaneve. L'Ombra è la dimora dei mostri repressi del nostro mondo interiore – come già affermato nel capitolo precedente - e la regina cattiva, per la paura di non essere la più bella, di perdere quell'unica caratteristica che la fa sentire potente e sicura, agisce nel e attraverso il male, dando voce proprio a quei mostri.

Anche il cacciatore inizialmente lo potremmo identificare come Ombra, anche se, per quanto il gesto che deve compiere sia crudele - uccidere per l'appunto Biancaneve – arriva alla consapevolezza di non essere in grado concretamente di farlo, e quindi si trasforma in Shapeshifter, un Mutaforme. Il suo ruolo iniziale passa dall'essere cattivo al rivelarsi poi una sorta di

3 Campbell J. In Vogler C. (2020). Il viaggio dell'Eroe, p.80

Alleato, che consiglia a Biancaneve di scappare e fuggire nel bosco affinché nessuno la uccida.

Agisce quindi da Shapeshifer nei confronti della Regina cattiva, la quale pensa di avere tra le mani il cuore di Biancaneve; il cacciatore invece le rifila quello di un cinghiale, ingannandola.

Si può notare inoltre come anche l'aspetto e i vestiti giochino un ruolo fondamentale nell'individuazione degli archetipi. L'Ombra e i "nemici" sono caratterizzati da abiti con colori scuri e cupi, con il viso rugato e arcigno, mentre i "buoni" hanno vestiti sgargianti e colorati, oltre che il viso con lineamenti più dolci.

2.2 Cenerentola (1950)



“Dove c’è gentilezza, c’è bontà. E dove c’è bontà, c’è magia.”

Il secondo film uscito è un altro grande classico: Cenerentola.

In una terra lontana, c'è un minuscolo regno, dove vive un nobile signore vedovo con la sua bambina, Cenerentola. Capendo che la figlia ha bisogno di una figura materna accanto, decide di sposarsi con una donna di nobile famiglia che ha due figlie della stessa età di Cenerentola: Anastasia e Genoveffa. Purtroppo, il padre muore prematuramente e la matrigna si rivela fredda e crudele nei suoi confronti. Invidiosa della bellezza della fanciulla che faceva sfigurare le sue povere figlie, inizia a trattarla come una sguattera, obbligandola a passare le sue giornate ad occuparsi di tutte le faccende domestiche. Un giorno, la famiglia riceve una lettera proveniente dal castello con un invito ad andare al ballo per festeggiare il ritorno del principe.

Il ballo altro non era che una scusa del Re per cercare moglie al figlio. La matrigna e le figlie si recano alla festa, lasciando a casa Cenerentola, triste e rassegnata. Il punto di svolta è l'apparizione della fata madrina (o Smemorina). La fata aiuta con la sua magia Cenerentola, procurandole l'abito e trasformando la famosa zucca nella carrozza che la porterà al ballo. L'unica promessa che deve farle è di tornare a casa entro mezzanotte. Cenerentola va quindi al ballo e trascorre tutto il tempo a danzare con il principe. Scoccata la mezzanotte però, tornando a casa, perde una scarpetta, e sarà proprio grazie a questa che il re ordinerà di cercare nel regno la fanciulla per ritrovarla, facendo provare a tutte le giovani donne del reame la scarpetta persa. Dopo molte ricerche arrivano alla casa di Cenerentola e, finalmente, provando la scarpetta, hanno la conferma che la ragazza cercata a lungo sia lei. Cenerentola sposa il principe e abbandona per sempre la casa della matrigna.

Cenerentola indubbiamente è la protagonista del racconto, tutto ciò che succede avviene attorno al suo personaggio, come abbiamo visto per

Biancaneve, ma anche qui la sua figura di Eroina è ambivalente: la sua chiamata all'avventura, infatti, arriva nel momento in cui scopre che si terrà un ballo nel palazzo e che così potrà incontrare il principe, ma non compie di per sé un gesto "eroico", come ci si aspetterebbe dall'Eroe. L'unica cosa che la caratterizza come Eroina è il coraggio di sfidare la sorte e andare al ballo, nonostante l'impedimento della Matrigna e delle sorellastre.

Gran parte del film è invece focalizzato sugli Alleati di Cenerentola, i topolini Ga-Gas e Zuk, spesso ripresi mentre si fanno beffe del gatto della matrigna, Lucifero, che cerca in tutti i modi di farne un lauto pasto. Viene posta su di loro molta attenzione, anche perché sono i principali aiutanti di Cenerentola: realizzano il vestito per lei, visto che non ha tempo di prepararselo perché deve dedicarsi alle faccende domestiche imposte dalla matrigna e dalle sorellastre e, cercano di prendere la chiave dalla tasca del vestito della matrigna quando questa chiude Cenerentola nella sua stanza. Sono dunque loro che sfidano la sorte e si mettono alla prova, superando loro stessi e andando oltre le loro capacità. In particolare, questo si può osservare proprio nell'episodio della chiave, dove si danno man forte a vicenda per portarla su rispetto a una rampa di scale, nonostante pesi visibilmente il doppio di loro. Ma niente li ferma, perché hanno come obiettivo quello di aiutare e rendere felice la loro amica Cenerentola. Per questo possiamo considerarli come veri e propri Eroi.

I topolini si dimostrano impavidi e coraggiosi e vincono nel momento in cui il sogno di Cenerentola diventa realtà.

Anche qui, oltre a Gas-Gas e Zuk, possiamo trovare come Alleati altri piccoli animali, tra cui gli uccellini e il cane, Tobia, che offrono supporto a Cenerentola. Tutti loro sono in prima linea quando si trova in difficoltà e la

accompagnano nella sua avventura per raggiungere il ballo: i topolini vengono trasformati in cavalli e il cane diventa un valletto, scortandola fino al palazzo e non facendola tardare e questo permette di farli rientrare nell'archetipo Mutaforme.

Una cosa interessante da notare qui è che i contrasti tra Eroe e Ombra avvengono anche nel mondo animale, infatti il cane Tobia, ma anche i topolini, hanno una connotazione positiva, e sono contrapposti al gatto della Matrigna, Lucifero, che ha un'indole malevola. Questo si nota ancora di più grazie alla loro rappresentazione cromatica: il cane Tobia e i topolini hanno colori caldi e accesi, mentre Lucifero colori scuri e freddi.

La matrigna e le sorellastre incarnano l'archetipo dell'Ombra, cercando in tutti i modi di impedire a Cenerentola di essere felice. Sempre per invidia della sua bellezza, si prefigurano dei desideri antitetici rispetto a quelli di Cenerentola: potere, denaro e una vita agiata. Cattiveria, malignità, gelosia e invidia sono tutti gli aspetti che fuoriescono dai loro personaggi. Anche lo stesso gatto della matrigna, Lucifero, si presenta come Ombra nei confronti dei topolini, come precedentemente sottolineato. Lo si può notare anche da una battuta del film: ["Con Lucifero non si scherza, è cattivo!"] afferma infatti in una scena Zuk, esplicitando il fatto che sia un suo nemico.

La fata Smemorina incarna un altro archetipo importante, ricopre infatti il ruolo di Mentore: aiuta Cenerentola con il vestito, trasforma la zucca in carrozza per far sì che Cenerentola possa andare al ballo, si occupa di renderla felice e, soprattutto, di trasformare il suo sogno in realtà. Campbell definiva il Mentore come il "vecchio saggio" (Campbell, 2020: 36) e questo si evince anche nella figura della fata madrina, che ha il compito di guidare

Cenerentola. Sembra quasi uno spirito protettore della madre morta della ragazza.

Il principe azzurro qui, differentemente rispetto a Biancaneve, non è l'Eroe. Potremmo considerarlo il mezzo che permette al desiderio di Cenerentola di avverarsi. Cenerentola, infatti, vuole trovare l'amore, quindi il principe stesso è la ricompensa e, a mio avviso, non raffigura nessun modello di archetipo. Forse da una certa prospettiva potrebbe rappresentare l'Eroe perché salva Cenerentola dalla sua vita in schiavitù, ma in realtà chi la aiuta concretamente in questo cammino sono i topolini, i suoi Alleati e, dal mio punto di vista, anche i veri Eroi della storia. Sono loro che la salvano sempre quando le cose si fanno difficili.

2.3 La Bella addormentata nel bosco (1959)



“Dicono che se sogni qualcosa più di una volta questa non può che avverarsi...”

L'ultimo film è un grande classico delle favole che narra di una principessa salvata dal bacio del vero amore.

Tanti anni fa, in una terra lontana vivevano un re e una regina. Da tempo desideravano la nascita di un erede e, un giorno finalmente il loro desiderio si avvera: nasce Aurora. Decisero di rendere omaggio alla piccola principessa organizzandole una grande festa a cui avrebbero potuto partecipare tutti gli abitanti del reame. Tutti tranne Malefica che, per vendicarsi di non essere stata invitata, lancia un maleficio su Aurora: [“quando avrà compiuto sedici anni, si pungerà il dito con un fuso di un arcolaio e morirà”]. Lanciato il sortilegio, tre fatine che erano state invitate per celebrare l'evento, decidono di darle un dono a testa. Tra questi la possibilità di scampare al maleficio se la principessa sarà baciata dal vero amore. Così, per proteggere Aurora, le fatine decidono di occuparsene personalmente e di portarla a vivere in un luogo lontano dal regno fino al compimento dei sedici anni. Nel frattempo, Malefica aveva cercato Aurora per anni, senza mai trovarla, fino al fatidico giorno. Traendola in inganno, le fa pungere il dito con il fuso di un arcolaio e la fanciulla cade in un sonno profondo. Verrà poi salvata dal bacio del vero amore, ovvero da quello del principe Filippo.

La principessa Aurora è la protagonista del racconto, subisce un maleficio ed è costretta quindi a vivere lontano dalla sua famiglia per non rischiare di morire. Alla fine, però, finisce comunque con il diventare vittima del sortilegio di Malefica, avendo bisogno di un intervento esterno per essere salvata. In questo caso potremmo dire che la principessa è un'Eroina passiva nella storia, ci identifichiamo sempre in lei, essendo il personaggio principale, ma le grandi gesta eroiche vengono compiute da altre figure. Il punto di svolta si ha nel momento in cui entra in scena il principe. Filippo, infatti,

incarna a tutti gli effetti l'archetipo dell'Eroe attivo: è lui in prima persona che cerca di salvare Aurora e, nonostante venga catturato, con l'aiuto delle tre fatine viene liberato. In questo modo può proseguire nel suo obiettivo di sollevare la principessa dall'incantesimo. Filippo, inoltre, riceve anche dei doni dalle tre fate madrine: uno scudo magico incantato e una possente spada di verità, per combattere Malefica quando quest'ultima si trasforma in drago. Questo rende le tre fate, oltre che Alleate, anche delle Mentori nei confronti di Filippo. In aggiunta, quella del ricevere doni è proprio una caratteristica tipica dell'Eroe.

[“la strada del vero amore è piena di ostacoli che tu dovrai affrontare da solo, armati di questo magico scudo incantato e di questa possedente spada di verità, poiché queste armi di giustizia trionferanno sul male”].

Le tre fate madrine, Flora, Fauna e Serenella, indubbiamente sono delle Mentori, sia per Filippo come abbiamo visto, ma anche per Aurora: la proteggono con la loro magia facendole dei doni, come la bontà, il dono del canto, e l'antidoto al maleficio, e la guidano e crescono per ben sedici anni di vita, un po' come se ricoprissero quindi il ruolo dei suoi genitori. Sacrificano la loro magia per far sì che Aurora non venga trovata da Malefica e portano in salvo il principe quando viene imprigionato nel castello. Oltre che Mentori, si dimostrano anche essere delle Eroine. Anche loro, infatti, partecipano alla battaglia e per loro il fine da raggiungere è salvare e proteggere Aurora.

Per quanto riguarda Malefica, il suo agire nel male la rende un'Ombra. Si può affermare che la sua malvagità sia dovuta alla sua invidia e al suo rancore per non essere stata invitata alla festa di nascita della principessa. Fauna dice: *[“Malefica non sa niente dell'amore, della gentilezza, della gioia di aiutare il*

prossimo, a volte penso che in fondo non sia felice”]. Questo ci fa capire come l’Ombra venga vista come un cattivo da biasimare. Più nello specifico, queste parole stanno a significare che l’unica cosa che rimane a Malefica, non avendo trovato la sua felicità, è agire nel male, pensando di alleviare il peso dovuto alla sua mancanza di felicità nell’impedire di farla vivere ad altri. Malefica è anche Shapeshifter nel momento in cui si trasforma in un drago verde: cambia nell’aspetto, ma rimane comunque una figura negativa, anzi ancora più malvagia e potente quando prende le sembianze dell’animale. Malefica viene connotata con un aspetto fortemente sinistro ma al contempo bello ed elegante, dimensioni che spesso contraddistinguono l’archetipo dell’Ombra.

Il corvo, che compare più volte nella storia, è un alleato del nemico, dell’Ombra, e quindi fa da spalla alla cattiva del racconto. Ma prima di tutto è anche un Messaggero, infatti, grazie a lui, Malefica scopre dove si è nascosta Aurora, permettendole dunque di procedere con il suo piano malvagio. Si può affermare, perciò, che grazie a lui si avvia la chiamata all’avventura.

Un particolare interessante, che è bene evidenziare, riguarda la dimora di Malefica: essa è circondata da statue che raffigurano draghi o creature spaventose e mostruose. Queste hanno quindi la funzione di sorvegliare l’ingresso e, anche se non sono esseri viventi e non sono effettivamente una potenziale minaccia, aiutano a rendere ancora più spaventoso, cupo e impenetrabile il fatto di “oltrepassare la soglia”. Si può dire che ricoprono perfettamente la figura di Guardiano della soglia descritta nel capitolo precedente: da un lato rappresentano degli utili segnali che annunciano l’ingresso alla dimora del nemico, dall’altro mettono alla prova la forza e il coraggio di chi deve compiere l’impresa, cercando di scoraggiarlo.

CAPITOLO III

GLI ARCHETIPI NEI FILM DELLE PRINCIPESSE DISNEY: TRANSIZIONE

3.1 La Bella e la Bestia (1991)



*“Ma lei lo avvertì di non lasciarsi ingannare dalle apparenze,
perché la vera bellezza si trova nel cuore”*

Tanto tempo fa, in un paese lontano, viveva in un castello splendente un giovane principe viziato, egoista e cattivo. Una notte d’inverno una mendicante bussò alle porte del suo castello per chiedere riparo, offrendo in cambio una rosa. Il principe, però, la cacciò via. La mendicante, a quel punto, si trasformò in una bellissima fata e vedendo che non c’era amore nel cuore del giovane, decise di punirlo, tramutandolo in un’orrenda bestia e gettando

l'incantesimo anche sul castello e su tutti i suoi abitanti. Trasformò infatti questi ultimi in oggetti domestici animati.

La bestia, vergognandosi del suo aspetto, si nascose nel castello. L'unica "finestra" verso l'esterno a cui poteva affidarsi era costituita da uno specchio magico.

La rosa che le aveva offerto la fata era incantata: avrebbe fiorito fino a che il principe avesse compiuto ventuno anni. Se avesse imparato ad amare, e fosse riuscito a farsi amare a sua volta prima della caduta dell'ultimo petalo, l'incantesimo si sarebbe spezzato; in caso contrario sarebbe rimasto una bestia per sempre.

Nel frattempo, in un paese lì vicino, viveva una giovane ragazza, Belle, con suo padre Maurice. L'uomo, mentre si stava recando ad una fiera per mostrare le sue invenzioni, sbagliò strada e si imbatté nel castello incantato. Lì incontrò la Bestia che, per punirlo, lo fece prigioniero. Belle, preoccupata, non vedendo tornare a casa il padre, iniziò a cercarlo. Dopo alcune ricerche vide il castello e, facendovi visita, trovò il padre imprigionato al suo interno. Belle decise di prendere il suo posto, promettendo di rimanere nel castello per sempre. Da questo momento in poi iniziò ad instaurarsi un legame tra Belle e la Bestia.

Relazione che sfocerà nel vero amore e, grazie a Belle, dopo alcune avversità - tra cui l'attacco al castello da parte dell'intera città - l'incantesimo verrà spezzato.

Belle è l'Eroina della storia: capelli marroni raccolti, occhi scuri, dolce, amante dei libri. Oltre ad essere la protagonista del racconto, mette alla prova sé stessa, rischiando la vita, sacrificandosi per suo padre, ma soprattutto va

oltre le apparenze. Questa sua predisposizione merita una particolare attenzione.

A differenza delle principesse viste in precedenza, che rivestivano una posizione pressoché passiva nella storia, qui troviamo invece molte azioni eroiche compiute da Belle, che ci permettono di attribuirle un ruolo di Eroina molto più “attivo”. Prima tra tutte, il sacrificio nel rimanere imprigionata a vita al posto del padre, gesto che indica la buona volontà dell'Eroe di rinunciare a qualcosa: persino, come in questo caso, alla libertà della propria vita. In secondo luogo, far emergere nella Bestia il lato buono e amorevole rimasto sepolto da tempo; infine, il tentativo di cercare di salvare la Bestia dalla morte certa voluta dall'antagonista Gaston.

A Belle non importa di essere vista come “strana” o “diversa” agli occhi degli altri, come già viene classificato suo padre. Questa sua caratteristica si può notare già dai primi minuti, con la prima canzone in cui anche gli abitanti del paese la descrivono così:

“è una ragazza assai particolare...”

“...certamente un'altra non ce n'è quaggiù...ha una personalità un po' strana in verità, è diversa Belle da tutti noi...”

“Non è per niente come noi, non assomiglia tanto a noi Belle...che ragazza stravagante...”

Questo suo tratto la caratterizza ancor di più come un'Eroina attiva e non passiva.

La Bestia risulta interessante all'analisi perché nasce come archetipo dell'Ombra, rivelandosi poi anche un Eroe: nasconde dietro una corazza impenetrabile, che la fa apparire un mostro sia fuori che dentro, un essere

sub-umano pericoloso, che incute paura, un rude asociale dal quale non si sa cosa aspettarsi. In realtà, la Bestia deve solo scoprire come amare e come farsi amare.

Vogler (2020: 33) afferma che “un cattivo che lotta coraggiosamente per la propria causa o cambia atteggiamento può riscattarsi e diventare Eroe” e questo è proprio ciò che avviene con la Bestia nel momento in cui, grazie a Belle, capisce cos'è l'amore e cambia il suo modo di porsi.

Anche la Bestia, inoltre, compie un sacrificio: nonostante la rosa magica stia per perdere il suo ultimo petalo, e nonostante abbia bisogno della presenza di Belle per far sì che l'incantesimo venga spezzato, lascia libera la ragazza di andare ad accudire il padre malato, perché sa che è la cosa giusta da fare se la ama veramente. Rinuncia dunque alla sua ultima possibilità di ritornare umano, in virtù dell'amore che prova per Belle.

Gaston incarna perfettamente l'archetipo dell'Ombra a tutto tondo, presuntuoso e scortese fin dall'inizio del racconto, non cambia mai il modo in cui si pone e atteggia, ma rimane fedele al suo ruolo di narcisista, supremo e vanitoso. Dall'inizio si può notare come lui si creda, e faccia credere a tutti, di essere l'Eroe: questa è una prospettiva interessante che non avevamo ancora trovato.

Gaston - pur essendo per l'appunto l'Ombra - è amato e ammirato dal popolo del suo paese, e questo alimenta il suo ego smisurato. Fa di tutto affinché le cose vadano come vuole lui, non curandosi del fatto di essere o meno nel giusto. Lungo il film, infatti, anche gli intervalli musicali fanno trasparire questo aspetto, come testimoniato ad esempio da tre donzelle che cantano:

*“...è lui, mio dio, no non tremare,
monsieur Gaston è proprio chic
non c’è maschio forte come lui ”*

Oppure dal canto di un suo amico che afferma:

*“Tutti vorrebbero essere Gaston, sei quello che tutti in città ammirano di più, ogni ragazzo
è ispirato da te, perché il loro campione sei tu.
Non c’è uomo in città paragonabile a te
Il più grande Gaston, prestigioso
È un vero uomo Gaston
Gaston è il migliore di tutti si sa.”*

È bene ricordare che la maggior parte delle Ombre non pensa di essere un cattivo o un nemico. Gaston si riconosce come l’Eroe del proprio mito, mentre l’Eroe del pubblico è il suo avversario, che in questo caso viene rappresentato dalla Bestia. Qui, come evidenziato anche dalle citazioni riportate, tutto il villaggio considera Gaston un Eroe, per il fatto che racconta di aver compiuto numerose gesta: si descrive come abile nella caccia, si presenta come coraggioso, e anche il suo aspetto gli consente di essere percepito come forte e possente, caratteristiche riconducibili alla figura dell’Eroe. È un’Ombra pericolosa proprio perché pensa di essere dalla parte del giusto, talmente convinta che la sua causa sia buona, che non si fermerà davanti a niente pur di realizzarla: in questo caso, infatti il suo obiettivo è

sposare Belle. Egli vede nell'uccidere la Bestia l'unica opportunità per poterlo fare.

Ci sono, inoltre, degli altri personaggi che fungono da Alleati nel racconto, sia di Belle che della Bestia: Lumiere, Tockins, la teiera e la tazzina Chicco, spolverina e un poggiapiedi che si comporta come un cane. Tutti questi Alleati sono Shapeshifter: personaggi che hanno subito un cambiamento nell'aspetto, come per la Bestia, dato dall'incantesimo gettato nel castello. Anche se la modifica è nell'aspetto, la loro personalità però non è mutata.

3.2 Aladdin (1992)



*“non volevo il mondo,
mi bastavi tu”*

Aladdin è un giovane ragazzo, povero, che per sopravvivere fa il ladro. Nelle sue peripezie è sempre in compagnia della sua amica scimmia di nome Abu. Un giorno incontra la principessa Jasmine, scappata di casa per non dover adempiere al suo dovere di sposare per legge un principe. Aladdin se ne innamora subito, non rivelandole, però, la povertà della sua condizione.

Nel frattempo, il consigliere del re, lo stregone Jafar, accompagnato dal suo pappagallo Iago, desideroso di ottenere il potere e di diventare sultano, cerca di entrare in possesso di una lampada magica nascosta all'interno della Caverna delle Meraviglie. Nella Caverna, però, può entrarci solo colui che è considerato "il diamante allo stato grezzo" ovvero una persona dal cuore puro. Jafar scopre in Aladdin tale diamante e lo convince ad entrare nella Caverna e prendere la lampada per lui, promettendogli in cambio tesori che lascerebbero a bocca aperta Jasmine. Aladdin trova la lampada e scopre che all'interno si nasconde un genio in grado di avverare tre desideri di chiunque la strofini. Il giovane, aiutato dal genio, si finge un ricco principe e si presenta al castello come pretendente per la principessa Jasmine. Lei, in quel momento, intuisce che il ragazzo è in realtà Aladdin. Anche Jafar, grazie a Iago, riconosce che il pretendente è Aladdin e gli ruba la lampada, esprimendo il desiderio di essere il sultano.

Grazie ad Aladdin, poi, Jafar chiederà di essere trasformato nel genio più potente del mondo e finirà per essere rinchiuso egli stesso nella lampada. Aladdin, avendo la benedizione del padre di Jasmine, la sposa e, come una favola che si rispetti, "vissero felici e contenti".

Una cosa interessante da notare, prima di procedere alla descrizione degli archetipi, è il fatto che in questo film, a differenza degli altri analizzati in

precedenza, non si veda la principessa Disney, Jasmine, protagonista nel titolo, ma appunto Aladdin.

Partendo dall'analisi di Aladdin, si può osservare come rispecchi perfettamente l'archetipo dell'Antieroe. Abbiamo detto che l'Antieroe è una tipologia particolare di Eroe, con caratteristiche non convenzionali: in questo caso Aladdin ricopre il ruolo di un ladro, facendosi beffe della società. Anche se questo viene visto come un aspetto negativo, non è l'Ombra: Aladdin di per sé è solo povero, quindi costretto a rubare per vivere, ma questo non vuol dire che sia una persona cattiva o l'antagonista.

All'inizio del film si vede Aladdin rubare del pane da alcuni mendicanti che successivamente lo inseguono con in sottofondo una canzone che riporta le seguenti parole:

“Aladdin ha già toccato il fondo, vive ormai nell'illegalità, certo è colpa di chi lo ha messo al mondo.”

Oppure, sempre nella canzone, troviamo parole come:

“furfante, vandalo, scandolo”.

Tutti questi aggettivi, che lo descrivono, in un primo momento potrebbero farlo ricadere nell'archetipo dell'Ombra, ma con l'avanzare del racconto si intuisce subito che non lo è. Aladdin è un ladro buono, un po' alla Robin

Hood⁴, e lo si nota quando ad esempio per sfamare dei bambini in cerca di cibo rinuncia al pane che ha appena rubato donandolo a loro, rivelandosi altruista e gentile.

O ancora, quando vede il principe Achmed - uno dei tanti pretendenti della principessa Jasmine diretto a palazzo - trattare male sempre quei bambini che prima cercavano cibo tra la spazzatura, dicendo loro “*toglietevi di mezzo, sporchi mocciosi*”, Aladdin risponde: “*Se fossi ricco come te userei un po' di buone maniere*”. Anche questo fa luce sull'animo buono di Aladdin, sempre pronto a difendere i più deboli.

Un'ulteriore e ultima conferma dell'archetipo che ricopre è possibile rintracciarla quando, nel momento in cui la caverna parlante deve scegliere chi far entrare per arrivare alla lampada, autorizza solo l'ingresso di Aladdin, perché è l'unico riconosciuto dalla stessa come degno. È lui il Diamante allo stato grezzo che potrà accedervi.

Aladdin è un Antieroe protagonista, è il personaggio più attivo: sono la sua volontà e i suoi desideri che portano avanti la storia. A partire dal momento in cui vede Jasmine e ha la possibilità di esprimere quei tre desideri per poter stare con lei, la narrazione viene coinvolta da un'accelerazione. È Antieroe anche perché con la furbizia e l'astuzia riesce ad ingannare Jafar, facendogli desiderare di essere il genio più potente, confinandolo poi all'interno della lampada per sempre. Arriva, così, a salvare il regno da un regime di terrore e da un sovrano avido.

Aladdin è sempre accompagnato da un Alleato, la scimmia Abu, che rappresenta anche un intermezzo comico nelle difficoltà: lo accompagna

⁴ Dumas A. (1872). *Robin Hood, Il principe dei ladri*.

nell'avventura e lo aiuta con astuzia e grande fedeltà. Anche il pappagallo Iago ricopre questo ruolo, ma nei confronti dello stregone Jafar. Entrambi sono Alleati, uno dell'Eroe, l'altro dell'Ombra, ma a differenza del solito contrasto rappresentato dai colori, che abbiamo visto ad esempio anche in precedenza con Lucifero e i topolini presenti in Cenerentola, qui ambedue hanno tonalità calde e accese: Abu è marroncino e con vestiti sul viola, che richiamano il modo di vestire di Aladdin, mentre Iago è contraddistinto dal rosso acceso, come il mantello dello stregone Jafar. Sono una sorta di alter ego dell'Eroe e dell'Ombra. La differenza qui ricade di più sulla loro personalità: essa suggerisce e va ad emulare quella dei loro "padroni", più che differenziarsi nella loro rappresentazione estetica.

Jafar è l'Ombra, è cattivo per natura, ha sete di potere e di gloria, e fa di tutto per raggiungere il suo scopo: diventare sultano e governare su Agrabah⁵. Il suo obiettivo è annientare Aladdin.

Si trasforma però, in più di un'occasione, anche in Shapeshifter: la prima volta quando prende le sembianze di un vecchietto incarcerato, per ingannare Aladdin, aiutandolo ad uscire e rivelandogli dove si trova la Caverna delle meraviglie affinché prenda la lampada magica per lui; la seconda volta quando esprime come ultimo desiderio quello di essere il più potente Genio della lampada di tutti i tempi, diventando per l'appunto un Genio.

Jasmine è la principessa ed è anche un'Eroina. Gli Eroi possiedono motivazioni, emozioni e sentimenti universali che prima o poi ognuno di noi sperimenta, come per esempio l'idealismo: Jasmine non vuole sposarsi

⁵ La città di Agrabah non esiste, ma per darle vita e per portare sullo schermo il palazzo del sultano, il team Disney si è liberamente ispirato a due luoghi realmente esistiti. La città di Agra, nell'Uttar Pradesh, il cui nome ricorda molto quello del luogo di fantasia del film e il suo Tāj Mahal.

perché richiesto dalla legge, ma vuole sposarsi per amore, e fa di tutto per far sì che si avveri il suo desiderio. Scappa dal castello abbandonando la sua vita agiata e piena di privilegi, dati dall'essere una principessa, e questo la rende unica, priva di cliché e stereotipi caratteristici di chi riveste, per antonomasia, il ruolo di principessa, obbediente e compiacente.

Jasmine, per questo e non solo, si dimostra anche coraggiosa: non ha paura di dire quello che pensa e di andare contro il volere altrui; non si fa spaventare dalla suprema potenza di Jafar, nemmeno quando diventa lo stregone più potente di tutto il mondo, ma anzi, continua a contrapporsi a lui, nonostante non abbia i mezzi per poterlo sconfiggere. Questo la rende un'Eroina a tutti gli effetti. Dimostra, inoltre, di essere astuta e, nel limite delle sue possibilità, fa di tutto per impedire a Jafar di governare, anche fingendosi innamorata di lui come copertura per distrarlo e permettere ad Aladdin di rubargli la lampada.

Inoltre, anche Jasmine ha un Alleato: la tigre Rajah, che funge da amica e la protegge, “attaccando” ad esempio i pretendenti, mangiandone i vestiti per farli scappare via ed evitare che sposino Jasmine, o aiutandola a fuggire dal castello da sola, a malincuore.

Jasmine, infatti, dice: *“non ho mai avuto un vero amico, a parte te Rajah”*.

Il Genio della lampada è il Mentore, infatti a questo archetipo vengono spesso associati poteri magici. Protegge, aiuta e fa dei doni all'Eroe, o in questo caso all'Antieroe. In particolar modo, permette di far avverare tre desideri che aiuteranno Aladdin a conquistare il cuore della principessa Jasmine. Il Genio, inoltre, rimanendo sempre un Mentore, si trasforma anche

in un Mutaforme, quando diventa un'ape per consigliare all'orecchio di Aladdin, di nascosto, come comportarsi con Jasmine.

In *Aladdin* troviamo anche una particolarità, un altro “personaggio” che fa le veci di Alleato: il tappeto volante. È un oggetto che dovrebbe essere inanimato, ma che provenendo dalla Caverna delle meraviglie ha la capacità di volare e aiuta Aladdin in più di una circostanza: quando lo fa uscire dalla caverna oppure quando lo riporta ad Agrabah dopo essere stato teletrasportato in mezzo alla neve da Jafar, quando quest'ultimo era appena divenuto sultano.

3.3 Mulan (1998)



*“il fiore che sboccia nelle avversità
è il più bello e il più raro di tutti”*

Gli Unni⁶, capitanati da Shan-Yu, hanno attraversato il confine Nord, ovvero la Grande Muraglia Cinese, e sono pronti quindi ad invadere la Cina. L'imperatore, per questo, decide di emettere un decreto in cui un uomo per ogni famiglia dovrà servire nell'esercito imperiale. Mulan è la sola figlia femmina della famiglia Fa. Suo padre, Zhou Fa, già arruolato in passato nell'esercito, nell'ultima battaglia ha riportato una ferita ad una gamba e ora zoppica. Egli decide di arruolarsi lo stesso per mantenere alto il suo onore. Mulan, dispiaciuta per il padre, decide di prendere il suo posto, tagliandosi i capelli, rubandogli l'armatura e il cavallo, con l'intento di fingersi un uomo per nascondere la sua identità. Mulan, che per non farsi riconoscere prenderà il nome di "Ping", accompagnata da un grillo fortunato e da un drago di nome Mushu, inizierà il suo addestramento nella squadra capitanata da Li Shang e riuscirà a farsi valere e ad aiutare i suoi compagni in più di un'occasione. Quando poi scopriranno che in realtà Ping è una donna, inizialmente la allontanano e la escludono, ma poi, salvando la vita dell'imperatore, dimostrerà il suo valore e la sua onestà, venendo proclamata membro del suo consiglio.

Fa Mulan è la protagonista nonché Eroina della storia. È il personaggio più attivo, forte, abile e coraggioso incarnato da una figura femminile visto finora, ed è singolare pensare che, per dimostrare ciò, si sia dovuta travestire da uomo.

All'inizio Mulan deve incontrare la mezzana⁷, figura che le permetterà di trovare un marito e diventare sposa, ma che a causa del comportamento un po' goffo e maschile di Mulan, le dirà: *"sei una disgraziata, non recherai mai onore"*

⁶ Gli Unni erano un popolo guerriero nomade proveniente dall'Asia Centrale.

⁷ Nei tempi antichi, quando i matrimoni erano combinati, la "zia rossa" ovvero la mezzana, colei che faceva incontrare le famiglie degli sposi, aveva un ruolo fondamentale: doveva giudicare le giovani aspiranti spose per capire se fossero pronte e adatte al matrimonio.

alla tua famiglia” e questo rappresenta già un ostacolo per Mulan, che fin dall’inizio viene descritta come priva di femminilità e inadatta a costruirsi una famiglia. A dispetto di questo, si sacrifica subito per salvare i suoi cari, non pensando alle conseguenze, e non preoccupandosi del pericolo e della morte. Questo rappresenta dunque un simbolo di grande devozione e lealtà i suoi affetti.

Mulan, per gran parte della storia, sarà anche Shapeshifter, proprio perché fingendosi uomo cambia nell’aspetto e nell’atteggiamento, ma il suo animo rimane immutato.

Li Shang è l’uomo a capo dell’esercito di cui Mulan fa parte e rappresenta un Alleato ma anche un Mentore nei suoi confronti. Non solo perché combattono per la stessa causa, ma perché la aiuta, spingendola a migliorare sé stessa, a non mollare di fronte agli ostacoli e a diventare più forte: ricordiamoci che insegnare è una delle funzioni del Mentore e imparare è un importante attributo dell’Eroe. D’altra parte, Mulan, fingendosi Ping, può spiarlo, osservando le sue fragilità. Alla fine, si lascia anche intendere che tra loro probabilmente scoppierà la scintilla dell’amore, anche se ai fini del racconto questo elemento risulta essere marginale.

Li Shang presenta anche particolarità dell’Eroe: oltre ad essere egli stesso determinato, coraggioso, impavido e leale si dimostra anche forte nell’animo oltre che nel corpo. In particolar modo, dopo aver scoperto che suo padre è morto in battaglia, non si dispera e non si ferma, anzi questo gli dà forza per continuare a combattere per il suo popolo e per l’imperatore, sapendo di costituire per loro l’unica speranza.

Mushu è il draghetto che accompagna Mulan e si presenta a lei come *“il guardiano delle anime perdute”* e questo rende esplicito il suo ruolo di Mentore, proprio perché spesso è uno spirito protettore.

È un Mentore, ma è una categoria particolare rispetto a quelli visti finora. Mushu, infatti, viene risvegliato dall'anima di un antenato di Mulan per suonare il Gong, che a sua volta permetterà di risvegliare tutti gli altri suoi avi che dovranno decidere chi veglierà su di lei. Il suo ruolo, quindi, si limiterebbe inizialmente ad essere quasi come una sorta di servitore. Viene anche denigrato e non preso troppo in considerazione proprio perché un tempo aveva protetto un altro parente di Mulan ma, nel tentativo di aiutarlo, lo aveva portato al disastro. Infatti, nella trasposizione del film, viene inquadrato questo stesso antenato con la testa mozzata e questo fa comprendere come sia stato un Mentore poi divenuto un Mentore caduto. Quando viene deciso che a proteggere Mulan deve essere il grande drago di pietra, a Mushu viene detto: *“non sei degno di questo posto, ora sveglia il grande drago di pietra”* e viene mandato a risvegliarlo. Mushu però non ci riesce e, anzi, rompe per sbaglio la statua. Decide così di fingersi lui quel drago e di aiutare Mulan a diventare un'Eroina, cosicché, una volta tornato, sarà considerato di nuovo degno.

Mushu, infatti, dice: *“Farò di Mulan un'Eroina così mi supplicheranno di tornare al lavoro.”*

Mushu, Mentore caduto, percorre tutte le fasi del viaggio dell'Eroina Mulan attraverso un proprio percorso di redenzione. Alla fine, riesce a redimersi, ritornando ad essere di nuovo un guardiano vero e proprio.

Cri-cri, o almeno questo è il nome che ha dato Mushu al grillo fortunato, rappresenta un Alleato di Mulan: non compie gesti eclatanti ma ha la

particolarità di essere molto fortunato e questo funziona come una sorta di talismano. Cri-cri viene trovato infatti dalla nonna di Mulan. Mettendolo alla prova per misurare la sua capacità di portare fortuna, decide poi di darlo in dono a Mulan perché la accompagni nella vita.

Infine, analizziamo l'Ombra: Shan Yu. È il capo delle truppe nemiche ed è lui a iniziare la grande battaglia contro l'imperatore cinese. Il suo scopo è quello di dimostrare la sua forza e potenza e per questo è sicuro di agire nel giusto, di non essere lui il nemico ad aver cominciato la battaglia, tanto da pensare che il primo a iniziarla sia proprio l'imperatore, come dimostra questo breve dialogo del film:

“L'imperatore ti fermerà!” dice un guerriero dell'esercito cinese a Shan-Yu.

“Fermarmi? È lui che mi ha invitato. Costruendo la sua muraglia ha sfidato la mia forza e io sono qui per giocare il suo gioco!” risponde Shan-Yu.

Le Ombre creano conflitto e tirano fuori il meglio di un Eroe, mettendone la vita in pericolo. È proprio così che si comporta Shan-Yu nei confronti di Mulan: se non avesse iniziato la battaglia, Mulan non si sarebbe mai messa alla prova e non avrebbe potuto dimostrare la sua forza e il suo coraggio; questo, quindi, potrebbe renderlo anche un Messaggero. Indirettamente, oltrepassando il confine della Grande Muraglia Cinese, costringe l'imperatore ad attivarsi per far fronte all'invasione. È grazie alla chiamata alle armi, infatti, che Mulan decide di combattere per sostituire il padre malato, dando inizio alla sua avventura.

CAPITOLO IV

GLI ARCHETIPI NEI FILM DELLE PRINCIPESSE DISNEY: PROGRESSIONE

4.1 La Principessa e il Ranocchio (2009)



“Ogni sogno può avverarsi, credici anche tu...”

Tiana, aspirante e giovane chef, orfana di padre, ha da sempre un sogno condiviso con lui: aprire un suo ristorante. Per realizzarlo lavora giorno e notte così da poter risparmiare abbastanza soldi per comprare la location che ha già adocchiato.

Quando riesce ad arrivare alla cifra esatta, però, gli agenti immobiliari le comunicano che è stata offerta una somma più alta e l'edificio sul quale aveva

puntato tutto verrà venduto al miglior offerente. Tiana, triste e amareggiata dalla notizia, incontra per caso un ranocchio che si presenta a lei come il principe Naveen di Maldonia⁸. Il principe è stato trasformato in ranocchio dallo stregone vudù di nome Dr. Facilier, detto “l'uomo ombra”. Il fantomatico dottore l'ha infatti imbrogliato: gli ha promesso di realizzare il suo sogno, ovvero quello di sposare una principessa. Allo stesso modo, al maggiordomo del principe - Lawrence - viene invece dato un talismano vudù che gli permetterà di prendere le sembianze di Naveen, tanto da spacciarsi per lui e sostituirlo nelle cerimonie pubbliche.

Il ranocchio, pensando che Tiana sia una principessa, le chiede un bacio per spezzare il maleficio, promettendo in cambio di comprarle l'agognato ristorante. In realtà poi Tiana scoprirà che è stato diseredato perché “spendaccione”. Inaspettatamente anche Tiana, però, dopo il bacio, si trasforma in rana. Da qui inizia un lungo viaggio, che porterà all'incontro con diversi personaggi, tra cui l'alligatore Louis, la lucciola Roy e la strega vudù “Mamma Odie”. Tutti aiutano la coppia con l'obiettivo di riuscire a spezzare l'incantesimo. I due alla fine riprenderanno le sembianze umane, finiranno per innamorarsi e realizzare i rispettivi sogni.

Tiana e Naveen incarnano rispettivamente l'archetipo di Eroina e di Eroe, ma in modo differente. Innanzitutto, un ruolo centrale nel film è il sogno di Tiana che - come abbiamo detto - è quello di aprire a tutti i costi il suo ristorante, anche per rendere onore al padre che non c'è più. Per realizzare questo desiderio è disposta infatti a tutto: arriva perfino, seppur riluttante, a

⁸ La Maldonia è una terra immaginaria, ma gli sceneggiatori per ideare questo nome si sono ispirati sia alle Maldive e sia alla Macedonia.

baciare un ranocchio. Questo la rende un'Eroina, determinata a tutti i costi nella realizzazione del suo più grande sogno.

Tiana si dimostra indipendente e coraggiosa, avendo passato tutta la vita a risparmiare e a sacrificarsi, lavorando sodo giorno e notte per potersi permettere l'acquisto dell'edificio.

Inoltre, compie anche lei un gesto eroico: nonostante abbia ancora le sembianze di una rana, riesce a rubare il talismano dalle grinfie dello stregone e lo rompe gettandolo a terra. Questo permetterà di sconfiggere finalmente l'antagonista, che verrà poi fatto prigioniero dai suoi stessi "amici dell'aldilà". Alla fine Tiana, Eroina del racconto, riceverà la sua ricompensa: aprirà il suo ristorante e si sposerà con il principe Naveen.

Lo stregone vudù, il dottor Facilier, forse è l'archetipo che finora risulta essere più semplice da individuare, proprio perché viene esplicitato nel film il ruolo che ricopre. È infatti definito "l'uomo ombra". Lo stregone, infatti, inizialmente appare come un povero truffatore di strada che, ingannando il principe, lo trasforma in ranocchio, rivelando da subito la sua indole malevola. L'uomo ombra sostiene inoltre di avere degli amici nell'aldilà con cui ha un debito da saldare; si capirà poi che tale debito consiste in un patto fatto con loro, appunto, sul poter rimanere in vita nella terra e non essere relegato nel regno dei morti. Ma perché il dottor Facilier trasforma proprio il principe in un ranocchio e il suo maggiordomo nel principe? Il suo scopo è quello di far sposare il maggiordomo (che ha assunto le sembianze del principe) con Charlotte La Bouff, principessa, nonché migliore amica di Tiana, che non aspetta altro di sposare proprio un principe. In questo modo, l'uomo ombra potrà avere denaro e potere e al contempo donare ai suoi "amici dell'aldilà" le anime degli abitanti come pagamento dei suoi debiti. Il

suo fine è dunque malvagio, ed è volto a portare un vantaggio solo a sé stesso. È bene evidenziare che l'uomo ombra ha bisogno di figure esterne su cui riversare il potere, perché non può compiere incantesimi su sé stesso, dato che ha già venduto la sua anima all'aldilà. Anche la sua rappresentazione estetica ricorda molto una figura diabolica e maligna, dai colori scuri e tetri.

Ricordiamoci che l'Ombra ha spesso la funzione di creare conflitto, tirando fuori il meglio di un Eroe (Vogler, 2020: 54). Questo si denota quando lo stregone fa compiere una scelta importante al principe Naveen: decidere inizialmente di sposare Charlotte, non rivelando i sentimenti che prova per Tiana, solo per far sì che il suo sogno si realizzi. Infatti, sposando Charlotte, il principe avrebbe avuto i soldi necessari per far aprire il ristorante a Tiana. Allo stesso modo, il sacrificio che è disposto a compiere mette ancora più in evidenza l'archetipo dell'Eroe individuabile nel personaggio del principe, perché rinuncia alla propria felicità pur di veder realizzata quella di Tiana.

Per ciò che concerne gli Alleati della storia, possiamo vedere come alcuni prendano sfaccettature differenti nel corso del racconto.

Il maggiordomo Lawrence è l'Alleato dell'Ombra. Il suo ruolo è quello di servire il principe, ma nel momento in cui ha la possibilità di riscattare la sua vita e non essere più un "servo" assoggettato all'autorità di altri, non ci pensa due volte ad allearsi con quello che dovrebbe essere un "nemico", diventando lui stesso Ombra dell'Eroe.

La lucciola Ray e l'alligatore Louis, invece, sono entrambi due Alleati degli Eroi. Louis li accompagna nel viaggio per consentire loro di trovare Mamma Odie, così da rivelare a Tania e Naveen il modo con cui ritornare umani. Il suo aiuto è fondamentale nelle diverse scorribande in cui si trovano coinvolti

durante l'avventura. Lo stesso lo vediamo con Ray che, però, partendo dall'essere un semplice Alleato si rivela poi un grande Eroe. Ray, infatti, nonostante le dimensioni esili, essendo una semplice e piccola lucciola, ruba il talismano dalle grinfie di Lawrence, ma nello scappare viene purtroppo raggiunto e schiacciato dallo stregone. Nonostante quindi non abbia né le dimensioni né i mezzi per combatterlo, non ci pensa due volte ad aiutare i suoi amici. Questa scelta sfortunatamente lo porterà alla morte, proprio perché venendo schiacciato dopo pochi minuti spirerà. Si può comunque affermare che anche Ray raggiunga il suo piccolo lieto fine, non solo perché i suoi amici sconfiggono lo stregone, ma perché una volta morto, si “reincarna” in una stella che si posiziona esattamente vicino alla sua “Evangeline”. Evangeline, infatti, era la stella di cui Ray era innamorato e sapeva che prima o poi un giorno l'avrebbe raggiunta in cielo. Questa potrebbe essere vista come la sua ricompensa per essere stato un Eroe coraggioso in vita.

Infine, analizziamo Mamma Odie. Lei incarna l'archetipo di Mentore. È raffigurata come una vecchietta cieca di ben 197 anni e quindi riconducibile a tutto e per tutto al Vecchio Saggio. È una Mentore perché, oltre a rivelare come spezzare il maleficio, grazie al bacio di una vera principessa - dando quindi un'informazione, caratteristica tipica di questo archetipo - aiuta a far capire ai due Eroi quello di cui hanno davvero bisogno: l'amarsi l'un l'altro e soprattutto trovare il coraggio di dirselo. Mamma Odie li aiuta inoltre a sconfiggere le Ombre malvagie quando queste iniziano a circondare il principe Naveen nella palude, arrivando in tempo per allontanarle, proteggendolo, con la sua magia.

4.2 Rapunzel (2010)



“Tu eri il mio nuovo sogno”

C'era una volta una goccia di sole caduta giù dal cielo, e da quella piccola goccia era nato un magico fiore dorato che aveva il potere di guarire i feriti e i malati. Lì vicino si trovava un regno governato da un re e da una regina. Un giorno, quando manca poco al parto, la regina si ammala gravemente e le resta poco tempo da vivere. Tutto il regno si muove in cerca di un miracolo e in questo caso di un fiore magico. Le guardie del castello lo trovano e la regina guarisce, dando alla luce la principessa Rapunzel, una bambina con lunghi capelli dorati, proprio come quel fiore. Per festeggiare la nascita il re e la regina lanciano delle lanterne volanti nel cielo. Ma c'è qualcuno che vuole il potere del fiore tutto per sé, come la signora Ghotel, una donna avida che per anni aveva nascosto il fiore per poterlo usare a suo piacimento e rimanere

giovane. Ghotel prova a intrufolarsi nel castello per tagliare una ciocca di capelli alla principessa, con il fine di appurare se avessero ancora il loro potere. Una volta tagliati, però, i capelli diventano scuri e perdono il loro potere. Così decide di rapire la piccola principessa e di nasconderla in una torre in mezzo alla foresta. Da quel giorno la bimba non viene più ritrovata, ma ogni anno, il giorno del suo compleanno, il re e la regina lanciano le lanterne in cielo nella speranza che prima o poi faccia ritorno.

Passano gli anni e Rapunzel - che era sempre rimasta rinchiusa nella torre pensando che la sua vera madre fosse Ghotel - ha da sempre maturato il desiderio di osservare il mondo all'esterno e soprattutto di vedere le lanterne. Ha infatti notato che apparivano sempre e solo quando era il giorno del suo compleanno. Mamma Ghotel, però, glielo proibiva sempre.

Un giorno, per caso, un fuorilegge di nome Flynn Rider, che sta scappando dalle guardie, trova la torre e si nasconde al suo interno. Da quel momento, grazie all'intervento di Flynn, Rapunzel riesce ad uscire dalla torre e ad andare a vedere le lanterne. Scoprirà poi di essere la principessa perduta e si ricongiungerà con i suoi genitori.

Rapunzel incarna l'archetipo di Eroina. Uno degli scopi di questo archetipo è quello di aprire una finestra sulla storia per gli spettatori, e Rapunzel già da bambina va a delineare questo scenario, dal momento in cui i suoi capelli acquistano il dono del fiore magico e madre Ghotel la rapisce rinchiudendola nella torre. Madre Ghotel, per trarre beneficio e quindi la giovinezza dai capelli di Rapunzel, non le rivelerà mai di averla rapita facendole credere di essere la sua vera madre. Da quando viene rinchiusa in quella torre, Rapunzel

ha da sempre un desiderio: uscire per poter andare a vedere le lanterne. Madre Ghotel, però, glielo impedirà per più volte. Ma è proprio il desiderio di Rapunzel che muove e porta avanti la storia e delinea la giovane come un'Eroina. Grazie alla sua volontà ostinata nel riuscire a vedere le lanterne nel cielo, intraprenderà un viaggio, il viaggio dell'Eroe, con alcuni ostacoli, ma riuscirà a raggiungere il suo obiettivo e ad ottenere - anche come ricompensa - il ricongiungimento con la sua famiglia.

Il viaggio di molti Eroi ed Eroine è rappresentato dalla separazione o dal ricongiungimento con la famiglia e Rapunzel, anche se inconsciamente perché non sa né di essere la principessa perduta, né chi siano i suoi veri genitori, intraprende il viaggio per scoprire come quelle lanterne siano collegate a lei, riuscendo a ritornare poi dalla sua vera famiglia, ricongiungendosi con essa.

Rapunzel durante il viaggio spesso è in conflitto con sé stessa, perché per poter far sì che il suo desiderio si avveri, deve disobbedire a sua “madre” e questo le crea vari rimorsi e tormenti. Questa dimensione - però - è anche ciò che la rende un'Eroina completa, determinata ma anche insicura, coraggiosa ma anche spaventata: una combinazione unica di impulsi contraddittori che dà al pubblico la sensazione che l'Eroe sia unico, simile ad una persona reale nella quale diventa possibile identificarsi.

Un ultimo aspetto che conferma il suo essere Eroina è il fatto che nel momento in cui madre Ghotel ferisce gravemente Flynn, Rapunzel è disposta a sacrificare la sua vita, per salvarlo. Rapunzel, infatti, propone a Ghotel un patto: il permesso di guarire la ferita di Flynn con i suoi capelli, in cambio di rimanere con lei per sempre, senza ribellarsi e senza cercare di

scappare. Sacrificio che rappresenta l'emblema dell'Eroe, visto che la giovane è disposta a compierlo pur di salvare la vita al ragazzo.

Madre Ghotel, invece, rappresenta l'Ombra di questa storia. Si percepisce sin da subito la sua indole malevola. Ancora prima di vedere la protagonista della storia, infatti, madre Ghotel teneva nascosto nella foresta il fiore tutto per sé. Questo segno dimostra sin da subito la sua avidità e la sua malignità, che si manifesta pienamente poi con il rapimento di Rapunzel stessa. Oltre a questi gesti è interessante anche il modo con cui si relaziona con Rapunzel. Madre Ghotel, infatti, sembra essere apprensiva nei suoi confronti e si mostra a lei come una madre preoccupata dei pericoli a cui potrebbe incombere sua figlia.

“Il mondo là fuori è un posto pericoloso, pieno di persone orribili ed egoiste, tu devi rimanere qui, al sicuro.”

Questo è una delle frasi pronunciata da madre Ghotel verso Rapunzel.

Fingendo di volerla proteggere, non lasciandola uscire dalla torre per i pericoli che potrebbe incontrare, nasconde in realtà il vero pericolo rappresentato proprio da lei stessa. Il modo che ha di porsi con Rapunzel potrebbe renderla oltre che Ombra, anche Shapeshifter, ma solo dal punto di vista del carattere, fingendosi preoccupata per lei, quando in realtà è solo focalizzata sull'unico motivo che l'ha portata a rapire la ragazza: la paura di non rimanere giovane.

Questo suo modo di farsi passare per una buona e apprensiva madre, lo troviamo più volte, tanto che ripete spesso a Rapunzel che il fatto di tenerla

rinchiusa nella torre sia per il suo bene. Si può evincere in questo estratto di una canzone cantata proprio da Ghotel:

“resta con me, se ti lascio andare me ne pentirò lo so...

...mamma è qui, sai che ti proteggo, veglio su di te...

...sola tu cosa farai, finiresti nei guai...

...sei un po' svampita, piena d'ansia e dubbi, anche un po' distratta...”

Flynn Ryder è invece un Antieroe. Innanzitutto è un fuorilegge, un noto ladro ricercato dalle guardie di tutto il regno. Già nella sua prima apparizione si vede intento a rubare la corona della regina, aiutato da altri due ladri. Questo ad un primo impatto lo farebbe percepire come Ombra, ma assume un ruolo fondamentale per la crescita e l'avvio all'avventura di Rapunzel, legandosi poi a lei anche sentimentalmente.

Flynn trova la torre di Rapunzel per caso, mentre sta scappando con la corona rubata. Una volta entrato, viene messo alle strette da Rapunzel che, dopo averlo stordito e avergli nascosto la corona, chiede lui di accompagnarla a vedere le lanterne. In cambio gli avrebbe restituito la corona. Flynn inizialmente si vede costretto ad aiutarla, ma poi, iniziando a conoscerla meglio lungo il viaggio e comprendendo quanto sia importante per lei realizzare il suo sogno, finisce per innamorarsene.

Quando verso la conclusione della storia madre Ghotel lo ferisce nella torre e Rapunzel si vuole sacrificare per poterlo guarire, lui compie un gesto eroico. Non volendo che Rapunzel finisca per vivere intrappolata con Ghotel, nel momento in cui lei sta per guarirlo, le prende i capelli e glieli taglia, così che perdano il loro potere. Questo dimostra come fosse disposto a sacrificare la sua vita per non far vivere un'esistenza imprigionata e infelice

a Rapunzel. Contemporaneamente Madre Ghotel muore, avendo usufruito per secoli di quel potere per rimanere giovane. Flynn, quando ormai sembra morto, viene salvato invece dalle lacrime di Rapunzel che contengono ancora la magia del fiore.

Flynn, quindi, è un Antieroe perché è rifiutato dalla società: è in contrapposizione con l'Eroe tradizionale, è privo dei valori convenzionalmente a questo attribuiti. Non è ordinario o solito che un Eroe sia anche un ladro, ma il pubblico empatizza con lui proprio perché ribelle (Vogler, 2020: 33). Il vero nome di Flynn Ryder in realtà si scoprirà poi essere Eugene: una sorta di alter ego, ovvero la persona che è quando non viene connotato come ladro.

Nella figura di Flynn si può riconoscere anche l'archetipo dell'Alleato: aiuta Rapunzel nella ricerca dell'origine delle lanterne e senza il suo aiuto non sarebbe mai riuscita ad uscire dalla torre che la teneva prigioniera.

Rapunzel e Flynn nel corso della storia sono accompagnati da due Alleati. Il camaleonte Pascal e il cavallo Maximus.

Pascal ha sempre vissuto con Rapunzel, ed è sempre stato il suo unico "amico". Maximus invece è un cavallo della corte reale che ha il compito di catturare Flynn dopo che ha rubato la corona, ma Rapunzel lo convince a mettere da parte le loro divergenze perché ha bisogno di Ryder per poter avverare il suo sogno. Maximus quindi dapprima la accontenta, poi diventa anche lui un Alleato di Flynn, aiutandolo quando ad esempio viene catturato dalle guardie, dopo una delle trappole di Ghotel. Lo libera e lo riporta alla torre per salvare Rapunzel.

4.3 Frozen (2013)



*“Solo un atto di vero amore,
può sciogliere un cuore di ghiaccio ”*

La principessa Elsa di Arendelle⁹ sin dalla nascita ha dei poteri magici: può creare e manipolare il ghiaccio e la neve. Quando era piccola, però, per colpa di questo dono, mentre stava giocando con Anna, sua sorella minore, Elsa la colpisce per sbaglio alla testa. Anna guarisce, ma da quel giorno Elsa per proteggerla decide di allontanarsi da lei, e di non usare più la sua magia.

Passati gli anni, arriva il giorno dell'incoronazione di Elsa e le porte del castello, che erano rimaste chiuse fino a quel giorno, vengono aperte a tutti i cittadini del regno.

⁹ Il nome Arendelle è ispirato ad una vera cittadina norvegese di nome “Arendal”.

Anna così incontra il principe Hans, con cui si trova subito in sintonia. E nonostante si siano appena conosciuti decidono di sposarsi e di chiedere il consenso e l'approvazione della regina Elsa.

Elsa ovviamente non è d'accordo della decisione affrettata e si arrabbia con Anna. Nella discussione però, Elsa per sbaglio crea un muro di ghiaccio davanti alla sorella con la sua magia. Rivela così a tutti i presenti il suo dono, da sempre tenuto nascosto. Tutti la guardano spaventati e per questo Elsa decide di scappare e nascondersi lontano, dove la sua magia non sarà un pericolo per nessuno e dove potrà essere finalmente libera di sentirsi sé stessa. Scappando, però, porta un inverno incessante su tutta Arendelle.

Da qui inizia l'avventura di Anna, alla ricerca della sorella con l'aiuto di vari amici che incontrerà lungo il viaggio: il boscaiolo Kristoff e la sua renna Sven e il pupazzo di neve Olaf. Grazie anche al loro aiuto, Anna riuscirà a portare a casa Elsa e a fermare l'inverno perenne.

Elsa è un'Eroina che ha perso la propria strada o, meglio, l'ha persa momentaneamente, non sapendo più cosa sia giusto fare e cosa no. Per questo decide di isolarsi da tutto e da tutti, e nel farlo l'Eroina "perduta" ha bisogno di un'altra figura per ritrovare la strada giusta. E questa figura è incarnata da sua sorella Anna.

Gran parte del film si concentra sulla ricerca da parte di Anna di Elsa, e sul tentativo di "farla tornare a casa". Elsa, infatti, vedendo che i suoi poteri sono divenuti fuori controllo non si sente più in grado di proteggere gli altri da sé stessa e non sa come fare per sistemare le cose. Questo potrebbe anche farla sembrare "Ombra" in un certo senso, perché fa cadere l'inverno in piena estate su tutta Arendelle o perché ad esempio, per impedire di essere

aiutata e riportata a casa, grazie alla sua magia crea un gigante di ghiaccio, che ha la funzione di Guardiano della Soglia, impedendo quindi l'accesso e allontanando chiunque provi ad entrare nel suo castello di ghiaccio. Il suo comunque è un gesto fatto in buona fede, per proteggere gli altri: questo non può essere riconducibile ad un'Ombra.

Inoltre, nell'analisi iniziale dell'archetipo dell'Eroe, abbiamo visto come egli sia spinto da impulsi universali: tra questi l'essere libero. La motivazione che spinge Elsa ad allontanarsi da tutto è proprio la ricerca di quella libertà che ha represso per anni. La libertà di poter essere sé stessa e di non dover nascondere la sua magia agli occhi degli altri.

Lo dimostra anche la canzone cantata da Elsa stessa quando scappa da Arendelle:

*“...d'ora in poi troverò la mia vera identità,
e vivrò, sì vivrò,
per sempre in libertà...
...da oggi il destino appartiene a me.”*

Anche Anna è un'Eroina. Se il viaggio dell'Eroe per Elsa è la ricerca della libertà, per Anna il viaggio è ritrovare sua sorella e riportarla a casa. Vediamo quindi come i loro “viaggi” siano in qualche modo intrecciati.

Anna, nonostante non abbia poteri, al contrario della sorella, non ha paura di affrontare il lungo viaggio in mezzo alla neve e di incontrarla per farla ragionare. È determinata nel suo intento.

Ma Anna è un'Eroina anche perché compie un grande sacrificio: nonostante sia in punto di morte, dopo essere stata colpita per sbaglio da Elsa, e nonostante sappia che l'unico modo per guarire prima di congelarsi del tutto sia il bacio del vero amore, quando le si presenta davanti l'opportunità di baciare Kristoff rinuncia alla sua unica salvezza, per proteggere Elsa che sta per essere colpita da Hans alle spalle. Anche se poi si trasforma in una statua di ghiaccio, questo suo sacrificio, questo suo gesto altruistico, rivelerà il vero amore che prova nei confronti della sorella. Infatti, l'unica cura ad un cuore di ghiaccio è un atto di vero amore. Questo sottolinea come, a differenza di molte storie analizzate in precedenza, l'attenzione qui si ponga sull'amore tra due sorelle, più che sull'amore tra due amati.

Anna durante il viaggio per ritrovare la sorella incontra diversi personaggi che la aiuteranno e diventeranno quindi degli Alleati. Tra questi, i primi tra tutti sono Kristoff e la sua renna Sven.

Anna incontra Kristoff dentro una capannina che trova lungo il viaggio chiamata "Emporio Querciola vagabonda e sauna", mentre è intenta a comprarsi dei vestiti adatti al freddo inverno. Lì, chiede al ragazzo di portarla fino alla montagna del nord, non conoscendo la strada. In cambio lei gli avrebbe pagato quello che voleva comprare, dato che non aveva abbastanza denaro. Per convincerlo ad accompagnarla aggiunge inoltre che sa come fermare l'inverno a luglio, visto che lui vende ghiaccio per vivere e ha quindi bisogno che ritorni l'estate.

Kristoff è un Alleato perché accompagna Anna nelle diverse avversità che incontra lungo il viaggio. Come l'attacco dei lupi nella foresta, o l'attacco da parte del mostro di ghiaccio.

Inoltre, quando Anna viene colpita al cuore dalla sorella, è Kristoff che la conduce da alcuni suoi amici, dei Troll, che le indicheranno la cura per guarire. Kristoff poi finirà per innamorarsi di Anna, ma mette da parte il suo amore, pensando che lei sia innamorata di Hans.

Olaf è un altro Alleato. È un pupazzo di neve che è stato creato da Elsa stessa e che incontra Anna nel viaggio verso la montagna del nord. Sin da subito aiuta i protagonisti, nonostante le sue esili dimensioni che gli rendono difficile difendersi soprattutto con il Guardiano della Soglia descritto sopra. Olaf a tratti potrebbe essere considerato anche come un Trickster, non per il fatto di essere un imbroglione, ma per la sua indole comica che lo accompagna lungo la storia. La prima canzone che lo rende protagonista, ad esempio, parla di come lui ami, e vorrebbe vedere, l'estate.

Titolo canzone: "Sognando l'estate"

*"magari anch'io mi abbronzerei,
penso all'estate perché la amo
...il mio sex appeal dà il meglio di sé d'estate..."*

Questo rende Olaf stesso un intermezzo comico, proprio perché, essendo un pupazzo di neve, non sa che il caldo lo scioglierebbe e quindi ingenuamente pensa a come potrebbe essere vivere d'estate. Nel fare ciò suscita dell'ironia in chi ascolta e guarda.

L'ultima figura che analizziamo è l'Ombra. Questa viene incarnata da Hans, il principe delle isole del sud. Potremmo definirlo come un'Ombra-Shapeshifter.

In alcuni racconti, come in questo, la persona che all'inizio è l'oggetto dell'amore dell'Eroe muta tanto da diventare l'Ombra intenzionata ad annientarlo (Vogler, 2020: 54).

Questo perché, sin dal primo momento in cui incontra Anna, si finge buono e altruista, e soprattutto innamorato di lei. Questa sua finzione e quindi questa maschera sarà da lui indossata per gran parte del racconto; solo quando Anna sta per morire e ha bisogno del bacio del vero amore, pensando che glielo possa dare solo Hans, quest'ultimo si rivela per quello che è.

E nel momento del “fatidico bacio” si blocca, dicendo:

“Come tredicesimo nella linea di successione del mio regno, sapevo di non avere speranze, dovevo sposare l'erede al trono di qualche regno, come erede Elsa era preferibile certo, ma nessuno aveva possibilità con lei...”

...mentre tu avevi una tale sete d'amore da sposarmi senza che io facessi niente...

...pensavo dopo sposati di architettare un piccolo incidente per Elsa...”

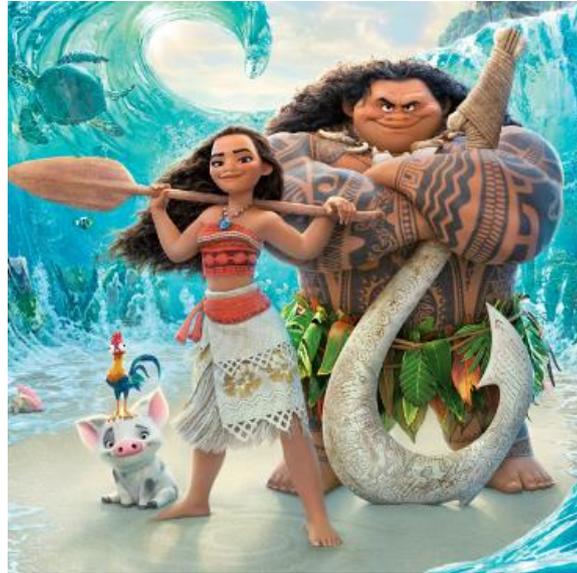
Quindi solo verso la fine Hans rivela il suo vero piano e le sue vere intenzioni. Fin dall'inizio, infatti, inganna tutti i personaggi e anche gli spettatori stessi. Si definisce poi “l'eroe che salverà Arendelle dalla distruzione”, con l'intento di apparire il buono della situazione e governare il regno da solo.

Un altro episodio che lo riconduce all'archetipo dell'Ombra è relativo a quando trova Elsa in mezzo ad una bufera di neve e tenta di colpirla alle spalle con la spada: tentativo vano grazie all'intervento di Anna.

Questo atteggiamento lo riconfigura sempre e comunque come antagonista, in quanto agisce sempre e solo a proprio beneficio e vantaggio. Nel suo caso l'obiettivo infatti è uccidere Elsa per poter diventare re di Arendelle.

Nella storia poi, in due momenti differenti, appaiono dei Troll della foresta, tra cui Gran Papà, capo di tutti i Troll. Se tutti i troll sono degli amici e quindi Alleati di Anna ed Elsa, quest'ultimo assume anche la figura di Mentore. Quando infatti Anna viene colpita per sbaglio al cuore da Elsa, si recano subito da lui perché è l'unico che può indicargli una soluzione. Questo perché, quando Anna era piccola, come detto all'inizio, era già stata colpita per sbaglio dalla sorella, alla testa, e i loro genitori si erano precipitati da Gran Papà in cerca di aiuto. Il mentore ha spesso infatti la funzione di insegnare e dare informazioni, proprio come in questo caso fa Gran Papà.

4.4 Oceania (2016)



“In qualunque luogo tu andrai, io sarò con te.”

In principio c’era solo l’oceano finché non emerse un’isola, l’isola madre: Te Fiti. Il suo cuore ha il più grande potere mai conosciuto, creare la vita, condividendo questo suo dono con il mondo. Ma con il tempo si comincia a bramare il cuore di Te Fiti, pensando che impossessandosi di esso si sarebbe potuto godere del potere della creazione. Un giorno, infatti, il più sfrontato tra tutti, Maui, un semidio del vento e del mare che usufruisce di un amo magico per mutare la sua forma, attraversa in volo il vasto oceano per prendere il cuore. Ma Te Fiti, senza il cuore, comincia a sgretolarsi generando una terribile oscurità sul mondo. Maui tenta di fuggire con il cuore ma viene affrontato da un demone della terra e del fuoco, Te Kā, e perde sia il suo amo sia il cuore dell’isola nel mare. Da quel giorno di Maui poi non se ne seppe più nulla.

Nel frattempo, trascorsi mille anni, nell'isola di Motunui¹⁰, è nato un villaggio polinesiano¹¹, capitanato da Capo Tui Waialiki. Il popolo ha vissuto per anni con l'obbligo di non oltrepassare il reef¹², né per navigare né per pescare, a causa dell'oscurità che è caduta sull'oceano dopo che il cuore è stato rubato all'isola madre, prosciugando la vita, isola dopo isola, e non facendo quindi ritornare le imbarcazioni.

All'improvviso, anche a Motunui, gli alberi di cocco e i fiori iniziano ad ammalarsi e i pescatori non trovano più pesci nell'oceano. Scarseggiano quindi le risorse per vivere ed è necessario trovare una soluzione.

Vaiana, la figlia del Capo, nonché successiva erede, da sempre attirata dall'oceano, propone di oltrepassare il reef per pescare in acque nuove. Il padre, ovviamente, non è d'accordo, ma Vaiana, con la spinta da parte di sua nonna e con l'aiuto della madre, decide di intraprendere il viaggio da sola. Per salvare il popolo, oltrepassa il reef e trova Maui. Il suo obiettivo è quello di fargli attraversare il grande oceano e ottenere la restituzione del cuore di Te Fiti. Vaiana alla fine, dopo molti ostacoli che la metteranno a dura prova, aiutata anche dal semidio Maui, riesce nella sua impresa. Riporta il cuore a Te Fiti, permettendo così al suo popolo di tornare a navigare oltre il reef.

Partendo dall'analisi del personaggio di Vaiana, troviamo subito in lei l'archetipo dell'Eroina.

Vaiana, già da piccola, viene scelta dall'oceano come colei che porterà pace e sistemerà le cose, e già questo fa di lei un'Eroina. Lo si capisce nella prima

¹⁰ L'isola di Motunui non esiste nella realtà, ma per le caratteristiche con cui viene rappresentata si colloca certamente all'interno della Polinesia.

¹¹ I polinesiani sono i popoli che vivono nelle aree dell'Oceano Pacifico e sono una delle più longeve civiltà di tutta la terra.

¹² Le barriere coralline o reef sono strutture costituite da resti di piccoli organismi marini.

scena in cui Vaiana, bambina, si reca vicino alla riva dell'oceano e aiuta una piccola tartarughina a raggiungere il mare, proteggendola da degli uccelli che cercano di mangiarsela. L'oceano così vede la purezza e il buon animo di Vaiana e capisce subito che è lei la persona giusta a cui affidare il cuore. In seguito, infatti, le acque si aprono, conducendo la bambina verso il cuore di Te Fiti. Questo legame con l'oceano si noterà per tutta la durata del film, sottolineando come l'oceano stesso si comporti poi da Alleato nei suoi confronti. Per esempio, quando Maui inizialmente si rifiuta di aiutare Vaiana nel viaggio e tenta di gettarla in acqua più volte, l'oceano la riporta sempre nell'imbarcazione. Un altro esempio è rappresentato dall'aiuto che offre a Vaiana nell'attacco con Te Ka, proteggendola.

Vaiana come abbiamo detto è quindi stata scelta dall'oceano come Eroina e questo apre una finestra sulla storia per gli spettatori. Lei è un'Eroina determinata e attiva, ha da sempre il sogno di oltrepassare il reef, di navigare alla scoperta di tutto ciò che la separa da quello che ormai conosce. È in costante "conflitto" con il padre per questo, ma sente che questa sfida fa parte di lei, è come un sogno da realizzare, c'è qualcosa che la attira ed è convinta che sia la cosa giusta da fare.

Anche Vaiana però, come è tipico solitamente nel viaggio percorso da un Eroe, arriva ad un momento in cui perde la fiducia in sé stessa e nelle sue capacità e ha bisogno di essere motivata. Questa spinta a continuare la sua avventura le viene data dallo spirito di sua nonna.

La nonna di Vaiana, Tala, si collega in questo caso alla figura del Vecchio Saggio, e quindi al Mentore. Una delle funzioni di questo archetipo è infatti quella di motivare l'Eroe e aiutarlo a superare le paure. Tala alimenta le curiosità di Vaiana fin da piccola, raccontandole storie di leggende che poi,

da adulta, si riveleranno essere vere. La nonna viene vista dagli abitanti del posto come la “matta del villaggio” per il suo modo di comportarsi, e questo viene esplicitato dalle strofe della canzone cantata da lei stessa:

*“danzare insieme alle onde, mi piace molto perché,
l’oceano mi provoca, è un tipo socievole,
mi credono pazza tutti ma il bello per me lo sai,
è fare soltanto quello che vorrai...”*

Tala è consapevole di essere considerata così, tanto che afferma: “sono la matta del villaggio, è il mio mestiere.”. Ma questo suo essere diversa la rende un punto di riferimento per Vaiana. Vederla come una pazza è l’autodifesa utilizzata dal popolo: consapevole che la nonna di Vaiana dice la verità, preferisce screditarla per non dover affrontare la realtà dei fatti. Grazie a sua nonna, infatti, Vaiana scopre che il suo era un popolo di navigatori, e riesce a capire come fare per trovare Maui e intraprendere il viaggio.

Inoltre, lo spirito della nonna, una volta morta, si trasforma in una manta come il tatuaggio Maori¹³ che l’anziana portava dietro alla schiena. Ed è proprio lei che guida la giovane nella strada da percorrere nell’oceano. Quando Vaiana perde le speranze, Tala si presenta a lei sotto le sue vere sembianze di umana e la aiuta a ritrovare quella speranza persa.

¹³ I tatuaggi Maori sono disegni attraverso cui chi li porta, secondo la cultura Maori, ha una diretta connessione con la natura, gli antenati, gli spiriti e gli animali. La nonna Tala ha raffigurato sulla schiena la manta, uno dei simboli più importanti nonché il più grande e maestoso pesce cartilagineo. È un animale che non ha padroni, è uno spirito libero e ha un senso di protezione verso gli altri.

“c’è una ragazza che ama la gente del suo villaggio, il mare sta dando prova del suo profondo coraggio,

se il mondo a volte ti è contro, le cicatrici che avrai ti guideranno dovunque tu sarai...

ti cambiano le persone che viaggiano al tuo fianco, ma tu hai una voce dentro e quella voce vale tanto, indica il tuo cammino.

Vaiana bambina mia può rivelarti solo il tuo cuore chi tu sia”.

Maui è il semidio del vento e del mare, e questo suo essere collegato ad una figura divina lo ricollega all’archetipo dell’Eroe, in questo caso un Eroe solitario che ha perso coraggio e fiducia in sé. Egli intraprende un viaggio per poter essere di nuovo l’Eroe tanto acclamato di un tempo.

All’inizio del film, Maui, viene descritto come colui che ha “rubato” il cuore di Te Fiti, un guerriero ingannatore e mutaforma ma poi con l’avanzare del racconto si scopre come sono andate realmente le cose.

Maui, infatti, dice: *“Io non sono nato un semidio. Avevo genitori umani. Loro mi hanno dato un’occhiata e hanno deciso che non mi volevano. Mi hanno buttato in mare come se fossi niente. Chissà come, mi hanno trovato gli dèi, loro mi hanno dato l’amo, loro hanno fatto di me Maui, e io sono tornato dagli umani. Gli ho dato isole, fuoco, noci di cocco, tutto quello che volevano.”*

Vaiana: *“Per loro hai preso il cuore? Per loro hai fatto tutto quello che hai fatto? Per farti amare?”*

Maui: *“Non era mai abbastanza.”*

Questo dialogo ci aiuta a comprendere meglio il suo archetipo. Come Vaiana, innanzitutto, anche Maui era stato scelto dall’oceano, perché in lui aveva riconosciuto qualcuno che meritava di essere salvato: questo fa luce sulla sua bontà d’animo. Ma, oltre a questo, il “rubare” il cuore dell’isola, rappresentava un gesto avente l’obiettivo di continuare a farsi amare dagli

umani, quindi con un fine altruista più che egoista. Maui non è mai stato un antagonista, semplicemente non ha più trovato il coraggio di rimediare al suo “sbaglio” fino a quando non gli è apparsa Vaiana.

Il semidio inoltre è anche un Shapeshifter: grazie all'amo magico, regalatogli dagli dèi, ha la possibilità di mutare forma trasformandosi in qualunque animale. Anche il fatto di aver ricevuto un dono lo rende un Eroe a tutti gli effetti.

Passiamo ad analizzare invece due figure all'unisono: Te Fiti e Te Ka.

Te Fiti viene descritta come l'isola madre, con il cuore in grado di creare la vita, mentre Te Ka viene descritto come il demone della terra e del fuoco. La verità è che sono la stessa cosa: sono sempre la stessa isola. Infatti, una volta rubatole il cuore, Te Fiti, da isola verde e fiorita, si trasforma in Te Ka, un demone ricoperto di fuoco. Sono due dimensioni della stessa forza creativa: la natura rigogliosa e generosa che ricopre e dona la vita alle isole è anche la stessa che crea i vulcani, con le loro esplosioni di lava. Nonostante ciò, la purezza di Te Fiti risiede nel profondo di Te Ka. Quindi Te Fiti potrebbe essere ricollegata all'archetipo dell'Ombra quando prende le sembianze di Te Ka, ma non è un “cattivo” a tutti gli effetti. Prende le sembianze dell'Ombra solo perché le è stato rubato ciò che le appartiene: il cuore. Possiamo quindi affermare che ha perso momentaneamente il ricordo di chi sia in realtà.

Ci sono altre due figure che rappresentano l'archetipo dell'Ombra e mettono in difficoltà Maui e Vaiana: i Kakamora e il crostaceo Tamatoa.

I Kakamora sono dei piccoli pirati assassini a forma di noce di cocco, che nel momento in cui Vaiana e Maui intraprendono il viaggio, saliti

sull'imbarcazione, li ostacolano cercando di rubare loro, invano, il cuore di Te Fiti.

Tamatoa, invece, è un granchio che fa guardia alla sua tana ricca di tesori, ovviamente rubati da lui, per questo viene definito da Maui come “il crostaceo spazzino dagli occhi a palla”. Tamatoa è sia un'Ombra, sia un Guardiano della Soglia, in questo caso della sua stessa soglia. È lui che ha trovato infatti l'amo di Maui, e per tutto questo tempo lo ha tenuto nascosto nella sua tana. È attratto da tutto ciò che splende o che può promanare magia. Grazie a Vaiana, Maui poi riesce a recuperare l'amo.

L'ultimo personaggio, anche se un po' trascurato - forse - è il gallo HeHei, che funge da Alleato nei confronti dell'Eroina Vaiana. HeHei è rappresentato come un gallo “non particolarmente intelligente”, tanto che non è in grado di distinguere il terreno dal grano che gli viene messo vicino per farglielo mangiare. In realtà potremmo dire che in lui si nasconde la figura del Trickster anche se in modo inconsapevole: HeiHei non è un imbrogliatore, ma nasconde in sé un intermezzo comico.

HeiHei, infatti, ha un ruolo comico, ma a modo suo, ha aiutato in più di un'occasione a mantenere il cuore di Te Fiti nelle mani di Vaiana. Per esempio, quando i Kakamora volevano rubarlo, lo ingoia, oppure quando l'imbarcazione viene colpita da Te Ka, è lui che prende la pietra in tempo prima che finisca in mare. Questo, anche se sembrerebbe avvenire a livello inconsapevole, rivela in lui il non essere così “stupido” come sembrerebbe apparire. Non per questo appunto è un imbrogliatore, ma nella sua inconsapevole comicità si comporta comunque da Alleato.

CONCLUSIONI

“Da queste parti, tuttavia, non ci soffermiamo troppo a guardare indietro. Andiamo sempre avanti, per aprire nuove porte e fare cose nuove, perché siamo curiosi... e la curiosità continua a spingerci lungo nuovi sentieri”.

Si può prendere come riferimento questa citazione di Walt Disney per quanto concerne ciò che si deduce da questo studio.

Quello che emerge dall'analisi effettuata è sicuramente il fatto che ci sia stato un cambiamento non negli archetipi in sé, a livello intrinseco, bensì nei personaggi che li incarnano. Questa evoluzione si riscontra nel momento in cui si confrontano le favole con la fase in cui sono inserite. Il mondo archetipico è eterno, al di fuori del tempo, costituito da modelli prefissati e stabili, mentre il cambiamento sta proprio nei personaggi che si rivestono di questi archetipi. Il fatto di “andare sempre avanti” risiede proprio qui, nell'adattarsi dei personaggi ai modelli culturali che mutano con l'avanzare del tempo.

Questo aiuta a comprendere meglio la suddivisione iniziale di Juliana Garabedian e dà ragione del perché sia stato scelto di fare riferimento ad essa per la classificazione in fasce temporali.

Prima di tutto risulta necessario porre lo sguardo su come si sia trasformata la figura dell'Eroina, dal periodo Pre-Transizione a quello di Progressione, e come sia cambiato anche di conseguenza il viaggio dell'Eroe e il suo sogno.

Nella fase di Pre-Transizione si osserva come Biancaneve, Cenerentola e Aurora siano rispettivamente Eroine passive, identificate da questo archetipo

per il fatto di essere le protagoniste del racconto, ma avendo al contempo la necessità di altre figure che le aiutino nella realizzazione del loro sogno e che compiano al posto loro un gesto eroico quando c'è bisogno di esporsi al rischio. Quello che le accomuna, inoltre, in questo periodo, è il fatto di essere unite tutte dal medesimo sogno: la ricerca del vero amore.

Un ulteriore aspetto da sottolineare è il fatto che, se per Biancaneve e per Aurora il principe è l'Eroe del racconto, nella fiaba di Cenerentola invece questo archetipo è attribuito a degli animali, ovvero i topolini. In essi è individuabile non solo l'archetipo dell'Eroe, ma anche quello di Alleato: gran parte del film è concentrato proprio su di loro e sulle imprese che intraprendono per aiutare Cenerentola a raggiungere il suo lieto fine.

A differenza dei film appena citati, in *La Bella addormentata nel bosco*, Filippo, il principe, ha un ruolo molto più attivo, che porta di conseguenza a ricollegarlo più facilmente all'archetipo dell'Eroe. Differentemente dai primi due, ovvero dai principi azzurri, che sono marginali nel racconto.

Inoltre, le Ombre di questa prima fase temporale sono accomunate dal modo in cui vengono chiamate, tanto da rendere esplicito l'archetipo da loro rivestito: la Regina Cattiva, proprio per la caratterizzazione data dall'aggettivo negativo; la matrigna, termine che - seppur utilizzato comunemente - è sempre visto in modo ostile, e infine Malefica, anche qui con un rimando alla radice della parola, cioè il "Male". Tutto riconduce quindi alla visione di queste come antagoniste, oltre al fatto che questa triade è accomunata dal desiderio di agire nel male per riparare alla propria mancata felicità. Oltre a questo, non si può non sottolineare che sono tre donne, tre antagoniste accomunate dall'invidia che provano nei confronti di altre donne, sentimento che stereotipicamente viene considerato spesso presente nelle relazioni femminili.

Nel periodo di Transizione, invece, la figura di Eroina in particolare subisce un cambiamento evidente. Belle, Jasmine e Mulan iniziano ad essere molto più attive, sviluppando nel corso della storia un percorso di crescita costante, che comporta anche molti sacrifici. Qui iniziano a cambiare anche i loro sogni. Belle non cerca l'amore, pur essendo desiderata dal belloccio del villaggio, ma pensa ai suoi amati libri. Anche se alla fine della storia lo troverà, l'amore non è il suo sogno iniziale; Jasmine vuole sposarsi con qualcuno che ama veramente, ribellandosi quindi all'imposizione di suo padre e, a livello più generale della società, di sposare un uomo della sua stessa classe sociale pur non amandolo. In Mulan, invece, l'amore ha un aspetto marginale, quasi nullo, proprio perché l'obiettivo della protagonista è proteggere il padre, combattendo e migliorando giorno dopo giorno le sue abilità nell'esercito. Tutti sogni che si discostano e vedono iniziare una sorta di metamorfosi rispetto ai desideri e alle speranze delle principesse analizzate precedentemente.

In questo periodo di Transizione, già con *La Bella e la Bestia*, emerge un primo cambiamento importante: la Bestia, connotata inizialmente come Ombra, si converte come Eroe, caratteristica nuova e differente dalle Ombre analizzate prima, le quali sono e rimangono esclusivamente Ombre, non riscattandosi. Sempre per quanto riguarda la storia di Belle, l'antagonista Gaston è la prima Ombra acclamata dal popolo del villaggio, che gli attribuisce anche l'archetipo di Eroe.

Per quanto concerne gli antagonisti di questa fase, a differenza che nella Pre-Transizione, sono tutti interpretati da uomini, ognuno con uno scopo ben preciso, a differenza della mera invidia osservata nelle tre Ombre femminili della prima fase. Difatti l'Ombra Gaston ha come obiettivo sposare Belle, come ulteriore trofeo, tra le diverse sue conquiste, essendo lei la più bella del

villaggio ed essendo lui vanitoso; l'Ombra Jafar invece ha lo scopo di conquistare la città e quindi ottenere il potere, mentre l'Ombra Shan Yu vuole dimostrare la sua forza in battaglia. Da notare come tutte le mete ultime di questi tre uomini Ombra si rispecchino in quelli che dovrebbero essere gli obiettivi degli uomini per essere considerati virili nella società a loro coeva. Si può affermare che incarnino un riflesso di ciò che è all'apice della realizzazione della concezione di uomo presente in quel periodo storico. È infatti nella società di quel tempo che si colloca la seconda ondata femminista: questo riporta ad osservare come di per sé si inizi ad avere un'altra considerazione dell'uomo, non solo esclusivamente come salvatore ed Eroe perfetto della storia, ma anche caratterizzato da aspetti "negativi". Inoltre Sha Yu, in particolar modo, è il primo nemico che non sottovaluta le donne: infatti non appena riconosce Mulan come "il soldato delle montagne", si ferma dall'attacco con Li Shang, ritenendolo insignificante rispetto al confronto con Mulan, cercando infatti di uccidere proprio lei. Anche questo permette di capire come ci sia un progresso nella visione della figura di Eroina: inizia ad essere considerata singolarmente e non come subalterna rispetto all'uomo. Questo riconoscimento non arriva subito, è infatti costretta a fingersi uomo, travestendosi e assumendo caratteristiche e comportamenti dei soldati.

Nel periodo di Progressione, infine, si giunge ad un ulteriore cambiamento. Tiana, Rapunzel, Elsa, Anna e Vaiana hanno tutte dei sogni ben precisi che si discostano dall'amore. Tiana vuole aprire un suo ristorante, Rapunzel vuole raggiungere le lanterne, Elsa vuole essere libera di praticare la sua magia e Anna vuole riallacciare il legame con la sorella, mentre Vaiana desidera aiutare il suo popolo.

Tiana innanzitutto è la prima Eroina ad avere un sogno materiale e tangibile: comprare quel famigerato ristorante, riconducibile ad un'idea di donna decisa e in carriera, e quindi di conseguenza a Eroina determinata quale è. Poi, sempre ne *La principessa e il ranocchio*, spunta la figura di Ray, che dimostra come possa diventare Eroe anche una figura esile e minuscola come una lucciola. Anche questa dimensione si allontana dall'idea di Eroe forte e muscoloso come si ritiene convenzionalmente, oltre al fatto di rispondere alle aspettative della società per essere accettato.

In *Frozen* invece, Elsa è la prima Eroina, tra quelle analizzate finora, ad essersi persa e a non sapere quale direzione dare alla sua vita. La ragazza ha il desiderio di essere libera, di poter essere sé stessa, un po' come il desiderio delle donne nella terza ondata. Va quindi a rispecchiare in pieno gli obiettivi che le donne nella realtà stavano cercando di raggiungere.

In particolar modo poi Elsa e Vaiana, a differenza di tutte le altre, non trovano e non cercano nemmeno l'amore. Questo sicuramente riporta all'idea che si ha dell'Eroina nella società attuale, nonché nel periodo di Progressione. E in *Frozen*, al centro di tutto si trova invece l'amore tra due sorelle, rispetto al sentimento riscontrato nei film precedenti tra due amati. Si può dunque affermare che vi sia un capovolgimento di prospettiva.

Infine, in *Oceania* si è visto come Maui sia il primo Eroe, semidio, ad essere solitario. Anche l'Eroe può perdersi, discostandosi dall'idea di perfezione tipica degli Eroi nei periodi di Pre-Transizione e Transizione.

Da notare, inoltre, che un archetipo che non è stato ritrovato nei due periodi precedenti, a differenza di questo, è quello del Trickster, incarnato da Olaf in *Frozen* e da Hei-Hei in *Oceania*, anche se sono entrambi degli intermezzi comici ma non degli imbrogliatori effettivi.

In aggiunta, se nel periodo di Pre-Transizione l'Ombra è incarnata dalle donne, e nel periodo di Transizione dagli uomini, qui invece vi è un'eterogeneità nei personaggi che di volta in volta incarnano questo archetipo: c'è infatti Madre Gothel, per esempio, ma vi è anche Jafar.

Interessante notare poi come in ogni periodo sia possibile individuare almeno un Antieroe: nella Pre-Transizione ci sono i 7 nani, nella Transizione Aladdin, e nella fase di Progressione Flynn Ryder.

Infine, un'ultima dimensione emersa nella trattazione è data dal fatto che si nota come l'aspetto esteriore, i vestiti, la rappresentazione cromatica, abbiano giocato sicuramente un ruolo fondamentale nell'individuazione degli archetipi, tant'è che ancora prima di vedere una storia, e quindi ancor prima di approfondire l'aspetto caratteriale dei personaggi, risulta possibile farsi già un'idea dell'archetipo che andranno a ricoprire.

Gli archetipi quindi sono intramontabili, ma vengono plasmati e delineati anche in base agli avvenimenti che caratterizzano la società, riproducendo i rapporti che esistono sia in termini di ruoli, sia in termini di potere, tra uomini e donne. Sicuramente i personaggi che li interpretano sono influenzati da ciò che accade nella quotidianità e dalle regole che governano struttura sociale e culturale del tempo.

Potrebbe essere interessante proseguire il lavoro e analizzare anche gli altri film proposti nella tabella presente nel secondo capitolo, al fine di avere una disamina ancora più completa ed esaustiva, oppure analizzare gli archetipi nei live action.

Come ogni cosa, anche gli archetipi vengono adattati alla società in cui ci si trova immersi. Sono eterni sì, ma sta a noi adeguarli al nostro modo di vedere il mondo.

Cambiano i sogni, cambiano i personaggi, ma gli archetipi presenti saranno sempre gli stessi.

BIBLIOGRAFIA

- Argiolas P.P., Cannas A., Distefano G. V. e Guglielmi M. (2016). *Le Grandi Parodie Disney. Ovvero i classici fra le Nuvole*. Roma, Nicola Pesce Editore.
- Bruni A. Q. (2020). *Scrivere con gli archetipi*. Vedano al Lambro, Edizioni Paginauno.
- Campbell J. (2012). *Il potere del mito. Intervista di Bill Moyers*. Milano, Neri Pozza.
- Campbell J. (2016). *L'eroe dai mille volti*. Torino, Lindau.
- Donato R. (2018). *L'uomo non osi separare ciò che l'archetypal branding unisce. Come attivare in profondità le leve del desiderio e delle emozioni*. Palermo, Flacowski.
- Dundes L., Madeline and Streiff. (2017). *From shapeshifter to lava monster: Gender stereotypes in Disney's Moana*. *Social Sciences*.
- Garabedian J. (2014). Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess, *James Madison Undergraduate Research Journal*, n.2, pp. 22-25.
- Haase D. (2004). *Feminist Fairy-Tale Scholarship*. In Haase D. (a cura di), *Fairy Tales and Feminism. New Approaches*. Detroit, Wayne State University Press, pp. 1-36.
- Jung C. G. (1977). *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*. Torino, Bollati Boringhieri.
- Keller L. (2023). *Creating the Perfect Princess: An Examination of the Evolution of the Disney Princess Conglomerate*, Princeton University, The Trustees of Princeton University.
- Nutricati A. (2016). *L'enigma delle fiabe. Oltre i simboli e le parole: Dalla Grecia alla Grecia*. Calimera, Editrice Salentina.
- Pearson C. S. (1992). *Risvegliare l'Eroe dentro di noi. Dodici archetipi per trovare noi stessi*. Roma, Astrolabio Ubaldini.
- Propp V. (1976). *Morfologia della fiaba*. Roma, Newton Compton Editori.
- Propp V. (1992). *Le radici storiche dei racconti di fate*. Torino, Bollati Boringhieri.
- Simmons S. L. (2016). Area of Interest. In Simmons S. L. (a cura di), *Arrival of the Queen : New Archetypes in Disney Feature Films Implications for Depth Psychology* . East Eisenhower Parkway, ProQuest, pp. 1-5.
- Toffanin M. (2022). *Comunicazione multimediale creativa. Conoscere, progettare e realizzare contenuti in digitale*. Torrazza Piemonte, Amazon Italia Logistica S.r.l.
- Vannucchi S. (2019). *Simboli e fiabe*. In Vannucchi S. (a cura di), *Neo Psicoanalisi Freudiana*. Firenze, Kere-Origine Viva, pp.1-16.
- Vogler C. (2020). *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*. Roma, Dino Audino.
- Zaffarana C. (2018). *L'archetipo nel mito e nella fiaba*. Torino, Edizioni Ester.
- Zolla E. (1988). *Archetipi*, Venezia, Marsilio Editori.

SITOGRAFIA

<http://ilbambinocristallo.blogspot.com/2019/01/gli-archetipi-nelle-fiabe-lorfano.html>
(23/05/2023)

<https://commons.princeton.edu/gendersexualityandmedia/2019/01/15/creating-the-perfect-princess-an-examination-of-the-evolution-of-the-disney-princess-conglomerate/>
(23/05/2023)

<https://www.danieledonatifilms.com/la-struttura-narrativa-il-viaggio-delleroe/>
(23/05/2023)

<https://medium.com/the-creative-journey/the-secret-to-disneys-storytelling-formula-3a2a2a8bb322> (23/05/2023)

https://www.prepos.com/archetipi-e-inconscio-collettivo/#_ftnref2 (23/05/2023)

<https://www.stateofmind.it/2018/01/carl-gustav-jung/> (23/05/2023)

<https://www.danielagrossi.it/post/archetipi-femminili-cenerentola> (23/05/2023)

<https://www.psicolinea.it/carl-gustav-jung/> (23/05/2023)

<https://www.archetipi.org/it/il-viaggio-delleroe> (23/05/2023)

<https://www.virginiasalles.it/il-viaggio-delleroe-tra-insidie-trabocchetti-e-la-riconquista-del-tesoro> (23/05/2023)

FILMOGRAFIA

- Reg. Bancroft, T., Cook, B. (1998). *Mulan*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Buck, C., Lee, J. (2013). *Frozen*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Chapman, B., Andrews, M. (2012). *The brave*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Clements, R., Musker, J. (2016). *Moana*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Gabrile, M., Goldberg, E. (1995). *Pocahontas*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Greno, N., Howard, B. (2010). *Tangled*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Hall D., Estrada C. L. (2021). *Raya and the Last Dragon*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Hand D. (1937). *Snow White and the seven Dwarfs*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Larson, E., Reitherman, W., Clark, L. (1959). *The sleeping Beauty*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Musker, J., Clements, R. (1989). *The little mermaid*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Musker, J., Clements, R. (1992). *Aladdin*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Musker, J., Clements, R. (2009). *The princess and the frog*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Trousdale, G., Wise, K. (1991). *Beauty and the Beast*. California, Walt Disney productions. Film.
- Reg. Wilfred, J., Hamilton, L., Clyde, G. (1950). *Cinderella*. California, Walt Disney productions. Film.