Cattivi seriali

Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee

Andrea Bernardelli



Carocci editore

BIBLIOTECA DI TESTI E STUDI / 1110

SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE

A Emma ed Eleonora,
le mie due "amabili cattive"

I lettori che desiderano
informazioni sui volumi
pubblicati dalla casa editrice
possono rivolgersi direttamente a:

Carocci editore

Corso Vittorio Emanuele II, 229
00186 Roma
telefono 06 / 42 81 84 17
fax 06 / 42 74 79 31

Siamo su:
www.carocci.it
www.facebook.com/carocciedit ore
www.twitter.com/carocciedit ore

Andrea Bernardelli

Cattivi seriali

Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee

Carocci editore

Volume pubblicato con il contributo dell'Università degli Studi di Perugia,
Dipartimento di Filosofia, Scienze sociali, umane e della formazione

1ª ristampa, ottobre 2018
1ª edizione, dicembre 2016
© copyright 2016 by
Carocci editore S.p.A., Roma

Realizzazione editoriale: Elisabetta Ingarao, Roma

ISBN 978-88-430-8285-8

Riproduzione vietata ai sensi di legge
(art. 171 della legge 22 aprile 1941, n. 633)

Senza regolare autorizzazione,
è vietato riprodurre questo volume
anche parzialmente e con qualsiasi mezzo,
compresa la fotocopia, anche per uso interno
o didattico.

Released by fagiolo

Indice

Introduzione. Amabili cattivi 9

1. Antieroi o *villains*? 13

1.1. Lo spazio dell'antieroe 13
1.2. Una fenomenologia dell'antieroe 18
1.3. Le migrazioni dell'antieroe 21

2. Etica criminale 29

2.1. La questione morale 29
2.2. La costruzione del personaggio e l'*allegiance* 39
2.3. Il dibattito sull'eroe "difettoso" 00
2.4. La questione dei registri narrativi 60
2.5. Etica della narrazione seriale 64

3. Dall'antieroe al *rough hero* nella serialità italiana 71

3.1. L'antieroe tipico: *L'ispettore Coliandro* 71
3.2. Verso il *rough hero*: da *Romanzo criminale* a *Gomorra* 76
3.2.1. *Romanzo criminale*: il primo passo / 3.2.2. *Gomorra*: il vero *rough hero*

Conclusioni 91

Bibliografia 93

Introduzione
Amabili cattivi

Negli ultimi due decenni gli spettatori di serie televisive si sono abituati alla presenza di un nuovo genere di protagonista, certamente non tradizionale. Si tratta di personaggi spesso asociali, antipatici, cattivi e moralmente discutibili che vengono definiti genericamente *antieroi*. L'elenco di serie TV così caratterizzate è ormai molto lungo, ma possiamo ricordare, nel macrogenere delle *drama series*, *I Soprano* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007), *The Shield* (Fox, 2002-08), *The Wire* (HBO, 2002-08), *Dr. House, Medical Division* (*House, M.D.*, Fox, 2004-12), *Weeds* (Showtime, 2005-12), *Dexter* (Showtime, 2006-13), *Californication* (Showtime, 2007-14), *Breaking Bad* (AMC, 2008-13), *Sons of Anarchy* (Fox, 2008-14), *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-14), *True Detective* (HBO, 2014-in produzione), solo per citarne alcune tra le più note, ma si potrebbero includere in questa tipologia anche serie di tono dramedy come *Desperate Housewives* (ABC, 2004-12) o *Chuck* (NBC, 2007-12), o decisamente comedy come *Curb Your Enthusiasm* (HBO, 2000-in produzione), *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-14), o *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-in produzione). La figura dell'antieroe non rappresenta una tipologia di personaggio univoca, ma copre un ampio arco di possibili caratterizzazioni, tra loro a volte anche molto distanti. Infatti, come spettatori, ci troviamo a seguire le vicende di crudeli mafiosi o di bande di malavitosi, come in *I Soprano*, in *Boardwalk Empire*, o *Sons of Anarchy*, di poliziotti violenti e corrotti come in *The Shield* o *The Wire*, di personaggi asociali e supponenti come in *Dr. House* o *Californication*, ma anche di signore apparentemente irreprensibili e borghesi, ma che nascondono una ben diversa personalità o imbarazzanti segreti, come in *Weeds* o in *Desperate Housewives*, e così via passando per poliziotti che sono serial killer come in *Dexter*, o tranquilli insegnanti di chimica che si trasformano in fabbricanti di droghe sintetiche per il bene della famiglia, come in *Breaking Bad*.

Ma nonostante queste caratterizzazioni negative noi spettatori seguiamo questi personaggi con interesse e curiosità, e apprezziamo le serie di cui sono protagonisti considerandole "di qualità" o di un diverso livello, in qualche modo dotate del potere di farci pensare, rispetto alle serie TV più tradizionali i cui protagonisti sono "banalmente" buoni e positivi.

Ma perché abbiamo nelle serie TV contemporanee tanti personaggi antieroici? Al di là di tentativi di spiegazione che cerchino una risposta a tale quesito in ambito sociale o culturale – un percorso di cui poi è spesso difficile giustificare la fondatezza dei passaggi e delle relazioni causali –, resta percorribile la strada di una spiegazione interna alle stesse strutture narrative della serialità televisiva e alle sue logiche produttive. Jason Mittell – uno dei più interessanti studiosi di serialità televisiva – collega la manifestazione sempre più imponente di antieroi nelle serie TV ad un nuovo modo di fare e di interpretare le strutture narrative seriali in televisione. Egli parte dall'assunto – spesso ripetuto da sceneggiatori cinematografici e televisivi – della centralità nelle costruzioni narrative della figura del personaggio (Mittell, 2015, p. 118). Quindi se uno sceneggiatore vuole produrre una struttura narrativa complessa ed elaborata, che possa avvincere anche lo spettatore più smaliziato e sofisticato, e non la solita trama piatta e ripetitiva della tradizionale serialità televisiva episodica, allora deve necessariamente fare appello alla costruzione di un personaggio di spessore, dotato in un certo senso di una terza dimensione. Ma in questo caso la soluzione migliore è quella di utilizzare la figura di un personaggio difficile e tormentato, di un individuo che si presenti come problematico e che per questo motivo susciti la curiosità naturale dello spettatore che viene così portato a chiedersi come risolverne il mistero. Quindi le strutture narrative complesse e i personaggi antieroici, in quanto a loro volta "complicati", sono due elementi complementari di una nuova forma di strategia narrativa (ed evidentemente produttiva) tipica di molte serie televisive contemporanee. Secondo Mittell infatti uno dei piaceri che derivano dal guardare quella che lui chiama la *complex television* consiste proprio nel senso ludico del gioco e della risoluzione del rompicapo narrativo a cui viene invitato lo spettatore, quasi come se dovesse risolvere un complicato puzzle narrativo (ivi, p. 132). La figura di un personaggio antieroico è quindi inevitabilmente uno di quegli elementi controversi da un punto di vista narrativo su cui lo spettatore non può non interrogarsi e soffermarsi, su cui è costretto ad esercitare il proprio lavoro interpretativo.

Ma perché ci piacciono personaggi di finzione dai quali, se incontrassimo il loro corrispettivo nel mondo reale, saremmo spaventati, respinti, inorriditi? Quali meccanismi narrativi ci portano ad accettarli come il centro della nostra attenzione di spettatori? Su quali fondamenti avviene questa forma di fidelizzazione distorta o, come l'ha definita qualcuno, "perversa"?[1]

A queste domande cerca di rispondere il presente libro facendo tra l'altro riferimento ad un'ormai ampia bibliografia in merito alla questione della crescente presenza di antieroi nella serialità televisiva. Nel CAP. 1 viene compiuta un'esplorazione del concetto di antieroe nel tentativo di definirne i limiti e le diverse tipologie. Nel CAP. 2 viene affrontata la questione dei meccanismi narrativi che ci portano ad amare (o forse a sopportare semplicemente) personaggi moralmente negativi, sia da un punto di vista narratologico sia secondo la prospettiva di una più ampia discussione riguardo al rapporto tra etica ed estetica nella valutazione dei testi narrativi. Il CAP. 3 parte dall'idea che sia possibile identificare anche nel panorama della serialità italiana un processo di negativizzazione del personaggio. Quest'idea viene argomentata partendo da tre serie televisive italiane – *L'ispettore Coliandro*, *Romanzo criminale* e *Gomorra* – attraverso cui è possibile ricostruire una sorta di percorso che porta al passaggio da un normale protagonista antieroico ad un sempre più immorale *rough hero*.

1. Riguardo al concetto di *perverse allegiance* di Murray Smith cfr. *infra* PAR. 2.1.

I

Antieroi o *villains*?

I.1
Lo spazio dell'antieroe

A questo punto dobbiamo porci una serie di domande più specifiche riguardo al concetto di antieroe. Prima di tutto, come si posiziona il concetto di antieroe rispetto a quello di eroe, quale "territorio" ricopre? E cosa ha a che vedere con altri concetti come quelli che compongono la coppia protagonista/antagonista, o quella eroe/*villain*?

Il concetto di eroe ha una lunga storia che necessariamente si intreccia con quella del concetto più generale di personaggio narrativo. Il punto di partenza per ogni riflessione sulla figura del personaggio o dell'eroe è sempre inevitabilmente quel noto passaggio della *Poetica* di Aristotele in cui si dice che i personaggi di finzione sono legati al processo della mimèsi dal reale e, in particolare, in cui vengono classificati in base alla imitazione di «uomini migliori di noi, o peggiori di noi, o come noi» (*Poetica* 2, 1-5). Secondo Aristotele il termine di paragone per stabilire la differenza tra la tragedia, la commedia, e l'epopea (epica) è quindi quale tipo di persona si intende imitare. La commedia sarà così «imitazione di persone più volgari dell'ordinario» alla ricerca del «ridicolo», della «maschera comica» (*Poetica* 5, 35). La tragedia e l'epopea saranno invece «mimèsi di soggetti eroici» (*Poetica* 5, 10), ci parleranno di persone migliori di quelle reali.

Lo storico della letteratura canadese Northrop Frye ha rielaborato la classificazione di Aristotele mettendo in risalto il fatto che non è tanto l'aspetto morale a permettere di classificare i personaggi (e i relativi generi testuali), ma è la «capacità d'azione dell'eroe» (Frye, 1969, p. 45), che può essere superiore, inferiore, o uguale rispetto alla nostra e rispetto all'ambiente in cui il personaggio agisce. A partire da questa nuova tipologia Frye (ivi, p. 47) ritiene che l'elenco ottenuto corrisponda al per-

corso storico dell'intera «letteratura europea di invenzione durante gli ultimi quindici secoli». Questa è la classificazione dell'eroe e dei relativi generi letterari costruita da Frye (ivi, pp. 45-6):

> 1. Se superiore come *tipo* sia agli altri uomini che al loro ambiente, l'eroe è un essere divino e la sua storia sarà un *mito* nella normale accezione di storia di un dio [...].
> 2. Se superiore *in grado* agli altri uomini e al suo ambiente, l'eroe è il tipico eroe del *romance*, le cui azioni sono meravigliose, ma che è un essere umano. Questo eroe si muove in un mondo in cui le normali leggi di natura sono in certa misura sospese: prodigi di coraggio e di resistenza, innaturali per noi, sono per lui naturali; [...]. In questo caso passiamo dal mito propriamente detto alla leggenda, al racconto popolare, [...].
> 3. Se superiore *in grado* agli altri uomini, ma non al suo ambiente naturale, l'eroe è un *capo*. Possiede autorità, passioni e capacità di espressione molto più grandi delle nostre, ma ciò che egli fa è soggetto sia alla critica sociale che all'ordine della natura. È l'eroe del modo *alto-mimetico*, di gran parte dell'epica e della tragedia, ed è il tipo di eroe che interessa particolarmente Aristotele.
> 4. Se non è superiore né agli altri uomini, né al suo ambiente, l'eroe è uno come noi: siamo sensibili alla sua comune umanità e chiediamo al poeta l'obbedienza agli stessi canoni di probabilità che sono presenti alla nostra esperienza. È l'eroe del modo *basso-mimetico* tipico di gran parte delle commedie e della narrativa realistica. [...].
> 5. Se inferiore a noi per forza o per intelligenza, così da darci l'impressione di osservare dall'alto una scena di impedimento, frustrazione o assurdità, l'eroe appartiene al modo *ironico*. Questo accade anche quando il lettore ha la sensazione di trovarsi o di potersi trovare nella stessa situazione, giudicata però dal punto di vista di chi gode una maggiore libertà.

È evidente come la tipologia dell'eroe così strutturata è applicabile anche in termini sovrastorici, quindi non solo come corrispondente ad una periodizzazione della letteratura occidentale, così come la utilizza Frye, ma come una sorta di cartografia di veri e propri macrogeneri narrativi; ad esempio, il modo *basso-mimetico* corrisponderebbe al genere *romanzo*, il modo *ironico* alla *parodia*[1].

1. Lo stesso Frye (1969, p. 48) aggiunge una ulteriore possibile articolazione delle tipologie in termini sovrastorici: «Vi è inoltre una distinzione generale fra le opere di invenzione in cui l'eroe è separato dal proprio mondo sociale e quelle in cui vi è incorporato. Questa distinzione è espressa dai termini "tragico" e "comico" quando sono riferiti ad aspetti dell'intreccio in generale e non solo alle forme del dramma» .

Un altro autore che si è occupato del personaggio e del suo status o meno di esemplarità eroica è stato il critico letterario ungherese György Lukács. In *La fisionomia intellettuale dei personaggi artistici* (1953, ed. or. 1936), Lukács sostiene che il personaggio riuscito è quello attraverso cui si manifesta una concezione del mondo, che la rappresenta. Il personaggio non deve essere caratterizzato in maniera astratta, solo per esprimere un concetto, per diventare un simbolo, ma deve sembrare vivere davanti a noi i conflitti del proprio tempo. Lukács ritiene che sia necessario costruire il personaggio in modo che la sua individualità sia collegata in maniera coerente con le grandi questioni e i motivi della cultura e della società del suo tempo, del contesto storico in cui viene collocato. In sostanza, ci dice che l'autore nel caratterizzare il personaggio deve elevare l'individualità di quest'ultimo a *tipicità* e, senza perdere individualità, vale a dire l'effetto di realtà del personaggio, deve rappresentare attraverso di esso conflitti e contrasti generali e collettivi. Si tratta della teoria del personaggio come *tipo*: le caratteristiche individuali del personaggio devono dare espressione a problemi collegati ad una più vasta concezione del mondo. In tal modo anche il fallimento tragico del personaggio, in quanto singola persona, può comunque dare espressione, quindi rappresentare, una qualche forma di conflitto sociale. In sostanza il personaggio come *tipo* non è necessariamente eroico.

Umberto Eco, riprendendo la teoria di Lukács del personaggio come *tipo*, mette in evidenza come esistano sì personaggi tipici nel senso lukacsiano, ma anche personaggi costruiti secondo un diverso modello che lui definisce attraverso il concetto retorico di *topos* (Eco, 1964). Nella retorica classica i *topoi* erano i "luoghi comuni", i concetti accettati convenzionalmente dalla maggioranza all'interno di una cultura, e che il buon oratore doveva conoscere per costruire una argomentazione persuasiva. Il personaggio *topos* è quindi convenzionale e di facile memorizzazione: meno ricco di collegamenti con le problematiche storico-culturali a cui rinvia il personaggio tipico, il personaggio *topos* ha una maggiore possibilità di fissarsi nella memoria del lettore. Eco riporta l'esempio di D'Artagnan, l'eroe dei *Tre moschettieri* di Dumas: il suo ricordo rimane indelebile nella memoria dei lettori anche se si tratta di un personaggio povero dal punto di vista dei rimandi storico-culturali e dei contenuti esistenziali. Infatti la sola ricchezza del personaggio *topico* sta proprio nel rinvio al *già noto* (dal punto di vista dell'autore nel fare riferimento al *già scritto*). Si tratta di personaggi convenzionali che vengono riconosciuti e

identificati senza fatica e, sempre senza sforzo, il lettore può costruire le proprie aspettative riguardo allo sviluppo dell'azione, senza porsi il problema dello sviluppo del carattere del personaggio. Il personaggio *topos* di Eco è quello che permette al lettore di concentrarsi sulla sola azione; ad esempio, in ambito cinematografico, è il personaggio senza spessore dell'*action movie* che, grazie alla sua staticità non impegnativa, può dare rilievo assoluto alla sola azione. L'eroe popolare come *topos* tra l'altro può essere collegato ad un ulteriore concetto fondamentale del lavoro di Eco, vale a dire alla sua identificazione di una nuova figura di eroe popolare, il superuomo di massa (Eco, 1978).

Ma queste tipologie di eroe sembrano già di per sé mettere in crisi il concetto stesso della figura eroica, quantomeno quando essa sia intesa come dotata di ogni tipo di caratterizzazione positiva: nella tipologia di Frye esistono "eroi" che sono inferiori all'ambiente in cui vivono o agli altri personaggi che popolano la diegesi narrativa, e questa caratterizzazione è figlia del concetto aristotelico secondo cui si possono rappresentare personaggi "peggiori di noi o come noi", non necessariamente superiori a noi.

Esiste poi il vasto "territorio" del cattivo che si contrappone alla figura eroica come suo contraltare, e a cui vengono attribuite caratterizzazioni di fatto speculari rispetto a quelle dell'eroe. Nella letteratura popolare e nel cinema d'azione è ricorrente la figura del cattivo stereotipato, del cattivo assoluto, senza sfumature, che tecnicamente nel mondo anglosassone viene chiamato *villain*. A fare da contraltare a questa figura "rigida" di cattivo tutto d'un pezzo, deve esserci per forza di cose – per la fondamentale logica conflittuale o agonistica della narrazione – la figura di un eroe assolutamente positivo altrettanto rigida e bidimensionale. In sostanza ad ogni James Bond deve corrispondere un Goldfinger, ad un eroe come *topos* – come diceva Eco –, come luogo comune immediatamente riconoscibile, deve corrispondere un altrettanto identificabile contropartе negativa, un *villain topos* (Eco, 1964).

Ma a questo punto dobbiamo chiederci: è possibile distinguere l'eroe dal protagonista? In sostanza, il personaggio protagonista di una narrazione deve sempre essere identificato mediante il termine "eroe"?

Il protagonista è, per sommaria definizione, il personaggio principale, o meglio, la figura centrale di una narrazione intorno a cui si sviluppa la trama. Il termine ha origine nel contesto del teatro greco classico in cui la figura del *protagonista* era affiancata da quella del *deuteragonista*, il secondo personaggio in ordine di importanza per lo sviluppo narrativo

(oggi si usa anche il termine co-protagonista), e da quella dell'*antagonista* che è l'avversario del protagonista. Ci troviamo di fronte quindi a due coppie di termini, protagonista/antagonista ed eroe/antieroe, differenti per livello strutturale. Ma come possiamo distinguerli con chiarezza?

A questo proposito ci può essere d'aiuto un'altra personalità centrale nella storia della teoria della letteratura. Edward Morgan Forster, nel 1927, aveva usato una particolare terminologia per definire la costruzione più o meno realistica del personaggio narrativo: secondo lui i personaggi potevano essere infatti o *piatti* o *tondi* (1991, p. 76):

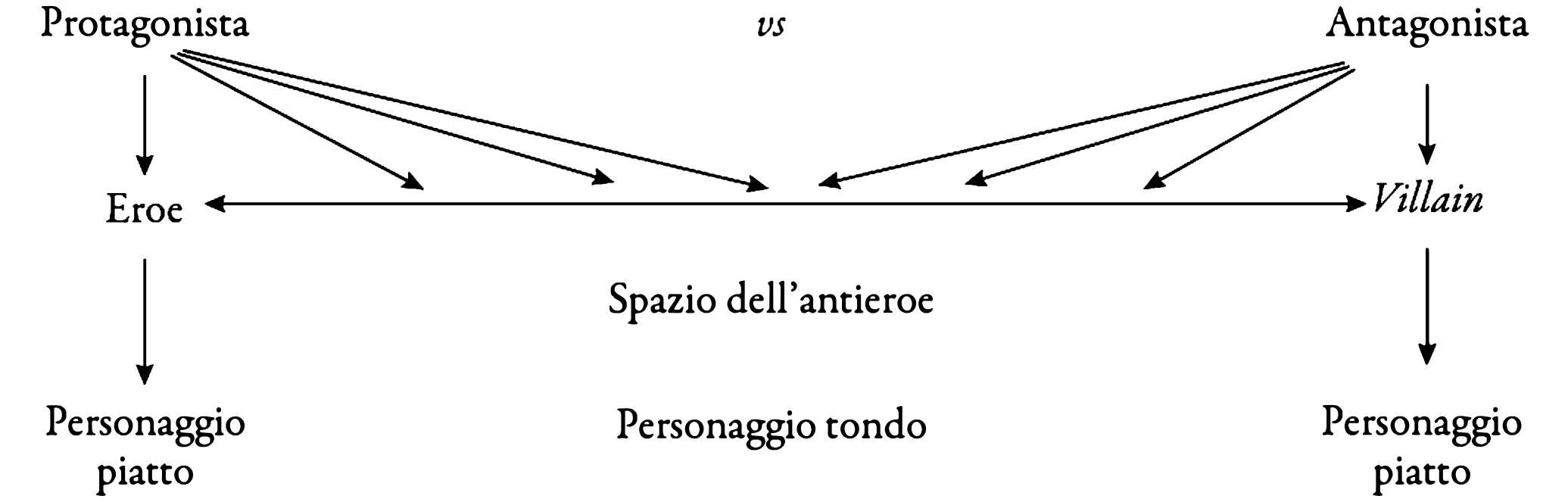
> Nel XVII secolo i personaggi piatti venivano chiamati "humors", e ora vengono definiti tipi o caricature. Nella loro forma più pura sono costruiti intorno a un'unica idea, o qualità; mentre se è presente in essi più di un fattore, allora ha inizio quella curvatura che porta al personaggio tondo. Il personaggio davvero piatto, può essere espresso con una sola frase come questa: "Non abbandonerò mai il signor Micawber".
>
> Il personaggio piatto offre un fondamentale vantaggio: il lettore lo ricorda facilmente e lo riconosce subito ogni volta che si ripresenta. Il personaggio piatto non è identificato da caratteristiche complicate e non muta nel corso della narrazione; per questo motivo è riassumibile in una sola frase che lo identifica immediatamente e per sempre. Diversa la situazione del personaggio tondo:
>
> La prova che un personaggio è tondo consiste nella sua capacità di sorprenderci in maniera convincente. Se non ci sorprende mai, è piatto; se non ci convince, è piatto e finge di essere tondo. Ha in sé l'elemento incalcolabile della vita nelle pagine di un libro (ivi, p. 85).
>
> Questa distinzione tra personaggi piatti e tondi non investe però il valore della narrazione in cui appaiono: la piattezza del personaggio non vuole dire che ci troviamo di fronte ad una narrazione inferiore. L'essere piatto o tondo del personaggio è funzionale all'effetto che il narratore vuole ottenere e che di conseguenza può mescolare nel racconto personaggi tondi e piatti a seconda delle esigenze della trama.

Ora, nel nostro caso, possiamo pensare che ad un primo livello della struttura narrativa si collochino le figure del protagonista e dell'antagonista, e che a loro volta possano poi essere sottoarticolate in base alla caratterizzazione di personaggio *piatto* o *tondo*: l'eroe classico non è quindi

altro che un protagonista piatto, così come il canonico *villain* non è a sua volta altro che un antagonista piatto, senza profondità o sfumature; sono *topoi*, direbbe Eco.

A partire da questi due poli estremi, estremamente semplificati, possiamo immaginare una lunga serie continua di potenziali caratterizzazioni complesse dei personaggi – sia del protagonista sia dell'antagonista – in questo caso dotati di diverse sfumature caratteriali e di profondità emotiva. Potremo allora avere antagonisti antieroici, così come protagonisti antieroici. Personaggi né bianchi né neri in assoluto, ma un po' bianchi e un po' neri, un po' buoni e un po' cattivi. In sostanza lungo questa linea, in cui ai due poli si trovano le figure piatte del protagonista e dell'antagonista, si collocano tutte le diverse tipologie della figura complessa dell'antieroe, di una serie di personaggi caratterizzati da "luci ed ombre". Volendo schematizzare questa situazione avremmo qualcosa di simile a quanto esposto nella FIG. 1.1.

FIGURA 1.1
Lo spazio dell'antieroe



Ma è possibile ora identificare una tipologia dei personaggi antieroici?

1.2
Una fenomenologia dell'antieroe

Accogliere quindi l'equivalenza automatica tra la figura del protagonista e quella dell'eroe non è corretto. Come detto, è Dostoevskij che, per definire il protagonista di *Memorie del sottosuolo* (1864), usa per la prima volta il termine "antieroe". In tal caso l'autore sapeva bene di avere opera-

to la sovversione deliberata del modello letterario dell'eroe, associando la figura del protagonista alla "voce dal sottosuolo" che mette in discussione le opinioni correnti e comunemente accettate. Ma come possiamo isolare la definizione dell'antieroe? Basta pensare al semplice rovesciamento delle caratteristiche dell'eroe per avere una definizione di cosa si intende per antieroe?

Le caratteristiche che attribuiamo all'eroe sono note, fanno parte di un *topos* ben memorizzato dai lettori: l'eroe è dotato di un grande coraggio che, di conseguenza, lo può portare senza timore al sacrificio di se stesso per proteggere il bene altrui o quello della comunità a cui appartiene. Da notare che di per sé il coraggio non basta a giustificare l'atto di sacrificio per gli altri; l'eroe deve aderire in modo assoluto a specifici principi morali senza possibilità di deroghe o sfumature. Ulteriore caratteristica, che permette l'azione straordinaria dell'eroe, è il possesso di abilità o facoltà superiori a quelle degli altri uomini. Tale superiorità può essere fisica (fino alla caratterizzazione del supereroe, quasi mitologico, come Superman), tecnica (l'abilità nel tiro con l'arco di Robin Hood), o intellettuale (l'intelligenza superiore di uno Sherlock Holmes).

Ora, il rovesciamento di tali caratteristiche positive in un antimodello, in termini di contrari, può portare alla definizione di un particolare tipo di antieroe: si tratta in questo caso della figura dell'inetto, dell'antieroe che può svolgere una funzione critico-parodica oppure sfociare direttamente nel comico della commedia. Ma potremmo trovarci di fronte a narrazioni in cui il rovesciamento delle caratteristiche eroiche stereotipate sia solo illusorio: ad esempio l'inetto, il personaggio apparentemente incapace di farsi carico del ruolo di eroe rivela nel corso della trama di poter assolvere al suo compito eroico. Ulteriore possibilità è che il personaggio protagonista del racconto possieda caratteristiche contraddittorie, sia eroiche sia non eroiche, se non addirittura negative, da antagonista o *villain*.

Potremmo a questo punto azzardare una fenomenologia dell'antieroe (in parte debitrice della tipologia di Frye), basandola su una ipotetica dichiarazione dello stesso personaggio delle proprie potenzialità narrative; un percorso che serve in parte a sostanziare quella linea di continuità su cui si verrebbero a collocare le figure antieroiche nello schema proposto in precedenza:

1. potremmo avere un personaggio che sembra dichiarare: "non voglio, quindi mi oppongo". In tal caso si tratterebbe di un antieroe *per sovversione*, come accade spesso ai protagonisti dei romanzi di Dostoevskij. Qui il

personaggio rovescia molte delle caratteristiche positive dell'eroe, ma in quanto il fatto di possederle gli è indifferente, le rifiuta e di conseguenza è antieroico, e lo è per ribellione al pensiero dominante;
2. "vorrei, ma non posso": ci troviamo ora di fronte all'eroe mancato; il personaggio si trova a dover affrontare lo scontro con un mondo che non concede spazio all'eroe; i protagonisti dei romanzi di Stendhal avrebbero le caratteristiche eroiche, ma il contesto storico in cui vivono impedisce loro di esercitarle. È un antieroe *per frustrazione* (potremmo quasi dire in termini semiotici che il contesto sia l'opponente dell'eroe);
3. "vorrei, ma non riesco": situazione frustrante anche questa, ma per l'inettitudine del protagonista. Il personaggio sembra avere di fronte a sé il modello eroico, ma è irraggiungibile a causa delle sue limitate capacità fisiche, mentali o morali. È un antieroe critico del modello eroico in sé considerato, è spesso l'*inetto* che sfocia nel parodico o nel comico. Un modello "alto" di questa tipologia potrebbe essere identificato nel personaggio di Zeno Cosini di Svevo;
4. "non posso (sarei un *villain*), ma devo (essere eroe)": è un caso molto frequente di caratterizzazione dell'antieroe; si tratta dei casi in cui l'antagonista, l'oppositore, o il *villain* si trasforma, o rivela di essere, un eroe sotto la forzatura di una qualche spinta etica o emotiva. In questo caso, a differenza dei precedenti, il rovesciamento è dalla caratterizzazione negativa a quella positiva; sono le caratteristiche tipiche del cattivo ad essere rovesciate nei loro contrari per rivelare l'identità cripto-eroica del *villain*. Un caso di questa situazione è data dall'ispettore Javert, il persecutore di Jean Valjean nei *Miserabili* di Victor Hugo, che nel finale si trasforma in eroe positivo abbandonando il ruolo di antagonista;
5. "non vorrei, ma sono coinvolto mio malgrado (quindi devo)": anche questa tipologia è frequente in quanto si tratta della situazione narrativa dell'eroe per caso, di colui che si trova in una situazione che richiederebbe la presenza di un personaggio eroico in quanto *topos* stereotipato, ma che viene sostituito nella trama dalla reazione inattesa, in direzione dell'eroico, di un personaggio "normale", apparentemente non dotato di alcuna caratteristica di superiorità. Ad esempio l'Edmond Dantés del *Conte di Montecristo* si trova a svolgere il ruolo di eroe "per forza" – peraltro con tratti negativi dovuti alla sete di vendetta – dopo essere stato strappato alla sua normalità;
6. "sono quel che sono …": situazione limite in cui il protagonista, come nel caso precedente, non ha caratterizzazioni eroiche, è un *everyday man*,

ma in questo caso neppure il contesto che lo circonda richiede la presenza di un eroe (al contrario del caso precedente); qui possiamo definire il protagonista mediante il termine antieroe in quanto è la negazione dell'eroe per sua inutilità, è un personaggio che è antieroe perché non serve un eroe. Si tratta di situazioni narrative in cui la figura del protagonista riveste, rispetto ai due poli dell'eroe e dell'antieroe, una sorta di neutralità. Esempi letterari celebri il K. di Franz Kafka e il Leopold Bloom di James Joyce.

1.3
Le migrazioni dell'antieroe

Ma l'antieroe possiede una peculiarità: sembra migrare da una forma narrativa ad un'altra. Abusando metaforicamente della definizione di una classica struttura narratologica – stabilita come fondamentale per ogni narrazione da Joseph Campbell –, potremmo definire tale passaggio della figura antieroica da un forma narrativa ad un'altra "il viaggio dell'antieroe".

Nella storia del teatro, in quella del romanzo e in quella del cinema le figure antieroiche hanno una lunga tradizione. Nel teatro ci troviamo fin dalle origini di fronte all'eroe tragico, sconfitto e piegato dal fato (Edipo, Medea), ma abbiamo in seguito i tragici antieroi shakespeariani (Riccardo III, Re Lear, Otello, MacBeth e Lady MacBeth, Amleto). Spesso inoltre vengono citati come esempi di antieroi in ambito teatrale i protagonisti anomali di Beckett e del teatro dell'assurdo, ma tale denominazione viene attribuita anche ad alcuni protagonisti pirandelliani (Gorgolini, 2013).

L'antieroe segna fin da principio le origini del romanzo: Don Chisciotte è l'inetto protagonista di quello che viene ritenuto il capostipite del genere romanzo; le protagoniste dei romanzi di Defoe non sono certo perfette eroine senza macchia (Moll Flanders, Lady Roxana), e il Joseph Andrews di Richardson riassume diverse caratterizzazioni antieroiche (dall'inetto all'antieroe per frustrazione). Nel romanzo il concetto di antieroe viene ricondotto alle sperimentazioni moderniste legate alla definizione storica di antiromanzo (come in Joyce, Proust, Svevo), ma secondo alcuni la presenza della figura antieroica copre un arco temporale molto più ampio di quello del modernismo storico, per arrivare fino al romanzo postmoderno (Brombert, 1999; Abrams, 1999). Buona parte del

romanzo e del teatro inglese[2] e nordamericano del secondo dopoguerra vede al centro delle proprie trame narrative figure decisamente antieroiche (Hassan, 1995; Albertazzi, 2012).

Nel cinema la presenza dell'antieroe sembra delimitare il confine tra cinema "di qualità" e commerciale – basti pensare alla svolta segnata dagli ironici e tormentati antieroi della Nouvelle vague francese –, ma è in ogni caso fondamentale strumento di costruzione, di parodie e di narrazioni che spesso nascondono una qualche profonda forma di critica sociale o culturale, a cominciare ad esempio dallo Charlot di Chaplin (Marshall, 2003).

Nel comics invece l'antieroe sembra essere una scoperta recente, forse perché essendo stata per decenni relegata a forma di divertimento popolare e per adolescenti poteva presentare solo personaggi piatti o ridotti a semplici *topoi*. Ma a partire dagli anni Sessanta "i supereroi con superproblemi" di Stan Lee hanno mutato il panorama del concetto di eroe nel fumetto: ora l'eroe, o meglio il supereroe, del comics era combattuto e tormentato, e spesso si riteneva inadatto al compito a cui sembrava essere inevitabilmente destinato. Da questa idea nascevano eroi goffi e inetti, o apparentemente tali, eroi che avevano un lato oscuro, da *villain* (il Batman nella versione di Frank Miller, o quello di Alan Moore), o scorretti e sgangherati (il personaggio Deadpool). La centralità di una figura antieroica inoltre sembra rappresentare uno degli aspetti che definiscono il graphic novel e che ne caratterizzano la complessità narrativa e di scavo, spesso autobiografico, sul personaggio.

Sempre pescando casi esemplari da diverse forme narrative, anche nell'ambito del cartoon "seriale" – quindi al confine tra comics, cinema e televisione –, possono essere identificati personaggi antieroici come è il caso di Wile E. Coyote e della sua eterna caccia a Beep Beep (Road Runner)[3]. Il Coyote è antieroico perché sarebbe di fatto un *villain* alla ricerca spasmodica della cattura e della distruzione di Beep Beep, ma che è continuamente frustrato dall'inevitabile fallimento dei suoi complessi progetti (quindi si tratta di un *villain* inetto); d'altro canto quella che sarebbe la controparte buona e positiva, la vittima perseguitata rappresentata dal Road Runner, o Bip Bip in italiano, è anch'esso antieroico dato

2. Come nel caso degli Angry Young Men nell'Inghilterra degli anni Cinquanta.

3. Personaggi animati creati da Chuck Jones per la Warner Bros; primo episodio del 1949 intitolato *Fast and Furry-ous*.

che perfidamente fa cadere sempre in trappola il supposto cattivo Coyote. In anni recenti anche il lungometraggio d'animazione ha scoperto l'importanza dell'uso di personaggi antieroici, a partire dall'orco Shrek fino alla regina delle nevi Elsa di *Frozen*.

La più recente migrazione dell'antieroe è, come abbiamo visto, nelle serie televisive. Quindi in queste possiamo andare alla ricerca di un parallelo con la tipologia di antieroe "letterario" delineata in precedenza. Nelle stesse serie televisive dovremmo trovare un riscontro all'ipotesi che il personaggio antieroico sia uno strumento di sovversione di ruoli culturali stereotipati così come vengono rappresentati in altre narrazioni, e non solo in quelle televisive. L'antieroe può essere in tal senso funzionale alla "riscrittura" critica, parodica, oppure satirica delle serie TV classiche, quelle ripetitive ad episodi autoconclusivi, che avevano al centro della narrazione un tradizionale eroe piatto. Ad esempio uno dei più citati protagonisti antieroici delle recenti serie TV, Gregory House (*House, M.D.*, Fox, 2004-12), è il contraltare parodico, in senso amaro e spesso feroce, della rappresentazione canonica del medico televisivo buono, comprensivo, ed empatico nei confronti del paziente, un medico alla dottor Kildare per intenderci (*Dr. Kildare*, NBC, 1961-66); ma prima di House potremmo elencare un certo numero di serie medical incentrate sulla logica dei buoni sentimenti e dell'empatia un po' lacrimevole – ad esempio, *St. Elsewhere* (*A cuore aperto*, NBC, 1982-88), *Chicago Hope* (CBS, 1994-2000), *ER* (NBC, 1994-2009), *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-in produzione)[4].

Se volessimo poi collocare la figura del personaggio Gregory House rispetto alla tipologia degli antieroi "letterari" sarebbe inevitabile definirlo un antieroe per sovversione: House rifiuta il proprio ruolo di eroe per ribellione alle convenzioni sociali e culturali (e, direi, anche televisive). A questa tipologia appartiene anche quello che è forse il più letterario degli antieroi tra le recenti serie TV, vale a dire lo scrittore, perso tra sesso, alcool, e droga (e un po' di rock and roll), Hank Moody protagonista della serie *Californication* (Showtime, 2007-14). Questa figura antieroica per sovversione, di fatto fa un evidente richiamo a quella forma di caratterizzazione canonica dello scrittore tormentato e dal difficile rapporto con

4. In un episodio (St. 1, Ep. 5) lo stesso House, mentre è in pausa, guarda la sua soap opera preferita, *General Hospital* (ABC, 1963-in produzione). Evidente l'intenzione da parte degli autori di lanciare un indizio intertestuale allo spettatore meno attento.

il mondo tipica della tradizione letteraria statunitense, da Francis Scott Fitzgerald a Jack Kerouac, fino a David Foster Wallace, tanto per citare solo alcuni "autori maledetti".

Possiamo poi identificare nella serialità televisiva un esempio di eroe mancato perché si scontra con un mondo antieroico, l'antieroe per frustrazione. Un tipo ben rappresentato dai due protagonisti della prima stagione di *True Detective* (HBO, 2014-in produzione), Rust Cohle e Martin Hart. La figura dell'antieroe per inettitudine è rappresentata dal protagonista della serie spy-thriller *Chuck* (NBC, 2007-12) – in cui un nerd si trova costretto ad agire come una sorta di improbabile James Bond –, oppure nel contesto televisivo italiano dal poliziotto incapace e politicamente scorretto della serie *L'ispettore Coliandro* (di cui parleremo in seguito, cfr. *infra* PAR. 3.1). L'eroe per caso, antieroico perché rappresenta la normalità che rifiuta l'eroismo – in questo caso superomistico –, è ben rappresentato dai protagonisti della serie *Heroes* (NBC, 2006-10) in cui persone normali si trovano improvvisamente dotate di superpoteri che le mettono in difficoltà e in conflitto con se stesse e con il loro mondo.

Ma esistono modelli di antieroe della recente serialità televisiva che la tipologia letteraria, accennata in precedenza, fatica a contenere. Di fatto, in ambito anglosassone, il termine antieroe è stato recentemente utilizzato in un modo molto specifico, facendo riferimento alla sempre maggiore presenza nelle serie TV di protagonisti "cattivi", di veri e propri *bad guys*. Questi autori hanno focalizzato la loro attenzione sull'uso insistito in molte serie di una figura che possiamo definire un *villain* antieroico – o forse a questo punto un *antivillain* –, un cattivo in qualche modo macchiato o sporcato da una qualche forma di umanizzazione, in realtà un cattivo ibridato con la figura eroica.

Il *villain* che deve essere eroico spinto dagli eventi, o forse dalla propria umanità nascosta, è certamente rappresentato da Dexter Morgan (*Dexter*, Showtime, 2006-13), anche se si tratta di una figura antieroica complessa: sarebbe un cattivo, un serial killer, ma attraverso azioni "eroiche" – la soppressione sistematica di altri veri *villains* –, cerca la normalità antieroica (Grillo, 2012). Vicino, ma di segno opposto, è un protagonista antieroico spesso citato come altamente rappresentativo della categoria, ed è il Walter White di *Breaking Bad* (AMC, 2008-13): una persona normale – un docente di chimica buon padre di famiglia –, che è costretto a diventare un *villain* per rabbia e per sopravvivenza (un po'

come il Conte di Montecristo; è quindi l'antieroe "per caso", o coinvolto suo malgrado)[5].

Ma questa insistenza sui protagonisti cattivi si è spinta oltre indicando la necessità di aggiungere un'ulteriore categoria di antieroe, o di *antivillain*, come dicevamo: il "devo (essere cattivo), ma non posso (qualcosa ancora mi spinge all'umanità)". In questo caso il personaggio in sé completamente negativo cede parzialmente alla normalità e all'umanità, e non può più essere piatto; ora anche la figura del *villain* può essere approfondita, scavata e analizzata, dandole una terza dimensione. Il *villain* protagonista di alcune serie diventa fragile, mettendo in mostra il proprio lato umano, una rappresentazione che lo pone in discussione in quanto cattivo in termini assoluti.

Non si tratta di un *villain* solo apparentemente tale e che deve essere eroico perché spinto da una qualche forma di moralità che lo trasforma in eroe (come per Dexter il "codice di Harry", imposto dal padre, che lo obbliga a uccidere solo cattivi)[6]; in questa nostra nuova tipologia il *villain* rimane tale, il personaggio è negativo, è un *bad guy*, ma rivela delle sfumature umane: ed è qui che si ferma la sua interazione o spostamento verso il polo eroico.

Se risaliamo al capostipite dei vari *bad guys* citati dalla ormai ampia bibliografia sugli antieroi, vale a dire Tony Soprano, ci troviamo di fronte alla fragilità del capofamiglia mafioso, alla sua discesa verso la normalità. Ma Tony Soprano rimane un mobster, non cambia la sua natura di *villain*, rimane – come altri *bad guys* televisivi – sul polo della negatività (dai protagonisti "cattivi" di *The Shield*, *The Wire*, *Sons of Anarchy*, *Boardwalk Empire*, *Game of Thrones*, fino ai protagonisti delle serie nostrane *Romanzo criminale* o ancor più a quelli di *Gomorra*).

L'impressione è che tale caratterizzazione del *villain* parzialmente "umanizzato" abbia un'origine non tanto romanzesca, ma che venga da un'altra forma espressiva, forse più prossima alla televisione che alla letteratura, ed è il teatro. Fondamentalmente si tratta di eroi tragici, come

5. La serie era stata preceduta da una sorta di versione al femminile del ruolo antieroico di White, la Nancy Botwin protagonista della serie *Weeds* (Showtime, 2005-12), una madre che diventa spacciatrice in grande stile per salvare la famiglia.

6. Non so se sia un eccesso interpretativo pensare che gli autori abbiano speso una certa qual ironia nell'assonanza tra il "codice di Harry" ("Harry's Code") e il perbenistico e moralistico "codice Hays" ("Hays Code") imposto agli autori di Hollywood dagli anni Trenta fino alla fine degli anni Sessanta.

nel caso dei grandi eroi negativi delle tragedie shakespeariane (Warshow, 1962). La figura del personaggio di Tony Soprano è più simile ad un Mac-Beth che ad un Edmond Dantés o ad un ispettore Javert. È un cattivo coinvolgente, di cui partecipiamo come spettatori alle tragiche e violente vicende, forse aspettandoci sempre la catarsi della punizione finale, tipica e inevitabile per l'eroe tragico teatrale, la morte, l'unica redenzione. Ma la struttura narrativa seriale di questi prodotti televisivi non può fare altro che procrastinare anche il ruolo definitivo della morte: può esserci ancora spazio per un'altra stagione, anche se il *villain* seriale televisivo, l'eroe tragico contemporaneo, meriterebbe l'inevitabile (cfr. *infra* PAR. 2.2).

Una categoria o tipologia di personaggio che sembra avvicinarsi a quella che stiamo qui cercando di isolare è identificata da Anne W. Eaton nel saggio *Robust Immoralism* (2012). Eaton definisce le caratteristiche di quello che chiama *rough hero* mettendole in contrapposizione a quelle del più tradizionale e noto concetto di antieroe (ivi, pp. 283-4). L'antieroe, per definizione, da un lato manca delle tradizionali caratteristiche dell'eroe (determinazione, coraggio, forza fisica o intelligenza superiore ecc.), dall'altro è fortemente soggetto a tutte le debolezze umane (arroganza, codardia, invidia, indolenza, stupidità ecc.). Ma tutti questi aspetti negativi della personalità dell'antieroe, secondo Eaton, non condannano il personaggio in maniera definitiva agli occhi dello spettatore per una serie di motivi:

a) si tratta di difetti *lievi* se considerati in prospettiva generale;
b) *periferici* rispetto all'essenza della personalità del personaggio;
c) *scusabili* o *perdonabili* (perché ad esempio causati da un danno subito nel passato);
d) *controbilanciati* da alcune virtù possedute dal personaggio.

Il *rough hero*, nella definizione di Eaton[7], è come l'antieroe un personaggio pieno di difetti, ma i suoi difetti sono decisamente più gravi: è un sociopatico, un fuorilegge, un assassino, uno psicopatico, un sadico. Inoltre questi difetti sono parte integrante della personalità del personaggio, non sono debolezze o difetti periferici. Anche le qualità positive che il personaggio può possedere – la sua intelligenza, le diverse capacità di cui dispone per battere gli avversari, la precisione nel progettare ed eseguire azioni – sono comunque direttamente correlate al suo carattere moral-

7. L'espressione *rough hero* è ripresa dal saggio di David Hume *La regola del gusto* (1757, trad. it. 2006, p. 31).

mente negativo. Inoltre il *rough hero* è privo di rimorsi e agisce con l'intenzione di compiere azioni malvagie.

È importante il fatto che nel caso del *rough hero*, al contrario di quello che avviene per l'antieroe, il perdono da parte dello spettatore non è presupposto né richiesto. Nessuna virtù positiva controbilancia i difetti e i vizi del *rough hero*. Quindi in sostanza il *rough hero* è *intrinsecamente* immorale, al contrario dell'antieroe che sembra esserlo solo superficialmente per poi rivelarsi in fondo, o nella sua sostanza, moralmente positivo.

Ma se il *rough hero* viene rappresentato come moralmente inaccettabile in assoluto per lo spettatore, quello stesso personaggio in ogni caso è sempre il protagonista del racconto che lo spettatore deve trovare affascinante, e che deve essere comunque oggetto del suo coinvolgimento emotivo. Secondo Eaton le tecniche narrative per ottenere questo effetto sono varie. Il *rough hero* viene spesso rappresentato come carico di tratti umanizzanti e idealizzanti: è ad esempio leale, attento, e premuroso nei confronti della famiglia, degli amici, dei bambini o degli animali, o di qualsiasi essere indifeso. È spesso carismatico e affascinante, un effetto facilmente ottenibile dal punto di vista cinematografico o televisivo attraverso l'impiego di attori particolarmente abili in scena o semplicemente di bell'aspetto. Può essere intelligente, astuto, o colto, ed è spesso descritto come divertente, ironico o spiritoso.

Il *rough hero* è inoltre messo a confronto con altri personaggi moralmente più negativi di lui, dei veri e propri *villains*, piatti e senza sfumature caratteriali (vedi l'esempio del confronto tra Tony Soprano e il personaggio di Ralph Cifaretto). In alcuni casi, nota Eaton, il *rough hero* segue un proprio codice che può essere interpretato come quasi-morale, o che sostituisce per lui le norme della morale corrente (ad esempio "le regole" di Tony Soprano, il rifiuto del personaggio Omar di *The Wire* di "puntare la pistola contro dei cittadini", intesi come coloro che non appartengono al mondo del traffico della droga). In questo modo, secondo Eaton, noi spettatori veniamo in un certo senso sedotti dal *rough hero* e la nostra simpatia, rispetto, e ammirazione vengono rivolti a favore del protagonista negativo contro le stesse forze del bene, solitamente invece privilegiate dal punto di vista della percezione dello spettatore.

Potremmo a questo punto utilizzare o adottare questa denominazione, e in parte la stessa definizione, di *rough hero* di Eaton per la figura di quel protagonista negativo che abbiamo isolato nel campo delle diverse definizioni delle figure antieroiche. Il *rough hero* fondamentalmente non

è un buono, un eroe, che si sporca e che diventa un cattivo, ma solo in superficie come Walter White, ad esempio. Potremmo invece dire che viene dall'altra direzione, è un *villain* che sotto sotto rivela delle tracce di umanità e i problemi che essa comporta. Ma questa umanizzazione nel caso del *rough hero* resterà sempre la superficie della sua vera sostanza immorale e negativa.

2

Etica criminale

2.1
La questione morale

Se il protagonista di una serie televisiva è sempre più cattivo, quale potrà essere la reazione di uno spettatore a questa nuova caratterizzazione dei personaggi? In sostanza, perché ci piacciono le serie televisive di ultima generazione nonostante ci propongano protagonisti cattivi, o antieroi come vengono genericamente chiamati?

Noi siamo di fatto attratti dai personaggi o dalle persone cattive o moralmente negative per umana curiosità. Ci chiediamo perché siano diventati così, perché compiano quelle azioni, cosa li ha condotti a diventare dei *bad guys*. Un discorso diverso è invece domandarsi perché alcuni prodotti culturali – nel nostro caso le serie televisive – ci portano a simpatizzare, ad ammirare, a seguire a volte con preoccupazione, le vicende di personaggi caratterizzati negativamente.

La questione dell'empatia/simpatia o della semplice fidelizzazione col personaggio negativo, e quindi moralmente reprensibile, è diventata quasi inevitabilmente una questione etica: perché sopportiamo comportamenti immorali nei protagonisti delle serie TV contemporanee? Perché sembriamo giustificare azioni compiute da personaggi di finzione che in persone reali troveremmo orribili e inumane? E quale effetto hanno le serie "antieroiche" sugli spettatori?

Prima di tutto la discussione riguardo alla moralità o immoralità delle azioni dei personaggi nella finzione audiovisiva, e riguardo al loro supposto effetto sullo spettatore, è nata tra gli studiosi di cinema (Carroll, 1996a; 2003; 2010; Tan, 1996; Plantinga, Smith, 1999; Plantinga, 2009; Kieran, 2010), e in seguito ha coinvolto anche lo studio della serialità televisiva. Sullo sfondo della questione specifica che riguarda la serialità televisiva si trovano poi due diversi ambiti di dibattito e di ricerca. Da un

lato tale questione rientra nel più ampio dibattito etico-estetologico relativo al cosiddetto *Ethical Criticism of Art*. Dall'altro, dal punto di vista metodologico, i contributi sui *bad guys* televisivi tendono a fare tutti più o meno riferimento alla *Cognitive Media Theory* ed in particolare alle ricerche riguardo alle diverse modalità secondo cui un audiovisivo suscita emozioni nello spettatore attraverso specifici processi cognitivi. Ma vediamo ora questi due ambiti di ricerca a quali specifiche prospettive teoriche fanno riferimento.

Con l'espressione *Ethical Criticism* viene identificata – in particolare nell'ambito anglofono e nordamericano in cui si svolge in larga parte il dibattito contemporaneo – la discussione relativa al fatto se sia lecito o meno tenere conto nell'interpretazione e nella valutazione di un'opera d'arte dell'aspetto etico o morale. L'autore che ha in un certo senso riaperto il dibattito contemporaneo sul tema è stato il critico letterario Wayne C. Booth che, nel suo *The Company We Keep: An Ethics of Fiction* (1988), aveva sottolineato come l'aspetto etico del coinvolgimento del lettore nel processo interpretativo di un testo letterario dovesse essere nuovamente collocato al centro dell'attenzione del dibattito critico ed estetico, dopo un periodo in cui approcci di tipo formalista all'analisi testuale avevano escluso questo tipo di valutazione.

Il campo del dibattito all'interno della *Ethical Criticism of Art* può essere rappresentato come compreso tra i due poli opposti del *moralism* e dell'*autonomism*. Con l'etichetta *moralism* vengono identificate le tesi secondo cui il valore estetico di un'opera d'arte è determinato dal suo valore morale. Le tesi opposte secondo cui in assoluto le categorie etiche non devono influenzare la valutazione estetica di un'opera d'arte – e quindi che l'estetica sia autonoma e separata dall'etica – vengono identificate con il termine *autonomism*. Tra queste due prospettive estreme della questione si colloca una serie di teorie più sfumate e intermedie, a loro volta catalogate ed etichettate nei modelli del *moderate moralism*, dell'*ethicism*, dell'*immoralism*, e del *moderate autonomism*. Di fatto la vera questione oggetto del dibattito non è se sia appropriato utilizzare categorie etiche per la valutazione di un'opera d'arte, ma se questa forma di interpretazione appartenga ancora all'*estetica*.

Oggetto di analisi da parte degli studiosi coinvolti nel dibattito sull'*Ethical Criticism* sono in particolare le diverse forme di espressione artistica che abbiano una struttura *narrativa*. Nelle forme di espressione artistiche basate su un racconto o narrazione è infatti più facile che

emergano aspetti relativi a questioni morali, in particolare quando si faccia riferimento alle azioni, alle intenzioni o ai fini dei diversi personaggi che popolano un mondo narrativo. Per questo motivo, come vedremo in seguito, alcuni degli autori coinvolti nel dibattito teorico più generale hanno fatto riferimento come esemplificazioni anche alle narrazioni della serialità televisiva.

Le diverse posizioni – accompagnate dai relativi autori di riferimento – possono essere così sintetizzate:

a) *autonomismo radicale*: si tratta della posizione secondo cui la valutazione di un'opera d'arte deve essere compiuta esclusivamente in ragione di categorie estetiche. La poetica dell'*arte per l'arte* proposta da autori come Wilde, Huysmans, o d'Annunzio, o i modelli interpretativi genericamente definibili come formalisti – secondo cui il valore di un'opera d'arte è determinato solo dall'analisi delle sue strutture formali –, appartengono a questo genere di teorie. L'autore che ha difeso questa posizione contro ogni forma di ingerenza etica sull'estetica è Richard Posner (1997);
b) *autonomismo moderato*: secondo questa posizione i difetti o i pregi etici possono in alcuni casi avere una funzione nel definire il giudizio estetico su un'opera d'arte, ma in ogni caso le due tipologie di valori devono essere considerate e valutate separatamente (da cui la permanenza di una forma di autonomia del campo dell'estetico). L'idea che in ogni caso pregi o difetti da un punto di vista etico non possano mutare la valutazione estetica di un'opera d'arte è stata difesa da J. C. Anderson e J. T. Dean (1998);
c) *moralismo moderato*: questa prospettiva ritiene in generale che *alcune* opere d'arte possono essere valutate secondo un punto di vista etico e che in *questi casi* i difetti o i pregi morali possono essere rilevanti nella valutazione estetica di un'opera. Espresso in termini più semplici significa che quando un'opera manifesta un difetto dal punto di vista morale quest'ultimo coinvolge il giudizio estetico solo se inibisce o impedisce la capacità da parte del fruitore di reagire al testo così come previsto dalle sue strutture retorico-discorsive. Se un'opera possiede tratti talmente perturbanti per il fruitore da non poter essere propriamente compresa, o da essere rifiutata, allora il difetto morale ha coinvolto anche la possibilità di un giudizio estetico. Di fatto, se confrontato con le tesi dell'autonomismo moderato, è in gioco la valutazione di quanto ampio sia il campo di ciò che si deve intendere per estetico (un campo di pertinenza dell'estetico più ristretto per gli autonomisti moderati, un po' più ampio per i mora-

listi moderati). L'autore di riferimento per tale prospettiva è il filosofo statunitense Noël Carroll (1996b);
d) *eticismo*: secondo questa prospettiva gli aspetti etici manifestati da un'opera d'arte sono a pieno titolo parte della sua valutazione estetica. Apparentemente simile alla posizione del moralismo moderato è in realtà differente in quanto si tratta di una concezione "più ampia" del legame tra etica ed estetica. L'idea di fondo è che se l'opera d'arte prevede che l'aspetto morale sia rilevante per il giudizio della stessa allora, se presenta tratti immorali, questi avranno inevitabilmente un effetto sul giudizio estetico. Un difetto morale in un'opera d'arte, se porta ad una sua valutazione deviante o non prevista, e quindi ne impedisce una corretta "lettura" morale, allora quel difetto coinvolgerà *necessariamente* l'aspetto estetico (mentre il *moderate moralism* parla di una *possibile* valutazione negativa da parte del fruitore dell'opera d'arte, qui si parla di una *necessaria* valutazione negativa quando l'aspetto morale sia rilevante). Il principale sostenitore di questa posizione è il filosofo scozzese Berys Gaut (1998);
e) *immoralismo*: in realtà collocabile, come d'altronde anche l'*eticismo*, in prossimità del *moralismo moderato* di cui è anch'esso una variante, ma in questo caso come una sorta di visione complementare. L'idea di fondo di tale posizione infatti è che esistano opere d'arte in cui un intrinseco difetto etico possa diventare *parte fondante* di un giudizio estetico positivo. A favore di questa tesi è Daniel Jacobson (1997) che utilizza il caso del protagonista Humbert Humbert del romanzo *Lolita* di Nabokov (1996), un'opera che rappresenta un protagonista evidentemente immorale sotto molti punti di vista (pedofilo e assassino), ma che proprio grazie a questo aspetto viene ritenuta esteticamente rilevante. Carroll direbbe al contrario che qui il difetto morale non è un difetto estetico, ma perché in questo specifico caso l'immoralità della situazione è solo apparente, in quanto funzionale alla sua struttura e alla sua riuscita estetica. Se per l'*immoralism* fondamentalmente il difetto etico coincide con un valore estetico – lo determina in quanto l'etico è funzionale all'estetico –, per il *moderate immoralism* di Carroll è la funzionalità estetica a giustificare la presenza di un difetto morale. Interessante la posizione di Matthew Kieran e del suo *cognitive immoralism* (2003a; 2003b; 2005; 2006; 2010). La sua tesi è che un'opera d'arte immorale abbia un valore estetico proprio in quanto tale perché permette di aumentare o approfondire le nostre conoscenze riguardo al mondo e alla realtà che ci circonda. Il valore estetico in sostanza coincide qui con un incremento cognitivo delle competenze del sog-

getto che fruisce l'opera; nel caso di un'opera d'arte che presenti aspetti immorali l'incremento di conoscenza consiste da un lato, nel fatto che ci mette di fronte a nuove o a differenti prospettive sulle cose, mettendo in discussione le nostre credenze apparentemente assodate, mentre dall'altro un'opera immorale ci propone una maggiore comprensione di cosa siano relativamente il bene e il male, attraverso l'osservazione di eventi o azioni che riguardano situazioni estreme («experiencing what's bad to understand the good»; 2003a, p. 63);

f) *moralismo radicale*: posizione estrema che – come per l'autonomismo radicale – risulta difficilmente sostenibile in assoluto. Il nome che viene solitamente fatto a titolo esemplare è quello dello scrittore Lev Tolstoj in merito alla sua concezione della necessità che un'opera d'arte per essere giudicata di valore debba contenere un significato morale per la società. Questo porta inevitabilmente a considerare il valore estetico di un'opera d'arte come coincidente con la sua funzione pedagogica e/o sociale, e spesso può portare ad operazioni di tipo censorio nei confronti di quelle opere che non si conformino al modello etico corrente. Vicino a questa posizione è il saggio di Walton Kendall, *Morals in Fiction and Fictional Morality* (1994).

L'altro aspetto teorico fondamentale per il nostro tema è, come abbiamo detto, la centralità della *Cognitive Media Theory*, in particolare quando viene applicata all'analisi del coinvolgimento emotivo dello spettatore audiovisivo (cfr. *Introduction* a Plantinga, Smith, 1999). Di fatto il cognitivismo di prima generazione, ancora legato ai modelli dei diagrammi di flusso informatici utili per comprendere esclusivamente processi di tipo razionale, aveva escluso le emozioni dai propri oggetti di ricerca. Ma la seconda generazione della ricerca cognitivista, più attenta alle relazioni esistenti tra processi mentali e corporeità, ha superato il dualismo cognizioni/emozioni, parallelo a quello mente/corpo, valutandone le complesse relazioni e i meccanismi specifici di reciproca interazione. In questa prospettiva anche le emozioni sono state quindi reinterpretate come processi riconducibili a specifici modelli cognitivi.

Per i cognitivisti il cinema è stato subito identificato come un fondamentale laboratorio di ricerca riguardo a questo soggetto, poiché è stato considerato alla stregua di una vera e propria "macchina" produttrice di emozioni. In primo luogo l'approccio cognitivista alle emozioni generate dal coinvolgimento dello spettatore in un testo audiovisivo – quindi a partire da stimoli finzionali – parte dall'assunto che il processo di co-

struzione dello stato emotivo sia il medesimo attivo nelle emozioni nate a partire da uno stimolo reale. Ciò che proviamo come spettatori di un film è determinato dallo stesso processo emotivo che si innescherebbe di fronte ad una situazione reale. Secondo tale prospettiva le emozioni determinate da un oggetto di finzione è come se fossero delle simulazioni offline delle reali emozioni, e di conseguenza avrebbero un fondamentale ruolo adattivo e formativo per l'individuo. Sostanzialmente lo studio cognitivista del coinvolgimento filmico si incentra sull'analisi del modo in cui lo spettatore può provare identificazione, simpatia, empatia, o al contrario distacco, antipatia, presa di distanza, nei confronti dei personaggi che popolano un mondo di finzione audiovisivo.

Esiste di fatto un gruppo di autori ormai ritenuti fondamentali per comprendere l'approccio cognitivista ai *film studies*, come David Bordwell (1985), il citato Noël Carroll (1990; 1996a), Edward Branigan (1992), Murray Smith (1995), Ed Tan (1996), e Kristin Thompson (2003). Tra questi in particolare Smith ha costruito una teoria della risposta emotiva dello spettatore audiovisivo che ha avuto una larga fortuna in questo campo di ricerca.

Murray Smith propone una teoria che cerca di comprendere il meccanismo secondo cui si costituisce quello che chiama l'*engagement* ("impegno", "coinvolgimento", "relazione") dello spettatore nei confronti dei personaggi audiovisivi[1]. Si tratta secondo Smith di un processo scomponibile in tre passaggi (1995, p. 6):

a) il primo livello del processo di *engagement* dello spettatore è quello della *recognition*: qui avviene l'identificazione delle figure dei personaggi e dei loro rispettivi ruoli; si attiva in questo caso lo stesso schema di riconoscimento che viene usato per una persona reale e che ci permette di riconoscere una persona a noi già nota;

b) il secondo livello è quello dell'*alignment* (traducibile con "allineamento", "alleanza", "schieramento"): il termine identifica l'effetto che hanno sullo spettatore i diversi dispositivi testuali presenti nella struttura del testo audiovisivo predisposti per ottenere una determinata reazione; simile ai meccanismi del cosiddetto *punto di vista* della narratologia, riguardano il modo in cui vengono regolati la quantità, i tempi e i modi

1. Smith utilizza questo termine per evitare l'uso di *identification*, logorato e ormai abusato dalla precedente tradizione dell'analisi del testo cinematografico, in particolare nella critica di stampo psicanalitico.

della ricezione delle informazioni riguardo al mondo narrativo da parte del fruitore del testo. In Smith tale meccanismo consiste nel modo in cui il film fornisce informazioni sulle azioni, i pensieri, e le emozioni dei personaggi. L'*alignment* avviene secondo due principali processi: in primo luogo attraverso una «spatio-temporal relationship» (*ibid.*), vale a dire mediante il modo in cui il testo ci informa riguardo alle azioni del personaggio nel mondo narrativo (dal punto di vista audiovisivo riguarda il fatto che la videocamera segua letteralmente un personaggio che diventa così "focale" per lo spettatore); in secondo luogo mediante un «subjective access» (*ibid.*) che consiste nella possibilità da parte dello spettatore di avere accesso ai pensieri, alle emozioni, ai desideri e alle intenzioni del personaggio (questo avviene tecnicamente attraverso l'uso della *voice-over*, della *soggettiva*, del *primo piano* ecc.);

c) il terzo livello del processo di *engagement* viene definito dell'*allegiance* (la traduzione letterale del termine sarebbe "lealtà", "fedeltà")[2]: diversamente dall'*alignment*, che riguarda il modo in cui sono organizzate le strutture testuali per fornire determinate informazioni al suo fruitore, l'*allegiance* consiste invece nella risposta da parte dello spettatore determinata dal testo audiovisivo. L'*allegiance* viene definita dal modo in cui il testo orienta la valutazione da parte dello spettatore delle informazioni a lui fornite attraverso l'*alignment*, e quindi riguarda in primo luogo il modo in cui il testo filmico porta lo spettatore a definire le proprie simpatie o antipatie nei confronti dei personaggi. Secondo Smith lo spettatore viene guidato a simpatizzare o meno con un personaggio in ragione delle qualità morali da lui esibite nella narrazione (positive o negative che siano), e su questa base regola le proprie reazioni emotive nei confronti del personaggio stesso. L'*allegiance* avviene dunque quando il personaggio conquista l'approvazione morale dello spettatore che su questa base simpatizza con il personaggio e assume così un atteggiamento positivo di attesa nei suoi confronti e verso le sue azioni future. L'*allegiance* da parte dello spettatore non è fissata una volta per sempre, ma può variare nel corso dello sviluppo della narrazione, ed è soggetta a tali variazioni in funzione della valutazione morale delle successive azioni del personaggio,

2. Rispetto a quello che diremo sui protagonisti immorali delle serie TV, probabilmente l'espressione più adatta in italiano per tradurre questo termine sarebbe *confidare*: lo spettatore, qualunque sia il comportamento del protagonista, *confida* comunque nel fatto che stia comportandosi in questo modo a fine di bene o per un bilancio moralmente positivo della vicenda.

positiva o negativa, che permette la messa in discussione o la parziale revisione dell'*allegiance* iniziale.

Nel saggio *Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances* (1999) Smith dichiara di volere esaminare la natura delle nostre risposte emotive alla rappresentazione audiovisiva del male e della perversione. Di fatto alcuni testi audiovisivi possono proporre allo spettatore un *alignment* che non porta necessariamente a simpatizzare con il personaggio, ma che proprio attraverso le informazioni che scopriamo (attraverso l'*aligment*) conducono lo spettatore a non simpatizzare con quel personaggio, a trovarlo moralmente reprensibile o inaccettabile. Secondo Smith la stessa definizione di antieroe consiste nel fatto che lo spettatore possa essere focalizzato (*aligned*) su un personaggio per cui non deve provare simpatia (*allegiance*) poiché gli vengono attribuite azioni moralmente negative. Si tratta di quella che Smith definisce *perverse allegiance*, vale a dire quei casi in cui si determina da parte dello spettatore una risposta simpatetica con personaggi che manifestano tratti socialmente o moralmente indesiderabili (ivi, p. 222). Smith si pone a questo punto una domanda fondamentale: noi spettatori proviamo simpatia per un personaggio proprio perché compie azioni immorali, o nonostante tali azioni? Per rispondere prende in considerazione diversi generi cinematografici, dai *gangster movies* all'horror, arrivando alla conclusione che le forme di *allegiance* con personaggi moralmente negativi è in realtà spesso solo apparente. I personaggi negativi lo sono solo parzialmente o relativamente. Ad esempio, la figura di Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) in *Il silenzio degli innocenti* (1990) è in tal senso significativa. Nel caso di Hannibal si tratta secondo Smith dell'ennesima manifestazione di quelli che sono stati definiti i "good-bad character", personaggi che vengono inizialmente rappresentati come cattivi e moralmente scorretti, ma che poi rivelano di essere *fondamentalmente* – o *relativamente* (rispetto ad altri personaggi peggiori di loro) – buoni e positivi. La mostruosità del personaggio interpretato da Hopkins è resa evidente attraverso il suo manifesto sadismo nei confronti delle persone con cui dialoga e dal piacere che prova nei suoi atti di cannibalismo, ma allo stesso tempo gli vengono attribuiti tratti positivi come l'essere intelligente, colto e ironico, e attraverso la sua collaborazione con l'agente FBI Clarice Sterling (Jodie Foster) manifesta anche una forma di empatia inattesa da parte di un personaggio apparentemente inumano. Il comportamento di Lecter inoltre, se paragonato a quello degli altri prigionieri del manicomio criminale, tutti irrimediabilmente rappresentati come psico-

patici senza redenzione, oppure se confrontato con l'atteggiamento sadistico e persecutorio del suo carceriere, lo stesso direttore del manicomio dottor Chilton (Anthony Held), risulta agli occhi dello spettatore relativamente meno negativo di come inizialmente rappresentato. Un ruolo rilevante viene poi svolto dal fascino e dalle capacità recitative dell'attore Anthony Hopkins che aiutano lo spettatore ad alleggerire ulteriormente il peso della negatività del personaggio. In sostanza, la risposta di Smith alla domanda che si era posto, è che noi ci troviamo a simpatizzare con Hannibal Lecter – o con gangsters o altri personaggi che manifestino atteggiamenti genericamente perversi – non perché moralmente negativi, ma *nonostante* tale condizione. La *perverse allegiance* tra spettatore e personaggio "cattivo" è quindi in molti casi solo apparente, o meglio relativa.

TABELLA 2.1
Atteggiamenti dello spettatore nei confronti del personaggio

Proiezione (*projection*)	Desiderio di emulare il comportamento di un personaggio
Fiducia (*allegiance*)	Atteggiamento positivo forte ed esteso a larghe porzioni del testo, include la *sympathy*
Simpatia (*sympathy*)	Preoccupazione per un personaggio in pericolo; debole e di breve durata
Gradimento (*liking*)	Atteggiamento positivo legato ad aspetti superficiali del personaggio
Interesse neutrale (*neutral interest*)	Interesse per il personaggio, ma senza particolari connotazioni
Avversione (*dislike*)	Atteggiamento contrario al personaggio legato ad aspetti caratteriali negativi, ma superficiali
Antipatia (*antipathy*)	Giudizio negativo sul personaggio basato su comportamenti crudeli e immorali
Opposizione (*opposition*)	Forte atteggiamento di ostilità al personaggio (nei confronti di un *villain*)

Nel 2010, Carl Plantinga propone una serie di correttivi alla teoria di Smith dell'*allegiance*. L'autore vuole dimostrare che, seppure il giudizio morale dello spettatore sui personaggi di finzione possa effettivamente

determinare quel tipo di risposta che Smith chiama *allegiance*, esistono anche altre tipologie di risposta ai personaggi filmici in cui il giudizio morale ha un ruolo molto meno rilevante. Secondo Plantinga (2010, p. 41) l'*allegiance*, fondata sull'identificazione da parte dello spettatore di caratteristiche moralmente positive nel personaggio, è una forma di *engagement* forte e difficilmente modificabile; invece ad esempio la *simpatia* è una forma di relazione tra lo spettatore e il personaggio più debole, ma anche più flessibile e dotata di diverse sfumature e possibilità. Possiamo infatti provare simpatia per personaggi che manifestino la necessità di attenzione, protezione o cura, che siano in difficoltà o in pericolo, senza che vengano chiamati in causa giudizi morali. L'*allegiance* è basata su una valutazione morale del personaggio che deriva da uno sviluppo narrativo più lungo e articolato – una maggiore "frequentazione" con il personaggio da parte dello spettatore, più facile da ottenere tra l'altro nel caso di narrazioni seriali –, mentre la *simpatia* sembra sorgere anche in assenza di uno sviluppo narrativo prolungato, è di breve periodo, e può essere indipendente da giudizi morali. Nella varietà delle tipologie di relazioni affettive con il personaggio è possibile aggiungere anche il più debole *liking* (traducibile come "preferenza"): possiamo dare la nostra predilezione ad un personaggio perché attraente, ironico, elegante, oppure perché esiste con lo spettatore una qualche affinità culturale o etnica. Plantinga propone uno schema riassuntivo delle diverse forme di relazione tra spettatore e personaggio che comprendono una gradazione di reazioni da un lato favorevoli e dall'altro contrarie (cfr. TAB. 2.1): su un versante avremo, dalla relazione più forte a quella più debole, la serie *projection*, *allegiance*, *sympathy* e *liking*, dall'altro lato – intervallata dalla possibilità di un *neutral interest*, una sorta di grado zero – avremo la serie *dislike*, *antipathy*, fino alla estrema *opposition* (ivi, p. 43).

Quindi la manipolazione retorico-discorsiva della nostra percezione dei personaggi, messa in atto dalla narrazione filmica o genericamente audiovisiva, può creare diverse forme di relazione tra spettatore e personaggio, non esclusivamente fondate su un giudizio morale come supponeva Smith con il suo concetto esclusivo di *allegiance*. Possiamo così ritenere secondo Plantinga che la supposta valutazione morale di un personaggio possa non essere sempre basata su criteri morali; la forza persuasiva dei *moving image media* incoraggia infatti gli spettatori a valutare positivamente o negativamente i personaggi finzionali – ma anche le persone reali –, sulla base di semplici costruzioni emotive.

2.2
La costruzione del personaggio e l'*allegiance*

Prima di affrontare il dibattito in corso riguardo agli eroi "moralmente fragili" è necessario spendere due parole sulla struttura della teoria di Smith, data la sua centralità negli autori a seguire. Questo cercando di trovare un punto di collegamento con una prospettiva narratologica, ma anche per avere uno sfondo teorico più prossimo alla pragmatica del testo, di fatto non molto lontana dai fondamenti delle teorie cognitiviste applicate all'analisi dei testi audiovisivi. L'impressione infatti che si riceve dal lavoro di Smith è che sostenga di fare riferimento alla teoria cognitivista – vale a dire che a ogni effetto retorico-testuale corrisponda un processo cognitivo –, ma che dietro a tutto questo ci sia la possibilità di richiamare una più ampia tradizione di analisi testuale utile a sostanziare i concetti teorici, di fatto spesso un po' vaghi, della teoria cognitivista delle emozioni nello spettatore audiovisivo.

Il concetto di *alignment* di Smith è stato avvicinato a quello tradizionale nella teoria narratologica di *punto di vista* (ad esempio Garcia, 2016a, p. 57). Secondo Gérard Genette (1976, pp. 208-9) il meccanismo del *punto di vista* insieme alla *distanza* definisce il *modo* narrativo, vale a dire il sistema di dispositivi retorico-discorsivi che regolano la quantità di informazione fornita al lettore/spettatore sul mondo narrativo in generale e sul personaggio nello specifico. Si tratta di un fondamentale strumento per la costruzione dell'identità del personaggio per lo spettatore, ma come vedremo non è il solo meccanismo in gioco in questo processo.

Per comprendere in maniera semplice a cosa serva la tecnica del *point of view* è interessante ricordare cosa diceva Edward Morgan Forster (1991, p. 74) in proposito, prima ancora che i narratologi si occupassero del concetto. Forster notava che abbiamo la sensazione di conoscere i personaggi di Jane Austen così come conosciamo i nostri amici, ma conosciamo i personaggi di Virginia Woolf così come conosciamo noi stessi. La prima infatti descrive i propri personaggi *da fuori*, la seconda ce li fa invece conoscere *da dentro*, attraverso ciò che vedono e sentono. Potremmo aggiungere che il primo modo di presentazione è più definito, ma chiuso, mentre il secondo è più labile e vago, ma aperto. In sostanza la scelta di un "punto di vista" attraverso cui presentare il personaggio, o i personaggi, cambia la *quantità* (e anche la *qualità*) delle informazioni che noi lettori/spettatori possediamo sul personaggio. Il personaggio raccontato da un

punto di vista esterno ci darà su quell'individuo una certa quantità di informazioni che, dal punto di vista qualitativo, si limiteranno a dirci come esso appare e quali azioni compie, ma non sapremo cosa pensa e quali motivazioni lo spingano ad agire. Sull'altro versante – anche se possono darsi gradazioni intermedie di utilizzo delle forme di prospettiva – avremo una maggiore quantità di informazioni su quella che è la vita interiore del personaggio; ne conosceremo di volta in volta i pensieri e le motivazioni, ma ne avremo anche una impressione di incertezza e di scarsa definizione, una identità in costante divenire. Il punto di vista, quindi, contribuisce a dare del personaggio una caratterizzazione più o meno di spessore, a dargli una diversa caratterizzazione in termini di effetto di realtà. Il personaggio visto dall'esterno ci ricorderà il modo in cui osserviamo gli altri intorno a noi nella vita quotidiana, sempre cercando di intuire o di ricostruire i loro pensieri e motivazioni; secondo l'altra prospettiva, con il personaggio visto da dentro, l'effetto di realtà è ottenuto attraverso la corrispondenza con il nostro modo di vedere le cose e il mondo del quotidiano, in cui siamo noi i protagonisti della nostra storia.

La narratologia "letteraria" parla quindi del personaggio – e del romanzo stesso – come di una costruzione fatta di dispositivi narrativi, di cui peraltro l'autore è consapevolmente esperto, il che porta alla considerazione che il personaggio sia fatto di parole, che sia "una persona" di carta e di inchiostro. Traducendo questa metafora in termini più tecnici, Gérard Genette (1987, pp. 116-7) ha definito il personaggio come un *effetto* discorsivo e linguistico:

> egli è soltanto, in finzione, uno *pseudo-oggetto*, interamente costituito (come tutti gli oggetti di finzione) dal discorso che pretende di descriverlo e di riferire le sue azioni, i suoi pensieri e le sue parole. Ragione di più, probabilmente, per interessarsi maggiormente al discorso costituente di quanto non si faccia all'oggetto costituito, questo "essere vivente senza viscere" che in questo caso è soltanto (contrariamente a quanto avviene in uno storico o in un biografo) un *effetto* testuale.

Per questo alcuni autori hanno preferito usare non tanto il termine *personaggio* quanto l'espressione *effetto-personaggio* (Hamon, 1977; Jouve, 1992). Ma la definizione datane da Genette è ancora tutta incentrata sulla sola costruzione del personaggio *nel* testo, sul modo in cui l'autore inserisce nel racconto gli elementi necessari per definirne l'identità.

James Wood (2008) sostiene che Forster nel distinguere tra personaggi piatti e tondi usi una terminologia fuorviante. Infatti secondo Wood esistono personaggi per cui è più semplice "vederci attraverso" (i personaggi piatti di Forster), mentre altri restano più *opachi* (sarebbero i personaggi tondi di Forster); i primi sono personaggi che identifichiamo subito nella loro semplicità di costruzione (sono *trasparenti*), i secondi ci lasciano sempre con il dubbio di non avere ancora compreso tutto della loro identità e del loro carattere, mantengono un certo alone di mistero per il lettore (sono in un certo senso opachi).

Forse, a partire da questo suggerimento di Wood, potrebbe essere ancora più utile considerare i personaggi narrativi secondo la distinzione usata da Eco (1979, p. 56) tra testi aperti e testi chiusi. I testi chiusi secondo Eco sono quelli che non permettono al lettore alcuna particolare forma di elaborazione o di cooperazione nella costruzione del senso; il testo prevede un unico percorso di senso e quello solo può essere utilizzato dal lettore. I testi aperti invece sono quelli che lasciano al lettore la possibilità di percorrere diverse alternative di senso; l'opera è in tal caso aperta alle interpretazioni del lettore che può scegliere quale via percorrere nel costruire il senso del testo. Allo stesso modo possiamo pensare a due tipologie di personaggio: il personaggio *chiuso* che non lascia particolari possibilità di approfondimento al lettore (piatto; trasparente; *topos*), e il personaggio *aperto* che invece chiede al lettore un costante lavoro di elaborazione e di costruzione del personaggio stesso (tondo; opaco; tipo).

Il personaggio sarebbe quindi soggetto alle stesse procedure che permettono di ottenere il senso di un intero testo narrativo nella prospettiva della *pragmatica del testo*. Se, secondo Eco (ivi, pp. 24-5), il testo è «una macchina pigra» che chiede la cooperazione del lettore per costruirne il senso, allo stesso modo il personaggio è un fondamentale ingranaggio di tale meccanismo narrativo che a maggior ragione richiede una cooperazione più o meno rilevante da parte del lettore per costruirne il carattere e l'identità.

Ora sembra essere più chiaro cosa mancava alla definizione di Genette del personaggio come effetto narrativo. Da un lato infatti l'effetto-personaggio è basato sul modo in cui nel testo vengono dati determinati indizi o informazioni sul personaggio stesso, ma dall'altro deve contare sul modo in cui il lettore affronterà la costruzione effettiva del personaggio, sulla *cooperazione* del lettore con le strutture testuali. La costruzione del personaggio è una operazione *progressiva* compiuta dal lettore (o dallo

spettatore per un audiovisivo) nel corso della fruizione lineare del testo. Il personaggio è quindi sempre "in divenire", in costruzione, nel corso della lettura. In realtà il lettore mentre legge un testo narrativo produce continuamente delle previsioni riguardo agli sviluppi ulteriori della trama in base a quanto ha già letto. Eco (ivi, p. 118) dice che il lettore fa in questi casi delle «passeggiate inferenziali» ; il lettore esce con la mente dal testo e prepara una serie di potenziali percorsi di sviluppo della trama facendo ipotesi (inferenze) a partire da quanto ha già letto. La stessa cosa avviene per la figura e il comportamento del personaggio: il lettore, in base a quanto ne ha già appreso, sembra sapere come il personaggio potrà comportarsi nel seguito della narrazione e, se le sue attese venissero in qualche modo frustrate, anche questo farà parte del gioco narrativo.

Il lettore/spettatore usa quindi diversi livelli di informazione e di competenza per costruire la sua rappresentazione progressiva del personaggio. Possiamo distinguere tali diversi livelli di competenza in tre macroaree: gli indizi *testuali* (o *intratestuali*), i riferimenti *extratestuali*, e i legami *intertestuali*. Gli indizi testuali sono tutti quegli elementi riguardanti la figura del personaggio che il lettore trova *nel* testo così come l'autore li ha strategicamente disposti per dare al lettore un certo percorso interpretativo riguardo al personaggio. Gli indizi testuali possono essere a grandi linee suddivisi in quattro tipologie:

1. gli indizi *statici* che riguardano gli attributi fisici, psicologici, le disposizioni caratteriali, l'abbigliamento, gli oggetti e gli accessori del personaggio. Si tratta di tutti gli elementi *descrittivi* della figura del personaggio e di ciò che spesso lo caratterizza nei termini di una "presa di visione" del personaggio stesso (e quindi anche di una sua caratterizzazione psicologica e caratteriale);
2. gli indizi *dinamici* che riguardano tutte le informazioni sulle *azioni* del personaggio. Si tratta del "fare" del personaggio, ma anche del suo "vedere" e "parlare", vale a dire anche del modo in cui vede e descrive il mondo narrativo (il suo *punto di vista*) e del modo in cui si esprime riguardo a sé e alla realtà in cui si trova ad agire;
3. gli indizi *relazionali* o *dialogici* che danno informazioni al lettore riguardo ai rapporti che il personaggio ha con gli altri personaggi che popolano il mondo narrativo (riguardano la costruzione del "sistema dei personaggi"). Tali indizi vengono prevalentemente da quanto i personaggi dicono quando dialogano con il personaggio protagonista, e dai discorsi dei personaggi sugli altri e sul protagonista stesso (vedi, ad esem-

pio, l'importanza del pettegolezzo per la costruzione dei personaggi nei romanzi della Austen). Ma evidentemente comprende anche la descrizione degli atteggiamenti e del comportamento dei personaggi stessi l'uno nei confronti dell'altro, quindi anche senza l'ausilio dell'aspetto verbale, dando così al lettore ulteriori indizi per la costruzione del personaggio;

4. gli indizi *comunicativi* che riguardano in particolare le forme della comunicazione letteraria, vale a dire come l'autore ha costruito il modo in cui passano le informazioni tra il mondo narrativo e il lettore riguardo, in questo caso, al personaggio. Infatti l'autore attraverso dispositivi come la *focalizzazione* (che permette di regolare la *quantità* di informazione fornita al lettore sul personaggio; o meglio, *chi* vede e *quanto* costui vede degli eventi), l'uso di *voci* narrative interne o esterne al mondo narrativo (che determina la *qualità* dell'informazione riguardo al personaggio, se proviene da un testimone diretto degli eventi dentro alla storia, il cosiddetto narratore *omodiegetico*, o se invece il personaggio ci viene raccontato da un narratore *onnisciente* esterno al mondo narrativo) costruisce un simulacro di comunicazione tra narratore e lettore.

Ma il lettore nella sua costruzione progressiva del personaggio utilizza anche altre competenze, che vanno oltre quelle direttamente contenute nel testo narrativo. Ogni lettore possiede infatti una conoscenza generale di "come le cose vanno nel mondo", vale a dire che ha in mente una serie di istruzioni su come ci si comporta e cosa avviene in determinate situazioni più o meno quotidiane. Se il personaggio "entra in un bar", il lettore è facilmente in grado di ricostruire una immagine della situazione, dell'ambiente, degli oggetti, e delle possibili azioni dei soggetti. Gli psicologi cognitivisti chiamano queste conoscenze riguardo a situazioni stereotipate, *sceneggiature* (*scripts*) o *frames*: è come se nelle nostre conoscenze che ci permettono di agire nel mondo avessimo una "definizione" animata e pragmatica di cosa sia un "bar". Eco chiama queste elaborazioni, compiute dal lettore riguardo a contesti e situazioni familiari, *inferenze da sceneggiature comuni*. Il lettore crea ipotesi (inferenze) riguardo ad una specifica situazione senza che questa gli venga descritta nei dettagli; al lettore basta che una situazione comune e quotidiana venga evocata nel testo per richiamare alla mente un *frame* noto. Quindi anche per la costruzione del personaggio il lettore "esce dal testo" e cerca nell'archivio delle proprie conoscenze (nell'*enciclopedia*) quelle utili a disambiguare il comportamento o i pensieri del personaggio per via *extratestuale*.

Ma esiste una ulteriore competenza che il lettore (o spettatore) utilizza per completare la propria costruzione del personaggio. Come dice Eco (1979, p. 81) «nessun testo vien letto indipendentemente dall'esperienza che il lettore ha di altri testi». Ogni volta che leggiamo un testo ricorriamo più o meno consapevolmente alla nostra memoria di lettori, al ricordo di altre opere lette in precedenza. Questa competenza *intertestuale* – vale a dire che mette in relazione dei testi tra loro – permette al lettore di ripescare nella propria memoria racconti, situazioni, e personaggi simili a quelli che si trova di fronte in quel preciso momento. Esistono ad esempio delle vere e proprie storie o *fabulae prefabbricate*, delle strutture di base del racconto, che ricorrono in testi narrativi differenti: la serialità si basa proprio su questa memoria narrativa, sulla possibilità di riconoscere il ripetersi di una identica trama narrativa di base (si pensi al western, al poliziesco, all'horror). Oppure il lettore può riconoscere degli schemi ricorrenti – dal punto di vista tecnico delle *sceneggiature-motivo* – come nel caso della "fanciulla perseguitata", che rinvia al riconoscimento di ruoli specifici (il seduttore-rapitore e l'innocente fanciulla), a particolari sequenze di azioni (seduzione, rapimento, tortura/persecuzione), e a contesti determinati (l'antica dimora o il castello tenebroso). Ma la nostra memoria di lettori/spettatori è anche piena di *situazioni* ricorrenti estratte da ciò che abbiamo già letto o visto; si tratta delle cosiddette *sceneggiature situazionali*, situazioni stereotipate che vincolano lo sviluppo possibile di una parte del racconto. Basti riportare qui, come esempio tipico del genere western, il duello tra lo sceriffo e il cattivo che, tranne nei casi di ripresa parodica della situazione, solitamente può sopportare una variabilità minima anche nei dettagli apparentemente più insignificanti (pensate, da un punto di vista cinematografico, all'inevitabilità dell'uso della ripresa in dettaglio della pistola nella fondina di entrambi i contendenti). Ovviamente questo tipo di memoria da parte del lettore è di un livello più elaborato e raffinato rispetto al semplice recupero di riferimenti da sceneggiature comuni di cui abbiamo detto in precedenza; qui il lettore o spettatore deve fare riferimento ad una competenza già più tecnica e spesso di una certa esclusività (solo un cultore del genere cinematografico western statunitense può cogliere la ricercatezza dei riferimenti intertestuali dei film western di Sergio Leone). Anche per la costruzione del personaggio il lettore deve spesso fare ricorso ad una serie di riferimenti intertestuali ad altri personaggi a lui già noti, spesso a personaggi che appartengono ad altri mondi narrativi (pensate a come ci sia qualcosa che accomuna il personaggio di Dr. House

allo Sherlock Holmes letterario e cinematografico). Il vero lettore/spettatore esperto, spesso il cultore di un genere narrativo specifico, sa riconoscere sottotraccia il rinvio ad altri personaggi e, spesso, attraverso i personaggi coglie anche il rinvio ad altre narrazioni che in tal modo vengono evocate e così "agganciate" al testo presente, con importanti conseguenze riguardo alla costruzione del significato complessivo del racconto che sta fruendo.

Quindi se vogliamo sostanziare il concetto di *alignment* in termini teorici più marcatamente fondati questa è certamente la strada da percorrere; ma fino a questo punto abbiamo trovato modo di spiegare solo una parte del modello teorico di Smith. Se volessimo indicare una vera novità nel modello di Smith questa consiste sicuramente nel concetto di *allegiance*: in sostanza si tratta di una risposta o effetto determinato dal *modo* in cui le informazioni sul personaggio vengono fornite al lettore/spettatore, vale a dire dall'*alignment*, ma che vanno oltre alla semplice fase di costruzione del personaggio, interagendo con le *credenze morali* del fruitore del testo. Le informazioni che abbiamo sul personaggio vengono poste a confronto con la nostra idea di cosa sia morale o immorale, ma allo stesso tempo valutiamo, come facciamo nella vita reale, il *contesto* e le *circostanze* in cui le azioni vengono compiute. Nei termini della pragmatica del testo di Eco sono passeggiate inferenziali fuori dal testo, ma in cui, ad essere richiamate dalla nostra enciclopedia culturale, sono competenze riguardanti la valutazione delle azioni, dei pensieri, e delle intenzioni delle persone, così come noi le conosciamo nel nostro contesto culturale e sociale (ad esempio le azioni del serial killer Morgan Dexter sono oggetto in prima istanza di riprovazione e timore). Quelli che ho chiamato aspetti circostanziali, o co-testuali, riguardano invece la ri-valutazione che siamo portati a fare delle azioni dei personaggi e delle loro motivazioni in ragione della specifica *situazione narrativa* in cui esse sono collocate (Dexter compie quelle azioni perché fa giustizia dove la legge ha fallito, sempre tra l'altro seguendo un proprio personale codice morale; è un amorevole padre di famiglia; è tormentato dai dubbi riguardo alle proprie azioni così come lo siamo noi). Quindi possiamo meglio comprendere cosi sia il meccanismo della *allegiance* di Smith se lo traduciamo in termini di una risposta cooperativa con il testo da parte del fruitore.

Jason Mittell (2015, p. 163), partendo dalla teoria di Smith, propone una'idea simile quando parla di una *operational allegiance*: come spettatori siamo impegnati nella costruzione del personaggio, o nella sua ri-costruzione a partire dai tratti che ci vengono forniti dall'*alignment* testua-

le. Ma in questo modo la negatività o antieroicità del personaggio passa in secondo piano, venendo ad essere posto in risalto proprio il meccanismo stesso del percorso "esistenziale" del personaggio. Distratti dalla necessità di ricomporre il puzzle della personalità del protagonista negativo, affascinati dalla sua complessità, dimentichiamo quanto sia immorale il suo comportamento. Impegnati a cooperare con le strutture testuali, mettiamo da parte, o in secondo piano, la valutazione morale del personaggio.

Ma su tutto questo ritorneremo quando affronteremo alcune applicazioni di questi aspetti teorici ad alcuni prodotti della recente "serialità italiana televisiva".

2.3
Il dibattito sull'eroe "difettoso"

Nel 1999 viene messa in onda da HBO la serie *The Sopranos* che colpisce immediatamente sia gli spettatori sia la critica televisiva per le sue caratteristiche innovative. Tra queste caratteristiche viene sottolineata la particolare caratterizzazione della serie e dei suoi personaggi, sicuramente anomala rispetto alla tradizione dei prodotti televisivi. Si delinea così la tipologia del *flawed character*, del personaggio "con difetti" o difettoso, che a partire da *I Soprano* presto genererà una serie di altri protagonisti dalle caratteristiche simili. Era quindi inevitabile che la figura di Tony Soprano diventasse uno degli esempi fondamentali al centro del dibattito sull'eroe difettoso della serialità televisiva.

Noël Carroll per primo, nel suo *Simpathy for the Devil* (2004), si chiede in che modo la figura di Tony Soprano affascini lo spettatore televisivo. Prima di tutto afferma che con questo tipo di personaggio si può avere solo una forma parziale di identificazione. Ci identifichiamo infatti con Tony Soprano per quello che ha in comune con noi, per la banalità della sua routine quotidiana e della sua vita familiare, contrapposta invece alla sua attività criminale che ci è del tutto estranea. Ma questo non basta a spiegare il fascino esercitato dalla sua figura, in tal modo il personaggio sarebbe solo accettabile, e non come il nostro eroe (o antieroe in questo caso). È infatti importante che Tony Soprano venga sempre rappresentato agli occhi dello spettatore come meno immorale degli altri personaggi che lo circondano. Tony è "il male minore"; in termini relativi è il personaggio più positivo dal punto di vista morale che noi spettatori incontria-

mo in quel mondo narrativo. Inoltre, sempre per accrescere l'accettabilità del personaggio, vengono sottolineate alcune virtù positive di Tony, sempre tra l'altro in contrapposizione agli altri personaggi che ne sono privi: è leale, ama la propria famiglia, segue un proprio codice di comportamento (criminale) in modo inflessibile.

Quindi, in conclusione, perché sopportiamo un personaggio nella finzione che nella vita reale troveremmo intollerabile? Ma perché Tony Soprano è appunto costruito in modo da essere "irreale", è un personaggio di finzione e per questo viene "disegnato" in modo da potere essere affascinante, e in quanto tale sarà inevitabilmente diverso da qualsiasi Tony Soprano reale. In questo modo Carroll cerca di disinnescare anche qualsiasi potenziale richiamo ad una supposta pericolosità di una costruzione di finzione che ci renda simpatetici con il male. Quella che abbiamo di fronte noi spettatori è finzione e non potrebbe essere altrimenti; semmai il ruolo di quella narrazione è proprio quello di permetterci di vivere e di esperire il male, di informarci del suo pericolo attraverso la finzione, per permetterci di porre un confine al male reale.

Anche il già citato Murrey Smith (2011) si chiede che cosa faccia di Tony Soprano «such an appealing attractive murderer». Secondo Smith la prima ragione che porta lo spettatore ad essere affascinato da Tony Soprano è che il personaggio viene rappresentato come un *regular guy*, una sorta di ordinaria "persona per bene". Ma allo stesso tempo questa sua caratterizzazione familiare – come sottolineva già Carroll – viene messa in contrasto con la malvagità delle sue azioni criminali come boss mafioso. Tony è di fatto diviso tra due "famiglie" e tra i due diversi doveri che esse gli impongono, quelli della famiglia biologica e quelli della famiglia "lavorativa", la famiglia mafiosa. Vive quindi le stesse pressioni e gli stessi problemi ed emozioni di una persona comune, di uno spettatore della serie, e questo lo mette in un certo senso in sintonia con il pubblico, lo rende simile nella sua diversità. Allo stesso tempo, l'altro aspetto, quello negativo della rappresentazione della personalità di Tony Soprano, esercita un diverso genere di attrazione, quello determinato dal fascino della trasgressione. Tony infatti incarna l'icona letteraria e cinematografica del gangster, di un uomo dotato di un forte potere e di carisma, che può permettersi di compiere qualunque azione, al di là di qualsiasi norma o convenzione sociale o morale. Anche lo spettatore può così immaginare di agire in maniera moralmente trasgressiva, ma nella più totale impunità; non tanto come Tony, ma ancor più di lui visto che sta semplicemen-

te immaginando ciò che il personaggio nel mondo di finzione sta invece compiendo con tutti i rischi che ciò può comportare. Quindi da un lato ci preoccupiamo per Tony Soprano perché è uno di noi – proviamo quindi simpatia per lui –, dall'altro lo ammiriamo perché lo vediamo agire in modo immorale impunemente, o comunque senza timore delle conseguenze dei suoi atti trasgressivi. È la differenza di livello ontologico (l'*ontological divide* come lo chiama Smith) – tra la realtà dello spettatore e la finzione del mondo narrativo di Tony Soprano – a permettere al pubblico di godere di questo paradosso, e di accettare un personaggio che viene rappresentato come morale e immorale allo stesso tempo.

Molto interessante per quanto riguarda il tema del *flawed hero* è l'intervento di Anne W. Eaton attraverso il saggio *Robust Immoralism* (2012). Le sue opinioni hanno generato tra l'altro un vivace dibattito con Noël Carroll, autore che abbiamo già citato come esponente centrale delle tesi del *moderate moralism*. Anche Eaton parte dalla contraddittoria figura di Tony Soprano, chiedendosi: perché simpatizzo con Tony? Perché lo ammiro, perché mi piace, nonostante il suo comportamento moralmente inaccettabile?

Eaton ricorda che il filosofo empirista scozzese David Hume, in un celebre brano del suo *La regola del gusto* (2006), aveva posto in evidenza come fosse inevitabile assumere un atteggiamento di rifiuto nei confronti di quelle opere in cui fosse presente la rappresentazione di eroi dai comportamenti immorali (quelli che Hume stesso definiva dei *rough heroes*). Ma quello che avviene è spesso il contrario: noi siamo fortemente attratti da storie in cui i personaggi hanno comportamenti moralmente reprensibili e fuori dalla norma. Eaton ritiene che il piacere provato dallo spettatore di fronte ai *rough heroes*, come Tony Soprano, riveli un particolare tipo di effetto estetico fondato proprio sul carattere immorale delle azioni del personaggio. Sostanzialmente il modo in cui è costruita una narrazione propone una particolare prospettiva sul mondo narrato e sui personaggi; quindi i differenti modi di rappresentare un personaggio immorale possono cambiare o pilotare l'opinione dello spettatore su quel personaggio. Ad esempio esistono delle palesi differenze nel modo in cui Dickens presenta al proprio lettore il personaggio immorale di Uriah Heep in *David Copperfield*, e il modo in cui viene invece presentato il personaggio di Tony Soprano nella serie TV (Eaton, 2012, p. 282). Il personaggio dickensiano viene rappresentato attraverso un continuo accumulo di molteplici tratti negativi che portano il lettore a provare repulsione e disgusto nei suoi

confronti, mentre Tony Soprano, nonostante i suoi comportamenti criminali e immorali, viene rappresentato come saggio, carismatico, deciso, e coraggioso. Quindi è lo stesso meccanismo retorico-testuale messo in atto dagli autori della serie *I Soprano* che porta lo spettatore ad assumere un atteggiamento ambiguo e contraddittorio nei confronti di Tony Soprano. Lo spettatore viene condotto a percepire il *rough hero* simultaneamente come accettabile e inaccettabile, amabile e ripugnante. Il piacere estetico dello spettatore di fronte alla rappresentazione di un personaggio come Tony Soprano deriva secondo Eaton dall'essere lasciato in questa particolare condizione di incertezza cognitiva tra l'immoralità e l'attrazione, tra il rifiuto o la simpatia per il personaggio.

Al saggio di Eaton risponde polemicamente Noël Carroll (2013), sempre sulle pagine di "The Journal of Aesthetics and Art Criticism", cercando di difendere la propria posizione generale riguardo alla valutazione estetica dei testi narrativi che presentino aspetti immorali, tra cui possono essere annoverati anche i personaggi immorali. Per fare questo Carroll riassume le due visioni teoriche, sua e di Eaton, collocandole all'interno del più ampio dibattito dell'*Ethical Criticism* (in precedenza da noi riassunto nelle sue posizioni essenziali). Eaton ritiene che l'esistenza di quella tipologia di protagonisti che lei chiama *rough heroes* provi la tesi dell'*immoralismo*, vale a dire che in alcuni testi, costruiti in modo discorsivamente efficace, un difetto etico possa essere interpretato come un valore positivo dal punto di vista estetico. La visione di Carroll è invece che, data l'esistenza di casi in cui un difetto etico di un'opera d'arte deve essere necessariamente ritenuto anche un difetto estetico, di conseguenza un difetto morale deve trovare una giustificazione, pena il fallimento anche estetico dell'opera (il che è di fatto l'essenza della posizione della sua versione del *moderate moralism*). Secondo Carroll dunque esistono opere che manifestano tali difetti morali da mettere lo spettatore nell'impossibilità di provare una qualsiasi forma di piacere estetico, ma non il contrario: non ha ancora trovato opere dell'ingegno i cui tratti immorali fossero un pregio estetico in sé considerati. Carroll propone il seguente esempio; nel caso in cui un romanzo, un film, o una serie televisiva contenesse una descrizione della strage degli innocenti, anche se Erode venisse descritto in modo simpatetico – ad esempio come un personaggio tormentato che si lascia andare con dolore alla propria colpa –, l'opera sarebbe un fallimento dal punto di vista dell'obiettivo estetico ed emotivo a causa della sua intolle-

rabilità morale[3]. Carroll ritiene che l'errore di Eaton (che definisce *narrative fallacy*; ivi, p. 372) consista nel guardare solo ad un aspetto della struttura narrativa, in questo caso concentrandosi sulla figura del personaggio protagonista, senza valutare l'insieme dell'opera e la prospettiva implicita nei meccanismi narrativi del testo visti nel loro complesso. Come spettatori dobbiamo chiederci quindi se la prospettiva complessiva del testo condanna il protagonista all'infamia, oppure se aiuta a rappresentarlo come moralmente accettabile. Carroll torna sul caso di Tony Soprano, citato da Eaton e da lui già affrontato in passato (2004); è evidente che il personaggio viene collocato in un contesto narrativo complessivo che lo rappresenta agli occhi dello spettatore come malvagio, la maggior parte delle sue azioni offendono il senso etico dello spettatore. Ma in questo caso sono gli stessi sceneggiatori a mettere in evidenza il fatto che Tony debba essere interpretato come un personaggio "da tenere a distanza"; il dialogo tra la moglie di Tony Soprano, Carmela, e il suo psicoterapeuta, il Dr. Krakower, è significativo. Il dottore, di fronte alla difesa del marito da parte di Carmela che sostiene sia fondamentalmente una persona buona, mette in chiaro che non potrà più accettare da lei del denaro, proveniente dai traffici di Tony, poiché lo ritiene una persona moralmente inaccettabile. Questo sembra essere un chiaro segnale dato allo spettatore riguardo al modo in cui deve letteralmente costruire, attraverso indizi metatestuali, il proprio atteggiamento verso il personaggio.

Secondo Carroll noi non veniamo attratti dal male al punto da volere vedere il protagonista compiere atti malvagi o moralmente reprensibili – la tesi di Eaton che potrebbe essere descritta come "dell'immorale per l'immorale", ricalcando quella "dell'arte per l'arte" degli autonomisti. Semmai lo spettatore riceve informazioni – aggiungerei, quasi una serie di esemplari lezioni – sul male e sui limiti dell'immoralità. Lo spettatore, sulla base dei tratti che rendono simpatetico Tony Soprano (ad esempio, la lealtà nei confronti degli amici e della famiglia) e che lo portano

3. Vengono in mente in questo caso le descrizioni e le riscritture del personaggio di Erode fatte da Anatole France in *Il procuratore della Giudea* (1980), o la ben più famosa rappresentazione di Erode da parte di Michail Bulgakov in *Il maestro e Margherita* (1967). In entrambi i casi gli autori evitano la descrizione della strage degli innocenti o di altri eventi che potrebbero mettere in cattiva luce il personaggio dal punto di vista etico per il lettore; di fatto però ogni lettore di media cultura sa quali siano le colpe di Erode e di conseguenza anche senza queste ellissi narrative il giudizio morale è presupposto dal lettore. L'esempio scelto da Carroll lascia quindi margini di ambiguità o di interpretazione secondo l'una o l'altra posizione.

a seguire la trama narrativa, non viene invitato ad essere implicitamente immorale, ma viene condotto in direzione opposta, verso un maggiore chiarimento morale. Quindi in realtà questo tipo di narrazione, rappresentando eventi che hanno una rilevanza etica, seppure in chiave negativa, serve alla morale, non va contro di essa. Di conseguenza i personaggi eticamente "difettosi" non portano lo spettatore a sostenere le parti dell'immoralità come dice Eaton, seppure per riceverne un piacere estetico. Noi spettatori possiamo ammirare gli sforzi di Tony Soprano di essere un buon padre di famiglia o la sua determinazione quando difende se stesso da altri criminali, ma questo non ci porta a ritenere i suoi atti criminali meno immorali. Il fatto che questi personaggi, Tony Soprano come Humbert Humbert, non siano immorali in ogni atto da loro compiuto, non vuole dire che siano positivi, ma che il loro esempio debba metterci ancor più in allerta riguardo al potere di seduzione dei *bad guys*, che restano comunque moralmente inaccettabili.

Un aspetto interessante toccato da Carroll, e spesso dimenticato da altri autori, è il fatto che non sempre ciò che viene ritenuto morale o immorale ha direttamente a che vedere con ciò che è legale o illegale da un punto di vista formale. Ad esempio, la figura del "vendicatore" o del "punitore" è legalmente inaccettabile – il farsi giustizia da sé (la *rough justice*), anche quando le istituzioni latitano, non è legale –, ma dal punto di vista morale molti spettatori trovano invece accettabili azioni di questo genere nei loro protagonisti, da Jack Bauer a Dexter Morgan. Ma questo avviene perché il contesto narrativo in cui le loro azioni legalmente inaccettabili vengono collocate le rende moralmente accettabili (la vendetta di un torto subito; la punizione di un *villain*)[4].

Eaton aveva inoltre sostenuto che il solo fatto di ottenere l'effetto testuale di farci simpatizzare con i personaggi negativi fosse in sé un risultato esteticamente rilevante e positivo. Ma Carroll le risponde che le strategie narrative utilizzate per ottenere tali effetti sono di fatto banali e note (dalla focalizzazione alla ellissi narrativa, fino ai tentativi di distogliere l'attenzione dello spettatore dai comportamenti immorali attribuendo al personaggio tratti positivi minori o periferici), e che quindi il valore estetico di tali strumenti non può essere considerato così rilevante. Secondo Carroll sono banali trucchi del mestiere usati dagli sceneggiatori per ren-

4. Carroll (2013, p. 374) chiama questa tipologia di protagonista *vigilantes*.

derci accettabili i comportamenti immorali dei personaggi, e non raffinatezze formali utili ad ottenere un particolare effetto estetico.

Eaton (2013), nella sua replica alla risposta di Carroll, mette in chiaro che è sua intenzione superare l'interpretazione moralizzatrice di Carroll delle narrazioni in cui siano presenti *rough heroes* (da lei identificato come il corpus dei «Rough Hero Works»; ivi, p. 376). Secondo la visione di Carroll infatti queste opere sarebbero immorali, ma in realtà utili per renderci migliori (tesi del *moderate moralism*). Eaton vuole invece riaffermare la sua posizione che tali narrazioni ci portino come spettatori ad una condizione di ambivalenza e incertezza nel giudizio morale sul personaggio e sugli avvenimenti descritti, e che proprio questo possa essere considerato il risultato estetico più rilevante e intrigante dei "Rough Heroes Works" (tesi dell'*immoralism*). Che tipo di risposta innesca nei loro fruitori tale genere di opere? Serve a favorire la conservazione della purezza delle nostre concezioni morali, oppure è utile solo a intorbidire le acque lasciandoci nell'incertezza, come ritiene Eaton?

La prima questione posta da Eaton, e utilizzata da Carroll per contestarla, è fino a che punto il lettore o lo spettatore di un'opera moralmente ambigua sia soggetto a quella che viene definita come *contamination tendency*, ovvero la tendenza a confondere, e di conseguenza a scusare o minimizzare, caratteristiche immorali del personaggio con tratti positivi non di pertinenza morale (bellezza, intelligenza, risolutezza, successo sociale ecc.). Carroll ritiene che questa tendenza sia di scarsa importanza e che, ad esempio, gli spettatori di *The Sopranos* siano ben in grado di distinguere caratterizzazioni morali superficiali da tratti o caratterizzazioni non morali più profonde del personaggio. Eaton invece ritiene che questa sia una idealizzazione del concetto di "audience" e che nella realtà dei fatti la seduzione esercitata dai tratti non morali della personalità di un personaggio di finzione sia molto forte; senza dimenticare il fatto che la tesi di Carroll, che le narrazioni con *rough heroes* siano in realtà strumenti di moralizzazione, si basa proprio su questa contaminazione di caratterizzazioni morali e non del personaggio. Di fatto possiamo notare come alla base dell'oggetto del contendere in questo caso si trovi una diversa concezione del concettto stesso di *audience*; nel caso di Eaton si tratta di uno spettatore empirico le cui reazioni sono interpretabili attraverso meccanismi d'ordine psicologico; nel caso di Carroll il suo concetto di audience è invece ideale e – un po' come per il concetto di *lettore implicito* di Iser o quello di *lettore modello* di Eco – si tratta di strutture potenzia-

li, quindi non valutabili empiricamente in termini di reazioni reali di un concreto spettatore.

Se la rilevanza della *contamination tendency* sembra essere di fatto condivisa dai due autori, il vero oggetto del contendere riguarda invece la diversa risposta da parte del pubblico presupposta dalle due prospettive teoriche. Secondo Eaton è nella confusione dei tratti positivi e negativi del personaggio che nasce come risposta l'effetto estetico, vale a dire quella condizione di ambivalenza cognitiva in cui permane lo spettatore; mentre per Carroll è invece la separazione dei due aspetti, vale a dire il rifiuto per immoralità da un lato, e l'ammirazione o simpatia attraverso gli aspetti non morali o moralmente indifferenti dall'altro, che porta ad un effetto o risposta, ma in questo caso si tratta di una risposta sul piano principalmente etico. Potremmo dire che per Eaton l'etico (l'immoralità in questo caso) porta all'estetico, mentre per Carroll l'etico – pur passando attraverso considerazioni estetiche che determinano l'ammirazione o la simpatia per il *rough hero* – porta comunque all'etico. Che per Eaton l'etico e l'estetico siano fortemente interrelati lo mostra anche la sua risposta alla critica di Carroll riguardo alla scarsa rilevanza dei vari dispotivi retorici e formali utilizzati per ottenere il coinvolgimento dello spettatore. Secondo Eaton il fatto che siano strategie e strumenti ben noti, e spesso utilizzati nei testi narrativi, non vuole dire che alcuni autori possano essere più abili di altri nell'utilizzarli per ottenere un effetto estetico superiore ad altri testi, oppure che possano utilizzarli per fare sì che un difetto morale possa trasformarsi in un successo dal punto di vista del piacere estetico del fruitore. Se gli strumenti sono noti, non è detto che la maestria nell'utilizzarli sia sempre la stessa.

In sostanza la discussione tra Eaton e Carroll mette in evidenza come l'intreccio di problematiche etiche ed estetiche, quindi di due differenti livelli di valutazione di un testo, portino a interpretazioni spesso diametralmente opposte dell'effetto di un'opera narrativa, in particolare quando uno spettatore è messo di fronte ad un "eroe difettoso".

Molto interessante è la serie di contributi alla questione del "flawed character engagement" forniti dalla studiosa norvegese Margrethe Bruun Vaage, recentemente sintetizzati nel volume *The Antihero in American Television* (2015). Nel saggio *Don, Peggy, and Other Fictional Friends? Engaging with Characters in Television Series* (2012), scritto dalla Vaage insieme a Robert Blanchet, viene affrontata la questione del particolare genere di coinvolgimento emotivo a cui è sottoposto lo spettatore di opere di finzio-

ne, e in particolare sottolinea la differente reazione dello spettatore di film rispetto a quello di serie televisive. La familiarità che lo spettatore prova nei confronti dei personaggi, quasi si trattasse di un rapporto con persone reali, viene ad essere fortemente incentivata dalla struttura seriale della fiction televisiva, rispetto al più breve prodotto cinematografico[5]. Le serie televisive sono *long-term narratives* che inducono con maggiore facilità nello spettatore il senso di complicità e coinvolgimento con i personaggi protagonisti del racconto. Questa familiarità, indotta dalla particolare struttura narrativa della serialità televisiva, influisce sul giudizio morale dello spettatore nei confronti di personaggi anche moralmente reprensibili.

La Vaage ritorna sul rapporto tra la familiarità con il personaggio e la nostra valutazione morale dello stesso nel saggio *Blinded by Familiarity* (2014). Parte da una fondamentale legge della psicologia umana: più sappiamo di una persona più tendiamo a trattare il suo caso come speciale. Quindi se noi conosciamo il background, la storia personale, di un personaggio (attraverso quei dispositivi narrativi che sostanziano l'*alignment* di Smith; 1999, p. 228), siamo portati a giustificare molti suoi atti, anche quando siano negativi o moralmente riprovevoli. Siamo appunto "accecati dalla familiarità" con il personaggio: giudichiamo i personaggi che conosciamo meglio, a noi più familiari, come moralmente preferibili rispetto ad altri, anche se questi ultimi razionalmente sarebbero moralmente positivi[6].

L'esempio riportato dalla Vaage è quello di una scena in cui Tony Soprano aggredisce e intimidisce un medico al di fuori dell'ospedale, mentre gioca a golf con alcuni colleghi e amici (St. III, Ep. 7). Il dottor Kennedy è l'oncologo che ha in cura lo zio Junior e che si era comportato in modo arrogante e superficiale non rispondendo alle chiamate dello zio e dello

5. Il tema si collega al più vasto campo di studio delle cosiddette relazioni o interazioni parasociali che consiste, secondo la sociologia della comunicazione, nell'analisi dei meccanismi che determinano quel rapporto di familiarità (unidirezionale e senza alcun fondamento reale) che si crea tra uno spettatore e un personaggio mediale.

6. Il lavoro della Vaage è in parte basato sulle ricerche compiute da Arthur Raney sull'ipotesi che lo spettatore possa sviluppare schemi cognitivi che gli permettano di accettare personaggi antieroici se sottoposto a visioni prolungate di narrazioni con personaggi moralmente negativi (Raney, Shafer, 2012). Raney applica la CMT, o *Cognitive Media Theory*, all'interno di un modello di ricerca più tipico della psicologia sociale, vale a dire coinvolgendo gruppi selezionati di spettatori in veri e propri setting sperimentali e valutandone le reazioni emotive e valoriali mediante questionari (Raney, 2004; 2011; Raney, Janicke, 2013).

stesso Tony fatte per avere informazioni sulle cure. Lo spettatore è portato a trovare l'azione di Tony quasi doverosa, un atto necessario per mettere l'arrogante dottore al proprio posto. Ma la Vaage nota come questa valutazione positiva delle azioni di Tony Soprano sia dettata dal fatto che siamo portati a simpatizzare con il nostro personaggio "focale" grazie a quell'insieme di strategie testuali che Smith (2011, p. 78) definisce di *alignment*. Noi spettatori sappiamo tante cose del personaggio Tony Soprano: sappiamo dei suoi attacchi di ansia, che ha avuto una madre psicotica, sappiamo che si pone dei problemi di coscienza, e conosciamo la sua attenzione nei confronti della famiglia. Del dottor Kennedy sappiamo solo che è un medico che si è comportato in modo arrogante e che non si cura granché di essere attento nei confronti dei propri pazienti. La Vaage sottolinea che forse se sapessimo che il dottor Kennedy è così disattento perché distratto da problemi di salute, o perché sta divorziando, e se ne conoscessimo le frustrazioni e i più reconditi pensieri, allora saremmo pronti a valutare la situzione in un modo più equilibrato. Questa asimmetria riguardo alla nostra conoscenza dei due personaggi basta allo spettatore per giustificare il giudizio morale positivo nei confronti di Tony e delle sue azioni che, se giudicate al di fuori di questa nostra "familiarità", sarebbero inevitabilmente giudicate violente ed eticamente discutibili.

In *Fictional Reliefs and Reality Checks* (2013) la Vaage affronta invece la fondamentale questione della cosiddetta *asimmetria emotiva*: vale a dire, perché amiamo un personaggio nella finzione che invece nella realtà odieremmo? La sua risposta consiste nel mettere in evidenza due meccanismi testuali da lei definiti rispettivamente *fictional relief* e *reality check*. Si tratta di dispositivi testuali intesi a determinare un particolare genere di reazione nello spettatore, e che si può dire abbiano avuto successo solo quando conducono lo spettatore a quella riflessione che era presupposta dal testo, a comprenderlo così come era stato costruito per essere inteso.

Il *reality check* avviene quando qualcosa nel testo di finzione ricorda allo spettatore quali conseguenze morali o sociali potrebbe avere il suo coinvolgimento emotivo se quegli eventi o azioni fossero reali. Ad esempio, l'inserimento di materiale non finzionale (foto o filmati che documentino la realtà dei fatti) induce lo spettatore alla riflessione riguardo ai confini della finzione, attraverso il confronto tra le due reazioni o coinvolgimenti attivati. Un altro dispositivo utilizzato per ottenere un effetto di *reality check* è quello di rendere evidenti le conseguenze negative delle azioni di un personaggio nello stesso mondo di finzione rappresentato

(che in altri casi sarebbero state cancellate o "censurate" attraverso ellissi narrative o inquadrature reticenti). Esempio di questa situazione è la scena dello strangolamento di un pentito di mafia da parte di Tony Soprano (St. 1, Ep. 5) che ne mette in evidenza la crudeltà e l'efferatezza, ponendola in contrasto con i vari tratti positivi della sua personalità che ci avevano fatto simpatizzare con il personaggio. Si tratta di una specie di "ritorno alla realtà" per lo spettatore. Sembra dirci: ecco cosa sarebbe realmente un boss mafioso se non ci trovassimo di fronte ad un'opera di finzione.

Un altro aspetto che secondo Vaage rappresenta un *reality check* narrativo nella serie *I Soprano* è la figura della dottoressa Melfi, la psicoterapista di Tony. In sostanza la dottoressa Melfi è una rappresentazione nel mondo di finzione dello spettatore stesso: è una osservatrice "esterna" del comportamento di Tony e, come noi spettatori, non è parte delle logiche mafiose del personaggio; seppure ne sia attratta, ne è allo stesso tempo respinta, come avviene a noi spettatori. Significativo il fatto che sia l'ex marito sia il suo collega psichiatra il Dr. Kupferberg tentino continuamente di convincere la dottoressa Melfi ad abbandonare la terapia di Tony Soprano: cercano di riportarla alla realtà del comportamento del personaggio. Attraverso il personaggio della dottoressa Melfi lo spettatore stesso viene messo di fronte al problema se sia lecito simpatizzare con Tony Soprano – che è la medesima situazione in cui si trova la psichiatra rispetto al boss mafioso – con la differenza che lei può pagarne le conseguenze, morali e legali, nella supposta "realtà" della finzione narrativa, mentre noi spettatori siamo in salvo da qualsiasi conseguenza nefasta del nostro coinvolgimento emotivo. Ad esempio la dottoressa non rivela a Tony di avere subito uno stupro, anche se sentirebbe il bisogno di confidarglielo e così di essere vendicata; come noi è affascinata dal potere di Tony, ma allo stesso tempo lo teme. Di fatto la dottoressa Melfi rappresenta la reazione che avremmo nella vita reale nei confronti di una persona come Tony Soprano, quel distacco che proveremmo nei suoi confronti e verso l'immoralità delle sue azioni.

Il *fictional relief* consiste invece in un meccanismo attraverso cui lo spettatore coinvolto in un racconto di finzione viene portato ad ignorare, modificare, o ad estendere i limiti della propria prospettiva morale. Arthur A. Raney (2011, p. 20) chiama questo atteggiamento «moral disengagement for the sake of enjoyment»: quando uno spettatore segue una narrazione lo fa per il piacere che ne deriva e di conseguenza allenta la propria attenzione nei confronti degli aspetti morali che potrebbero

ridurre l'impatto positivo delle emozioni provate. In sostanza lo spettatore prova di fronte a certe situazioni narrative una sorta di "sospensione dei valori". In certi casi lo stesso contesto finzionale alleggerisce (*reliefs*) lo spettatore da una parte del peso della valutazione morale che invece comporterebbe il suo confrontarsi con eventi reali. L'effetto di *fictional relief* è collegato alla consapevolezza da parte dello spettatore di trovarsi di fronte ad un contesto puramente finzionale, gli rende evidente che non si trova di fronte ad una rappresentazione della realtà.

La Vaage cita in proposito la funzione svolta dal personaggio di Omar Little in *The Wire*. Omar Little è rappresentato mediante caratteristiche e azioni dai tratti esasperati e quasi parodici, tipici di un eroe di finzione, e che allontanano momentaneamente l'attenzione dello spettatore dalla rappresentazione realistica del contesto narrato, il degrado della città di Baltimora. Il ruolo di questo personaggio è quello di rendere evidente la finzionalità della narrazione stessa seppure essa venga presentata come fortemente realistica e faccia costante riferimento a problematiche reali. Significativo che tale personaggio eroico, quasi superomistico, venga ucciso da un ragazzino durante una semplice rapina nella terza stagione. Dopo essere stato identificato come eroe tipicamente finzionale è inevitabile, in un contesto narrativo come quello di *The Wire*, che venga ucciso nel più realistico e banale dei modi, vale a dire attraverso un *reality check*, quello che per lo spettatore rappresenta un duro ritorno alla realtà.

Di fatto, secondo la Vaage, la narrazione di serie TV come *I Soprano* o *The Wire* è costantemente giocata in una sorta di dialettica tra *fictional reliefs* – che sollevano lo spettatore dal provare a pieno il peso delle conseguenze morali del coinvolgimento con personaggi moralmente negativi – e conseguenti *reality checks* che riportano lo spettatore alle reali conseguenze di ciò che sta vedendo nella finzione, compreso il suo simpatizzare con criminali e *bad guys*. Anche in questo caso l'idea è che lo spettatore resti in uno stato di sospensione del giudizio, in una situazione ambigiua ed incerta dal punto di vista della valutazione morale del personaggio.

Alberto N. Garcia in *Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance* (2016a) ha invece cercato di isolare le principali strategie drammatiche che permettono di rafforzare l'identificazione dello spettatore con personaggi moralmente conflittuali nelle serie TV. Le caratteristiche solitamente chiamate in causa per rafforzare l'*allegiance* e legate di fatto alla messa in scena del racconto audiovisivo – primi piani emotivi, voice over, ellissi narrative, estetica e magnetismo dell'attore interprete del *bad guy* –

non sono sufficienti per giustificare il forte coinvolgimento emotivo che molti antieroi e *rough heroes* determinano negli spettatori della serialità televisiva. Garcia ritiene che siano quattro le strategie narrative fondamentali nel determinare il coinvolgimento emotivo dello spettatore:

a) la *comparazione morale* o il principio del "male minore": in sostanza nel sistema dei personaggi delle serie televisive antieroiche c'è sempre almeno un personaggio moralmente peggiore del protagonista, per quanto violente o immorali possano essere le azioni di quest'ultimo. Quindi in termini puramente relativi l'antieroe diventa agli occhi dello spettatore "un bravo ragazzo". Queste serie TV sono moralmente ambigue perché forzano lo spettatore a scegliere "il male minore";

b) il *potere consolatorio della famiglia*: rappresentare il personaggio moralmente ambiguo in un contesto familiare permette da un lato di fornire delle potenziali giustificazioni al suo comportamento violento o immorale (ad esempio Walter White di *Breaking Bad* diventa un produttore di anfetamine per lasciare un'eredità alla famiglia), dall'altro di rappresentare gli aspetti più intimi, vulnerabili ed emotivamente privati del personaggio stesso, depotenziando quindi gli aspetti negativi del suo carattere, spesso legati alla sua vita professionale o alle attività al di fuori del contesto familiare;

c) la *contrizione*: il fatto che il personaggio manifesti senso di colpa attenua il peso degli atti violenti o immorali compiuti (ad esempio l'uso della voice over in *Dexter*, che riporta i pensieri del protagonista, propone continuamente allo spettatore i dubbi e il conflitto interiore del personaggio riguardo alle sue "azioni punitive");

d) la *vittimizzazione*: i personaggi immorali vengono sempre presentati come vittime, con un passato che ne ha determinato l'attuale atteggiamento violento e fuori dalla morale corrente (spesso rappresentato da una infanzia traumatica). Il personaggio antieroico è in questo caso senza via di scampo: non può fare a meno di agire in quel modo, agli occhi dello spettatore è vittima delle circostanze e del suo passato.

Per concludere questa rassegna dei lavori dedicati all'interpretazione della funzione degli antieroi nelle serie TV, è necessario ricordare la presenza anche di un gruppo di studiosi che, attraverso una impostazione più vicina ai *cultural studies*, ha concentrato la propria attenzione sul rapporto tra i testi e i conflitti sociali e culturali della contemporanea società nordamericana.

Ad esempio, Ashley M. Donnelly in *The New American Hero: Dexter, Serial Killer for the Masses* (2012) sostiene che il personaggio di Dexter Morgan non abbia nulla di particolarmente innovativo, in quanto rientra in una tradizione tipica della cultura nordamericana che tende a valutare positivamente gli antieroi, questo partendo dalla constatazione che la storia statunitense è piena di ribelli per il bene comune considerati eroi. In realtà l'apparente ambiguità morale di Dexter non fa altro che rinforzare ideali conservatori, come quelli del "vigilante" o del "vendicatore", e attraverso la sua caratterizzazione – un cattivo apparente che nasconde un individuo positivo – offre paradossalmente una chiara differenziazione tra il bene e il male, ristabilendo il confine tra ciò che è normale e ciò che è "altro". Dexter infatti uccide "altri come lui", e non "noi normali", e nutre una fede indiscussa nel "codice di Harry" che ne controlla le azioni. La stessa Donnelly nel volume *Renegade Hero or Faux Rogue: The Secret Traditionalism of Television Bad Boys* (2014) amplia la prospettiva della sua ipotesi prendendo in considerazione anche altre serie televisive oltre a *Dexter* (*Sons of Anarchy, True Blood*, *Breaking Bad*, e *Boardwalk Empire*), per confermare l'idea che gli antieroi non siano affatto rivoluzionari o alternativi alla cultura dominante, ma che invece siano semplici reincarnazioni dei tradizionali eroi conservatori, capitalisti ed etnocentrici, con la differenza che vengono rappresentati come ancor più sanguinari e razzisti. Tali personaggi sembrano sovvertire i valori costituiti, ma in maniera occulta ripropongono i vecchi valori tradizionali e conservatori.

Una particolarità che è stata rilevata (Mittell, 2015, p. 149) è che i protagonisti antieroici delle serie TV contemporanee sono prevalentemente di sesso maschile – i casi delle protagoniste delle serie *Weeds* e *Veronica Mars* sono quasi isolati – e questo deve avere un significato. Geraldine Harris (2012), ad esempio, isola quelle che definisce le *postmasculinist drama series* – tra cui colloca *The Sopranos*, *The Wire*, *Deadwood*, *Mad Men*, *Sons of Anarchy* – e le contrappone alle *postfeminist drama series* – come *Sex and The City* o *Ally McBeal*. Le *postmasculinist series* propongono dei mondi narrativi dominati dalla misoginia, dall'omofobia, e dal razzismo, quando invece in apparenza sembrano stabilire una distanza ironica con questi stessi atteggiamenti attraverso la rappresentazione di un protagonista antieroico. La Harris interpreta questa rappresentazione ambigua dell'antieroe nei termini di una figura tragica, la cui situazione problematica è la rappresentazione stessa della crisi esistenziale della mascolinità dell'uomo bianco nordamericano.

Su una linea simile a quella della Harris si muove Amanda D. Lotz nel volume *Cable Guys: Television and Masculinities in the 21st Century* (2014). I protagonisti maschili antieroici vengono anche in questa prospettiva intesi come rappresentazione della condizione conflittuale e vulnerabile della mascolinità nella società nordamericana. Nelle serie TV contemporanee possiamo trovare una sorta di messa in scena dell'evoluzione storico-culturale dei diversi modelli di mascolinità. In realtà attraverso il conflitto tra i protagonisti tradizionali e quelli antieroici viene occultamente rappresentato lo scontro tra i modelli più tradizionali di mascolinità e quei nuovi modelli più prossimi alla sensibilità del postfemminismo contemporaneo.

Michael L. Wayne (2014) in *Ambivalent Anti-heroes and Racist Rednecks on Basic Cable: Post-race Ideology and White Masculinities on FX* – partendo dichiaratamente dal lavoro della Harris – pone al centro delle proprie riflessioni il tema del significato ideologico di quelle serie in cui viene rappresentato il conflitto tra un protagonista antieroico, bianco e di sesso maschile, che manifesta una posizione quantomeno ambigua rispetto al tema del razzismo, e un altro personaggio, sempre bianco e di sesso maschile, che invece incarna posizioni più dichiaratamente razziste. Secondo Wayne tale conflitto è solo apparente e maschera invece la tendenza a confermare lo spettatore nelle sue posizioni più conservatrici. Ad esempio Wayne prende in considerazione tre serie del canale FX (*The Shield*, *Sons of Anarchy* e *Justified*) in cui attraverso questa rappresentazione falsamente conflittuale vengono in realtà proposte visioni stereotipate e edulcorate del conflitto razziale che, paradossalmente, portano proprio a negare valore a queste stesse questioni.

2.4
La questione dei registri narrativi

Le serie televisive di cui stiamo parlando pongono inoltre una questione di tipo classificatorio, ma che coinvolge direttamente anche la loro possibile interpretazione. Si tratta del problema del tono discorsivo. Tradizionalmente si classificano le serie televisive in base al *formato* (in particolare definito dalla *morfologia* del singolo segmento narrativo, chiuso *vs* aperto, episodio *vs* puntata); al *genere* (il tipo di mondo narrativo rappresentato: western, fantascienza, poliziesco, horror ecc.); e infine in base al *tono discorsivo* o narrativo (cfr. Grignaffini, Bernardelli, in stampa).

I toni o registri discorsivi di solito utilizzati per classificare le serie televisive sono quelli della comedy (o della sit-com) e del drama. La categoria della sit-com copre l'intero arco del comico o del satirico, mentre la categoria drama raccoglie ogni tipo di costruzione narrativa "seria", appunto genericamente drammatica. Queste categorie sono di base derivate dalla classificazione aristotelica che aveva in qualche modo identificato nel sistema dei generi di età classica lo specifico di quello che era definito il modo *drammatico* di rappresentare i propri soggetti.

Contrapposta alla modalità narrativa o discorsiva, il modo drammatico era quello che otteneva la mimèsi mediante «gli attori i quali rappresentano direttamente tutta intiera l'azione come se ne fossero essi medesimi i personaggi viventi e operanti». Il modo drammatico, o *dramma* in generale secondo Aristotele (*Poetica* 3, 20), comprendeva due diverse categorie in ragione dell'oggetto imitato. Da un lato la commedia era «imitazione di persone più volgari dell'ordinario; non però volgari in qualsivoglia specie di bruttezza [o fisica o morale], bensì [di quella sola specie che è il ridicolo]» (*Poetica* 5, 35). Mentre l'altra forma di imitazione drammatica era quella della tragedia che consisteva nella «mimesi di un'azione seria e compiuta in se stessa, con una certa estensione; [...] la quale, mediante una serie di casi che suscitano pietà e terrore, ha per effetto di sollevare e pacificare l'animo da siffatte passioni» (*Poetica* 6, 25).

Tornando alla situazione della classificazione della serialità televisiva dovremmo trarne la conclusione che se l'uso della categoria di comedy sembra essere coerente con la definizione storica tradizionale di commedia di ambito teatrale, quella di drama sembra invece essere troppo generica; il campo dell'imitazione drammatica di soggetti seri è troppo vasto per poter comprendere al meglio alcune forme specifiche di costruizione narrativa delle serie TV. Quindi al di là delle due categorie tradizionalmente usate per la classificazione della serialità televisiva sarà possibile pensare di introdurne una terza, quella di tragedia. Ma a cosa potrà servire l'introduzione di un nuovo strumento classificatorio? L'idea è che l'introduzione di questa categoria di interpretazione narrativa possa dirci qualcosa riguardo alla questione dell'empatia o del coinvolgimento dello spettatore televisivo con il personaggio negativo.

Infatti, tornando alla tragedia, intesa come genere teatrale e non come categoria generale di rappresentazione, e in particolare facendo riferimento ad alcuni classici protagonisti negativi della tragedia shakespea-

riana, sorge spontanea una domanda: è necessario come spettatori essere empatici con personaggi come Riccardo III, Otello o MacBeth?

Il *villain* tragico shakespeariano è caratterizzato proprio da un tipo di costruzione del personaggio che non cerca assolutamente alcuna complicità o coinvolgimento emotivo, né tantomeno etico, con lo spettatore. Quella che si ottiene nei casi menzionati è una presa di distanza dall'eroe tragico negativo, che suscita pietà e orrore, ma non certo empatia (provare le stesse emozioni), né simpatia (condividere lo stato d'animo del personaggio). Nella tragedia shakespeariana non esiste tentativo di giustificazione agli atti del personaggio negativo, il suo passato non viene in soccorso del personaggio; l'unica sua possibile redenzione consiste nella morte. Di fatto il *villain* protagonista della tragedia diventa solo una potenziale apertura alla comprensione del personaggio, non alla sua giustificazione o accettazione: la distanza tra spettatore e personaggio rimane incolmabile. Non a caso il concetto stesso di tragedia in Aristotele è legato alla nozione di catarsi; la tragedia «mediante una serie di casi che suscitano pietà e terrore, ha per effetto di sollevare e pacificare l'animo da siffatte passioni» (*Poetica* 6, 25). Ma la catarsi, intesa come un generale dispositivo narrativo, porta lo spettatore ad allontanarsi, a distaccarsi da ciò che osserva, non di certo ad esserne coinvolto emotivamente.

In sostanza, l'idea è che nel caso dell'ultima generazione di serialità televisiva, potremmo identificare dei protagonisti che sono una tipologia specifica di antieroe, o meglio che appartengono sì all'ampia famiglia degli antieroi, ma che sono in realtà *eroi tragici*[7].

In prospettiva degli esempi che andremo a prendere in considerazione, di eroi tragici della serialità televisiva, è interessante quanto è stato detto dal critico cinematografico Robert Warshow nel suo saggio *The Gangster as Tragic Hero*, pubblicato nel 1948 sulla "Partisan Review". Warshow parte dall'identificazione di quale sia il moderno senso del tragico. Quello classico consisteva nello scontro dell'individuo con un ordine morale superiore (il fato nella tragedia classica), mentre in età

7. La possibilità di interpretare un antieroe, e in particolare il personaggio di Tony Soprano, come eroe tragico è stata utilizzata da Mike Lippmann (2004) e Murray Smith (2011). Lippmann mette in evidenza come la trama de *I Soprano* si adatti alla definizione di tragedia della *Poetica* di Aristotele. Smith invece accenna al fatto che Tony possa essere interpretato come eroe tragico in quanto, come da definizione aristotelica, è "uno come noi", né particolarmente vizioso, né troppo virtuoso; il che si ricollega alla sua interpretazione del fascino di Tony Soprano sullo spettatore poiché si tratta di un gangster che è allo stesso tempo un *ordinary guy*.

moderna (intesa come a lui contemporanea) è identificabile nel rifiuto dell'individuo nei confronti del principio della felicità collettiva (il sogno americano). Secondo Warshow l'opposizione o la ribellione all'ottimismo culturale imposto nella società statunitense, che genera inevitabilmente in molti un senso di disperazione e fallimento, trova espressione attraverso i prodotti della cultura di massa in forme di rappresentazione più o meno occulte o mascherate. La figura cinematografica del gangster nei film degli anni Quaranta è, secondo l'autore, proprio una di tali rappresentazioni. Il gangster è un eroe tragico perché rappresenta la frustrazione e la ribellione a quello che definisce «Americanism», il modello di vita americano. Come nella tragedia classica il gangster è un individuo che si ribella ad un superiore fato collettivo: la necessaria, ma continuamente frustrata, ricerca della felicità.

Il gangster cinematografico è una creatura dell'immaginazione, ben diversa dal criminale reale, ma esprime o rappresenta un'urgenza o esigenza molto reale per gli spettatori: come dice Warshow (1962, p. 130) «he is what we want to be and what we are afraid we may become». A proposito del meccanismo della catarsi Warshow sottolinea come la figura del gangster ci porti ad una sorta di duplice soddisfazione: da un lato partecipiamo della ferocia e del sadismo del gangster (l'atto di ribellione alla società), ma per vedere in seguito tale violenza rivoltarsi contro lo stesso personaggio (nella vendetta per la sua ribellione). Il gangster cinematografico compie il classico percorso dell'eroe tragico, al successo rapido e improvviso segue un'altrettanto rapida e rovinosa caduta. La morale del *gangster movie* per Warshow è che tutti abbiamo la sensazione di avere diritto al successo, con ogni mezzo, ma che ogni mezzo, ogni azione compiuta per avere successo, per essere un individuo, sia illegale, immorale, e che faccia sentire gli altri come soggetti ad un atto di aggressione lasciando colui che agisce per emergere in realtà solo e indifeso: «one is *punished* for success» (ivi, p. 133). Warshow sostiene che questo sia il dilemma fondamentale a cui la figura del gangster risponde: il diritto al successo è contemporaneamente proposto come possibile, ma considerato come sbagliato, negativo, pericoloso. La tragicità di tale figura porta con sé l'effetto sullo spettatore allo stesso tempo di distacco e di ammonimento morale ed esistenziale[8].

8. «The effect of the gangster film is to embody this dilemma in the person of the gangster and resolve it by his death. The dilemma is resolved because it is *his* death, not

2.5
Etica della narrazione seriale

Una risposta diversa da quelle finora proposte, che muove fondamentalmente da una prospettiva di tipo semiotico-narratologico, può essere costruita sulla base di quella che possiamo chiamare la *costruzione narrativa* di una prospettiva etica.

Il primo momento del percorso del nostro spettatore modello potremmo chiamarlo della *sospensione del senso di immoralità*. Si tratta di un meccanismo determinato dalle stesse strutture retorico-discorsive del testo audiovisivo che in un certo senso possiamo ritenere parte subordinata della nota *suspension of disbelief* di Coleridge. Vaage (2013, pp. 226-7) definisce un dispositivo simile identificandolo in una «suspension of moral judgement» o «suspension of values» che ritiene permetta un «moral disengagement»[9], vale a dire appunto una sospensione e relativo distacco da parte dello spettatore dal senso della consueta concezione etica relativa ad eventi reali. Vaage, come abbiamo visto, sostanzia tale meccanismo attraverso due specifici dispositivi che chiama del «reality check» e del «fictional relief»: come abbiamo visto, il primo consiste nella valutazione/confronto tra gli eventi descritti nella finzione e la realtà di riferimento attraverso episodi chiave in cui il senso della realtà viene spinto agli estremi proprio per rimarcare la distanza stessa tra finzione e realtà (ad esempio, la scena in cui Tony Soprano uccide un informatore di polizia). Questi "sondaggi" del testo finzionale in direzione della realtà di comportamenti immorali permettono di gestire un rapporto con gli eventi narrati che ci dà la sensazione di viverli, ma senza conseguenze negative, perché come spettatori veniamo poi sottoposti ad un altro genere di proposta narrativa, di tipo esplicitamente finzionale, che è quella appunto dei *fictional reliefs*.

Sulla base di questa presa di coscienza di una distanza tra la finzione e la realtà lo spettatore attiva il *confronto etico* tra le due situazioni: quella finzionale che gli viene descritta e quella reale ipoteticamente evocata. Vaage (2013) propone a sua volta una forma di confronto etico tra storia e spettatore. L'autrice ritiene che la valutazione morale da parte dello spettatore dei comportamenti dei personaggi non avvenga in forma ra-

ours. We are safe; for the moment, we can acquiesce in our failure, we can choose to fail» (Warshow, p. 133).

9. Concetto che riprende da Smith (1995, p. 189).

zionale, ma che sia fondata sulla emotività e sull'intuizione[10]. Questo è giustificato dal fatto che solo in tal modo il processo di valutazione morale può essere manipolato attraverso specifiche strategie narrative. Vaage ritiene infatti fondamentale, per il meccanismo dell'accettazione del comportamento immorale, il processo di serializzazione narrativa che permette la costruzione di un forte senso di familiarità con i personaggi. Di conseguenza, per Vaage, la familiarizzazione con il personaggio ci permette per via emotiva e irrazionale di accettare qualsiasi comportamento, anche se evidentemente negativo secondo la nostra abituale concezione morale[11]. Questo si basa sulla concezione espressa da altri autori che la valutazione morale del comportamento dei personaggi sia fondamentale per il coinvolgimento dello spettatore nella finzione (Smith, 1995; Carroll, 1996a). La serializzazione determina quindi la familiarità, che a sua volta ci porta ad accettare i comportamenti dei personaggi anche se normalmente li riterremmo immorali, e questo porta ad un inevitabile coinvolgimento emotivo dello spettatore nei confronti dei personaggi seppure moralmente negativi.

Ma si può partire da una diversa prospettiva: i prodotti culturali di massa non riflettono *la* realtà, ma quantomeno riflettono *sulla* realtà, ci dicono qualcosa su di essa anche se attraverso il filtro della rappresentazione narrativa o drammatica. La realtà della nostra percezione di cosa sia etico o meno non si basa su un confronto con la realtà quanto sulla esemplarità di ciò che vediamo rappresentato nella finzione.

Da più parti è stata evidenziata la difficoltà nel mondo contemporaneo di definire o ri-costruire una prospettiva etica unitaria: la fine delle grandi narrazioni nella postmodernità porta con sé la fine delle grandi prospettive etiche unitarie, o quantomeno la difficoltà rappresentata dalla loro difficile convivenza (Bauman, 1993). In una situazione di confusione etica, in cui manca una prospettiva etica complessiva o generale a cui

10. Teoria basata sulla prospettiva dell'intuizionismo morale; si tratta di una dottrina etica fondata sull'idea che il Bene sia un concetto semplice e che quindi non possa essere definito razionalmente, ma solo intuito; legata alla filosofia analitica inglese e in particolare al nome di George Edward Moore (1873-1958).

11. Da sottolineare il fatto che spesso in queste ricerche manca la problematizzazione di ciò che viene semplicemente definito come la morale corrente o di riferimento (come avviene anche negli studi della CMT di Raney e seguaci). Non viene posto il problema della difficoltà di esplicitare la nostra concezione etica, né il fatto che essa sia forzatamente una razionalizzazione, e che sia diversificata secondo molteplici variabili individuali (sesso, razza, religione, livello socioeconomico ecc.).

fare riferimento, risulta fondamentale trovarsi di fronte ad una concreta esemplificazione di ciò che è bene o male. Ma cosa vuole dire basare la propria prospettiva etica sul valore esemplare della narrazione?

Significa che possiamo ritenere fondamentale, per lo spettatore, al fine di ri-costruire la propria prospettiva etica, il *valore esemplare della narrazione*. La teoria di riferimento in questo caso è la cosiddetta *etica narrativa*[12]. Si tratta di una linea di ricerca della filosofia morale legata alla concezione generale che la stessa costruzione dell'identità di un individuo si basi su narrazioni. Narrazioni della propria esistenza e altrui, anche proposte attraverso i media, che vengono utilizzate per definire una personale identità narrativa. A maggior ragione anche la costruzione della nostra identità etica, la comprensione di ciò che riteniamo buono o non buono nei nostri e negli altrui comportamenti, in tale prospettiva è legata all'assimilazione di narrazioni in cui venga esemplificata una qualche situazione problematica dal punto di vista etico.

La costruzione di una identità etica attraverso l'esempio narrativo comporta che i racconti abbiano la funzione di porre dei confini pragmatici, di mettere dei "paletti", per delimitare un territorio altrimenti confuso, con confini (etici) poco o non definiti. Le narrazioni di cui fruiamo pongono dei confini a quella che è la nostra concezione dei limiti del comportamento (nostro e altrui), altrimenti non razionalizzabile, non esprimibile esplicitamente. Ci permettono di ri-costruire la risposta a domande del tipo: "quale è la tua concezione etica? Cosa intendi per norma etica di riferimento?", con un "senti, ti racconto questa storia ...".

Quindi una prospettiva etica di questo genere fornisce un importante valore e funzione anche alle narrazioni minori, quelle dei mass media. A questo punto quale sarà la funzione di una serie televisiva in cui il comportamento del protagonista sia eticamente anomalo? Di darci una esemplificazione, seppure negativa, di quello che deve essere il nostro e l'altrui confine etico. Le serie televisive con protagonisti "difficili e complessi" contribuiscono quindi, insieme ad altre fonti di narrazioni, a costruire la nostra identità etica.

Cerchiamo ora, prima di affrontare alcuni esempi di serie televisive italiane, di tirare le somme del discorso.

12. Autori di riferimento di tale prospettiva sono Alasdair C. MacIntyre (1984) e Paul Ricoeur (1990); per una visione di sintesi della prospettiva dell'etica narrativa cfr. Kemp (2002).

In generale abbiamo visto, usando la terminologia di Murray Smith, che è l'*alignment* a permettere la sostenibilità per lo spettatore dell'*allegiance* anche con il personaggio moralmente negativo. Detto in termini più comprensibili è il modo in cui il personaggio viene costruito narrativamente nel corso del testo audiovisivo a permerttere allo spettatore di accettare l'immoralità del personaggio stesso. Riassumendo, i principali dispositivi narrativi che servono da attenuatori dell'immoralità del personaggio sono:

a) il meccanismo del "male minore" o della *moralità relativa* del personaggio;
b) la *trasparenza* del personaggio (*vs* opacità) che ci permette di conoscerlo in modo approfondito (familiarizzazione), di "guardare dentro" al personaggio, di conoscerne le motivazioni, le ragioni, e la storia passata;
c) l'effetto di carisma o *fascinazione* che lo spettatore è indotto a provare nei confronti del personaggio (la sua intelligenza, anche se criminale, il machiavellismo, la capacità di costruire e perseguire un piano, aspetti accompagnati da specifiche capacità o caratteristiche attoriali che concorrono a determinare l'attrattività del personaggio).

Ma nonostante l'importanza del meccanismo di costruzione del personaggio, si deve evitare quella che Carroll giustamente chiamava *narrative fallacy*: nell'analisi di queste serie con un eroe "difettoso" non ci si deve concentrare solo sul personaggio protagonsita, ma si deve tenere conto del più ampio contesto narrativo in cui quel personaggio è inserito. Il *tono della narrazione* è fondamentale per comprendere il vero valore o funzione del protagonista *rough hero*, e il registro tragico della narrazione cambia la sua funzione per lo spettatore.

Partendo quindi dalla centralità delle strutture testuali delle serie TV per la loro valutazione da parte dello spettatore, l'assunto è che il *rough hero* deve essere interpretato come *eroe tragico*. In quanto spettatori non possiamo avere identificazione con questa tipologia di protagonista, ma l'esatto contrario, vale a dire *distacco*. Siamo affascinati dalla forza della personalità dell'eroe tragico che combatte contro un inevitabile destino, l'ineluttabile sconfitta dei suoi disegni. È la sua *hybris*, la sua ribellione, ad attrarci: vorremmo avere anche noi la forza di ribellarci al destino, anche sapendo che la fine è nota, come fanno i nostri *rough heroes*.

L'idea che una narrazione che presenti allo spettatore un protagonista *rough hero* abbia un *valore esemplare* è molto vicina alle teorie del *cognitive immoralism* di Matthew Kieran (2003a): l'arte immorale ha la

capacità di aumentare le competenze e le conoscenze del proprio fruitore dandogli informazioni riguardo al male, facendogli conoscere ciò che altrimenti non potrebbe sapere se non attraverso quell'opera. La mia versione è che noi spettatori seguiamo il tragico, e lento (in quanto seriale), percorso del *rough hero* verso l'inevitabile frustrante conclusione. Una fine frustrante per il personaggio, ma non per lo spettatore. Noi spettatori vediamo il male e sappiamo come collocarci o posizionarci rispetto ad esso, ne riceviamo una maggiore consapevolezza. Ma questo percorso narrativo non ha una mera funzione moralizzatrice ("fai il bravo spettatore, perché vedi come si va a finire"), serve (e per questo anche ci attrae) per farci vedere quello che vorremmo, ma sappiamo di non dovere o non potere fare: ribellarci al nostro destino andando al di là dei limiti della morale, superando i confini della convivenza civile. Come spettatori, attraverso il racconto del tragico *rough hero*, ricollochiamo i "paletti" e ridefiniamo i confini della nostra visione morale in una cultura in cui i confini della stessa non sono più dati da cosiddette "grandi narrazioni". Guardiamo *rough heroes* per sondare i confini della morale, per capire dove sta il male, e fino a che punto può spingersi un soggetto e la sua *hybris* in quella direzione.

L'idea dell'ambiguità o ambivalenza della reazione dello spettatore, secondo cui viene lasciato dalla narrazione del *rough hero* nel limbo estetico della indecisione tra morale e immorale, è valida ma parziale (le tesi di Eaton). È il meccanismo di base del tragico, ma che deve condurre da qualche parte lo spettatore che non può rimanere nel dubbio di una soluzione che non verrà. Non esiste un piacere del dubbio nel percorso dell'interpretazione, ma esiste il piacere della soluzione del dubbio, dello sciogliere il nodo. Il piacere estetico può sì derivare dal "nodo", o dal sapiente intreccio narrativo se vogliamo tradurre la metafora, ma lo spettatore è inevitabilmente condotto oltre dal naturale meccanismo che ci porta a cercare una soluzione al nostro stato di dubbio. Il filosofo pragmatista Charles S. Peirce nel suo saggio *Il fissarsi della credenza* (1877, in Peirce, 1984, pp. 85-101) aveva proposto una teoria della conoscenza basata su un particolare processo cognitivo. Secondo Peirce un soggetto posto di fronte a quello che lui chiamava un *fatto sorprendente*, a qualcosa che rompeva le attese del soggetto, veniva a trovarsi in una condizione di *dubbio*: sentiva quindi la necessità di trovare una soluzione, un'idea o una teoria, che desse una spiegazione all'evento inatteso. Il soggetto spinto così dal dubbio cerca una soluzione, non

può farne a meno, e la sua condizione di incertezza si placherà solo nel momento in cui riuscirà a trovare una ipotesi soddisfacente. Allo stesso modo lo spettatore cerca una via di uscita: perché tutto quello che ci viene mostrato, anche tutto questo male così sorprendente, deve pur volere dire qualcosa.

3

Dall'antieroe al *rough hero* nella serialità italiana

3.1
L'antieroe tipico: *L'ispettore Coliandro*

L'ispettore Coliandro è una serie prodotta da RAI Fiction, con la collaborazione di Tommaso Dazzi per Nauta Film, a partire dal 2006, ma non con continuità annuale, e con un numero di episodi limitato per stagione (2006 [4]; 2009 [8]; 2010 [2]; 2016 [6]-in produzione). Ideatore della serie è lo scrittore Carlo Lucarelli, autore del racconto e dei due romanzi di cui è protagonista l'ispettore Coliandro e che hanno ispirato la serie TV (dai romanzi era stato già tratto nel 1994 un fumetto disegnato da Onofrio Catacchio). Diretta dai Manetti Bros., la sceneggiatura è dello stesso Lucarelli, insieme a Giampiero Rigosi e Umberto Contarello. Potremmo definirla come una tipica serie episodicadi produzione italiana composta da episodi di taglio cinematografico (110 min.), che di fatto potrebbero essere interpretati come singoli film TV, definiti poi serie sulla base del riferimento al medesimo protagonista e allo stesso mondo narrativo che gli fa da contorno (ricorda in questo la scelta fatta per la scrittura e la produzione di un'altra "serie" RAI Fiction, sempre di derivazione letteraria, *Il commissario Montalbano*).

Ottima la reazione della critica, ma soprattutto del pubblico. Nonostante il successo già dalla prima stagione, partendo peraltro da aspettative limitate da parte della RAI, la serie ha avuto una storia produttiva e di programmazione abbastanza travagliata. La RAI aveva prodotto e girato già nel 2004 la prima stagione di quattro *TV movies*, ma li bloccò per due anni, mandandoli in onda solo nel 2006 (peraltro ad agosto), perché temevano reazioni negative da parte del pubblico (il *rude language* come direbbero gli anglofoni, unito alla manifestazione, seppure ironica, di pregiudizi razziali e sessuali, spaventavano la dirigenza RAI). In particolare si aspettavano reazioni negative da parte della Polizia di Stato (la figura

del poliziotto Coliandro poteva essere percepita come offensiva). Anche le stagioni a seguire, nonostante le reazioni positive alla prima stagione, non hanno avuto una storia lineare. In realtà la spinta a continuarne la produzione è in larga parte venuta dal lavoro svolto da un ampio fandom, in particolare in rete, che, premendo sulla RAI, ha aiutato gli sforzi del produttore Tommaso Dazzi, dei Manetti Bros. e di Lucarelli nel proporre nuove stagioni de *L'ispettore Coliandro*.

I dirigenti RAI non avevano tutti i torti a ritenere che la serie potesse risultare scomoda e che potesse fomentare proteste. Coliandro è un personaggio politicamente scorretto e alcune frasi o atteggiamenti attribuiti a lui o ad altri personaggi nei diversi episodi della serie hanno effettivamente scatenato polemiche, proteste, e qualche querela. Tra le proteste quella della comunità cinese in Italia per come erano stati rappresentati nell'episodio *Vendetta cinese* (St. I, Ep. 2), o le rimostranze degli Ultras del Bologna Calcio per come erano stati rappresentati nell'episodio *Sempre avanti* (St. III, Ep. 1), fino alla querela del calciatore Marco Materazzi per una frase di un personaggio in cui veniva menzionato a suo parere in termini lesivi della sua persona.

La serie è caratterizzata fortemente dall'intervento della particolare regia dei Manetti Bros., esasperata nelle scelte delle inquadrature e dal ritmo incalzante nel montaggio, col risultato di dare una caratterizzazione action all'insieme, inusuale nella serialità italiana. Sempre attraverso il loro intervento, ma anche evidentemente quello degli sceneggiatori, la serie è ipercitatoria e intertestuale. Ogni episodio è un mix allusivo a diversi generi dal noir, all'action, al mistery, alla detection, e ovviamente al poliziesco (nostrano, ma soprattutto statunitense). La serie è infatti ambientata nella Bologna contemporanea (molto è stato detto su questa location apparentemente inusuale per il poliziesco in Italia), ma con continue allusioni alla cultura degli anni Settanta. Allusioni ad esempio alla figura dello sgangherato ispettore di polizia Nico Giraldi, interpretato in ben undici pellicole tra il 1976 e il 1984 da Tomás Milián (tra cui *Squadra antiscippo*, 1976; *Assassinio sul Tevere*, 1979; *Delitto al ristorante cinese*, 1981), ma è evidente – anche nelle frequenti citazioni verbali da parte di Coliandro – il riferimento alla figura e alla serie dei film del rude e politicamente scorretto ispettore Harry Callaghan, interpretato da Clint Eastwood in cinque film, da *Ispettore Callaghan, il caso Scorpio è tuo* del 1971, fino a *Scommessa con la morte* del 1988. A conferma dell'esistenza di una sorta di linea anni Settanta che collega molti degli elementi citatori, la musica

della sigla *Wolf Tune* (di Pivio e Aldo De Scalzi) – che spesso accompagna Coliandro in molte scene – ricorda il celebre *Shaft Theme Song* del film *Shaft* (1971), così come la stessa grafica delle immagini utilizzate nella sigla è decisamente da film anni Settanta.

Lo stesso Lucarelli, in una intervista contenuta nel DVD della I stagione della serie, descrive il modo in cui è nato il personaggio Coliandro, e il rapporto che lega il pesonaggio letterario a quello televisivo. Lucarelli racconta che voleva scrivere una storia di cui fosse protagonista la figura di un poliziotto cattivo, razzista, e pieno di pregiudizi. Un ispettore Callaghan italiano in sostanza, ma che ogni volta che fosse caduto in uno dei suoi pregiudizi o in qualche sbaglio per eccesso di superomismo, venisse punito o sbeffeggiato. Allo stesso tempo la sua negatività non poteva coinvolgerne l'integrità morale: non poteva essere un poliziotto corrotto o disonesto. Quindi Coliandro poteva essere sì ottuso, stupido, e politicamente scorretto, ma allo stesso tempo doveva anche essere onesto e, fondamentalmente, un perdente. Secondo Lucarelli sono questi aspetti fallibili o di umanità nel suo personaggio che lo rendono simpatico, riducendo l'impatto dei suoi lati negativi. Questa osservazione ricorda quanto dicono Carroll e Smith sui personaggi antieroici, vale a dire che siano gli aspetti ordinari o semplicemente umani del personaggio "sbagliato" a rendercelo comunque simpatetico nonostante i suoi difetti. Ma Lucarelli aggiunge che Coliandro sembra avere i difetti tipici dell'italiano medio – da cui una ulteriore possibilità di identificazione simpatetica. A questo proposito ricorda come i personaggi protagonisti della commedia all'italiana degli anni Sessanta fossero "uomini pieni di difetti e imperfetti", ma che – interpretati da grandi attori come Sordi, Gassman e Tognazzi – sapevano rendere perfettamente la caratterizzazione antieroica e ambigua dell'italiano medio.

Il personaggio televisivo è secondo Lucarelli diverso da quello letterario quantomeno perché nato dalla collaborazione di diverse persone e figure professionali, dagli altri due sceneggiatori, dall'intervento dei registi, fino a quanto di proprio ci ha messo nel personaggio l'attore Giampaolo Morelli. L'altro sceneggiatore, Rigosi, sottolinea anche come l'origine del personaggio televisivo sia stata sì il frutto del loro lavoro collettivo in preproduzione e in produzione, ma anche il risultato degli spunti che venivano sia dalla versione letteraria sia da quella fumettistica di Coliandro. La fisicità e l'espressività dell'attore Morelli è stata poi fondamentale nel potere caratterizzare il personaggio in direzione antieroica rendendo be-

ne quel misto di spavalderia e di imbranataggine che alla fine hanno definito il suo personaggio televisivo.

Una particolare importanza nel completare il personaggio è rivestita dalle figure femminili che affiancano Coliandro. Già nel racconto *Nikita* la figura femminile svolgeva quella che Lucarelli ha chiamato il ruolo del dottor Watson alla rovescia. Coliandro non capiva mai nulla di ciò che stava accadendo, mentre lei aveva la capacità di cogliere le situazioni e di risolvere i casi. Nella versione televisiva del personaggio il rapporto di Coliandro con le figure femminili diventa anche l'occasione per inserire ulteriori contraddizioni a cui sottoporre Coliandro e i suoi pregiudizi. Le donne di Coliandro sono sempre dotate di caratteristiche che rientrano esattamente negli stereotipi negativi su cui si basa la sua personalità: la studentessa del DAMS che frequenta i centri sociali, una donna cinese, una ragazza che viene da una famiglia di pregiudicati e che vive nel quartiere malfamato della città, una bellissima donna nera. Alla fine di ogni episodio Coliandro sembra liberarsi di un proprio pregiudizio attraverso il dolore per l'abbandono da parte della figura femminile di cui puntualmente si è innamorato. Potremmo dire che il personaggio cresce ogni volta attraverso le proprie pene d'amore che lo portano a perdere lungo il percorso uno ad uno i suoi pregiudizi.

Questo aspetto dell'incentrare ogni episodio su un diverso pregiudizio, che Coliandro perde scontrandosi con la prossimità con l'oggetto del proprio odio o paura, è forse l'elemento più debole della costruzione narrativa della serie. La costruzione del processo di superamento del pregiudizio risulta infatti un po' troppo meccanica e didascalica, seguendo un meccanismo basato su di un percorso reiterato:

a) esemplificazione nelle parole e negli atti del pregiudizio;
b) incontro o conoscenza con l'oggetto reale del pregiudizio;
c) abbandono del medesimo.

Tutto questo sembra ricordare il canonico buonismo didattico della RAI "paleotelevisiva" in cui ogni conflittualità doveva essere corretta in termini moralistici.

La cosa interessante è che però esiste un'evoluzione del personaggio nel corso degli episodi – anche se non in presenza della continuità narrativa di una serie serializzata – attraverso cui il protagonista sembra diventare sempre più consapevole della propria inadeguatezza e dei propri limiti. Ma paradossalmente questa consapevolezza sembra rendere il personaggio più sicuro, invece di indebolirlo. Nella successione degli episodi

e delle stagioni la virtù del personaggio non è più la sola ostinazione ("ho risolto il caso prendendo cazzotti"), ma è anche nella coscienza dei propri limiti: Coliandro cresce in senso esistenziale, imparando dai propri errori, dalla propria stessa fallibilità. Il personaggio, assumendo implicitamente una maggiore sicurezza di sé, diventa anche di stagione in stagione più dinamico e attivo, prende iniziative, abbandonando per gradi la caratterizzazione passiva dei primi episodi.

Ma per comprendere Coliandro è significativa – nel primo episodio, *Il giorno del lupo* – quella che potremmo definire la presentazione del personaggio allo spettatore. Nelle prime due sequenze dell'episodio Coliandro viene presentato come supponente e pretenzioso: si atteggia a nuovo ispettore Callaghan, a poliziotto eroico ed efficiente, ma è pasticcione e incapace (è stato relegato per punizione alla gestione del magazzino dello spaccio della questura), è razzista e pieno di pregiudizi (incontra un ragazzo nero in ascensore in questura e crede sia "un fermato", ma è invece un collega poliziotto; esprime critiche su di una collega solo perché donna). Ma è evidentemente inconsapevole di tali suoi limiti, non capisce perché sia stato tolto dalla "investigativa", e si ritiene superiore ad altri colleghi che considera semplicemente più fortunati di lui. L'ossatura della sua caratterizzazione è così messa di fronte all'attenzione dello spettatore in modo palese, come sfondo necessario per la costruzione narrativa a seguire.

Ora, in sintesi, Coliandro è evidentemente quello che abbiamo definito un antieroe per inettitudine: vorrebbe tanto essere, ma non può, i suoi limiti gli impediscono di essere eroico come da lui desiderato. Possiamo anche sinteticamente elencare le caratteristiche di Coliandro che lo rendono un antieroe tipico dividendole in elementi che lo spettatore coglie come pro o contro la positività del personaggio. Tra le caratteristiche a favore di Coliandro possiamo certamente elencare l'onestà, la bontà, la tendenza all'empatia, e la semplicità (che confina con il tratto ambiguo dell'ingenuità). Tra le caratteristiche contro Coliandro, o meglio, tra i suoi tratti negativi di superficie, possiamo elencare l'ignoranza – da cui i pregiudizi e il razzismo di molte frasi del personaggio, ma da sottolineare il fatto che mai le azioni si adeguano a questi aspetti, Coliandro è razzista o maschilista ma solo a parole – l'imbranataggine, la supponenza, la stupidità (nel senso che non ragiona sulle situazioni, Coliandro è un superficiale, si accontenta di una prima impressione per giudicare, sbagliando inevitabilmente).

Ma in sostanza i meccanismi che rendono Coliandro un antieroe comportano nella percezione e valutazione del personaggio da parte dello spettatore una sorta di saldo in attivo verso il bene. Coliandro è un buono nella sostanza, ma con difetti in realtà minori e superficiali che non gli permettono di essere un eroe completo nel senso più tradizionale del termine.

3.2
Verso il *rough hero*: da *Romanzo criminale* a *Gomorra*

Volendo individuare, nel panorama della più recente offerta televisiva italiana, serie che possano essere incluse nella tendenza che abbiamo osservato nella serialità statunitense verso protagonisti *rough heroes*, i titoli che sembrano corrispondere a questo modello sono quelli di *Romanzo criminale* (Sky, 2008; 2010) e di *Gomorra* (Sky, 2014; 2016-in produzione). Questi due prodotti possono essere considerati l'esemplificazione italiana della nuova generazione della serialità televisiva, non solo per l'alta qualità tecnica della costruzione audiovisiva, ma per la presenza di personaggi atipici, di *villains* trasformati in protagonisti.

I percorsi creativi e produttivi delle due serie sono molto simili: in entrambi i casi è coinvolta nella produzione la rete Sky; entrambe le serie derivano da un testo letterario (in un caso il romanzo di Giancarlo De Cataldo, nell'altro il libro-inchiesta di Roberto Saviano), trasposti prima in forma cinematografica (regia di Michele Placido per il primo, regia di Matteo Garrone per il secondo)[1], e infine in serie televisiva; interessante che in entrambi i casi il regista di riferimento è stato Stefano Sollima[2]. An-

1. Il regista Sollima, riguardo al rapporto tra i due film e le due serie TV in cui è stato coinvolto, ha dichiarato: «Ho amato moltissimo il film di Garrone [*Gomorra*], ma non mi ha condizionato: sarebbe stato sciocco riportare gli stessi elementi del film, quindi abbiamo tolto tutto quello che era già stato raccontato dal film di Garrone. È un approccio diverso rispetto a *Romanzo criminale*, in cui abbiamo ri-raccontato la stessa identica storia, ma in modo diverso ed esplorandola maggiormente». Dall'intervista apparsa nel sito Serialminds.com, 6 maggio 2014.

2. Nella prima stagione di *Romanzo criminale* Sollima è intervenuto come regista quando la sceneggiatura era già stata scritta, mentre nel caso della seconda stagione di *Romanzo criminale* e in quello di *Gomorra* il suo ruolo è stato molto più ampio e simile a quello della figura nordamericana dello showrunner (figura ibrida centrale in molte produzioni di serialità televisiva che ricopre a seconda dei casi diverse funzioni della catena produttiva,

che per questi motivi – una valida catena produttiva garantita da Sky –, le due serie hanno avuto un ampio successo di pubblico, ma soprattutto hanno ricevuto giudizi positivi da parte della critica televisiva e cinematografica italiana, spesso restia ad interessarsi alla serialità televisiva.

Entrambe le serie hanno suscitato anche molte polemiche, sia di tipo politico sia giornalistico, spesso strumentali, ma vedremo che – almeno nel caso di *Gomorra* –, tale questione è significativa per il nostro problema dei protagonisti "cattivi". Cercheremo di mettere in evidenza come l'idea di tali protagonisti atipici intesi come eroi tragici possa permettere di comprendere anche la loro funzione di esemplarità morale per via narrativo-finzionale. Di fatto le due serie mettono in atto due diverse strategie narrative di costruzione dei protagonisti che dà modo agli autori di attivare un diverso meccanismo di valorizzazione e riconoscimento etico.

3.2.1. *ROMANZO CRIMINALE*: IL PRIMO PASSO

In *Romanzo criminale* assistiamo al rovesciamento completo del rapporto tradizionale tra antagonista e protagonista dal punto di vista morale: i protagonisti sono i *bad guys* (la banda del Libanese), mentre l'antagonista è il poliziotto "buono" (il commissario Scialoja). Questo meccanismo è determinato nella percezione dello spettatore dalla prospettiva narrativa: seguiamo in primo piano le vicende dei componenti della banda criminale, mentre le azioni del commissario sono ad esse subordinate, e di fatto in contrasto. Inoltre, come è proprio della struttura della tragedia, il percorso narrativo dei protagonisti è inizialmente vincente ed euforico, mentre quello della parte "buona" del commissario è invece perdente e disforico. Solo nel seguito delle puntate le fortune della banda mutano, in realtà per una sorta di implosione e non per l'intervento di forze positive contrastanti, fino all'inevitabile tragica conclusione.

Anche il commissario Scialoja, l'unico personaggio di rilievo apparentemente dalla parte dei buoni, ha un carattere antieroico; è attratto da una *maîtresse*, e per lei compie atti fuori dalla legalità del proprio ruolo, e sempre a causa di tale attrazione entra in conflitto con un componente

da quella di ideatore, a quelle di soggettista o sceneggiatore, e a volte anche quella di regista di alcuni episodi). Oltre a Sollima (St. I, Epp. 1-2-3-4-6-12; St. II, Epp. 1-2-3), i registi delle puntate di *Gomorra* sono Claudio Cupellini (St. I, Epp. 8-9-10-11; St. II, Epp. 5-6-11-12), Francesca Comencini (St. I, Epp. 5-7; St. II, Epp. 4-9-10), con l'aggiunta di Claudio Giovannesi dalla seconda stagione (St. II, Epp. 7-8).

della banda, il Dandi, in un certo senso "alla pari", in modo "criminale". Alla fine della seconda stagione il processo di negativizzazione del personaggio del commissario giunge a compimento nel momento in cui accetta di entrare nei Servizi – "deviati" come si dice, e quindi dalla parte del male –, le cui operazioni nella serie non sono state certo sempre perspicue, per potere uscire dalla condizione di eterno perdente[3].

La caratterizzazione tragica dei personaggi negativi della banda, come per i gangster dei film anni Quaranta di Warshow, è anche legata al costante riferimento ad una forma di ribellione alla propria condizione esistenziale da parte dei personaggi. Quella che spesso può sembrare una banale giustificazione alle loro azioni eticamente scorrette – il passato di povertà e umiliazioni – diventa sotto un'altra prospettiva, più ampia, un atto di ribellione al mondo in cui hanno vissuto; come i gangster di Warshow, il Libanese, il Freddo e il Dandi si ribellano alla loro città, ai suoi meccanismi, ad un modello sociale, tentando di conquistarla, cercando di avere successo (come dice il Libanese, «Pijamose Roma, e pijamosela mo' prima che o' faccia qualcun altro», St. 1, Ep. 1).

In termini generali come spettatori ci appassioniamo prima di tutto al "progetto" della banda; non percepiamo più il fatto che si tratti di un disegno criminale (il "pijamose Roma", appunto), ma seguiamo gli sforzi dei protagonisti, attraverso i piccoli sottoprogetti e obiettivi di volta in volta faticosamente raggiunti, senza renderci più conto delle conseguenze di ciò che stanno facendo, quantomeno secondo un metro di giudizio legato alla realtà. Tra l'altro a incentivare questo percorso dello spettatore di condivisione del progetto criminale della banda, coloro che vi si oppongono, e che ne saranno poi le vittime, sono sempre *villains*, o personaggi più cattivi di loro (questa asimmetria aiuta, come abbiamo visto in precedenza, a determinare il coinvolgimento dello spettatore). Tra gli oppositori al progetto della banda si trova anche il commissario Scialoja insieme alle figure positive a lui collegate (il giudice istruttore Borgia e il suo collaboratore l'ispettore Canton). Per questo motivo abbiamo parlato di un rovesciamento nella percezione dello spettatore del tradizionale rapporto tra protagonista e antagonista. Qui l'antagonista è il buono, ma

3. Esiste un altro personaggio dalla parte dei buoni: è il giudice istruttore Borgia; ma si tratta di un personaggio di cui non viene elaborato nessun approfondimento, noi spettatori non abbiamo nessuna informazione sulla sua vita al di là dell'aspetto professionale della serietà e onestà sul lavoro; si tratta di un buono "piatto" con un ruolo marginale nella vicenda (se non forse quello di essere lo sprone o la buona coscienza di Scialoja).

essendo investito nella narrazione della funzione di opponente ai progetti della banda, la sua collocazione diventa così innaturale: il buono è il "cattivo" che contrasta i progetti dei protagonisti (realmente cattivi).

Il sistema dei personaggi è di tipo corale, ma dall'immagine collettiva della banda emergono dei personaggi che possiamo definire di prima linea – come il Libanese, il Freddo e Dandi – e altri di seconda linea – Fierolocchio, Scrocchiazeppi, Bufalo, Puma. I tre personaggi focali sono quelli di cui veniamo a conoscere la maggiore quantità di informazioni personali, caratterizzandoli in modo più profondo degli altri; ne conosciamo i vizi, ma anche le virtù o i problemi più profondi e nascosti (tra l'altro proposti come motivazione dei loro comportamenti criminali o immorali).

Così nel percorso del meccanismo narrativo seriale stesso è evidente come lentamente si venga a delineare (in particolare nel corso della seconda puntata) l'emergere di tre figure principali dal gruppo, o dai gruppi trattandosi di due bande (o "batterie" nel gergo malavitoso) che si uniscono. In questo senso è significativo il momento di "normalità" della partitella a calcio sulla spiaggia alla fine del secondo episodio che sancisce la nostra focalizzazione sui tre personaggi, oltre a garantire allo spettatore un primo segnale della loro "umanità" sotto la superficie criminale.

Inoltre i tre personaggi crescono di puntata in puntata. Nel quinto episodio della prima stagione ad esempio raggiungono una piena consapevolezza della loro maturità "criminale", quella di essere cresciuti o come dicono loro «di non esser più dei ragazzini». In questa puntata ognuno di loro fa i conti con il proprio passato e con la propria memoria, prendendo coscienza di essere cresciuti, di non essere più dei semplici delinquenti, ma dei criminali (evidente nella scena in cui Bufalo e il Freddo si preparano ad una rapina ad un furgone di pellicce, ma che viene fatta saltare all'ultimo momento di fronte proprio a questa presa di coscienza di avere fatto un salto di qualità, di essere cresciuti in molti sensi, e non tutti positivi agli occhi dello spettatore).

Fondamentale il fatto che ad ognuno dei tre personaggi coprotagonisti vengono attribuiti quelli che possiamo chiamare dei tratti di normalità. Ma una normalità problematica che li rende umani agli occhi dello spettatore, anch'essa vissuta come un lato oscuro del personaggio, non foss'altro perché viene tenuta nascosta agli altri in quanto si tratta di debolezze rispetto alla superficie dura e cattiva del personaggio. Questi tratti o elementi di umanizzazione sono in realtà i fattori scatenanti il mecca-

nismo della pietà tragica che proviamo di fronte alle loro vicende. Per il Libanese è il rapporto con la madre a rappresentare la sua debolezza, ma per noi spettatori è anche un tratto di normale umanità. Il Libanese vuole conquistarsi l'affetto della madre, ma lo fa cercando di diventare per lei il padrone criminale della città, il re di Roma, come più volte ripete. Una volta che si accorge che per lei questo non significa che dolore, inizia il suo declino tragico. Per il Freddo il lato di normalità umanizzante sta proprio nel suo desiderio di abbandonare la vita criminale, in una sorta di consapevolezza di avere scelto la strada sbagliata. L'amore – in sé sbagliato visto che è la fidanzata del fratello – per Roberta, una giovane studentessa, è lo spiraglio verso una vita diversa. Come spettatori veniamo inoltre a sapere che il Freddo ha compiuto la prima rapina ancora adolescente per una sorta di vendetta contro il padre, svaligiando il negozio dell'amante con cui lo aveva sorpreso; un ulteriore elemento che vuole giustificare il suo futuro comportamento criminale agli occhi dello spettatore. Dandi nutre il sogno di una fuga dalla vita di borgata, una fuga conquistata attraverso i capi firmati, i mobili di antiquariato, e gli oggetti d'arte. Un desiderio che nasconde una volontà di potenza molto più subdola degli altri personaggi e più portata al compromesso, quantomeno rispetto al Libanese, l'altro personaggio assetato di potere assoluto, e che il Dandi non a caso sostituirà nel ruolo di capo della banda nella seconda stagione.

Le figure femminili sono abbastanza stereotipate; abbiamo "la pupa del gangster", vale a dire la prostituta d'alto bordo (oggi sarebbe una escort) Patrizia (fondamentale vertice o magnete nel classico triangolo amoroso tra Dandi e il poliziotto Scialoja), la madre onesta che soffre per il figlio delinquente (la madre del Libanese), e la fanciulla innocente che si innamora del gangster (Roberta, che è poi, come detto, uno dei semplici segnali del desiderio di "normalità" del Freddo). Forse l'unica figura femminile meno bidimensionale e che si avvicina alla complessità dei tre protagonisti maschili – e che come tale assume un certo rilievo tanto da essere collocata con le quattro figure maschili nell'immagine di presentazione della serie – è la escort Patrizia. È un personaggio che vive una doppia identità, un po' come gli altri personaggi negativi, ma con tratti di umanità. Da un lato abbiamo la superficie immorale di Patrizia, la fredda prostituta, che copre la normalità di Cinzia, la sua vera identità che lei nasconde e protegge dalle figure maschili.

Gli antagonisti sono ovviamente descritti come totalmente immorali (il Terribile, il Sardo, il Vecchio) e di loro non abbiamo alcuna infor-

mazione che vada al di là del loro opporsi ai protagonisti e ai loro piani (quindi rientrano tecnicamente nella canonica collocazione del *villain*); abbiamo così quell'effetto del "male minore" o della *moralità relativa* per cui i nostri protagonisti sono comunque meno cattivi di altri, e di conseguenza i più cattivi, relativamente intesi, vengono investiti ai nostri occhi di spettatori del ruolo canonico di *villains* e di antagonisti.

L'ultima puntata della prima stagione (St. 1, Ep. 12) può essere considerata a pieno titolo come *La Tragedia del Libanese*. A questo punto della vicenda il personaggio si sente tradito e abbandonato dai compagni, sente che il castello dei suoi disegni di potere assoluto sta crollando, non sarà "il re di Roma"; la cocaina lo rende rabbioso e paranoico, aggredisce con ferocia indifferentemente nemici e amici. Il modo in cui l'attore Francesco Montanari interpreta in questo episodio il personaggio rende evidente l'intenzione di calcare la mano sui riferimenti all'eroe tragico (Montanari è attore con un ottimo curriculum teatrale); lo sguardo cupo e dal basso, l'abbandono di qualsiasi accenno di ironia che il personaggio in precedenza possedeva, unita ad una postura che già anticipa la sconfitta e la caduta del personaggio. A questi elementi legati all'interpretazione attoriale la trama aggiunge una serie di segni premonitori del tragico finale dell'episodio (gli sguardi e le frasi degli altri componenti della banda) e anche una vera e propria citazione da un'opera "tragica", elementare indizio fornito allo spettatore per capire cosa si stia preparando e quale sia il tono della narrazione. Il Libanese, dopo avere ferocemente eliminato due componenti della banda che avevano tradito la sua fiducia vendendo in proprio eroina, ha un incubo – che da quel momento tra l'altro scatenerà un atteggiamento paranoico e maniacale fino a quel momento latente. All'inizio di questo incubo, in cui appare la figura della madre (come detto, centrale nei suoi rovelli esistenziali), il Libanese nel bagno della sua immensa villa non riesce a lavarsi dal sangue di cui si è sporcato uccidendo i due sgherri, con un evidente richiamo al folle comportamento di Lady MacBeth tormentata dai rimorsi. Il percorso verso la follia tragica del Libanese è così compiuto, e in un certo senso anche certificato, attraverso questo stesso riferimento intertestuale alla tragedia shakespeariana.

L'unica redenzione della figura del gangster in quanto eroe tragico, come ricorda Warshow, è nella morte. Alla conclusione della seconda stagione (St. 11, Ep. 10), Bufalo, un componente della banda ormai anziano, ferito e braccato dalla polizia, entra per nascondersi nel vecchio bar in cui si riuniva la banda; qui nel delirio della fine vede i compagni di una volta,

ancora intorno al biliardo. Bufalo li avvisa che sta arrivando la polizia, e la risposta del Libanese è significativa: «Ao', Bufalo e che me ponno fa'? Io so' morto». La pace, l'unica redenzione in un certo senso, dell'eroe tragico è dopo la morte.

3.2.2. *GOMORRA*: IL VERO *ROUGH HERO*

In *Gomorra* non esiste neppure più un vago antagonista positivo, non c'è un eroe sconfitto alla Scialoja, solo *villains*. A questo proposito lo stesso Roberto Saviano (2014) scrive:

> La sfida era raccontare il male dal suo interno, mantenendo credibilità, alleggerendo la narrazione senza suscitare mai empatia. Avevamo l'ambizione di tracciare una via italiana alternativa per le serie TV per non ricalcare le produzioni americane. Non volevamo raccontare la camorra al mondo, ma al contrario raccontare il mondo attraverso la camorra.
>
> Il nostro punto di partenza era questo: il peggior modo di raccontare il bene è farlo in modo didascalico. Tutti cattivi? Sì, in quel mondo non ci sono personaggi positivi, il bene ne è alieno. Nessuno con cui lo spettatore può solidarizzare, nel quale si può identificare. Nessun balsamo consolatorio. Nessun respiro di sollievo. Lo spettatore, in maniera simbolica, non doveva avere tregua, come non ha tregua chi vive nei territori in guerra. Quindi la visuale doveva essere unica. Nessuna salvezza per nessuno. Polizia, società civile, sono state messe in secondo piano perché così è nella testa dei personaggi che raccontiamo. Quindi nessuna via di fuga narrativa, nessuna quota di bontà pari a quella della cattiveria. Non una serie in cui ci sono "il cattivo irredimibile, il cattivo che si redime, un buono con delle ombre e il buono redentore". Con la storia di sangue e la storia d'amore. Questa dialettica così classica e così scontata non serve più a un paese che è andato culturalmente oltre.

Tutto quello che Saviano sostiene è immediatamente evidente allo spettatore fin dalla prima puntata della serie, intitolata *Il clan dei Savastano*. Il primo episodio è continuamente giocato sulla duplicità dei personaggi divisi tra situazioni familiari e azioni criminali in una sorta di moto pendolare tra le due realtà, da un lato quella *normalizzante* domestica e dall'altro quella *straniante* criminale, aliena alla maggioranza degli spettatori. In principio sembra dunque essere presente la volontà di addomesticare la crudezza degli eventi e la negatività morale dei personaggi, ma nelle puntate a seguire questi aspetti familiari e, come direbbe la Vaage, di *fictional relief* per lo spettatore vengono praticamente azzerati; anzi in

molti casi la mano dei nostri protagonisti cattivi si rivolge proprio contro la propria stessa famiglia o contro persone inermi. Quel meccanismo pendolare tra aspetti positivi e negativi che rendeva il personaggio di Tony Soprano ancora sostenibile, e che permetteva la *perverse allegiance* con il personaggio negativo, qui sembra scomparire.

Nel primo episodio, come è d'uso in ogni sceneggiatura seriale che si rispetti, vengono presentate allo spettatore le figure principali della narrazione attraverso una serie di indizi che permettono la "costruzione dei personaggi". Conosciamo così Ciro Di Marzio detto "l'immortale", giovane camorrista in ascesa, e vediamo la sua famiglia, la moglie e una bambina, e scopriamo che Ciro ha un rapporto quasi paterno (Ciro è orfano) con il più anziano Attilio – a sua volta padre di famiglia –, suo mentore malavitoso. Entrambi lavorano per il clan Savastano, composto dal capofamiglia Pietro, dalla moglie Immacolata o "Donna Imma", e dal figlio Gennaro detto "Genny". Il capoclan Pietro Savastano viene descritto come spietato e determinato, portato a prendere le proprie decisioni come una sorta di monarca assoluto – aspetto caratteriale che gli crea problemi, sia con gli altri boss malavitosi, sia con i componenti del proprio clan che mal sopportano le sue imposizioni. Elemento importante del primo episodio, dal punto di vista delle dinamiche narrative successive, è la morte di Attilio in un'azione punitiva contro un oppositore al capoclan, fattore che innesca la ribellione al boss di Ciro, già latente nelle critiche espresse ad alcune sue decisioni. Il senso di onnipotenza di Pietro Savastano lo porterà poi ad essere arrestato (St. 1, Ep. 2), e a finire in seguito in un carcere di massima sicurezza (St. 1, Ep. 4). Tagliato fuori "Don Pietro" dalla gestione diretta degli affari criminali sarà la moglie "Donna Imma" ad assumere temporaneamente il ruolo di capoclan (a partire dalla quinta puntata *Il ruggito della leonessa*)[4]. Imma assume il potere perché il figlio Genny viene ritenuto ancora immaturo – e non solo da un punto di vista criminale –, e non sembra essere in grado di assumere il ruolo di capo della famiglia camorristica, sebbene si affidi agli insegnamenti dell'ormai esperto Ciro. Il personaggio di Genny subirà una repentina trasformazione nel corso della prima stagione, forse un po' troppo rapida da un punto

4. La regia di questa puntata e di quella intitolata *Imma contro tutti* (St. 1, Ep. 7) è, non a caso, di Francesca Comencini. Nella seconda stagione, quando nel corso della narrazione emerge un'altra figura di donna di camorra – il personaggio di Annalisa Magliocca, detta Scianel –, ancora una volta questi episodi sono sotto la regia della Comencini (Ep. 4, *Profumo di iena*; Ep. 9, *Sette anni*; Ep. 10, *Fantasmi*).

di vista narrativo. Si trasforma infatti da ragazzo impacciato e impaurito – un ricco rampollo viziato che non sopporta la violenza che è costretto a vedere e ad imporre – in un duro e spietato camorrista. Questo dopo un viaggio in Honduras per conto della famiglia e attraverso il duro contatto con la realtà dei narcos (St. 1, Ep. 8).

È da sottolineare però il fatto che i personaggi presentati allo spettatore nella prima puntata subiranno tutti delle trasformazioni nel corso del successivo sviluppo narrativo. Sono personaggi continuamente in divenire, ma non verso il bene, ma verso un inasprimento costante delle loro caratteristiche negative. La narrazione sembra essere costruita in modo da determinare nello spettatore un continuo e costante aumento della presa di distanza dal coinvolgimento emotivo con i personaggi; una specie di *allegiance* negata. La figura di Ciro è in questo senso significativa. Si tratta evidentemente del personaggio in un certo senso focale per lo spettatore, quello attraverso cui seguiamo le vicende e attraverso cui giudichiamo gli eventi, le azioni, e le parole degli altri personaggi, non foss'altro perché è un personaggio protagonista il cui piano di ascesa verso il potere siamo narrativamente portati a condividere. Abbiamo in sostanza, usando la terminologia di Smith, *alignment* con il personaggio di Ciro, ma ci viene poi negata, attraverso la descrizione delle sue azioni, la *allegiance*, che non riusciamo neppure a conservare parzialmente attraverso i tratti positivi minori del personaggio, come la determinazione, l'intelligenza (criminale), e l'efficienza nell'azione. Ciro tradisce il boss Pietro Savastano informando la polizia riguardo ad alcuni carichi di droga (St. 1, Ep. 2); inganna un giovane meccanico spingendolo ad uccidere per lui un affiliato ad un clan rivale – per rompere gli equilibri tra i clan –, per poi abbandonarlo a se stesso (in realtà cercando di eliminarlo, ma non ci riesce, per cui cade anche il tratto positivo dell'efficienza criminale della figura di Ciro). In sostanza Ciro non rispetta nessuna legge, neppure quella interna al clan malavitoso (ad esempio, una cosa impensabile per una figura come quella di Tony Soprano). Ciro è machiavellico, ma in modo efferato e feroce; non conosce ostacoli ed elimina chiunque si frapponga ai suoi scopi (nella seconda stagione strangola la moglie che aveva perso il controllo terrorizzata dagli attacchi dei nemici di Ciro); utilizza spesso le discordie interne alla parte avversa per ottenere che si eliminino a vicenda o per indebolirli, ben sapendo che in questo modo provocherà

morti inutili[5]. Ma fondamentale nel costruire la totale negatività, e relativo distacco da parte dello spettatore nei suoi confronti, è l'episodio *Gelsomina Verde* (St. 1, Ep. 9). Fino a quell'episodio il personaggio di Ciro Di Marzio, essendo un fondamentale punto di riferimento narrativo, poteva ancora essere salvato nella percezione dello spettatore. Anche il suo tradimento nei confronti del boss Pietro Savastano poteva essere giustificato dalla rabbia nei suoi confronti per l'inutile morte dell'amico e mentore Achille; quindi come un giusto atto di *hybris* del personaggio, una sorta di inevitabile atto di ribellione. Ma l'episodio citato, con l'uccisione di una ragazza minorenne e innocente dopo una lunga serie di sevizie e torture da parte di Ciro, chiude ogni possibile simpatia o coinvolgimento con il personaggio. Il richiamo da parte degli sceneggiatori, attraverso il titolo, alla vicenda di Gelsomina Verde, reale vittima innocente della camorra – la ragazza uccisa nella finzione narrativa si chiama Manu, da cui la necessità del richiamo per lo spettatore alla realtà "esterna" –, completa l'operazione di quella che la Vaage avrebbe chiamato un crudo *reality check*. È evidente che il realismo della serie non lascia dubbi allo spettatore riguardo alla esemplarità negativa del personaggio e alla implicita funzione etica della narrazione.

I *fictional reliefs* sono pressocché assenti. Solo nei primi episodi esiste un accenno di ironia in alcuni eventi collaterali; come, ad esempio, la questione del divano che i Savastano vogliono cambiare, apparentemente per una questione di gusto[6], ma in realtà perché sanno che vi sono state installate delle "cimici". La questione viene descritta attraverso una serie di bisticci domestici tra Pietro e la moglie che, oltre ad apparire grotteschi dato il contesto, danno allo spettatore la sensazione di un'apparente normalità della vita familiare del boss. Ma questi elementi puramente finzionali, o meglio utili alla familiarizzazione o "addomesticamento" dei personaggi negativi, come detto, spariscono quasi completamente nelle puntate successive della serie.

Ma esistono altri aspetti che spingono ancora oltre la negatività dei personaggi di *Gomorra*. Se in *Romanzo criminale* la distanza storica in cui vengono collocati gli eventi (anni Settanta-Ottanta) permetteva un

5. *Divide et impera* è significativamente il titolo dell'ottavo episodio della seconda stagione.

6. Gusto di fatto alquanto discutibile, visto il kitsch imperante dell'abitazione, che è però anch'esso un tratto di realismo a noi spettatori noto attraverso le immagini di cronaca nei casi di sequesto di abitazioni di camorristi.

distacco, un *fictional relief* e una conseguente maggiore facilità nella sospensione del giudizio etico, in *Gomorra* è tutto contemporaneo e realistico (le riprese a Scampia e Secondigliano, i diretti riferimenti alla cronaca), il che determina un'ancor più forte presa di distanza etica: là è il male, ora io spettatore so dove porre comunque il bene. Le polemiche sulla crudezza delle immagini e della rappresentazione della criminalità a Napoli sono a questo punto comprensibili, ma la spinta verso tale crudezza riguarda principalmente la rappresentazione delle azioni dei personaggi: il contesto è di fatto accessorio. La città di Napoli è semplicemente lo sfondo perfetto per la tragedia dei *villains* e serve ad accentuare la loro funzione di esemplarità etica[7].

Allo stesso tempo mentre le due serie prese in considerazione, *Romanzo criminale* e *Gomorra*, rappresentano un graduale spostamento verso una sempre maggiore caratterizzazione negativa dei protagonisti, avviene anche uno spostamento verso una sempre più spinta tragicità. Saviano, a proposito dei pericoli dell'emulazione dovuta al coinvolgimento emotivo degli spettatori, sembra esplicitare proprio questo meccanismo, lo spostamento della narrazione verso il tono tragico e la sua funzione etica:

> L'accusa più elementare di solito riguarda l'empatia, l'immedesimazione con personaggi negativi. "I ragazzi – dicono i critici severi – che guarderanno la serie emuleranno le loro gesta". Ma non è vero: l'immedesimazione non avviene con la realtà, ma con una sua rappresentazione. Non c'è nulla di male. È proprio questo il meccanismo narrativo che faceva scattare la catarsi, la purificazione, nel teatro elisabettiano e prima ancora in quello greco. Comprendere il male per riconoscerlo, per conoscerlo. Quanto di loro c'è in me? Mi comporterei allo stesso modo? Non lo faccio per codardia o per coraggio? Se non conosciamo la storia di chi compie atti atroci, se non conosciamo la storia di chi sceglie il male, come possiamo conoscere il bene? Come possiamo scegliere il bene?[8]

7. Peraltro il centro storico di Napoli è ben poco utilizzato, a favore del contesto degradato e realistico di Scampia e di Secondigliano. Riguardo alla resa realistica delle situazioni è da sottolineare il fatto che la recitazione degli attori è fortemente enfatica e teatrale, quindi inevitabilmente finzionale. La melodrammaticità voluta della recitazione rinvia, oltre che ad una tradizione teatrale locale di alto livello, anche alla *sceneggiata*, genere popolare napoletano nato negli anni Venti che univa canto, recitazione, e ballo.

8. Sempre in Saviano (2014). Interessante riguardo alle polemiche suscitate dalla serie l'intelligente parodia di *The Jackal. Gli effetti di Gomorra sulla gente* (4 episodi visibili su YouTube) con l'apparizione dello stesso Saviano nel terzo episodio

Riguardo al tema del coinvolgimento dello spettatore attraverso una supposta simpatia per i personaggi della serie è interessante il confronto con un'altra forma di fiction televisiva che è stata avvicinata alle caratteristiche di *Gomorra* – oltre ai già citati esempi della serialità statunitense. Si tratta del sottogenere delle *narconovelas*. Sono fiction prevalentemente di produzione latino-americana, inizialmente colombiana (produzioni Caracol e RCN), ma in seguito anche statunitense attraverso la rete Telemundo con sede a Miami. La *narconovela* viene definita la nuova frontiera del genere *telenovela*; in sostanza si tratta di *serials* ambientati nel mondo del narcotraffico, caratterizzati da scene cruente di sparatorie e omicidi, e da intrecci legati ad amori e intrighi familiari e tra clan malavitosi. Questo genere televisivo fa riferimento – e spesso deriva anche attraverso adattamenti – ad un particolare genere letterario, quello della *narcoletteratura*, etichetta sotto cui vengono raccolte le opere narrative incentrate sul fenomeno del narcotraffico in America Latina e negli Stati Uniti (spesso collegata ad un altro sottogenere letterario, la *novela del sicariato*, opere incentrate su storie di killer legati alla malavita). I primi esempi di questo genere di serialità sono stati identificati in *La viuda de la mafia* (RCN Television, Colombia) del 2004, ma in particolare nel grande successo *Sin tetas no hay paraíso* del 2006 (Caracol TV, Colombia), adattata per la Spagna da Telecinco nel 2008, e poi da Telemundo (USA/Messico/Colombia) nel 2009 con il titolo "censurato", *Sin senos no hay paraíso*. I titoli solo di alcune delle più celebri *narconovelas* degli ultimi anni sono *El Cartel de los Sapos* (o *El Cartel*, 2008-10, Caracol TV, Colombia), *El Capo* (2009-14, Fox Telecolombia, Colombia), *La reina del Sur* (2011, Telemundo/RTI/Antenna3, USA/Colombia/Spagna), *Pablo Escobar. El patrón del mal* (2012, Caracol TV, Colombia), *El señor de los cielos* (2010-13, Telemundo/Argos, USA/Messico), *La viuda negra* (2013-15, RTI/Televisa/Caracol TV, USA/Colombia/Messico), *Camelia. La texana* (2014, Telemundo/Argos/Campanario, USA/Messico/Colombia), *Dueños del paraíso* (2015, Telemundo/TNC, Usa/Cile), e *La Querida del Centauro* (2016, Telemundo/Sony TV, USA/Messico/Colombia)[9]. Le *narconovelas* hanno avuto un ampio successo in America Latina e negli Stati Uniti, in particolare tra i giovani e tra il pubblico maschile, rompendo quindi quel preconcetto secondo cui le *telenovelas* devono essere una tipologia di prodotto rivolto prevalentemente ad un pubblico femminile. Forse è

9. Dal genere delle *narconovelas* deriva la serie TV *Narcos* (2015) prodotta da Netflix.

per questo motivo che spesso le *narconovelas* utilizzano figure di protagoniste femminili dai tratti che richiamano lo stereotipo narrativo delle classiche seducenti vamp del noir[10]. Le *narconovelas* hanno ovviamente generato grandi polemiche nei paesi in cui sono state trasmesse visto il contesto delle vicende narrate e in particolare per il tono piuttosto conciliante nei confronti dei protagonisti. Per questo motivo è interessante il fatto che quando la serie *Gomorra* è stata mandata in onda in Argentina, paese in cui il genere *narconovela* è ben noto, è stato necessario dichiarare che nel caso della serie italiana «no hay, ni se pretenden, personajes "positivos"»[11]. Quindi la fondamentale differenza – dichiarata ed evidente, peraltro – tra *Gomorra* e le *narconovelas*, è il non coinvolgimento, il distacco dello spettatore rispetto ai personaggi: in *Gomorra* non c'è trasporto empatico verso il male.

Le *narconovelas* ostentano una costruzione narrativa e dei personaggi fortemente finzionale, con colpi di scena e caratterizzazioni molto vicine al genere da cui ha avuto origine questa forma narrativa, quello delle *telenovelas*. Ma in *Gomorra* il realismo di molte situazioni, incrementato dalle particolari tecniche di ripresa, porta in un'altra direzione, paradossalmente verso un sempre maggiore distacco dal coinvolgimento narrativo dello spettatore. Per capire questo meccanismo possiamo utilizzare il parallelo con una serie TV statunitense dal tono narrativo molto simile a quello di *Gomorra*. La Vaage (2013, p. 232) definisce la serie TV *The Wire* una «socially realistic fiction», una forma di racconto in cui si trova una commistione di modalità narrative fiction e nonfiction, queste ultime più vicine ai meccanismi della cronaca o del giornalismo di inchiesta che al racconto di invenzione. Lo spettatore in questo caso è costretto a fare riferimento a meccanismi interpretativi solitamente usati per narrazioni nonfiction, della cronaca video-giornalistica. In questo modo egli prende contatto con una descrizione della realtà molto più ampia di quella che si riferisce alla semplice descrizione delle azioni dei personaggi finzionali in un contesto più o meno realistico. *The Wire* propone allo spettatore quelli che sono i problemi e le questioni legate al rapporto tra le persone e le istituzioni, e non solo nella città di Baltimora, racconta di cose più grandi del singolo individuo e in larga parte fuori dal suo

10. L'uso di figure femminili forti come boss di un clan malavitoso è forse stato di ispirazione per il personaggio della "leonessa" Donna Imma e di Scianel di *Gomorra* (oltre ovviamente alla cronaca che ci riporta alla realtà delle donne di camorra).

11. *Retrato de la mafia napoletana*, in Clarin.com, 02/11/2014.

controllo (la corruzione, il mercato della droga, la politica). Per questo motivo la Vaage si spinge a definire *The Wire* «a serial tragedy» (ivi, p. 233), una storia in cui i personaggi si scontrano con una cultura, con un mondo, che vuole distruggerli, come il fato della tragedia greca (Kinder, 2008, p. 52). Un discorso simile può essere sostenuto anche per *Gomorra*. I personaggi si scontrano con meccanismi più grandi di loro; sono a priori degli sconfitti, degli eroi tragici senza scampo. Ma senza scampo di fronte, in questo caso non al destino, ma ad una società che non concede loro vie di uscita: una volta scelta quella strada non c'è punto di ritorno.

Conclusioni

Per cercare di stringere il senso di tutto questo prendiamo in considerazione un esempio da un diverso genere narrativo. La fiaba *Cappuccetto Rosso* è nota in diverse versioni, come è tipico di un genere narrativo tradizionalmente legato ad una trasmissione orale. Ma le due principali versioni scritte, le più note, sono quelle della raccolta di fiabe del francese Charles Perrault del 1697 e quella presente nella raccolta dei fratelli Jacob e Wilhelm Grimm del 1812. Il lettore che seguisse la trama del *Cappuccetto Rosso* di Perrault arriverebbe al punto in cui il lupo ha mangiato la nonna e la bambina e, girata la pagina, avrebbe una sorpresa: la fiaba finisce lì (a parte la morale di Perrault), non arriva nessun cacciatore ad aprire la pancia del lupo e a salvare miracolosamente nonna e nipotina. Quest'ultimo finale, più noto oggi di quello di Perrault, è quello della versione della fiaba dei Grimm, probabilmente da loro ripreso da un'altra fiaba (forse da *La Chèvre et les Chevreaux*), e lì collocato in modo da rimediare con un lieto fine alla tragicità della conclusione più tradizionale (anche se aggiungendo un ulteriore tratto splatter, come si direbbe oggi). La funzione delle due versioni era differente, o potremmo meglio dire che il tempo o il contesto storico-culturale avevano creato un diverso scopo per le due versioni della fiaba. La versione di Perrault è parte della tradizione dei *contes d'avertissement*; racconti destinati ad un pubblico infantile che venivano raccontati con lo scopo di scoraggiare i bambini dal compiere azioni incaute, o ignorando gli avvertimenti e gli insegnamenti degli adulti. Quella dei Grimm invece è legata ad un contesto storico in cui l'educazione dei bambini veniva interpretata in maniera meno diretta e dura, da cui la versione conciliante della fiaba (Pisanty, 1993). Date queste premesse, quale delle due versioni della fiaba ad uno sguardo contemporaneo sembra fornire un vero insegnamento, una vera lezione "morale"? Quella "dura e cattiva" di Perrault o quella edulcorata dei Grimm?

Ora, cosa ci attrae di più come spettatori, cosa ci incuriosisce e ci coinvolge di più da un punto di vista cognitivo e morale, *Don Matteo* o *Gomorra*? Ovviamente le due serie hanno una funzione diversa e quello che ho appena scritto non riguarda un supposto diverso valore delle due serie. Vengono pensate per un pubblico differente, per un diverso mercato o bacino pubblicitario che è il motivo essenziale per cui si fanno prodotti televisivi. Ma resta il fatto che una è consolatoria, l'altra è dura e cattiva, in una arriva sempre "il cacciatore" a dare il lieto fine, nell'altra Cappuccetto Rosso è stata mangiata, e questo è quanto, perché non sapeva, e non aveva capito, dove stava il pericolo, dove e cosa era il male. *Gomorra*, come i suoi precursori con *rough heroes* a partire da *I Soprano*, svolge una funzione precisa anche se non consapevole, in quanto gli autori non moralizzano alla Perrault. Questa serie TV ci *indica* attraverso il racconto i confini della morale, il loro superamento e la loro potenziale messa in discussione.

Le serie televisive possono in un certo senso essere intese come moderne fiabe; sono un prodotto culturale di massa, sono oggetto di discussione (online e non solo), fanno pensare intrattenendoci. Esiste un tipo di spettatore che non vuole solo essere intrattenuto e distratto, ma che vuole avere la possibilità di conoscere qualcosa di nuovo, di sapere di più: è la funzione cognitiva della narrazione secondo Kieran, ma anche come la intende Saviano. Conoscendo cose nuove attraverso la loro rappresentazione finzionale lo spettatore può così prendere una posizione, può iniziare a formarsi un'opinione su cose con cui altrimenti non verrebbe – o forse non vorrebbe venire – mai a contatto. Le serie televisive attraverso i loro protagonisti "cattivi" ci aiutano a pensare al modo per trovare un esorcismo per i nostri demoni; conoscere le cose ci rende sempre un po' migliori, anche se si tratta di cose cattive, come avrebbe dovuto sapere Cappuccetto Rosso prima di avventurarsi nel bosco.

Bibliografia

ABRAMS M. H. (1999), *Antihero*, in *A Glossary of Literary Terms*, Heinle & Heinle, Boston, p. 11 (Seventh Edition).

ALBERTAZZI S. (2012), *Belli e perdenti: antieroi e posteroi nella narrativa contemporanea di lingua inglese*, Armando, Roma.

ANDERSON J. C., DEAN J. T. (1998), *Moderate Autonomism*, in "The British Journal of Aesthetics", 32, 2, pp. 150-66.

ARISTOTELE (1973), *Retorica, Poetica*, Laterza, Roma-Bari.

BALDICK C. (2001), *Anti-hero*, in Id., *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*, Oxford University Press, Oxford, p. 13.

BARRECA R. (2002), *A Sitdown with the Sopranos: Watching Italian American Culture on Tv's Most Talked About Series*, Palgrave MacMillan, New York.

BAUMAN Z. (1993), *Postmodern Ethics*, Blackwell, Oxford (trad. it. *Le sfide dell'etica*, Feltrinelli, Milano 1996).

BERNARDELLI A. (a cura di) (2012), *Il trionfo dell'antieroe nelle serie televisive*, Morlacchi, Perugia.

ID. (2016a), *Etica criminale. Le trasformazioni della figura dell'antieroe nella serialità televisiva*, in "Between", VI, 11, http://www.betweenjournal.it/.

ID. (2016b), *L'antieroe dai mille volti. La migrazione di un dispositivo narrativo dalla letteratura alla serialità televisiva*, in "Between", VI, 12, http://www.betweenjournal.it/.

BONI M. (2013), *Romanzo criminale. Transmedia and Beyond*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia.

BOOTH W. C. (1988), *The Company We Keep: An Ethics of Fiction*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London.

BORDWELL D. (1985), *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London.

BRANIGAN E. (1992), *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, New York.

BROMBERT V. (1999), *In Praise of Antiheroes. Figures and Themes in Modern European Literature 1830-1980*, The University of Chicago Press, Chicago-London.

CAMPBELL J. (1958), *L'eroe dai mille volti* (ed. or. 1949), Feltrinelli, Milano.

CARROLL N. (1990), *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York- London.
ID. (1996a), *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge (UK).
ID. (1996b), *Moderate Moralism*, in "The British Journal of Aesthetics", 36, 3, pp. 223-38.
ID. (1998), *Moderate Moralism versus Moderate Autonomism*, in "The British Journal of Aesthetics", 38, 4, pp. 419-24.
ID. (2003), *Engaging the Movie Image*, Yale University Press, Haven (CT).
ID. (2004), *Sympathy for the Devil*, in R. Greene, P. Vernezze (eds.), *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am*, Open Court, La Salle (IL), pp. 121-36.
ID. (2010), *Movies, the Moral Emotions, and Sympathy*, in "Midwest Studies in Philosophy", XXXIV, pp. 1-19.
ID. (2013), *Rough Heroes: A Response to A. W. Eaton*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism", 71.4, pp. 371-6.
CRUSIE J. (ed.) (2011), *Antiheroes: Heroes, Villains, and the Fine Line Between*, BenBella Books, Dallas (TX).
CUDDON J. A. B. (1979), *Anti-hero*, in *A Dictionary of Literary Terms*, Andre Deutsch, London, p. 46.
DAMICO A. M., QUAY S. E. (2016), *21st-Century TV Dramas: Exploring the New Golden Age*, ABC-Clio, Santa Barbara (CA).
DONNELLY A. M. (2012), *The New American Hero: Dexter, Serial Killer for the Masses*, in "The Journal of Popular Culture", Volume 45, Issue 1, February pp. 15-26.
ID. (2014), *Renegade Hero or Faux Rogue: The Secret Traditionalism of Television Bad Boys*, McFarland, Jefferson (NC).
EATON A. W. (2011), *Rough Heroes of the New Hollywood*, in "Revue Internationale de Philosophie", 4, pp. 511-24.
ID. (2012), *Robust Immoralism*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism", 70, 3, pp. 281-92.
ID. (2013), *Reply to Carroll: The Artistic Value of a Particular Kind of Moral Flaw*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism", 71, 4, pp. 376-80.
ECO U. (1964), *L'uso pratico del personaggio*, in Id., *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, pp. 187-218.
ID. (1978), *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Bompiani, Milano.
ID. (1979), *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano.
EVERETT A. (2005), *Golden Age of Television*, in *Encyclopedia of Television*, in H. Newcomb (ed.), *Museum of Broadcast Communication*, http://www.museum.tv/eotv/goldenage.htm.

FEUER J. (2003), *Quality Drama in the US: The New 'Golden Age?'*, in M. Hilmes (ed.), *The Television History Book*, BFI, London, pp. 98-102.
FORSTER E. M. (1991), *Aspetti del romanzo* (ed. or. 1927), Garzanti, Milano.
FRYE N. (1969), *Anatomia della critica* (ed. or. 1957), Einaudi, Torino.
GARCIA A. N. (2014), *El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión*, in E. Fuster (a cura di), *La figura del padre nella serialità televisiva*, EDUSC, Roma, pp. 19-42.
ID. (2016a), *Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance*, in A. N. Garcia (ed.), *Emotions in Contemporary Tv Series*, Palgrave McMillan, London, pp. 52-70.
ID. (ed.) (2016b), *Emotions in Contemporary Tv Series*, Palgrave McMillan, London.
GAUT B. (1998), *The Ethical Criticism of Art*, in J. Levinson (ed.), *Aesthetics and Ethics*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 182-203.
ID. (2007), *Art, Emotions, and Ethics*, Oxford University Press, Oxford.
GENETTE G. (1976), *Figure III. Discorso del racconto* (ed. or. 1972), Einaudi, Torino.
ID. (1987), *Nuovo discorso del racconto* (ed. or. 1983), Einaudi, Torino.
GORGOLINI I. (2013), *L'antieroe nel teatro pirandelliano*, Albatros, Viterbo.
GREENE R., VERNEZZE P. (eds.) (2004), *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am*, Open Court, La Salle (IL) (trad. it. *I Soprano e la filosofia. Uccido dunque sono*, Mimesis, Roma 2013).
GRIGNAFFINI G., BERNARDELLI A. (in stampa), *Che cos'è una serie televisiva*, Carocci, Roma.
GRILLO E. (2012), *Dexter Morgan, le metamorfosi di un eroe postmoderno*, in A. Bernardelli (a cura di), *Il trionfo dell'antieroe nelle serie televisive*, Morlacchi, Perugia, pp. 127-42.
HAMMOND M., MAZDON L. (eds.) (2005), *The Contemporary Television Series*, Edimburgh University Press, Edimburgh.
HAMON P. (1977), *Per uno statuto semiologico del personaggio* (ed. or. 1972), in Id., *Semiologia, lessico, leggibilità del testo narrativo*, Pratiche, Parma, pp. 85-127.
HARRIS G. (2012), *A Return to Form? Postmasculinist Television Drama and Tragic Heroes in the Wake of* The Sopranos, in "New Review of Film and Television Studies", 10.4, pp. 443-63.
HASSAN I. (1995), *The Antihero in Modern British and American Fiction* (ed. orig. 1959), in Id., *Rumors of Change: Essays of Four Decades*, University of Alabama Press, Tuscaloosa, pp. 55-67.
HUME D. (2006), *La regola del gusto e altri saggi* (ed. or. 1757), Abscondita, Milano.
JACOBSON D. (1997), *In Praise of Immoral Art*, in "Philosophical Topics", 25, pp. 155-99.

JOST F. (2015), *Les nouveaux méchants*, Bayard, Paris.
JOUVE V. (1992), *L'effet-personnage dans le roman*, Presses Universitaires de France, Paris.
KEMP P. (2002), *Narrative Ethics and Moral Law in Ricœur*, in J. Wall, W. Schweiker (eds.), *Paul Ricœur and Contemporary Moral Thought*, Routledge, New York and London, pp. 32-46.
KENDALL W. (1994), *Morals in Fiction and Fictional Morality*, in "Proceedings of the Aristotelian Society", 68, pp. 27-50.
KIERAN M. (2003a), *Forbidden Knowledge: The Challenge of Immoralism*, in J. Bermudez, S. Gardner (eds.), *Art and Morality*, Routledge, London, pp. 56-73.
ID. (2003b), *Art and Morality*, in J. Levinson (ed.), *The Oxford Handbook of Aesthetics*, Oxford University Press, Oxford, pp. 451-70.
ID. (2005), *Revealing Art*, Routledge, London.
ID. (2006), *Art, Morality, and Ethics: On the (Im)Moral Character of Art Works and Inter-Relations to Artistic Value*, in "Philosophy Compass", 1/2, pp. 129-43.
ID. (2010), *Emotions, Art and Immorality*, in P. Goldie (ed.), *The Oxford Handbook of Philosophy of Emotion*, Oxford University Press, Oxford, pp. 681-704.
KINDER M. (2008), *Re-writing Baltimore: The Emotive Power of Systemics, Seriality, and the City*, in "Film Quarterly", 62, 2, pp. 50-7.
LIPPMANN M. (2004), *Know Thyself, Asshole: Tony Soprano as a Tragic Hero*, in R. Greene, P. Vernezze (eds.), *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am*, Open Court, La Salle (IL), pp. 147-56.
LOTZ A. D. (2014), *Cable Guys: Television and Masculinities in the 21st Century*, New York University Press, New York-London.
LUKÁCS G. (1953), *La fisionomia intellettuale dei personaggi artistici* (ed. or. 1936), in Id., *Il marxismo e la critica letteraria*, Einaudi, Torino, pp. 332-87.
MARSHALL D. (2003), *The Cinema Anti-hero*, Athena, London.
MARTIN B. (2013), *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution From the Sopranos and the Wire to Mad Men and Breaking Bad*, Penguin Books, New York.
MCCABE J., AKASS K. (eds.) (2007), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, Tauris, London-New York.
MACINTYRE A. C. (1984), *After Virtue: A Study in Moral Theory*, University of Notre Dame, Notre Dame (IN), 2nd ed. (trad. it. *Dopo la virtù. Saggio di teoria morale*, Feltrinelli, Milano 1993).
MITTELL J. (2006), *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, in "The Velvet Light Trap", 58, Fall, pp. 29-40.
ID. (2015), *Complex Tv: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York.

MOCCIA M. (2015), *Raccontare Gomorra*, in S. Albertazzi, F. Bertoni, E. Piga, L. Raimondi, G. Tinelli (a cura di), *L'immaginario politico. Impegno, resistenza, ideologia*, in "Between", V, 10, http://www.between-journal.it/.

NELSON R. (2007), *State of Play: Contemporary "High End" Tv Drama*, Manchester University Press, Manchester-New York.

ORTOLEVA P. (2013), *Le radici e il mito. La dimensione urbana del crimine attraverso i media*, in M. Scaglioni, L. Barra (a cura di), *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*, Carocci, Roma, pp. 105-8.

PEIRCE C. S. (1984), *Le leggi dell'ipotesi*, Bompiani, Milano.

PICHARD A. (2011), *Le nouvel âge d'or des séries américaines*, Editions Le Manuscrit, Paris.

PICHARD A., BLOT A. (2013), *Les séries américaines: la société réinventeé*, L'Harmattan, Paris.

PISANTY V. (1993), *Leggere la fiaba*, Bompiani, Milano.

PLANTINGA C. (2009), *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*, University of California, Berkeley (CA).

ID. (2010), *"I Followed the Rules, and They All Loved You More": Moral Judgment and Attitudes toward Fictional Characters in Film*, in "Midwest Studies in Philosophy", XXXIV, pp. 34-51.

PLANTINGA C., SMITH G. M. (eds.) (1999), *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, Johns Hopkins University Press, Baltimore (MD).

POSNER R. (1997), *Against Ethical Criticism*, in "Philosophy and Literature", 21, 1, pp. 1-27.

RANEY A. A. (2004), *Expanding Disposition Theory: Reconsidering Character Liking, Moral Evaluations and Enjoyment*, in "Communication Theory", 14.4, pp. 348-69.

ID. (2011), *The Role of Morality in Emotional Reactions and Enjoyment of Media Entertainment*, in "Journal of Media Psycology", 23, 1, pp. 18-23.

RANEY A. A., JANICKE H. (2013), *How We Enjoy and Why We Seek Out Morally Complex Characters in Media Entertainment*, in R. Tamboroni (ed.), *Media and the Moral Mind*, Routledge, New York, pp. 152-69.

RANEY A. A., SHAFER D. M. (2012), *Exploring How We Enjoy Anti-hero Narratives*, in "Journal of Communication", 62, 6, pp. 1028-46.

RAY N. (2012), *A Different Kind of Cop: Exception and Complicity in* The Shield, in N. Ray (ed.), *Interrogating The Shield*, Syracuse University Press, New York, pp. 166-85.

RENGA D. (ed.) (2016), *Gomorra: la Serie: Beyond Realism*, Sezione monografica di "The Italianist", 36, 2.

RICOEUR P. (1990), *Soi-même comme un autre*, Seuil, Paris (trad. it. *Sé come un altro*, Jaca Book, Milano 1993).

SALERNO D. (2016), *Memory, Visuality, Fiction: Italian History and Conspiracies in Romanzo criminale: la serie*, in "The Italianist", 36, 2, pp. 158-76.

SIMMONS D. (2008), *The Anti-Hero in the American Novel: From Heller to Vonnegut*, Palgrave Macmillan, London.
SMITH M. (1995), *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford.
ID. (1999), *Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances*, in C. Plantinga, G. M. Smith (eds.), *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, Johns Hopkins University Press, Baltimore (MD), pp. 217-38.
ID. (2011), *Just What Is It That Makes Tony Soprano Such an Appealing, Attractive Murderer?*, in W. Jones, S. Vice (eds.), *Ethics at the Cinema*, Oxford University Press, Oxford, pp. 66-90.
SPIVEY M., KNOWLTON S. (2008), *Anti-Heroism in the Continuum of Good and Evil*, in R. S. Rosenberg (ed.), *The Psychology of Superheroes. An Unauthorized Exploration. Smart Pop Psychology of Popular Culture Series*, BenBella Books, Dallas, pp. 51-63.
STARA A. (2004), *L'avventura del personaggio*, Le Monnier, Firenze.
TAN E. S. (1996), *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Lawrence Erlbaum, Mahwah (NJ).
THOMPSON K. (2003), *Storytelling in Film and Television*, Harvard University Press, Cambridge (MA)-London.
THOMPSON R. (1997), *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, Syracuse University Press, New York.
VAAGE M. B. (2013), *Fictional Reliefs and Reality Checks*, in "Screen", 54, 2, pp. 218-37.
ID. (2014), *Blinded by Familiarity. Partiality, Morality and Engagement with Tv Series*, in T. Nannicelli, P. Taberham (eds.), *Cognitive Media Theory*, Routledge, London, pp. 268-84.
ID. (2015), *The Antihero in American Television*, Routledge, London.
VAAGE M. B., BLANCHET R. (2012), *Don, Peggy, and Other Fictional Friends? Engaging with Characters in Television Series*, in "Projections", 6, 2, pp. 18-41.
WARSHOW R. (1962), *The Gangster as Tragic Hero* (ed. or. 1948), in Id., *The Immediate Experience: Movies, Comics Theatre and Other Aspects of popular Culture*, Harvard University Press, Cambridge (MA), pp. 127-33.
WAYNE M. L. (2014), *Ambivalent Anti-heroes and Racist Rednecks on Basic Cable: Post-race Ideology and White Masculinities on FX*, in "Journal of Popular Television", 2, 2, pp. 205-25.
WOOD J. (2008), *How Fiction Works*, Farrar, Straus & Giroux, New York.

Altre opere citate

BULGAKOV M. (1967), *Il maestro e Margherita*, Einaudi, Torino.
CATACCHIO O., LUCARELLI C. (1994), *Coliandro*, Granata, Bologna.

DE CATALDO G. (2002), *Romanzo criminale*, Einaudi, Torino.
DOSTOEVSKIJ F. (2005), *Memorie dal sottosuolo* (ed. or. 1864), Einaudi, Torino.
FRANCE A. (1980), *Il procuratore della Giudea* (ed. or. 1902), Sellerio, Palermo.
LUCARELLI C. (1991), *Nikita*, in *I delitti del Gruppo 13. Antologia illustrata dei giallisti bolognesi. 10 racconti*, Metrolibri, Bologna.
ID. (1993), *Falange armata*, Metrolibri, Bologna.
ID. (1994), *Il giorno del lupo*, Granata, Bologna.
ID. (2009), *L'ispettore Coliandro*, Einaudi, Torino (raccoglie *Nikita*, *Falange armata*, e *Il giorno del lupo*).
NABOKOV V. V. (1996), *Lolita* (ed. or. 1955), Adelphi, Milano.
SAVIANO R. (2006), *Gomorra. Viaggio nell'impero economico e nel sogno di dominio della camorra*, Mondadori, Milano.
ID. (2014), *Perché sono tutti cattivi nella Gomorra che va in tv*, in "la Repubblica", 10 giugno.

www.leggenditalia.com