

*Aldo Pisano\**

# **Abbiamo ancora bisogno dei cattivi (?). Genesi del Villain e ‘pedagogia del reale’ nell’immaginario cinematografico contemporaneo**

So farewell Hope, and with Hope farewell Fear,  
Farewell Remorse: all Good to me is lost;  
Evil be thou my Good.

J. Milton, *Paradise Lost*

## **Abstract**

This paper adopts a narrative-ethics lens to show how storytelling shapes moral identity. It foregrounds empathy—and ‘negative empathy’—as mechanisms that align us with or distance us from characters. Focusing on contemporary villains with traumatic backstories, it argues that audiences empathize with suffering yet reject immoral acts; thus villains function as ethical simulators for practicing judgment and responsibility.

## **Keywords**

Narrative Ethics, Education, Villain, Film, Disney.

## **1. Premessa metodologica: l’impatto dei “cattivi” e l’etica narrativa**

Nel presente lavoro, si tenterà di mostrare come l’antagonista (*villain*) nel cinema contemporaneo inauguri un approccio educativo inedito che qui si definisce “pedagogia del reale”: un’esposizione guidata al male possibile che non sterilizza il conflitto, ma lo rende discutibile, innescando processi di apprendimento morale. Per farlo, si indagherà se e a quali condizioni il “cattivo” cinematografico possa avere valore formativo in senso morale e civico, partendo da alcuni casi: *Joker* di Todd Phillips (2019) rivolto a un pubblico adulto; la produzione disneyana degli anni 2010 in avanti, nello specifico *Maleficent* (2014) e *Cruella* (2021). Si utilizzerà in modo operativo l’*Einfühlung* di Theodor Lipps per distinguere tra un’empatia orientata

\* Università della Calabria



alla comprensione e un'empatia negativa che, di fronte all'azione malvagia, dovrebbe rovesciarsi in presa di distanza e giudizio. Senza voler entrare troppo nel merito né delle questioni teoretico-estetiche di Lipps e degli autori successivi, né tantomeno in discussioni di carattere neuroscientifico, gli assunti di entrambe le discipline verranno utilizzati a supporto della tesi sostenuta: la narrazione come simulazione contribuisce alla costruzione dell'identità morale, permettendo di riprodurre esperienze etiche che: (a) sul piano pratico l'agente morale potrebbe trovarsi ad affrontare nella propria vita; (b) sul piano epistemologico garantiscono un'esperienza assiologica eterogenea, ampliando la prospettiva etica.

La cornice di riferimento in cui si muove l'argomentazione è, infatti, l'etica narrativa che «sottolinea come nella vita concreta le persone apprendono l'etica non attraverso le analisi dell'etica dei principi, [...] attraverso narrazioni che pongono i problemi etici in un più ampio contesto di vita, portando il lettore o lo spettatore a immedesimarsi con la storia narrata»<sup>1</sup>. L'etica narrativa permette una collezione di esperienze che eccedono la realtà della vita individuale per riconfigurarla, per nutrirla, costruirla, orientarla e, a volte, anche convertirla. Inoltre, in riferimento all'etica del *moral sense*<sup>2</sup> – ma anche all'etica evoluzionistica<sup>3</sup> e alla dimensione pedagogia<sup>4</sup> – rimane essenziale il ruolo dell'immaginazione<sup>5</sup> nello sviluppo morale. Nell'etica narrativa l'immaginazione è decisiva: colma i limiti dell'esperienza concreta, espone a scenari morali altrimenti inaccessibili e assume così una chiara valenza pedagogica. È qui, infatti, che la *Paideia*<sup>6</sup> greca incontra l'etica narrativa come possibile veicolo di *exempla*<sup>7</sup> (finzionali o reali) utili a stimolare lo sviluppo morale. La ‘raccolta’ di eventi etici, di situazioni portatrici di valore possono essere o

<sup>1</sup> M. Mori, *Manuale di bioetica. Verso una società biomedica secolarizzata*, Le Lettere, Firenze 201, p. 53. A questo proposito si vedano anche: P. Brooks, *Sedotti dalle storie. Usi e abusi della narrazione*, Carocci, Roma 2023; F. Ferretti, *L'istinto persuasivo. Come e perché gli umani hanno iniziato a raccontare storie*, Carocci, Roma 2022; J. Gardner, *On Moral Fiction*, Basic Books, New York, NY 2000.

<sup>2</sup> Per un'analisi comparata: E. Lecaldano, *Esperienza, ragione e morale. Da Shaftesbury e Mandeville a Hume e Smith*, in G. Paganini (a cura di), *La filosofia dei moderni. Storia e temi*, Carocci, Roma 2020, pp. 223-50.

<sup>3</sup> Si veda: M. Tommasello, *Storia naturale della morale umana*, Raffaello Cortina, Milano 2016.

<sup>4</sup> Cfr. D. Bacchini (a cura di), *Lo sviluppo morale*, Carocci, Roma 2013; L. Zagzebski, *Moral Exemplars in Theory and Practice*, “Theory and Research in Education”, 11 (2), 2013, pp. 193-206; Id., *Exemplarist Moral Theory*, Oxford University Press, Oxford 2017.

<sup>5</sup> Si rinvia a: C. Diamond, *L'immaginazione e la vita morale*, tr. it. a cura di P. Donatelli, Carocci, Roma 2006; I. Murdoch, *La sovranità del bene*, Carabba, Lanciano 2005; Id., *Esistenzialisti e mistici. Scritti di filosofia e letteratura*, Il Saggiatore, Milano 2014.

<sup>6</sup> Cfr. C. Pancera, *La «Paideia greca». Dalla cultura arcaica ai dialoghi socratici*, Unicopli, Milano 2006, p. 25.

<sup>7</sup> Per una lettura critica sul valore degli esempi morali e possibili limiti, si rinvia a: M. S. Vaccarezza, *Esempi morali: tra ammirazione ed etica delle virtù*, Il Mulino, Bologna 2020.

banalmente accumulati, oppure assimilati e incarnati, venendo così disposti nell'ordine del significato della vita individuale<sup>8</sup>. Per questo l'etica narrativa vive di un intreccio profondo con l'educazione: essa rimarca il valore della qualificazione delle esperienze per la costruzione dell'identità etica del soggetto, nel momento in cui questo si trova esposto ad eventi morali. Poiché la riflessione investe anche la formazione del carattere e la cittadinanza, l'intento è quello di dialogare in modo mirato con riferimenti di ambito educativo che tematizzano il valore della narrazione e della costruzione di significati, con un rinvio minimo a Bettelheim e al valore del simbolico fiabesco<sup>9</sup>.

In linea con l'idea di un cinema capace di costruire comunità più giuste, inclusive e democratiche, fungendo da strumento educativo per il pensiero critico, il riferimento all'empatia negativa propone un modello triadico di ricezione morale: allineamento, comprensione, e distanziamento. L'argomentazione di fondo è che lo spettatore, se adeguatamente mediato, possa trasformare l'attrazione verso l'antagonista in lavoro critico: distinguere spiegazioni causali da giustificazioni morali; formulare criteri esplicativi per valutare azioni, deliberazione e fini. L'incontro con il *villain* può diventare un'occasione per allenare una identità etica riflessiva, capace di stare nella complessità ed evitando forme di riduzionismo e semplificazioni morali.

## 2. L'empatia e il male

Negli ultimi anni si è assistito a una riabilitazione della dignità dell'antieroe su cui si sono concentrate monograficamente intere opere filmiche e seriali. L'investimento etico dello spettatore si trova capovolto: non più su chi agisce in virtù del bene, ma su chi compie il male, e soprattutto sul "perché" arrivi a compierlo. La tesi proposta è dunque comprendere se e come funzioni l'immedesimazione empatica con l'antieroe, e per sostenerla è necessario mettere a fuoco due processi fondamentali:

a. L'empatia negativa, partendo dalla tesi di Theodor Lipps, rinforzata dalla lettura di Ercolino e Fusillo<sup>10</sup>; nella definizione di Lipps:

In un caso accolgo in me senza attriti l'attività e provo perciò un sentimento di accordo [*ein Gefühl des Einklanges*] fra ciò che si pretende da me e la mia spontanea attività. Nell'altro caso, invece, insorge un conflit-

<sup>8</sup> Cfr. J. Bruner, *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale*, Bollati Boringhieri, Torino 1992; P. Donatelli, *La filosofia e la vita etica*, Einaudi, Torino 2020.

<sup>9</sup> Cfr. B. Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Feltrinelli, Milano 2016; si vedano anche a: M. Warner, *From the Beast to the Blonde. On Fairy Tales and Their Tellers*, Chatto & Windus, London 1994.

<sup>10</sup> Cfr. T. Lipps, *Scritti sull'empatia*, Orthotes, Napoli-Salerno 2020.

to tra me e l’aspirazione naturale della mia auto-attivazione da un lato, e quell’auto-attivazione che mi viene richiesta o che si introduce in me, e provo pertanto un sentimento di conflitto [*ein Gefühl des Konfliktes*]. Designo il primo stato di cose come “empatia positiva [*positive (Einfühlung)*]”, il secondo come “empatia negativa [*negative Einfühlung*]”.<sup>11</sup>

*b.* Il conflitto del personaggio e il delinearsi della figura satanica miltoniana<sup>12</sup>.

L’empatia costituisce uno strumento cognitivo ed etico di fondamentale importanza per l’allineamento iniziale con i personaggi<sup>13</sup>. Adam Smith nella *Teoria dei sentimenti morali*<sup>14</sup> teorizzava il valore etico dell’immaginazione, e i successivi studi di neuroscienze<sup>15</sup> hanno dimostrato come vivere direttamente un’esperienza o riprodurla indirettamente (immaginarla) attivi gli stessi circuiti neurali<sup>16</sup>: i neuroni agiscono “come se” l’esperienza fosse reale. Un meccanismo che si amplifica molto di più nel caso di una pluristimolazione come avviene nella narrazione filmica che, a differenza di quella letteraria, include anche percezioni uditive e visive<sup>17</sup>. Con riferimento al processo di *embodied simulation*<sup>18</sup>, l’allineamento empatico prevede due momenti: uno primario o “somatico”; uno secondario o “ricostruttivo”. Questa successione restituisce il rapporto fra pensiero primario e pensiero secondario, ossia fra una forma basilare di cognizione legata alla dimensione corporea e pulsionale a una secondaria legata invece ai processi più astratti. Nello spettatore si verifica una ricapitolazione di processi che abitualmente avvengono nella relazione con l’ambiente: una prima reazione emotivo-fisiologica o preriflessivo-imitativa; una seconda di tipo riflessivo-simulativa, che permette di riprodurre l’unità delle azioni subite e compiute dal protagonista della narrazione. In questo gioco di proiezione, fondamentale è il ruolo svolto dal narratore/autore nel conferire il giusto ritmo, soprattutto per entrare nei due meccanismi necessari all’allineamento: il male subito e il conflitto.

<sup>11</sup> T. Lipps, “Empatia e godimento estetico”, in S. Besoli, M. Manotta, R. Martinelli (a cura di), *Una “scienza pura della coscienza”, l’ideale della psicologia in Theodor Lipps, “Discipline Filosofiche”*, XII, 2, 2002, p. 37.

<sup>12</sup> Cfr. J. Milton, *Paradiso perduto*, Mondadori, Milano 2016.

<sup>13</sup> Per una lettura critica sul tema, di rilievo è: A. Donise, *Critica della ragione empatica. Fenomenologia dell’altruismo e della crudeltà*, il Mulino, Bologna 2020.

<sup>14</sup> A. Smith, *Teoria dei sentimenti morali*, BUR, Milano 1995.

<sup>15</sup> Cfr. G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2005.

<sup>16</sup> Cfr. G. Pulvirenti, R. Gambino, *Storie menti mondi. Approccio neuroermeneutico alla letteratura*, Mimesis, Milano–Udine 2018.

<sup>17</sup> S. Ercolino, M. Fusillo, *op. cit.*, p 218.

<sup>18</sup> Cfr. V. Gallese, M. Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

Dunque, per sostenere il valore etico della narrazione, bisogna partire dall'idea che la rappresentazione ritorni sul piano della vita, ossia che l'estetica abbia un effetto sull'etica, qui soprattutto riferita all'empatia negativa che, con Ercolino e Fusillo è ripensabile negli scenari dell'arte contemporanea come: «un'esperienza estetica consistente in una empatizzazione catartica di personaggi [...] che evocano una violenza primaria destabilizzante, capaci di innescare una profonda angoscia empatica nel fruttore dell'opera d'arte, *di chiedergli insistentemente di intraprendere una riflessione morale, e di spingerlo ad assumere una posizione etica*»<sup>19</sup>. Tuttavia, l'empatia negativa non è un altro nome della catarsi tragica<sup>20</sup>: differiscono in scopo, funzionamento ed esito educativo. Mentre la catarsi mira a regolare e purificare gli affetti (pietà e timore) attraverso il compimento dell'intreccio, l'empatia negativa orienta gli affetti verso una valutazione dell'azione, cioè consente di capire la sofferenza di un personaggio senza per questo approvarne i gesti.

Ora, il processo di allineamento iniziale che permette la comprensione e quindi “allena” l'empatia, come precedentemente visto, avviene grazie alla facoltà dell'immaginazione mediante cui il soggetto riproduce stati di gioia e di sofferenza della storia del personaggio; inoltre, l'innesto dell'empatia è anche favorito dalla durata del tempo della narrazione, che permette al soggetto/fruitore l'identificazione iniziale anche con il *villain*. L'analisi etica, quindi, si focalizza sul conflitto interno del personaggio, articolato in quattro momenti sequenziali:

- i. il male subito che carica il personaggio/antieroe di un vissuto di sofferenza;
- ii. la distorsione psicologica ed etica causata dal male subito;
- iii. il male agito in base al percorso di sofferenza;
- iv. la disapprovazione morale del gesto che arriva dagli effetti negativi da esso prodotti nel contesto in cui avviene.

Mentre nel soggetto/fruitore l'allineamento e la comprensione sono processi che comportano l'identificazione, nel quarto passaggio, nonostante le traversie dell'antieroe, il male commesso non è giustificato, né premiato dall'approvazione, né esaltato nella narrazione, generando disapprovazione nello spettatore. È qui che lo spettatore diviene sog-

<sup>19</sup> Cfr. S. Ercolino, M. Fusillo, *Empatia negativa. Il punto di vista del male*, Bompiani, Milano 2022, pp. 70-71. Corsivo nostro.

<sup>20</sup> Sul tema della catarsi: Aristotele, *Poetica*, Einaudi, Torino 2008; J. Lear, *Catharsis*, in Garry L. Hagberg & Walter Jost (a cura di), *A Companion to the Philosophy of Literature*, Wiley-Blackwell, Malden, MA 2017, pp. 193–217; più vicino ai casi cinematografici citati: N. Lawtoo, *Violenza e Catarsi. L'inconscio edipico*, vol. 1, Mimesis, Milano-Údine 2024. Si veda anche: M. Nussbaum, *La fragilità del bene. Fortuna ed etica nella tragedia e nella filosofia greca*, il Mulino, Bologna 2011.

getto morale, quando passa alla fase etica attiva mediante l'esercizio del giudizio morale sull'azione malvagia, da cui si origina il distanziamento (iv). Quando si vuole ottenere l'effetto di disallineamento, generalmente il passaggio si riconosce perché: cambia il punto di vista e l'attenzione scivola dal protagonista alle vittime e alle conseguenze del suo gesto; le scelte di regia e montaggio smettono di suggerire complicità e mostrano lo choc e la paura generati dall'azione; la storia fa emergere esiti sfavorevoli per il personaggio (perdita, isolamento, punizione) o per il mondo attorno a lui (caos, feriti, distruzione)<sup>21</sup>. Un esempio chiaro è *Joker* (2019): all'inizio lo spettatore tende ad allinearsi ad Arthur Fleck (Joaquin Phoenix) – umiliazioni, povertà, tagli all'assistenza, aggressioni – ma la svolta arriva quando Arthur uccide in diretta il conduttore Murray Franklin (Robert De Niro). La messa in scena sposta il punto di vista: si osserva il terrore di Murray, il panico del pubblico e della troupe, il caos che ne segue in città. Questo cambio di fuoco invita a prendere le distanze: la comprensione delle ferite rimane, ma non basta a giustificare l'omicidio. L'elemento di novità sta dunque nell'attenzione al punto di svolta in cui l'immedesimazione si rovescia in giudizio critico, nel momento in cui si percepisce la disapprovazione morale del gesto compiuto. Tuttavia, perché si inneschi l'intero processo è necessario attivare la prima fase di allineamento, ossia ri-vivere un percorso esistenziale basato su sofferenza e conflitto, quindi i passaggi (i) e (ii). Nel prossimo paragrafo si cercherà di formalizzare questo snodo con la legge del tormento, che chiarisce quando l'allineamento è narrativamente giustificato e quando matura il giudizio, distinguendo fra figure del conflitto (sataniche) e figure senza conflitto (machiavelliche).

### 3. La legge del tormento

Perché la dialettica etica tra dispositivo narrativo e agente morale si attui, c'è bisogno di almeno una delle due condizioni di sofferenza citate: il conflitto morale e il male subito.

Per quanto riguarda il conflitto, questo rinvia alla figura satanica<sup>22</sup> che non è una figura che incarna il male in senso assoluto, ma è rappresentata un tormento interiore che permette lo scavo sul personaggio, facendone emergere l'intrinseca complessità. Per empatizzare e allinearsi con il personaggio occorre una forma di esercizio del pensiero come "dialogo

<sup>21</sup> Si rinvia a: D. Arijon, *L'ABC della regia. Grammatica del linguaggio cinematografico*, 2. Voll., Dino Audino Editore Roma 1999; R. McKee, *Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere*, Omero, Roma 2010.

<sup>22</sup> A. Morton, *Empathy for the Devil*, Oxford University Press, Oxford 2011.

interno”, ossia recupero del male commesso e subito, funzionale allo sviluppo della coscienza morale. Se il dialogo interno del personaggio non si attiva, questo è un ulteriore elemento che non produce empatia. Qui è fondamentale il rapporto fra dimensione epistemologica (conoscenza dell’esperienza del personaggio), etica (conflitto), estetica ( rappresentazione). Riferimento essenziale è un caso shakesperiano come quello di Riccardo III che rientra nell’alveo dei personaggi folli e in cui non si dà conflitto, o è comunque minimizzato. In tal caso, si parla di figure machiavelliche, la cui caratterizzazione è amorale. I personaggi conflittuali, invece, permettono allo spettatore di empatizzare in quanto il conflitto incarna e restituisce sofferenza. Rimanendo su Shakespeare, il caso è quello di Macbeth, mentre perversa rimane la contro-parté femminile di Lady Macbeth la cui battuta “*I dare not*”/“*I would*” richiederebbe una più adeguata lettura psicoanalitica non conducibile in questa sede<sup>23</sup>. In questo caso la pulsione istintuale inconscia di Macbeth (non della moglie machiavellica) è rappresentata da ‘*I would*’ (io vorrei) che risponde al principio di piacere, di contro all’istanza morale, che vincola la forza pulsionale con ‘*I dare not*’ (io non oso) e che riporta il soggetto sul principio di realtà.

Il tormento, dunque, non è un’etichetta metafisica del “male”, ma il nome narrativo di una sofferenza che problematizza l’azione: quando questo conflitto è in scena, lo spettatore è spinto a comprendere prima di giudicare, per attivazione di una “empato-genesi”. Se il valore dell’etica narrativa risiede nella possibilità che la narrazione offre in quanto dispositivo di simulazione di azioni e giudizi, nonché di ampliamento dell’esperienza assiologica per il soggetto che potrà riattualizzare sul piano pratico dell’agire morale. In quel caso, la narrazione funziona come rafforzamento di uno schema di azione etica, come raffinamento della sfera del giudizio, ma anche come possibilità di comprensione inter-soggettiva.

Sotto il profilo operativo, la legge del tormento specifica il primo movimento dello schema triadico proposto: *allineamento* (il conflitto/trauma rende vicino il personaggio); la *comprensione ricostruttiva* (le ragioni emergono); il *distanziamento valutativo* (davanti all’atto che viola criteri morali). In questo passaggio si colloca l’empatia negativa: il tormento apre alla comprensione, ma non garantisce l’assoluzione; il giudizio scatta quando si vedono vittime, danno e conseguenze. In *Joker* (2019) il tormento biografico di Arthur Fleck innesca l’allineamento; l’omicidio in diretta sposta il punto di vista sulle vittime e rende ragionevole la presa di distanza.

<sup>23</sup> Cfr. M. Lavagetto, *Freud, la letteratura e altro*, Einaudi, Torino 1985; F. Orlando, *Per una teoria freudiana della letteratura*, Einaudi, Torino 1973.

#### 4. Il caso Disney e la “pedagogia del reale”

La legge del tormento spiega quando i “cattivi” sono utili dal punto di vista educativo: se c’è conflitto accessibile e se la messinscena rende evidenti danno, responsabilità e conseguenze, allora l’allineamento può evolvere in deliberazione. Dove il tormento manca o viene neutralizzato dalla glorificazione, prevale il distanziamento o il rischio di glamourizzazione. Questo processo si riscontra anche in una parte della produzione Disney contemporanea rivolta soprattutto alle fasce d’età più giovani (in chiave family). Il riferimento non è ovviamente all’intero catalogo Disney, ma al filone dei *live action* che rilegge i classici – i casi presi ad esempio saranno *Maleficent* (2014), *Cruella* (2021).

Diversamente da titoli pensati per un pubblico adolescente/adulto (come *Joker*), questi film propongono percorsi che favoriscono la comprensione delle ragioni del personaggio senza imporre assoluzione, accompagnando lo spettatore più giovane a distinguere tra comprendere e approvare. Disney non si chiude in un’atavica dimensione assiologica lontana dal presente, ma mostra sensibilità al contesto attuando un processo di riconfigurazione dell’esperienza morale. Guardando alle opere classiche – da *Biancaneve e i sette nani* (1937) a *Toy story* (1995)<sup>24</sup> – ci si rende conto che quella dimensione idealistico-dicotomica dei principi “bene” e “male” non solo va scemando, ma è messa in crisi già agli esordi, tra gli anni ’40 e ’60. Ora, seguendo il modello della fiaba classica<sup>25</sup>, si assiste a un’iniziale esemplificazione dell’esperienza valoriale perché vi sia, da parte del giovane pubblico, una più fluida percezione del senso morale implicito nella narrazione. Invece, l’opera Disney contemporanea squarcia nel simbolico fiabesco, mostrando la realtà nella sua brutalità: passando per la morte della madre di Bambi, e procedendo per *Mary Poppins* (1964), sino ad arrivare a *Toy Story 3* (2010), *Maleficent* (2014), e *Cruella* (2021)<sup>26</sup>, l’elemento del realismo pare avere un ruolo preponderante, così come per *Joker* anche se con strumenti di sceneggiatura meno aggressivi e irruenti. Non per questo, però, i contenuti etici proposti richiamano anche un pubblico più adulto, in accordo a una percezione del reale che sfugge al processo di simbolizzazione dicotomica classica. In realtà, questa operazione non è originariamente disneyana, ma fa riferimento a una tendenza propria della narrazione fiabesca; come scrive Bruno Bettelheim:

<sup>24</sup> Cfr. T. Ceruso, *Tra Disney e Pixar. La “maturazione” del cinema d’animazione americano*, Sovresa Edizioni, Roma 2013.

<sup>25</sup> Cfr. V. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 2000.

<sup>26</sup> V. Arnaldi, *In grazia e bellezza. L’evoluzione della donna secondo Disney*, UltraShibuya, Roma 2016, p. 173.

La cultura dominante preferisce fingere, soprattutto quando si tratta di bambini, che il lato oscuro dell'uomo non esista, e professa di credere in un'ottimistica filosofia del miglioramento. La stessa psicanalisi è vista come un sistema per rendere facile la vita: ma non era questo l'intendimento del suo fondatore. La psicanalisi fu creata per consentire all'uomo di accettare la natura problematica della vita senza esserne sconfitti o cercar di evadere dalla realtà.<sup>27</sup>

La strega è “strega” perché è il prodotto di ciò che le è stato fatto, del male subito e immagazzinato come trauma, non metabolizzato, non superato; in sintesi è un male da reazione. L'anamnesi del *villain* – offerta dalla sceneggiatura e quindi dall'impianto narrativo – permette di recuperare l'esperienza vissuta, di presentificare il passato così da comprendere il perché la strega sia tale, perché compia il male. Da qui, ad esempio, l'intera esposizione della storia di *Maleficent* diviene fondamentale perché susciti negli spettatori una comprensione empatica, tanto da decostruire quell'immagine piatta e stigmatizzata presentata in *La bella addormentata nel bosco* (1959) e svilupparne il percorso di costruzione del sé, che fa di Maleficent non più una strega, ma la succube di un principe la cui funzione simbolica viene a sua volta capovolta, grazie all'intervento dell'elemento realistico.

L'emarginato, il reietto, prodotto dal male, è spesso additato della colpa, prodotto dalla disapprovazione sociale ripetuta. Tuttavia, nella nuova lettura Disney, il male nasce da una fragilità che potenzia questa operazione di “scarico” della colpa morale e che nel processo di emarginazione continuato, obbliga il personaggio a scegliere il male, perché non più esposto al bene, come nel caso del Satana di Milton, da cui la citazione in esergo: l'antagonista, diviene incarnazione quasi ontologica del male. La fragilità si potenzia, per cui la risposta è quella dell'identificarsi con ciò che il collettivo proietta sul personaggio, che quindi è *villain* per una rappresentazione sociale esterna, che ne rinforza l'allontanamento dal bene.

Soprattutto nel cinema disneyano destinato alle famiglie, il concetto di pedagogia del reale rappresenta un orientamento educativo che non viene fondato su bene e male assoluti, ma sulla comprensione empatica della complessità: si invita lo spettatore a entrare nelle ragioni e nelle ferite dei personaggi, senza confondere comprensione e giustificazione, così da maturare una presa di posizione responsabile. Questo Disney può farlo in maniera più incisiva di quanto non riesca il *Joker* di Phillips, proprio perché il pubblico è più vario e include quelle fasce di età in cui ancora è in atto il processo di costruzione della sfera morale. La pedagogia del reale, così, diventa un atto di pedagogia intenzionale del narratore.

<sup>27</sup> B. Bettelheim, *op. cit.*, p. 13.

Il rapporto tra forme dell’empatia, male e follia che riesce ad avvicinare *Joker* alla produzione disneyana, lo si trova in particolare in *Cruella* (2021). In questo caso il distanziamento dello spettatore non è un effetto automatico di un’eventuale condizione psicopatologica, ma richiede sempre un lavoro di valutazione etica. In questa chiave, *Cruella* e *Joker* condividono la dinamica: un primo tempo di vicinanza che espone le ragioni del personaggio e un secondo tempo in cui i gesti dannosi e le loro conseguenze sollecitano una presa di distanza. Non si sta sostenendo che la psico-patologia implichi il distanziamento, ma che il distanziamento diventa ragionevole quando la narrazione rende comprensibili scelta, danno e conseguenze, mantenendo distinto lo *spiegare dall’approvare* – in linea con l’idea, cara a Gottschall, del racconto come “laboratorio” in cui si addestrano immaginazione morale e giudizio. Sia nelle figure in cui si attua il distanziamento (empatia negativa), sia in quelle in cui si attua l’approvazione, si parte da un caso di allineamento e immedesimazione generata da due elementi: il conflitto e il male subito.

Le due dinamiche (vicinanza empatica e presa di distanza) non devono necessariamente coesistere nello stesso antieroe: è la narrazione che, in quanto forma composta di scelte autoriali e struttura testuale diviene performativa, esercitando effetti. Seguendo Ercolino e Fusillo, si può attribuire una sorta di *agency* all’immagine – cioè una «facoltà di smuovere, di affascinare, di ferire, per molti anche di guarire»<sup>28</sup> – e, per estensione, alla narrazione stessa, nella misura in cui tale capacità nasce nell’incontro tra opera e spettatore. In questo incontro l’oggetto narrato si rianima come dispositivo morale vivo, mentre il soggetto diventa agente morale che opera prima mediante empatia (allineamento e comprensione) e poi mediante giudizio (approvazione/disapprovazione). Qui si colloca l’“empatia negativa”: è il terzo momento del processo, quando l’immedesimazione iniziale si trasforma in presa di distanza di fronte all’azione malvagia. In altri termini, la “*agency*” della narrazione orienta il passaggio dall’allineamento alla valutazione critica, consentendo di comprendere senza giustificare.

## 5. Conclusioni

Narrazioni simili ai casi analizzati permettono, in ultima analisi, il raffinamento della sfera del giudizio morale, in quanto il fruitore dell’opera si trasforma in un agente morale, la cui azione si esplica nel giudizio sul personaggio: «Siamo ben felici di guardare i cattivi, magari ogni tanto di-

<sup>28</sup> S. Ercolino, M. Fusillo, *op. cit.*, pp. 188-189.

stogliendo lo sguardo per il troppo orrore, mentre nella finzione narrativa torturano, ammazzano e stuprano. Ma il narratore non ci chiede mai di approvare»<sup>29</sup>. Da Hume in avanti, come ricostruisce Gottschall, gli individui manifestano una “resistenza immaginativa”<sup>30</sup> rispetto al male commesso, prendendone le distanze. Il dato interessante è che, oltre la fase del distanziamento e del giudizio morale, quello che il lettore si aspetta quando il male è brutalmente commesso è che il “cattivo” venga punito, anche se protagonista. Sempre in *Joker* – nonostante la compassione che lo spettatore prova – l’aspettativa è che quel male venga arginato considerando gli effetti sociali da esso generati; un male che sul finale esplode in forma anarchica e che arriva a divinizzare Arthur Fleck. Un modello, quello del protagonista, che riflette il disagio di una minoranza della popolazione, ma che necessita di essere fermato e giustamente punito, da cui il concetto di “comeuppance”<sup>31</sup>. L’interessante meccanismo meta-filmico di Todd Phillips è che non solo lo spettatore assiste alla violenza, ma la violenza è estetizzata sia sul piano reale, sia nel film stesso, in quanto l’omicidio avviene in una scena che è anche una diretta televisiva. L’omicidio a sangue freddo è una scelta che il protagonista Arthur Fleck prende *apparentemente* con impulsività, ma che in realtà è il risultato finale di due ore di sofferenza accumulata durante l’intero film (per il frutto) e un’intera vita (per il protagonista). Questo tipo di estetizzazione del male attraverso un omicidio che nasce da una lenta sofferenza diventa performativo sul piano etico, in quanto non è un male banalizzato, ma prodotto da una lunga agonia.

Nel filone Disney live-action (*Maleficent*, *Cruella*) la pedagogia del reale conferma il ancora il modello triadico: la *backstory* attiva l’empatia, ma il racconto mantiene visibili danno e responsabilità e orienta la svolta valutativa attraverso percorsi di cura/riparazione e scelte morali esplicite. Rispetto a *Joker*, dove l’escalation e la spettacolarizzazione della violenza richiedono un distanziamento netto e mostrano anche i limiti (una parte di pubblico può restare allineata), *Maleficent* lavora sull’integrazione del conflitto e sulla riparazione senza assolvere; *Cruella* spinge sull’aspirazionale/stilistico, con un possibile rischio di glamourizzazione mitigabile riportando l’attenzione su vittime, conseguenze e prezzo identitario pagato dal personaggio.

Il bisogno narrativo del *villain* si trova così ad essere rivalorizzato sotto il profilo etico, perché le storie degli “cattivi” impediscono scorciatoie: né appiattiscono il male con la stigmatizzazione, né lo assolvono in nome

<sup>29</sup> J. Gottschall, *L’istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, Bollati Boringhieri, Torino 2018, p. 146.

<sup>30</sup> Cfr. T. Gandler, *Thought Experiment. On the Powers and Limits of Imaginary Cases*, Garland, New York 2000.

<sup>31</sup> Cfr. W. Flesch, *Comeuppance: Costly Signaling, Altruistic Punishment, and Other Biological Components of Fiction*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 2007.

della sofferenza. Simili narrazioni consentono di passare dalla comprensione al distanziamento nel giudizio, rendendo visibili vittime, danno e conseguenze e orientando la responsabilità. In questo passaggio risiede il valore educativo dei cattivi.