



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il  
Tribunale di Palermo  
n. 2 del 17 gennaio 2005  
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati  
gli articoli possono essere riprodotti a  
condizione che venga evidenziato che  
sono tratti da www.ec-aiss.it

## **Introduzione.**

### **Semio-etica del *rough hero*. Quando i protagonisti sono cattivi <sup>1</sup>**

Andrea Bernardelli e Eduardo Grillo

1.

Come dice Jessica Rabbit – la graziosa darklady coprotagonista del film di animazione *Chi ha incastrato Roger Rabbit* (1988) –, “io non sono cattiva, è che mi disegnano così” (“I’m not bad, I’m just drawn that way.”). Ma, appunto, perché la disegnano così?

Sembra che una regola fondamentale per scrivere una buona sceneggiatura sia quella di costruire un personaggio cattivo che colpisca lo spettatore, di avere un antagonista memorabile, un personaggio, manco a dirlo, “accattivante”. Il protagonista, l’eroe senza macchia e senza paura, è spesso noioso e piatto, e deve essere quindi la presenza, a volte imponente, di un *antagonista* complesso e misterioso a suscitare l’attenzione, la curiosità, e la riflessione del lettore o dello spettatore.

Ma allora cosa può esserci di meglio per attrarre il lettore/spettatore più curioso e smaliziato che fare del cattivo il *protagonista* della storia. Esiste infatti una lunga tradizione di protagonisti cattivi nella storia del teatro, della letteratura, del cinema, ma anche in media narrativi di più recente evoluzione (graphic novel, videogiochi, serialità televisiva). Si tratta di protagonisti sporchi, impuri in un certo senso, con peccati morali, o di carattere, significative e rilevanti. Questi personaggi vengono definiti genericamente *antieroi*.

Nel teatro ad esempio ci troviamo di fronte fin dalle origini alla tipologia dell’antieroe 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). Come ulteriore esempio di antieroi in ambito teatrale possiamo ricordare i protagonisti anomali di Beckett e del teatro dell’assurdo, ma tale denominazione viene attribuita anche ad alcuni protagonisti del teatro pirandelliano (Gorgolini 2013) o a quelli di molti lavori di Eduardo De Filippo.

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. Anche 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 antieoriche (l’inettitudine e la frustrazione esistenziale). Nel romanzo il concetto di antieroe può essere ricondotto alle sperimentazioni moderniste

---

<sup>1</sup> Questa introduzione è stata discussa e organizzata in comune dai due autori. Per quanto riguarda la stesura materiale del testo Andrea Bernardelli ha curato in particolare la versione finale della parte 1., Eduardo Grillo la parte 2.

legate alla definizione storica di antiromanzo (come in Joyce, Proust, Svevo), ma secondo alcuni la presenza della figura antierica copre un arco temporale molto più ampio di quello del modernismo storico, per arrivare fino al romanzo postmoderno (Brombert 1999; Abrams 1999)<sup>2</sup>. Buona parte del romanzo e del teatro inglese<sup>3</sup> e nordamericano del secondo dopoguerra vede al centro delle proprie trame narrative figure decisamente antieriche (Hassan 1995; Albertazzi 2002). Un esempio canonico di protagonista “moralmente difettoso” è Humbert Humbert di *Lolita*, ma anche i protagonisti altrettanto eticamente “insostenibili” di *Il re degli ontani* di Tournier o di *Le benevole* Littell. Nel cinema la presenza di figure antieriche sembra delimitare il confine tra il cinema “di qualità” e il cinema 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). Molti i protagonisti cinematografici decisamente oltre i limiti della morale, dal Norman Bates di *Psycho* all’Hannibal Lecter di *Il silenzio degli innocenti*.

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 protagonisti piatti, o ridotti a semplici *topoi* positivi. Ma a partire dagli anni ’60 “i super-eroi con super-problemi” di Stan Lee hanno mutato il panorama del concetto di eroe nel fumetto: ora l’eroe, o meglio il super-eroe, del comics è combattuto e tormentato, e spesso si ritiene inadatto al compito a cui sembra essere inevitabilmente destinato. Da questa idea nascono eroi goffi e inetti, o apparentemente tali, eroi che manifestano un lato oscuro, da villain (il Batman nella versione di Frank Miller, o quello di Alan Moore), o scorretti e sgangherati (Deadpool). La centralità di una figura antierica sembra inoltre rappresentare uno degli aspetti chiave nella discussa definizione del graphic novel e che ne caratterizza la complessità narrativa e di scavo, spesso autobiografico, sul personaggio.

Sempre riportando casi esemplari dalle più disparate forme narrative, anche nell’ambito del cartoon “seriale” – quindi ai confini tra comics, cinema e televisione –, possono essere identificati altri personaggi antierici come è il caso di Wile E. Coyote e della sua eterna caccia a Beep Beep (Road Runner)<sup>4</sup>. Il Coyote è antierico perché sarebbe di fatto un villain alla ricerca spasmodica della cattura e della distruzione di Bip Bip, ma viene 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 antierico dato 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 antierici, a partire dall’orco Shrek fino alla regina delle nevi Elsa di *Frozen*.

La più recente migrazione dell’antieroe è avvenuta nelle serie televisive. L’elenco di serie tv così caratterizzate è ormai molto lungo, ma possiamo ricordare, nel macro-genere 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). Anche nel contesto televisivo italiano – spesso lento nell’assorbire le nuove tendenze – è in corso uno spostamento verso protagonisti sempre più “cattivi”. Esempio il caso recente della serie spin-off *Rosy abate* (Canale 5, 2017), basato sulla figura di un personaggio tratto dalla serie tv

---

<sup>2</sup> Ad esempio, i protagonisti del romanzo *Infinite Jest* (1996) di David Foster Wallace sono evidentemente antierici in varie forme e gradi.

<sup>3</sup> Come nel caso degli Angry Young Men nell’Inghilterra degli anni ’50.

<sup>4</sup> Personaggi animati creati da Chuck Jones per la Warner Bros; primo episodio del 1949 intitolato *Fast and Furry-ous*.



*Squadra antimafia* (Canale 5, 2009-16). Significativo il fatto che la serie “derivata” sia stata preceduta e “preparata” da un rimontaggio di scene selezionate dalle cinque stagioni della serie originaria *Squadra antimafia*, creando così una miniserie in cinque episodi intitolata *La regina di Palermo* (Canale 5, 2017), in funzione di una ricostruzione per lo spettatore della figura di Rosy Abate in chiave sempre più “dark”.<sup>5</sup>

Ma, dal punto di vista formale, nel panorama dei protagonisti cattivi esistono delle differenze tipologiche. Ad esempio Anne Eaton ha proposto una interessante distinzione tra la figura dell’antieroe e quella che lei definisce del rough hero (Eaton 2010). L’antieroe per la Eaton è caratterizzato da un particolare rapporto tra il bene e il male:

The Antihero is a protagonist marked by frailties and moral complexity that render him more “human” than the traditional hero. The Antihero typically lacks traditional heroic qualities like conviction, courage, physical prowess, or intelligence, and is frequently lead astray by her weaknesses like vanity, envy, laziness, and so on. Despite these flaws, the Antihero is revealed to be at core decent, albeit misguided and sometimes misunderstood. [...] Even when the failings are moral fail- ings, they can be ultimately disregarded or forgiven, perhaps because they are outweighed by some deeper virtue or result from some wrong done to her in the past. (2010: 515)

Il rough hero invece si distingue dal semplice antieroe per una sua caratterizzazione essenzialmente rovesciata:

Like the Antihero, the Rough Hero is a flawed protagonist. But whereas the Antihero’s flaws are ultimately moderate and need not be of a moral nature, the Rough Hero’s flaws are always moral, conspicuous and grievous; he is most often a murderer, but he might also be a rapist or child molester. Further, whereas the Antihero’s moral flaws (if she’s got any) are isolable from a basically good core, the Rough Hero’s moral failings are an integral part of his personality. We cannot write off the Rough Hero’s misdeeds as the result misfortune, weakness, folly or ignorance; he usually fully intends to do bad and feels little or no remorse about his crimes. The Rough Hero is fundamentally morally corrupt but at the same time he is still a hero; that is, a sympathetic protagonist whom we are supposed to like and perhaps even admire. (2010: 516)

Quindi secondo Eaton, l’antieroe è un protagonista fondamentalmente buono che manifesta in superficie delle fragilità, delle negatività, ma sempre superabili e comunque controbilanciate agli occhi del fruitore della narrazione dalla positività di sostanza del personaggio. Il rough hero è invece un cattivo nella sua sostanza e tale rimane, senza alcun riscatto morale, anche se in superficie gli vengono attribuite delle caratteristiche positive, minori e non di sostanza, che attenuano per il fruitore della narrazione l’impatto negativo del personaggio.

In realtà questa opposizione binaria *antieroe/rough hero* andrebbe reinterpretata in funzione di una linea di continuità che possa coinvolgere ogni tipologia di costruzione del personaggio protagonista di una narrazione. 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

---

<sup>5</sup> Il personaggio della «donna di mafia» Rosy Abate nella serie originaria era sempre affiancato, quindi era di fatto calato nel ruolo di co-protagonista, da una figura positiva di un poliziotto/a (prima Claudia Mares, poi Domenico Calcaterra) – in un meccanismo dialettico tipico ad esempio dei buddy movies –, di amici/nemici, che ne attenuava la carica di negatività etica. La mini-serie *La regina di Palermo* ottenuta con il rimontaggio delle scene della serie originaria, eliminando questo aspetto dialettico, rende il personaggio di Rosy Abate più “cattivo”, in funzione della sua nuova caratterizzazione nella serie spin-off *Rosy Abate*.

quindi a due coppie di termini, protagonista/antagonista ed eroe/antieroe, differenti per livello strutturale. Ma come possiamo distinguerli da un punto di vista funzionale?

A questo proposito ci può essere d'aiuto una 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: 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 (1991: 85):

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.

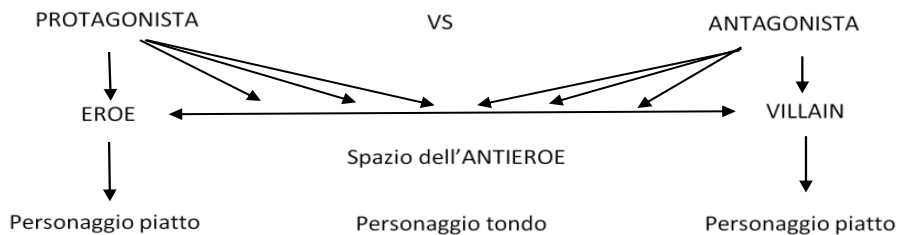
Questa distinzione tra personaggi piatti e tondi non investe però il valore della narrazione in cui appaiono: la piattezza del personaggio non vuole dire che ci troviamo di fronte ad una narrazione inferiore. L'essere piatto o tondo del personaggio è funzionale all'effetto che il narratore vuole ottenere 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 in *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.<sup>6</sup>

A partire da questi due poli estremi, estremamente semplificati, possiamo immaginare una lunga serie continua di potenziali caratterizzazioni complesse dei personaggi – sia del protagonista che dell'antagonista – in questo caso dotati di diverse sfumature caratteriali e di profondità emotiva. Potremo allora avere antagonisti antieroi, così come protagonisti antieroi. Personaggi né bianchi né neri in assoluto, ma un po' bianchi e un po' neri, un po' buoni 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 delle figure complesse dell'antieroe, del *rough hero*, e dell'anti-villain, di tutta una serie di personaggi caratterizzati da “luci ed ombre”. Volendo schematizzare questa situazione ci troveremo di fronte a qualcosa di simile:

---

<sup>6</sup> Eco avrebbe definito questi casi “estremi” come personaggi *topoi* (1964).



A questo punto se volessimo collocare il rough hero identificato dalla Eaton sulla linea dello spazio delle figure antieroe lo troveremmo molto vicino o prossimo al polo del villain, in quello che potremmo definire lo spazio dell'anti-villain (di un cattivo “macchiato” da caratteristiche positive). Mentre le caratterizzazioni dei diversi antieroi, sostanzialmente positivi, ma con diversi gradi di “difettosità”, le troveremmo invece sull'altro versante della linea, in direzione del polo del piatto eroe. Ma queste caratterizzazioni “sporche” o moralmente ibride del protagonista, quali ulteriori questioni sollevano?

2.

Se un approccio narratologico “formale” come quello appena illustrato potrebbe dare l'idea che si tratti di un argomento sostanzialmente non problematico, l'interesse per l'aspetto etico del cattivo eroe ha invece dato la stura a un acceso dibattito. Il punto è che l'attuale diffusione di eroi cattivi da un lato (a) dà nuovi stimoli all'eterna disputa sul rapporto tra valori etici ed estetici di un'opera; dall'altro (b) essa rappresenta un rebus per la consueta definizione dell'eroe quale personaggio con cui identificarsi. Se un protagonista convincente, “tondo”, è un personaggio complesso, come si può simpatizzare con un eroe senza scrupoli o, come spesso accade, decisamente sociopatico?

a) In merito alla prima questione, le posizioni in campo coprono l'intero spettro delle possibilità<sup>7</sup>. Richard Posner (1997) è tra i più autorevoli sostenitori di un *radicale autonomismo*. Com'è facile immaginare, secondo questo approccio la valutazione di un'opera con finalità principalmente estetiche andrebbe condotta a prescindere da ogni considerazione morale. Questa posizione trova i suoi precursori nelle teorie dell'*arte per l'arte* (Wilde, D'Annunzio), e in un certo senso incontra le esigenze di ogni approccio formalista. Un'attenuazione di un tale punto di vista si deve ai sostenitori di un *autonomismo moderato* (Anderson, Dean 1998), che pur riconoscendo l'impatto che gli aspetti morali di un'opera possono avere sul giudizio estetico, restano convinti della sostanziale autonomia della valutazione estetica. Più complessa la posizione del *moralismo moderato* (Carrol 1996) che intravede una possibile interazione tra valori etici ed estetici, ma soltanto se gli eventuali “difetti” morali esibiti dall'opera rendono difficoltosa la collaborazione interpretativa del fruitore prevista dalle strutture retorico-formali (ad esempio, se l'opera viene rifiutata in blocco, o se l'effetto perturbante non si limita a intrigare, ma infastidisce). Di diverso avviso la prospettiva dell'*eticismo* (Gaut 1998), che considera gli aspetti etici come parte integrante del messaggio e quindi della valutazione estetica. Qui la relazione è necessaria, laddove per il moralismo moderato resta solo possibile. Una considerazione pedagogica dell'arte conduce invece al *moralismo radicale* (Kendall 1994), forte estremizzazione dell'eticismo. Non manca il suo ideale opposto, ossia l'*immoralismo* (Jacobson 1997), secondo cui una forte componente immorale di un'opera è parte fondante di un giudizio estetico positivo (in un certo senso, l'immoralità

<sup>7</sup> Le principali voci del dibattito provengono tutte dal mondo anglofono, ma ciò non sorprende; è stato in quest'ambito geografico-linguistico che le serie tv hanno conosciuto il primo, il più duraturo e più impetuoso sviluppo.

rende più interessante l'opera). Una variante interessante è quella dell'*immoralismo cognitivo* (Kieran 2010) che, partendo da una decisa caratterizzazione epistemica dell'opera a orientamento estetico, considera gli aspetti immorali come una fonte di incremento di riflessione e conoscenza nei confronti della sfera etica della nostra vita.

b) La seconda questione coincide con quella del coinvolgimento emotivo dello spettatore. Per questa ragione è stata oggetto privilegiato della cosiddetta *Cognitive Media Theory*, i cui esponenti hanno dato vita a un complesso protocollo descrittivo cui è affidato il compito di individuare aspetti e fasi del processo emotivo in gioco nella fruizione di uno spettacolo audiovisivo. Smith (1995), ad esempio, ha proposto una precisa scansione del processo del coinvolgimento dello spettatore. Si tratta di una proposta che ha avuto largo seguito nel dibattito, finalizzata a render conto del processo di *engagement* (il coinvolgimento, l'impegno dello spettatore nei confronti dei personaggi). A un primo livello troviamo la *recognition*, il riconoscimento di funzione, ruolo e aspetti del personaggio, che segue grosso modo lo stesso schema impiegato per riconoscere una persona reale; di seguito, l'*alignment*, l'allineamento o alleanza nei confronti del personaggio. Essa dipende in modo fondamentale dalla quantità e dalla qualità delle informazioni che l'opera ci fornisce intorno al personaggio; in particolare, più un personaggio è presente sulla scena e più è "trasparente" (quanto più abbiamo accesso ai suoi pensieri), più è facile sviluppare un *alignment* nei suoi confronti. A un terzo e ultimo livello, l'*allegiance*, ossia la fedeltà o lealtà nei confronti del personaggio. Si tratta dell'effetto conseguito dall'opera con il suo implicito o esplicito orientamento della valutazione emotiva dello spettatore, la sua "simpatia". Plantinga (2010) ha proposto alcune modifiche al modello di Smith, distinguendo tra *allegiance* (*engagement* forte basato su una valutazione di lungo periodo) e semplice *simpatia*, più soggetta a variazioni nel corso del tempo.

Il quadro appena tratteggiato si adatta piuttosto naturalmente ai casi in cui il protagonista sia un *Rough Hero*; infatti, un protagonista sempre sulla scena e trasparente, anche se cattivo, ci rende partecipi delle sue ragioni, facilitandone la comprensione; d'altra parte, la perversione dell'eroe è in genere presentata come *relativamente* crudele; in sostanza, il cattivo viene spesso umanizzato, attraverso la sua opposizione a qualcuno più cattivo di lui.

Nonostante la brevità di questi rimandi<sup>8</sup>, è possibile constatare l'ampiezza e il grado di raffinatezza che ha ormai raggiunto il dibattito. Resta a questo punto da vedere in che modo si apra uno spazio di intervento o discussione per un approccio semiotico-narratologico. Ci sembra di intravedere principalmente tre strade, che poi sono grosso modo quelle battute dai contributi raccolti in questo numero, tenuto conto che le opzioni non sono mutuamente esclusive.

In primo luogo, è possibile impegnarsi in un dialogo diretto con la *Cognitive Media Theory*; è il caso dei contributi di Casoli, Calabrese e Conti, De Blasio e, parzialmente, Bernardelli e Perissinotto. Oppure, seguendo una strada tradizionalmente più congeniale alla semiotica, rivolgere l'attenzione alle strutture testuali messe in gioco dalle narrazioni che ruotano intorno a un *Rough Hero*; è la strada scelta da Perissinotto, Marotti, Bernardelli, Gallo, Iandoli, e parzialmente Thibault. In ultimo, si può guardare alle relazioni tra testo e contesto sociale; a questo proposito sono rappresentativi i saggi di Vallorani, Pisanty, Thibault, Bortoluzzi, e Grillo. Se la divisione appena proposta è solo indicativa, proprio a causa dell'inevitabile sovrapposizione tra le diverse dimensioni dei testi, conviene considerare separatamente le diverse opzioni per lasciare emergere le peculiarità di ognuna.

Nel primo caso, l'uso di temi e terminologia propri della *Cognitive Media Theory* può forse comportare una riduzione del gradiente propriamente semiotico nella metodologia; ma presenta indubbiamente alcuni vantaggi non trascurabili. In primo luogo la discussione fa aggio su un quadro teorico specifico già ampiamente strutturato; inoltre, si focalizza sulla risposta interpretativa dello spettatore, il che può portare alla semiotica ulteriori strumenti e spunti di riflessione. Ma se si tratta appunto di dialogo, allora anche la semiotica potrà indurre modifiche e aggiustamenti, come mostrano alcuni dei saggi qui raccolti. In particolare, l'approccio cognitivo imperante sembra far appello a nozioni che sembrano quasi di senso comune per quel che riguarda la costruzione del personaggio; il patrimonio teorico

---

<sup>8</sup> Per una ricostruzione più dettagliata, si rimanda a Bernardelli (2016), cap. 2.





comune a semiotica e narratologia potrebbe in effetti contribuire a una messa a punto della metodologia.

In merito alle considerazioni appena svolte, la strada dell'analisi testuale fornisce un esempio privilegiato. In questo caso la semiotica si trova a operare nel suo ambito d'elezione; nozioni quali Lettore e Autore modello, Percorso Generativo, Passeggiate inferenziali, Sceneggiature comuni e intertestuali e così via, possono integrare i lavori degli specialisti di *Media Studies* offrendo protocolli di lettura già largamente temprati. Per questa via non soltanto sarebbe possibile produrre analisi di corpora più omogenee, ma sarebbe anche possibile individuare e contestualmente spiegare testi idiosincratici che mal si adattano ai principi generali offerti dalla *Cognitive Media Theory*.

La scelta di indagare invece i rapporti tra testo e contesto, sia in relazione a una singola opera sia in generale rispetto a un modello di successo, è naturalmente più aperta e incerta. Si può scegliere di dialogare con gli Studi Culturali, con la riflessione etica, con l'antropologia, oppure restare all'interno del dominio semiotico (tutte strade effettivamente percorse da alcuni saggi in questo numero); in ogni caso non viene meno l'interesse per una disciplina come la semiotica di interrogarsi sul contesto socio-culturale che rende possibile, o su cui si riflette, o più raramente spiega l'avanzata dei "cattivi" nell'ambiente intermediale che tanta parte ha nella formazione del nostro immaginario.

In conclusione, restano sul campo le possibilità di un semio-etica. Se da un lato è vero che la semiotica, anche in ragione delle sue radici strutturaliste, ha mostrato in genere scarso interesse per gli aspetti propriamente morali dei suoi oggetti di studio, d'altra parte si è sempre occupata di *valori*, sia pure in un'ottica prevalentemente immanentista. Si può dire pertanto che la semiotica si è sempre occupata *anche* di valori morali, nella misura in cui essi costituiscono una parte dei fili della rete culturale che ci sostiene. Oggi, le evoluzioni del testualismo, insieme alla sempre rinnovata attenzione alla dimensione culturale di ogni oggetto significante, mettono forse la semiotica nelle migliori condizioni per dedicarsi appieno alla esplicitazione di questa fondamentale dimensione delle nostre vite. La perizia nella comprensione delle forme di narrazione, accumulata in un'intensa storia disciplinare, rappresenta indubbiamente la via maestra per conseguire questo forse vecchio, ma oggi ancora più importante obiettivo.

In un certo senso, quindi, tutti i saggi raccolti, anche quelli più apparentemente lontani da interessi specificamente etici, rappresentano un contributo alla riscoperta della dimensione etica da parte di uno sguardo semiotico-narratologico. La diffusione del Rough Hero non è un mero pretesto, ma un'occasione per applicarsi anche in questo senso; a guardarsi intorno, sembra che le successive non mancheranno.



## Bibliografia

- Abrams, M.H. (1999), "Antihero", in *A Glossary of Literary Terms*, Heinle & Heinle, Boston, p. 11 (Seventh Edition).
- Anderson, J.C., Dean, J.T. (1998), "Moderate autonomism", *The British Journal of Aesthetics*, 32, 2, pp. 150-66.
- Bernardelli, A., 2016, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Roma, Carocci.
- Carrol, N. (1996), "Moderate Moralism", *The British Journal of Aesthetics*, 36, 3, pp. 223-38.
- Carrol, N. (2004), "Sympathy for the Devil", in Richard Greene and Peter Vernezze (Eds.), *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am*, Open Court, La Salle, IL, pp. 121-136.
- Carrol, N. (2013), "Rough Heroes: A Response to A.W. Eaton", in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71.4, pp. 371-376.
- Eaton, A.W. (2011), "Rough Heroes of the New Hollywood", in *Revue Internationale de Philosophie*, 4, pp. 511-524.
- Eaton, A.W. (2012), "Robust Immoralism", in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70.3, pp. 281-92.
- Eaton, A.W. (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. 376-380.
- Garcia, A.N. (2016), "Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance", in *Emotions in Contemporary Tv Series*, Edited by A.N. Garcia, Palgrave MacMillan, London, pp. 52-70.
- Gaut, B. (1998), "The Ethical Criticism of Art", in J. Levinson (ed.), *Aesthetics and Ethics*, Cambridge University Press, Cambridge, pp.182-203.
- Jacobson, D. (1997), "In Praise of Immoral Art", *Philosophical Topics*, 25, pp. 155-99.
- Kendall, W. (1994), "Morals in Fictions and Fictional Morality", in *Proceedings of the Aristotelian Society*, 68, pp. 27-50.
- Kieran, M. (2010), "Emotions, Art and Immorality", in Peter Goldie (Ed.), *The Oxford Handbook of Philosophy of Emotion*, Oxford University Press, Oxford, pp. 681-704.
- Mittell, J. (2006), "Narrative Complexity in Contemporary American Television", in *The Velvet Light Trap*, 58, Fall, pp. 29-40.
- Mittell, J. (2015), *Complex Tv: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York (trad. it. *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, minimum fax, Roma, 2017).
- Plantinga, C. (2010), "'I Followed the Rules, and They All Loved You More': Moral Judgement and Attitudes towards Fictional Characters in Film", *Midwest Studies in Philosophy*, XXXIV, pp. 34-51.
- Posner, R. (1997), "Against Ethical Criticism", in *Philosophy and Literature*, 21, I, pp.1-27.
- Smith, M. (1995), *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford.
- Smith, M. (2011), "Just What Is It That Makes Tony Soprano Such an Appealing, Attractive Murderer?", in W. Jones and S. Vice (Eds.), *Ethics at the Cinema*, Oxford University Press, Oxford, pp. 66-90.
- Vaage, M.B. (2013), "Fictional Reliefs and Reality Checks", in *Screen*, 54.2, pp. 218-37.
- Vaage, M.B. (2014), "Blinded by Familiarity. Partiality, Morality and Engagement with Tv Series", in T. Nannicelli and P. Taberham (Eds.), *Cognitive Media Theory*, Routledge, London, pp. 268-284.
- Vaage, M.B. (2015), *The Antihero in American Television*, Routledge, London.



