



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

Sociopatici ad alta funzionalità

Valentina Pisanty

1.

I'm not a psychopath. I'm a high-functioning sociopath. Così lo Sherlock Holmes impersonato da Benedict Cumberbatch (*Sherlock*) corregge il giudizio di chi, a cominciare dai colleghi meno dotati, lo chiama pazzo in ragione della sua vistosa eccentricità: la stessa che gli consente di osservare, registrare e ricollegare dettagli infinitesimali, costruire palazzi della memoria, potenziare a dismisura le funzioni cognitive, sbalordire il mondo con le sue inferenze fulminanti e smascherare i delitti e le ipocrisie della vita sociale. A prescindere dalla correttezza clinica dell'autodiagnosi – in rete abbondano i pareri contrari di psicologi ready-made – il titolo di “sociopatici ad alta funzionalità” sembra attagliarsi a una varietà di personaggi seriali che, come Sherlock, rispondono a un codice morale del tutto idiosincratico, spesso discutibile, a volte esecrabile, eppure perfettamente adatto ai progetti che perseguono con straordinaria determinazione.

Non tutti si prefiggono obiettivi criminali. Sheldon Cooper di *The Big Bang Theory* e Barney Stinson di *How I Met Your Mother* rientrano a modo loro nella classe degli asociali iper-performativi, pur mantenendosi ben al di qua dei limiti della legge, come d'altronde anche Sherlock. Altri (come Carrie Mathison di *Homeland*, Piper Chapman di *Orange Is The New Black*, Tyrion Lannister di *Game of Thrones*, Ragnar Lothbrock di *Vikings*, Harvey Specter di *Suits*) sono tutto sommato buoni, ammesso che questa categoria abbia ancora senso nell'universo delle serie di ultima generazione, sebbene siano disposti a giocare sporco qualora il fair play si dimostri una strategia perdente. Avanzando nella scala dell'immoralità incontriamo personaggi (come Ray Donovan dell'omonima serie, Don Draper di *Madmen*, Frank Underwood di *House of Cards*) sempre più compromessi sotto il profilo etico-legale, fino a imbatterci nei delinquenti di professione (Walter White di *Breaking Bad*, Dexter Morgan di *Dexter*, Tony Soprano dei *Sopranos*), degni eredi di Michael Corleone che dei cattivi seriali potrebbe essere il prototipo. Un ultimo scaglione include gli antagonisti sadici (Negan di *The Walking Dead*, Ramsay Bolton di *Game of Thrones*, Gus Fring di *Breaking Bad*, Moriarty di *Sherlock*), per i quali la malvagità è più un fine che un mezzo. Anche i sadici sono sociopatici altamente funzionali che contendono agli avversari il primato dell'intelligenza strategica, talvolta sopravanzandoli in termini di sex appeal, umorismo e carisma. Ma per quanta attenzione attirino su di sé, per quanto fascino esercitino su chi ne osserva a bocca aperta le malefatte, non si discostano dal ruolo che la letteratura popolare, il fumetto e



il cinema assegnano ai *villains* tradizionali: come la regina di Biancaneve, Dracula e il Joker di Batman sono costruiti apposta per essere temuti, combattuti e possibilmente distrutti in modo plateale e definitivo.

2.

Non si applica dunque a loro – ai cattivi integrali – l'espressione *rough heroes* adottata da Anne Eaton (2010 e 2012) per riferirsi a personaggi immorali, viziosi, affetti da vistosi limiti caratteriali, e tuttavia in grado di suscitare nei lettori (o negli spettatori) robusti slanci di ammirazione e di attaccamento empatico. Con i sadici irredimibili non ci si identifica, con i *rough heroes* in qualche modo sì. In ciò i *rough heroes* si distinguono non solo dai *villains* tradizionali, ma anche dagli eroi classici, esempi di umanità virtuosa, e dagli anti-eroi moderni, incapaci di vivere all'altezza degli ideali eroici a cui pure ambirebbero (cfr. Eaton, cit., e Bernardelli 2016, p. 26-27).

La specificità dei *rough heroes*, secondo la lettura che ne dà Eaton, è legata innanzitutto all'impasto di qualità eroiche, fragilità umane e inemendabili vizi che ne compongono le personalità complesse. E poi, in seconda battuta, agli effetti ambivalenti che l'amalgama di tratti contrastanti produce nei lettori/spettatori, disposti a passare sopra la violazione dei più fondamentali principi etici pur di giustificare la propria benevolenza (*pro-attitudes*) nei confronti di individui che nella vita reale eviterebbero come la peste. Ciò non significa che una volta entrati nella cornice narrativa gli interpreti perdano di vista il sistema etico rispetto al quale le azioni dei *rough heroes* costituiscono vistose deviazioni (era quanto viceversa accadeva con Diabolik, la cui criminalità non sollevava angosciosi quesiti morali: per apprezzarne le imprese bastava narcotizzare la morale accettata per la durata della lettura). Chi si appassiona alle vicende di Michael Corleone o di Tony Soprano, di Hannibal Lecter o di Dexter, di Scarface o di Walter White è consapevole della dissonanza a cui questi personaggi lo costringono, ed è perennemente sollecitato a posizionarsi nella zona paludosa dello stato di eccezione, delle circostanze attenuanti e del male minore in cui essi trovano una perversa legittimazione (cfr. Smith 1999). Non si tratta di attivare il corrispettivo etico della sospensione dell'incredulità, ma di scendere a patti con il lato oscuro, pur riconoscendo i costi morali di un simile compromesso.¹

Di qui l'interesse dei critici per una tipologia di personaggi chiaroscuri che di recente hanno trovato una dimora ideale nei mondi della serialità televisiva. Rispetto alla galleria di sociopatici cui si è fatto accenno all'inizio, i *rough heroes* strettamente intesi si collocano nel segmento centrale di un'ipotetica scala della depravazione, mentre i tratti del tipo *rough* si affievoliscono man mano che ci si allontana dai casi più paradigmatici: in una direzione (quella dei personaggi per nulla abietti, come Sherlock o Tyrion) perché i compromessi richiesti agli spettatori per perdonare le pecche dei loro beniamini sono decisamente minori; nell'altra perché, di fronte alla malvagità gratuita dei cattivi più efferati (come Moriarty e Ramsay Bolton), l'empatia è ridotta al minimo, se non esclusa a priori. La *roughness* degli eroi seriali è proporzionale allo sforzo necessario per conciliare l'attaccamento che ispirano con la constatazione della loro intrinseca immoralità.

3.

Quando Walter White intraprende la sua carriera parallela non ci vuole molto a simpatizzare con lui: la malattia che gli è stata diagnosticata lo rende moralmente inattaccabile, i motivi che lo inducono ad arrotondare lo stipendio di insegnante con la produzione artigianale di metanfetamina sono comprensibili, così come le bugie che racconta alla moglie (peraltro odiosa) e al cognato poliziotto per non farsi scoprire. Inizialmente annoverabile tra gli antieroi bistrattati, il suo ingresso nella *roughness* procede di pari passo con l'acquisizione delle competenze che un po' alla volta fanno di lui un criminale a tutti gli effetti: *breaking bad*, appunto. I suoi primi successi ci rallegrano perché continuiamo a percepirlo come un povero diavolo alle prese con le asprezze della vita, finché ci rendiamo conto che nel ruolo di Heisenberg, *drug lord* in rapida ascesa, in verità si trova benissimo, quasi avesse scoperto in

¹ "The defining feature of films with Rough Heroes (hereafter RHF) is that they solicit seemingly incompatible reactions from us. They make us vividly aware of a character's moral failings and simultaneously render her attractive, likeable, sympathetic and perhaps even admirable. They call upon us to be morally horrified by her actions yet nevertheless desire and take pleasure in her success" (Eaton 2010, p. 519).

sé un nocciolo di delinquenza sin lì sepolto sotto strati di inutile civilizzazione. Nella vita reale la rivelazione ci indurrebbe a ritrarci inorriditi. Invece continuiamo a fare il tifo per lui, almeno fino a quando il limite elastico della nostra indulgenza non viene raggiunto.

Da cosa dipende la nostra disponibilità a farci coinvolgere in una relazione così malsana? Certo Walter è un personaggio interessante, come spesso accade ai cattivi letterari, e alcuni tratti emergenti della sua personalità – il bernoccolo per la chimica, l'intelligenza strategica, la prontezza di riflessi, il sangue freddo, l'audacia, la resilienza – sono degni della massima ammirazione. Che non sia un mostro (almeno non da subito) lo si evince dall'affetto che continua a dimostrare al figlio, dagli occasionali soprassalti di coscienza e, soprattutto, dal rapporto di amicizia che lo lega a Jesse, suo giovane collaboratore, unico personaggio al corrente della doppia vita che sta conducendo. Evidentemente Walter non è sprovvisto di un codice etico, per idiosincratico che sia, e finché si muove nel perimetro delle regole che si è autoimposto ci sentiamo rassicurati, inclusi nella cerchia degli intimi e, forti della fiducia di cui ci gratifica, disposti a transigere sulle quisquiglie del narcotraffico e degli omicidi. Tanto più che è circondato da individui spregevoli (i cattivi tout court) al cui confronto Walter sembra un tipo perbene. Nelle serie televisive, come nella vita, i giudizi tendono a essere comparativi.

Dal caso di Walter White si possono trarre alcune generalizzazioni sul rapporto che gli eroi seriali (non solo *rough*) instaurano con gli spettatori. Un rapporto di tipo elettivo-proiettivo, paragonabile a quello che si stabilisce tra un mentore e il suo pupillo o tra un leader e il suo amico del cuore. Molte serie mettono in scena questa relazione, affiancando a ciascun protagonista un comprimario che ne completa la personalità (Jesse per Walter, Watson per Sherlock, Marty per Rust, Sam per Jon Snow, Athelstan per Ragnar, Quinn per Carrie, Glenn – o Michonne – per Rick, Clare per Frank, Mike – o Donna – per Harvey),² in una simbiosi quasi-perfetta (seppure non priva di conflitti) la cui espressione più pura coincide con i momenti di massima performatività della coppia. Nella vita ordinaria i due possono fraintendersi, litigare, scambiarsi reciproche recriminazioni, ma di fronte alle prove decisive si capiscono al volo e agiscono come un sol uomo.

Benché mutuamente proficuo, il rapporto non è mai orizzontale o simmetrico. Il protagonista tende a essere più problematico e asociale (più *rough*, insomma), ma è anche dotato di qualità carismatiche superiori, di un'esperienza maggiore, di una visione del mondo più nitida e di una volontà ferrea che cerca di trasmettere all'altro. Il comprimario ne ammira le doti fenomenali, ne riceve ispirazione e addestramento, lo ricambia con consigli saggi, talvolta lo affronta a brutto muso ma, salvo drammatici colpi di scena, resta al suo fianco fino all'ultimo.

È attraverso il filtro di questo rapporto che gli spettatori si avvicinano agli eroi seriali, identificandosi con gli amici più che con i protagonisti, ovvero identificandosi con l'identificazione degli amici nei confronti dei protagonisti, di per sé troppo ostici e portentosi perché ci si possa sentire a proprio agio nei loro panni. Nel ruolo più accessibile di spalle (aiutanti, confidenti, consiglieri e apprendisti di talento) gli spettatori sono liberi di farsi coinvolgere dall'azione narrativa senza assumersene la piena responsabilità, cioè senza l'obbligo di un *endorsement* diretto. Intanto li osservano da vicino, ne recepiscono gli insegnamenti, si illudono di acquisire conoscenze settoriali (chimiche, mediche, legali, politiche, economiche, militari...) che, non si sa mai, un giorno o l'altro potrebbero servire,³ ne registrano i modi di dire e di pensare, e un po' alla volta ne assorbono l'esperienza e la filosofia di vita. Non è questione di sospendere l'incredulità o di mettere da parte gli scrupoli morali per godere liberamente dei benefici della trama. La posta in palio è più alta, come dimostra l'intensità dell'attaccamento che gli spettatori provano per i loro avatar testuali. Essere ammessi nel loro gioco, entrare a far parte della squadra vincente, ecco il vero oggetto del desiderio seriale.

4.

I protagonisti delle fiction televisive non possono essere pensati indipendentemente dagli ambienti in cui agiscono. Non solo nel senso ovvio per cui qualsiasi personaggio è *context-sensitive*, e Robin Hood

² Non tutti gli esempi citati rispondono perfettamente alla descrizione, ma al di sotto delle varianti individuali intravedo un tipo generale di rapporto tra protagonista, comprimario e spettatore a cui la maggior parte delle serie di cui si parla in questo articolo in qualche misura si adegua.

³ Sul trapasso allucinatorio di competenze cfr. Pisanty 2016.



non sarebbe Robin Hood senza la foresta di Sherwood così come Amleto non sarebbe se stesso fuori dalla corte di Elsinore. Con le nuove serie il contesto è talmente centrale che, in un sondaggio su Facebook in cui si chiedeva a un gruppo di entusiasti se avrebbero preferito riportare i loro personaggi preferiti nel mondo reale oppure essere trasportati nei mondi seriali, la stragrande maggioranza ha optato per la seconda risposta. Il che è sorprendente se si considera che tutti sapevano che in quei mondi ostili avrebbero avuto scarsissime possibilità di sopravvivenza: *When you play the game of thrones you either win or die* (Cersei Lannister, *Game of Thrones*, 1, 7).

Rispetto ai paesaggi familiari delle serie precedenti – dalla nave Enterprise di *Star Trek* al Princeton Plainsboro Teaching Hospital di *House*, per non parlare del bar di *Friends* in cui, anno dopo anno, gli stessi amici condividono le gioie e le piccole amarezze di una vita sostanzialmente priva di eventi – le serie più recenti sono ambientate in luoghi selvaggi, crudeli e insidiosissimi. Che si tratti dei Sette Regni o della Casa Bianca, di Madison Avenue o della Scandinavia del IX secolo, dell’America invasa dagli zombi o dai cartelli della droga, sono tutti ambienti iper-competitivi e spietati in cui le regole della convivenza civile sono state sospese. Per dirla con Nick Grimes, *It’s all about survival now – at any cost. People are always looking for an angle, looking to play on your weakness. They measure you by what they can take from you, by how they can use you to live.* (*The Walking Dead*, 5, 12). Il mondo post-apocalittico dei morti viventi è in effetti quello in cui la lotta per la sopravvivenza è più violenta, ma la refrattarietà al contratto sociale è una costante degli universi seriali, specie americani, in cui i valori del Wild West si incrociano con quelli di Wall Street. Va da sé che in simili contesti non è il caso di affidarsi troppo alla benevolenza del prossimo, né di dare per scontata la sua adesione ai principi dell’etica tradizionale. Meglio mantenersi guardinghi, concentrati, reattivi e preparati a ogni evenienza, come animali nella foresta o giocatori di un survival game. E per chi, oltre alla sopravvivenza, ambisca al successo e all’affermazione di sé, le qualità vincenti sono proprio quelle che nelle società civilizzate definiscono il profilo della sociopatia: smisurato amore di sé, impulsività, mancanza di empatia, opportunismo, attitudine alla manipolazione, aggressività e assenza di rimorsi; guarda caso i valori del business.

For those of us climbing to the top of the food chain, there can be no mercy. There is but one rule: hunt or be hunted (Frank Underwood, *House of Cards*, 2, 1). A condizione di (i) essere abbastanza scaltri da stare sempre sul pezzo senza farsi distrarre da fattori di disturbo come i sussulti di coscienza, la nostalgia per un mondo migliore o la pietà verso i meno dotati (*I’m not about caring, I’m about winning*, Harvey Specter, *Suits*, 1,1); (ii) possedere alcuni atout naturali, come una memoria straordinaria, un’eccezionale prontezza di riflessi, un coraggio da leoni o altri superpoteri da spendere sul campo; e (iii) saper guidare un gioco potenzialmente letale anticipando le mosse degli altri individui alfa che aspirano alla supremazia (*Shake with your right hand, but hold a rock in the left*, Frank Underwood, *House of Cards*, 2, 5), c’è qualche possibilità di vittoria. Altrimenti non resta che mettersi al servizio di un protettore potente, secondo un principio di associazione per bande che, tolto di mezzo il Leviatano, è l’unica forma concepibile di organizzazione sociale.

Poco tagliati per la vita in tempo di pace, i *rough heroes* sono perfettamente compatibili con il nuovo disordine mondiale (*I am not in danger. I am the danger*, Walter White, *Breaking Bad*, 4, 6). Come le falene nere all’epoca della rivoluzione industriale, scoprono il valore adattivo di quelle che prima erano le loro disfunzioni. Si capisce meglio il senso della formula di Sherlock, *high functioning sociopaths*: altamente performativi proprio in quanto sociopatici, e sociopatici solo in rapporto a un sistema di regole che in quei contesti non hanno più presa.

5.

Nel vuoto normativo degli universi darwiniani, chi comanda ha facoltà di istituire nuove leggi e di legittimarle con una visione del mondo in grado di ricalibrare l’asse della giustizia. Costruire un universo a propria immagine e somiglianza è il sogno di ogni disadattato: ai protagonisti delle serie questa possibilità è concessa. Da sempre insofferenti alle false promesse delle istituzioni, hanno sviluppato un’autonomia morale – alla radice della sociopatia – che non va confusa con l’assenza di regole. Tutti i protagonisti seriali amano disquisire sui massimi sistemi. Tutti sono personaggi-ideologi facondi e autocoscienti, pervasi da una filosofia esistenziale che ne orienta le azioni. Persino Dexter Morgan, il più disturbato dei *rough heroes*, attribuisce la sua patologia a un codice etico radicalmente alternativo: *I’m neither man nor beast. I’m something new entirely, with my own set of rules* (*Dexter*, 1, 4).



In cosa consiste questo pacchetto di regole personalissime? Ognuno ha le sue – dal Bro Code di Barney al Code of Harry di Dexter – ma su vari punti convergono. Proviamo a elencarli.

- Innanzitutto l'ateismo. Si vedano a tal proposito i dialoghi memorabili tra Rust Cohle e Marty Hart in *True Detective*, 1, 3, e tra Ragnar Lothbrok e re Ecbert nell'ultima stagione di *Vikings*, 4, 14:

Rust: *If the only thing keeping a person decent is the expectation of divine reward then that person is a piece of shit.*

Ragnar: *Your god, my gods, what if they don't exist?*

Ecbert: *If god or the gods don't exist then nothing has meaning.*

Ragnar: *Or everything has meaning.*

Gli eroi seriali non vedono se stessi come strumenti di una volontà trascendente e non credono che il mondo risponda ad alcunché di superiore. È questo il senso della vita: non l'adempimento di un dovere ereditato, e neppure il perseguimento di una felicità immaginaria (chi ha detto che dobbiamo essere felici?), ma la libertà di fare del proprio tempo ciò che si vuole. Ecco perché, anziché percepire il caos come una sciagura di cui dolersi, lo vedono come un campo di opportunità da sfruttare. Se è vero che *The universe is random. Not inevitable. It's simple chaos* (Walter White, *Breaking Bad*, 3, 10), il margine di manovra è di gran lunga superiore a quello che i comuni mortali sono disposti a riconoscere. Proprio perché non c'è dio a conferire senso o struttura a ciò che accade, il corso degli eventi può sempre essere deviato. Sono gli umani a fare la storia con le loro decisioni, gli obiettivi che si prefiggono e le strategie più o meno efficaci con cui li perseguono. Il valore – positivo o negativo – di ciascuno è funzione della sua fattività: più effetti sensibili si riescono a produrre nel mondo, più ci si impone come Soggetti.

- Nell'ambito di questa filosofia radicalmente pragmatista, il punto fisso attorno al quale costruire la propria agency è dato dagli scopi che ci si autoassegna. Le persone normali si accontentano degli obiettivi inconsistenti che il sistema (ovvero chi ne trae beneficio) fa credere loro di desiderare. Gli eroi seriali capiscono il trucco e rifiutano di farsi dettare l'agenda dall'esterno. Il vero Soggetto è colui o colei che sceglie autonomamente i suoi obiettivi e semmai induce gli altri a entrare nel suo campo d'azione.

Ogni eroe seriale si identifica con uno scopo ultimo, un'ossessione, un'idea fissa rispetto alla quale l'etica standard, nella misura in cui tende al mantenimento dello status quo, stinge nell'irrilevanza, mentre balzano in primo piano valori e principi funzionali alla realizzazione di quell'obiettivo. Per alcuni la ragione di vita è la sopravvivenza, per altri il predominio, la sfida di un compito impossibile, la fondazione di qualcosa che prima non c'era, o anche il puro gusto del gioco: *The game is on* (Sherlock, sigla).

- L'importante è non traccheggiare. *A wrong decision is better than indecision* (Tony Soprano). Posto che il denominatore comune delle nuove serie è la messa in scena di mondi selvaggi in cui il modo più sicuro per soccombere è attenersi alle regole della società civile (aspettandosi che gli altri facciano altrettanto), l'immoralità dei personaggi non può più essere misurata con il metro dei valori supposti universali. In una situazione *win or die* i vizi capitali non sono più la superbia, la collera, l'invidia o l'ingordigia, bensì l'irrisolutezza, l'ingenuità, l'inefficienza e l'insipienza.

Agganciare il senso del Sé alla realizzazione di un progetto ad altissimo rischio comporta numerosi svantaggi, ma anche qualche vantaggio adattivo. Un unico principio di pertinenza fornisce una prospettiva sul mondo che più angolata non si può, per effetto della quale qualsiasi fenomeno o evento viene immediatamente interpretato alla luce della funzione che ci si immagina possa svolgere



all'interno del solo programma narrativo che conta. Questa cosa mi serve o non mi serve? Mi ostacola o mi agevola? Quale tornaconto potrei ricavarne? Come potrei includerla nella mia strategia di gioco? eccetera. Non c'è tempo per soppesare attentamente i pro e i contro o per soffermarsi sui dettagli marginali: l'adrenalina acuisce i sensi, filtra il rumore e rende sincopate le inferenze. Beato chi si libera dall'imbarazzo di scegliere di volta in volta quale ordine di preferenza dare ai suoi programmi dissonanti.

- Oltre a velocizzare i processi decisionali, la visione utilitaristica del mondo e dei suoi arredi – inclusi gli individui che lo popolano – funge da bussola nelle situazioni eticamente più delicate. Immuni all'imperativo categorico, i *rough heroes* sono disposti a rinunciare a gran parte della loro umanità (se per umanità si intende l'obbligo kantiano di trattare gli altri come fini e non come mezzi) in nome degli obiettivi imprescindibili che li definiscono. Ciò non significa che amino maltrattare la gente o che traggano particolare piacere dalla trasgressione in quanto tale: la sopraffazione gratuita non fa per loro perché non dà frutti. Dove possibile è meglio aggirare le regole, *bend them, not break them* (come suggerisce Jessica Pearson ai soci del suo studio legale in *Suits*), battere il sistema con i suoi stessi mezzi. In ciò risiede il piacere creativo del gioco.

6.

Ma ci sono situazioni in cui devono fare ciò che deve essere fatto, anche a costo di ricorrere a mezzi disdicevoli: *we who presume to rule must sometimes do vile things for the good of the realm* (Lord Varys, *Game of Thrones*, 1, 5). Dalla lusinga all'inganno, dal ricatto alle forme più fantasiose di tortura, i trucchi sporchi di cui sono capaci si collocano sul piano inclinato di un'etica ad hoc, ispirata al machiavellismo spinto della *realpolitik*. *Whatever it takes* è una tipica espressione da eroi seriali (compare come slogan in *The 100*), a riprova non solo della loro disponibilità ad andare fino in fondo, ma anche della lucidità con cui si fanno carico delle conseguenze. In queste occasioni i *rough heroes* sollevano il quesito fondamentale che ricorre in tutte le serie di ultima generazione: “Quanti dei vostri bei principi sareste disposti a sacrificare pur di raggiungere l'obiettivo (ammesso che ne abbiate uno)?”.

La domanda è spiazzante e induce a porsene altre ancora più scomode. Siamo proprio sicuri che i principi etici che consideriamo irrinunciabili non siano la maschera della nostra impotenza? È la tesi di Nietzsche (al netto della bestia bionda) sulla morale risentita degli schiavi: “prudenza d'infimo rango” che si dà “il pomposo travestimento della virtù rinunciataria” (1886 [2013, p. 35]). Non saremo esseri sottomessi che, di fronte alla potenza dei superuomini e delle superdonne seriali, prendono atto della propria meschinità e sprofondano nel disprezzo di sé con il telecomando in una mano e i popcorn nell'altra? Dovremmo forse alzare la testa, ispirarci a loro, annotarne le battute, ricavarne lezioni di vita da riportare al lavoro, in politica, all'università, e negli altri ambienti darwiniani che ci capita di frequentare? Oppure sono loro, gli eroi seriali, a incarnare quella cultura egemone che oggi inculca ai suoi adepti l'etica della performance, dell'impegno, della competizione, della produttività, dell'efficienza e del merito al solo scopo di controllarli meglio?

Sullo sfondo di queste ambivalenze si consuma il nostro rapporto con i *rough heroes*. Li amiamo perché in qualche modo traslato parlano di noi. Ma c'è un'altra ragione dirimente. Tra le innumerevoli cose che sarebbero disposti a fare pur di ottenere ciò che vogliono, ce n'è una che non farebbero mai (così almeno dicono). In cima a ogni gerarchia di valori – incluse le ambizioni più selvagge – figura la lealtà verso gli amici, la promessa di proteggerli con tutte le forze, di essere il loro rifugio e di cercare rifugio in loro. Nel deserto dei rapporti utilitaristici si creano oasi di umanità irrorate di fiducia. E proprio perché in quei contesti la fiducia è una risorsa rara, il suo tradimento è l'unico limite che non può essere superato: quando qualcuno lo fa, non c'è ritorno possibile, come già ci mostrò Michael Corleone. Ecco perché in compagnia dei *rough heroes* ci sentiamo al sicuro. È vero che sono individui spregiudicati capaci di spingere amanti sotto la metropolitana per evitare impicci inutili; ma finché ci caliamo nel ruolo dei loro amici del cuore sappiamo che a noi non lo farebbero.

Tanto basta per mettere a tacere la legge morale dentro di noi.



Bibliografia

- Bandirali, L. – Terrone, E., 2013, *Filosofia delle serie tv. Dalla scena del crimine al Trono di spade*, Milano, Mimesis.
- Bernardelli, A., 2016, *Cattivi seriali*, Roma, Carocci.
- 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, pp. 121-136.
- Checcaglini, C., 2014, *Breaking Bad, La chimica del male: storia, temi, stile*, Milano, Mimesis.
- Eaton, A. W., 2009, “Rough Heroes of the New Hollywood”, in “Revue Internationale de Philosophie”, 2010/4 (n° 254), pp. 511-524.
- Eaton, A. W., 2012, “Robust Immoralism”, in “The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, 70:3, pp. 281-292.
- Hackett, J. E., 2015, *House of Cards and Philosophy: Underwood’s Republic*, Hoboken (NJ), Wiley-Blackwell.
- Koepsell, D. - Arp, R., 2012, *Breaking Bad and Philosophy: Badder Living through Chemistry*, Chicago, Open Court.
- Nietzsche, F., 1886, *Zur Genealogie der Moral. Ein Streitschrift*; tr. it. (ed. cons. *Genealogia della morale. Uno scritto polemico*, Milano, Adelphi, 2013).
- Pisanty, V., 2016, “Serialisti e serializzati: semiotica della dipendenza televisiva”, in “Between”, VI, 11.
- Smith, M., 1999, “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.

