



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

## Beloved bad boys

Antonella De Blasio

### 1. Personaggi di pixel

I teorici formalisti e post-strutturalisti hanno considerato i personaggi come posizioni narrative, come mosaici fatti di parole-tassello (Barthes 1981; Chatman 1989; Forster 2000; Todorov 1995), ma i lettori dialogano con i personaggi di fantasia, non li considerano fatti di carta o di pixel, e si emozionano con loro come se fossero «esseri umani ipotetici» (Forster 2000), appartenenti a una specie affine. Se a lungo lettori e spettatori hanno simpatizzato con personaggi virtuosi, che avevano come punti di riferimento la giustizia, il coraggio, la lealtà, e in generale perseguivano valori positivi, oggi sono attratti soprattutto dagli antieroi problematici e moralmente difettosi, caratterizzati però come eroi, che popolano le serie televisive contemporanee, basti pensare a produzioni come *The Sopranos* (1999-2007, HBO), *True Detective* (2014-in produzione, HBO), *Mad Men* (2007-2015, AMC), *Sons of Anarchy* (2008-2014, Fox) o *Breaking Bad* (2008-2013, AMC), per citare alcune delle più note (Vaage 2016). Queste produzioni fanno parte di quella che è stata definita *Complex TV* (Mittell 2015), un nuovo modello televisivo nato dal mutamento del sistema produttivo e distributivo che ha portato a una ridefinizione estetico-narrativa dei contenuti in direzione di una maggiore complessità – e per questo rivolti prevalentemente a un pubblico colto – che si traduce nell'uso di strategie visive di tipo cinematografico, nella creazione di storie *multiplot*, nella ibridazione di generi e stili, nella scelta di argomenti inusuali, e molto spesso nella presenza di antieroi dalla moralità ambigua e complessa, che racchiudono le contraddizioni e le incoerenze del genere umano. Mittell propone di superare l'etichetta di “tv di qualità”, poiché non si tratta di delineare un canone (Cardini 2016, p. 7) ma di individuare gli artifici testuali che generano complessità all'interno di un ecosistema narrativo, vale a dire un ambiente che integra i flussi provenienti dagli oggetti mediali, dalle tecnologie e dagli utenti (Innocenti e Pescatore 2014).

I nuovi protagonisti della *complex television* rientrano in una lunga tradizione di antieroi che attraversano la letteratura a partire dall'Ottocento, delineandosi come elementi di disturbo – siano essi personaggi sovversivi o eroi dell'inazione come Swann e Leopold Bloom –, in grado di mettere in discussione l'ideologia che guida la società (Brombert 1999). In ambito letterario il tema del male è stato a lungo rappresentato attraverso figure diaboliche, come forza extra-umana, mentre a partire dal Settecento diventa una categoria psicologica, si incarna in uomini malvagi e violenti come alcuni personaggi di Dickens o Zola, per poi tornare sotto forma di demoni dell'inconscio e subire nei secoli ulteriori

trasformazioni (Cinelli e Piredda 2015). La figura del *rough hero* nella serialità televisiva contemporanea può essere dunque considerata come una evoluzione ulteriore di questa estetica del male che attraversa la letteratura – così come il cinema –, e che oggi si rinnova ulteriormente proponendo personaggi non totalmente cattivi, ma che hanno contemporaneamente i tratti dell'eroe e quelli del *villain* (Bernardelli 2016; Piga 2016, p. 60).

Gli antieroi classici sono fragili, deboli, animati dall'invidia, mancano di intelligenza e prestantza fisica, ma i loro difetti e fallimenti morali vengono solitamente trascurati dai lettori perché attribuiti a errori fatti in passato o controbilanciati da una virtù più profonda (Eaton 2010; 2012). I *rough heroes*, invece, sono personaggi cattivi con tratti eroici, i cui difetti sono sempre di tipo morale e non rappresentano un aspetto isolato della loro personalità, ma ne sono parte integrante, diversamente da quanto accade per gli antieroi, che solitamente hanno un aspetto positivo nascosto. In altri termini si tratta di individui moralmente corrotti, con pochissimi tratti di umanità che non li salvano dall'essere giudicati in maniera completamente negativa.

Nel suo *The Standard of Taste* 1757, Hume sostiene che siamo interessati al destino e ai sentimenti dei *rough heroes*, ma siamo contrariati dal fatto che i confini tra vizio e virtù divengano poco chiari, in questo modo, spiega, non potremmo mai provare simpatia per i personaggi immorali. Dunque perché amiamo personaggi come Tony Soprano? In che modo il *rough hero* riesce a ottenere il sostegno e la simpatia del pubblico con mezzi diversi dalla rettitudine morale?

I motivi per cui entriamo in sintonia con questi personaggi sono stati indagati da diverse discipline, come i *television studies* (Vaage 2016) e la psicologia dei media (Raney 2011). Qui riprenderemo alcuni di questi studi per integrarli con la prospettiva della narratologia cognitiva, che indaga il legame tra mente e narrazione a livello transmediale – dunque non solo nei testi scritti – considerando i processi interpretativi che danno senso agli *storyworld* e gli stati cognitivi dei personaggi che popolano i mondi narrativi (Herman 2013).

Negli ultimi vent'anni il tema dell'interpretazione è stato oggetto di numerosi studi (Eco 1990; Hogan 1996; Iser 2000; Turner 1996). A differenza di questi approcci, la neuronarratologia indaga la narrazione come strumento cognitivo, in altri termini la narritività non viene riconosciuta solo come qualità intrinseca a un romanzo, a un film o a un dipinto, ma dipende dall'elaborazione del lettore/spettatore con la sua dimensione corporea e la serie di pregresse che ne condizionano la cognizione. La narratologia cognitiva, che si inserisce all'interno degli studi post-classici sulla narrazione (Alber, Fludernik 2010) vuole superare i limiti dell'approccio strutturalista (Propp 1966; Greimas 1966; Todorov 1968; Genette 1976) accogliendo al suo interno le ricerche relative alla sfera cognitiva (Caracciolo 2013; Caracciolo e Kukkonen 2014), alle neuroscienze e agli studi sull'intelligenza artificiale. La possibilità di visualizzare, grazie alle tecniche di *brain imaging*, le aree del cervello che si attivano durante l'elaborazione delle sequenze narrative, e la scoperta dei neuroni specchio (*mirror neurons*) (Gallese 2008) hanno favorito l'indagine sul concetto di incarnazione (*embodiment*) dell'esperienza, in base al quale gli aspetti corporei – le capacità senso-motorie – sono costitutivi della cognizione. La narrazione, dunque, si lega all'esperienza umana e ne riflette il suo essere incarnata. Il tema dell'*embodiment* è entrato nella teoria della narrazione con gli studi di Monika Fludernik (1996).

I neuroscienziati ci informano che classifichiamo il mondo attraverso un costante confronto con gli schemi esperienziali che abbiamo immagazzinato in memoria nel corso della nostra esistenza, grazie ai quali riconduciamo le informazioni al già noto o ne valutiamo la diversità rispetto a schemi pregressi, che vengono modificati e arricchiti di volta in volta. Utilizzando queste scoperte per lo studio del funzionamento dei testi, Fludernik definisce l'esperienzialità narrativa una «quasimimetic evocation of real-life experience» (Fludernik 1996, p. 12), per cui entrare in una storia significa seguire i percorsi tracciati dalle menti finzionali che le abitano. Di fronte a personaggi fatti di carta o di pixel attiviamo processi di *mind reading* – la capacità di interpretare le azioni facendo ipotesi sui pensieri, le intenzioni, le credenze e i desideri che le hanno generate – che a loro volta gli stessi personaggi compiono. In altri termini, gli eventi del mondo assumono importanza quando diventano esperienze dei personaggi, per questo anche gli intrecci sono composti sostanzialmente da processi mentali, credenze e desideri

(Palmer 2010, p. 9). Questa prospettiva non vuole ridurre il lettore a un puro meccanismo mentale, ma arricchire le riflessioni sul legame tra strategie narrative e pratiche di ricezione con gli studi sulla cognizione, la percezione e la memorizzazione.

Quando leggiamo, ascoltiamo o vediamo una storia sullo schermo, non ripercorriamo e ricostruiamo esclusivamente i processi logici delle menti fittizie, ma ci emozioniamo con e grazie ai personaggi, dunque gli aspetti cognitivi e i processi di elaborazione delle emozioni non viaggiano su due binari paralleli, ma sono indissolubilmente legati (Damasio 1995, p. 120). La necessità di indagare gli aspetti patemici – a cui diversi studiosi riconoscono un ruolo chiave per la comprensione del senso delle storie (Sanford e Emmott 2012) – ha portato a un *affective turn* nell’ambito della teoria narrativa che ha evidenziato processi interessanti soprattutto in relazione ai personaggi. Uno di questi è che il lettore, poiché tende a completare lo *storyworld* in tutti i suoi aspetti, attribuisce al personaggio un’identità e una personalità come se si trattasse di un individuo reale, di conseguenza i fenomeni di empatia possono svilupparsi anche rispetto alle menti fittizie (Bronzino 2009).

Suzanne Keen definisce l’empatia una condivisione di affetto indiretta e spontanea, che si sviluppa sia quando ci troviamo realmente di fronte allo stato emotivo sia quando semplicemente ne sentiamo parlare o lo leggiamo (Keen 2006, p. 208). Il termine empatia, che significa “sentire dentro”, è stato assimilato all’*Einfühlung*, vale a dire la capacità di immedesimarsi nelle cose della natura teorizzata da Novalis. Lo psicologo tedesco Theodor Lipps (1851-1914) riprende il concetto per descrivere il coinvolgimento che proviamo di fronte a un’opera d’arte quando sperimentiamo sensazioni corporee prodotte mimeticamente dalle caratteristiche dell’oggetto artistico (Lipps 2002). A partire dai primi anni del Novecento in ambito psicologico il concetto viene esteso per indicare il modo in cui ci immedesimiamo nelle vicende degli altri, dunque la nostra capacità di “metterci nei panni dell’altro”, di rivivere effettivamente ciò che prova un’altra persona (Kohut 2003). Analizzare gli eroi ruvidi delle serie tv alla luce della narratologia cognitiva significa leggere come operazioni cognitive gli effetti di compartecipazione emotiva alle storie e l’immersione nelle realtà fittizie (Buckland 2000; Calabrese 2009; Gallese e Guerra 2012).

Come spiegano i teorici della *embodied cognitive science*, questi processi di immedesimazione hanno un substrato biologico in quanto imitiamo, rivivendole nel nostro corpo tramite meccanismi di rispecchiamento, le azioni e le emozioni a noi note poiché conserviamo in memoria la mappatura dei circuiti neurali che attivano. Rispondiamo in maniera empatica sia di fronte a stimoli reali che di fronte a situazioni di finzione, infatti, come dimostrano diversi esperimenti, quando leggiamo o sentiamo raccontare di una emozione si attivano le stesse aree cerebrali che entrerebbero in gioco se le vivessimo in prima persona (Singer et al. 2004), dunque i personaggi diventano veicolo di piaceri e di dispiaceri anche se non agiamo in prima persona. Quando una storia genera reazioni emotive viene stimolata l’amigdala, la parte del sistema limbico che governa le reazioni istintive, quelle che vengono chiamate *gut reactions* (reazioni di pancia) (Holland 2009, pp. 90-91). Le reazioni affettive e la risonanza empatica dei lettori, in ogni caso, dipendono dalle loro competenze e capacità di *mind reading*.

## 2. Eroi moralmente difettosi

Adottando la prospettiva dell’*affective narratology*, ci concentriamo sulle tecniche narrative in grado di favorire il coinvolgimento empatico dello spettatore nei confronti di personaggi seriali moralmente manchevoli, e dunque di stimolare risposte che ad esempio rispetto alla condotta di assassini in carne e ossa sarebbero molto differenti. In un articolo intitolato *Robust Immoralism*, la studiosa A. W. Eaton sostiene che seguire le vicende degli eroi difettosi senza biasimarli, ma al contrario desiderando che continuino a perseguire i loro piani affatto nobili, significa schierarsi inesorabilmente dalla parte del male (Eaton 2012). In risposta a questa posizione il filosofo statunitense Noël Carroll sposta la questione da una prospettiva etica a una riflessione di tipo estetico, spiegando che focalizzarsi sull’immoralità di personaggi come Tony Soprano significa cadere in una vera e propria fallacia narrativa e per questo propone di non considerare i *rough heroes* in valore assoluto, vale a dire come

individui effettivamente amorali, bensì di analizzarli alla luce della struttura narrativa in cui sono calati. In altri termini, ciò che viene considerato morale o immorale non coincide con ciò che è legale o non lo è, per questo sembra utile concentrarsi su alcune delle strategie di *storytelling* che favoriscono una risposta empatica nel lettore anche di fronte ai personaggi ruvidi.

Come già evidenziato, la *complex tv* stimola e sfida lo spettatore giocando sulla complessità della costruzione narrativa, su una articolazione della sceneggiatura che instaura una temporalità sempre più vicina all'estensione del tempo vissuto, all'interno della quale i personaggi possono maturare ed evolversi. Scandire la costruzione del *rough hero* in un arco temporale dilatato permette di approfondirne la psicologia esplorando il modo in cui gestisce i rapporti umani, mostrando i suoi ricordi attraverso dei flashback, svelando i particolari che lo hanno condotto a un certo tipo di vissuto, e dunque mostrandone i cambiamenti progressivi. In questo modo si crea anche un legame di familiarità con questi personaggi poiché si attiva un meccanismo simile a quello che entra in gioco nella vita reale, in base al quale quando conosciamo qualcuno nel profondo siamo maggiormente disposti a comprenderne le trasgressioni morali (Vaage 2016).

Come evidenzia Wayne Booth, la simpatia e il coinvolgimento nei confronti di un personaggio sono il risultato di risposte cognitive ed emotive rispetto ai narratori, agli altri personaggi e all'autore (Booth 1983). Nel saggio *Reading People, Reading Plots* James Phelan (1989), rielaborando le teorie di Booth, si concentra sull'importanza della progressione narrativa nella nostra comprensione del personaggio, soprattutto per quanto riguarda le attitudini che il testo chiede di sviluppare al lettore implicito (*authorial audience*). Gli autori (in maniera più o meno consapevole) fanno delle scelte formali, stilistiche e retoriche per avere determinati effetti sui lettori, le cui risposte emotive ed etiche considerano il personaggio da una prospettiva mimetica, vale a dire interpretandolo come persona possibile, a livello tematico per le idee e i principi astratti che incarna, e infine secondo una dimensione sintetica che lo identifica come artefatto (Phelan-Rabinowitz 2012, p. 3). In base a queste premesse la simpatia per i personaggi moralmente difettosi è anche la riprova dell'efficacia di un disegno autoriale. Certamente i contesti culturali e le esperienze individuali influenzano le risposte ai testi, inoltre nessun effetto etico o emotivo è prodotto da un unico dispositivo narrativo, ma è possibile individuare dei tasselli che formano geometrie riconoscibili. Infatti, come dimostrano anche diverse ricerche empiriche sulla lettura, i dispositivi formali in grado di favorire o ostacolare l'empatia riguardano la struttura della trama, il numero dei livelli narrativi, l'ambientazione, le aspettative di genere, i commenti metanarrativi ecc. (Keen 2006).

Secondo le *Cognitive Appraisal Theories* (teorie della valutazione), le aspettative nei confronti di una storia dipendono da quanto ci coinvolgono gli obiettivi dei personaggi, inoltre le nostre valutazioni delle situazioni narrative generano una risposta emozionale positiva nel caso ci siano molte probabilità che gli obiettivi vengano raggiunti (Oatley e Johnson-Laird 2014), al contrario, le situazioni che impediscono il raggiungimento degli scopi prefissati porteranno una risposta emotiva negativa (Holland 2009, p. 183). Costruiamo, a livello cross-culturale, storie prototipiche simili che ruotano intorno a personaggi i cui obiettivi sono legati alle reazioni emotive agli eventi che modificano uno stato iniziale. Inoltre è stato dimostrato che le narrazioni in grado di suscitare più interesse nei lettori ruotano attorno a obiettivi universalmente riconosciuti perché legati a prototipi di felicità che coinvolgono l'aspetto emozionale, vale a dire all'amore, al raggiungimento di una posizione sociale elevata, alla vendetta ecc. (Hogan 2011, p. 238). Dunque siamo disposti ad andare oltre la condotta immorale di un personaggio perché ci concentriamo sul suo successo e sui piani che vuole portare a termine, e subiamo il fascino del suo carisma (pensiamo a figure come Tony Soprano, Don Draper o Frank Underwood).

Particolarità della storia e programmi narrativi legati a prototipi di felicità sono dunque due elementi che stimolano la nostra simpatia per eroi ruvidi come Walter White – il protagonista della serie *Breaking Bad* –, timido e onesto professore di chimica che, dopo aver scoperto di avere un cancro ai polmoni, decide di far fronte alle costose cure mediche cominciando a produrre e spacciare metanfetamina con l'aiuto di Jesse, un suo ex studente. In questo modo Walter White si trasforma progressivamente da anonimo insegnante a killer spietato pronto a eliminare tutti quelli che tentano di

contrastarlo, ma il pubblico spera sempre che riesca ad avere la meglio sui suoi nemici, poiché proviamo piacere quando il personaggio riesce a raggiungere il suo obiettivo e siamo infastiditi se il suo programma narrativo viene ostacolato (Holland, p. 165). È questo uno dei motivi per cui gli spettatori provano antipatia per Skyler, la moglie di Walt, che non approva i suoi traffici illegali, lo accusa di aver distrutto la sua vita e quella dei suoi figli, e anche quando lo aiuta a riciclare il denaro gestendo con lui un autolavaggio e occupandosi della contabilità, non si sente a suo agio nei panni della complice, non fa una scelta netta ma in maniera ipocrita e contraddittoria continua a biasimare suo marito (Vaage 2016, pp. 159-160).

Quando entrano in gioco emozioni contraddittorie lo spettatore è maggiormente stimolato a indagare i sentimenti e le intenzioni dei personaggi per capirne gli obiettivi e fare previsioni sull'evolversi della trama (Hogan 2011), dunque le narrazioni allenano il lettore al *mind reading* – alla capacità di fare delle ipotesi sulle intenzioni e le credenze che guidano le azioni – grazie ai processi di identificazione cognitiva ed emozionale attivati dai neuroni specchio (Kidd e Castano 2013; Zunshine 2006). Le contraddizioni e la complessità dei personaggi ruvidi generano incertezza rispetto ai motivi del loro comportamento, in altri termini disattendono i sentimenti legati agli *script* comuni, vale a dire alle sequenze di azioni, e ai copioni emotivi, che abbiamo immagazzinato in memoria e grazie ai quali riconosciamo eventi e situazioni.

In base alla narratologia affettiva gli *script* inattesi rompono le attribuzioni causali automatiche dell'interprete sfidando lo spettatore a fare ipotesi su alcuni elementi di una psicologia complessa che la narrazione a volte si limita a tratteggiare (Hogan 2011). Le storie dei *rough heroes*, da questo punto di vista, risultano piacevoli poiché sono dei puzzle cognitivi ed emotivi, che allenano la nostra capacità di *problem solving* stimolandoci a fare ipotesi sugli sviluppi della storia, a ricostruire *frame situazionali* (Herman 2013) e a verificare se ciò che accade corrisponde alle nostre previsioni, facendoci sentire appagati ogni volta che i nostri ragionamenti trovano una conferma (Hogan 2011, p. 228). Abbiamo un istinto naturale a prevedere le alternative di azione dei personaggi. Tendiamo a rimpiazzare un compito cognitivamente oneroso, come quello della valutazione morale, con una risposta intuitiva e meno impegnativa. Simulare le alternative d'azione del personaggio (chiedersi ad esempio «come ce la faranno questa volta Walter White e Jesse Pinkman?») annulla l'operazione cognitivamente più onerosa di una valutazione morale (Vaage 2016, p. 79).

I processi di empatia creano aspettative rispetto ai possibili risultati che i personaggi possono raggiungere soprattutto se la durata dello stato di incertezza, in cui i personaggi vivono una situazione sospesa, si prolunga, come spesso accade nella serialità televisiva, caratterizzata da una struttura narrativa densa di momenti sospensivi, che non riporta le vicende a uno stato di equilibrio a ogni singolo episodio. Nelle ultime puntate di *Breaking Bad*, ad esempio, quando lo spettatore sta per conoscere finalmente il destino di Heisenberg, vengono introdotti dei *flashback* che rallentano il ritmo della narrazione producendo una suspense di tipo cognitivo (Calabrese 2016, p.13).

Il fatto che la conclusione venga costantemente rinviata tramite *cliffhanger* e altri espedienti narrativi stimola il *binge-watching*, vere e proprie maratone di visione di più puntate di una serie – una pratica favorita dal fatto che i siti di streaming rendono disponibili contemporaneamente tutte le puntate di una stagione. Potremmo assimilare il *binge-watching* alla lettura veloce che, secondo alcuni studi, si lega all'identificazione empatica con i personaggi ed è praticata soprattutto quando la trama si concentra sull'azione anziché sulla vita interiore (Hakemulder 2000).

Uno dei piaceri legati al consumo della narrativa serializzata è quello di chiedersi se le digressioni e le deviazioni dalla linea narrativa principale avranno un ruolo chiave per la trama nel suo complesso. Le storie degli eroi ruvidi coinvolgono spesso lo spettatore in queste scommesse interpretative, poiché rappresentano un ulteriore elemento che ci distoglie dalle valutazioni di tipo morale. Chatman distingue gli eventi narrati tra nuclei e satelliti: i primi sono nuclei centrali per la catena di causa-effetto di una narrazione, dunque la loro omissione altera la logica del racconto; al contrario gli eventi satellite possono essere omessi o modificati senza compromettere la comprensione della trama ma allo stesso tempo forniscono consistenza, tono e spessore alla storia e ai personaggi (Chatman 1989, p. 52). A volte le scommesse interpretative relative al riconoscimento di un evento come centrale o satellite

all'interno di un certo arco narrativo trovano una soluzione in breve tempo, come accade nel dodicesimo episodio della quarta stagione di *Breaking Bad* intitolato *End Times*, in cui a un certo punto il protagonista pensieroso appoggia una pistola sul tavolo e dandole una piccola spinta la fa ruotare, una scena che apparentemente serve solo a descriverci il suo stato d'animo, ma che in realtà, letta alla luce dell'episodio successivo, in cui riuscirà a uccidere Gus Fring, il suo antagonista principale, si rivela un evento narrativo cruciale (Mittell 2015, p. 24).

Le abilità di *mind reading* vengono stimulate soprattutto da personaggi che hanno un'intelligenza fuori dal comune, poiché risulta più intrigante scommettere sul funzionamento delle loro menti immaginarie, una preferenza motivata dal fatto che la capacità di ragionamento nell'uomo è una caratteristica adattiva, si è sviluppata cioè via via che le relazioni sociali sono divenute più complesse (Vermeule 2010). In termini cognitivi, dunque, i personaggi *flat* sono meno accattivanti perché incapaci di ragionamenti articolati (Zunshine 2010, p. 20), mentre un personaggio *round* come il machiavellico Frank Underwood della serie *House of Cards*, pur essendo un uomo senza scrupoli che usa mezzi immorali e illegali per la sua ascesa alla Casa Bianca, affascina lo spettatore per l'arguzia con cui muove le sue pedine sulla scena politica. L'esercizio dell'intelligenza applicato alla sfera del male provoca piacere nello spettatore, il quale sposta il suo punto di vista tralasciando i dilemmi e i giudizi morali, un processo che è stato definito *moral disengagement for the sake of enjoyment* (Bandura 2002; Raney 2011, p. 21). Il coinvolgimento, dunque, deriva dall'interesse per la mente dei personaggi machiavellici.

Ci sentiamo liberi di simpatizzare con questi personaggi difettosi anche perché abbiamo la consapevolezza che ragionano e si muovono nel mondo della finzione e le loro scelte non hanno conseguenze nella realtà (Keen 2006). Assumendo momentaneamente le vesti dello spettatore, anche Walter White, nel terzo episodio della quinta stagione di *Breaking Bad*, guarda divertito insieme a suo figlio il bagno di sangue che si consuma nella scena finale del film *Scarface* senza dare giudizi morali, proprio come facciamo noi rispetto alla sua condotta.

Per suscitare la simpatia nei confronti di un personaggio che non possiede molte virtù spesso viene offerta al lettore una visione dall'interno della sua vita psichica (Booth 1983, pp. 377-378; Lodge 2002; Stanzel 1994; Van Peer e Pander Maat 1996), che permette di calarsi nel suo modo di ragionare, di comprendere l'irrazionalità e la brutalità delle sue azioni guardandole con i suoi occhi. Tuttavia il modo in cui l'azione viene vista dall'interno del soggetto agente non corrisponde necessariamente a come viene percepita dall'esterno, quindi l'osservatore può solo fare ipotesi sui motivi e le intenzioni che l'hanno generata (Molino e Lafhail-Molino 2003, p. 26), per questo la focalizzazione interna, illuminando la storia attraverso gli occhi del personaggio, ci rende complici e non giudici delle sue emozioni e dei suoi sentimenti (Tortonese 2007, pp. 16 -17). Lo dimostra il fatto che un personaggio amorale come Frank Underwood riesca a conquistare la simpatia dello spettatore, forse inizialmente infastidito dalla sua condotta, rivolgendosi a lui in maniera diretta, guardando fisso in camera e confessandogli i suoi piani senza alcuna vergogna, con un tono ammiccante e ironico che dà per scontato il fatto di ottenere la sua approvazione.

Un complesso gioco di focalizzazione viene utilizzato in *Mad Men* (2007-2015, AMC) – la nota serie statunitense sui pubblicitari della Madison Avenue tra gli anni 50' e '60 – proprio perché per lo spettatore è difficile comprendere le motivazioni che spingono il carismatico pubblicitario Don Draper a ferire le persone che gli stanno accanto, se non i traumi dell'infanzia e il rimorso costante per aver assunto l'identità di un'altra persona. In questo caso l'alternanza tra focalizzazione esterna e interna ci ricorda che il protagonista vive in una condizione psicologica di rimozione senza mai affrontarla veramente (Rossini 2014, p. 20).

La nostra simpatia verso eroi moralmente difettosi dipende anche dalla loro caratterizzazione, ad esempio dall'uso di denominazioni allegoriche e simboliche, come il soprannome Heisenberg, scelto da Walter White per battezzare la sua nuova personalità criminale perché emblema dell'indeterminazione e del dualismo dell'essere. Un cappello nero completa la sua figura in versione Heisenberg, mentre la maschera e la tuta gialla usate per sintetizzare la metanfetamina coprono i suoi abiti da ordinario padre di famiglia. Anche la trasformazione di Don Draper da ragazzo di campagna

a brillante pubblicitario di Madison Avenue è segnata da un cambio d'abito: le camicie bianche che tiene nel cassetto del suo ufficio per essere indossate all'occorrenza sono come una maschera che gli permette di incantare le donne e i clienti trasferendo il suo fascino nelle pubblicità che crea. Secondo Mittell (2015, pp. 230-231) non sono le sue parabole emotive a incantare lo spettatore, ma i vestiti, il gesto di accendere la sigaretta, i posacenere pieni, le lampade e i divani, in altri termini il fatto che vengano ricreati perfettamente lo stile e l'atmosfera di quegli anni dandoci l'impressione di scorrere vecchie diapositive.

Eaton ricorda che il film *Bonnie e Clyde* (1967), con Warren Beatty e Faye Dunaway, ha dato inizio a una nuova fase del cinema hollywoodiano, poiché ha incoraggiato un atteggiamento positivo verso la coppia criminale anche grazie alla scelta di abiti raffinati che ne amplificano il fascino e il carisma distogliendo l'attenzione dello spettatore dal fatto che si tratta di due ladri, al punto che dopo l'uscita della pellicola a Parigi nacque una *Bonnie look* mania. La nostra simpatia per i due fuorilegge è il frutto di diversi accorgimenti stilistici e narrativi, come la scelta della musica che accompagna le loro fughe richiamando le atmosfere della *slapstick comedy* e rendendoli simili ai personaggi di un fumetto (Eaton 2010, pp. 516-517). Anche in *Breaking Bad* la colonna sonora gioca un ruolo chiave, in particolare per le scene in cui Walt e Jessie sintetizzano metanfetamina vengono scelti brani rock e hardcore che creano un effetto dissonante e li trasformano in due grandi chef all'opera facendoci dimenticare che stanno producendo droga.

In alcuni casi il legame con i personaggi si prolunga grazie ad attraversamenti crossmodali che portano la finzione nella realtà, come avviene nella campagna ideata da Netflix che ha previsto l'apertura dapprima in Texas, e ora anche in Italia, di ristoranti *Los Pollos Hermanos*, la catena di fast food che nella fiction *Breaking Bad* viene gestita da Gustavo Fring, principale antagonista di Heisenberg nel controllo del mercato della droga, che si nasconde dietro la maschera dell'affabile imprenditore. Queste operazioni rendono sfumata la linea di confine tra fiction e non-fiction, rispondendo al bisogno di coinvolgimento dello spettatore, che coltiva un gusto per l'autenticità e allo stesso tempo per l'artificio (Shields 2010).

Un altro elemento che caratterizza l'universo narrativo dei *rough hero* è la costruzione di una moralità relativa grazie al paragone implicito con veri e propri antieroi o antagonisti fastidiosi e avidi. Gli omicidi compiuti da Dexter – protagonista dell'omonima serie statunitense prodotta dal 2006 al 2013 –, ad esempio, vengono messi a confronto con quelli di altri assassini che, diversamente da lui, uccidono vittime innocenti. Allo stesso modo la moralità di Don Draper sembra essere meritevole di riscatto se paragonata a quella di personaggi come Pete o Roger (Mittell 2015, pp. 143-144). Non solo i tratti di umanità del *rough hero* vengono enfatizzati, per contrasto, rispetto a personaggi indubbiamente più sgradevoli, ma accade anche che la gravità delle sue colpe venga rimodulata da altri elementi narrativi, come accade in *Rear Window* di Alfred Hitchcock, dove il fatto che accettiamo il voyeurismo del fotografo rientra nel disegno tematico della narrazione (Carroll 2013, p. 373). Allo stesso modo ci concentriamo sugli aspetti positivi di un personaggio come Tony Soprano, lasciando in secondo piano il giudizio sulla sua condotta immorale (Carroll 2013, p. 373), grazie al fatto che la storia ci viene narrata alternando episodi della sua vita da gangster con episodi di vita familiare che lo rendono una persona ordinaria (Smith 2011 pp. 73-74), che tenta di essere un buon padre di famiglia.

Questi elementi parzialmente catartici sono rappresentati dall'adesione a un codice morale che molto spesso è legato proprio ai valori familiari, Walter White, ad esempio, comincia a cucinare metanfetamina per assicurare un futuro alla moglie e ai figli; allo stesso modo nella serie *Il trono di spade* (2011- in corso, HBO), tratta dalla saga *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* di George R.R. Martin, il personaggio di Arya stila una lista delle persone da uccidere per vendicare la sua famiglia. Lo spettatore non appoggia moralmente il suo desiderio di vendetta, ma al contrario simpatizza con il personaggio preoccupato per il rancore e la rabbia che ha sviluppato in una età così giovane dopo essere stata sottoposta a sofferenze e prove molto difficili.

La presenza di elementi umanizzanti, dunque, avvicina lo spettatore agli eroi difettosi, come rivela anche il film *Captain Fantastic* (2016), scritto e diretto da Matt Ross, racconto di formazione moderno in cui Ben, libero pensatore e padre autoritario, decide di crescere i suoi sei figli a contatto con la natura,

senza internet e senza televisione, lontano dalle mode e dai fast food metropolitani, educandoli alla musica e alla poesia, ma anche sottoponendoli ad allenamenti duri che li mettono spesso in pericolo. Mentre i ragazzi diventano dei piccoli adulti esperti di filosofia e festeggiano il “Noam Chomsky Day”, lo spettatore non può fare a meno di simpatizzare con Ben nonostante il suo comportamento sia spesso controverso. La dualità del personaggio, e dunque l’ambivalenza dei sentimenti che suscita, viene evidenziata da una scena in particolare: il protagonista chiede alla figlia adolescente che sta leggendo *Lolita* di fare un’analisi del romanzo di Nabokov, e la ragazza spiega che nonostante Humbert Humbert sia un essere umano spregevole non possiamo fare a meno di provare compassione per lui perché la storia è scritta dal suo punto di vista. Questa figurativizzazione del lettore e delle sue reazioni, insieme alla metariflessione sul funzionamento della narrazione, descrive il sentimento maturato dai figli – e da noi spettatori – nei confronti di Ben, che nel titolo del film ha per ossimoro il nome di un supereroe degli anni Sessanta, pur non avendo costumi e superpoteri ma solo un carico di contraddizioni che si traducono in una moralità complessa.

In base all’*affective narratology* comprendere le narrazioni significa non solo indagare le menti dei personaggi che popolano lo *storyworld*, e dunque le loro motivazioni e intenzioni, ma i sentimenti e le emozioni che li muovono. Facciamo esperienza dei mondi di finzione attribuendo una coscienza ai personaggi, e oscilliamo costantemente tra l’essere allineati con loro e avere un accesso limitato alla complessità della loro interiorità (Caracciolo 2012). Potremmo concludere che i testi che ci invitano ad abitare coscienze profondamente diverse dalla nostra, a vestire abiti differenti da quelli che indossiamo di solito, sono anche quelli che ci attraggono maggiormente.

## Bibliografia

- Alber J., Fludernik M. (2010), *Postclassical Narratology. Approaches and Analyses*, Columbus: The Ohio State University Press.
- Bandura A. (2002), *Selective Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency*, in “Journal of Mind Education”, vol. 3, n. 2, pp. 101-199.
- Barthes R. (1981), *S/Z. Una lettura di "Sarrasine" di Balzac*, Torino, Einaudi (ed. orig. 1970, *S/Z*, Paris, Seuil).
- Bernardelli A. (2017), *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Roma, Carocci.
- Booth W. C. (1983) *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, University of Chicago Press.
- Brombert V. (1999), *In Praise of Antiheroes: Figures and Themes in Modern European Literature, 1830-1980*, Chicago, University of Chicago Press.
- Bronzino C. (2009), *Neuronarratologia ed empatia*, in Calabrese S. (a cura di), *Neuronarratologia. Il futuro dell’analisi del racconto*, Bologna, Archetipolibri.
- Buckland W. (2000), *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Calabrese S. (a cura) (2009), *Neuronarratologia. Il futuro dell’analisi del racconto*, Bologna, Archetipo Libri.
- (2016), *La suspense*, Roma, Carocci Editore.
- Caracciolo M. (2012), *Fictional Consciousnesses: A Reader’s Manual*, in “Style”, vol. 46, n. 1, pp. 42-65.
- Caracciolo M. e Bernini M.- (2013), *Letteratura e scienze cognitive*, Roma, Carocci.
- Caracciolo M. e Kukkonen K. (a cura) (2014), *Introduction: What Is the ‘Second Generation?’*, in “Style”, vol. 48, n. 3, pp. 261-274.
- Cardini D. (2016), *Le serie tv sono la nuova soap? Lucie d ombre sul dibattito critico sulla serialità*, in “Between”, vol. VI, n. 11, pp. 1-23.
- Carrol N. (2013), *Rough Heroes: A Response to A.W. Eaton*, in “The Journal of Aesthetics and Art Criticism”, vol. 71, n. 4, pp. 371-376.
- Chatman S. (1989), *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Parma, Pratiche Editrice.
- Cinelli G. e Piredda P. (a cura) (2015), *La letteratura e il male. Atti del Convegno di Francoforte, 7-8 febbraio 2014*, Roma, Editrice La Sapienza, pp. 19-40.
- Damasio A. (1995), *L’errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, trad. it., Milano, Adelphi.
- Eaton A.W. (2010), *Rough Heroes of the New Hollywood*, in “Revue Internationale de Philosophie”, vol. 4, pp. 511-524.



- (2012), *Robust Immoralism*, in "The Journal of Aesthetic and Art Criticism", 70 (3), pp. 281-292.
- Fludernik M. (1996), *Towards a 'Natural' Narratology*, London and New York, Routledge.
- Forster E. M. (2000), *Aspetti del romanzo*, Milano, Garzanti (ed. or. 1927).
- Gallese V. (2008), *Mirror neurons and the social nature of language: The neural exploitation hypothesis*, "Social Neuroscience", vol.3, n. 3, pp. 317 -333.
- Gallese V. e Guerra M. (2012), *Embodying movies: Embodied simulation and film studies*, in "Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image", 3, pp.183–210.
- Genette G. (1976), *Figure III: Discorso del racconto*, Torino, Einaudi (ed. orig. 1972, *Figure III: discours du récit*, Paris, Seuil).
- Greimas, A. J. (1966), *Sémantique structurale*, Paris, Larousse; trad. it. 1968, *Semantica strutturale. Ricerca di metodo*, 1968, Milano, Rizzoli.
- Hakemulder J. (2000), *The Moral Laboratory: Experiments Examining the Effects of Reading Literature on Social Perception and Moral Self-Concept*, Amsterdam, J. Benjamins Pub.
- Herman D. (2013), *Storytelling and the sciences of mind*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Hogan P. C. (2011), *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*, Lincoln, University of Nebraska Press.
- Holland N. N. (2009), *Literature and the Brain*, Gainesville, The PsyArt Foundation.
- Innocenti V. e Pescatore G. (2014), *Changing series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality*, in "Between", vol. IV, n. 8, pp. 1-15.
- Iser W. (2000), *The Range of Interpretation*, New York, Columbia University Press.
- Keen S. (2006), *A Theory of Narrative Empathy*, in "Narrative", vol. 14, n. 3, pp. 207-236.
- Kidd D. C. e Castano E. (2013), *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*, in "Science", vol. 342, pp. 377 - 380.
- Kohut H. (2003), *Introspezione ed empatia. Raccolta di scritti (1959-1981)*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Lipps T. (2002), *Empatia e godimento estetico*, Macerata, Quodlibet.
- Lodge D. (2002), *Consciousness and the Novel: Connected Essays*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Mittell J. (2015), *Complex Tv: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press.
- Molino J. e Lafhail-Molino R. (2003), *Homo fabulator. Théorie et analyse du récit*, Actes Sud, Coédition Leméac
- Oatley K. e Johnson-Laird P.N. (2014), *Cognitive approaches to emotions*, in "Trends in Cognitive Sciences", vol. 18, n. 3, marzo, pp.134-4.
- Palmer A. (2010), *Social Minds in the Novel*, Columbus, The Ohio State University Press.
- Phelan J. (1989), *Reading People, Reading Plots: Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*, Chicago, University of Chicago Press.
- Phelan J. e Rabinowitz P. J. (2012), *Narrative as Rhetoric*, in Herman et al. (a cura) *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*, Ohio University Press.
- Piga E. (2016), *Il personaggio seriale*, in Calabrese S. (a cura), *Narrare al tempo della globalizzazione*, Roma, Carocci.
- Propp V. (1966), *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi.
- Raney A. A. (2011), *The Role of Morality in Emotional Reactions to and Enjoyment of Media Entertainment*, in "Journal of Media Psychology", vol. 23, n. 1, pp. 18-23.
- Rossini G. (2014), *Menti opache. Mad Men e la rappresentazione dell'interiorità nelle serie TV*, in "Between", vol. IV, n. 7.
- Sanford J. e C. Emmott (2012), *Mind, Brain and Narrative Mind, Brain and Narrative*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Shields D. (2010), *Fame di realtà. Un manifesto*, Fazi, Roma.
- Singer T., Seymour B., O'Doherty J., Kaube H., Dolan R. J., Frith D. J. (2004), *Empathy for Pain Involves the Affective but not Sensory Components of Pain*, in "Science", vol. 303, n. 5661, pp. 1157-1162
- Smith M. (2011), *Just What Is It That Makes Tony Soprano Such an Appealing, Attractive Murderer?*, in W. Jones and S. Vice (a cura) *Ethics at the Cinema*, Oxford, Oxford University Press, pp. 66–90.
- Stanzel F. K. (1984), *A Theory of Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Todorov T. (1968), *I formalisti russi: teoria della letteratura e metodo critico*, Torino, Einaudi (ed. orig. *Theorie de la litterature: Textes des formalistes russes, reunis*, Paris, Seuil).
- Todorov T. (1995), *Poetica della prosa: le leggi del racconto*, Milano, Bompiani (ed. orig. *Poétique de la Prose*, Seuil, Paris 1971).
- Tortonese P. (2007), *Il Bene e il Male. L'etica nel romanzo moderno*, Roma, Bulzoni Editore,
- Turner M. (1996), *The Literary Mind: The Origins of Thought and Language*, Oxford - New York, Oxford University Press.
- Vaage M.B. (2016), *The Antihero in American Television*, London, Routledge.
- Van Peer W. e Pander Maat H. (1996), *Perspectivation and Sympathy: Effects of Narrative Point of View*, in R. J. Kreuz, M. S. MacNealy (a cura), *Empirical Approaches to Literature and Aesthetics*, Ablex, Norwood (NJ).



- Vermeule B. (2010), *Machiavellian Narratives*, in Zunshine L. (a cura di), *Introduction to Cognitive Cultural Studies*, Baltimore, The John Hopkins University Press, pp.214-30.
- Zunshine L. (2006), *Why We Read Fiction? Theory of Mind and the Novel*, Columbus, The Ohio State University Press.
- Zunshine L. (2010) (a cura), *Introduction to Cognitive Cultural Studies*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.