



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

Perché Grimilde merita il Lieto Fine. Complessità narrativa nei *villains* delle fiabe audiovisive

Sara Casoli

Pensando ai “cattivi” *par excellence* non si fatica molto a identificarli con la Regina Cattiva di Biancaneve, Malefica, o con la Perfida Strega dell’Ovest, ovvero personaggi la cui purezza nel male e nell’immoralità ci ha accompagnato fin dall’infanzia. Se al “buono” è sempre stato concesso un certo margine d’azione anche nel male, tale per cui, nelle parole di Maria Tatar, “in fairy tales, nearly every character [...] is capable of cruel behavior” (Tatar 1987, p. 5), senza per questo pregiudicare le nostre simpatie, al “cattivo” tale privilegio è storicamente mancato. Il motivo di questo scarto va innanzitutto ricercato nella posizione narrativa occupata da queste figure che, prima ancora di essere *villains*, sono “antagonisti”, ovvero letteralmente “coloro che corrono contro”. Dal momento che le versioni classiche delle fiabe assumono come protagonista un eroe (o più spesso un’eroina) connotato positivamente, chi compete contro di lui e chi lo ostacola viene, quasi naturalmente, connotato negativamente, sancendo così che il “cattivo” morale, il *villain*, sia necessariamente anche il “cattivo” della storia, l’antagonista. Un’assolutizzazione del negativo, quindi, che impedisce allo spettatore di legarsi a loro.

Di recente, tuttavia, specie in prodotti audiovisivi *mainstream*, la visione tradizionale di questi personaggi fiabeschi si scontra con rappresentazioni in cui la loro malvagità viene mitigata, giustificata, a volte applaudita: serie TV come *Once upon a time* (E. Katsis, A. Horowitz, ABC, 2011-in corso), su cui maggiormente si concentrerà l’analisi, ma anche *Grimm* (D. Greenwalt, NBC, 2012-in corso) e *Emerald City* (M. Arnold, J. Friedman, NBC, 2017) propongono i tipici “cattivi” da fiaba sotto una luce diversa, tale per cui essi riescono a far breccia nelle simpatie del pubblico. Ciò è dovuto, innanzitutto, ad un cambiamento nel ruolo narrativo occupato da queste figure, per cui appare sempre più evidente come i termini “antagonista” e “cattivo” non siano in realtà sinonimi. A dire il vero, non lo sono mai stati: così scriveva, infatti, Clarence Valentine Boyer nel lontano 1914:

a hero is meant the character who takes the chief acting part in the play, and in whose actions, mental states, and ultimate fortunes we are most interested. [...] The definition determines a technical position the actor holds in the cast; it is not, nor is it intended to, define the character of the hero. His characters is usually good, but is not necessarily so (Boyer 1914, p. 4).



L'equazione "antagonista = *villain*" è quindi una convenzione istituzionalizzata da una pratica narrativa e rappresentativa, che, come vedremo in seguito, questi nuovi prodotti audiovisivi stanno mettendo in crisi: il *villain*, quindi può diventare protagonista, o quanto meno co-protagonista¹. In questo passaggio, un ruolo chiave lo avrà l'adozione della forma narrativa seriale, in grado di far sì che lo spettatore, superando i propri preconcetti, riesca ad accordare benevolenza a quei "cattivi" tradizionalmente respinti, e a far sì che anche per Grimilde, la cattivissima nemesis di Biancaneve, paia giusto riservare un Lieto Fine.

1. "Polvere di mummia, per invecchiare; per tingere le vesti, il nero della notte"²: gli ingredienti del cattivo fiabesco.

Sebbene il "cattivo" fiabesco appaia di facile definizione, il suo unico tratto distintivo sembra proprio essere il non averne alcuno. Stith Thompson descrive infatti la fiaba come un racconto che include una successione di motivi e che "moves in an unreal world *without* definite locality or *definite* characters and is filled with the marvellous" (Thompson 1946, p. 8, corsivi miei), ponendo l'accento sulla connotazione irrealistica e sull'importanza dell'indeterminatezza e della mancanza di attributi specifici del personaggio. Mary Beth Stein, parafrasando Max Lüthi, fornisce qualche altro ingrediente al ricettario del personaggio fiabesco, ovvero:

depthlessness (absence of psychological feeling or motivation on the part of the fairy-tale characters);
abstraction (lack of realistic detail and a tendency toward extremes, contrasts, and fixed formulas);
and isolation and universal connection (abstract character types with no sustained relationships to other characters) (Stein 2015, p. 169).

La lista dei *must have* del "cattivo" fiabesco classico si arricchisce quindi di mancanza di profondità psicologica, astrazione e assenza di legami sistemici con gli altri personaggi, caratteristiche che lo rendono un'espressione del male più assoluto, che compie le sue malefatte senza un impulso interiore e senza che altri personaggi le abbiano causate. Questa superficialità e mancanza di definizione del "cattivo" si spiega con la particolare costruzione morale dell'intero mondo fiabesco: secondo André Jolles, infatti,

"la fiaba è 'morale', ma non nel senso dell'etica filosofica.[...] Se ammettiamo che esista anche un'etica capace di rispondere alla domanda: 'Come devono andare le cose nel mondo?' e un giudizio morale non orientato al *comportamento* bensì *all'evento*, vediamo che la lingua coglie tale giudizio nella forma della fiaba. In opposizione all'etica filosofica che riguarda il comportamento, definirò morale di questo tipo *etica dell'evento* o *morale ingenua* [...] (Jolles 2003, pp. 429-30, corsivi originali).

Ci troviamo di fronte ad un mondo ideale (nel senso di opposto al reale) e per certi versi utopistico, dove opera una morale assoluta per cui la virtù è ricompensata e il vizio punito, senza specificazioni in merito alle motivazioni del comportamento. In questo sistema etico, non è il personaggio ad essere cattivo, ma l'azione in sé, per cui Cenerentola fa cavare gli occhi alle sorellastre o il principe può stuprare la Bella Addormentata senza intaccare le nostre simpatie per loro³.

Tuttavia, quando la Disney ha ricavato dalla "forma semplice" della fiaba letteraria una "forma artistica" e specifica (Jolles 1930), le cose sono cambiate: i personaggi – e non più le azioni – si sono caricati di valori morali. Nelle versioni Disney, le azioni malvagie vengono quindi compiute solo dai "cattivi" che, anche visivamente connotati come orribili e disturbanti, sono stati trasformati in

¹ Come si evince dai prodotti presi in analisi, quello del protagonista è un ruolo sempre più distribuito tra diversi personaggi, piuttosto che concentrato in un unico soggetto. Il *villain*, quindi, anziché ritrovarsi di default a fungere da antagonista, assume la funzione di co-protagonista della vicenda e addirittura protagonista di specifiche *storylines* innestate dentro la trama principale.

² La Regina Cattiva, in *Snow White and the Seven Dwarfs*, di David Hand, USA, 1937; versione it., *Biancaneve e i sette nani*.

³ Per Cenerentola si fa riferimento alla versione Grimm (1812), per la Bella Addormentata nel Bosco invece a alla fiaba *Sole Luna Talia* di Gianbattista Basile e contenuta nel Pentamerone (1634).

stereotipi moralmente condannabili solo perché incarnazioni opposte a tutto quello che caratterizza i “buoni”. La popolarità delle versioni Disney ha poi reso questi personaggi figure “memeticamente sovraccariche” (Zipes 2010, p. 78), che hanno quindi colonizzato l’immaginario spazzando via pressoché ogni memoria delle precedenti versioni e influenzando quelle successive. Nelle parole di Jack Zipes, Disney

established a model of conformity that hundreds of other filmmakers have followed up until today: 1) girl falls in love with young man, often a prince, or wants to pursue her dreams; 2) wicked witch, stepmother, or a force of evil wants to demean or kill girl; 3) persecuted girl is abducted or knocked out of commission; 4) persecuted girl is rescued [...]; 5) happy ending [...]. In many ways, Disney’s predictable fairy tale film schemata became classical in the same way that the Grimms’ stories served as the model (Zipes 2010, p. XI).

Nell’incantesimo che ha lanciato sulla fiaba, Disney ha conformato e cristallizzato gli schemi narrativi, figurativi e morali dei “cattivi”, risultando talmente integralisti nella loro cattiveria (specie in relazione alla virtuosità assoluta degli eroici principi e principesse) da scoraggiare ogni tentativo di simpatizzazione e incapaci di instaurare una relazione emotiva con lo spettatore.

A giudicare però da alcune recenti trasposizioni audiovisive, è indubbio tuttavia che, a seguito dei cambiamenti sistemici che hanno investito cinema e televisione – tra cui ricordiamo la serializzazione, lo storytelling transmediale (Jenkins 2006) e la forma narrativa flessibile (Nelson 2006) – e che hanno portato ad una “narrative complexity” (Mittell 2015), questa visione netta ed estremizzata del bene e del male nella fiaba si sia decisamente attenuata e “complessificata”.

L’attenzione allo spazio interiore dei “cattivi” e alla reazione emotiva degli spettatori è una delle conseguenze più evidenti di questa modificazione nei regimi di rappresentazione e di narrazione del genere, ed è dovuta ad un cambio sostanziale nella concezione del mondo morale fiabesco. Non è più vero, infatti, come sosteneva Mario Lavagetto, che “entrare nella fiaba è come entrare in uno degli innumerevoli castelli che punteggiano la sua geografia: [...] non esiste una ‘realtà’” (Lavagetto 2012, pp. XVIII- XIX). Non è più vero, come sosteneva Jolles, che “la fiaba si contrappone quindi a un mondo della ‘realtà’, [...] un mondo in cui l’evento si oppone ai requisiti della morale ingenua, un mondo che, ingenuamente, giudichiamo immorale (Jolles 2003, p. 430)”. Piuttosto, la fiaba si è decisamente contaminata con la realtà, e con essa i suoi personaggi che, mischiando le strutture pure della morale ingenua con i problemi etici e le sfumature propri del mondo reale, sono diventati inevitabilmente più realistici e quindi più “empatizzabili”. Di conseguenza, gli spettatori superano quello che Anne Wilson chiama il “magical thought”, ovvero “the level of thought we all engage in when we are not making the effort to think rationally and imaginatively so as to deal effectively with the external world” (Wilson 1981, p. 139), che era proprio delle fiabe. Così facendo, il mondo fiabesco non va più inteso come totalmente “filled with the marvellous”, irrealistico e metafisico, ma come un luogo in cui operano, dal punto di vista delle relazioni sociali e della morale, circa le stesse regole della realtà, alle quali occorre quindi riportare il giudizio sulle azioni dei personaggi.

Con ciò ovviamente non si vuole dire che il *villain* perda in malvagità, anzi. Tuttavia, come risultato del “disincanto” del testo fiabesco, anche la trattazione dei suoi “cattivi” cambia notevolmente: grazie al maggiore spazio che la narrazione dedica loro – quasi lo stesso che viene dedicato ai “buoni” – e di una conseguente maggiore sfaccettatura emotiva e morale, essi acquistano i tratti del *Rough Hero*. Come scrive Anne Eaton,

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; [...] 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 (Eaton 2010, p. 516).

Questo *villain* fiabesco è sempre moralmente in difetto, le cui pecche etiche sono parte integrante del suo carattere. Tuttavia, a differenza che in passato, non è solo un’entità astratta e indefinita, ma un soggetto specifico che commette il male consapevolmente e a causa di torti e traumi passati che hanno portato la sua personalità a costruirsi come malvagia (e non a darsi come tale *in nuce*). Di fronte a

questa maggiore stratificazione emotiva e cognitiva, lo spettatore si dimostra pertanto più simpatetico, addirittura solidale e in grado di stabilire un'alleanza morale (Smith 1995; Bernardelli 2016)⁴.

Come vedremo, però, la forza e pervasività di questo legame affettivo tra spettatore e *villain* non sono sempre uguali, e dipendono in buona parte dalla struttura della narrazione e dalla modalità di *storytelling* scelta.

2. “Questo mondo corrotto avrà la regina che merita”⁵: il cattivo fiabesco al cinema.

Partendo dalla forma narrativa audiovisiva “breve”, quella cinematografica, tra i “cattivi” fiabeschi di più recente trasposizione menzione particolare merita la Regina Cattiva/Ravenna di *Biancaneve e il Cacciatore* (*Snow White and the Huntsman*, di Rupert Sanders, USA, 2012). Rispetto alla tradizione – e ad esempi più tradizionali, come quello di *Biancaneve* (*Mirror Mirror* di Tarsem Singh, USA, 2012) – è una figura molto più concreta e realistica nelle sue azioni e reazioni emotive. In questo senso, non è più solo una piatta funzione narrativa, ma un personaggio con una “mente finzionale” (Palmer 2004), ovvero con un mondo interiore fatto di emozioni, credenze, e capacità percettive e cognitive che lo porta a compiere determinate azioni. L'attribuzione di “mondi privati” (Ryan 1991, *passim*) ai personaggi fiabeschi è fondamentale per l'investimento emotivo e cognitivo del pubblico che, non vedendo più i “cattivi” come semplici ruoli (*à la* Propp e Greimas), ma come entità mimetiche di una coscienza umana e reale, smussa la spigolosità di un giudizio morale troppo netto.

Nonostante quindi Ravenna rimanga un'incarnazione della topica (Eco 1964) “Regina Cattiva”, i tratti specifici del suo carattere – tra cui, cosa non scontata, un nome proprio⁶ – e l'accesso, per quanto limitato, al suo mondo privato (ivi compresi elementi biografici della sua vita che spiegano e motivano alcune scelte), rendono più naturale per gli spettatori instaurare una relazione affettiva con lei che non respingerla a priori.

Il meccanismo sopra descritto per la Regina Cattiva si può trovare, anche se magari in modo meno sviluppato e convincente, in buona parte dei *villains* fiabeschi su grande schermo degli ultimi anni, tra cui la Regina delle Nevi in *Il cacciatore e la Regina di ghiaccio*, la Matrigna di *Cenerentola*, (*Cinderella*, di Kenneth Branagh, USA, 2015), e Theodora/la Strega Dell'Ovest in *Il grande e potente Oz* (*Oz the Great and Powerful*, di Sam Raimi, USA, 2013). Considerando questi esempi, quello che si evince è che il “cattivo” fiabesco cinematografico, grazie all'attribuzione di una mente finzionale, venga umanizzato, e quindi, per dirla con le parole di Richard Combs, “the persona is [...] turned into a fully developed character – which means it is then opened up to other doubts and ambiguities [...]” (Combs 1992, p.16). Non stupisce quindi che, umanizzando il “cattivo” fiabesco e trasformandolo da un puro ruolo narrativo in quella forma fallibile e moralmente sfumata che è il personaggio, lo spettatore possa indulgere su questa ambiguità morale per sviluppare un *engagement* più profondo.

Nelle versioni cinematografiche, tuttavia, la breve durata della pellicola offre solo un veloce scorcio dei mondi privati dei “cattivi”, che sono quindi personaggi “semi-chiusi”, ovvero che offrono minime possibilità di approfondimento e quindi di allineamento con gli spettatori. Sebbene quindi siano figure più sviluppate, rimangono complessivamente personaggi “piatti”, e quindi “costruiti intorno un'unica idea o qualità” (Foster 1991, p. 176) sulla quale poi si fonda il giudizio morale degli spettatori. Non si arriva mai al delicato equilibrio etico e alla ricchezza che caratterizzano il *Rough Hero*, poiché la struttura narrativa non dà loro né il tempo né lo spazio per farlo: dal *villain* puro siamo passati alla forma più moralmente sfumata, ma altrettanto piatta, dell'*anti-villain*, che è

⁴ Secondo Murray Smith, l'“alleanza” tra spettatore e personaggio “pertains to the moral evaluation of characters by the spectator” (Smith, 1995, p.84). Essa subentra in seguito all'“allineamento”, ovvero all'immersione nelle coordinate spazio-tempo della narrazione e l'accesso allo stato mentale dei personaggi. Cfr. anche Bernardelli, 2016.

⁵ Ravenna, *Biancaneve e il cacciatore* (*Snow White and the Huntsman*), di Rupert Sanders, USA, 2012.

⁶ L'attribuzione di nomi propri ai personaggi delle fiabe si iscrive in quella tradizione di scardinamento del racconto classico tipica del Postmodernismo e che si protrae, non nei fini ma con gli stessi mezzi, fino ad oggi; L'identità specifica, infatti, vanifica il principio di indeterminazione che dovrebbe essere, almeno secondo i teorici formalisti (Propp, Lüthi e Thompson per esempio) alla base della fiaba.



a villain with heroic goals, personality traits, and/or virtues. [...] Their desired ends are *evil*, but far more ethical or moral than most villains and they thus use fairly benign means to achieve it, and can be heroic on occasion.⁷

Il caso limite è quello di *Maleficent* (*id.* di Robert Stromberg, USA, 2014). L'ampio accesso alla mente finzionale di Malefica (con i suoi scopi, desideri, emozioni e pensieri) si ritorce contro la sua essenza malvagia, trasformandola da perfida strega/fata cattiva in una creatura fondamentalmente positiva ma che, per un momento, ha perso la retta via. Alla fine del film la nostra alleanza con lei è totale, ma il prezzo è stato un ribaltamento valoriale e patemico di questo personaggio *topos*: qui Malefica non è mai stata “il cattivo”, ma l'eroina buona che, trasformata in malvagia creatura da un essere più turpe di lei, viene alla fine salvata grazie al vero amore.

Tralasciando quindi il caso di *Maleficent*, che però ci mostra una Malefica falsamente cattiva, la forma narrativa cinematografica, seppur facendo apparire i “cattivi” meno statici e più umani, non è però sufficiente a mettere in dubbio il giudizio morale negativo degli spettatori e quindi ad aumentarne l'attitudine positiva nei loro confronti. Tutta un'altra musica, invece, quando entra in partita la serialità.

3. “Cattivi non si nasce, si diventa”:⁸ la serializzazione esterna.

Considerando la forma seriale basata su una dialettica di ripetizione e variazione, tale per cui ci sia il “ritorno di qualcosa che è insieme simile e diverso da ciò che l'ha preceduto” (Casetti 1984, p.9), allora la fiaba è profondamente seriale. Come, infatti, sostiene Lüthi,

repetitions ad variations occur in many form in the fairytale, and on several levels. Within the individual fairytale, [...] patterns of behaviour and plot sequences (episodes) are repeated, either exactly or with slight variation, and along with them, naturally, the same or similar figures also turn up. [...] And finally, in various stories of the same or some other type, well-known themes, motif and individual features familiar from other fairytales keep turning up (Lüthi 1987, pp. 78-79).

Non stupisce affatto, quindi, che la fiaba si sia acclimatata facilmente nella serialità televisiva contemporanea, trovando terreno fertile per sfruttare il proprio potenziale. Per quanto concerne i personaggi, due sono le logiche di serializzazione che si possono distinguere, la prima delle quali è definibile come oggettiva o esterna, ovvero che riguarda la qualità e la quantità di informazioni sul “cattivo” presenti nel testo seriale senza modifiche alla struttura interna del personaggio.

In *Once upon a time* e *Grimm*, infatti, i mondi interiori dei personaggi – che nella forma cinematografica erano solo tracciati a grandi linee – grazie alla struttura seriale sono dilatati narrativamente ed estesi temporalmente, conferendo ai “cattivi” un ascendente sul pubblico che, indipendentemente dall'immoralità dell'azione in sé, si traduce in un pendolo emotivo tra avversione e stima. Come sostiene Margrethe Bruun Vaage (2014), più lo spettatore è “esposto”⁹ al personaggio – ovvero, tanto più il personaggio è presente sullo schermo e tanto meglio conosceremo le sue azioni e il suo mondo interiore – e maggiormente è positiva la sua valutazione etica e profondo il suo legame affettivo con esso.

Si pensi per esempio ad Adalind Schade e a Sean Renard in *Grimm*, oppure al Mago di Oz, alla Principessa Langwidere o a Glinda in *Emerald City*: essi sono percepiti come personaggi negativi, se non proprio “cattivi”, a causa del fondamentale egoismo che li anima e/o dell'ambivalenza con cui si rapportano all'eroe nelle sue imprese. Tuttavia, la conoscenza da parte degli spettatori di antefatti e

⁷ www.tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AntiVillain consultato il 10 maggio 2017.

⁸ Regina Mills/la Regina Cattiva, episodio “Segui il tuo destino” (“New York City serenade”), 3x12, *Once upon a time*.

⁹ Si tratta dell'applicazione narratologica di quello che in psicologia è definito come “mere exposure effect” o “familiarity principle”: l'essere esposti per un certo tempo ad un oggetto o una persona accresce in nostro legame con esso. Cfr. Bornstein, R. F., Craver-Lemley, C., “Mere exposure effect”, in Pohl Rüdiger F., 2004, *Cognitive Illusions: A Handbook on Fallacies and Biases in Thinking, Judgement and Memory*, Hove (UK), Psychology Press, pp. 215–234.

motivazioni che giustificano e spiegano le azioni immorali, oltre che la rivelazione del loro mondo privato, rende difficile un inquadramento etico univoco e assoluto.

Un caso esemplare è quello di Cora/la Regina di Cuori in *Once upon a time*, la manipolativa e spietata madre di Regina/la Regina Cattiva e di Zelina/la Perfida Strega dell'Ovest. È un personaggio abbastanza ricorrente (comparendo fin dalla Seconda stagione e, sporadicamente, fino alla Quinta) che fin da subito si connota come detestabile, crudele e incapace di suscitare la benché minima simpatia nel pubblico. Tanto più la trama avanza, però, tanti più frammenti della *backstory* del personaggio vengono forniti. In questo modo, la percezione di Cora vira da quella del “cattivo puro”, ingiustificatamente immorale e per questo percepito come distante e innaturale dallo spettatore, a quella del “cattivo relativo”, la cui malvagità è invece realisticamente rapportata alla situazione e alle cause che hanno condotto il personaggio al lato oscuro.

Grazie alla forma seriale dello *storytelling*, che permette di distribuire una grande quantità di informazioni – assai maggiore di quella fornita dalla narrazione cinematografica – riguardanti il personaggio (sia sulle sue motivazioni che sul mondo interiore), lo spettatore lo colloca in una posizione moralmente incerta, comprendendo, anche se non giustificando o perdonando, le origini del suo agire e il suo stato d'animo. Sembrano essere definitivamente passati i tempi in cui il “cattivo” fiabesco, lontano dalla concreta dinamica delle passioni umane, era tale poiché preimpostato automaticamente e senza correlazione causa-effetto. Lo *storytelling* seriale, infatti, approfondendo, articolando e propagando il mondo privato dell'*anti-villain* cinematografico riesce nell'impresa di creare un *Rough Hero* fiabesco, un personaggio dall'importante peso narrativo che non è dato come malvagio di default, ma che è costruito come tale, e la cui cattiveria è stratificata e cumulativa. In questo modo, si crea uno spazio di manovra (ampiamente sfruttato dalla serialità televisiva) per far sì che il personaggio riesca a sorprendere il pubblico, che di conseguenza fatica ad attribuirgli un'etichetta morale assoluta e stabile. Ovviamente, non tutti i “cattivi” presenti in narrazioni seriali subiscono questo trattamento¹⁰, o non sono *Rough Heroes* allo stesso modo, e ciononostante è indubbio che la costruzione seriale trasformi definitivamente quella che era una marionetta narrativa in un personaggio vero e “a tutto tondo”. Dice, infatti, Edward Morgan Foster, che “la prova che un personaggio è tondo consiste nella sua capacità di sorprenderci in maniera convincente” (Foster 1991, p. 76): i cattivi soggetti a serializzazione esterna sono personaggi il cui mondo privato è visibile ma che, nonostante una conoscenza più profonda che si ha di loro, sono sempre in grado di sorprendere sia gli altri personaggi sia gli spettatori.

Un esempio molto interessante è quello di Mr. Gold/Tremotino di *Once upon a time*: ogni sua azione è egoistica (se non malvagia), ma il suo personale codice etico – per cui comunque la moralità dell'azione è schiava del risultato – lo rende un vero enigma morale per lo spettatore, che lo trova “simultaneamente accettabile e inaccettabile, amabile e ripugnante” (Bernardelli 2017, p. 49). Per quanto egli si sforzi, non è nella sua natura essere “buono”, ma esistono molte diverse sfumature di scelleratezza e crudeltà che, lungo la trama, Gold/Tremotino non manca di esplorare, sorprendendo lo spettatore in merito alle sue scelte e alle sue azioni. Questa incertezza, unita al fatto che è un personaggio protagonista, con cui quindi siamo “familiari”, non fa altro che renderlo più apprezzabile e intrigante. Tuttavia, la sua forza di *Rough Hero* è anche conseguenza del fatto che, a differenza di altri “cattivi”, abbiamo scarsa dimestichezza con la sua tradizione. La mancata istituzionalizzazione Disney gli permette di avere un tracciato narrativo più libero rispetto ad altri *villain* e un “gioco” morale più ampio nelle sue azioni, non scontandosi mai con aspettative vincolanti in merito alla caratura etica della sua essenza.

Tremotino rappresenta senz'altro il massimo risultato della serializzazione oggettiva, con un percorso narrativo ricco e particolareggiato che però non intacca la sua struttura interna. Tuttavia, la maggior parte dei “cattivi” fiabeschi, in quanto figure costitutive del nostro patrimonio culturale e quindi estremamente familiari, a cui siamo esposti fin dall'infanzia, devono confrontarsi con la loro tradizione e con le nostre aspettative. Cosa succede, quindi, quando lo sviluppo del mondo privato e la

¹⁰ Peter Pan, per esempio, sorprende lo spettatore ma non provoca sentimenti morali contrastanti (la sua condanna è netta) e lo stesso si può dire di Crudelia Demon: nonostante un maggior approfondimento narrativo, rimangono personaggi facilmente etichettabili.



complessificazione di questi personaggi è tale da aggredire quei tratti caratterizzanti, figurativi e narrativi, consolidati dalla memoria culturale e su cui lo spettatore ha precisi schemi mentali? Nel momento in cui l'esplorazione del mondo interiore e della rete di relazioni interpersonali del "cattivo" va a scontrarsi con i tratti ereditari fissati dal canone Grimm/Disney, il processo seriale che li coinvolge si fa più penetrante, entrando letteralmente dentro il personaggio e modificandone il codice sorgente.

4. "Che cosa dobbiamo aspettarci, a parte la pelle verde e il cappello a punta?"¹¹: la serializzazione interna.

Come si è accennato in precedenza, più rilevante è il posto occupato dal "cattivo" fiabesco (che diventa parte integrante del *main cast* della serie) e più estensivo è l'approfondimento del suo mondo privato, tanto maggiormente verranno toccati e modificati quei tratti caratterizzanti che appartengono all'immaginario condiviso del personaggio e che lo definiscono. Questa tipologia di serializzazione, in cui la dialettica di ripetizione e variazione entra all'interno dei personaggi e cambia gli equilibri tra le varianti narrative del singolo universo diegetico e le tipicità ripetute, è pertanto definibile come soggettiva o interna al personaggio stesso.

Un caso esemplare è il trattamento della Perfida Strega dell'Ovest. In *Once upon a time*, nonostante i vistosi cambiamenti al suo percorso narrativo e al suo mondo interiore, ha comunque la pelle verde, indossa spesso un cappello e ha al suo servizio scimmie volanti, conformandosi quindi pienamente alla tradizione iconografica e narrativa sancita dai libri di L. Frank Baum e dal film *Il mago di Oz* del 1939. Diversa è invece la situazione in *Emerald City*, dove tratti variati prevalgono su quelli ripetuti: a differenza di Zelina, West, che pure è ascrivibile al modello della Perfida Strega dell'Ovest (dal momento che così ci viene presentata e che siamo in un mondo chiamato Oz), è una tossicomane e gestisce un bordello, non è verde e non ha il cappello a punta.

Il diverso sviluppo di personaggi che derivano dallo stesso prototipo crea un corto circuito tra le aspettative che si hanno di quel modello, sia di quali azioni compirà sia di come collocarle moralmente, e la soggettivazione del prototipo in un personaggio specifico di un universo diegetico particolare. Questo personaggio, infatti, va oltre i confini narrativi/morali imposti dal prototipo e sfida le competenze intertestuali del pubblico che, dal canto suo, trovandosi in un terreno ignoto, è impossibilitato ad attenersi al pregiudizio etico sulla moralità del suo operato.

Il procedimento sopra descritto funziona perché il "cattivo" fiabesco di consolidata tradizione è in tutto e per tutto equiparabile a quello che Shane Denson e Ruth Mayer chiamano "figura seriale", ovvero

"a type of stock character populating the popular-cultural imagination of modernity – a 'flat' and recurring figure, subject to one or more media changes over the course of its career. [...] Serial figures operate in this system as mediating instances between the familiar and the unknown, the ordinary and the unusual (Denson, Mayer 2013).

Pur partendo da uno status di *flat characters*, proprio perché sedimentati nel nostro humus culturale, i "cattivi" fiabeschi sono personaggi estremamente elastici, che possono arricchirsi in modo cumulativo e, diventando *round*, stupire un pubblico che ne ha una pregressa conoscenza. Infatti, tenendo fermi alcuni *tags* iconografici e narrativi caratterizzanti, extra-diegetici e che ripetuti ad ogni nuova incarnazione rendono la figura riconoscibile, si può aggiungere un numero potenzialmente infinito di elementi variabili, che dipendono dal singolo universo diegetico e dal medium. Concependo i personaggi fiabeschi – ivi compresi i "cattivi" naturalmente – in questo modo, si spiega il fascino di Zelina o West, che giocano con il pubblico manipolandone gli *story schemas* (Brewer, Lichtenstein 1980), ovvero le rappresentazioni mentali della struttura della narrazione di questi *villains*, delle loro caratteristiche e delle loro azioni probabili. Il pubblico pertanto si dimostra ben disposto nei confronti dei "cattivi" soggetti a questo uso, concedendo loro una sospensione del (pre-)giudizio e mettendo da

¹¹ David Nolan/Prince Azzurro, episodio "Caccia alla strega" ("Witch Hunt"), 3x13, *Once upon a time*.

parte la valutazione etica che la “morale ingenua” della fiaba imporrebbe loro.

Il caso che meglio di ogni altro mostra la forza della serializzazione interna è quello di Regina Mills/la Regina Cattiva di *Once upon a time*, che assieme a Mr. Gold/Tremotino rappresenta il lato oscuro del *main cast* della serie. Eppure, mentre Gold è, pur nella sua complessità, un personaggio che non si deve confrontare con una tradizione culturale forte, né con i suoi preconcezioni, per Regina la situazione è ben diversa: lei è Grimilde, la Regina Cattiva e il *villain* per eccellenza. Iconograficamente ricalcata sul modello disneyano, anche lo spettatore non fatica subito a respingerla ed etichettarla come immorale nella sua ostinazione a perseguitare gli eroi. Tuttavia, con l'avanzare della storia, il ruolo da protagonista che Regina acquista nella serie e i dettagli che ci vengono forniti sulla sua mente finzionale producono modifiche tali al DNA del personaggio, dal finire per scontrarsi con i suoi elementi qualificanti (l'iconografia, lo strappare cuori, l'usare lo specchio, distruggere Biancaneve).

Regina quindi risulta essere un personaggio diviso tra il modello tratteggiato dalla tradizione Grimm/Disney e la sua umanizzazione, tra l'essere la Regina Cattiva e/o Regina Mills. Man mano che la forbice tra queste due metà si allarga¹², lo spettatore vede e percepisce Regina come moralmente più ambigua, simpatizzando con lei in modo direttamente proporzionale alla distanza che si crea tra le sue due entità. Così, l'intensità del legame affettivo tra Regina e lo spettatore dipende da quanto il personaggio sia aderente o meno agli *story schemas* del pubblico, e quindi dalla fluttuazione del personaggio tra l'essere un'entità specifica e autonoma e l'essere un soggetto narrativo ed etico incatenato alla propria memoria culturale. Del resto, la stessa trama di *Once upon a time* la punisce in quanto lei è la “cattiva” del libro delle fiabe, negandole a più riprese il Lieto Fine. Per usare le sue stesse parole:

tutte le storie di questo libro hanno una cosa in comune, non viene mai riservato un lieto fine ai cattivi. [...] Pensavo che la soluzione fosse diventare buona, ma questo libro, queste storie, mi vedono sempre allo stesso modo. [...]. È ora di cambiare il libro, è ora che ci sia un Lieto Fine anche per i cattivi.¹³

E infatti Regina tenta con tutte le sue forze di uscire dal tracciato della Regina Cattiva, ribellandosi sia alle imposizioni narrative che a quelle figurative che la costringono. Per questo motivo, Regina smette pian piano di essere un *Rough Hero*, e assume le fisionomie di un'altra tipologia di personaggio moralmente ambiguo ma altrettanto seducente per lo spettatore: il *Byronic Hero*.

Connotandosi come un personaggio carismatico, dalle forti passioni (tra cui ambizione, individualismo aggressivo, ribellione e narcisismo), dal temperamento irruento e dal sarcasmo tagliente, Regina appare come una vera eroina byroniana, una figura che è, nelle parole di Meyer Abrams, “more isolated, darker, more complex in his history and inner conflict, and therefore more frightening and more compelling to the reader” (Abrams 1962, p. 607). In questo senso, non possiamo che essere d'accordo con Isaac/l'Autore quando le dice: “tu sei una delle mie preferite: obiettivi molto chiari, una personalità problematica e tendenza all'autodistruzione”¹⁴. La rivolta di Regina contro i tratti caratterizzanti e stereotipati della Regina Cattiva non fa altro che confermarla come eroe byroniano di grande potenza, a tutto vantaggio del coinvolgimento emotivo con gli spettatori. Citando Atara Stein, l'eroe byroniano

“may even appear at the beginning as an agent of oppressive institutional authority, who yet draws the admiration of his audience due to his awesome abilities. He then becomes an agent of revolt against the institutions that created him [...]. Contemporary creators of Byronic heroes [...] allow him to succeed in his subversion of the authority, they make him practically invulnerable in his use of superhuman abilities, and make him ultimately sympathetic by rehumanizing him (Stein 1991, pp. 4-5).

¹² L'allargamento arriva allo scissione totale nella Sesta stagione, quando il distacco tra le due si fa fisico: Regina letteralmente si strappa di dosso il suo lato oscuro, dando forma e vita a quella che è in tutto e per tutto la Regina Cattiva. Il conflitto da interno diventa esterno, ma non appiana la complessità del personaggio che, infatti, rimane estremamente combattuto dal punto di vista etico e per questo affascinante per il pubblico.

¹³ Regina Mills/la Regina Cattiva, episodio “Storia di due sorelle” (“A tale of two sisters”), 4x01, *Once upon a time*.

¹⁴ Isaac Heller/l'Autore, episodio “Madre” (“Mother”), 4x21, *Once upon a time*.



Tentando di sovvertire l'ordine morale della fiaba e di ribellarsi al suo ruolo andando alla ricerca del Lieto Fine, Regina è il personaggio con cui più di tutti lo spettatore entra in sintonia nella serie. È una “cattiva” sì, ma le cui azioni eccezionali, immorali o meno, sono animate da conflitti interiori profondamente umani, e motivate dalla lotta per la propria indipendenza da quell'istituzionalizzazione oppressiva che è la tradizione fiabesca. Impossibile non amarla.

Conclusioni

Regina è il punto di arrivo di un processo di evoluzione nella rappresentazione audiovisiva dei “cattivi” fiabeschi che, come ho cercato di evidenziare, è assai stratificato e poliedrico, sia nelle forme testuali sia nel richiamo affettivo che queste figure, teoricamente “immorali”, esercitano sul pubblico. I cambiamenti strutturali che hanno investito la fiaba hanno inevitabilmente portato alla messa in discussione del sistema etico della “morale ingenua” che Jolles vedeva come uno dei cardini del genere, costringendo lo spettatore a rimettere in gioco quegli schemi mentali classici per cui ad eroi moralmente perfetti corrispondevano *villains* altrettanto perfettamente immorali.

Davanti a queste nuove forme complesse dei “cattivi” della fiaba, lo spettatore si trova invece a fare i conti con emozioni contrasti e giudizi morali ambigui verso personaggi che fin dall'infanzia ha imparato ad identificare come malvagi e negativi. Si pone quindi il dilemma: è giusto o meno che Grimilde, la più cattiva e immorale delle regine, arrivi al suo Lieto Fine?

Come spero di aver chiarito, la complessità di questi personaggi, e il legame che il pubblico stabilisce con loro, dimostra il superamento di quella che può essere chiamata la “fallacia della malvagità fiabesca”, per cui si ritiene che un cattivo sia tale *ex ante* e senza possibilità di cambiamento o di sfumatura morale. Come, del resto, Regina dice a Biancaneve in *Once upon a time*: “Hai mai pensato che forse, e dico forse, io sia buona [...]? Sei stata tu ad aggiungere l'appellativo ‘cattiva’ al titolo di regina”¹⁵. Se quindi siamo stati noi a definirla “cattiva” a priori, Grimilde merita davvero il Lieto Fine e l'affetto del pubblico, almeno quanto lo merita l'eroe. E questo non perché sia diventata più “buona” o eroica, ma perché è diventata realistica, più complessa e quindi moralmente sfaccettata: se in *Once upon a time* Biancaneve arriva a sacrificare bambini e Dorothy di *Emerald city* letteralmente crocifigge lo Spaventapasseri senza che per questo cambi il nostro giudizio su di loro, perché non concedere lo stesso beneficio morale ai “cattivi”, ora che sono finalmente personaggi veri e non più solo dei ruoli? Dopotutto, come dice Regina, “la vita è troppo complicata per usare etichette banali”¹⁶, e lo è anche la fiaba.

¹⁵ Regina Mills, episodio “La regina è morta” (“The Queen is Dead”), 2x15, *Once upon a time*.

¹⁶ Regina Mills/la Regina Cattiva, episodio “Passato e presente” (“Bleeding Through”), 3x18, *Once upon a time*.



Bibliografia

- Abrams, M.H., 1962, *The Norton Anthology of English Literature*, New York, W.W. Norton.
- Bernardelli, A., 2016, "L'antieroe dai mille volti. La migrazione di un dispositivo narrativo dalla letteratura alla serialità televisiva" in *Between*, www.ojs.unica.it.
- Bernardelli, A., 2017, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Roma, Carocci.
- Boyer, C.V., 1914, *The Villain as Hero in Elizabethan Tragedy*, 1964, New York, Russell & Russell.
- Brewer, W.F., Lichtenstein, E.H., 1980, *Event Schemas, Story Schemas, and Story Grammars*, Urbana-Champaign, Illinois University.
- Casetti F., 1984, *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio.
- Casetti, F., "Introduzione", in Casetti, F., a cura di, *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio, 1984, pp. 7-18.
- Combs, R., 1992, "Shadowing the Hero", in *Sight and Sound*, n. 2.6, pp. 12-16.
- Denson, S. Mayer, R., 2013, "Spectral Seriality: The Sights and Sounds of Count Dracula" paper presentato alla *Popular Seriality Conference* a Göttingen (6-8 giugno 2013) reperibile su www.medieninitiative.wordpress.com/2013/06/21/spectral-seriality-the-sights-and-sounds-of-count-dracula/ consultato il 12 maggio 2017.
- Eaton, A. W., 2010, "Rough Heroes of the New Hollywood", in *Revue internationale de philosophie* n. 254, p. 511-524.
- Eaton A. W, 2013, "Reply to Carroll: The Artistic Value of a Particular Kind of Moral Flaw" in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 71, No. 4, pp. 376-380.
- Eco, U., 1964, "L'uso pratico del personaggio", in Id., *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, pp. 187-218.
- Foster, E. M., 1927, *Aspects of the Novel*, Londra, Edward Arnold; tr. it. *Aspetti del romanzo*, Milano, Garzanti, 1991.
- Jenkins, H., 2006, *Convergence Culture. Where the Old and New Media Collide*, New York, NYU Press (trad. it. *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007).
- Jolles, A., 1930, *Einfache Formen*, Tübingen; tr. it "Forme Semplici" in Contarini, S., a cura, 2003, *I travestimenti della letteratura*, Milano, Mondadori, pp. 253-452.
- Lavagetto, M., "Prefazione" in Calvino, I., *Fiabe Italiane. Raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni e trascritte in lingua dai vari dialetti*, Milano, Mondadori, pp. XI- XLVII.
- Lüthi, M., 1987, *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*, Bloomington, Indiana University Press.
- Mittell, J., 2015, *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, NYU Press.
- Nelson, R., "Analysing TV Fiction: How to Study Television Drama" in Creeber, G., a cura, *Tele-Visions: An Introduction to Studying Television*, Londra, BFI, pp. 74-86.
- Palmer, A., 2004, *Fictional minds*, Lincoln, University of Nebraska Press.
- Pisanty, V., 1993, *Leggere la fiaba*, Milano, Bompiani.
- Ryan, M.L., 1991, *Possible worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* Bloomington, Indiana University Press.
- Santos, C., 2017, *Unbecoming Female Monsters: Witches, Vampires, and Virgins*, Lanham, Lexington Books.
- Smith, M., 1995, *Engaging Characters*, Oxford, Oxford University Press.
- Stein, A., 2004, *The Byronic Hero in Film, Fiction and Television*, Carbondale, Illinois University Press.
- Stein, M. B., "Folklore and Fairy tales" in Zipes, J., a cura, 2015, pp. 165-170.
- Tatar, M., 1987, *The Hard Facts of Grimms' Fairy Tales*, Princeton, Princeton University Press.
- Thompson, S., 1946, *The Folktale*, New York, The Dryden Press.
- Vaage, M.B., "Blinded by Familiarity. Partiality, Morality and Engagement with Tv Series", in T. Nannicelli and P. Taberham, a cura, 2014, *Cognitive Media Theory*, Londra, Routledge, pp. 268-284.
- Wilson, A., "Magical Thought in Story" in *Signal* n. 36, 1981, pp. 138-51.
- Zipes, J., "Foreword: Grounding the Spell. The Fairy Tale Film and Transformation" in Greenhill P., Eve Matrix S. E., a cura, 2010, *Fairy Tale Films. Visions of Ambiguity*, Logan, Utah University Press, pp. IX-XIII.
- Zipes, J., 2012, *La fiaba irresistibile. Storia culturale e sociale di un genere*, Roma, Donizelli.
- Zipes, J., a cura, 2015, *The Oxford Companion to Fairy Tales*, Oxford, Oxford University Press.