

Comparatismi 3 2018

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20181440>

Un tesoro di diavolo: perché gli antieroi seriali sono i nostri protagonisti preferiti

Bianca Di Prazza

Abstract • Negli ultimi venti anni la serialità televisiva ha prodotto una forma di neofolklore attorno al quale si aggregano avidi consumatori di tutto il mondo. Questa televisione di qualità ha manifestato sin da subito una certa predilezione per personaggi complessi, dotati di una terza dimensione, quelli che genericamente definiamo antieroi. Essi costituiscono un espediente narrativo che permette la creazione di personaggi interessanti dal punto di vista emotivo e ambigui dal punto di vista morale e nelle serie tv si manifestano in protagonisti in cui convivono qualità positive e, soprattutto, qualità negative. Ma perché questi personaggi, che hanno caratteristiche che criticheremmo severamente nella realtà, ci piacciono così tanto? Quali sono i meccanismi che favoriscono una profonda affezione nei confronti di questi antieroi televisivi? L'affective disposition theory e i sistemi di identificazione e di disimpegno morale potrebbero aiutarci a rispondere a questi interrogativi.

Parole chiave • Antieroe; Serie tv; Identificazione; Disimpegno morale

Abstract • In the last twenty years, tv series have been producing a new form of folklore which gathers greedy consumers from all over the world. Quality television immediately showed a certain predilection for complex characters with a third dimension which we generally define "anti-heroes." They represent a narrative device which allows the creation of interesting characters from an emotional point of view and ambiguous from a moral one. They manifest themselves in the TV series as main characters in whom positive qualities and mostly negative qualities coexist. But why do we like these characters so much even though we would severely criticize them in everyday life? What are the mechanisms that create a deep affection towards these television anti-heroes? The affective disposition theory and the systems of identification and moral disengagement could help us answer these questions.

Keywords • Antihero; TV Series; Identification; Moral Disengagement

Un tesoro di diavolo: perché gli antieroi seriali sono i nostri protagonisti preferiti

Bianca Di Prazza

I. Serie tv, i nuovi romanzi

La serialità televisiva sta conoscendo un periodo di eccezionale sviluppo che coincide con la comparsa di piattaforme streaming come Amazon Prime e Netflix, le quali hanno rivoluzionato profondamente le metodologie di produzione e fruizione del prodotto narrativo seriale. Le serie, infatti, da meri prodotti di riempimento del palinsesto degli anni '80, sono diventate veri e propri oggetti di culto capaci di evolversi in brand attorno ai quali si aggrega e fidelizza la comunità televisiva, dando vita ai *fandom*¹ e rendendo la produzione seriale contemporanea la migliore mai vista, vivace e ricca dal punto di vista narrativo e letterario. Per tutte queste ragioni si parla di *quality television*, la tv di nuova generazione capace di «rappresentare in modo complesso e ricco le grandi questioni della modernità, di coinvolgere a più livelli un pubblico vasto, popolare e mainstream e insieme l'élite più colta e raffinata, gli opinion leader».²

Moisi,³ politologo e scrittore francese, afferma come le serie siano espressione perfetta della globalizzazione e delle emozioni contemporanee e spiega come l'America, che ha perso il suo potere di influenza geo-politica ed economica, abbia assunto il ruolo di generatrice di un neo-folklore internazionale che racchiude in sé i temi, i valori, le storie e le paure contemporanee e che influenza l'immaginario globale, tanto da condizionare i sistemi produttivi di altri paesi.

Le serie sono entrate a pieno titolo tra le grandi produzioni narrative sostituendo il romanzo novecentesco nel tentativo di rispondere ai grandi interrogativi. Il romanzo, infatti, entrato nel nuovo millennio, è migrato su altri media e, in mani americane, ha perso il ruolo di garante dell'educazione dell'individuo e del suo inserimento all'interno della comunità. Società individualista per eccellenza, quella americana sviluppa uno storytelling incentrato sull'individuo, sulle sue debolezze, sui suoi limiti e i suoi pregi. Come spiegano Grasso e Penati,⁴ il giovane di fine Ottocento e Novecento trovava le risposte ai tormenti dell'età del cambiamento nei grandi classici, il teenager contemporaneo, invece, le cerca in *The O.C.* o *Gossip Girl*.

Il pubblico contemporaneo è un pubblico esperto che non si accontenta più delle narrazioni lineari e ripetitive della classica serialità del passato. Le serie appetibili devono avere strutture complesse e, di conseguenza, devono essere popolate da personaggi dotati di una terza dimensione.

¹ Da *fan-* (*fanatic*) e *-dom* (come in *Kingdom*), letteralmente *regno dei fan*. Il termine probabilmente viene coniato negli anni Trenta del Ventesimo secolo nell'ambito della fantascienza e serve a descrivere un gruppo di appassionati (i fan) che condividono l'interesse per un libro, un film, una saga, un videogame, una serie tv.

² Aldo Grasso e Cecilia Penati, *La Nuova Fabbrica dei Sogni. Miti e storie delle serie tv americane*, Milano, Il Saggiatore, 2016, ed. Kindle, pos. 71.

³ Dominique Moisi, *La géopolitique des séries, ou le triomphe de la peur*, Paris, Stock, 2016.

⁴ Grasso e Penati, *op. cit.*, pos. 183.

2. Eroe e antieroe

Lo storytelling contemporaneo, e in particolare quello seriale, sempre più frequentemente ci pone di fronte ad una nuova tipologia di protagonista, non più simbolo dei valori ideali della società, ma un individuo cattivo, politicamente scorretto e asociale che genericamente chiamiamo *antieroe*. Il concetto di antieroe non ha una definizione univoca. Con questo termine, infatti, si fa riferimento a qualsiasi personaggio narrativo le cui caratteristiche sono contrarie a quelle dell'eroe. Come spiega Andrea Bernardelli,⁵ l'antieroe è un ottimo dispositivo narrativo per costruire *anti-narrazioni* che rovesciano le convenzioni narrative al fine di creare storie che siano appetibili al pubblico contemporaneo, esperto e navigato.

È Aristotele ad averci spiegato come i personaggi possano essere classificati in base al tipo di imitazione che fanno delle persone reali e di conseguenza possono essere individui migliori, peggiori o uguali a noi. Un'altra visione particolarmente interessante è quella di Lukács,⁶ che sostiene come ogni personaggio sia manifestazione del proprio tempo, in altre parole i suoi problemi e le domande a cui cerca di dare una risposta devono essere tipici del periodo e del contesto storico in cui esso si colloca. Di conseguenza, il personaggio, in quanto *tipo*, deve esprimere tipicità, cioè farsi portavoce di problemi che siano individuali, ma allo stesso tempo espressione di un pensiero collettivo sul mondo; la sua sconfitta, nella sua unicità, in qualche mondo corrisponde ad un conflitto sociale reale. In base a questa corrente di pensiero il personaggio *tipo* può esprimere componenti sia positive che negative e pertanto non è obbligatoriamente eroico.

Eco riprende l'idea del personaggio *tipo* a cui affianca quella di personaggio *topos*.⁷ Quest'ultimo è un personaggio facilmente riconoscibile e convenzionale che, proprio in funzione della sua semplicità, entra senza difficoltà nella memoria del lettore e viene identificato da subito poiché, nella sua costruzione, si fa riferimento alle conoscenze universalmente condivise dal lettore, al quale non viene richiesto nessuno sforzo interpretativo, permettendogli di focalizzare la sua attenzione sulle vicende narrate (ciò che avviene quando si guardano gli action movie). L'idea del personaggio *topos* somiglia molto a quella dei personaggi piatti di Forster,⁸ il quale spiegava come siffatti personaggi si distinguano da quelli tondi, che sono di difficile interpretazione e richiedono un certo sforzo da parte del lettore, che ne risulta piacevolmente sorpreso.

L'eroe classico, monolitico nella sua caratterizzazione positiva, si contrappone al cattivo (*villain*, antagonista), sua immagine speculare e distorta. Tra eroe e cattivo, diversi nelle caratteristiche, ma uguali nel loro essere piatti, si inserisce il personaggio antieroe, figura complessa che si muove in questo vasto spazio di possibilità narrative e rappresentative. Gli antieroi sono dei rebus narrativi che invitano lo spettatore a risolvere il mistero della loro complicata identità.⁹

⁵ Andrea Bernardelli, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Roma, Carocci 2017.

⁶ György Lukács, *La fisionomia intellettuale dei personaggi artistici* [1936], in Id., *Il marxismo e la critica letteraria*, Torino, Einaudi, 1953, pp. 332-87.

⁷ Dal greco τόπος: *luogo comune*.

⁸ Per un approfondimento si veda: Edward Morgan Forster, *Aspetti del Romanzo* [1927], Torino, Einaudi, 1991.

⁹ Bernardelli, *op. cit.*

Fig. 1 – Bernardelli, *op. cit.*, p. 18

Proprio in virtù della sua flessibilità, l'antieroe si è rivelato un dispositivo narrativo malleabile che si è adattato a ogni forma narrativa. La tradizione dei personaggi antieroi nel teatro, nel romanzo e al cinema è lunga e conta numerosi esempi, come Edipo o anche gli antieroi delle tragedie di Shakespeare. Pensiamo ad autori come Pirandello, ad esempio, che ha costellato le sue storie di antieroi, o come Italo Svevo, la cui penna ha dato vita all'inetto Zeno. Nel romanzo novecentesco la figura antieroa è simbolo del rifiuto sociale di narrazioni assolute con un protagonista solido e fermo nelle sue convinzioni e nelle sue azioni, che non si sottrae alla missione da compiere e si sacrifica con coraggio.

Nel cinema la presenza dell'antieroe sembra determinare la qualità del film e il suo spessore narrativo: da Charlot sopraffatto dai ritmi della modernità ai tormentati protagonisti della *nouvelle vague*. Anche il genere dei supereroi non si è sottratto alla rappresentazione di eroi imperfetti come Batman, emblema del vendicatore tanto caro agli americani, che dovrebbe essere un eroe fondamentalmente positivo, ma che cela zone d'ombra nel suo carattere misterioso; oppure il recente e politicamente scorretto Deadpool, che è una evidente parodia dei classici supereroi Marvel e DC comics. Nel genere d'animazione, invece, l'esempio emblematico è Shrek, l'antieroe protagonista di una *anti-fiaba*, che non è il tradizionale principe senza macchia e senza paura che deve salvare una principessa da sposare e portare nel suo castello, ma un orco che vive in una squallida palude in un mondo delle fiabe sgangherato in cui draghi sputafuoco sposano asini parlanti e la taverna *La Mela Avvelenata* è gestita da una principessa transgender.

3. Antieroe seriale: l'eroe difettoso

È nella serialità televisiva che l'antieroe ha trovato terreno fertile per esprimere le sue numerose potenzialità. In questa area, infatti, possiamo considerare l'utilizzo di personaggi antieroi come una sovversione creativa ai danni dei personaggi stereotipati delle serie del passato. Essi infatti, spiega Bernardelli,¹⁰ spesso costituiscono delle riscritture critiche, parodiche o addirittura satiriche di personaggi classici entrati ormai nell'immaginario del telespettatore.

Il dottor Gregory House,¹¹ ad esempio, tossicodipendente, asociale e politicamente scorretto, si pone in forte contrapposizione con i protagonisti dei classici *medical drama* come *ER* o *Grey's Anatomy*, i quali hanno fornito al grande pubblico ritratti di medici empatici e onesti, che si sacrificano per il prossimo. House è tutto ciò che non vorremmo nel nostro

¹⁰ Ivi, p. 23.

¹¹ Protagonista della serie *Dr. House - Medical Division* trasmessa da Fox tra il 2004 e il 2012.

medico: è un ribelle, dipendente dagli antidolorifici, sovverte le logiche della professione medica e quelle sociali, ma alla fine della puntata salva sempre la vita del paziente di turno. Un esempio nostrano, invece, potrebbe essere Coliandro,¹² ispettore di polizia maldestro, ignorante, razzista e maschilista, personaggio che si discosta molto dai suoi colleghi integri, incorruttibili e irreprensibili di serie tv come *RIS* o *Il Commissario Montalbano*.

Il capostipite dei *bad character* nelle serie tv è Tony Soprano, protagonista della serie *The Sopranos*,¹³ ma gli antieroi televisivi non sono solo mafiosi, ci sono anche poliziotti corrotti o casalinghe all'apparenza perfette che in realtà nascondono turpi segreti come le *Desperate Housewives*, killer esperti dal cuore tenero o padri di famiglia perbene che diventano spacciatori.

Una tipologia di antieroe molto diffusa nei serial televisivi è quella dei cattivi ibridi, criminali o serial killer che compiono azioni eroiche, come ad esempio Dexter Morgan, della serie *Dexter*,¹⁴ un ematologo forense della polizia di Miami che per sopperire al bisogno di uccidere, conseguenza di eventi traumatici della sua infanzia, perseguita ed eliminata assassini e criminali efferati sfuggiti alla giustizia e nel farlo segue quasi religiosamente una sorta di codice deontologico fornitogli da suo padre Harry. Un altro personaggio emblematico di questa categoria è Walter White, protagonista di *Breaking Bad*,¹⁵ innocuo professore di chimica che per la sopravvivenza della sua famiglia inizia a produrre e vendere droghe sintetiche. Walter è il classico esempio del buono che diventa cattivo per una ragione superiore, in altre parole è un *antieroe per caso*.

Un altro tipo di antieroe televisivo è il *villain* che diventa buono, il personaggio che è generalmente cattivo, ma che viene spinto all'umanità, come Lucifer,¹⁶ il diavolo con le ali d'angelo che risolve crimini per conto della polizia di Los Angeles (città degli angeli). In questa categoria, personaggi completamente cattivi vengono approfonditi e analizzati e mettono in mostra il loro lato umano.

Questi affascinanti antieroi televisivi sono tutti carismatici, dotati di qualità straordinarie, come ad esempio un'intelligenza fuori dal comune, e spesso di bell'aspetto. Lucifer, il diavolo che decide di fuggire dall'Inferno per vivere in California, risolve crimini non per aiutare il prossimo, ma come gesto di ribellione nei confronti di suo padre, Dio, il quale lo vuole principe degli inferi ed epitome di ogni male. Tutti questi antieroi compiono delle buone azioni, ma non per nobili ragioni; lo Sherlock Holmes¹⁷ della britannica BBC, grazie alle sue straordinarie capacità intellettive e mnemoniche risolve misteri e crimini irrisolvibili, ma non lo fa certo per il bene degli altri come farebbe un classico eroe: per Sherlock i crimini da risolvere sono degli indovinelli, un esercizio, se non addirittura un gioco, per mettere alla prova le sue straordinarie doti, con distacco quasi maniacale, poco conta se in ballo vi è la vita delle persone. Lo stesso vale per dr. House, per il quale risolvere i misteri della malattia va al di là della semplice guarigione del paziente; per House, infatti, l'unica cosa che conta è risolvere il puzzle.

Il tema del ribelle che fa del bene è comune nella cultura nordamericana,¹⁸ basata su un'estetica particolarmente conservatrice incentrata su figure come quella del vigilante

¹² Protagonista della serie *L'Ispezzore Coliandro*, dei Manetti Bros, tratta dai romanzi di Carlo Lucarelli, giallista italiano.

¹³ Serie tv in sei stagioni dell'emittente americana HBO trasmessa tra il 1999 e il 2007.

¹⁴ Serie di Showtime tratta dal romanzo *La Mano Sinistra* di Dio di Jeff Lindsay e trasmessa dal 2006 al 2013.

¹⁵ Serie dell'emittente AMC trasmessa dal 2008 al 2013.

¹⁶ Lucifer Morningstar è il protagonista della serie *Lucifer*, di cui Fox ha prodotto le prime tre stagioni, acquisita da Netflix per la quarta stagione nel 2018.

¹⁷ Protagonista della serie *Sherlock* di S. Moffat e M. Gatiss, libero adattamento in chiave contemporanea delle vicende del detective Sherlock Holmes di Sir Arthur Conan Doyle.

¹⁸ Bernardelli, *op. cit.*, p. 59.

(Batman) e del vendicatore che è all'apparenza un personaggio negativo che agisce ai limiti della legge, ma che in realtà lavora per un bene superiore e ristabilisce i confini tra bene e male.

Una caratteristica fondamentale di questo tipo di narrazione è la distinzione tra eroe e protagonista, che spesso non coincidono. Il protagonista, infatti, è quasi sempre l'antieroe che viene affiancato da un co-protagonista che manifesta le caratteristiche eroiche che mancano all'antieroe. Nella costruzione narrativa del personaggio antieroeico la presenza di questa controparte eroica e positiva è fondamentale e riporta equilibrio nelle azioni cattive del protagonista, la funzione del coprotagonista è quella di umanizzare l'antieroe e forse è proprio nell'unione con la sua controparte buona che ne apprezziamo maggiormente le caratteristiche, poiché al contrario sarebbe un semplice cattivo fine a sé stesso. Nel caso di Sherlock abbiamo il dottor Watson, dall'indole mite e buona, unico vero amico di Holmes. Per Gregory House è il collega Wilson, che lo mette di fronte ai suoi errori e spesso lo riporta con i piedi per terra, e per quanto riguarda Lucifer è Chloe, l'affascinante detective che sembra essere l'unico tallone di Achille del Diavolo, che, in sua presenza, diventa mortale, proprio in funzione dei sentimenti che prova per lei, che lo rendono umano e vulnerabile. Questi eroi coprotagonisti svolgono la funzione di *reality check*,¹⁹ in altre parole sono il tramite che lega l'antieroe alla realtà (sia quella narrativa, che quella del lettore/spettatore) e alle conseguenze reali delle sue azioni. Rappresentano in un certo modo noi spettatori di fronte al protagonista, come avviene ad esempio con la dottoressa Melfi, psicanalista di Tony Soprano, che è affascinata e intimorita allo stesso tempo da lui.

L'antieroe prende in prestito dai personaggi dei *gangster movie* e dai cattivi del melodramma molte delle sue caratteristiche, l'appeal dell'antieroe è fondamentalmente basato sull'estetica del cattivo ragazzo; nei primi minuti del primo episodio di Lucifer, il protagonista è subito riconoscibile come il classico *bad boy*: sfreccia sulla sua decappottabile nera, fuma e corrompe un agente di polizia che vuole multarlo per eccesso di velocità.

Eaton²⁰ nella sua spiegazione sui *rough Heros* ci spiega che non condanniamo mai completamente questi personaggi dalle qualità discutibili perché hanno dei difetti che consideriamo lievi rispetto alla prospettiva generale, difetti periferici alla personalità del personaggio, scusabili o perdonabili e controbilanciati da alcune virtù. Attraverso alcuni espedienti descrittivi e narrativi, l'antieroe viene reso riconoscibilmente umano, in modo tale da agevolare i processi di immedesimazione di cui discuteremo di seguito.

Alberto Garcia²¹ spiega come determinate strategie narrative, come ad esempio la focalizzazione solamente sul punto di vista del protagonista, i primi piani emotivi e il fascino dell'interprete determinano il forte coinvolgimento dello spettatore della serie. Garcia spiega che le strategie messe in atto sono principalmente quattro: il confronto dell'antieroe con altri personaggi che vengono rappresentati come moralmente peggiori del protagonista, la rappresentazione di quest'ultimo in un contesto familiare che ci permette di valutarne aspetti intimi e vulnerabili, il senso di colpa del personaggio che attenua in un certo modo le azioni immorali compiute e la vittimizzazione del protagonista.

I cattivi telefilmici, tuttavia, non sono mai totalmente cattivi, ma cattivi con la giustificazione, poiché attraverso le informazioni che lo spettatore raccoglie di volta in volta riesce a contestualizzarne le azioni negative spesso giustificandole. Questo ci permette in qualche modo di non turbare gli equilibri morali a cui facciamo riferimento, riportare la stabilità in

¹⁹ Ivi, p. 56.

²⁰ Anne Wescott Eaton, *Rough Heroes of the New Hollywood*, «Revue Internationale de Philosophie», vol. 254, n. 4, 2010, pp. 511-24.

²¹ Alberto Nahum Garcia, *Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance*, in *Homeland: Fear and Distrust as Key Elements of the Post-9/11 Political-Spy Thriller*, a cura di Pablo Echart e Pablo Castrillo Maortua, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2016, pp. 52-70.

questa tipologia di narrazione non è semplice e lo si fa attraverso il percorso di redenzione intrapreso dai protagonisti. Questo meccanismo risponde alle esigenze narrative occidentali, che strutturano ogni forma di narrazione, in particolar modo le *life narratives* e le autobiografie, sul modello redentivo.²²

4. Perché ci piacciono?

Gli anteroi esercitano un forte fascino poiché la loro natura è moralmente complessa, essi sono buoni e cattivi allo stesso tempo e per tale ragione risultano imprevedibili e di difficile interpretazione. Nonostante questi personaggi siano di base negativi e manifestino caratteristiche che in un nostro vicino di casa o collega di lavoro troveremmo intollerabili, ci affezioniamo moltissimo a loro. Di recente Fox, infatti, aveva deciso di sospendere *Lucifer* alla sua terza stagione, ma i fan profondamente fidelizzati hanno scatenato una mobilitazione virale talmente vasta da spingere Netflix a adottare il diavolo dal cuore tenero e a produrne una quarta stagione.

A questo punto, però, sorge spontanea la domanda sul perché simpatizziamo tanto con questa tipologia di personaggio. La familiarità che ci lega all'anteroe, simile ai rapporti di confidenza e affetto che intratteniamo con le persone reali, è agevolata dalla struttura seriale. Le serie tv, infatti, sono delle *long-term narrative*, che proprio in funzione della lunga durata incentivano il senso di complicità con i personaggi del racconto.²³ La familiarità influisce sul giudizio morale determinando una sorta di cecità, spiegata da Vaage²⁴ nel saggio *Blinded by Familiarity* del 2014 partendo dall'assunto psicologico che più conosciamo il background e la storia personale di una persona reale o di un personaggio e più saremo disposti a giustificarne le azioni, anche quelle particolarmente immorali. In altre parole, lo spettatore, a causa della lunga frequentazione con il personaggio e il suo universo narrativo, non riesce a fare una valutazione imparziale e pertanto non è in grado di percepire la reale portata negativa delle sue azioni e interpreta quelle degli altri personaggi (antagonisti) come peggiori; in questo modo il protagonista viene percepito come moralmente preferibile rispetto ad altri personaggi della storia. Secondo Smith,²⁵ infatti, apprezziamo le qualità dell'anteroe nonostante il suo essere cattivo, poiché le numerose strategie narrative messe in atto da scrittori e sceneggiatori ci fanno affezionare a questi personaggi attraverso un divertente mix di trasgressioni e buone azioni. Sempre secondo Smith è la differenza di livello ontologico – che intercorre tra il livello della realtà dello spettatore e il livello della finzione narrativa – a permetterci di fruire e di apprezzare il paradosso del personaggio che è contemporaneamente buono e cattivo.

Ma in che misura riusciamo ad apprezzare questi personaggi nonostante i loro lati negativi? L'asimmetria emotiva²⁶ generata dalla nostra stima per un personaggio di finzione che nella realtà disprezzeremmo si basa su due meccanismi testuali: il *reality check* e il

²² Dan P. McAdams, *The Redemptive Self: Generativity and the Stories Americans Live By*, in «Research in Human Development», vol. 3, nn. 2-3, 2006, pp. 81-100.

²³ Bernardelli, *op. cit.*, p. 54.

²⁴ Margrethe Bruun Vaage, *Blinded by Familiarity. Partiality, Morality and Engagement with Tv Series*, in *Cognitive Media Theory*, a cura di T. Nannicelli e P. Taberham, London, Routledge, 2014, pp. 268-284.

²⁵ Murray Smith, *Just What Is It That Makes Tony Soprano Such an Appealing, Attractive Murderer?* in *Ethics at the Cinema*, a cura di W. Jones e S. Vice, Oxford, Oxford University Press, 2011, pp. 66-90.

²⁶ Margrethe Bruun Vaage, *Fictional Reliefs and Reality Checks*, «Screen», vol. 54, n. 2, 2013, pp. 218-237.

fictional relief. Il primo meccanismo si innesca quando nel testo qualcosa spinge il lettore a riflettere sulle conseguenze morali e sociali che le azioni del protagonista potrebbero avere nella realtà. Il secondo invece consiste in una momentanea variazione dei nostri limiti morali che Raney definisce «moral disengagement for the sake of enjoyment».²⁷ Le serie incentrate sui personaggi antieroi si basano su un alternarsi di *fictional relief* – che permettono allo spettatore di essere momentaneamente congedato dal peso delle conseguenze delle azioni negative del personaggio – e *reality check* che riportano lo spettatore alla realtà.

In realtà le caratteristiche ambigue e immorali del protagonista non mancano di fascino; come vedremo in seguito nella valutazione e nel gradimento di determinate narrazioni il nostro giudizio si basa più sull'attrattiva che sulla valutazione morale dei lati negativi del personaggio. Lo spettatore si confronta con la rappresentazione del male con la stessa fascinazione con cui osserva una creatura aliena. Smith²⁸ conferma come il fascino di personaggi come Tony Soprano risieda proprio in un certo livello di apprezzamento estetico per ciò che è trasgressivo a livello morale. In particolare, ciò che ci affascina è il fatto che questi individui siano molto potenti. Il desiderio per il potere è un meccanismo che con l'evoluzione non siamo riusciti ad abbandonare, un'eredità della vita umana delle origini che ci dà un forte senso di piacere, tanto da far presupporre che guardare persone potenti sullo schermo provochi degli effetti piacevoli anche a livello fisico.

Gli spettatori probabilmente apprezzano particolarmente questa tipologia di narrazioni poiché consentono loro di godersi dei momenti di evasione dalle regole morali della società e indulgere in un breve, ma intenso, momento di immoralità. Smith utilizzando come esempio Tony Soprano ci spiega come paradossalmente siamo attratti da questo personaggio per la sua normalità: egli è il classico padre di famiglia italo-americano – lo stesso Dexter Morgan, navigato assassino, a prima vista appare come un innocuo e innocente ragazzo della porta accanto – ma, allo stesso tempo, dall'altro lato, apprezziamo le scappatoie narrative fornite dalla serie. Pertanto, questi personaggi moralmente complessi ci danno la possibilità di fare una esperienza vicaria per alleggerire il nostro egoismo soppresso.

Le serie incentrate sulla figura dell'antieroe prendono in prestito dalle storie di gangster l'idea del potere come fulcro della narrazione. La consapevolezza di avere potere ha dei risvolti cognitivi, comportamentali e affettivi, innalza i livelli di autostima e le persone al comando sono quelle che sono disposte a correre maggiori rischi, ottengono effetti positivi in maggior misura e tendenzialmente risultano più sensibili al potenziale guadagno.²⁹ Questi effetti del potere hanno una spiegazione evolucionistica: nel mondo animale, e in quello dei nostri antenati i membri potenti erano anche quelli con maggiore accesso al cibo e alle opportunità di accoppiamento e quindi avevano maggiori probabilità di sopravvivenza. Il potere, inoltre, ha degli effetti precisi nelle aree del cervello deputate alla ricompensa e alla produzione di dopamina, che viene rilasciata nel cervello quando compiamo delle azioni utili alla sopravvivenza. Fare esperienza del potere condiziona il rilascio di dopamina e di conseguenza una sensazione di benessere, dovuta anche alla riduzione del cortisolo, ormone dello stress, che si innalza quando ci sentiamo impotenti di fronte a certe situazioni. Un altro neurotrasmettitore coinvolto è la serotonina, l'ormone sociale per eccellenza che viene rilasciato quando ci sentiamo rispettati all'interno del gruppo e quando i nostri simili riconoscono la nostra posizione e il nostro ruolo. Possiamo non essere consapevoli a pieno di tali impulsi, ma l'evoluzione ci ha dato un cervello che ci ricompensa quando cerchiamo la dominanza sociale, dalla quale deriva il potere.

²⁷ Arthur A. Raney, *The Role of Morality in Emotional Reactions and Enjoyment of Media Entertainment*, «Journal of Media Psychology», vol. 23, n. 1, 2011, pp. 18-23: 20.

²⁸ Smith, *op.cit.*

²⁹ Margrethe Bruun Vaage, *The Antihero in American Television*, New York, Routledge, 2016, ed. Kindle, pos. 99.

Possiamo dedurre che quando, comodamente seduti sul nostro divano, ci gustiamo una serie tv che ha come protagonista un personaggio che consideriamo molto potente con cui iniziamo a familiarizzare, in virtù del lungo periodo di visione che ci permette di empatizzare con esso, godiamo degli effetti benefici legati al potere, anche se in maniera vicaria. L'esperienza empatica incarnata con questi antieroi potenti ci consente un sollievo momentaneo dallo stress della nostra quotidianità.

Taylor³⁰ ci spiega come la figura dell'antieroe svolga un'importante funzione aiutando gli spettatori a fare una rivalutazione dell'etica dominante della nostra società (cristiana, ebraica). Il personaggio cattivo serve a farci fare una riflessione morale, dandoci l'opportunità di riflettere e mettere in discussione i limiti e confini di ciò che consideriamo giusto e sbagliato. Dall'altro lato questo tipo di narrazione fa emergere valutazioni di tipo estetico, in altre parole ne apprezziamo le qualità in funzione del suo essere artefatto, sia per quanto riguarda le caratteristiche stilistiche che di plot. Insomma, guardiamo a questi prodotti narrativi come ad un oggetto estetico e le valutazioni che emergono sono il frutto di una tv di qualità che unisce attori di talento, budget elevati, qualità e stile, una certa propensione all'intertestualità e ad altre forme narrative. Mittel,³¹ esperto di serie, parla di *operational allegiance*, spiegando che il piacere che deriva dalla visione di prodotti televisivi complessi è simile al piacere di risolvere un puzzle, il tentativo di comprendere personaggi dalle numerose sfumature è un gioco particolarmente piacevole che mette alla prova le capacità dello spettatore. Pertanto, come spiega Margrethe Bruun Vaage³² i personaggi complessi, a differenza degli eroi tradizionali, non solo danno pepe alla narrazione, aggiungendo azione e suspense, rendendo tutto maggiormente gratificante e mostrandosi in grado di condizionare delle risposte emotive legate all'universo finzionale, ma ci fanno riflettere anche sul modo in cui esse sono costruite, quindi generano emozione estetica.

Du Bos spiega come le immagini forti o negative determinino effetti maggiormente intensi rispetto alle immagini positive che possono sì essere piacevoli, ma a volte anche noiose. Pertanto, i piaceri forniti da questa esperienza non sono solamente di carattere cognitivo, ma anche fisico. L'effetto che comunemente chiamiamo *sympathy for the devil* probabilmente ha poco a che vedere con l'impegno dello spettatore nella ricerca di ragioni per difendere l'antieroe e più con una semplice e basilare sensazione di piacere. Tale rappresentazione del male sembra essere particolarmente piacevole dal punto di vista estetico e gli spettatori sembrano preferire prodotti che siano divertenti ma anche gradevoli, il desiderio di intrattenimento sovrasta quello della valutazione morale e l'apprezzamento estetico di questo tipo di prodotto, quindi, indebolisce i sistemi di risposta morale riducendone la rilevanza.

Oltre ad essere particolarmente coinvolgenti dal punto di vista narrativo, questi prodotti generano delle riflessioni e un effetto inspiegabile, è proprio questo l'effetto dell'estetica operativa nelle serie basate sugli antieroi: farci riflettere non solo sul modo in cui essi sono costruiti, ma anche sul modo in cui hanno effetto su di noi che riusciamo a empatizzare e simpatizzare con questi personaggi immorali.

³⁰ Aaron Taylor, *A Cannibal's Sermon: Hannibal Lecter, Sympathetic Villainy and Moral Reevaluation*, «Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image», vol. 4, 2014, pp. 184-207.

³¹ Jason Mittel, *Complex Tv: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press, 2015.

³² Bruun Vaage, *op. cit.*

5. ADT, identificazione e disimpegno morale

La *affective disposition theory* (ADT),³³ nata per spiegare il ruolo delle emozioni nell'esperienza dell'intrattenimento, postula che i giudizi morali fatti dai fruitori di vari prodotti mediali possono influenzare la fruizione stessa della narrazione. Raney³⁴ spiega come i lettori/spettatori siano costantemente impegnati in un lavoro di giudizio morale sui personaggi in modo tale da stabilire il confine tra buoni e cattivi.

La ADT, utilizzata soprattutto per spiegare i processi alla base della visione dei *crime drama*, illustra come il divertimento sia determinato da una predisposizione positiva nei confronti del protagonista (negativa nei confronti dell'antagonista) basata su una valutazione morale del personaggio; in altre parole il personaggio che si comporta in maniera conforme alle norme sociali condivise viene considerato in modo positivo, quindi ci piace. La ADT spiega i processi di gradimento delle narrazioni con eroi tradizionali, tuttavia, negli ultimi anni, abbiamo visto come siano aumentate le produzioni che hanno per protagonista un antieroe, che di conseguenza mettono in discussione le basi della teoria ADT. Abbiamo visto come gli eroi tradizionali siano generalmente semplici e puri e gli antieroi, invece, moralmente complessi e manifestino caratteristiche simili a quelle dell'eroe, ma contemporaneamente si comportino in modi che potremmo considerare sbagliati dal punto di vista morale. Secondo la ADT, questi personaggi dovrebbero tendenzialmente essere considerati come negativi e pertanto le narrazioni di cui sono protagonisti dovrebbero risultare meno piacevoli; gli psicologi dell'intrattenimento hanno cercato di spiegare la crescente popolarità delle storie con un protagonista la cui condotta morale è ambigua confermando come tali narrazioni incontrino i gusti del pubblico più di quelle con protagonisti tradizionali. Questi studi hanno identificato diversi fattori che spiegano la grande preferenza del pubblico per questi personaggi: identificazione, disimpegno morale e alcuni tratti della personalità.

Come abbiamo anticipato, il giudizio morale gioca un ruolo chiave nel processo di gradimento dell'eroe tradizionale, in particolare per quanto riguarda quelli nelle storie basate sullo schema crimine-punizione. Ci affezioniamo in una certa misura a questi personaggi e questo attiva determinati livelli di preoccupazione empatica, per di più prendiamo solitamente le parti dei personaggi che consideriamo moralmente positivi e, al contrario, ci distacciamo da quelli che consideriamo moralmente negativi. Normalmente vogliamo ricompensare i comportamenti appropriati affinché il bene trionfi e gli equilibri non vengano turbati e tale sistema di giustizia semplice ed essenziale regge le strutture narrative occidentali da secoli. L'intensità della disposizione nei confronti del personaggio insieme agli esiti dell'esperienza narrativa determinano l'intensità del divertimento, tuttavia gli antieroi sono complessi dal punto di vista morale, ambigui, difettosi e se il processo di gradimento del personaggio inizia dal giudizio morale dei suoi comportamenti allora il nostro antieroe partirà sempre da una posizione molto svantaggiata rispetto all'eroe. Per fortuna non è questo il caso, infatti, da alcuni studi è emerso come la formula della narrazione con antieroe sia diversa da quella che ha per protagonista un eroe tradizionale.

Quando ci avviciniamo a questo tipo di narrazione è l'identificazione, piuttosto che il giudizio morale, a determinare il gradimento della narrativa antieroeica. Probabilmente

³³ Teoria proposta da Zillmann e Cantor nel 1972 e ripresa poi da altri teorici dei media e dell'intrattenimento come Raney.

³⁴ Arthur A. Raney, Hannah Schmid, Julia Niemann & Michael Ellensohn, *Testing Affective Disposition Theory: A Comparison of the Enjoyment of Hero and Antihero Narratives*, paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Chicago, IL, May 2009, web, ultimo accesso: 23 settembre 2018, <<https://www.researchgate.net/publication/274710596/download>>.

perché gli antieroi vengono percepiti come più realistici rispetto ai perfetti eroi tradizionali. Konjin e Hoorn,³⁵ infatti, hanno spiegato come personaggi ambivalenti vengano considerati maggiormente realistici. Gli antieroi sono spesso ambivalenti e incarnano evidenti difetti e debolezze, operano in modo egoistico e ignorano le convenzioni sociali, ma allo stesso tempo sono in qualche modo ammirevoli e agiscono, in modi spesso non convenzionali, per il bene. Gli spettatori, per tutto ciò, vedono personaggi così sregolati ma, in fondo, ben intenzionati come più simili a loro,³⁶ di conseguenza risulta più agevole relazionarsi con loro, proprio in funzione della loro complessità morale che favorisce i processi di identificazione.

Quindi, vediamo come il realismo determini una certa forma di gradimento nei confronti dei *bad boy*, ma nonostante questo essi restano ad ogni modo personaggi moralmente deplorable che violano spesso le aspettative morali sociali. Come fanno, allora, i fan a identificarsi con personaggi le cui condotte disprezzerebbero nella realtà quotidiana? Probabilmente la forte identificazione con l'antieroe non dipende dal non curarsi totalmente delle componenti negative di quest'ultimo. In uno studio di Janicke e Raney,³⁷ basato sulla serie tv *24*, è emerso come il giudizio morale negativo riguardo al personaggio Jack Bauer fosse positivamente correlato con il gradimento dell'episodio. Una probabile spiegazione potrebbe fornircela il disimpegno morale, concetto messo a punto da Bandura³⁸ per spiegare una serie di strategie cognitive (generalmente otto) che mettiamo in atto nella vita quotidiana per scusare le nostre azioni immorali, o quelle di amici e parenti, poiché condannarle potrebbe determinare alti livelli di dissonanza cognitiva. Per evitarla, il nostro cervello rivaluta l'azione immorale, le motivazioni che l'hanno determinata o addirittura i suoi esiti come giustificabili: in altre parole, cerchiamo di scusare i nostri comportamenti deplorable per evitare auto-sanzioni e senso di colpa che il cervello non potrebbe sopportare.

Attraverso il processo di identificazione sostituiamo momentaneamente la nostra identità con quella dei personaggi, pertanto assumiamo anche i loro tratti di personalità e i loro stati mentali e maggiore è l'identificazione, maggiore è la probabilità di disimpegno morale. Un numero di ricerche crescenti ha fornito una serie di dati che dimostrano come tale processo cognitivo emerga anche in contesti mediatici. Gli spettatori, in questo caso, rivalutano le azioni dei propri amici seriali per preservare i sentimenti positivi nei loro confronti. Raney sostiene che gli spettatori attuano questi processi generalmente inconsciamente poiché questo permette loro di godersi al meglio qualsiasi forma di narrazione; gli individui, infatti, utilizzano le narrazioni come una forma di svago e, per tale ragione, sono disposti a sacrificare i loro giudizi morali all'altare del divertimento. A tal proposito, con l'intento di salvaguardare i sentimenti positivi nei confronti del protagonista trovano delle scuse per giustificare o sottostimare le azioni o gli atteggiamenti negativi del loro beniamino e tale logica si applica perfettamente alla narrativa che ha come protagonista un antieroe.

È probabile, inoltre, che sia proprio l'identificazione a determinare i processi di disimpegno morale. In uno studio di Janickie,³⁹ infatti, 234 partecipanti sono stati sottoposti alla

³⁵ Elly A. Konijn & Johan F. Hoorn, *Some like it bad: Testing a model for perceiving and experiencing fictional characters*, «Media Psychology», vol. 7, n. 2, 2005, pp. 107-144.

³⁶ Mina Tsay, M. e Maja K. Krakowiak, *The Impact of Perceived Character Similarity and Identification on Moral Disengagement*, «International Journal of Arts and Technology», vol. 4, n. 1, 2011, pp. 102-110.

³⁷ Sophie Janicke e Arthur A. Raney, *Exploring the Role of Identification and Moral Disengagement in the Enjoyment of an Antihero Television Series*, «Communications», vol. 40, n. 4, 2015, pp. 485-495.

³⁸ Albert Bandura, *Selective Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency*, «Journal of Moral Education», vol. 31, n. 2, 2002, pp. 101-119.

³⁹ Janicke e Raney, *op. cit.*

visione di alcuni film per valutare i livelli di identificazione e disimpegno morale al fine di comprendere come avvenga il processo di fruizione dalle narrazioni antieroiche e il divertimento che ne deriva. Con la narrativa tradizionale, l'attitudine positiva è basata sulla valutazione morale che lo spettatore fa del protagonista, ma con le narrazioni non tradizionali non avviene la stessa cosa. Ciò che avviene in questo caso è una forte identificazione con il protagonista antieroico che determina alti livelli di gradimento; i dati dello studio, infatti, confermano che gli spettatori si identificavano molto con il protagonista e, di conseguenza, erano maggiormente predisposti positivamente nei suoi confronti, determinando un maggiore gradimento della narrazione.

6. Conclusioni

Possiamo concludere quindi che il fine di queste narrazioni non è solamente catturare l'attenzione estetica dello spettatore, ma indurlo ad una riflessione profonda che gli permetta di guardare al male attraverso il filtro narrativo, di esorcizzarlo e di tracciare il confine tra bene e male. Lo spettatore inoltre cerca una scappatoia dall'inevitabilità del male e lo fa attraverso la catarsi che deriva dalla visione della redenzione del personaggio immorale. Dal punto di vista socio-culturale, la vasta diffusione del personaggio antieroico nella narrativa seriale contemporanea potrebbe costituire una risposta alla crisi del maschio occidentale. Pertanto, tali personaggi sono rappresentazione del rapporto conflittuale che l'uomo occidentale intrattiene con la società contemporanea, che gli sottrae il ruolo di padre di famiglia che provvede al sostentamento della famiglia e lo pone al centro dello scontro tra mascolinità tradizionale e nuovi modelli sociali. Nondimeno, e futuri studi potranno confermarlo, notiamo come le protagoniste donne in questo tipo di narrazione siano relativamente poche e tutte in serie tv recenti come *Nurse Jackie*, *Weed* e *Good Behavior*. Probabilmente anche queste rappresentazioni servono ad illustrare la situazione contemporanea della donna occidentale in lotta con le convenzioni sociali.