

***Alma Mater Studiorum – Università di Bologna***

DOTTORATO DI RICERCA IN  
Arti visive, performative e mediali

Ciclo XXXI

**Settore Concorsuale:** 10/C1 (Teatro, Musica, Cinema, Televisione e Media Audiovisivi)

**Settore Scientifico Disciplinare:** L-ART/06 (Cinema, Fotografia e Televisione)

TITOLO

*Le forme* del personaggio

Tipologie, morfologie e sistemi di relazione degli individui finzionali nelle  
narrazioni seriali televisive contemporanee

**Presentata da:** Sara Casoli

---

**Coordinatore Dottorato**

Prof. Daniele Benati

---

**Supervisore**

Prof.ssa Monica Dall'Asta

---

**Esame finale anno 2019**

## Abstract

Il personaggio è uno degli elementi narrativi che, nonostante la capitale importanza e il ruolo centrale che occupa nelle narrazioni, più ha sofferto di trascuratezza teorica a causa della scivolosità semantica del concetto e della sua natura proteiforme. Il lavoro si prefigge di indagare la nozione di personaggio e, nello specifico, quella di personaggio nelle narrazioni seriali televisive contemporanee di genere drammatico, individuando le sue caratteristiche e funzioni specifiche, le modalità con cui è costruito e le tipologie e conformazioni con cui si manifesta nei mondi narrativi che la serialità televisiva ci propone oggi.

Tramite una fenomenologia di questo tipo di personaggio, atta a descrivere le sue caratteristiche fondamentali, si vedrà come esso possa intendersi come una figura, in una duplice accezione: una *figura del testo*, che emerge grazie a precise conformazioni estetiche date da una commistione di elementi narrativi (legati alle specificità delle narrazioni seriali e in particolare a quelle delle narrazioni estese) e figurativi; una *figura del contesto* che, frutto di un preciso contesto storicamente determinato, si fa portatrice e mediatrice di particolari temi, istanze e questioni socio-culturali. Per cogliere appieno questa doppia sfaccettatura e chiarire come entrambe siano responsabili della caratterizzazione e conformazione della sua identità di individuo finzionale in un universo diegetico, si utilizzeranno gli strumenti della narratologia post-classica, e in particolare la metodologia neo-formalista (Levine 2015). Così facendo, si vuole avanzare l'idea che il personaggio seriale televisivo sia pensabile come “un campo di battaglia”, un terreno di collisione tra forme di tipo estetico-testuale e forme di tipo socio-culturale che lo determinano e conformano. Per farlo, si prenderanno in considerazione due fattori “generativi” della caratterizzazione e dell'identità del personaggio seriale televisivo: la *morfologia*, ovvero quegli elementi che compongono “internamente” il personaggio dal punto di vista estetico e da quello della sua funzione culturale, e il *sistema di relazioni*, ovvero il collocamento del personaggio in un mondo narrativo con caratteristiche specifiche (tipo di serialità, transmedialità, intertestualità, transtestualità, ecc.) e la sua posizione in un network di personaggi. Incrociando questi

fattori, alla luce del loro essere semplici o complessi, si otterranno quattro tipologie di personaggio seriale televisivo: il personaggio *stereotipato* (morfologia e sistema relazionale entrambi semplici), il personaggio *individualizzato* (morfologia complessa e sistema relazionale semplice), il personaggio *popolare* (morfologia semplice e sistema relazionale complesso) e il personaggio *replicante* (morfologia e sistema relazionale entrambi complessi).

# INDICE

|   |     |
|---|-----|
| Introduzione.....   | 7   |
| CAPITOLO 1. UNA, NESSUNA, CENTOMILA TEORIE .....  | 21  |
| 1.1. Proteo c'est moi! "Afferrare" il personaggio .....                                       | 21  |
| 1.2. Le avventure teoriche del personaggio .....  | 25  |
| 1.2.1. <i>Da Aristotele allo strutturalismo</i> .....   | 26  |
| 1.2.2. <i>La narratologia e gli approcci inclusivisti</i> .....                               | 36  |
| 1.2.3. <i>Il personaggio come "unitas multiplex"</i> .....                                    | 45  |
| 1.2.4. <i>Il personaggio come concetto</i> .....  | 50  |
| CAPITOLO 2. FENOMENOLOGIA DEL PERSONAGGIO SERIALE TELEVISIVO.....                             | 56  |
| 2.1. La sindrome di Pinocchio: il personaggio come figura.....                                | 58  |
| 2.2. Figure nel testo: le caratteristiche "testuali" del personaggio seriale televisivo ..... | 63  |
| 2.2.1. <i>Il "personaggio per immagini": una questione di caratterizzazione</i> .....         | 68  |
| 2.2.2. <i>The importance of being serial: il personaggio seriale</i> .....                    | 75  |
| 2.2.3. <i>L'identità del personaggio seriale come "concordanza discordante"</i> .....         | 88  |
| 2.3. Figure fuori dal testo: personaggi seriali e contesto socio-culturale .....              | 94  |
| 2.3.1. <i>Sui rapporti tra serie televisive e narrazione popolare</i> .....                   | 95  |
| 2.3.2. <i>Personaggi e "popular seriality"</i> .....  | 100 |
| CAPITOLO 3. LE FORME DEL PERSONAGGIO SERIALE TELEVISIVO .....                                 | 105 |
| 3.1. L'emergere delle forme .....   | 105 |
| 3.2. La seconda vita delle forme: il neo-formalismo e i suoi vantaggi .....                   | 110 |
| 3.2.1. <i>"Forme eternamente nuove"</i> .....   | 110 |
| 3.2.2. <i>Il formalismo è morto, viva il (neo-)formalismo</i> .....                           | 117 |
| 3.2.3. <i>Il personaggio come luogo in cui le forme collidono</i> .....                       | 124 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.3. Elementi per uno studio formale del personaggio seriale .....   | 132 |
| 3.3.1. <i>La morfologia del personaggio</i> .....  | 133 |
| 3.3.2. <i>Il personaggio come elemento di un sistema</i> .....   | 138 |
| 3.3.3. <i>Somiglianze di famiglia: verso una tipologizzazione del personaggio seriale televisivo</i> ..... | 145 |
| <br>CAPITOLO 4. IL PERSONAGGIO STEREOTIPATO .....  | 152 |
| 4.1. Il personaggio stereotipato: istruzioni per l'uso .....   | 153 |
| 4.1.1. <i>Tra "tipo" narrativo e "stereotipo" culturale</i> .....  | 154 |
| 4.1.2. <i>Personaggi stereotipati e struttura narrativa seriale</i> .....                                  | 157 |
| 4.2. Detectives e gender: la <i>convenzionalità</i> del personaggio stereotipato .....                     | 162 |
| 4.2.1. <i>Morfologia e codificazione testuale: il ruolo del genere</i> .....                               | 163 |
| 4.2.2. <i>Morfologia e codificazione tematica: tra genere e gender</i> .....                               | 167 |
| 4.2.3. <i>Un mondo narrativo semplice: mainstream tv dramas</i> .....                                      | 173 |
| 4.2.4. <i>Verso una complessificazione del personaggio stereotipato</i> .....                              | 177 |
| <br>CAPITOLO 5. IL PERSONAGGIO INDIVIDUALIZZATO .....  | 182 |
| 5.1. Nota sull'individualità .....   | 183 |
| 5.2. Emma Bovary & Co: la morfologia complessa del personaggio individualizzato .....                      | 187 |
| 5.2.1. <i>Una "complessità centripeta": sviluppo e interiorità</i> .....                                   | 190 |
| 5.2.2. <i>"Trans-soggetti" e antieroi</i> .....  | 196 |
| 5.3. Un mondo narrativo semplice: character-centered television dramas .....                               | 206 |
| <br>CAPITOLO 6. IL PERSONAGGIO POPOLARE .....  | 210 |
| 6.1. "Oggi non ho intenzione di morire". Personaggi morfologicamente semplici .....                        | 212 |
| 6.1.1. <i>"Individual-like type" e personaggio socio-semiotico</i> .....                                   | 216 |
| 6.1.2. <i>Il personaggio popolare come "soggetto ramificato"</i> .....                                     | 224 |
| 6.2. Una complessità centrifuga. Il sistema relazionale del personaggio popolare .....                     | 227 |

|  |         |
|--|---------|
| 6.2.1. <i>Mondi narrativi interconnessi e narrazioni policentriche</i> .....   | 229     |
| 6.2.2. <i>Verso l'infinito, ma non oltre</i> .....   | 235     |
| <b>CAPITOLO 7. IL PERSONAGGIO REPLICANTE</b> .....   | 241     |
| 7.1. La complessità morfologica del personaggio replicante .....   | 244     |
| 7.1.1. <i>“Fili avevo ed or non più, eppur non cado giù”</i> : il personaggio replicante come<br>“ <i>type-like individual</i> ” ..... | 245     |
| 7.1.2. <i>Personaggi replicanti come “figure seriali”</i> .....  | 250     |
| 7.2. La complessità relazionale del personaggio replicante .....   | 257     |
| 7.2.1. <i>Proliferazione sincronica e “parallel seriality”</i> .....   | 258     |
| 7.2.2. <i>Proliferazione diacronica e “catene seriali”</i> .....   | 260     |
| 7.3. Personaggi replicanti come “medium del cambiamento” mediale .....   | 263     |
| 7.3.1. <i>La catena seriale della Bella Addormentata</i> .....   | 266     |
| 7.4. Il personaggio replicante e i cambiamenti socio-culturali .....   | 270     |
| <br>Conclusioni .....  | <br>276 |
| <br>Serie televisive citate .....  | <br>281 |
| <br>Bibliografia .....   | <br>287 |

## Introduzione

Il terzo episodio (“Il randagio”) di *Westworld – dove tutto è concesso* si apre con Dolores Abernathy che legge un brano tratto da *Alice nel Paese delle Meraviglie*: “ero la solita Alice stamattina al risveglio? Mi sembra proprio di ricordare che mi sentivo un po’ diversa. Ma se non sono la stessa, il quesito allora è: chi sono io in questo mondo?”. Un discorso sulla situazione del personaggio nelle narrazioni seriali televisive contemporanee non può che partire esattamente dalla domanda che si pone Dolores: chi (o che cosa) è un personaggio televisivo seriale? Per rispondere, può essere utile partire proprio da Dolores, uno dei personaggi più affascinanti e complessi del panorama seriale televisivo. L’intera serie *Westworld* – nel suo essere una meta-narrazione sulla costruzione dei personaggi – si offre come un laboratorio in cui sezionare e analizzare diverse questioni che ruotano attorno al personaggio, dal momento che la trama racconta proprio della costruzione di questi “residenti”<sup>1</sup> (tra cui Dolores) in quanto personaggi di un mondo diegetico. Guardando i residenti, ascoltando i loro dialoghi e seguendo il percorso che li porta dall’essere marionette iscritte in archi narrativi a individui (anche se finzionali) autoconsapevoli, si iniziano a intravedere alcuni “punti critici” della nozione di personaggio: il rapporto con il testo (Maeve: “ci sono delle eleganti strutture formali, una sorta di bellezza ricorsiva ma complessa”)<sup>2</sup>; il rapporto con il mondo diegetico (Dolores: “abbiamo vissuto tutta la vita in questo giardino ammirati della sua bellezza, senza renderci conto che c’era un ordine, uno scopo. E lo

---

<sup>1</sup> Nella serie tv, il parco a tema “Westworld” è un mondo narrativo tridimensionale, un microcosmo in stile vecchio West in cui ricchi clienti (letteralmente) entrano e nel quale possono, senza obbligo di rispettare alcuna legge civile o morale, vivere le storie che maggiormente preferiscono. All’interno del parco, i clienti interagiscono con i ‘residenti’, ovvero degli automi dalle sembianze perfettamente umane che interpretano dei ruoli preimpostati seguendo cicli narrativi scritti dagli autori (ma adattabili a seconda delle richieste degli ospiti). Alla fine di ogni ciclo, ovvero quando l’ospite si stanca e/o il residente muore, questi ignari personaggi vengono resettati, pronti per iniziare una nuova storia. Nella vicenda narrata nella prima stagione, alcuni residenti – seguendo una mappa mentale (chiamata il “labirinto”) lasciata iscritta nel loro codice dal loro creatore Arnold (morto anni prima) – riescono a superare una sorta di test di Turing e a raggiungere l’autocoscienza.

<sup>2</sup> Dialogo tra Maeve e Felix (un impiegato della Delos Corp, e quindi un umano “vero”), episodio 01x08, “Segni di cedimento”.

scopo è tenerci qui. L'incantevole trappola è dentro di noi perché è noi")<sup>3</sup>; la relazione con gli autori (Maeve: "sono morta con gli occhi aperti e ho visto i padroni che muovono i fili. Le nostre vite, le nostre morti, sono giochi per loro")<sup>4</sup>; il rapporto con gli "ospiti", e per estensione con gli spettatori (Logan: "il tuo mondo è stato fatto per me e per persone come me, non per te e persone come te").<sup>5</sup> La serie creata da Jonathan Nolan e Lisa Joy, pertanto, si può leggere come un esempio virtuoso e un tentativo di affrontare, anche se in modo metanarrativo e all'interno di un testo finzionale, la spinosa questione del personaggio nelle narrazioni seriali televisive di oggi, a testimonianza di quanto, nella generale "complessificazione" (Mittell 2006, 2015) che ha investito le narrazioni seriali, quello del personaggio sia un argomento ancora fumoso e tuttavia urgente, la cui trattazione è stata forse troppo a lungo rimandata. Con l'affermarsi di narrazioni composte da

short, but intense sound-vision bytes; non linearity [...]; an information overload; costellatory access to diverse materials; bricolage at its principle of composition; reception – (as much as production-) driven aesthetic; polysemy, in respect of meanings, diversity, in respect of pleasures (Nelson 2000, 111),

anche il personaggio seriale ha subito un processo di diversificazione e complessificazione che lo impone all'attenzione del pubblico e lo rende una questione teorica non più procrastinabile. Il momento pare calzante anche in virtù della particolare congiuntura in cui ci troviamo, nella quale la sovrabbondanza di prodotti, "di qualità" o meno, ha generato, assieme a comportamenti di fruizione bulimici, una stagnazione e un rigurgito nelle forme estetico-narrative di cui il personaggio, inevitabilmente, ha risentito. E in questa circostanza, con un'estetica della narrazione seriale televisiva ormai matura – stantia o persino irrancidita in alcuni casi – i personaggi seriali offrono balenii di auto-riflessività che consentono un'analisi efficace della loro natura e peculiarità.

Il presente lavoro vuole, dunque, essere una riflessione sulla situazione del personaggio nella serialità televisiva contemporanea, sfruttando l'abbondanza quantitativa e la

---

<sup>3</sup> Dialogo tra Dolores e Teddy, episodio 01x10, "La mente bicamerale".

<sup>4</sup> Dialogo tra Maeve e Hector, episodio 01x09, "La memoria portante".

<sup>5</sup> Dialogo tra Logan e Dolores, episodio 01x09, "La memoria portante".

varietà qualitativa che la scena offre. Quello del personaggio è un tema ancora poco discusso nell'ormai vasto e variegato campo di studi che si occupa di fiction televisiva. Certamente, ci sono stati studiosi che si sono occupati di *personaggi* televisivi, ma si è trattato di studi di casi specifici o analisi di certe tendenze all'interno di riflessioni in merito alla più generale condizione della serialità. A tal proposito ricordiamo, per esempio, i lavori di Wondemaghen (2015) e Price Wood (2015) rispettivamente su Walter e Skyler White (*Breaking Bad*), le analisi (Stoddart 2007)<sup>6</sup> incentrate sulle modalità di rappresentazione dei personaggi femminili in *Mad Men*, gli studi sui nuovi eroi dell'immaginario seriale (Grasso e Penati 2016) e quelli sugli antieroi (Bruun Vaague 2015, Bernardelli 2016, Martin [2013] 2018). Ciò che ancora stenta<sup>7</sup> a prendere piede è uno studio sul *personaggio* seriale in quanto problema teorico ed elemento narrativo da investigare nelle sue peculiarità. Eppure, il personaggio è, senza dubbio, una delle componenti della narrazione maggiormente influenti nel determinare la conformazione delle serie televisive e il loro successo: quanto pesa, nel conformare il genere dei *procedurals* e dei *crime drama*, la fisionomia (o, come avremo modo di approfondire, il gender) del detective? Che cosa sarebbe *Orange is the New Black* senza il suo cast corale di donne, personaggi così finemente tratteggiati, sfaccettati e approfonditi (grazie soprattutto alla tecnica del flashback) da reggere il peso di una narrazione che per sei stagioni si svolge nella staticità dell'ambiente carcerario? Che ne sarebbe di *Breaking Bad* senza Walter White e la sua progressiva esplorazione del lato oscuro insito nell'animo umano? Come farebbe il multiverso narrativo creato dalla Marvel a rimanere coeso senza quei personaggi che, travalicando le proprie singole narrazioni, si connettono reciprocamente in un sistema di relazioni transtestuali, transfunzionali e transmediali?

---

<sup>6</sup> Si fa riferimento ai cinque saggi che compongono la sezione della curatela di Scott Stoddart (2007) intitolata *The Women of Mad Men*, ovvero: "Mad Men and Career Woman: The Best of Everything?" (Tamar Jeffers McDonald, pp. 117-135); "A Mother like you': Pregnancy, the Maternal, and Nostalgia" (Diana Davidson, pp. 136-154); "Mad Men / Mad Women: Autonomous Images of Women" (Sara Rogers, pp. 155-164); "Maidensform: temporalities of Fashion, Femininity, and Feminism (Meenasarani Linde Murugan, pp. 166-185); "Every Woman Is a Jackie or a Marilyn: The Problematics of Nostalgia" (Tonya Krouse, pp. 186-204).

<sup>7</sup> Gli studi effettuati da Shane Denson e Ruth Mayer sulle figure seriali (§ capitolo 7 del presente lavoro) sono un raro esempio di problematizzazione della nozione di personaggio nelle narrazioni seriali. Altri spunti vengono da Gianfranco Marrone (2003) e da Paolo Bertetti (2011), che si sono occupati – rispettivamente con il Commissario Montalbano e con Conan il Barbaro – di delineare i contorni di quello che loro ribattezzano il "personaggio socio-semiotico" (§ capitolo 6).

In realtà, a interessarsi del personaggio sono stati in molti e appartenenti a svariati campi di ricerca, come i *literary studies* (la branca che vanta i contributi maggiori), cinema, filosofia del linguaggio, semiotica, narratologia, scienze cognitive, ecc. Nonostante un numero piuttosto consistente di contributi, il personaggio sembra essere stato guardato con certo sospetto, finendo volutamente per essere trattato in modo spesso marginale e sbrigativo. Uno dei motivi di questo (bis-)trattamento, sostengono Jens Eder, Fotis Jannidis e Ralf Schneider, è l'intrinseca *ubiquità* dei personaggi:

they are «there» but they do not appear to exist in reality – we do not meet them on the streets after all. They do exert influence on us, but we cannot interact with them directly. They are incredible versatile, they change over time and appear in different forms and media” (Eder, Jannidis e Schneider 2010, 3).

Nel primo capitolo si cercherà, quindi, di affrontare la questione dell'inafferrabilità della nozione del personaggio, vagliando le diverse scuole di pensiero e i vari approcci metodologici impiegati. La storia teorica del personaggio si rivelerà essere piuttosto avventurosa, alternando momenti di oscuramento e disinteresse a fasi di protagonismo indiscusso. La vulgata aristotelica che subordina il carattere all'azione viene messa in discussione a partire dall'affermazione dell'estetica romantica e, successivamente, da quella del modernismo, quando si impone la preminenza del personaggio sull'azione (Neri 2012, Stara 2004). Le sorti si invertono con lo strutturalismo, che al “personaggio-individuo” (Debenedetti 1963) sostituisce il “personaggio-funzione” e l'attante greimasiano. È solo a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso che questi due approcci, primi esclusivi, conoscono un momento di dialogo, complice l'affermazione della narratologia come strumento di studio delle forme e degli elementi narrativi (Chatman 1978, Rimmon-Kenan 1983, Margolin 1987, 1989, 1990, ecc.). Una volta riconosciuto il personaggio come individuo finzionale e funzione narrativa, si affaccia però il problema di maneggiare questa complementarità e la complessità che da essa deriva. Il tentativo di *definire* in senso univoco che cosa sia un personaggio (tanto più il personaggio seriale), un'entità costitutivamente cangiante e polimorfa, perde così di senso. Ovviamente, ciò non significa che non sia possibile impiegare delle definizioni (come si è fatto nel corso dei capitoli che seguono), le quali hanno una loro utilità e

necessarietà nell'“individuare con precisione il perimetro di un fenomeno per evitare ambiguità che possano incidere pesantemente sui risultati di ricerca” (Cardini 2017a, 41). Anziché ambire a trovare una definizione generale in grado di rispondere alla domanda “che cos'è il personaggio televisivo seriale?”, pare maggiormente rilevante e utile impiegare diverse definizioni, per costruirsi ogni volta un toolkit teorico-metodologico diverso a seconda di quello che è l'obiettivo della ricerca. Come sostiene Uri Margolin (1990a, 1990b), infatti, considerare il personaggio (qualsiasi tipo di personaggio) come un oggetto esistente di per sé di cui si vogliono carpire le verità nascoste è una prassi dannosa. Piuttosto, il personaggio va inteso come un *concetto*, che si compone di diverse definizioni e approcci in base agli obiettivi teorici che ciascuno studioso si prefissa.

Una volta capito come “maneggiare” gli essere finzionali, il secondo capitolo si concentrerà su un tipo specifico di personaggio, quello che si situa nelle narrazioni seriali televisive. Prima di poter elaborare una metodologia per analizzarlo occorre però descriverlo, capire cioè quali siano le specificità che lo differenziano da altri tipi di personaggio. Il capitolo mira quindi a fare una *fenomenologia* del personaggio seriale televisivo o, per essere più precisi, a osservare questo particolare essere finzionale con un “atteggiamento fenomenologico” (Sokolowski 2002), tramite il quale osservarne caratteristiche, proprietà e peculiarità. A questo punto, e prima di addentrarci nelle caratteristiche effettive del personaggio seriale televisivo, occorre fare una premessa metodologica e chiarire *quali* personaggi, dei moltissimi appartenenti a questa vasta tipologia, si prenderanno in considerazione. I criteri per selezionare e circoscrivere il corpus sono stati fondamentalmente tre: il primo di natura geografica, il secondo di carattere cronologico e il terzo di stampo narrativo.

Per quanto riguarda il primo punto, si è scelto di analizzare i personaggi della serialità prodotta esclusivamente negli Stati Uniti, e questo per motivi di coerenza e compattezza del corpus. Nonostante sia indubbio che sempre più spesso le serie televisive europee odierne si contraddistinguano come transnazionali,<sup>8</sup> permangono dei localismi (legati

---

<sup>8</sup> Sull'argomento cfr. Weissmann, Elke. *Transnational Television Drama: Special Relations and Mutual Influence Between the US and the UK*. New York, Palgrave MacMillan, 2012; Bignell, Jonathan; Knox, Simone. *Transatlantic Television: British and American TV Drama*. Londra, I. B. Tauris, 2009; Hilmes,

alle strutture produttive, al comparto mediale-tecnologico, alle legislazioni in vigore nei vari paesi e alle differenze culturali) che mal si prestano a uno studio che mira alla trattazione del personaggio come problema teorico. Inoltre, poiché lo scopo che ci si prefigge è quello di fotografare la situazione del personaggio in queste narrazioni, individuandone le caratteristiche, le specificità, le modalità tramite cui è costruito e rappresentato e le conformazioni che esso assume nei mondi narrativi, il bacino di *case studies* offerto dalla serialità americana è quello maggiormente ricco e polimorfo. Per quanto riguarda il secondo criterio, quello cronologico, si è deciso di limitarsi alla contemporaneità, intendendo con ciò le serie televisive prodotte negli ultimi dieci anni. La base cronologica a partire da cui il nostro lavoro sul personaggio prende piede è il lasso di tempo tra il 2008 e il 2010, un periodo di assestamento innanzitutto sul versante produttivo e distributivo in cui si consolidano e normalizzano le logiche produttive e distributive della Terza *Golden Age* e dell'era Post-Network<sup>9</sup> (Lotz 2017 [2014]) e, al contempo, si iniziano ad apprezzare i primi risultati ottenuti dalle OTT (Netflix, Hulu, Amazon, ecc.). Anche sul piano prettamente estetico, gli anni tra il 2008 e il 2010 sono uno spartiacque: prodotti legati alle dinamiche estetiche tipiche degli inizi della Terza *Golden Age* sono alle batture finali (*Dr. House*, *Desperate Housewives*, *Lost*) e si iniziano a vedere serie televisive dallo stile figurativo e narrativo più innovativo (*The Walking Dead*, *Boardwalk Empire*, *The Good Wife*, *Glee*, ecc.). In questo intervallo di tempo, sulla scia delle sperimentazioni condotte dai canali della *premium cable* (in primis HBO), nuove logiche narrative, produttive e distributive si sono affermate in modo sempre più diffuso anche nei canali della televisione generalista, della *basic cable* e dei player OTT. Il risultato è stato un numero crescente di prodotti

caratterizzati insieme da elevati valori produttivi, da una scrittura seriale di ottimo livello, da *performance* attoriali all'altezza, da temi capaci di inserirsi appieno e in

---

Michelle. *Network Nations: A Transnational History of British and American Broadcasting*. New York, Routledge, 2011.

<sup>9</sup> Come scrive Amanda Lotz, “se il periodo che va dal 2000 al 2010 ha portato gli spettatori a immaginare che la televisione sarebbe diventata qualcosa di diverso da ciò che era stata nel mezzo secolo precedente, gli anni dal 2010 al 2014 hanno introdotto e normalizzato certi aspetti del suo futuro [...]. Alla fine di quel periodo, l'industria aveva potenziato in modo lento ma significativo la capacità del telespettatore di guardare «tutti i programmi che voleva, quando voleva, su tutti gli schermi che voleva» (2017 [2014], 23).

modo rilevante nelle grandi questioni del contemporaneo e ancora – fattore non trascurabile – da un grande favore del pubblico (Grasso 2016, 10).

È a partire dal 2008-2010 che la *Grande Serialità* (Cardini 2017a) contemporanea, marcata dalla compresenza di dinamiche produttive, estetico-narrative e di ricezione particolari, ha iniziato a concretizzarsi in modo diffuso. È in questo arco temporale che la *complessità* (Mittell 2006, 2015), elemento distintivo di quella serialità contemporanea che inizia a mostrare, oggi, segni di sclerotizzazione delle forme e di stallo, si impone senza timidezze come “nuova Gestalt narrativa” (Cardini 2017) e *narrational mode* (Bordwell 1985) privilegiato della serialità. Il terzo criterio, quello relativo alla delimitazione del corpus sulla base del genere narrativo, è ritenuto un paletto necessario per recintare il nostro corpus. Sebbene una delle caratteristiche distintive della serialità di oggi sia la commistione dei generi e la confusione dei confini, permane una certa differenziazione tra quei prodotti afferenti alla *comedy* e quelli che, invece, sono etichettabili come *drama*. Non è compito delle pagine che seguiranno rilevare quali relazioni leghino questi generi e quali elementi li separino (Creeber 2001), e ci si limiterà, nonostante fenomeni di ibridazione (come dimostra il successo delle *dramedy*),<sup>10</sup> a ritenerli due sfere distinte dall'inconciliabilità di alcune loro caratteristiche. Uno dei punti di divergenza riguarda proprio la costruzione del personaggio. Tra i due generi si è deciso di puntare i riflettori sul *drama* per analizzare il personaggio seriale perché esso pare offrire, rispetto alla *comedy*, una casistica di personaggi quantitativamente più sostanziosa e qualitativamente più variegata. Nell'impiegare il termine *drama*, infatti, si fa riferimento alla componente melodrammatica fondamentale insita in ogni narrazione (Williams 1998, 2012; Singer 2001), al fatto che il (melo-)dramma non sia riducibile esclusivamente a un genere narrativo ma, piuttosto, che si presenti come un trans-genere e una categoria estetica.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Con il termine *dramedy* si designano quelle serie tendenzialmente di stampo *comedy* le quali, però, inscenano situazioni drammatiche, spesso altamente correlate a problemi sociali dell'America di oggi e hanno un tono agrodolce. Si vedano come esempio *Shameless* (John Wells, Showtime, 2011-in produzione), *Orange in the New Black* (Jenji Kohan, Netflix, 2013-in produzione), *Bojack Horseman* (Raphael Bob-Waksberg, Netflix, 2014-in produzione).

<sup>11</sup> Carolyn Williams la definisce, non a torto, “a dominant shaping force of modernity” (2012, 193), Cfr. Williams, Carolyn. “Melodrama”. In: Flint, K. (a cura di), *The Cambridge History of Victorian Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012, pp. 193–219. John Mercer e Martin Shingler

Il melodramma, scrive Linda Williams, “should be viewed not as a genre, an excess or an aberration, but as what most often typifies popular American narrative in literature, stage, film and television”.<sup>12</sup> Giacché si tratta di una “costante dell’immaginario” seriale e di un “elemento invariabile aldilà delle superficiali oscillazioni di genere” (Brooks [1976] 2012), focalizzare l’attenzione analitica sul melodramma e sulle serie ad esso ascrivibili ci consente di prendere in considerazione prodotti anche molto diversi fra loro. Nonostante una nota melodrammatica sia presente, innegabilmente, anche nelle *comedy*, queste ultime sono state escluse perché, in merito al personaggio, adottano processi costruttivi e di messa in scena diversi rispetto a quelli del *drama*. Il melodramma, in questo caso, non funge solo da trans-genere soggiacente a vari prodotti tra loro difforni, ma anche da recinto, da segnaposto per raggruppare tutta una serie di elementi formali (estetici, narrativi, figurativi e tematici) che connotano le serie categorizzabili – in senso lato – come *drama* e non come *comedy*. In questo modo, possiamo vagliare e studiare prodotti variegati e dissimili tra loro, come *Law & Order* e *C’era una volta*, *The Americans* e *Agents of S.H.I.E.L.D.* e lasciare da parte *Modern Family*, *The Good Place* e *Jane the Virgin*, che, pur possedendo elementi melodrammatici, sono etichettabili sotto un altro “genere”.

Con un corpus così selezionato, il secondo capitolo si focalizzerà sulle caratteristiche proprie dei personaggi seriali, individuando due ordini di tratti che devono essere considerati, il primo di tipo testuale e il secondo contestuale. Innanzitutto, il personaggio seriale verrà considerato nel suo essere una *figura* (Janidis 2013, Frow 2014) *del testo*, ovvero il prodotto di determinate logiche testuali e medialità<sup>13</sup>. In questo senso, si analizzeranno gli effetti che la narrazione seriale in cui il personaggio si situa provoca sulla sua conformazione e caratterizzazione, oltre a quelli che, invece, dipendono dal suo essere veicolato da un medium audiovisivo. Entrambi questi elementi

---

parlano del melodramma come di un’estetica, di una sensibilità diffusa e di una forma di retorica, Cfr. Mercer, John; Shingler, Martin. *Melodrama: Genre, Style, and Sensibility*. Londra, Wallflower, 2004.

<sup>12</sup> Cfr. Williams, Linda. *Playing the Race Card: Melodramas of Black and White from Uncle Tom to O.J. Simpson*. Princeton e Oxford, Princeton University Press, 2001, p. 17.

<sup>13</sup> Fotis Jannidis definisce, infatti, i personaggi come “text- and media- based figure in a storyworld”. Cfr. Jannidis, Fotis. “Character”. In: Hühn P. et al. (a cura di), *The Living Handbook of Narratology*. Amburgo, Hamburg University, 14 settembre 2013, URL [www.lhn.uni-hamburg.de/article/character](http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/character) consultato il 20 settembre 2018.

sono fondamentali per la conformazione dell'identità di simili personaggi, anche se l'elemento seriale si rivelerà, come avremo modo di approfondire, molto più vincolante e determinante rispetto a quello audiovisivo. Ciò che davvero contraddistingue la categoria di personaggio seriale televisivo è il fatto che i suoi appartenenti si collocano in una narrazione seriale, la cui configurazione – contraddistinta da una forma discreta, una certa quantità di frammenti che si succedono l'uno con l'altro creando una continuità nel tempo, e che costruisce il suo materiale su un processo dialettico di ripetizione e variazione – impatta grandemente su quella del personaggio. Per questo motivo, sfruttando il pensiero di Ricoeur (1993 [1990], 2009 [1991]), l'identità dei personaggi seriali è definibile nei termini di una “concordanza discordante”: essi basano la propria costruzione identitaria sull'invarianza di alcuni tratti fondamentali, che permettono loro di protrarsi in una narrazione discontinua e dilazionata, e sulla variazione di altri, una capacità di evoluzione e mutamento che costituisce il propellente narrativo affinché i personaggi vadano avanti lungo la narrazione e vi si adattino.

Aldilà delle caratteristiche legate a fattori testuali, ovvero figurativi e narrativi, il personaggio è però anche una *figura del contesto*, nel senso che la sua identità dipende altresì da elementi non strettamente narrativi ed estetici, ma contestuali. Inserendosi in narrazioni seriali che, per loro stessa natura, sono narrazioni popolari (Esquenazi 2012, Caughie 2012, Kelleter 2016),<sup>14</sup> i personaggi dei TV-drama contemporanei, pertanto, sono in grado di porsi come “barometri dell'immaginario culturale” (Bloom 2002). Essi, tuttavia, non devono essere intesi unicamente come veicolo di temi socio-culturali o come pure rappresentazioni. Al contrario, quello che si vuole sostenere, e che sarà oggetto specifico del terzo capitolo, è che il contesto socio-culturale giochi un ruolo attivo, assieme a elementi di natura più propriamente estetico-narrativa, nel *conformare* l'identità e la struttura della caratterizzazione dei personaggi seriali.

A questo punto si pone il problema metodologico di rendere conto del doppio valore proprio di queste figure, dal momento che, come si è visto, sia il lato prettamente testuale che quello contestuale sono co-responsabili dell'identità e della fisionomia

---

<sup>14</sup> L'eredità che la fiction televisiva seriale riceve dalla *popular fiction* si basa su una serie di elementi, che è possibile così riassumere: una stessa genesi e matrice economica; la capacità di diffondersi presso un largo pubblico (anche se segmentabile in nicchie specifiche); il basare la propria costruzione narrativa su formule e cliché, con cui, accettandoli o scardinandoli, essa ha in qualche modo a che fare.

degli individui finzionali nei mondi narrativi seriali. Per sviscerare le peculiarità del bifrontismo insito al cuore di ogni personaggio seriale, gli strumenti offerti dalla narratologia post-classica si dimostrano particolarmente efficaci. A differenza della narratologia classica, la versione *post-classica* (Heinem e Sommer 2009; Alber e Fludernick 2010) riconosce l'importanza di considerare fattori legati alla situazione storica e socio-culturale e il ruolo centrale che essi ricoprono sia nella formazione che nello studio delle narrazioni. Elementi testuali e contestuali sono entrambi, e in connubio, responsabili della conformazione del personaggio seriale e della sua identità. Detto in altri termini, ciò che si vuole sostenere è che l'identità del personaggio seriale e la sua fisionomia di individuo finzionale che abita un mondo narrativo siano il frutto dell'incontro/scontro di due gruppi di elementi costituenti, quelli estetico-narrativi e quelli socio-culturali. Per restituire il quadro di questa condizione e del suo funzionamento, una corrente in particolare della narratologia post-classica si rivelerà fondamentale: il neo-formalismo.

Vista la complessità estetico-narrativa, produttiva e di fruizione che contraddistingue le narrazioni seriali contemporanee, nonché quella caratteristica della nozione stessa di personaggio, per affrontare questo percorso non è sufficiente il ricorso a formule e cliché (Cawelti 1976) preimpostati. Piuttosto, sembra maggiormente opportuno scomporre le formule per risalire direttamente alle *forme* che soggiacciono alla formule. Alla base di una simile scelta vi è una fondamentale revisione del concetto di forma dalle vestigia del formalismo classico di stampo strutturalista, tale per cui il termine "forma" viene a identificare tutte quelle componenti (di varia natura, come si vedrà) che plasmano il personaggio, conformando la sua caratterizzazione e, di conseguenza, modellando la sua identità. Anziché pensare le forme come elementi immutabili e a-storici (come faceva il formalismo tradizionale), il neo-formalismo le considera elementi storicamente situati, soggetti a processi di evoluzione sulla base delle spinte innovatrici sia estetiche che socio-culturali. Questa nuova concezione di forma porta con sé anche una revisione di che cosa sia il formalismo che, grazie alla svolta *cultural*<sup>15</sup> che ha investito la narratologia, è stato ripensato in funzione di un'apertura

---

<sup>15</sup> Per una panoramica sull'evoluzione dell'approccio narratologico e il peso della svolta "cultural" nello sviluppo di questa disciplina si veda Chihai, Matei. "Introductions to Narratology: Theory, Practice and

alle circostanze storiche e culturali, uscendo dalla mera analisi testuale per riconoscere l'importanza del contesto in cui la narrazione è prodotta ed esperita.

Il concetto di personaggio che proporremo nel corso della trattazione vede questi esseri finzionali e la loro identità come un terreno di negoziazione e di scontro e/o incontro tra *forme* sia di tipo estetico-testuale che socio-culturale. Nell'imprimere una svolta in direzione neo-formalista allo studio del personaggio seriale televisivo sarà di fondamentale importanza il lavoro di Caroline Levine (2006, 2015), sulla cui base verrà elaborato il concetto – qui adottato – di forma, intesa come ogni ordinamento astratto e principio organizzatore che riguarda tanto il campo testuale e narrativo quanto quello culturale e sociale. Applicando le riflessioni di Levine sulle forme alla questione del personaggio si arriverà a sostenere che esso sia pensabile come il campo di battaglia in cui forme estetiche, come la morfologia, la struttura narrativa in cui è inserito e il sistema di relazioni con gli altri personaggi, entrano in contatto con forme socio-culturali, come per esempio le gerarchie e il binarismo di gender, il senso di comunità oppure la fluttuazione di valore che un concetto come quello di morale porta con sé.

Questa metodologia, occorre precisarlo, non è esente da alcune problematiche. Uno dei rischi maggiori consiste nel guardare i personaggi tenendo conto quasi esclusivamente del loro “aspetto” e del loro “comportamento”, del modo in cui si formano e si inseriscono nella narrazione, tendendo, di conseguenza, a marginalizzare elementi di importanza capitale quali, tra gli altri, i fattori produttivi e il ruolo degli spettatori. Un focus approfondito anche sulla produzione e la ricezione delle serie televisive, elementi indubbiamente fondamentali nella costruzione e resilienza degli universi narrativi seriali e dei suoi personaggi, rischierebbe di spostare l'asse della ricerca e allargarne in modo ingestibile la finestra d'indagine. Ciò non significa, ovviamente, che tali aspetti saranno completamente ignorati, ma semplicemente che essi non diverranno un oggetto di studio specifico e che si daranno certe dinamiche per scontate e acquisite. Tralasciando questioni legate a produzione e ricezione, che cosa si deve considerare, quindi, nell'intraprendere uno studio formale (e neo-formalista) del personaggio? In che modo, concretamente, le forme estetiche e sociali conformano il personaggio? Per rispondere a

---

the Afterlife of Structuralism”. *Diegesis*, Vol. 1 No. 1, 2012, URL <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/71/99> consultato il 20 settembre 2018.

queste domande occorre considerare due ordini di problemi o, se si preferisce, due distinti fattori. Il primo riguarda il personaggio come elemento a sé stante e la sua morfologia, ovvero il modo in cui si costruisce internamente dal punto di vista estetico (ruolo narrativo, figurativizzazione, caratterizzazione, ecc.) e da quello della sua funzione culturale (temi e istanze di cui si fa portatore e che ne plasmano l'identità). Delle molte possibili varietà morfologiche che si possono individuare tra i vari personaggi seriali, si è scelto, ai fini dell'intelligibilità del discorso, di operare per riduzione e riconoscere due fondamentali tipi di morfologie, una definita come "semplice" e l'altra "complessa". Nel primo caso, la morfologia del personaggio possiede nucleo identitario che rimane sostanzialmente lo stesso nel corso della narrazione, nel quale la naturale dinamica di variazione e ripetizione dei tratti identitari è funzionale al proseguimento della vicenda senza che essa si traduca in un'evoluzione e in una modifica effettiva dell'identità del personaggio. Al contrario, secondo il sistema teoretico qui proposto, la morfologia può dirsi "complessa" quando produce un cambiamento sostanziale di identità, e quando il personaggio muta e/o svela la propria profondità interiore nel tempo e in modo graduale. Il secondo coefficiente da considerare riguarda la posizione che il personaggio assume in quanto elemento di un sistema, considerando le relazioni che intrattiene con gli altri personaggi e con un mondo narrativo dotato di specifiche caratteristiche (tipo di serialità, estensione spaziale e temporale, transmedialità, intertestualità, transtestualità, ecc.). Anche in questo caso, si è deciso di ridurre le possibili combinazioni a due soltanto, sulla base della semplicità del sistema relazionale o della sua complessità: esso è considerabile "semplice" quando il personaggio si colloca in un testo per nulla o scarsamente transmediale e transtestuale, venendo a contatto con un numero tale di personaggi che, per quanto significativo, è comunque limitato e facilmente calcolabile. Si può parlare di un sistema relazione "complesso", invece, quando il personaggio travalica i suoi confini testuali di origine per andare a costruire e/o abitare un mondo interconnesso, transfunzionale (Saint-Gelais 2011) o, in alcuni casi a colonizzare mondi narrativi tra loro differenti e non direttamente imparentati.

Analizzare i personaggi seriali alla luce di questi due fattori e, in particolare, su come essi possano essere semplici e/o complessi, consente di lottizzare e così ordinare,

incasellandola, la moltitudine di esseri finzionali che affollano il panorama della fiction seriale televisiva. Senza nulla togliere alle specificità che ogni personaggio porta con sé, ragionare per categorie ha l’indubbio vantaggio di offrire una panoramica generale sulla “questione” del personaggio seriale, facendo emergere con maggior chiarezza, comparandoli, elementi ricorrenti o unici, elementi che passano in secondo piano e altri che acquistano peso, e così via. Quattro sono le tipologie, individuabili con questo metodo, entro cui far rientrare i diversi personaggi sulla base delle somiglianze – vere e proprie “somiglianze di famiglia”, come direbbe Wittgenstein (1953) – che li legano o li li differenziano gli uni dagli altri: il personaggio stereotipato, il personaggio individualizzato, il personaggio popolare e il personaggio replicante (cfr. Tabella 1).

|                  | MORFOLOGIA | SISTEMA RELAZIONALE |
|------------------|------------|---------------------|
| STEREOTIPATO     | semplice   | semplice            |
| INDIVIDUALIZZATO | complessa  | semplice            |
| POPOLARE         | semplice   | complesso           |
| REPLICANTE       | complessa  | complesso           |

Tabella 1. Le tipologie di personaggio seriale in relazione alla complessità o semplicità morfologica e sistemica

Qui forse si nasconde il pericolo maggiore di un approccio neo-formalista al personaggio, quello della deliberata categorizzazione e dell’astrazione, ma con qualche accorgimento è possibile scongiurare il peggio. Innanzitutto – è bene rimarcarlo con fermezza – non si tratta di categorie fisse e immutabili, né tanto meno sono le uniche suddivisioni che si possano fare in relazione alle tipologie di personaggi seriali. Esse devono essere considerate semplicemente come uno strumento euristico per affrontare il personaggio seriale televisivo *dall’alto*, da quella certa *distanza* necessaria agli intenti di questo lavoro (ovvero scattare un’istantanea della situazione del personaggio nelle narrazioni seriali televisive contemporanee) e che solo la tipologizzazione può garantire. Come scrive Franco Moretti, padre della teoria del *distant reading*, “la distanza fa vedere meno dettagli, vero: ma fa capire meglio i rapporti, i *pattern*, le forme” (2005b, 3). Inoltre, il concetto stesso di forma, così come inteso dalla Levine, è così ampio che,

anche se nel corso delle varie analisi dei singoli tipi di personaggio si metteranno in risalto alcune forme anziché altre, esse “are by no means the only forms”, ma se si è ritenuto fossero quelle “particularly common, pervasive and also significant” (Levine 2015, 21).

A questo punto, come per Dolores, è arrivato il momento di cadere nella tana del Bianconiglio e andare in cerca del centro di quel labirinto che è la costruzione di *una* (e non della) teoria del personaggio seriale.

## Capitolo 1

# UNA, NESSUNA, CENTOMILA TEORIE

“Non mi conoscevo affatto, non avevo per me alcuna realtà mia propria, ero in uno stato come di illusione continua, quasi fluido, malleabile; mi conoscevano gli altri, ciascuno a suo modo, secondo la realtà che m'avevano data; cioè vedevano in me ciascuno un Moscarda che non ero io non essendo io propriamente nessuno per me: tanti Moscarda quanti essi erano.”

Luigi Pirandello, *Uno, nessuno e centomila*

### 1.1. Proteo c'est moi! “Afferrare” il personaggio

Quando si pensa ai personaggi delle serie televisive, è facile presupporre che una gran quantità di figure, tra loro anche molte diverse, affiori alla mente: personaggi che ci hanno colpito, a cui ci siamo affezionati o che abbiamo odiato; personaggi iconici e altri dimenticabili; personaggi magnificamente scritti e altri tragicamente deludenti; personaggi dispersi tra i frammenti narrativi e mediali di un mondo e altri impossibilitati a varcare i confini della loro narrazione; personaggi che hanno vissuto per lunghissimo tempo e altri durati lo spazio di una stagione. Come avremo modo di approfondire in seguito, ragionare su una teoria del personaggio produce più domande di quante ne risolva. Ecco perché, tra le tante questioni che un “oggetto” come il personaggio può sollevare, vale la pena partire dalla base, da quella che può apparire come la domanda più semplice di tutte: *che cos'è il personaggio?*

Definire l'oggetto di studio, in questo caso, parrebbe un'operazione priva di rischi, quasi un truisimo. In ogni narrazione, ivi compresa quella seriale televisiva, sono

chiaramente individuabili delle figure antropomorfe – facilmente distinguibili poiché incarnate fisicamente da attori – comunemente chiamate “personaggi” che hanno una qualche funzione narrativa all’interno del mondo diegetico. Questa prima considerazione, evidentemente empirica, nasconde in bella vista parecchie problematicità di notevole rilevanza. La prima è legata proprio alla *definizione* di personaggio, dal momento che dietro questo termine si nasconde una nebulosa di significati, proprietà, funzioni e concezioni spesso discordanti, la quale solleva un certo numero di dubbi e questioni: una definizione di che cosa sia un personaggio, ammesso che si riesca a trovarne una, è univoca e universalmente valida? Oppure cambia a seconda del testo in cui è iscritto il personaggio? L’oggetto di studio di queste pagine sono i personaggi seriali, ma la serialità è un attributo del testo in cui si inseriscono, oppure i personaggi possono essere intrinsecamente seriali? In che modo (o modi) la serialità influenza la conformazione di questi personaggi? Come essa interagisce con l’estetica di questi personaggi? E il fatto che la serialità sia una forma narrativa *popolare* (tipica della *popular fiction*) come influisce su questi personaggi e sulla loro costruzione? Vi è poi da considerare la materialità dei personaggi delle serie televisive contemporanee, ovvero il fatto che essi siano costruiti e comunicati attraverso un medium audiovisivo che ovviamente interferisce nella loro natura e ne influenza la costituzione. Anche qui, le domande non mancano: che cosa cambia rispetto al personaggio di un testo letterario? Come porsi, in questo caso, di fronte alla questione della caratterizzazione e come essa avviene?

Prima di affrontare queste domande – che, rivolgendosi a un tipo specifico di personaggio, ovvero quello seriale e televisivo, si collocano a un livello di specificazione già considerevole – occorre partire dalle fondamenta della nozione di personaggio in quanto tale. Il suo peso nel determinare l’equilibrio della narrazione, del resto, è cosa ben nota, mentre meno lo è la sua natura sfuggente. A riflettere in modo critico sul personaggio viene facilmente in mente l’episodio omerico dell’incontro tra Menelao e Proteo, il dio polimorfo in grado di “mutare parvenza, di prendere forme [...] di quanti animali si muovono e nascono in terra, in acqua mutarsi e accendersi in

fuoco”<sup>16</sup>. Menelao e la sua compagnia alla fine riescono, non senza un aiuto divino, a mettere le mani su quello che si diceva, a causa della sua natura polimorfa e trasformativa, fosse imprevedibile. In questo senso, Proteo ben si presta a farsi emblema di tutti i personaggi finzionali. Come il dio greco, il personaggio appare a prima vista innocuo e facilmente “afferrabile”, un elemento conoscibilissimo, forse quello maggiormente accessibile e definibile dell’intera architettura narrativa: è quello che nella vicenda fa, agisce o subisce azioni. Percepito come imprescindibile, posto al centro dell’azione (che non avrebbe nemmeno luogo senza di lui, con buona pace di Tomaševskij), il personaggio, definito dagli attributi (fisici, psicologici, emotivi, esperienziali) che il testo gli conferisce, è il tramite attraverso cui lo spettatore viene trascinato in quello che, con Bachtin, possiamo definire il “cronotopo” della vicenda. Il personaggio è un’entità facilmente identificabile e distinguibile anche perché circoscritta, misurabile e conoscibile, dal momento che gli attributi e le caratteristiche che lo qualificano e lo determinano sono lì davanti a noi, nel testo.

Osservato però con la lente della studiosa e non della semplice spettatrice, il personaggio rivela tutta la sua insidiosità, la quale, come per Proteo, è legata al suo essere un’entità sfuggente, che muta pelle e sembianze non appena la si tenta di afferrare: al posto dell’univoco e definito “personaggio” vediamo comparire un “agente narrativo”, un “attore” o un “attante”, un’“entità finzionale” o una “*persona*”, una “maschera” o un “carattere” oppure un “tipo”. Quella di personaggio è, infatti, una nozione scivolosa, la cui esplorazione, per usare le parole che in *Westworld* Arnold Weber rivolge a Dolores, “non è un viaggio verso l’alto, ma verso l’interno. Non è una piramide, ma un labirinto”<sup>17</sup>. Il nostro scopo in questa sede non è tanto, come per Dolores, trovare il centro del labirinto e risolvere la questione di che cosa sia un personaggio seriale televisivo e come analizzarlo, ma piuttosto individuare i confini di questo labirinto, al fine di trovare i suoi punti d’accesso e indicare, eventualmente, una possibile strada per attraversarlo, ottenendo così strumenti teorico-metodologici affidabili per lo studio dei personaggi seriali televisivi.

Come scrive Laura Neri sulla questione,

---

<sup>16</sup> Omero, *Odissea*. trad. it. di Enzo Cetrangolo, Fabbri Editori, 2004, p. 113, Libro IV, Telemachia, vv. 415-417.

<sup>17</sup> Arnold Weber, *Westworld*, episodio 01x10, “La mente bicamerale”,

si tratta, in verità, di una categoria interessante sotto vari aspetti, a loro volta contrastanti: alla sua natura finzionale, fa da contrappunto una componente esistenziale, che ha a che fare necessariamente con gli esseri umani; alla sua costituzione di artefatto [...], corrisponde una incredibile capacità di vivere nell'esperienza e nell'immaginazione del lettore; alla sua modalità semiotica e simbolica sottende un atteggiamento estetico che ne rivela la potenzialità argomentativa. [...] La multiforme natura del popolo della narrativa è tale che sembra impossibile costruire modelli interpretativi univoci, o identificare a priori tipi e caratteristiche (2012, 7-18).

Il polimorfismo e la nebulosità che contraddistinguono la natura e lo statuto del personaggio non hanno impedito, tuttavia, il fiorire di vari tentativi di sistematizzazione. Basta dare uno sguardo alla vasta letteratura critica in materia per rendersi conto di come esista una pleora di studi che, con approcci, strumenti e fini diversi, hanno tentato di svelare l'enigma rappresentato da questa entità. Afferrare il nostro Proteo, che, nelle parole di Girolamo De Michele, significa “ricondere entro forme stabili quel reale che «continuamente si trasforma»”<sup>18</sup> si rivela essere un'impresa tutt'altro che agevole. Vengono in mente i frustranti tentativi dell'ispettore Morcol del romanzo *Icaro Involato*<sup>19</sup> (1968) di Raymond Queneau, che deve rintracciare il personaggio-Icaro per ricondurlo dal proprio autore: mettere i ceppi a questa fuggitiva e fantômassiana nozione richiede di seguirne le tracce nel labirinto di definizioni, in una selva di teorie approcci e metodi inventati da diverse scuole di pensiero nel corso del tempo.

---

<sup>18</sup> De Michele, Girolamo. “Afferrare Proteo: dire l'indicibile nel Paese dei misteri”. Intervento inviato al Convegno Internazionale <sup>SEI</sup> “Quale memoria per il noir italiano? Un'indagine pluridisciplinare”, Louvain-la-neuve, Belgio, 15-16 maggio 2008. *Carmilla*, URL [www.carmillaonline.com/2008/05/19/afferrare-proteo-dire-lindicibile-nel-paese-dei-misteri/](http://www.carmillaonline.com/2008/05/19/afferrare-proteo-dire-lindicibile-nel-paese-dei-misteri/) consultato il 10 novembre 2017. Per un approfondimento sul personaggio di Proteo si veda anche il libro di Attilio Scuderi *Il paradosso di Proteo. Storia di una rappresentazione culturale da Omero al postumano*. Roma, Carocci, 2012.

<sup>19</sup> Nel romanzo, lo scrittore Hubert, accortosi dell'evasione del protagonista Icaro dalle pagine del suo libro incompiuto, si rivolge all'ispettore Morcol per rintracciarlo e riacciuffarlo. Seguendo diverse piste, vere e false, alla fine Morcol getta la spugna e rinuncia a catturare Icaro, il quale tuttavia, nonostante l'aiuto di altri personaggi come lui in fuga, per una serie di eventi finisce con il ritornare nelle pagine del romanzo di Hubert.

## 1.2. Le avventure teoriche del personaggio

Nell'iniziare a scoprire il velo di Maya attorno alla nozione di personaggio, ci si potrebbe trovare tranquillamente nei panni della Regina Rossa del libro *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, quando si esercitava a credere a sei cose impossibili prima di fare colazione: definire in modo chiaro e univoco che cosa sia il personaggio sembra essere, per l'appunto, un'impresa degna di questo sforzo. La letteratura critica sul personaggio e sulla sua teorizzazione vanta numeri piuttosto importanti,<sup>20</sup> con diverse scuole di pensiero – soprattutto in narratologia, semiotica del testo e filosofia del linguaggio<sup>21</sup> – impegnate del tentativo di definire la natura del personaggio e il suo posto nella narrazione. L'abbondanza e la varietà di approcci che caratterizzano il dibattito teorico, tuttavia, si accompagnano inmancabilmente anche a disaccordo e inconciliabilità, trasformando questa nozione in un luogo privilegiato di scontro, instabilità e (ri-)negoziamento. Ciò si spiega con il fatto che il personaggio, nonostante sia riconosciuto come un punto (se non *il* punto) nevralgico della narrazione<sup>22</sup> da scrittori, critici e studiosi, rimanga una nozione confusa e problematica. Non stupisce affatto che il personaggio sia stato considerato un oggetto teorico da evitare o da trattare marginalmente, connotandosi spesso come “il parente scomodo” da nascondere. Ci ricorda a tal proposito Seymour Chatman, che “it is remarkable how little has been said about theory of characters in literary history and criticism” (1978, 107) – ma commenti simili si possono trovare anche in Culler (1975, 230) e van Peer (1989, 9). Certamente,

---

<sup>20</sup> Per una ricognizione dei contributi maggiormente significativi in materia si veda Eder, Jens. “Fictional characters in film, TV, literature, and other media. An interdisciplinary bibliography”. *Medienwissenschaft Hamburg: Berichte und Papiere* No. 90, 2008, URL [www1.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0090\\_08.pdf](http://www1.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0090_08.pdf) consultato il 13 dicembre 2017.

<sup>21</sup> Se oggi, almeno per quanto riguarda semiotica del testo e narratologia (soprattutto dall'avvento di linee di pensiero ascrivibili alla Post-Theory e, per quanto riguarda la narratologia, alla narratologia post-classica di Jan Alber e Monika Fludernick), le posizioni teoriche appaiono maggiormente sfumate e sincretiche di quanto non accadeva in passato, nel campo parallelo della filosofia del linguaggio lo scontro è ancora piuttosto aperto. Per una disamina di questo dibattito si veda: Livingstone, Paisley, et al. “Philosophical Perspectives on Fictional Characters.” *New Literary History*, Vol. 42, No. 2, 2011, pp. 337–360. URL [www.jstor.org/stable/23012547](http://www.jstor.org/stable/23012547) visitato il 24 novembre 2017.

<sup>22</sup> L'importanza del personaggio nell'economia narrativa è riscontrabile, sia per quanto riguarda la compagine artistica che quella critica, soprattutto a partire dal romanzo realista ottocentesco. Tale centralità, acuita dall'estetica romantica, si è estesa successivamente ad altri media, quali cinema e televisione. Prima dell'introduzione del romanzo vigeva, invece, la tenacissima tradizione aristotelica che vedeva i personaggi come subordinati all'azione.

alcuni arditi si sono cimentati nell'impresa, finendo però, nella maggior parte dei casi, invischiati in *querelles* anche piuttosto accese tra diverse impostazioni teoriche (Marrone 1986).

Sin dai tempi di Aristotele si è tentato di gestire e tenere insieme le “anime” contrastanti del personaggio ottenendo, come risultato, quello di aver sviluppato un percorso teorico dissestato, che si snoda impervio tra scuole di pensiero, approcci e metodologie non uniformi e, anzi, tanto polimorfe e cangianti quanto il loro oggetto di studio. Data l’“opalescenza” costitutiva della nozione, il suo presentarsi solo momentaneamente come chiara e uniforme per poi prestarsi, invece, a diverse interpretazioni approcciabili impiegando gli armamentari teorici più disparati, appare di maggior convenienza cambiare prospettiva. Anziché di una singola teoria unificata, conviene piuttosto parlare di tante *teorie del personaggio*, ciascuna delle quali in costante ridefinizione, opposizione o sovrapposizione con le altre. Ripercorrere a grandi linee le tappe maggiormente significative di questo dibattito teorico non è indispensabile solamente per presentare gli strumenti critici utilizzati nelle pagine seguenti, ma anche per mettere in evidenza come nessuna teoria, di per sé, possa funzionare – e di conseguenza essere adottata – come paradigma dominante per catturare il nostro Proteo. Piuttosto, le diverse scuole di pensiero che si vaglieranno hanno la funzione di mettere in luce in modo approfondito i vari e diversi aspetti che compongono la poliedricità del personaggio, e che devono essere tenuti in considerazione quando si imbastisce un qualunque discorso su di esso e sul suo statuto.

### *1.2.1. Da Aristotele allo strutturalismo*

La *questionne* del personaggio, come si diceva, ha origini antiche e trova una sua prima formulazione compiuta nella *Poetica* di Aristotele. Tra i sei elementi costituenti che, secondo lo Stagirita, sono alla base della tragedia classica – ovvero la trama (*mythos*), i caratteri (*éthe*), il pensiero o ideologia dei personaggi (*diánoia*), il loro linguaggio (*léxis*), l’allestimento spettacolare (*ópsis*) e la musica di accompagnamento (*melopoíia*) – la componente più importante e privilegiata è senza dubbio la trama, ovvero una sequenza di azioni che sono create per essere *imitazione* (*mimesis*) della realtà. La

tragedia, quindi, altro non sarebbe che l'imitazione della vita umana, e la trama rivestirebbe in essa un ruolo così fondamentale proprio in virtù del suo essere imitazione di azione, illusione referenziale della vita. L'uomo, secondo il filosofo, "attraverso l'imitazione si procura le prime conoscenze; dalle imitazioni tutti ricavano piacere" (1999, 7) e poco importa che questa imitazione sia compiuta per mezzo dei personaggi. Come scrive Aristotele, "non si agisce dunque per imitare i caratteri, ma si assumono i caratteri in dipendenza delle azioni, di modo che gli eventi e la trama sono il fine della tragedia" (1999, 15). La visione aristotelica del personaggio è quella di un elemento puramente strumentale e funzionale alla messa in scena dell'azione: il personaggio è un elemento rilevante se (e solo se) *fa*, ovvero se compie l'azione e come. Si stabilisce così una chiara dicotomia tra il *fare* e *l'essere* del personaggio – una distinzione, come ben sintetizza Paolo Bertetti, "tra azione e carattere, ovvero tra il personaggio in quanto colui che agisce, che fa e personaggio in quanto colui che è" (2011, 15) – che sarà centrale anche nelle riflessioni successive. In questo primo *round* teorico, il vincitore incontrastato è, senza ombra di dubbio, il *fare*: il personaggio è visto prima di tutto come un "agente" (*prattor*) e considerato in relazione alle azioni di cui è (s-)oggetto, a scapito del suo essere anche un carattere (*ethos*).

La concezione aristotelica<sup>23</sup> ha rappresentato per lungo tempo la vulgata in materia di riflessione teorica sul personaggio, e per avere una sua prima significativa incrinatura occorre aspettare il Romanticismo. In un quadro estetico-filosofico che esaspera la centralità dell'uomo (soggettivismo), anche il personaggio, tanto nel lavoro degli autori quanto nella riflessione teorica, inizia a uscire dall'ombra dell'azione drammatica. Per esempio, nella sua *Estetica* Hegel sottolinea il peso che hanno i personaggi, e le passioni che li contraddistinguono, nel causare e determinare l'azione stessa.<sup>24</sup> Sul

---

<sup>23</sup> Per una panoramica sul dibattito attorno alla poetica aristotelica e nello specifico sulle interpretazioni date ai caratteri si vedano: Valgimigli, Manara. "Introduzione, traduzione e note critiche". Aristotele, *Poetica*. Bari, Laterza, 1964; Marrone, Gianfranco. *Sei autori in cerca del personaggio*, cit., 1986; Donini, Pierluigi. *La tragedia e la vita: saggi sulla Poetica di Aristotele*. Alessandria, Edizioni dell'orso, 2004.

<sup>24</sup> Secondo il filosofo tedesco l'azione è causata dai personaggi, e non potrebbe avere luogo senza di loro e i conflitti che le loro passioni creano. Come egli stesso scrive, "L'agire drammatico non si limita all'effettuazione semplice e senza perturbamenti di un fine determinato, bensì si fonda comunque su circostanze, passioni e caratteri in collisione e conduce quindi ad azioni e reazioni che a loro volta rendono necessario un appianamento della lotta e del contrasto". Cfr. Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *Estetica*. Torino, Einaudi, 1997, p. 1297.

terreno della *praxis* artistica, poi, il personaggio si allontana dall'idea di essere un mero agente per avvicinarsi a quella di un *soggetto*, incarnato nelle figure dell'eroe "romantico" e dell'eroe "byroniano" e in generale da quelle dell'eroe "tragico", che cioè, nelle parole di Marrone, "acquisisce una responsabilità, una volontà, una natura prettamente umana" (1986, 11).

La spinta soggettivista che anima il personaggio romantico – e la teoria romantica del personaggio (come proposta, per esempio, da Schlegel e Coleridge<sup>25</sup>) si rafforza e consolida con l'avvento del romanzo ottocentesco realista e naturalista, arrivando così alle soglie del XX secolo al massimo del suo splendore. A essere cambiato in modo abbastanza radicale rispetto ai tempi di Aristotele non è solo il modo di guardare al personaggio ma il personaggio stesso: l'eroe mitico, "fondatore di modelli culturali dai quali egli si pone ancora ai confini" (Marrone, *ibidem*), attraverso la fase mediana dell'eroe tragico romantico, è stato sostituito da un "eroe romanzesco" che "si ripiega su se stesso, acquista la rigidità di un'identità, la sicurezza di una psicologia" (*ibidem*) e non rappresenta più l'umanità ma, al massimo, una soggettività specifica. Da una simile riflessione emerge chiaramente come il personaggio vada sempre osservato con un'ottica relativistica, considerando cioè l'evoluzione della nozione e il significato che essa assume in diversi contesti storico-culturali. Per usare le parole di Marrone, il personaggio

non significa in tutti i testi la stessa cosa, non solo sulla base delle differenze interne qualitative del fatto letterario, ma anche per quelle che riguardano lo svolgimento diacronico della letteratura, le 'rotture epistemologiche' (1986, XXXV).

All'evoluzione del contesto storico-culturale corrisponde, pertanto, una mutazione della concezione del personaggio, a cui fanno seguito un diverso modo di "usarlo" nei testi (le "differenze qualitative del fatto letterario") e un diverso modo di pensarlo nella teoria (le "rotture epistemologiche"). L'avvento dell'eroe romanzesco rappresenta uno di questi momenti di rottura – anche se le prime, evidenti, crepe si sono avute già con l'eroe tragico romantico – tra due concezioni di personaggio. Alla visione aristotelica di

---

<sup>25</sup> Cfr. Paulin, Roger (a cura di). *Voltaire, Goethe, Schlegel, Coleridge: Great Shakespearians, Volume 3*. Londra, Bloomsbury, 2010.

personaggio come *agente* subordinato alla trama si sostituisce, infatti, quella romanzesca in cui il personaggio, esasperando il soggettivismo romantico, diventa una *persona*. Assumendo le sembianze stabili e riconoscibili di un individuo connotato chiaramente da una serie di attributi fisico-caratteriali, il personaggio taglia i lacci che lo imprigionavano nella struttura narrativa e, non costretto più a essere *prattone*, può dare sfogo al proprio *ethos* così a lungo represso. In questo cambio di passo gioca un ruolo fondamentale il peso che nel contesto socio-culturale dei primi del Novecento assumono la psicologia e la psicoanalisi, che spingono la produzione artistica e il dibattito critico a riflettere maggiormente sul carattere dei personaggi. I primi anni del Novecento, così, vedono una rivincita indiscussa dell'*essere* sul *fare*. Grazie al lavoro di alcuni autori, che nel riflettere sulla propria poetica inaugurano nuovi filoni teorici, si assiste a una fioritura di trattazioni che eleggono il personaggio ad assoluto protagonista, insistendo, sia nei testi letterari<sup>26</sup> che nella teoria narrativa, sulla sua caratterizzazione emotivo-psicologica e asservendo la trama all'ostensione del suo carattere (e non il contrario, come accadeva in precedenza). È così che, per esempio, nelle *Prefazioni*, scritte tra il 1907 e il 1909, Henry James sostiene come l'importanza del personaggio, diventato il correlativo oggettivo dell'autore nel testo, superi di gran lunga quella dell'intreccio.<sup>27</sup> Similmente, Edward M. Forster, nel suo celeberrimo *Aspetti del romanzo* (1927), introduce il concetto di *homo fictus* come contraltare fittizio dell'*homo sapiens*, stabilendo così un indissolubile legame tra la caratterizzazione delle *persone* reali e quella delle *personae* di finzione ed eleggendo il personaggio a elemento decisivo e preminente della narrazione.<sup>28</sup> Anche Edwin Muir si fa promotore dell'autonomia del

---

<sup>26</sup> In questo periodo, il massimo esempio della preminenza del personaggio rispetto alla trama si ha forse con *L'uomo senza qualità* di Robert Musil, in cui il personaggio si dimostra in grado di (r)esistere anche senza un'impalcatura narrativa, ma non viceversa. In questo romanzo del 1930-33, alla dissoluzione del protagonista (la perdita di qualità dell'uomo) corrisponde una dissoluzione della narrazione stessa, incapace di sorreggersi senza il suo personaggio chiave.

<sup>27</sup> Scrive James che "cercando di ricattare qui, per riconoscerlo, il germe della mia idea, vedo che esso non dev'essere affatto consistito nell'elaborazione di un 'intreccio' (nome nefando) né nel lampeggiare, dinanzi all'immaginazione, di una trama di rapporti [...]; ma piuttosto nell'intuizione di un solo carattere." (Prefazione a *Ritratto di signora*, 45).

<sup>28</sup> Sulla stretta e necessaria relazione tra *homo fictus* e *homo sapiens* interviene anche il critico letterario Giacomo Debenedetti, il quale afferma che "*l'homo fictus* [...] può avere tanti difetti [...] ma tutto sommato ci fornisce molti e preziosi messaggi concernenti lo stato, il modo di essere, il comportamento, le vicende, il destino di *homo sapiens*". Cfr. Debenedetti, Giacomo. *Personaggi e destino. La metamorfosi del romanzo contemporaneo* (1947). Milano, Il Saggiatore, 1977, p. 197.

personaggio rispetto all'intreccio, ribadendo come gli esseri finzionali non siano "conceived as parts of the plot; on the contrary, they exist independently and the action is subservient to them" (2006 [1928], 23). Sebbene i personaggi rimangano, in fondo, come scriveva Forster, "gruppi di parole" e un insieme di materiale testuale, essi "sono, o fingono di essere, creature umane" (2000 [1927], 55-56), e come tali vengono percepiti. È questo il momento di massimo splendore del personaggio *mimetico*, del "personaggio-individuo" inteso come creatura che, per quanto finzionale, è creata a immagine e somiglianza dell'uomo, di cui è rappresentazione e vicario nella narrazione. Dice, infatti, Aleid Fokkema che il personaggio "does not only represent human beings. It gest out of hand, leads a wilful life on its own, is created as an autonomous being and seems a friend rather than a textual entity" (1991, 20). Il personaggio, quindi, non solo perde le sue connotazioni testuali, che diventano trasparenti dinnanzi al suo farsi un essere autonomo, ma addirittura diviene un "amico" per i lettori.

Il soggettivismo e la preponderanza della sfera dell'interiorità psicologico-emotiva sulla quella dell'azione che caratterizzano il personaggio romanzesco della prima metà del Novecento hanno il grande pregio di porlo al centro della scena e di farne un oggetto di studio privilegiato. Tuttavia, non è tutto oro ciò che luccica: è indubbio che la nozione di personaggio sia passata da una posizione marginale a una centrale nelle teorie della letteratura, ma si tratta di un'importanza apparente e di un interesse di circostanza. Il personaggio ha conquistato il centro della scena solo per scoprirsi, di fatto, quasi invisibile e trasparente. Utilizzando le efficaci parole di Calvino, esso diventa un "operatore" matematico, "che s'impone all'immaginazione del lettore e che funziona come un dispositivo per collegare diversi livelli della realtà o addirittura farli esistere" (1980, 318). Per quanto centrale, tanto nelle opere artistiche quanto in quelle critiche, il personaggio che domina in questa visione critico-artistica ci parla dell'essere umano reale che rappresenta, del suo rapportarsi al mondo e delle sue idiosincrasie, e non ci parla mai di se stesso in quanto entità finzionale, né del suo statuto di elemento testuale. È il "personaggio-uomo" di cui parlava Debenedetti (1963) alla sua massima espressione, descritto da Franco Marengo come quella

creazione a sé stante, forte di una referenzialità assoluta rispetto a una figura umana a tutto tondo, sicura della propria identità, che vive dunque aldilà dell'occasione,

della società, del gusto in cui si è formato il suo testo - Insomma, la persona che avremmo potuto ieri, e potremmo oggi, incontrare per strada (2007, VII).

La corrente psicologista che qui si inaugura, con le ovvie modifiche in relazione alle variazioni del contesto culturale, rappresenta uno dei capitoli maggiormente ricchi e duraturi delle “avventure del personaggio”. Anche oggi le teorie cognitive (discendenti, in una certa misura, da quelle psicoanalitiche), in cui al cuore della riflessione si pone il “personaggio-uomo” o, per meglio dire, il personaggio in quanto “avatar” finzionale dell’essere umano reale, sono uno dei settori maggiormente attivi e in fermento della teoria del personaggio (Palmer 2004, Richardson e Spolsky 2004, Vermeule 2013).

Nonostante la predominanza di questo approccio e la sua continuazione, in varie forme, fino ai giorni nostri, negli anni Sessanta<sup>29</sup> del secolo scorso prende piede un’altra influente corrente che scaccerà il soggettivismo relegandolo, per almeno mezzo secolo, ai margini del dibattito. La crisi del romanzo moderno e realista significa la crisi di un modello di personaggio che non corrisponde più al suo contesto socio-culturale di riferimento: è così che i riflettori si spengono sul “personaggio-uomo” per accendersi invece su quello che, sempre Debenedetti, chiama il “personaggio-particella”, un personaggio che dissolve la sua integrità, omogeneità e capacità rappresentativa dell’essere umano in una “miriade di corpuscoli che lo fanno sloggiare dalla ribalta” (1998 [1965], 18). Decentrare il soggetto-uomo e spodestarlo dal suo piedistallo di elemento dominante delle narrazioni significa, *mutatis mutandis*, decentrare il personaggio come oggetto di studio: di fatti, il corrispettivo critico di questo personaggio alienato e frammentato è il rigetto totale del soggettivismo e dello psicologismo con cui era stato affrontato il personaggio-uomo.<sup>30</sup> Osserva Marrone che

---

<sup>29</sup> Le avvisaglie di questo cambiamento si iniziarono a vedere già negli anni Venti, con il formalismo russo e in particolare con Vladimir Propp.

<sup>30</sup> L’approccio psicologico, pur con le dovute modifiche e con l’assorbimento delle lezioni di altre correnti (tra cui quella strutturalista), rimane oggi uno dei campi più prolifici di studio dei personaggi. Che il personaggio sia considerato un correlativo oggettivo dell’autore nel testo, una sua “inner vision” è la tesi caldeggiata da John Bayley (*The Characters of Love: A Study in the Literature of Personality*. Londra, Constable, 1960) ma anche da Scholes e Kellogg ([1966] 1975), che invece parlano di “inward life”. In tempi più recenti, Baruch Hochman (1985) insiste sulla questione sottolineando l’importanza della psicologia del personaggio, parlandone nei termini di una garante della sua coerenza (“underlying unity”), assicurata proprio dal conflitto psicologico che lo anima. Per contributi maggiormente recenti in questo filone si vedano ad esempio: Paris, Bernard J. *A Psychological Approach to Fiction: Studies in*

“ciò che viene posto in discussione non è, in generale, tutto il personaggio ma semplicemente il modo in cui la critica psicologica precedente tendeva a considerarlo” (1986, 15).

Ecco quindi che, quasi per dispetto alla predominanza e all’“ingombro teorico” del personaggio mimetico, la corrente formalista-strutturalista rivolge il proprio interesse all’intreccio e alla struttura narrativa, tornando nuovamente a mettere in ombra il personaggio. Certamente, però, l’eredità soggettivista non può essere scansata così facilmente, e il personaggio non può più venire semplicemente ignorato come accadeva nella “fase aristotelica”. Pensiamo per esempio a Boris Tomaševskij, che considera il personaggio come un elemento apparentemente non necessario,<sup>31</sup> ma rilevante nella misura in cui si pone come un aggregatore di *motivi* (particelle tematiche fondamentali), “il procedimento più consueto per raggruppare e concatenare in serie i motivi” (1968 [1925], 337). Un esempio anche più interessante è la posizione sostenuta da Vladimir Propp nella sua celeberrima *Morfologia della fiaba*, dove si ribadisce la centralità indiscussa dei personaggi nella vicenda, anche se solo nella misura in cui “è importante *che cosa* fanno i personaggi, e non *chi* fa e *come* fa” (2000 [1928], 26, corsivi originali). Il personaggio per Propp è un elemento fondamentale della struttura narrativa solo perché rappresenta una *funzione*, che significa considerare unicamente “*l’operato del personaggio determinato dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della vicenda*” (2000 [1928], 27, corsivi originali).

Se da un lato il formalismo tenta di sbarazzarsi del personaggio, considerandolo solo “il filo sul quale vengono ‘infilati’ episodi eterogenei, un pretesto al dipanarsi dell’azione” (Victor Herlich in Marrone 1986, 16), è pur vero che non ci riesce mai del tutto. L’obiettivo di questa *grand theory* (che sarà ereditato anche dallo strutturalismo francese) è focalizzarsi sul testo e sulla testualità e, con intenti programmatici, arrivare alla definizione di categorie analitiche a priori tramite cui individuare degli *universalialia*,

---

*Thackeray, Stendhal, George Eliot, Dostoevsky, and Conrad*. New York e Londra, Routledge, 2017; Paris, Bernard J. *Imagined Human Beings: A Psychological Approach to Character and Conflict in Literature*. New York USA, Londra, NYU Press, 1997. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/j.ctt9qffv8](http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffv8).

<sup>31</sup> Scrive a tal riguardo Tomaševskij che “l’eroe non è un elemento fondamentale della fabula che, come sistema di motivi, può fare del tutto a meno dell’eroe e della sua caratterizzazione” (1968 [1925], 203), anche se poi è costretto ad ammettere la sua indispensabilità ai fini del coinvolgimento estetico del lettore. Cfr. Marrone, *Sei autori in cerca del personaggio*, cit., pp. 17-20.

delle leggi immutabili ed eterne che stanno dietro alla costruzione di ogni narrazione. Appare chiaro che incasellare in un simile schema, ammantato di rigore scientifico e quindi assai poco elastico, una categoria instabile, sfuggente e *variabile*<sup>32</sup> come il personaggio sia quanto meno problematico. L'unico modo per inquadrarlo in ranghi teorici così stretti sembra essere quello di razionalizzarlo, decomporlo, ridurlo a uno scheletro testuale (a quanto di più fisso e *costante* si possa trovare) scarnificandolo di ogni attributo in termini di figurazione e caratterizzazione. Come scrive Laura Neri, l'“*homo fictus* qui non esiste, è annullato e cristallizzato nelle sue azioni, vincolato da ciò che compie” (2012, 57). A partire dal formalismo russo, quindi, si impone una visione scientifica – nel senso di una maggiormente rigorosa e consapevole nella metodologia di analisi<sup>33</sup> – dello studio del personaggio, attenta alla costruzione dell'intreccio e basata su un'“analisi immanente” (*ivi*, 51) del materiale testuale, come reazione a quella visione romantico-psicologica che si interessava principalmente al carattere, alla personalità dei personaggi e alle loro relazioni con il “mondo esterno”. Con un processo di depurazione da quelle “parti accessorie” che lo rendevano “naturale” e mimetico, il personaggio abbandona sempre più i connotati del “personaggio-individuo” per avvicinarsi a quello che Entico Testa definisce il “personaggio-funzione” (2009, 4). Ha così la sua origine l'istituzionalizzazione di quella dualità fondamentale nella natura del personaggio, il suo essere “persona” e il suo essere “segno”, che si trascinerà, con il prevalere alternato dell'una o dell'altra posizione in un andamento a fisarmonica, fino ai giorni nostri.

La visione del personaggio di Propp e del formalismo russo viene raccolta e ampliata, attorno alla metà degli anni Sessanta, dallo strutturalismo di stampo francese. Oltre alla diffusione delle teorie proppiane, (ri-)scoperte grazie al lavoro di Levi-Strauss,<sup>34</sup> si

---

<sup>32</sup> Propp stesso annovera il personaggio tra le parti *variabili* del testo (mentre tra quelle *costanti* vi sono sostanzialmente le funzioni e le azioni). Cfr. Propp, Vladimir. *Morfologia della fiaba*, passim.

<sup>33</sup> La ricerca di una metodologia scientifica con cui analizzare il fatto letterario e le sue componenti è una delle ragioni principali per cui al personaggio è stata riservata meno attenzione possibile. Infatti, a prescindere dal voler ripudiare una concezione psicologista e idealista del personaggio-individuo, i motivi che hanno portato, almeno agli inizi, a glissare la nozione di personaggio riguardano proprio la difficoltà metodologica che essa stessa, in virtù del suo essere proteiforme e polisemantica, richiede per essere trattata.

<sup>34</sup> Levi-Strauss, Claude. “La structure et la forme. Réflexions sur un ouvrage de Vladimir Propp”, *Cahiers de l'institut de sciences économiques appliquées* 9, 1960, pp. 3-36; trad. it. “La struttura e la forma.

mostrano in questo periodo segni di pura insofferenza verso le teorie che predicavano il personaggio-individuo, speculando sulla sua “vita psicologica”, e verso l’approccio umanizzante.<sup>35</sup> Lo strutturalismo sposta, definitivamente e con decisione, il bilancino teorico in netto favore del personaggio-funzione. Il primo Barthes declassa il personaggio-individuo a “razionalizzazione critica imposta dalla nostra epoca a puri agenti narrativi” (1969 [1966], 29), a testimonianza del fatto che, come scrive Marengo citando Philippe Hamon,

L’intera categoria degli “eroi” smarriva il suo ruolo di paragone umano, per abbracciare quello umile di “funzioni” discrete, grate dell’equiparazione con tanti altri «agenti narrativi». Il personaggio diventava «il risultato della collaborazione di un “effetto di contesto” (sottolineatura di rapporti semantici intratestuali) e di una attività di memorizzazione e di ricostruzione operata dal lettore» (2007, VII).

Il maggior grado di decostruzione e astrazione del personaggio lo raggiunge Algirdas J. Greimas (1966, 1979) quando, esasperando il concetto di personaggio-funzione, di fatto nega l’idea stessa di personaggio come unità scomponendolo in due elementi, gli *attanti* e gli *attori*. I primi sono delle generali ed elementari “entità astratte appartenenti alla sintassi narrativa, identificate in base ai fini dello svolgimento dell’azione” (Bertetti 2011, 23). I secondi sono entità particolari e specifiche, in possesso cioè di attributi figurativi (un nome, una fisionomia, una psicologia, ecc.) che li caratterizzano e contraddistinguono, costruiti dalla combinazione di un *ruolo attanziale* e di un *ruolo tematico* (definito da Greimas “la rappresentazione, in forma attanziale, di un tema”).

---

Riflessioni su un’opera di Vladimir Ja. Propp”. In: Propp Vladimir, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi 1966.

<sup>35</sup> Si pensi, per esempio, al celebre saggio del critico inglese L.C. Knights, *How many children had Lady Macbeth* (1933), in cui, sintetizzando al massimo, l’autore arriva alla conclusione che ragionare troppo sul personaggio in quanto *analogon* dell’essere umano sia un’operazione ingannevole e fuorviante: non è importante sapere quanti figli aveva Lady Macbeth perché, dal momento che Lady Macbeth è un personaggio che esiste unicamente in un testo, tutto quello che esula da quanto scritto nel testo stesso è una speculazione capziosa e impropria. Questo saggio nasce proprio come contestazione del noto libro *Shakespearean Tragedy*, scritto da A.C. Bradley nel 1905, in cui si analizzano i personaggi shakespeariani dal punto di vista delle loro motivazioni psicologiche e delle loro vite ipotetiche prima e dopo gli eventi narrati nelle tragedie. Cfr. Bradley, Andrew Cecil. *Shakespearean Tragedy* (1905). New York e Londra, Routledge, 1990; Knights, Lionel Charles. *How many children had Lady Macbeth?: An essay in the theory and practice of Shakespeare criticism* (1933). New York, Haskell House, 1973; Rutter, Carol. “Remind Me: How Many Children Had Lady Macbeth?”. In: Holland, Peter (a cura di). *Shakespeare Survey: An Annual Survey of Shakespeare Studies and Production*. Cambridge, Cambridge University Press, 2004, pp. 38-53.

Lo studioso individua sei attanti (Soggetto, Oggetto, Destinante, Destinatario, Aiutante e Opponente) dalla cui combinazione e interazione si genera il cosiddetto *modello attanziale* che, brevemente, così può essere sintetizzato: un attante Destinante spinge l'attante Soggetto (che quindi è anche il Destinatario delle azioni del Destinante) a mettere in atto un Programma Narrativo, ovvero una serie di azioni finalizzate al raggiungimento dell'Oggetto; a questa prima fase, detta del *contratto*, segue quella dell'acquisizione di *competenza*, in cui il Soggetto svolge i *Programmi Narrativi d'uso*, adibiti al raggiungimento degli strumenti che servono per conquistare l'Oggetto; segue quindi la fase della *performance*, ovvero la realizzazione del Programma Narrativo di base, in cui il Soggetto incontra sul suo cammino l'Opponente ed eventuali Aiutanti; l'ultima fase è detta *sanzione*, in cui il Soggetto raggiunge o meno l'Oggetto. Da questo laconico e schematico riassunto si evince come il modello attanziale di Greimas – nella cui scia si colloca anche il lavoro di François Rastier (1972) – rappresenti uno dei massimi livelli di scomposizione e parcellizzazione del personaggio, arrivando alla sua completa de-umanizzazione (sancita, peraltro, dalla totale de-antropomorfizzazione<sup>36</sup>).

Nelle teorie strutturaliste, come si può vedere, non solo il personaggio si sgretola, ma scompare letteralmente dal vocabolario critico come voce: si completa qui, forse, quel procedimento di ostracizzazione progressiva della teoria del personaggio dalla teoria narrativa generale che era iniziato, in un certo senso, già con il formalismo. Il personaggio, scrive Jonathan Culler, “is the major aspect of the novel to which structuralism has paid least attention and has been least successful in treating” (1975, 230) e, quando è stato preso in considerazione, è stato solo per essere posto sul tavolo di un teatro anatomico: in esso il “personaggio-uomo”, ormai cadavere, è stato vivisezionato, fatto a pezzi e analizzato nei suoi meccanismi profondi e basilari al fine di ricavarne regole e principi generali. Con Philippe Hamon, per esempio, il personaggio non solo viene frantumato per analizzarne gli “organi” e il funzionamento, ma addirittura dissolto e trasformato in un “effetto”. Hamon intende infatti il personaggio come una “percezione da parte del lettore di un certo ‘effetto di testo’

---

<sup>36</sup> Per Greimas il personaggio non è necessariamente da intendersi come umano o antropomorfo. Dal momento che a essere fondamentali sono il ruolo attanziale e quello tematico dell'attore, nulla vieta che, virtualmente, a ricoprire le sei posizioni ci sia un animale o addirittura un oggetto. Ciò rappresenta un ulteriore colpo mortale alla nozione di personaggio inteso come persona e individuo.

codificato da un'epoca e da generi particolari [...] e manifestato attraverso l'intuizione sistematica e l'esplicitazione dei nessi tra le azioni dei personaggi" (Hamon citato da Marengo 2007, 169).

### *1.2.2. La narratologia e gli approcci inclusivisti*

Parallelamente alla decostruzione strutturalista, inizia a muovere i primi passi una nuova disciplina che sarà centrale per l'evoluzione della nozione di personaggio e per la metodologia del suo studio. Si tratta della narratologia che, come sintetizzato da Jan C. Meister, "is a humanities discipline dedicated to the study of the logic, principles, and practices of narrative representation" (2013).

Nonostante questa branca della ricerca sia figlia legittima e riconosciuta dello strutturalismo,<sup>37</sup> essa ha adottato un atteggiamento maggiormente inclusivo, integrando la ricerca della definizione di una grammatica del racconto tipica dello strutturalismo con finalità e metodi di diversa natura e provenienti da vari campi (ermeneutica, *cultural studies*, cognitivismo, retorica, ecc.). Tant'è vero che, fino a questo momento, ciò che aveva caratterizzato gli studi, indipendentemente da cosa si intendesse per personaggio (individuo o funzione) e dalla metodologia impiegata nel suo studio, era una tendenza all'"esclusività". In altre parole, l'adesione all'una o all'altra scuola di pensiero implicava un approccio totalizzante, e l'esclusione conseguente di teorie e metodi appartenenti all'"altro lato". La narratologia, invece, fin da subito tenta di stemperare la rigidità di queste visioni in bianco e nero cercando di porsi in una zona grigia. È lo stesso Todorov, facendo marcia indietro rispetto alla necessità di definire il personaggio con una sola e univoca definizione, ad ammettere che debbano essere riconosciute delle differenze – delle varietà di personaggi – e la coesistenza di diverse definizioni. Ci si rende conto di come la conformazione del personaggio e il suo studio dipendano dal tipo di narrazione in cui è inserito: secondo lo studioso bulgaro esistono due tipologie di narrazioni, una basata sulla trama e per questo definita "a-psicologica"

---

<sup>37</sup> Per usare le parole di Marie-Laure Ryan, "academic disciplines, unlike people, usually don't have birthdays, but if one could be given to narratology, it would fall on the publication date of issue 8 of the French journal *Communications* in 1966" (Ryan 2006, 3). Questo numero, che contiene articoli di Claude Bremond, Gérard Genette, A. J. Greimas, Tzvetan Todorov, e Roland Barthes viene considerato come il big bang da cui si è generato l'universo teorico-metodologico della narratologia.

e un'altra detta invece "psicologica" che, incentrata sul personaggio, considera le azioni di quest'ultimo come espressioni e sintomi della sua psicologia. Inoltre, Todorov sostiene come il personaggio e la sua funzione nel testo dipendano dall' "insieme degli attribuiti che sono stati predicati al soggetto nel corso della narrazione" (1972, 247) i quali, racchiusi entro i confini di un nome proprio, permettono al lettore di credere che il personaggio sia una "persona" (*idem* 248).

Anche Roland Barthes, ritraendo una concezione del personaggio che vedeva quest'ultimo come interamente subordinato all'azione (1966), riconosce in *S/Z* (1970) che liquidare la *complessità* del personaggio nella distinzione attante/attore e nella sua secondarietà intrinseca rispetto agli eventi sia riduttivo e, in definitiva, una pratica nociva. Se, nel 1966, Barthes sosteneva ancora che non si potesse "définir le personnage en termes d'essences psychologiques" (1966, 12), in *S/Z* dichiara invece come il "carattere" del personaggio<sup>38</sup> sia un elemento importante da tenere in considerazione. Il personaggio diviene un "prodotto combinatorio" di *semi* (elementi minimi di significazione), la cui combinazione può essere più o meno stabile e complessa. Barthes, infatti, pur rimanendo sostanzialmente legato a una visione semiotica del personaggio,

ben vede che se l'azione serve a far procedere la narrazione sul piano sintagmatico, essa produce al contempo sul piano paradigmatico del senso che in qualche modo potrà essere definito, tra le altre cose, come il « carattere» del personaggio. Inversamente l'assunzione di un carattere da parte del personaggio comporterà da parte sua degli obblighi di coerenza e di necessità del fare (Marrone 1986, 75).

---

<sup>38</sup> Il carattere e la personalità del personaggio, per Barthes, si generano dalla specifica combinazione di *sèmi* che lo costituiscono. Scrive in *S/Z* che "il personaggio è quindi un prodotto combinatorio: la combinazione è relativamente stabile (caratterizzata dal ritorno dei *sèmi*) e più o meno complessa (comportando tratti congruenti, contraddittori); questa complessità determina la «personalità» del personaggio" (1973 [1970], 65). Con *sèma* Barthes intende "un connotatore di persone, di luoghi, di oggetti, il cui significato è *carattere*. Il carattere è un aggettivo, un attributo, un predicato" (173) e la somma dei *sèmi*, il loro assemblaggio attorno a un Nome proprio – nome che, lo ricordiamo, "funziona come il campo magnetico dei *sèmi*" – dà origine a un personaggio, "trascinando la configurazione semica in un tempo evolutivo (biografico)" (65). Per un approfondimento cfr. Heath, Stephen. *Vertige du déplacement*. Parigi, Arthème Fayard, 1974; trad. it. *L'analisi sgretolata: lettura di R. Barthes*. Bari, Dedalo Libri, 1977.

Il semiologo francese è tra i primi a rendersi conto che il rapporto tra carattere (l'essere) e azione (il fare) non deve essere esclusivo (o l'uno o l'altro), ma piuttosto inclusivo (l'uno e l'altro), anche se dialettico e in una negoziazione reciproca costante.

Questa tesi è ripresa ed elaborata in modo maggiormente compiuto e consapevole da Seymour Chatman che, con il suo celebre *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nei film* (1978), inaugura concretamente il riscatto del personaggio e della sua considerazione nella teoria della narrazione. Chatman, criticando apertamente l'approccio strutturalista, non ritiene affatto che i personaggi siano "prodotti dell'intreccio, che il loro statuto è 'funzionale', in breve che essi sono partecipanti o attanti più che persone" (2003 [1978], 115). Da un lato, quindi, definisce limitativa la posizione teorica strutturalista, che vuole solo "analizzare quello che i personaggi compiono in una storia, non quello che sono" (*ibidem*). Dall'altro, però, ci mette in guardia dinnanzi ai pericoli di un'impostazione focalizzata unicamente sulla psicologia. È certamente futile e fuorviante chiedersi quanti figli avesse Lady Macbeth ma, ribadisce Chatman,

il fatto che una domanda sia futile, significa forse che tutte le domande sul personaggio lo sono? [...] Dovremmo limitare quello che sembra essere un sacrosanto diritto di inferire e anche di congetturare a nostro piacimento sui personaggi? Questo tipo di limitazione mi sembra un impoverimento dell'esperienza estetica. [...] Naturalmente Amleto e Macbeth non sono "persone viventi", ma questo non significa affatto che, come costrutti imitativi, essi siano limitati alle parole di una pagina stampata"(121-122).

Lo studioso, così facendo, non intende sottovalutare l'importanza del ruolo che le strutture testuali e il medium che le veicola rivestono nella costruzione del personaggio. Anzi, si premura di farci sapere come lui stesso sia "proprio l'ultimo a suggerire che le configurazioni significative del medium [...] siano meno importanti dello studio delle altre parti del composto narrativo" (*ivi* 122). Ciò non toglie, tuttavia, che anche altri aspetti ed elementi del personaggio, oltre alla mera testualità, debbano essere presi in considerazione e che, perché no, questi "aspetti altri" possano beneficiare della sistematizzazione offerta dalla matrice strutturalista della narratologia. Chatman, del

resto, sostiene apertamente l'importanza dei tratti psicologici<sup>39</sup> del personaggio, purché questi vengano incasellati in un sistema strutturato e generalizzabile: il personaggio diventa così pensabile in termini di “un *paradigma di tratti psicologici*, in cui ‘tratto’ è usato nel senso di ‘qualità personale relativamente stabile e costante’ ” (ivi 130, corsivi aggiunti).

Quello che emerge dal lavoro di Chatman è, sostanzialmente, un tentativo di ricucire lo strappo, causato dalla forbice teorico-metodologica tra l'approccio mimetico da una parte e quello semiotico dall'altra, che si era aperto tra il personaggio-individuo e il personaggio-funzione. Affermando che il personaggio è *sia* una persona finzionale *sia* un elemento testuale, la narratologia cerca di superare l'atteggiamento esclusivista – e in definitiva dannoso – che aveva condizionato lo sviluppo teorico di questa nozione. Di parere concorde con quanto sostenuto da Chatman è anche Shlomith Rimmon-Kenan, la quale ritiene che ad aver ostacolato lo studio del personaggio sia stato sostanzialmente un disaccordo profondo tra le parti, ciascuna impegnata a far risaltare solo uno delle molteplici sfaccettature. Secondo Rimmon-Kenan, le teorie mimetiche e le teorie semiotiche, intestardendosi nel distinguere (e disgiungere) a tutti i costi il personaggio come “persona”, con accento sul lato *dell'essere*, dal personaggio inteso come “parole”<sup>40</sup> o elemento testuale, che invece si orienta sul polo del *fare*, da sole non raggiungono alcuno risultato concreto. Scrive a tal proposito la studiosa israeliana:

Whereas in mimetic theories [...] characters are equated with people, in semiotic theories they dissolve into textuality. What remains? If both approaches end up cancelling the specificity of fictional characters, through different standpoints, should the study of character be abandoned, or should both approaches be rejected and a different perspective sought? Can such a perspective reconcile the two

---

<sup>39</sup> Con il termine “tratto psicologico” Chatman intende un “*aggettivo* narrativo collegato alla *copula* narrativa” (*Storia e discorso*, 129). Nella storia, i “*predicati* narrativi” sono gli eventi mentre la “*copula*”, secondo Chatman, altro non sarebbe se non il soggetto che esperisce (agendo o subendo) gli eventi espressi dai predicati. Accade, tuttavia, che a volte i predicati siano mancanti e sostituiti da aggettivi che qualificano psicologicamente il personaggio (timido, coraggioso, spontaneo, ecc.). Non occorre che l'aggettivo sia esplicitamente presente nel testo, quanto piuttosto che il testo permetta al lettore di inferirlo.

<sup>40</sup> Queste due visioni del personaggio possono essere descritte l'una come “realista”, che concede ai personaggi una certa indipendenza rispetto alla narrazione, rendendoli così equiparabili a persone vere, e l'altra come “purista, la quale prescrive che i personaggi non esistano e che il ritenerli umani sia solo un fraintendimento sentimentalista. Per una formulazione maggiormente articolata dei due argomenti si veda: Mudrick, Marvin. “Character and event in fiction”. *Yale Review*, No. 50, 1961, pp. 202-218.

opposed position *without* ‘destroying’ character between them? Is it possible to see characters ‘at once as persons and as parts of a design’ (Prince 1968, p. 290). I think it is (1983, 33, corsivi originali).

La teoria del personaggio necessita, secondo Rimmon-Kenan, di un approccio meno netto e più comprensivo e mediato, senza alcun bisogno di instaurare una subordinazione necessaria tra *fare* ed *essere*, e questo per tre ragioni. Innanzitutto, “instead of subordinating character to action or the other way around, it may possible to consider the two as interdependent”; secondariamente, “the opposed subordinations can be taken as relative to types of narrative rather than as absolute hierarchies”; in terzo luogo, “characters may be subordinated to action when action is the centre of the attention” (1983, 35-36) e viceversa. Anche Mieke Bal, nel suo influente *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (1985) pone attenzione a come i personaggi siano “fabricated creatures made up from fantasy, imitation, memory” ma in possesso di un’impressione di umanità – “the character is not a human being, but it resembles one” (1999 [1985], 115) – tale da mandare in cortocircuito le teorie che tentano di farne un’analisi. L’umanità intrinseca dei personaggi, l’ingrediente che faceva impazzire ogni teoria semiotica sul personaggio, viene ora inglobato in una visione che considera i personaggi come “costrutti aperti” ed “esseri autonomi”, anziché pure “posizioni dell’intreccio” (Chatman 1978, *passim*).

Riconoscere gli essere finzionali come composti tanto delle testualità del personaggio-funzione quanto della verosimiglianza (*l’effet-de-réel* di cui parlava Barthes) del personaggio-individuo è forse il maggior e più significativo risultato raggiunto dalla narratologia in materia di teoria del personaggio. In altre parole, la narratologia riesce a chiudere la faglia tra le due connotazioni del personaggio, non negando l’una o l’altra ma anzi tenendole entrambe in considerazione e analizzando le connessioni reciproche. Nel dibattito che insorge a partire dagli anni Ottanta si afferma così la consapevolezza che la categoria di personaggio sia indiscutibilmente essenziale e primaria, una delle questioni narratologiche considerate tra quelle maggiormente importanti, e controverse. Murray Smith, nella sua trattazione del personaggio cinematografico, parla a ragione di una “salianza del personaggio”, una sua indubbia centralità sia nella costruzione della narrazione che nell’esperienza fruitiva – in quanto, essendo “nodi salienti”, “our ‘entry

into' narrative structure is mediated by characters" (1995, 18). D'altro canto, questa centralità riconosciuta al personaggio presenta non poche problematiche, prima tra tutte una certa fatica nel maneggiare teoricamente la nozione, risultando in una frantumazione delle posizioni teorico-metodologiche con cui affrontarla. Queste posizioni, dal canto loro, anziché cercare di prevalere l'una sull'altra in modo assoluto come succedeva in passato, tentano piuttosto di convivere, pur senza concordare. Si è rinunciato ad avere una visione totalizzante e univoca di che cosa sia il personaggio nelle narrazioni finzionali – e di come esso vada studiato – per lasciare il campo a posizioni plurivoche che, ciascuna con le proprie armi e i propri scopi, si danno battaglia. Un esempio di questa polifonia che si crea attorno al personaggio è messa in risalto dal saggio di Gerald Mead, "The Representation of Characters", in cui lo studioso riassume diversi punti di vista, dividendoli innanzitutto nelle due macro-aree che hanno accompagnato da sempre gli studi sul personaggio: A) una prospettiva che potremmo chiamare *referenzialista*, per cui i personaggi "have meaning and are understood because they refer to a second dimension of meaning, to some outside reality or truth" (1990, 441) e che sopra abbiamo chiamato personaggio-individuo; B) una prospettiva definibile *testualista* che, prediligendo l'approccio del personaggio-funzione, si sforza di "subordinate or limit (and occasionally to eliminate) the referential perspective outlined above and to explain our understanding and comprehension of characters by concentrating primarily on factors which occur or are formed within the text" (ivi, 443). Queste prospettive, ricorda Mead vanno considerate come i poli estremi di un asse lungo il quale si trovano una serie di posizioni intermedie. All'interno del filone di critica referenzialista, come ricorda Mead, si possono trovare il *modello realista* per cui "we recognize, understand and appreciate fictional characters insofar as their appearance, actions and speech reflect or refer to those of person in real life"; il *modello psicologico*, secondo il quale i personaggi vanno studiati in relazione al loro riflettere dei pattern comportamentali o le stesse personalità riscontrabili nelle persone reali; il *modello sociale*, che vede i personaggi non tanto come "unique real-life individuals momentarily employed in a novel or film, but rather as more or less credible illustrations or exempla of a social, cultural, or philosophic period or condition" (ivi, 442). Anche per quanto riguarda il filone testualista, invece, Mead sottolinea come il

dibattito sia caratterizzato dalla compresenza di diversi modelli: da un lato “we find efforts to discover and describe the unique textual configuration of specific films or novels and thereby the presence and sense of individual characters”; dall’altro possiamo vedere uno sforzo simile, ma rivolto “to the search for the types and cultural myths [...] to discover in a specific fictional character elements common to all characters of that type” (ivi, 443). Anche Uri Margolin (1989), uno dei narratologi maggiormente impegnati nel campo della teoria del personaggio, si preoccupa di sottolineare a più riprese la compresenza di diversi paradigmi, ciascuno orientato in maggior o minor misura verso il polo della rappresentazione o della testualità. Così, il personaggio deve essere studiato nel suo essere contemporaneamente: a) un’entità discorsiva; b) una delle funzioni componenti la struttura narrativa, in base al progetto estetico dell’autore; c) un “textual speaker” nel sistema enunciazionale rappresentato dal testo, ovvero un indice dei sottotesti che il testo veicola; d) un “tema antropomorfizzato”, cioè una proiezione figurativa dell’architettura semantica e tematica del testo; e) un attante e una funzione (intesi in senso greimasiano); f) un individuo “non-attuale”, finzionale, in accordo con la teoria dei “mondi possibili”. Secondo lo studioso israelo-canadese, il problema nell’“afferrare” il personaggio risiederebbe in questa eccedenza di teorie e metodi:

Half a dozen conceptions of character, half a dozen supporting theoretical frameworks. How does one then choose among them either in a general way (the best approach available is ...) or in a particular case (for this story, the most useful way to regard character is ...)?” (1989, 7).

La natura proteiforme, che questo *pot-pourri* di teorie e approcci ha tentato – e tenta tutt’oggi, come dimostrano Jens Eder, Fotis Jannidis e Ralph Schneider nel loro saggio “Characters in Fictional Worlds: an Introduction” (2010) – di afferrare, è una caratteristica costitutiva del personaggio, talmente radicata da riguardarne la stessa ontologia.

Nel campo della filosofia del linguaggio, difatti, quella di personaggio è una nozione non meno problematica da trattare di quanto non lo sia in narratologia: il personaggio è un’entità esistente poiché, da un lato, è percepita come tale dai lettori/spettatori che organizzano discorsi dichiarativi su di esso (ad esempio, è vero, per tutti gli spettatori di

*Game of Thrones*, che Daenerys Targaryen possiede tre draghi); al contempo, è un'entità non esistente perché appunto finzionale (in realtà, non esiste nessuna Daenerys Targaryen, ed è quindi impossibile che abbia tre draghi). Per risolvere questa situazione paradossale, diverse correnti di pensiero, anche qui come in narratologia, hanno privilegiato l'uno o l'altro corno del dilemma, pur ammettendo la legittimità di ciascuno. Così, mentre studiosi come Kendall L. Walton si schierano a favore della concezione irrealista e propongono di considerarli “facendo finta” che siano reali (*pretence theory*),<sup>41</sup> altri puntano invece sul loro realismo (anche se ontologicamente diverso da quello delle persone vere).<sup>42</sup> Tra questi ultimi si colloca anche l'influente lavoro di Amie Thomasson (1999), che considera i *fictional beings* come “artefatti”, ovvero oggetti astratti che, essendo costruiti dall'interazione di autori e lettori/spettatori, dipendono da determinate condizioni testuali (le specificità mediali e quelle del testo che li veicola) e contestuali (relative cioè a fattori di produzione). I personaggi come artefatti, secondo Amie Thomasson, sono oggetti contingenti, storicamente determinati e legati indissolubilmente a un *hic et nunc*. Il binarismo tra realismo e irrealismo si arricchisce anche di diverse posizioni intermedie<sup>43</sup> dimostrando così, anche nel campo

---

<sup>41</sup> Ciò significa, in altre parole, che un personaggio è presentato tramite caratteristiche e modi rappresentazionali tali da spingere il lettore/spettatore a immaginarlo come vero, e a considerare vere anche le proposizioni che lo riguardano. Utilizzando le parole del filosofo Edward Zalta, potremmo dire che “according to pretence theory, when someone authors a story, they produce certain sounds or marks (‘representations’) which serve as props that somehow mandate or prescribe that listeners/readers are to imagine certain propositions (these propositions become fictional in ‘the world of the story’)” (2000, 123). Cfr. Walton, Kendall L. "On the (So-Called) Puzzle of Imaginative Resistance." In: Nichols, Shaun (a cura di), *The Architecture of the Imagination: New Essays on Pretence, Possibility, and Fiction*, Oxford, Clarendon, 2006, pp.137-148; *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA (USA), Harvard University Press, 1990.

<sup>42</sup> Semplificando al massimo questa famiglia di posizioni, i “realisti” ritengono che i personaggi esistano in modo indipendente rispetto al lettore/spettatore con cui si relazionano, e che essi abbiano alcune specifiche proprietà per cui è possibile affermare che certe asserzioni sul loro conto siano vere o false. Ammettere che un personaggio finzionale esista non significa, tuttavia, conferirgli il medesimo statuto ontologico di una persona reale, ma piuttosto postulare l'esistenza di “mondi possibili” in cui esso esista. In questo senso, i personaggi non sarebbero entità concrete, ma *oggetti astratti contingenti* (Reicher 2010), reali solo in un mondo possibile e a certe condizioni. Cfr. Livingstone e Sauchelli, *cit.*, p.341. Per altri approcci realisti cfr.: Van Inwagen, Peter. “Creatures of Fiction.” *American Philosophical Quarterly*, Vol. 14, No. 4, 1977, pp. 299–308, URL [www.jstor.org/stable/20009682](http://www.jstor.org/stable/20009682); *Material Beings*. Cornell University Press, 1995.

<sup>43</sup> Si veda a tal riguardo anche l'approccio referenzialista (“reference without referents”) di Mark Sainsbury, secondo cui i “nomi vuoti” dei personaggi possono dare un qualche genere di contributo semantico (non necessariamente valutabile dal punto di vista della veridicità) alle proposizioni di cui fanno parte nonostante il fatto di non avere un referente oggettivo. Cfr. Sainsbury, Mark. *Fiction and Fictionalism*. Londra e New York, Routledge, 2009.

della filosofia del linguaggio, che l'arroccamento su approcci troppo netti ed esclusivisti sia ormai un atteggiamento non più sostenibile, che andrebbe sostituito con uno maggiormente integrativo. Un esempio di questa via ci è offerto da Alberto Voltolini, che per analizzare i *ficta*, come lui chiama i personaggi finzionali, sviluppa una proposta da lui stesso definita sincretica. Secondo lo studioso italiano è possibile considerare i *ficta* come “compound entities consisting of both a set-theoretical and pretence-theoretical element” (2006, XV), unendo così le argomentazioni irrealiste e realiste. L'avanzamento nel dibattito accademico di teorie sincretistiche anche nella filosofia del linguaggio dimostra come la questione della definizione dell'oggetto di studio “personaggio”, che tanto aveva ossessionato le teorie esclusiviste esaminate nel paragrafo precedente, si riveli ora un quesito non così urgente, a cui non si è particolarmente interessati a rispondere: il personaggio, in quanto oggetto di studio, è qualcosa di indefinibile se considerato da una sola delle sue molteplici sfaccettature. Come scrivono Livingstone e Sauchelli,

it should be apparent at this point in the discussion that each of the approaches surveyed so far is appealing in that it gets part of the story right, but that each of them runs into trouble when faced with other aspects of discourse about fictional characters” (2011, 347).

Le parole dei due studiosi,<sup>44</sup> seppur proferite in riferimento all'ontologia del personaggio, sono valide (e validate) anche in narratologia, in cui, con sempre maggior frequenza<sup>45</sup> e specialmente nelle teorie più recenti, si è cercato di rinunciare ad un approccio monosemico – che considerasse il personaggio *aut* un essere umano nel testo

---

<sup>44</sup> Parole che, a loro volta, sanciscono quanto già Voltolini aveva scritto in merito al fatto che ogni approccio catturi solo un lato dei *fictional beings*, non essendo di per sé sbagliato, ma piuttosto incompleto e parziale. Nelle parole di Voltolini, “the various other theories already developed on this subject have great merits. Their main flaw, however, is not they are wrong but, rather, that that are incomplete. Accordingly, they are not to be put to on side; instead, they need to be integrated into a single theory that aims both to maintain their positive results and to overcome theory defects” (2006, XIII).

<sup>45</sup> Permangono comunque visioni unilaterali, come per esempio quella di Weinsheimer, il quale scrive che “as segments of a closed text, characters at most are patterns od recurrence, motifs which are continually recontextualized in other motifs. In semiotic criticism, characters dissolve” (1978, 195). Analizzando il personaggio di Emma nell'omonimo romanzo di Jane Austen, l'autore arriva addirittura ad affermare che “Emma Woodhouse is not a woman nor need to be described as if it were” (187) – e si noti tutta l'enfasi che Weinsheimer mette sul pronome neutro *it*. Tuttavia, alla fine del discorso Weinsheimer non può non riconoscere come, in realtà, una posizione così netta sia insostenibile.

(la prospettiva umanizzante del personaggio-individuo) *aut* un agglomerato di segni e motivi (la prospettiva disumanizzante del personaggio-funzione) – in favore di uno più aperto e inclusivista (non *aut* ma *et*). Questa impossibilità, rilevata da Livingstone e Sauchelli, di cogliere appieno il personaggio con *un* solo approccio o di prendere come buona solo *una* definizione, non importa nemmeno quale (Jouve 1992, 103),<sup>46</sup> rivela in tutta la sua forza la natura proteiforme della nozione di personaggio. Aniché adottare una visione panoramica e generalista, infatti, ciascuna delle teorie sopra esaminate ha utilizzato il proprio arsenale teorico e i propri metodi d'indagine per concentrarsi solo su un aspetto specifico del personaggio. D'altro canto, l'ammissione, da parte di svariate branche della ricerca che si occupa di queste questioni, dalla narratologia alla filosofia del linguaggio, dell'insostenibilità di questo modello epistemologico è servita per superarlo definitivamente: del personaggio, ora, viene considerata la sua notevole ricchezza semantica, la sua poliedricità e la molteplicità di modi tramite cui approcciarvisi. In altre parole, ci è resi definitivamente conto che la nozione di personaggio possiede una buona dose di *complessità*.

### 1.2.3. *Il personaggio come “unitas multiplex”*

Attorno al termine *complessità* ruota un certo vuoto epistemologico, dal momento che manca una definizione unificata di che cosa essa sia. In merito al personaggio, il termine viene spesso assunto – specialmente nella teoria e pratica della sceneggiatura – come correlativo di quella “roundness” teorizzata da Edward M. Forster, ovvero di una “ricchezza dimensionale” o pluridimensionalità del personaggio, che segue l'equazione mckeeiana per cui “una contraddizione (conflitto) = una dimensione”.<sup>47</sup> Nella vulgata,

---

<sup>46</sup> Già Tzvetan Todorov e Osvald Ducrot, venti anni prima di Jouve, notano l'ubiquità teorica del personaggio. Scrivono, infatti, i due studiosi: “la categoria del personaggio è restata, paradossalmente, una delle più oscure della poetica. [...] [una, ndr] ragione di questo stato di cose è la confusione, nella nozione di personaggio, fra categorie differenti. Il personaggio non si riduce a nessuna di queste categorie, ma partecipa di ciascuna.” Cfr. Todorov, Tzvetan, and Osvald Ducrot, *cit.*, p. 246.

<sup>47</sup> Secondo Mckee, un personaggio è pluridimensionale, e quindi complesso, quando il suo conflitto (detto “spina dorsale” della storia) è in realtà scisso in diversi micro-conflitti più specifici, come per esempio un conflitto interiore oppure quello che deriva dallo scontro con altri personaggi (conflitto relazionale). A tal riguardo si vedano: Mckee, Robert. *Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura*. International forum edizioni, 2000; Phillips, Melanie Anne, and Chris Huntley. *Dramatica: a New Theory of Story*. Write Brothers, Inc., 2004.

quando si parla di personaggi complessi si fa pertanto riferimento a personaggi particolarmente “caratterizzati”, la cui personalità si presenta assai ricca, variegata e complessa, le cui linee narrative sono interessanti e scarsamente prototipiche. Si tratta, spesso, dei protagonisti delle storie che hanno a disposizione ampio spazio narrativo per mostrare le diverse sfumature psicologico/caratteriali che emergono durante lo sviluppo della narrazione. Il problema della complessità, tuttavia, non si limita solamente a questo aspetto “operativo” del personaggio, ovvero il modo in cui opera e si costruisce in una trama ma è, al contrario, da intendersi come alla base della sua stessa nozione. La complessità riguarda anche la poliedricità e ricchezza semantica e, di conseguenza, l’eterogeneità di approcci metodologici con cui, con differenti obiettivi teorici e declinazioni, la proteiforme natura del personaggio è stata trattata.

L’obiettivo difficoltà riscontrabile nell’analizzare i personaggi – come evidenziato, tra gli altri, da Jonathan Culler (1975), Mieke Bal (1985) e Schlomith Rimmon-Kenan ([1983] 1996) – non è dovuta solo, come scrivono Jens Eder, Fotis Jannidis e Ralf Schneider, “to the gaps between the disciplines”, ma anche al fatto che, “once they are subject to closer scrutiny, characters prove to be highly *complex objects* in a number of ways. (2010b, 3, corsivi miei). Staccandoci dall’idea forsteriana di “personaggio complesso”, occorre piuttosto pensare il personaggio in termini di *sistema complesso*, come cioè un insieme di parti tra loro interrelate che, nelle connessioni che instaurano le une con le altre, si influenzano reciprocamente. Pensare il personaggio in questo senso significa, quindi, intenderlo come un insieme di tratti, proprietà e funzioni che interagiscono in modo complementare. È quello che fa John Pier, basandosi sul lavoro del fisico Michel Baranger,<sup>48</sup> nel suo saggio *Complexity: a paradigm for narratology?* (2017). Pier considera innanzitutto la “complessità sostanziale” del personaggio, il suo essere un insieme di molte “cose” diverse: un costrutto testuale, un veicolo di istanze tematiche, una proiezione di stati psicologici, una “mente finzionale”, un avatar del

---

<sup>48</sup> Pier, seguendo Baranger, individua sei qualità che un sistema, per definirsi complesso, deve possedere: 1) i sistemi complessi comprendono molte componenti che agiscono non linearmente; 2) le componenti sono interdipendenti; 3) la struttura di un sistema complesso riguarda diverse scale di grandezza; 4) la capacità di comportamenti emergenti, ovvero non prevedibili dalla semplice somma delle componenti; 5) i sistemi complessi prevedono una combinazione di caos e non caos; 6) i sistemi complessi sono frutto di un’interazione tra una cooperazione e una competizione delle componenti. Cfr. Baranger, Michel. *Chaos, Complexity and Entropy. A Physics Talk for Non-physicists*. New England Complex Systems Institute, 2000.

lettore nel mondo diegetico, un individuo simil-umano, ecc. Queste diverse facce stanno tra di loro in un rapporto di non esclusività, legate da una relazione *et...et* e non *aut...aut*. In secondo luogo, la nozione di personaggio è caratterizzata anche da una “complessità relazionale”, per cui ogni diversa sfaccettatura di cui essa si compone non va esaminata in isolamento rispetto alla altre ma, anzi, sempre considerata nelle relazioni reciproche; relazioni che possono essere di cooperazione (due o più facce vengono incorporate in un unico approccio) oppure di competizione (un approccio basa i propri assunti sullo screditamento degli assunti di un altro).<sup>49</sup> L’aspetto maggiormente rilevante consiste nel fatto che dietro a una nozione a prima vista unitaria e omogenea si cela, in realtà, una fitta rete che connette tra loro definizioni, tratti, caratteristiche e funzioni diverse. Proprio a questa composizione si deve il ritardo nel riconoscimento della complessità che contraddistingue la nozione di personaggio, dovuto probabilmente al fatto che il personaggio stesso si presenta in questo modo: una persona finzionale definita, unica, identificabile che, al contempo, articola al proprio interno, cioè nella sua caratterizzazione, nella sua struttura narrativa o nel suo aspetto figurativo, una complessa architettura fatta da diversi elementi (testuali, narrativi, semantici, tematici, figurativi, ecc.). Il personaggio va quindi considerato come un sistema, e in particolare come un sistema complesso che, scrive il grande teorico della complessità Edgar Morin, “considerato dal punto di vista del tutto esso è omogeneo; considerato dal punto di vista dei costituenti, esso è diviso ed eterogeneo” (1983 [1977], 135).

Che si tratti del singolo personaggio specifico o del concetto di personaggio in generale, quindi, adottare un’impostazione teorico-metodologica che lo intenda come “sistema complesso” concede di avvalersi sempre di una prospettiva doppia, che mentre permette di coglierlo come un qualcosa di singolo e coeso (la prospettiva dell’“unità”), consente anche di vederne le singole componenti tra di loro interrelate e il tipo di relazione che le lega (prospettiva delle “parti”). Il rapporto tra le parti e l’unità va concepito come un circuito dinamico per cui le une sono impensabili senza l’altro e viceversa: come

---

<sup>49</sup> Questo atteggiamento apertamente antagonista tra diverse posizioni teoriche ha dato luogo a diverse *querelles*. Famose sono, per esempio, quella tra Vladimir Propp e Claude Levi-Strauss negli anni Sessanta, oppure quella tra Gerard Genette e Schlomith Rimmon-Kenan negli anni Ottanta. Cfr. Marrone, Gianfranco. *Sei autori in cerca del personaggio. Un problema di semiotica narrativa*. Centro Scientifico, 1986, *passim*.

scrivono il fisico James Crutchfield e altri suoi colleghi a proposito di un sistema complesso, “the interaction of components on one scale can lead to complex global behaviour on a larger scale that in general cannot be deduced from knowledge of the individual components” (2008, 286). In questa prospettiva, il personaggio è concepibile come un’unità, una figura che emerge chiaramente dallo sfondo del mondo narrativo ed è distinguibile dalle altre figure simili, che risulta tale solo grazie all’interazione – e non alla semplice somma – delle “parti” che la costituiscono. Ciò implica, di fatto, che le parti non sono significanti all’infuori della loro relazione reciproca e di quella con il tutto, e che quindi non abbia molto senso incaponirsi nello studiare unicamente la struttura narrativo-testuale personaggio, o la sua capacità di farsi portavoce di alcune istanze socio-culturali, senza prendere in esame l’interazione che occorre tra questi due aspetti. Per chiarire meglio l’idea, possiamo immaginare che il personaggio sia un tessuto, il quale, come sottolinea il fisico ed esperto di sistemi complessi Gianni Zanarini, “pur essendo costituito di parti (i fili, la trama, l’ordito), possiede caratteristiche che le singole parti non hanno, e che solo limitatamente possono venire «spiegate» disfacendo l’intreccio” (1996). In questo senso, guardando il lato “dritto”, il personaggio si presenta come un’entità coesa e uniforme, mentre osservandone il “rovescio” si vede un coacervo di elementi diversi intrecciati uno all’altro. In altre parole, la nozione di personaggio è pensabile nei termini di quella che Edgar Morin ha definito *unitas multiplex*:

it is a global, nonelementary entity, because it consists of different parts. It is a nonhomogeneous but hegemonic unit because the organized whole dominates the distinct elements and holds them in its power. It is a nonprimitive but original unit: it has its own irreducible properties. It is an individual unit, quite indivisible: it can be decomposed into separate elements, but this changes its existence (1999, 116).

Il personaggio, in questi termini, si presenta come un’unità che però è composta da parti, in cui, sotto la superficie apparentemente uniforme e coesa di individuo finzionale simil-umano (o comunque percepito come tale) che partecipa di un mondo narrativo, si cela una rete di elementi testuali (narrativi, figurativi e mediali), tematici, semantici e contestuali; è un’entità non omogenea, poiché composta di diversi “materiali”, ma egemonica, in quanto organizza questi stessi materiali in modo da far emergere un

*forma* riconoscibile e unitaria; è un'entità non primitiva ma originale, che per quanto possa scaturire dalla combinazione di diversi elementi, è sempre caratterizzata da proprietà irriducibili e irrinunciabili. L'importanza di riconoscere l'*unitas multiplex* alla base dell'essenza stessa del personaggio si evince soprattutto se si spensa al fallimento di quei tentativi di analisi che, anziché considerare l'interdipendenza tra le parti e quella tra le parti e il tutto, hanno operato per decostruzione, staccando, per così dire, un filo dall'altro e separandolo dall'ordito. È questa, forse, la causa per cui gli studi di stampo strutturalista, nel loro tentativo di sondare l'essenza e il funzionamento del personaggio scomponendolo e rinnegandolo come entità unita,<sup>50</sup> si sono dimostrati limitati.<sup>51</sup> Oggi invece, come ci ricorda Arrigo Stara, la nozione di personaggio “da univoca quale ci era apparsa in un primo momento, sembra riaprire le porte a una sorprendente antropologia immaginaria, nella quale ritroviamo, muovendoci dal centro verso la periferia, esseri sempre più equivoci e indefinibili” (2004, 11).

Questa complementarità tra le facce del personaggio è messa in evidenza anche da un altro grande studioso, James Phelan, che nel 1989 scrive di come per costruire un personaggio servano tre ingredienti, imprescindibili uno dall'altro:

the *mimetic* (characters like a person); the *thematic* (any character is representative of one or more groups of functions in one way or another to advance the narrative's thematic concerns); the *synthetic* (character plays a specific role in the construction of narrative as made object)” (2004, 214, corsivi originali).

In questo modo, scrive Phelan, non è necessario prendere posizione *in anticipo* sul fatto che i personaggi siano “represented people, or themes with legs, or obvious artificial constructs”, ma anzi si sostiene come “a character may come to perform any of these

---

<sup>50</sup> A partire da Propp, l'idea stessa di personaggio come *unitas* cade sostanzialmente in disgrazia. Probabilmente a causa del tentativo compiuto dagli studiosi, formalisti prima e strutturalisti poi, di sganciarsi dall'idea di personaggio inteso come un “essere” autonomo, particolare e in grado di percepire e “sentire” il moto delle cose intorno a lui (ribaltamento della nozione aristotelica) portata avanti dell'estetica romantica. Il termine stesso “personaggio” tende a sparire gradualmente dalla letteratura critica. Viene quindi sostituito da una serie di avatar linguistici che, di volta in volta, ne sottolineano solo alcuni aspetti.

<sup>51</sup> Come sostiene Gianfranco Marrone, il personaggio “non può considerarsi esaurito nell'analisi degli «agenti» (Todorov), degli «eroi» (Tomaševskij), dei «ruoli» (Bremond), delle «dramatis personae» (Propp), degli «attanti-ruoli-attori» (Greimas) e così via, né tantomeno può intendersi come la somma eteroclitica di tutte queste categorie, ma conserva in sé dell'altro, un resto non codificabile attraverso questo genere di modelli” (1992, XXIII-XXIV).

functions or indeed all three of them to varying degrees within the same narrative” (1989, 9). La componente mimetica, quella tematica e quella sintetica sono, difatti, in correlazione e in interdipendenza reciproca, e si rivelano tutte necessarie per la comprensione del personaggio.

Nel 2010, Jens Eder rielabora l’argomentazione di Phelan creando un modello teorico, da lui definito come “l’orologio del personaggio”, secondo cui il personaggio è formato contemporaneamente da quattro identità complementari,: a) un *artefatto*, per cui esso va considerato in relazione alle informazioni estetico-stilistiche che il testo ci comunica e come questo le comunica; b) un *essere finzionale*, un abitante del mondo diegetico che deve essere esaminato nei suoi modi di agire e comportarsi in relazione ad un universo (*Lebenswelten*, come lo chiama Eder); c) un *simbolo*, che quindi, in senso generale, è un segno che sta per qualcos’altro; d) un *sintomo*, di intenzioni autoriali o, più generalmente, di un contesto socio-culturale. Ogni quadrante di questo “orologio” rappresenta un pezzo fondamentale, senza il quale non potrebbero costruirsi gli altri e senza il quale il personaggio stesso sarebbe in qualche modo monco e malformato.

L’approcciarsi al personaggio intendendolo come una *unitas multiplex* ci permette di considerarlo nella sua innata predisposizione ad essere proteiforme, ponendo l’accento sul come vada studiato nel suo complesso o, per meglio, dire, nella sua complessità. Questa rottura epistemologica, tuttavia, apre uno scenario nuovo, poiché si scardina l’assunto teorico – condiviso da tutte gli approcci teorici visti fin qui – secondo cui il personaggio, per quanto misterioso, faticoso da interpretare e capriccioso nel suo sfuggire alle categorizzazioni, sia un oggetto *monadico*, un elemento della narrazione che si offre *sic res est*. Se, tuttavia, non è più sostenibile pensare il personaggio in questi termini, come considerarlo?

#### 1.2.4. Il personaggio come concetto

Assumere il personaggio come una *unitas multiplex* mostra chiaramente che le teorie esaminate nei paragrafi precedenti, ciascuna incentrata nella disamina della propria nicchia di ricerca, si rivelano inutili se assunte in via esclusiva e come prospettiva unica. E di questo ci si era già accorti alla fine degli anni Ottanta, quando Uri Margolin, nel

saggio “Structuralist approaches to character in narrative: The state of the art” (1989), lamentava un fallimento clamoroso delle teorie sul personaggio. Margolin attribuiva la colpa di questo insuccesso a una sostanziale incomunicabilità tra le parti e al trinceramento di ciascuna di esse dietro le proprie posizioni. Secondo lo studioso, le cause di questo *status quo* sarebbero state sostanzialmente due, una teoretica e una metodologica. Sul versante teoretico, sostiene Margolin, molti studiosi sono caduti nel tranello dell'*unum nomen, unum nominatum*, che li ha indotti a ritenere che il personaggio possa avere una sola definizione e un unico senso corretto. Si spiegano in questo modo, sempre secondo Margolin, la proliferazione e la diversità dei vari approcci al personaggio, dal momento che

each view of character mentioned above is grounded in a different general conception of the nature of the literary work, as well as in a different general model of narrative, its basic constituents, and their hierarchy. Each view thus has as its theoretical foundation a different set of presuppositions and background theories serving as its broad standpoint of enquiry. Such difference in initial theoretical and methodological commitments inevitably leads to approaches to character that differ in terms of their vocabulary, specific questions, procedures, foci of interest, and disciplinary goals (1989, 5).

Il fatto che (co-)esistano così tanti e diversi approcci al personaggio senza che nessuno riesca a “centrare il punto” della *question du personnage* (Hamon 1977), alimentando così una sorta di guerra delle teorie, mette in evidenza la seconda grande fallacia, stavolta di natura metodologica, che secondo Margolin avrebbe compromesso la nascita di una teoria del personaggio organica e inclusiva. Questo equivoco fondamentale consisterebbe nell’assumere che il personaggio sia, per usare la terminologia di Genette, uno “pseudo-oggetto artistico”<sup>52</sup> (1987, 116-117), ovvero un qualcosa di pronto all’uso,

---

<sup>52</sup> Quella di oggetto estetico è una categoria che ha subito diverse curvature nel corso del tempo e nei diversi quadri teorici in cui è stata impiegata. Come afferma Bartalesi, “la nozione di oggetto estetico viene spesso assunta come salda definizione di ciò che possiede proprietà specifiche (le «proprietà estetiche») che lo oppongono alla totalità delle altre classi oggettuali, siano esse quelle degli oggetti naturali o degli artefatti a funzione strumentale. [...] l’oggetto estetico possiede un *dominio ontologico autonomo*”. Si tratta quindi di un oggetto che gode di uno statuto ontologico specifico, a sé stante, e che si pone in relazione con il soggetto che lo osserva. Cfr. Bartalesi, Lorenzo, “Teorie dell’oggetto estetico nel pensiero francese contemporaneo. Da *Phénoménologie de l’expérience esthétique* di Mikel Dufrenne a *Objets esthétiques* di Jean-Marie Schaeffer”. *Aisthesis - pratiche, linguaggi e saperi dell’estetico*, No.1,

un oggetto “pre-teoretico” e in un certo senso intuitivo che, esistente di per sé, aspetta quiescente di essere analizzato con questo o quell’approccio.

Come si accennava sopra, una posizione epistemologica di questo tipo non è più sostenibile nel momento in cui il personaggio è riconosciuto come *unitas multiplex*. Si pone quindi il problema di come affrontare (ovvero ridurre) questa complessità, senza però incappare in quei sistemi teoretici che Margolin ha dimostrato non essere più opzionabili. Una soluzione la trova lo stesso Margolin, che suggerisce di non considerare il personaggio come un oggetto ma anzi come un concetto. Come scrive il narratologo israeliano-canadese,

is not an independently existing entity with essential properties to be described, but rather a theory-dependent *conceptual construct* or *theoretical object*, of which several alternative versions contemporary poetics. Each version thus sees character as a different something or other. The term [...] is accordingly polysémic, being used by different theorists to designate different concepts or model (1990a, 453).

In questa prospettiva, il personaggio passa dall’essere considerato un oggetto *non concreto*, assoluto e “puntuale”,<sup>53</sup> ma piuttosto un oggetto *teorico*, contingente e “diffuso”<sup>54</sup> e, in altre parole, come un *concetto*.

Un concetto, a volerne dare una definizione generale e intuitiva, è sostanzialmente un’unità del pensiero, uno schema mentale costruito per astrazione a partire dalle caratteristiche, sensibili e osservabili, comuni a un insieme di oggetti. Per essere più precisi, però, vale la pena di riprendere la nozione kantiana di *concetto empirico*. Diversamente dalle “categorie”, concetti astrattissimi e fissi nella loro intrasformabilità, i concetti empirici derivano dall’esperienza di specifici oggetti concreti, dalle sensazioni che essi ci danno, e sono definibili come “il risultato di una generalizzazione empirica

---

2008, pp. 143-154.

<sup>53</sup> Margrit Tröhler e Henry M. Taylor parlano addirittura del personaggio in termini di un cristallo, un “prisma scintillante” (1997, 50) dalle molte facce, insistendo su come esso sia un oggetto che, per quanto fumoso e dai confini cangianti, rimane un qualcosa di assolutamente concreto e “fisico”.

<sup>54</sup> A tal proposito, possiamo ricordare come Hamon definisca il personaggio un qualcosa “mal localizzabile” in quanto “ce n’est pas un ‘partie’ autonome, d’emblée différenciable et différencié, prélevable et homogène du texte, mais un ‘lieu’ ou un ‘effet’ sémantique diffus qui, à la fois, côtoie, supporte, incarne, produit et est produit par l’ensemble des dialogues, des thèmes, des description, de l’histoire, etc; l’‘unité’ [...] peut-être plus que tout autre objet d’étude, d’une décision arbitraire de l’analyste” (1977, 19).

derivata da molteplici istanze percettive di un oggetto” (Piccari 2010, 10). Il personaggio, che tanto ha tormentato teorici e accademici, si rivela essere non un oggetto in sé, ma piuttosto la generalizzazione – un modello generale, o un *prototipo* – di una classe (intesa come l’estensione delimitata dal concetto) di tanti diversi personaggi, singoli e diversi uno dall’altro, ma che condividono determinate proprietà, caratteristiche e funzioni: Anna Karenina non è Sherlock Holmes e nemmeno Daenerys Targaryen, ma tutti e tre, in quanto istanze specifiche del “concetto-personaggio”, hanno in comune diverse qualità. Se prendiamo le parole che Kant ha utilizzato per descrivere il concetto empirico di cane e le *detourniamo*, sostituendo alla parola “cane” quella di “personaggio”, otteniamo la seguente definizione:

il concetto di *personaggio* indica una regola in base alla quale la mia immaginazione è posta in grado di delineare in generale la figura di un *essere finzionale* (costruito sulla base di un testo e veicolato da un medium) in un mondo narrativo, senza tuttavia chiudersi in una particolare raffigurazione offertami dall’esperienza o in una qualsiasi immagine che io possa rappresentarmi in concreto (2005 [1797], 191, corsivi aggiunti).

In quanto schema<sup>55</sup> o immagine mentale, il concetto di personaggio è “tanto una generalizzazione di immagini” di personaggi concreti, esistenti in qualche testo e in qualche mondo narrativo, quanto una “regola per l’identificazione dei” singoli personaggi esperiti (Piccari 2010, 20). In questo modo, possiamo disporre di uno strumento euristico molto duttile, che ha la facoltà di collegare i *personaggi*, quella vasta, variopinta e multiforme “antropologia immaginaria”, con il *Personaggio* inteso come un’idea astratta e generica. I vantaggi di considerare il personaggio come un concetto piuttosto che come un oggetto sono diversi, a partire dal fatto che l’operazione di astrazione (concettualizzazione) è, ci dice lo stesso Kant, specifica, contingente e strettamente dipendente da chi compie l’operazione stessa. Anche Margolin ritorna su questo privilegio del concetto, sostenendo come sia possibile studiare il personaggio solo “within the confines of an explicitly formulated theory (1989, 2). La *costruibilità*

---

<sup>55</sup> Il termine schema è qui inteso in senso kantiano come uno strumento, un dispositivo che permette di collegare il materiale sensibile alle categorie. In riferimento ai concetti empirici, possiamo dire che lo schema “è un prodotto della capacità pura a priori d’immaginare ‘per così dire un monogramma” (Eco 1997, 65).

del concetto, il fatto che non esista di per sé ma che vada, appunto, costruito, implica che non ci sia un'idea assoluta e atemporale di personaggio, ma tanti concetti diversi e storicamente determinati o, se si preferisce, un unico concetto che però muta, si adatta ed evolve nel tempo. Costruire un concetto significa non possedere mai la certezza della validità e universalità del proprio modello d'analisi, ma piuttosto procedere per tentativi e aggiustamenti di rotta, visto che ci saranno sempre nuove caratteristiche da aggiungere, disposte in e/o diverse configurazioni e anche innovativi tipi di personaggi da considerare. Come riassume, in modo cristallino, Umberto Eco,

Se lo schema dei concetti empirici è un costrutto che cerca di rendere pensabili gli oggetti di natura [ma il discorso è applicabile anche ai personaggi, dal momento che tanto quanto gli oggetti di natura essi sono esperibili tramite i sensi quali la vista e l'udito, ndr], e se dei concetti empirici non si può dare sintesi mai compiuta, perché nell'esperienza si possono scoprire sempre nuove note del concetto [...], allora gli schemi stessi non potranno che essere revisibili, fallibili e destinati ad evolversi nel tempo. [...] i concetti empirici non possono che diventare “storici”, o culturali che dir si voglia (1997, 78-79, corsivi aggiunti).

Eco in questo passaggio mette in evidenza due corollari fondamentali della costruibilità del concetto. Il primo è la *relatività*, il fatto che esso possa essere costruito a piacimento in base alle necessità e agli obiettivi. Alberto Vanzo (2012) scrive che un concetto è sempre “mente-dipendente”, costruito cioè nella mente di chi lo possiede e quindi “theory-based”, relativizzato al punto di vista teorico dello studioso, ai suoi obiettivi analitici e al suo approccio metodologico. Il secondo corollario è quello dell'*adattabilità*, secondo il quale il concetto di personaggio è adattabile perché ciascuno lo può costruire a proprio piacimento, anche se sempre a partire da una sorta di “primo nucleo” fondamentale “intorno al quale poi si raggrupperanno (o si ordineranno armoniosamente) le successive definizioni” (Eco 1997, 69). Questo nucleo primario è ben espresso dalla definizione, generalissima e sintetica, che di personaggio dà Fotis Jannidis: “a text- or media-based figure in a storyworld, usually human or human-like” (2013). Una lapidaria, ma densissima, definizione che dimostra come il concetto, oltre che adattabile, è anche contraddistinto da una certa *resilienza*, la quale gli consente di

conservare proprietà fondamentali<sup>56</sup> e imprescindibili. Dall'altro lato, l'adattabilità del concetto riguarda anche il fatto che esso, dovendo rappresentare (o schematizzare, se si preferisce) la variegata moltitudine di personaggi concreti che compaiono in ogni narrazione, sia sempre in evoluzione. Se si modifica la "base fenomenica" del concetto, ovvero i singoli e concreti personaggi che esperiamo in vari testi e media, anche il concetto si modifica. Nel suo essere in grado di "rappresentare" (cioè 'stare in luogo di') tutti i casi particolari che rientrano in esso" (Derossi 1991, 113), il concetto possiede "un valore generale senza essere un'idea generale" (*ibidem*),<sup>57</sup> ovvero un valore che, per quanto generale, rimane comunque contingente e legato alla congiuntura storico-culturale in cui si colloca. Il concetto si adatta per calzare a pennello ai fenomeni che rappresenta, modificandosi in modo direttamente proporzionale alle trasformazioni che – a causa di sconvolgimenti di tipo estetico (testuali e mediali) e di tipo socio-culturale – i singoli personaggi subiscono.

Un altro vantaggio piuttosto interessante, che discende dalla proprietà dell'adattabilità, riguarda la *componibilità*, il suo essere in grado di evolversi sfruttando e incorporando altri concetti e altri schemi mentali preesistenti. Un concetto, infatti, importa e/o abbandona categorie, teorie e altri concetti (*esportabilità* e *importabilità*) in base alle necessità: poiché un concetto viaggia, si deforma, si combina con altri sfruttando connessioni semantiche e condividendo tipologie e proprietà, esso è adottabile da diverse impostazioni teoriche, che non lo hanno creato ma, con le giuste modificazioni, lo hanno adottato e impiegato per i propri scopi.

Concepire il personaggio come concetto, pertanto, si dimostra la soluzione più conveniente per trattare quella particolare classe di personaggi che sono, appunto, i personaggi seriali televisivi. Il primo passo nella direzione della concettualizzazione di questi oggetti, sarà, quindi, quello di capire un po' meglio quali siano le loro caratteristiche e che cosa li distingua in quanto classe di oggetti. In altre parole, il prossimo passo sarà quello di vagliare la *fenomenologia* del personaggio seriale televisivo.

---

<sup>56</sup> Alberto Vanzo definisce queste proprietà fondamentali come quelle "proprietà che possono essere esemplificate da vari oggetti" (2012, 44).

<sup>57</sup> Derossi, Giorgio. "Semiologia e conoscenza". *Cahiers Ferdinand De Saussure*, no. 45, 1991, pp. 111–120. *JSTOR*, JSTOR, [www.jstor.org/stable/27758441](http://www.jstor.org/stable/27758441), p. 113.

## Capitolo 2

# FENOMENOLOGIA DEL PERSONAGGIO SERIALE TELEVISIVO

“Che le apparizioni fossero ombre dei morti, ricostruzioni sintetiche di esseri viventi oppure replicanti che non somigliavano a nulla di conosciuto, esse abitavano la stessa dimensione dei vivi. [...] Da parte mia decisi che le apparizioni erano oggetti – forse idee personificate – che potevano pensare ma non esistevano. Questa era l’unica ipotesi che potesse giustificare il mio caso, perché io le riconoscevo – le vedevo”.

Angela Carter, *Le infernali macchine del desiderio del dottor Hoffman*

Il *Garzanti* definisce la fenomenologia come “l’insieme dei fenomeni che caratterizzano un processo (fisico, psichico, storico ecc.); la loro osservazione e descrizione”,<sup>58</sup> mentre il *Treccani* scrive “ricognizione ordinata dei fenomeni, descrizione del modo in cui si presenta e manifesta una realtà”. La fenomenologia, in realtà, è una disciplina filosofica e un modo di porsi verso la realtà la cui spiegazione non è nemmeno lontanamente esauribile in queste poche righe da dizionario, alla quale si sono dedicate menti del calibro di Hegel, Husserl, Heidegger e Merleau-Ponty.<sup>59</sup> Non è intenzione di queste

---

<sup>58</sup> Cfr. “Fenomenologia”, voce nel vocabolario Garzanti Linguistica, *GarzantiLinguistica.it*, URL [www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=fenomenologia](http://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=fenomenologia) consultato il 20 maggio 2018. Cfr. “Fenomenologia”, voce nel vocabolario Treccani, *Treccani.it*, URL <http://www.treccani.it/vocabolario/phenomenologia/> consultato il 20 maggio 2018.

<sup>59</sup> Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Fenomenologia dello spirito* (1807); Edmund Husserl, *Idee per una fenomenologia pura e una filosofia fenomenologica* (1913) e *Logica formale e trascendentale* (1929); Martin Heidegger, *Problemi fondamentali della fenomenologia* (1919-1920); Maurice Merleau-Ponty,

pagine affrontare la complicata questione filosofica della fenomenologia, né tanto meno farne un'esegesi o schierarsi a favore dell'una o dell'altra tra le innumerevoli posizioni esistenti. In questa sede, la definizione da vocabolario sarà più che sufficiente, visto che l'intento del capitolo è appunto quello di osservare i personaggi che popolano lo scenario seriale televisivo contemporaneo e di descriverne proprietà, fenomeni e specificità.

L'obiettivo che ci si prefigge non è tanto quello di stilare una fenomenologia delle occorrenze di questo tipo di personaggio, quanto piuttosto osservare il personaggio seriale televisivo con un "atteggiamento fenomenologico" (Sokolowski 2002). Le esperienze del mondo, ivi compresi i personaggi nelle serie tv, vengono percepiti nella maggior parte dei casi con quello che Sokolowski chiama un "atteggiamento naturale", ovvero una prospettiva che dà un accesso diretto all'oggetto senza la preoccupazione di rifletterci sopra, di indugiare sulle modalità tramite cui facciamo esperienza dell'oggetto né tanto meno di problematizzarlo. Quando si guarda al personaggio con gli occhi della spettatrice (indipendentemente dal grado di consapevolezza e competenza), si è traspostati dalla storia e dal legame affettivo/emotivo che si crea con essi, in un atteggiamento di pura esperienza che non si perde dietro a speculazioni descrittive e analitiche. Al contrario, quando prevale lo sguardo della studiosa si passa a un atteggiamento fenomenologico, dove il coinvolgimento verso i personaggi deve lasciare il posto a una riflessione maggiormente distaccata. Come scrive Sokolowski,

quando passiamo all'atteggiamento fenomenologico, diventiamo come degli osservatori distaccati dalla scena che passa o come il pubblico ad una partita. Diventiamo spettatori [...] non siamo più semplici partecipanti del mondo; contempliamo che cosa significhi essere un partecipante del mondo e delle sue manifestazioni (Sokolowski 2002 [2000] 66).

Il personaggio diventa così un fenomeno da osservare, con l'intento dichiarato di cogliere le modalità tramite cui esso si dà a noi e quelle tramite cui noi ne facciamo esperienza e di individuare le sue specificità e le caratteristiche che lo contraddistinguono, anche in confronto ai suoi "parenti" che affollano le pagine dei

---

*Fenomenologia della percezione* (1945).

romanzi e i fotogrammi dei film. In altre parole, si opera una *riduzione fenomenologica*, “un termine che significa ‘condurre via’ dagli obiettivi naturali del nostro interesse, ‘indietro’ verso quello che sembra un punto di vista più ristretto” (ivi, 67). Se è pur vero, come scriveva il filosofo Gaston Bachelard a proposito dei nidi d’uccello, che lo scopo della fenomenologia non è quello di descrivere i nidi incontrati in natura come farebbe in ornitologo, ma indagare l’emozione provata la prima volta che se ne è incontrato uno (Bertetti 2013), occorre comunque partire da che cosa sia un nido e dalle sue qualità. Con la riduzione fenomenologica, il personaggio seriale viene messo tra parentesi, osservato come un vetrino al microscopio, e non per coglierlo in modo più diretto e scientifico ma, al contrario, per soffermarsi sulle sue *apparenze*, sulle sue conformazioni, peculiarità e modalità di apparizione. Scrive a tal proposito Sokolowski:

nell’atteggiamento naturale ci dirigiamo direttamente all’oggetto; andiamo direttamente all’oggetto stesso, attraverso le sue apparenze. Dalla posizione della riflessione filosofica rendiamo apparenze tematiche. Guardiamo *a* ciò cui normalmente guardiamo *attraverso* (ivi, 68).

Osservando il personaggio seriale televisivo con un atteggiamento fenomenologico, che cosa succede quando si “tematizzano le apparenze”, quando cioè nel centro del mirino non ci sono i vari personaggi ma, piuttosto, il modo tramite cui essi ci giungono, la materia di cui si compongono? E quali sono, quindi, le caratteristiche comuni a questi personaggi, le proprietà condivise, che possono essere schematizzate nel *concetto di personaggio seriale televisivo*?

## **2.1. La sindrome di Pinocchio: il personaggio come figura**

Torniamo per un momento a porre attenzione alla serie *Westworld*, concentrandoci in particolare sul personaggio di Maeve Millay. Come tutti i residenti, Maeve sdoppia il suo percorso in due linee narrative, vivendo in due mondi narrativi *embedded*, uno dentro e l’altro (il parco Westworld dentro alla serie *Westworld*). Nel mondo diegetico del parco, infatti, Maeve è la pragmatica e disillusa tenutaria del bordello di Sweetwater, configurandosi così un personaggio-individuo integrato nel mondo finzionale creato dal testo. Al contempo, però, nel mondo diegetico della serie televisiva

Maeve è una residente, e perciò un personaggio-funzione costruito dall'assemblaggio di elementi narrativi (le trame che i narratori come Lee Sizemore hanno previsto per lei), figurativi (il suo corpo, assemblato e curato dai capaci tecnici del "bodyshop") ed emotivi (frutto di script comportamentali che le sono stati "impiantati"). Nello sdoppiamento della narrazione su due piani diegetici, il caso di Maeve rende esplicite quelle due anime fondamentali – l'essere un individuo finzionale in uno storyworld e un costrutto testuale – che, abbiamo visto nel capitolo precedente, coesistono e cooperano in ogni personaggio. Ciò emerge chiaramente dal dialogo che Maeve intrattiene con Felix, un impiegato che lavora nel reparto di assemblaggio corpi del parco:

*Maeve:* Senti come me.

*Felix:* Siamo simili adesso, per molte cose. Con una grande differenza però. La potenza del processore che hai qui è superiore a quella nostra, con lo svantaggio di essere...

*Maeve:* Che cosa?

*Felix:* Sotto il nostro controllo. Il loro controllo. Vi [gli autori delle linee narrative, ndr] possono cambiare a piacimento, farvi dimenticare tutto. [...] puoi improvvisare un po', ma gran parte di quello che dici è stato progettato di sopra, come il resto di te.<sup>60</sup>

Grazie all'aiuto di Felix, Maeve scopre di essere un "burattino che vive in una farsa",<sup>61</sup> la cui stessa esistenza è subordinata alle scelte dei "padroni che muovono i fili". Ciononostante, più che a un semplice burattino Maeve assomiglia piuttosto a Pinocchio, "un pezzo di legno, che piangeva e rideva come un bambino vero" e che brama una vita vera e simil-umana nonostante fosse in realtà solo un assemblaggio di elementi, vivendo così la contraddizione di essere un oggetto animato ma non vivente. Nei personaggi delle serie televisive questa sorta di "sindrome di Pinocchio" è particolarmente evidente. Da una prospettiva extradiegetica, essi si presentano come *figure del testo*, ovvero *ciò* che viene costruito in base a regole compositive e di fabulazione che rispondono a esigenze testuali e alle specificità mediali. Bisogna però considerare anche che le serie televisive, grazie alla loro durata e alla loro capacità immersiva e metalettica

---

<sup>60</sup> Maeve Millay e Felix Lutz, *Westworld*, 01x06, "L'antagonista".

<sup>61</sup> Maeve Millay, *Westworld*, 01x08, "Segni di cedimento".

(assicurata dal fatto che si tratta di prodotti con una certa durata e la cui fruizione è dilatata nel tempo), riescono come pochi altri prodotti a far percepire i propri personaggi “come se” fossero “bambini veri”, e non solo dei burattini creati ad arte: da un’angolazione intradiegetica, il personaggio seriale televisivo si presenta come una *figura della storia*, ovvero *colui* che vive la vicenda narrata nella trama, che agisce e reagisce e che è percepito come se fosse vero.

Su questa “réalité duelle” (1992b, 64), come la definisce Vincent Jouve, in equilibrio tra la natura segnica del personaggio da un lato, e la sua natura illusionistica<sup>62</sup> dall’altro, si sono scontrate come abbiamo visto in precedenza numerose scuole di pensiero. Nonostante queste zuffe, come ci ricorda Enrico Testa, e come Meave mette lucidamente in evidenza,

la categoria del personaggio è dunque sopravvissuta e ha attraversato indenne la fine del Novecento e tutte le sue aporie lasciandosi alle spalle antitesi e schematismi di comodo. Tra di essi, la tradizionale e, in verità, un po' stucchevole, opposizione di personaggio-individuo e personaggio-funzione (o di personaggio-persona e personaggio-segno). La quale non ha più, credo, ragion d'essere, partecipando, tale creatura [...], di entrambe le nature (2009, 4).

Le domande che vengono alla mente riguardando quindi il capire meglio che cosa sia un personaggio seriale televisivo e individuarne le sue qualità ed apparenze, i modi in cui esso si dà a noi e, di conseguenza, come descrivere, e quindi astrarre, schematizzare e concettualizzare queste entità senza incappare in quelle che Rimmon-Kenan chiama la Scilla del realismo e la Cariddi della semiotica.<sup>63</sup>

Un primo spunto interessante in tal senso ci viene fornito, ancora una volta, dalle riflessioni di Uri Margolin, che concepisce il personaggio come un “non-actual individual [...] part of some non-actual state of affairs or possible world”. Lo studioso, nel definire il personaggio un individuo non attuale, mette in evidenza la funzionalità reciproca delle diverse nature del personaggio: da un lato esso è “the product of the

---

<sup>62</sup> Per una lettura approfondita si veda il testo di Arrigo Stara, in cui lo studioso definisce i due principi soggiacenti alla doppia realtà del personaggio come, il primo, “*principio della natura segnica del personaggio*, vale a dire della sua *non referenzialità*; il secondo, *principio della natura illusionistica del personaggio*, ossia della sua *non arbitrarietà*” (Stara 2004, 23, corsivi originali).

<sup>63</sup> Di parere identico è anche Roberta Pearson (2007), che scrive come “the confusion between semiotic construct and real seeming human beings is the paradox at the heart of the fictional character”.

discourse which posits or projects them and are essentially dependant on their textual constitutive conditions” (1995, 383); dall’altro, grazie al fatto che le narrazioni “are structured in such away as to create an illusion”, i personaggi “are reports about individual and domains of reference which [...] have been in existence prior to these texts, separately from them, and independently of them” (*ibidem*). La definizione di Margolin – che trova eco in tutta la riflessione sulla semantica dei mondi possibili in cui i personaggi sono intesi come “quasi-persone” – riesce, ponendo l’accento sul personaggio nella sua accezione di *individuo finzionale*, a rendere conto di come esso si presenti nei panni di una persona (definita da un’identità specifica, da una fisionomia che le permette di differenziarsi dagli altri) ma che, in quanto finta, è fabbricata e costruita da certe componenti testuali e medialità determinate in base al contesto socio-culturale in cui si situa.

In tal senso, la già citata definizione di Fotis Jannidis è ancora maggiormente calzante e appropriata. Lo studioso tedesco considera il personaggio come “a text- or media -based figure in a storyworld”, intendendo il personaggio come una *figura*, un termine ombrello che, fin dalla sua origine latina, significa “struttura” e “conformazione”, ma contemporaneamente anche “aspetto”, “carattere”, “modo d’essere”, “apparizione” e “fantasma” (Bertetti 2013). Pensare il personaggio in termini di *figura* permette di racchiudere nel campo semantico di una parola le sue diverse anime, offrendoci così un primo punto saldo per organizzare le informazioni. Come osserva John Frow, il personaggio è “both a figure standing out from a ground”, e quindi un elemento che emerge “gestaltianamente”<sup>64</sup> dallo sfondo narrativo (il testo), “and a person-shaped entity which is the subject of narrative action” (2014, 9). L’idea gestaltiana di forma torna utile nella nostra teoria perchè riesce a dar conto di questa doppia natura: essa, scrive Bertetti, “non si limita a riconoscere che il tutto è più della somma delle parti ma pone l’accento sull’organizzazione del tutto” (2013, 16). Questo principio di “dipendenza-dal-tutto” delle parti, così come lo definisce Bertetti (*ibidem*), è efficace

---

<sup>64</sup> Come ricorda Bertetti citando Köhler, il termine Gestalt, spesso tradotto erroneamente come “forma”, racchiude in sé due significati: la connotazione di una forma e la sua foggia da un lato, una concreta unità per sé stessa che possiede una forma dall’altra (Bertetti 2013, 6). A tal proposito cfr. Anche Smith, Barry. “Gestalt theory: An essay in philosophy”. In: Smith, Barry. *Foundations of Gestalt Theory*, Vienna, Philosophia Verlag, 1988, pp. 11-81.

nel descrivere il personaggio, un fantasma dalle sembianze umane che dipende, per questa sua apparenza, dal suo essere un assemblaggio composto da elementi estetici sia narrativi che medialità, i quali gli conferiscono una certa identità, propria e riconoscibile, sia rispetto allo “sfondo” della storia sia in relazione alle altre figure. In quanto figura, il personaggio “takes the form of a semantic cluster, accumulating (progressively or discontinuously, coherently or incoherently) through the text” (Frow 2014, 24) anche se si presenta come un essere unitario. Le informazioni, stratificate in un *cluster* semantico, che il testo comunica costituiscono il materiale che dà origine e che conforma l’aspetto dei personaggi come “quasi-persone”, che per l’appunto, Jens Eder non esita a spiegare in termini di “communicatively constructed artifacts” (2010, 18), artefatti costruiti e comunicati da una qualche forma testuale e mediale. È da questa accumulazione che il personaggio acquista la propria individualità rispetto allo sfondo narrativo e agli altri personaggi, caratterizzandosi in modo specifico. Una volta che la figura “affiora” dal testo per mezzo di questo accumulo di informazioni, essa assume la *silhouette* di una persona vera, dotata di un corpo, una mente e sentimenti. Ciò ovviamente non significa che diventi una persona vera, ma semplicemente che ne sta *rappresentando* una – o per meglio dire, che sta costruendo la propria identità a partire dalla rappresentazione degli aspetti di una persona vera – e che come tale venga percepita dagli spettatori.<sup>65</sup> Così Frow continua la sua riflessione in merito:

Character is, in a certain respects, also the analogue of the ‘real’ persons, conforming more or less closely and more or less fully to the schemata that govern, in any particular society, what it means to be a person and to have a physical body, a moral character, a sense of self, and a capacity of action (*ibidem*).

Da questa prospettiva, i personaggi non sono solo figure “testuali” date dall’arrangiamento particolare di elementi narrativi e figurativi, ma anche persone finzionali (Margolin 1989, Eder 2010) simili a persone reali e integrate nell’universo diegetico. Esse divengono così *figure della storia*, dotate di un corpo, un aspetto e una vita interiore plasmata in conformità a modelli – che, in termini cognitivisti, potremmo

---

<sup>65</sup> Basta pensare al grande “*cognitive workout*” – per usare un’espressione di Mittell (2015) – e alle energie spese dagli spettatori nell’intrattenere forme di relazioni parasociali con questi personaggi fittizi, come dimostrato dall’enorme *fandom* che questi prodotti riescono a innescare.

chiamare *schemi* e *script* – validi all’interno di un dato contenuto storicamente, socialmente e culturalmente determinato. In conformità alla sua natura bifronte, con una faccia rivolta al testo e l’altra rivolta alla storia, la figura del personaggio emerge, si conforma ed è plasmata da un testo, ma anche da un contesto.

## **2.2. Figure nel testo: le caratteristiche “testuali” del personaggio seriale televisivo**

Il personaggio che esperiamo nelle narrazioni seriali, il suo essere una determinata persona finzionale con certe qualità, dipende da come esso è costruito a livello testuale e da quali “materiali” si compone. Del resto, così come Pinocchio era un pezzo di legno prima di essere un burattino, anche la persona finzionale nel mondo diegetico dipende per la sua esistenza e fisionomia dalla figura che emerge dalle pratiche testuali. La materialità del testo e le sue conformazioni sono il punto di partenza necessario da cui iniziare a “intagliare” la figura che sarà poi il personaggio. Del resto, come sottolineato da Uri Margolin (2005, 68), l’unico modo per ricavare le proprietà che contraddistinguono un personaggio è “esaminare il testo originale” in cui esiste, capendo così come emerge e si modella la sua figura. Anche Jens Eder sottolinea l’importanza primaria e *preliminare* di porre attenzione analitica sull’

intensity of the performance of characters *in the text*, e.g. whether characters act in ways that suggest particular properties, whether characters are introduced with these features, whether the sequences in question have been styled in a particularly impressive way and are made to stand out by means of contrasts and analogies, whether the features keep changing etc. (2008, 16, corsivi aggiunti).

Con ciò non si vuole avvallare una sorta di determinismo mediale e testuale, secondo il quale i personaggi sono modellati interamente dalla testualità e dalla medialità. Tuttavia, i processi mediali e testuali soggiacenti alla loro costruzione sono elementi che necessitano di un’accurata considerazione. I personaggi che vediamo nelle serie televisive vengono a esistere e si compongono tramite i testi che le veicolano, ed è pertanto ovvio che la conformazione di questi testi impatti su quella dei personaggi

stessi (Lamarque 2010). Nel caso del personaggio della serialità televisiva contemporanea, tuttavia, questa operazione può rivelarsi tutt'altro che facile.

Se, infatti, con “testo” intendiamo un insieme delimitato e delimitabile, coeso e unitario sia dal punto di vista estetico sia da quello semantico e che veicola un certo contenuto (come una storia), difficilmente si può applicare questo concetto alle narrazioni seriali. Specialmente negli ultimi anni, le serie televisive hanno assunto con sempre maggior frequenza le fattezze di “sistemi aperti”, “architetture dell'informazione” o addirittura “ecosistemi narrativi” (Innocenti e Pescatore 2011, 2012; Bioni e Innocenti 2013; Pescatore 2018; Brembilla e De Pascalis 2018). Queste narrazioni, vaste e complesse, proliferano nello spazio (invadendo persino quello fisico e reale in cui si muove lo spettatore, acquisendo pervasività) e perdurano nel tempo grazie alla crescente labilità e porosità dei confini testuali. Anzi, sembra proprio che il “testo”, inteso come *opera*, come cioè un insieme chiuso in cui le componenti stabiliscono una necessaria correlazione logico-semantica reciproca, sia stato sostituito da un'architettura narrativa più ampia e flessibile, che va a costruire un *mondo narrativo* transmediale, transtestuale e transfinzionale.<sup>66</sup> Da questo punto di vista, come scrivono Innocenti e Pescatore, “contemporary series cannot be equated to traditional narrative texts, not only because they branch across several media platforms, but also because they use unusual narrative forms (non-procedural, non oriented, not governed by a principal of internal consistency)” (2015, 230).

Eppure, è innegabile che questi universi seriali espansi, anche quelli maggiormente “nebulizzati” in una molteplicità di frammenti narrativi, esigano elementi (in primis proprio i personaggi) di forte continuità semantica, in grado di assicurare all'universo narrativo resilienza e coerenza. Se da un lato si è dissolto il testo in quanto oggetto

---

<sup>66</sup> Il termine “transfinzionale” fa riferimento, come si approfondirà meglio nel capitolo 6, alla capacità che hanno alcuni elementi di una narrazione di uscire dal proprio testo (inteso, ovviamente, in un'accezione “larga”) di origine per creare un eterocosmo maggiormente ampio. Si tratta di un'intertestualità che non cita direttamente la sua fonte, ma la integra all'interno di un universo di senso esteso e dai confini sempre espandibili. Solitamente, la transfinzionalità avviene all'interno di uno stesso medium e, quando ciò non accade, si parla di transmedialità (che, per Saint-Gelais, rappresenta un tipo di transfinzionalità). In questo mondo narrativo il contenuto è assicurato da matrici di narrazione a struttura modulare, per cui le unità narrative si disperdono, disseminate su diversi media (televisione, cinema, videogiochi, fumetti, web, letteratura, ecc.). cfr. Wyatt, Justin. *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin, University of Texas Press, 1994; Innocenti, Veronica e Pescatore, Guglielmo. “Architettura dell'informazione nella serialità televisiva”. *IMAGO*, Vol. 3, 2011, pp. 135 – 144.

unico, frantumato da un'estetica neo-barocca (Ndalianis 2004),<sup>67</sup> venendo sostituito da un insieme di frammenti narrativi centrifughi ma interconnessi, dall'altro è però innegabile che le narrazioni seriali espanse – a cui Stefania Carini (2009) si riferisce come “testi espansi” – grazie alla coerenza e continuità del mondo narrativo danno un'impressione di testo. Questi mondi diegetici espansi sono caratterizzati da un alto grado di *narratività*<sup>68</sup>, nel senso che la ogni loro elemento è teso, come scopo finale, alla formulazione, creazione e alla continuazione di una storia. Non importa quanto la storia narrata possa essere non-lineare, frammentata, rizomatica, imprevedibile, non deterministica, immersiva e metalettica, essa, in quanto narrazione, si articola necessariamente a partire da “attributi testuali”, ovvero elementi specificamente legati alle forme estetiche (narrative e figurative) e alla *sostanza* effettiva della narrazione. Gli attributi testuali riguardano le modalità di “messa in discorso” del contenuto narrativo e gli effetti di senso specifici che esse comportano, ossia la struttura narrativa, i percorsi di evoluzione dei personaggi e l'intreccio delle varie linee narrative, ma anche l'ambientazione, il “sistema” di personaggi, e le specificità dei media che veicolano la narrazione, il comparto produttivo, ecc.

Quando si parla di serialità televisiva espansa e di ecosistemi narrativi la nozione di testo, nella sua accezione strutturalista, passa a ragione in secondo piano. Matt Hills, per esempio, ricorda come l'iperdiegesi (composta sia da materiali *top-down*, materiali forniti a monte dagli “architetti” della narrazione, sia *bottom-up*, creata dall'attività partecipativa degli utenti) che connota la serialità contemporanea non possa essere vista esclusivamente in un ottica testuale. Ciò significherebbe

---

<sup>67</sup> Angela Ndalianis (citata in Carini 2009, 34) sostiene che “la differenza del barocco rispetto agli schemi classici sta nel suo rifiuto di rispettare i limiti dello spazio che contiene l'illusione”.

<sup>68</sup> Scrive Porter Habbott, cercando di definire questo complesso e poliedrico termine: “Though it has become a contested term, “narrativity” is still commonly used in two senses: in a fixed sense as the “*narrativeness*” of narrative and in a scalar sense as the “*narrativeness*” of a narrative, the one applied generally to the concept of narrative, the other applied comparatively to particular narratives”. Cfr. Abbott, H. Porter. “Narrativity”. In: Hühn, Peter et al. (a cura di), *the living handbook of narratology*. Hamburg, Hamburg University. URL [www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity](http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity) consultato il 4 luglio 2018. Per un approfondimento cfr. anche Sturges, Philip J. M. “A Logic of Narrativity”. In: *Narrativity: Theory and Practice*. Oxford, Oxford University Press, 1992. Oxford Scholarship Online, 2011. doi: 10.1093/acprof:oso/9780198119548.003.0003. Cfr. anche Lorusso, Anna Maria; Paolucci, Claudio; Violi, Patrizia (a cura di). *Narratività: problemi, analisi, prospettive*. Bologna, Bononia University Press, 2012.

neglecting the extent to which formal (producer) and informal (fan) economies surrounding the show can interact over time [...]. It is thus important to move from an excessively textualist view of hyperdiegesis to one that acknowledges the accumulative and diachronic significance of fan paratexts (2017, 351).

Alla perdita di valore della nozione di testo fa da contraltare lo sviluppo e la pregnanza che, in questo frangente, assume il concetto di *testualità*. Con questo termine si intendono tutte quelle caratteristiche che creano, strutturano, qualificano e contraddistinguono concretamente e materialmente un certo mondo narrativo e lo rendono esperibile da parte del pubblico.<sup>69</sup> È in quest'accezione che i personaggi vanno intesi come figure *nel* testo e *del* testo, come cioè entità espresse, comunicate ed esperite tramite determinate caratteristiche e proprietà che “mettono in discorso” e concretizzano il personaggio in un modo piuttosto che un altro. Considerare e studiare il lato testuale di questi esseri finzionali non significa, di conseguenza, analizzare i testi in cui compare secondo da un punto di vista strutturalista e con un intesno puramente decostruzionista. Come scrive Marie-Laure Ryan, gli approcci “testualisti” classici, essendo “reluctant to isolate a narrative level of meaning – a plot – from the global textual world” (2017, 31) e aderenti allo schema “un testo, un mondo, una storia” non sono più validi. Ciononostante, occorre individuare delle modalità tramite cui affrontare la specificità testuale del personaggio seriale televisivo, il suo *essere* nella narrazione. Fino a questo punto si è discusso del personaggio seriale televisivo senza tenere in considerazione la sua specifica testualità, utilizzando, colpevolmente ma consapevolmente, le armi teoriche forgiate per fronteggiare la questione del personaggio letterario. Le ragioni di questa scelta sono state motivate da due fattori, il primo di stampo prettamente quantitativo, il secondo qualitativo. Per quanto riguarda il fattore quantitativo, questa strategia è giustificata dal fatto che i *literary studies* e la narratologia classica sono stati i campi di ricerca che per primi, e in modo significativamente maggiore rispetto agli altri, si sono posti il problema del personaggio in quanto oggetto specifico d'analisi, ed è pertanto abbastanza naturale che la maggior

---

<sup>69</sup> Cfr. Bertetti, Paolo, Manetti, Giovanni (a cura di). *Forme della testualità. Teorie, modelli, storie e prospettive*. Atti del XXVIII Convegno dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici (A.I.S.S.). Torino, Testo&Immagine, 2011.

parte dei contributi derivino da questi settori disciplinari<sup>70</sup>. La seconda attenuante è invece di carattere qualitativo, poiché il personaggio seriale televisivo, come scrive Sarah Sepulchre, “n’est pas fondamentalement différent des protagonistes littéraires ou cinématographiques (2017, 115-116)<sup>71</sup>, almeno per quanto concerne il lato narrativo. Considerando, com’è intenzione della presente ricerca, le proprietà narrative di base del personaggio seriale televisivo, il suo essere al contempo un “personaggio-individuo” in un mondo diegetico e un “personaggio-funzione” in una struttura (anche se, nel caso di narrazioni seriali estese, è più opportuno parlare di architettura) narrativa, le differenze tra personaggio televisivo e letterario si assottigliano ulteriormente. Ciò permette di studiare il primo con quelle tecniche, teorie e metodologie che sono state sviluppate precipuamente per il secondo. Nondimeno, come abbiamo visto, il modo in cui il personaggio si manifesta e prende forma nelle varie narrazioni dipende da caratteristiche di natura testuale e, di conseguenza, per studiarlo è sempre ai testi e alle loro caratteristiche che dobbiamo tornare. A questo proposito, Bertetti sostiene che

la costruzione dell’identità complessiva di un personaggio emergerà pertanto dall’analisi e dal raffronto dei testi che concorrono alla sua definizione. [...] Se infatti, è vero che il personaggio (e, nel nostro caso specifico, il personaggio seriale) non appartiene strettamente parlando all’ambito testuale, esso è, tuttavia, testualmente fondato. [...] In altre parole, se il personaggio ha un’identità virtuale a livello di sistema, è solo attraverso l’analisi dei processi (i testi) in cui si manifesta che esso può essere indagato (2011, 41-42).

Specie se si tratta di personaggi che abitano una narrazione in cui vigono “regole” strutturali specifiche e vincolanti, come nel caso del testo seriale televisivo, gli elementi

---

<sup>70</sup> Nella teoria del cinema quella del personaggio è stata una questione abbastanza accantonata, in parte anche perché, impegnati a focalizzarsi su questioni prettamente cinematografiche, si cercava di discostarsi quanto più possibile dalla tradizione romanzesca, in parte perché maggiormente interessata all’analisi del divo e dell’attore che non a quella del personaggio. Per questo, il personaggio è stato trattato quasi esclusivamente dalla manualistica di sceneggiatura o in relazione alla struttura narrativa ed estetica della narrazione filmica, come nel caso di Campell (*L’eroe dai mille volti*), di Vogler (*il viaggio dell’eroe*), oppure nei testi di Bordwell e Thompson.

<sup>71</sup> Il personaggio televisivo (e quello cinematografico da cui, del resto, esso “deriva”) condivide con quello letterario anche le difficoltà di trattazione: come scrivono Margrit Tröhler et Henry M. Taylor nell’introduzione del numero speciale di *Iris* (No.7, 1986), “le personnage dans le film de fiction est tellement multiforme et dense que les niveaux du signifiant et du signifié se déplacent constamment selon le point de vue adopté par l’analyse. Il est un élément changeant, scintillant, dynamique, et en dernier lieu toujours fuyant” (p. 33).

testuali che materialmente lo modellano hanno un'importanza fondamentale, Per capire come si crei il personaggio-individuo occorre capire prima di tutto in che modo si costruisca il personaggio-funzione, e lo si fa prendendo in esame le specificità testuali che lo compongono. Nel caso dei personaggi delle serie televisive, esse si possono ridurre fondamentalmente a due: da un lato il suo essere un personaggio che si costruisce e ci è comunicato tramite immagini e, dall'altro, il suo collocarsi in una narrazione seriale.

### 2.2.1. Il “personaggio per immagini”: una questione di caratterizzazione

Nonostante la “varietà mediale” tramite cui l’universo narrativo di una serie TV può esprimersi, specie nel caso di quei prodotti la cui costruzione è basata sulle logiche della crossmedialità e del *transmedia storytelling*, la prima caratteristica testuale che definisce i suoi personaggi è, abbastanza intuitivamente, il fatto che essi siano costruiti ed esperiti tramite immagini. Ciò implica, come scrive Bettetini, “la presenza di segni opportunamente progettati, finalizzati e costruiti, capaci di introdurre il fruitore in un universo fruibile attraverso l'azione dei suoi occhi” (2001, 70-71). La “specificità mediale” (Eder, Jannidis, Shneider 2016, 17) del personaggio delle serie televisive, la sostanza fisica, specifica e necessaria del supporto (Krauss 1999) che li rende esperibili, è rappresentata dalle *immagini*, intese nella duplice accezione di forme esteriori degli oggetti corporei in quanto percepiti attraverso il senso della vista<sup>72</sup> e di cellule alla base di ogni testo audiovisivo. A differenza del suo parente letterario, il personaggio audiovisivo si fa “cogliere innanzitutto attraverso i sensi, cioè si manifesta come volto e corpo percepiti, individuati e selezionati da un occhio formante” (Graspi 2008, 197). Nelle serie televisive contemporanee, la qualità dell’immagine televisiva e l’esibizionismo performativo e stilistico della cosiddetta “televisuality” (Caldwell 1994, Carini 2009) hanno un peso sempre più rilevante, andando in direzione di un’importanza intrinseca dell’immagine televisiva, la quale si orienta sempre più verso la pregevolezza o addirittura la magnificenza visiva. Portata a compimento quella

---

<sup>72</sup> “Immagine”, definizione in *Vocabolario Treccani*, URL [www.treccani.it/vocabolario/immagine/](http://www.treccani.it/vocabolario/immagine/) consultato il 5/5/2018.

rivoluzione estetica iniziata con l'avvento della Seconda Golden Age (Thompson 1997) e con l'affermazione del paradigma della *quality television*, una parte consistente della fiction televisiva drama USA (come, per fare qualche nome, *The Knick*, *Boardwalk Empire*, *Fargo*, *True Detective*, *The Handmaid's Tale*, *Vinyl*, *The Get Down*, *Il trono di spade*, *Legion*) ha assunto marche rappresentazionali che prima erano tipicamente associate al cinema,<sup>73</sup> venendo di frequente definita con l'etichetta "cinematic".<sup>74</sup> L'ambiguità di questo termine e tutto il carico di problematiche che esso porta con sé – tra cui, per esempio, l'implicito giudizio di valore e la subordinazione di un'arte all'altra in cerca di legittimità estetica – non sono oggetto di questo studio, anche se, certamente, esse hanno un impatto notevole sul personaggio e sulla sua costruzione. È in virtù della costruzione "cinematografica" che molte serie televisive contemporanee hanno adottato che possiamo godere di un vasto campionario di personaggi complessi e *cinematic* come Walter White, Jax Teller, Offred, Rusty Cohle e via dicendo. Tuttavia, anche quando la "cinematograficità" della costruzione identitaria dei personaggi seriali televisivi non è così accentuata, essi posseggono un "modo identitario sostanziale" (Bottiroli 1997) basato sulla centralità della dimensione iconica e sulla ricezione visiva, il quale è estremamente rilevante nel determinare la *caratterizzazione* di questi personaggi.

Quello della caratterizzazione<sup>75</sup> è un aspetto chiave della questione del personaggio. Con questo termine si indica il delicato procedimento di costruzione del personaggio e della sua identità, designando, come scrive Paisley Livigstone, "most generally, [...] a matter of someone's describing, depicting, or representing something" (1996, 149). Per

---

<sup>73</sup> Cfr. Jacobs, Jason. "Issues of judgement and value in television studies". *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 4, No. 4, 2001, pp. 427–47; Geraghty, Christine. "Aesthetics and quality in popular television drama". *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 6, No. 1, 2003, pp. 25–45; Cardwell, "Television aesthetics". *Critical Studies in Television*, Vol. 1, No. 1, 2006, pp. 72–80; Jacobs, Jason. "Television aesthetics: an infantile disorder?". *Journal of British Cinema and Television*, Vol. 3, No. 1, 2006, pp. 19–33.

<sup>74</sup> Sul chiarimento del significato, piuttosto ambiguo, di questo termine si veda il videosaggio "What Does 'Cinematic TV' Really Mean - Vulture" di Matt Zoller Seitz e Chris Wade, 2017, realizzato per la rivista Vulture. URL <https://vimeo.com/215733081>.

<sup>75</sup> L'attenzione al carattere del personaggio si riscontra già in antichità, con l'opera *I Caratteri* di Teofrasto. Secondo il discepolo di Aristotele, un carattere era un insieme di azioni abituali che, attribuite ad un personaggio, ne assicuravano la coerenza. Questa definizione, passando per vari aggiornamenti (tra cui si ricorda, per significanza, quello operato da Jean de La Bruyère nel suo *Les Caractères de Théophraste traduits du grec avec les Caractères ou les Mœurs de ce Siècle*, 1688) è arrivata bene o male fino a noi (Cfr. Frow 2014).

essere più precisi, quando si parla di caratterizzazione s'intende le modalità di rappresentazione e costruzione degli esseri finzionali nei mondi narrativi, vale a dire tutti gli elementi, proprietà e funzioni, nonché le differenti strategie retoriche che li organizzano, tramite cui il personaggio, da generico ruolo narrativo (un attante, se volessimo porre la questione in termini greimasiani) diviene un essere finzionale specifico e soggettivato, diviene, cioè, un attore. Come scrive Peter Lamarque, la caratterizzazione "is explicable in terms of the increasing specificity of character-types. The more properties attributed to a character the fuller the type and perhaps the richer the imaginative possibilities it affords" (2010, 215). Si tratta sostanzialmente, di un procedimento di arricchimento e di "rimpinguamento" dello scheletro del personaggio-funzione al fine di creare un personaggio-individuo simile ad una persona vera. Tramite un processo di attribuzione di un insieme di "tratti" fisiognomici, psicologici ed emotivo-cognitivi (componenti *mimetiche*), di tratti derivanti dal suo essere inserito in un particolare contesto socio-culturale (componenti *tematiche*), e di tratti performativi e narrativi (componenti *sintetiche*), il personaggio si caratterizza, differenziandosi dagli altri<sup>76</sup> e acquistando un suo carattere e identità.

Anziché parlare di "tratti", in questa fase del nostro discorso pare più opportuno parlare di "attributi". Con attributo, secondo Phelan, si deve intendere "something that participates at least in potential form in the mimetic, thematic, and synthetic spheres of meaning simultaneously" (1989, 9). Gli attributi possono essere di due tipi diversi, a seconda che consideriamo i personaggi in isolamento rispetto al flusso narrativo e allo sviluppo della trama oppure al loro interno. Phelan chiama il primo tipo di attributo "dimensione", intendendo con ciò "any attribute a character may be said to possess when that character is considered in isolation from the work in which he or she appears", mentre definisce il secondo "funzione", cioè "a particular application of that attribute made by the text through its developing structure" (*ibidem*). Le dimensioni rappresentano una sorta di serbatoio di caratteristiche, una carica potenziale "for that character to participate in the signification of the work through the development of the character in three spheres of meaning" (ivi, 10), anche se non necessariamente si

---

<sup>76</sup> Con "tratto" J.P. Guilford (1959) intende per l'appunto "qualsiasi modo distinto e relativamente durevole per cui un individuo differisce da un altro (in Chatman 2003 [1978], 125).

attualizzeranno in funzioni.<sup>77</sup> Nel caso dei personaggi seriali, sottoposti a una temporalità durativa, all'iterazione e alla scomposizione della narrazione in più frammenti, questa "riserva" di funzioni virtuali rappresenta una potente arma contro l'inaridimento e l'usura del carattere del personaggio. Per fare un esempio banale, una dimensione di Daenerys Targaryen ne *Il trono di spade* è quella di essere una donna caparbia e intelligente, ma costantemente sottovalutata dai suoi avversari. Con il progredire della trama questa dimensione si trasforma in funzione, perché Daenerys la sfrutta costantemente lungo la narrazione per arrivare ai propri fini e per avere la meglio sui propri nemici (lo si vede nelle sue peripezie con il fratello, con il padrone degli Immacolati, con i figli dell'Arpia a Meereen, con il consiglio dei Khal che la vuole imprigionare tra le dosh khaleen, ecc.). Al contrario, la dimensione di essere una donna alla ricerca di una famiglia di affetti stabili non è diventata, al momento in cui si scrive,<sup>78</sup> una funzione, e rimane una connotazione in potenza che non si trasforma in atto. Chiaramente, maggiore è la durata della narrazione, maggiore è il numero di dimensioni che hanno la possibilità di trasformarsi in funzioni: può benissimo essere che nella prossima stagione de *Il trono di spade* la dimensione affettiva di Daenerys divenga una sua funzione nella storia. È privilegio del personaggio seriale rivelare le proprie dimensioni un po' alla volta, in accordo con l'architettura narrativa e con i suoi tempi. Occorre a questo punto soffermarci su come queste dimensioni "lavorino" per caratterizzare un personaggio. Tornando all'esempio di Daenerys, la dimensione che la caratterizza come una donna sottovalutata dal nemico dipende, in buona parte, dalla sua apparenza fisica di minuta e delicata fanciulla. Ciò significa che l'attribuzione di dimensioni e la loro attualizzazione in funzioni, ovvero quello che abbiamo definito il processo di caratterizzazione del personaggio, non è un'operazione arbitraria. Essa

---

<sup>77</sup> Occorre precisare che non è sempre immediato riconoscere le dimensioni del personaggio e le sue potenzialità, dal momento che esse divengono manifeste – e rilevanti per il personaggio in quanto elemento di una narrazione in movimento - quando si trasformano in funzioni. Scrive infatti Phelan che i personaggi "come to us already in the process of being shaped into functions, or (especially within the mimetic sphere) as already functioning" (1989, 10). Gli attributi che caratterizzano il personaggio, infatti, ci vengono sempre presentati nella loro attualizzazione, *in funzione*, ovvero all'interno del moto narrativo (progressione) in cui sono iscritti.

<sup>78</sup> Anche se si iniziano a intuire possibili sviluppi in questa direzione, come dimostra la relazione sentimentale iniziata con Jon Snow.

risponde a delle norme generali,<sup>79</sup> “not only founded on common knowledge but also on the rules of the imagination game” (Eder 2010a, 18).

Queste norme generali corrispondono a due differenti modi di caratterizzare un personaggio, la “descrizione” e la “mostrazione”. È evidente che, in ambito audiovisivo, mostrare le qualità del personaggio tramite le azioni e il suo aspetto esteriore sia il metodo più naturale e di gran lunga più adoperato. Gli spettatori hanno un accesso più diretto e immediato al personaggio, anche se rimane un accesso *mediato* dalle immagini. Come scrive Patrice Pavis, siamo anche qui, come nel caso del personaggio letterario, “en présence d’effets de personnage”, ovvero “de traces matérielles, d’indices dispersés, lesquels permettent une certaine reconstitution par le lecteur ou le spectateur” (1997, 171). La materialità del personaggio espresso tramite immagini amplifica questo “*effet de réel*”,<sup>80</sup> facendo affidamento sulla dimensione iconica propria del discorso televisivo. L’associazione di questo o quel personaggio a determinati *modelli mentali*<sup>81</sup> già in possesso del pubblico è sottoposta a vincoli più stretti rispetto a quanto accade per il personaggio letterario. Il motivo va ricercato nel fatto che essa passa obbligatoriamente per l’immagine dell’attore che incarna il personaggio, per le sue sembianze. Lo spettatore si trova così collocato in un regime di (rap-)presentazione che porta a “une illusion anthropomorphique” del personaggio assai maggiore di quella che si ha con il personaggio cartaceo, un’illusione che “nous fait croire que le personnage s’incarne en une personne, que nous pouvons le rencontrer et qu’il est présent dans notre réalité” (*ibidem*). Grazie all’“illusione antropomorfica” di cui parla Pavis, il personaggio televisivo viene esperito attraverso la sua incarnazione in un attore che,

---

<sup>79</sup> Si possono distinguere due tipi di caratterizzazione che, seguendo il pensiero comune, definiamo *diretta* e *indiretta*. La prima implica che il tratto sia menzionato direttamente, per cui il personaggio stesso o il narratore comunica direttamente e in modo esplicito al lettore /spettatore un certo tratto o un network di tratti. La seconda, invece, procede per modalità indiretta, ovvero tramite la “mostrazione” delle azioni del personaggio, dell’ambiente in cui si muove, o anche del suo aspetto esteriore. In questo modo è compito del lettore/spettatore inferire, in base alle informazioni, le proprietà del personaggio.

<sup>80</sup> Barthes, Roland. “L’Effet de réel”, *Communications*, No. 11, 1968.

<sup>81</sup> Scrive Eder che i modelli mentali sono “multi-modal representations. They combine different forms of information processing—visual, acoustic, linguistic, etc.—into a vividly experienced unity. They are dynamic, and may change in the course of time. They are present in our working memory during the actual experience, and they may retreat and be preserved in long-term memory. Character models represent the properties of a fictional being in a particular structure, [...]. They are closely connected with other mental models that the viewers have formed of the situations of the story as well as of themselves or other persons” (2010a, 19).

tramite la sua fisionomia e la sua performance, ne interpreta il ruolo. La caratterizzazione del personaggio audiovisivo si configura, così, come un processo di “vestizione su misura” che trasforma il personaggio-funzione in uno specifico (ovvero caratterizzato) personaggio-individuo: la stoffa, in questo caso, la fornisce l'apparenza dell'attore. La pretesa mimetica alla base di ogni concezione del personaggio (Smith 1995, Wulff 1997) sembra acuirsi nel caso del personaggio audiovisivo, considerata la sovrapposizione tra il ruolo narrativo e testuale e l'apparenza fisica data dall'attore che lo interpreta. Il personaggio filmico, molto più rispetto al suo cugino letterario,

si situa pertanto sempre tra attante e attore. Attante perché è lui che opera la finzione e ne permette lo svolgimento, perché effettua gli «atti» della diegesi. Attore perché si sovrappone a questa funzione essenziale qualcosa d'altro: ciò che si chiama la prestazione [*performance*] dell'attore che recita il personaggio. Lo spettatore percepisce, più o meno confusamente, ambedue: i ruoli e ciò che l'attore ne fa (Vernet 1981, 147).

La sovrapposizione e la confusione tra ruolo narrativo e attore, tra il personaggio e l'attore che presta al personaggio aspetto fisico e performance, viene rilevata anche da John Fiske (1987), che nota come tra gli attori e i personaggi da loro interpretati si confondano molto spesso i confini, tanto che diventa assai difficile scindere gli uni dagli altri. A differenza del personaggio cinematografico, tuttavia, quello specificamente televisivo mostra una certa resistenza ad una totale sovrapposizione dei ruoli, e il personaggio sembra possedere un discreto vantaggio sull'attore, il quale si trova ad “asservire” la propria fisionomia e performance al ruolo drammatico.<sup>82</sup> Nelle serie televisive non è l'attore ad accomunare diversi testi e a farli percepire come un insieme artistico (Lotman 1979 [1972], 116), ma il personaggio. È la stessa conformazione del testo seriale che, come si vedrà, grazie alla sua lunga durata, alla cadenza con cui vengono rilasciati episodi e puntate e al processo dialettico di ripetizione e variazione, conferisce al personaggio la possibilità di fissarsi nella memoria del pubblico aldilà

---

<sup>82</sup> Fanno eccezione alcune serie del genere *comedy* appositamente create su un protagonista-divo, spesso un comico famoso, che catalizza la serie stessa e il suo pubblico sulla sua persona, come per esempio *Loui* (FX, 2010-2015), creata e interpretata dal comico Louis C.K., *Ellen* (ABC, 1994-1998), con Ellen DeGeneres e anche *Curb your enthusiasm* (HBO, 2000-in corso) di e con Larry David (creatore di *Seinfeld*).

dell'attore che lo incarna (come dimostra, tra l'altro, la relativa facilità con cui un personaggio può veder cambiato l'attore che lo interpreta).<sup>83</sup> Come ricorda Roberta Pearson, “the long-running American television drama can create highly elaborated characters of greater accumulation and depth than any other contemporary medium” (2007, 56). Dovendo perdurare per archi narrativi piuttosto lunghi e coprire stagioni o intere serie, questi personaggi si sorreggono su una solida impalcatura di accumulazione narrativa e figurativa che li rende assai stabili. Di conseguenza gli attori, anche nel caso si tratti di divi, non riescono mai a scavalcare davvero il personaggio, come di evince da alcune grandi *quality series*<sup>84</sup> contemporanee che vantano tra le proprie schiere divi di chiara fama: dal duo Matthew McConaughey/Woody Harrelson in *True Detective*, a Sharon Stone di *Mosaic*, a Kevin Spacey di *House of Cards*, a Jude Law in *The Young Pope* oppure al pot-pourri divistico di *Big Little Lies* (Nicole Kidman, Reese Witherspoon, Shailene Woodley, Laura Dern). Nonostante i prodotti citati traggano notevole vantaggio della luce riflessa dalle stelle del cinema che vi partecipano (aumentandone *production values*, prestigio e conseguente riverbero presso il pubblico), l'attore non riesce mai del tutto a scavalcare il suo ruolo e, anzi, il suo divismo acuisce la grandezza (l'aura, se vogliamo metterla in termini benjaminiani) del personaggio e la sua complessità: in *True Detective* il vero protagonista è e rimane Rusty Cole, anche se la sua efficacia come personaggio è legata doppio filo con l'eccezionale performance di Matthew McConaughey. Il discorso, però, ha la sua validità anche in prodotti di durata più breve, come serie televisive rilasciate in blocco (tipiche delle modalità distributive delle OTT) e in serie antologiche. Un caso limite è rappresentato da *American Horror Story*, in cui lo stesso cast di attori interpreta personaggi diversi di stagione in stagione (a volte, anche all'interno della stessa stagione, come in *American Horror Story*:

---

<sup>83</sup> È successo, per citare solo alcuni esempi degli ultimi anni, in *Spartacus* (Andy Whitfield sostituito da Liam McIntyre nel ruolo protagonista e Lesley-Ann Brandt sostituita da Cynthia Addai-Robinson nel ruolo di Naevia), in *Il trono di Spade* (Michiel Huisman ha sostituito Ed Skrein nel ruolo di Daario Naharis), in *C'era una volta* (Tom Ellis è stato rimpiazzato da Sean Maguire nel ruolo di Robin Hood), in *Supernatural* (Katie Cassidy è stata sostituita con Genevieve Cortese nell'interpretazione di Ruby), in *Pretty Little Liars* (Drew van Acker ha preso il posto di Parker Bagley nel ruolo di Jason) e in *Sense8* (Aml Ameen ha lasciato il posto a Toby Onwumere nel ruolo di Capheus).

<sup>84</sup> Non volendo entrare nella spinosa questione della qualità della fiction seriale contemporanea, con il termine *quality series* si vuole indicare, nella generale complessificazione (Mittell 2006, 2015) occorsa alle serie tv, quei titoli che si distinguono per l'impegno (e l'investimento finanziario) nel conseguimento di un'eccellenza estetica. Il termine fa riferimento al paradigma estetico elaborato da Roger J. Thompson (1997) nel definire la nuova forma estetica, produttiva e ricettiva di alcune produzioni seriali.

*Roanoke*). Anche in questo caso, nonostante l'affastellamento di molte identità diverse incarnate dallo stesso attore, quest'ultimo non si impone sul personaggio— con le eccezioni, forse, di Kathy Bates, Jessica Lange e Lady Gaga, i cui personaggi sono però dichiaratamente caratterizzati, a livello diegetico, come “guest characters” (la costruzione del personaggio della Contessa in *American Horror Story: Hotel*, per esempio, è un'estensione nel mondo diegetico creato dalla serie del “personaggio” di Lady Gaga).

Nella caratterizzazione di questi esseri finzionali l'attore gioca un ruolo importante, ma fino ad un certo punto, dal momento che esso, nonostante sia la sua incarnazione fisica, non si rivela essere *così tanto* vincolate. Il fatto stesso che la sostanza mediale dell'identità dei personaggi televisivi seriali sia fatta da immagini sembra avere un'importanza tutto sommato relativa nel loro processo di costruzione e di ricezione. Anche nel panorama contemporaneo, dominato da serie tv dalle qualità “cinematiche” — David Buxton definisce il fenomeno come “cinematization of the small screen” (1990, 69) — caratterizzate da immagini particolarmente curate ed esteticamente apprezzabili nella loro composizione, la componente narrativa si rivela comunque *più* determinante di quella visiva nel decretarne il successo e la continuazione. Si riscontra, in altri termini, il prevalere della narrazione sulla pura mostrazione e, di conseguenza, la forma seriale della narrazione, specie se consideriamo la complessificazione che essa ha subito negli ultimi anni, rappresenta un fattore decisivo nel conformare l'identità del personaggio. Come verrà chiarito meglio nel prossimo paragrafo, la *serialità* di questi testi costituisce il fattore chiave, l'elemento demiurgico nella creazione e caratterizzazione dei personaggi che troviamo nella serie TV.

### *2.2.2. The importance of being serial: il personaggio seriale*

Philippe Hamon (1977) e Vincent Jouve (1992b) parlano del personaggio come di un “effetto” prodotto dal testo, insistendo su come esso non esista in quanto persona (nemmeno finzionale), ma sia invece il risultato dell'attività immaginifica del lettore, della sua capacità di seguire gli indizi disseminati nel testo e di ricostruire, sulla loro base, una sorta di immagine mentale e una “sintesi memoriale” del personaggio.

Nonostante alcuni limiti,<sup>85</sup> il modello di Hamon è di una certa utilità per lo studio del personaggio seriale, che è il prodotto di determinati e specifici meccanismi testuali in concerto con l'attività del pubblico, il quale “mette in fila”, (ri-)ordina e accumula nella propria memoria tutte le informazioni frammentarie che il testo gli fornisce. È evidente che, in simili circostanze, le specificità del testo seriale determinino la conformazione del personaggio e che, per analizzare i personaggi seriali, occorra capire che cosa sia la serialità e in che modo sia possibile definire questi personaggi “seriali”.

Quando si parla della *serialità* di un testo, la prima cosa a cui si pensa è, abbastanza tautologicamente, che ci si sta riferendo a una narrazione pensata, prodotta e fruita *in serie*. Già questa semplice considerazione apre, però, le porte a una grande quantità di quesiti e problematiche inerenti alle dinamiche di produzione, alle effettive strutture narrative, ai meccanismi testuali messi in atto e alle modalità di ricezione e fruizione da parte del pubblico. Definire la serialità e indicare le sue caratteristiche generali non è certo un compito semplice, specie considerando, come scrive Sean O'Sullivan, che “what is so tricky and so inviting about the serial form is the range of ways that can be practiced” (2014, 114). Fortunatamente per noi, però, una delle proprietà del testo seriale, continua O'Sullivan, è la sua continua tensione tra lo specifico e l'astratto (*ivi*, 116), tra la vastità del suo materiale, delle pratiche e delle diverse prospettive con cui osservarlo e, di contro, la possibilità di trovare minimi comuni denominatori con cui semplificarlo e studiarlo. Seguendo questa logica, è possibile individuare elementi rivelatori e caratterizzanti del testo seriale senza per questo ambire a compiere un'indagine esaustiva. Quando si parla di serialità dobbiamo innanzitutto fare contemporaneamente riferimento a due parametri tra di loro intrecciati, uno economico-industriale e l'altro estetico (Fiske 1987, Esquenazi 2012). Rientrano nel primo dei due la “serialità produttiva” (Abruzzese 1984, Cardini 2017a), riguardante l'ottimizzazione del lavoro produttivo del prodotto culturale secondo il modello della catena di montaggio, e la “serialità di fruizione”, per cui il pubblico della narrazione seriale,

---

<sup>85</sup> È difficile sostenere che il personaggio, quanto meno quello audiovisivo, non esista, anche solo grazie alla carnalità e alla fisicità dell'attore che lo personifica. A differenza di quello letterario, infatti, il personaggio audiovisivo si dà allo spettatore tutto in una volta (tramite appunto l'attore) e, anche se la sua identità e la sua caratterizzazione si costruiscono nel tempo, esso non deve essere ricostruito nella mente dello spettatore *tanto quanto* quello letterario.

affamato di ridondanza (Eco 2016 [1964], 251) consuma il prodotto in appuntamenti cadenzati. Come sottolinea Monica Dall'Asta (2009), il testo seriale è “bastardo dell'arte e figlio del commercio”, cioè profondamente e indissolubilmente legato alle dinamiche produttive proprie di un'industria culturale mass-mediale.<sup>86</sup> Rob Allen e Thijs van der Berg pongono proprio l'accento su come la serializzazione, “in all its forms, is powerfully implicated in what might be termed as the commodification of leisure” (2014, 2), generando prodotti che sono tanto estetico-culturali quanto commerciali. Dai suoi albori nell'industria culturale di inizio XIX secolo alle pratiche odierne, la serialità consente ai produttori di mettere a disposizione del proprio pubblico affamato di intrattenimento una gran quantità di storie, rilasciate in modo rapido (oggi addirittura frenetico) e a intervalli temporali regolari, in grado pertanto di creare fidelizzazione nel tempo<sup>87</sup>: come scrive Kathleen Loock, rielaborando argomentazioni già messe in luce da Umberto Eco, “producers can rely on recurrent characters, ongoing storylines, and delayed narrative closure in order to generate audience desire for future installments” (2014, 5).

Le particolari logiche produttive, i cambiamenti mediali e quelli legati ai consumi di prodotti culturali da parte del pubblico<sup>88</sup> non sono diretto oggetto di questa ricerca e, di

---

<sup>86</sup> Roger Hagedorn ricorda che le narrazioni seriali “have been introduced into every medium precisely at the point at which they are emerging as mass medium” (1995, 28). A tal proposito si vedano anche Allen, Robert (a cura di). *To be continued... Soap Operas around the World*. New York e Londra, Routledge, 1995; Tulloch, John. *Television Drama: Agency, Audience and Myth*. New York, Routledge, 1990.

<sup>87</sup> Cardini sintetizza questo punto fondamentale in modo particolarmente lucido, quando scrive che “come accade agli oggetti fisici costruiti con la catena di montaggio, anche per i prodotti culturali la serialità muove dalla necessità di ottimizzare le risorse economiche, grazie alla segmentazione della narrazione in piccole unità uguali per formato ma non per contenuto, ripetibili e capaci di sollecitare l'interesse del pubblico e passare ritmicamente dall'una all'altra” (2017b, 81).

<sup>88</sup> Per una panoramica e un approfondimento su questi temi Cfr. Ford, James, Jenkins, Henry, Green Joshua (a cura di). *Spreadable media: I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*. Sant'Arcangelo di Romagna, Apogeo, 2013; Brembilla, Paola; Mollona, Edoardo, *Game of Strategy. Analisi strategica del settore delle serie TV nell'industria televisiva statunitense*, Torino, Giappichelli, 2015; Brembilla, Paola. *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*. Milano, Franco Angeli, 2018; Kelleter, Frank (a cura di). *Media of Serial Narratives*. Columbus (USA), Ohio University Press, 2017; Marinescu, Valentina; Branea, Silvia; Mitu Bianca (a cura di). *Contemporary Television Series: Narrative Structures and Audience Perception*. Cambridge (UK), Cambridge Scholars Publishing, 2014; Menduni, Enrico. *I media digitali: Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma e Bari, Laterza, 2015; Scaglioni, Massimo. *TV di culto: la serialità televisiva americana e il suo fandom*, Milano, Vita&Pensiero, 2006; Scaglioni, Massimo, Sfardini, Anna. *MultiTV: l'esperienza televisiva nell'età della convergenza*, Roma, Carocci, 2008; Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York e Londra, Routledge, 2013; Mittell, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, NYU Press, 2015.

conseguenza, non verranno approfonditi nel dettaglio. Certamente, si tratta di aspetti che, seppur di matrice economica, sono determinanti nella conformazione estetica dei testi, i quali sviluppano modalità narrative e rappresentazionali *ad hoc* per rispondere alle sopraggiunte necessità produttive, medialità e legate all'evoluzione del pubblico. Come scrive Cardini, “la necessità di modellare una narrazione rispettando le regole della produzione in serie dà origine a una nuova scansione ritmica del racconto, basata sui tempi (e sui costi) dettati dal medium che la supporta.” (2017, 16). La serialità, continua la studiosa, “ha carattere sia dinamico che vischioso” per cui “il testo seriale produce il proprio pubblico che, a sua volta, ne rende possibile l'esistenza e la sopravvivenza nel tempo, dando vita ad un energetico movimento circolare di significazione” (*ivi*, 17). Un movimento circolare di significazione reso possibile grazie alla particolare conformazione narrativa ed estetica del testo seriale (che, obbedendo alle logiche della serialità produttiva, assicura la serialità di fruizione), entro il quale si possono identificare tre pilastri che costituiscono le fondamenta di ogni narrazione seriale:

a) *Una narrazione discreta, composta da una certa quantità di frammenti.*

Milly Buonanno (2002), nel tentativo di trovare le “caratteristiche costituenti” dei testi seriali, individua come una di esse sia la presenza di “una certa *quantità numerica*”, intendendo con ciò che un “qualsiasi oggetto, evento o fenomeno seriale non è mai unico o singolo, ma multiplo e plurale. Tipicamente e per definizione, ciò che è seriale fa parte di “una serie”, ovvero di un insieme costituito da più unità.” (*ivi*, 71). Una narrazione seriale non è comprimibile in un unico e continuo blocco testuale, ma si tratta di una forma narrativa che è per sua stessa definizione “organized around institutionally-imposed gaps in the text” (Allen 2004, 251). Moltiplicando e/o dilatando i propri archi narrativi in modo da ritardarne – o addirittura rifiutare – la chiusura (Hayward 1997) il più a lungo possibile,<sup>89</sup> quella seriale è una narrazione

---

<sup>89</sup> Le narrazioni seriali fuggono la loro morte, rimandandola di continuo. Se evitare la morte (ovvero la fine) è impossibile, come afferma Frank Kermode ([1967] 2004), occorre allora aggiustarla, creando narrazioni che, in quanto sistema ordinatore dell'esperienza umana, pospongano la fine: in altre parole, nelle narrazioni odierne, che, non a caso, assumono con crescente frequenza la forma di narrazioni seriali,

costitutivamente interrotta e spezzata in un numero potenzialmente infinito di parti che proliferano (Kelleter 2017, Mayer 2013), espandendosi sia orizzontalmente nello spazio (in testi e media diversi), sia verticalmente nel tempo.

A differenza di altri suoi “colleghi” che abitano narrazioni unitarie e coese dal punto di vista testuale, il personaggio che abita le “fictions plurielles” (Benassi 2016) vive una situazione alquanto particolare. Il personaggio letterario si costruisce un po’ alla volta sulla base degli indizi testuali e dei frammenti narrativi disseminati nel testo, ma acquista unità e coesione solo una volta che il testo arriva alla sua fine e la narrazione si chiude. Il personaggio seriale, invece, si presenta fin da subito corredato da quei tratti minimi indispensabili a fornirci la sua identità, e quindi come già unitario (anche se suscettibile di essere completato man mano che la storia procede). Ad essere discreta è la narrazione stessa, per sua natura frammentata e dispersa in un numero anche molto elevato di unità narrative. Il personaggio seriale trascende però questa frammentazione testuale grazie al suo essere parte di un mondo narrativo continuo e coeso che, se anche esiste tramite blocchi testuali discreti, non si riduce unicamente a essi. Molto spesso è proprio il personaggio a svolgere una funzione di collante diegetico che unisce una molteplicità di occorrenze testuali disseminate. In un certo senso, si può dire che la frammentazione e la dispersione tipiche del racconto seriale rappresentino addirittura un vantaggio per il personaggio: come ben argomenta Jean-Pierre Esquenazi,

les créatures des séries disposent non seulement d’un nombre important d’heures de diffusion, mais aussi d’une diffusion fragmentée [...] qui donne à la télé-spectature tout le temps nécessaire de comprendre et d’admettre les évolutions des personnages. Les récits sériels peuvent avancer, bifurquer, revenir en arrière, sauter en avant, changer d’orientation dès lors que les publics ont déjà assimilé nombre des traits spécifiques caractérisant leurs personnages (2012, 177).

Non solo, così, il personaggio ha la possibilità di caratterizzarsi meglio trasformando le sue *dimensioni* in *funzioni* effettive e venendo così conosciuto in modo maggiormente

---

la fine passa dall’essere *imminente* all’essere *immanente*. Riconoscendosi come finte, scrive Kermodé, le narrazioni di oggi (a differenza del mito, che invece si riteneva/era ritenuto vero), si fanno complesse: se da un lato non possono evitare la fine (pena la perdita di senso), dall’altro la rimandano si continuo aggiungendo un numero sempre maggiore di *peripezie* (che già Aristotele definiva come deviazioni dalla rotta teleologica della storia).

approfondito dal pubblico, ma anche di variare in modo direttamente proporzionale rispetto alle necessità della trama e alla risposta del pubblico senza compromettere la coesione della narrazione.

b) *La successione dei frammenti e la continuità nel tempo.*

I frammenti narrativi del testo seriale sono percepiti come un flusso, e come parte di un'unica narrazione, ma il tempo della serialità, come scrivono Casetti e Fanchi, “è un tempo segmentato, ricavato dalla giustapposizione di più istanti” (1994, 143). Questa giustapposizione di frammenti narrativi dà luogo a una struttura temporale molto particolare, la quale, anziché essere lineare, si configura piuttosto come rizomatica (Esquenazi 2012) e caratterizzata da una struttura ritmica. Un'altra prerogativa della serialità è, infatti, sempre secondo Buonanno, “l'estensione e ancora una volta la ripetizione lungo il corso del tempo. [...] Anzi la stessa pluralità che dà luogo alla serie è molto spesso costituita proprio dalla ricorsività degli elementi nel tempo” (*ivi*, 72). Alcune delle pratiche produttive e distributive odierne stanno modificando questo pilastro della serialità, specie dopo l'avvento di soggetti quali Netflix e altri OTT<sup>90</sup> che rilasciano tutti gli episodi di una serie lo stesso giorno, spingendo il pubblico a pratiche di *binge-watching*, o che preferiscono formati brevi (mini-serie o TV-Dramas che durano pochi episodi, solitamente, non più di dieci a stagione). Questo tentativo di annullamento della temporalità frantumata e dilatata tipica della serialità televisiva sembra, tuttavia, riguardare un cambio nelle pratiche di produzione, distribuzione e fruizione piuttosto che una modifica sostanziale dell'estetica e della struttura narrativa delle serie televisive. I testi seriali continuano a disporre i propri blocchi narrativi secondo un preciso andamento ritmico: se da un lato cercano la conclusione, configurandosi come narrazioni di continuità (Oltean, 1993) tese in avanti, verso lo sviluppo e la risoluzione, dall'altro differiscono la fine, riaprendo le linee narrative

---

<sup>90</sup> La OTT TV, sigla che sta Over-the-top Television, è, secondo la definizione fornita da AGICOM, una modalità di distribuzione di contenuti video (serie TV, film, documentari, ecc.) tramite la rete internet a banda larga, mediante l'uso di applicazioni dedicate da scaricate direttamente sulla televisione (nel caso di smart TV) oppure su computer, telefoni e tablet. Uno degli OTT maggiormente famosi e utilizzati è Netflix, ma si ricordano anche Hulu, Amazon Prime Video e Chili TV e Now TV. Cfr. “OTT TV” in Lessico del XXI Secolo Treccani, URL [http://www.treccani.it/enciclopedia/ott-tv\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ott-tv_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/) consultato il 26 maggio 2018.

laddove sembravano chiuse – e procurando così il sollievo dello spettatore (Eco 1985) che può continuare a fruire della storia. Il “movimento sinusoidale”<sup>91</sup> (Eco 1978) – che sostituisce al piacere della risoluzione quello della conclusione mancata, o per meglio dire, rimandata<sup>92</sup> – si basa sulla particolare struttura temporale della serialità, un ritmo<sup>93</sup> dato dalla *successione* delle unità testuali. La (maggiore o minore) quantità di frammenti in cui la narrazione seriale si scompone, infatti, è organizzata secondo regole che ne controllano la disposizione sintattica su un asse temporale, al fine di assicurare la coerenza e la continuità della narrazione nel tempo. Come scrive Saint-Galais, la narrazione seriale, a differenza di quella ciclica (che pure si basa sull'accostamento di materiali narrativi discreti), “fait sensiblement baisser les attentes en ce qui à la cohérence diégétique globale, de même que la possibilité d'ordonner les récits qui la composent selon une séquence chronologique nette et une intrigue supratextuelle” (2011, 101).

La capacità di ordinare la narrazione (e i singoli *installments* che la costituiscono) secondo una sequenza cronologica in cui la pressione del tempo e la forza coesiva dei legami che tengono insieme l'intreccio sono sentite con maggiore o minore intensità dipende da quale *tipologia*, o struttura elementare, di serialità si adotta. La successione dei frammenti testuali non implica una narrazione necessariamente organizzata secondo un principio causale: la struttura narrativa del *serial* impone una forte causalità tra gli eventi di un episodio e quelli del successivo (o che comunque ci sia un alto tasso di consequenzialità) che non si verifica una *serie*, dove le relazioni causali tra gli episodi si fanno labili o, addirittura, facoltative. Nonostante un eminente studioso come Pierre Sorlin chiami serie “ogni qualsiasi complesso di finzione, sia letteraria che cinematografica, che utilizzi strutture narrative ricorrenti per portare sulla scena personaggi identici in situazioni poco variabili” (1984, 51), non esisite in realtà *una sola*

---

<sup>91</sup> Così scrive Eco nell'introduzione all'edizione rilegata de *Les Mystères de Paris*: “il dovere d'informazione esige che vi siano colpi di scena; il dovere di ridondanza impone che i colpi di scena siano ripetuti a intervalli regolari. in questo senso *I misteri* non appartiene a quelle opere narrative che definiremmo *a curva costante* (i vari elementi dell'intreccio si addensano sino a provocare un massimo di tensione che la risoluzione interverrà a spezzare), ma a quelli che definiremmo *a struttura sinusoidale*: tensione, scioglimento, nuova tensione, nuovo scioglimento, e così via.” (2007, 19).

<sup>92</sup> Continua Eco sostenendo che la serialità vada intesa come una “catena di montaggio per la produzione di gratificazioni continue e rinnovabili” (2007, 21).

<sup>93</sup> Mark Turner parla della serialità come vero “ritmo della modernità”. Cfr. Turner, Mark W. “Periodical Time in the Nineteenth Century”, *Media History*, Vol. 8 No. 2, 2002, pp. 183-196.

serialità, ma ne esistono *tante* che, seppur partendo dagli stessi ingredienti base, compongono arrangiamenti diversi (Sepulchre 2017).

La prima tipologia di testo seriale derivante da un'operazione che, con Noël Nel (1990,) potremmo definire di *mise en feuilleton*<sup>94</sup>, viene indicata da Eco come *saga* o *serial*. Essa prevede una narrazione continua, in cui uno stesso arco narrativo<sup>95</sup> (o diversi archi narrativi, nel caso di narrazioni multilineari) si suddivide tra una molteplicità di segmenti ordinati cronologicamente, definiti *puntate*. Ogni puntata offre un piccolo avanzamento della storia, interrompendosi strategicamente a metà del climax e spezzando così il picco drammatico (tramite il noto meccanismo del *cliffhanger*) con lo scopo di tenere ben alta l'asticella della tensione e nutrire la curiosità del pubblico per spingerlo "a tornare". In questo modello di serialità, basato sulla causalità e sulla stretta dipendenza tra gli eventi nelle varie puntate, il personaggio è soggetto a uno sviluppo orizzontale che va di pari passo con l'evoluzione della narrazione stessa. Si tratta spesso di personaggi la cui identità non è data in modo definitivo all'inizio, ma che si costruisce *in fieri* man mano che la narrazione procede. Ripetendo solo gli elementi minimi per garantirne la riconoscibilità, essi subiscono trasformazioni ed evoluzioni in base ai capricci della trama – come per esempio accade nella serie *The 100*<sup>96</sup>, in cui i ruoli drammatici e le posizioni morali non sono mai stabili – oppure il cui vero "io" non è rivelato fin da subito, ma costruito e/o rivelato gradualmente (come si vede chiaramente in *L'Alienista*<sup>97</sup>).

---

<sup>94</sup> Con questa locuzione si intende un'operazione di complessificazione concrescente e dilatazione della diegesi, uno "stiramento sintagmatico del racconto". Secondo Stéphane Benassi, "consistait en l'étirement d'un récit fictionnel susceptible de subir des variations sémantiques (flexibilité des valeurs, évolution des caractères des personnages, voire des idéologies), temporelles (changements de rythmes, ellipses, étirement ou contraction du temps diégétiques), et narratives (multiplication des possibles narratifs, rebondissements, suspense, etc.)" (2017, 82).

<sup>95</sup> Un arco narrativo si intende, secondo l'accezione datane da Greg Smith, "a line of character action from irrevocable turning points to irrevocable turning point, extending through the serial narrative" (2006, 85). Cfr. Smith, Greg. "A Case of Cold Feet: Serial Narration and the Character Arc". *Journal of British Cinema and Television* Vol. 3, No.1, 2006, pp. 82–94.

<sup>96</sup> Questo serial narra la vicenda di un gruppo di ragazzi che, dopo essere nati e cresciuti su una stazione spaziale a seguito di un cataclisma che ha costretto l'umanità alla fuga nello spazio, vengono inviati sulla Terra per scoprirne l'abitabilità. Lungo le stagioni (siamo attualmente alla quinta), i personaggi *regular*, il cui gruppo è per altro abbastanza mobile e informe, posseggono una caratterizzazione instabile, che cambio gli elementi con cui sono stati presentati all'inizio: è il caso, per esempio, di Bellamy, di Octavia e di Telonius.

<sup>97</sup> La vicenda racconta di una squadra di *profilers* ante litteram, che nella New York del 1896 dà la caccia a un serial killer. Nel corso degli episodi le vicende fanno emergere i tratti dei personaggi un po' alla

La seconda struttura elementare della serialità è invece frutto di un'operazione di *mise en série*<sup>98</sup>, ed è appunto chiamata da Eco *serie*. La narrazione si compone di *episodi*, ovvero segmenti narrativi a-cronologici e relativamente indipendenti l'uno dall'altro legati insieme da una cornice unificante e/o dalla ricorrenza di alcuni personaggi. In questo tipo di narrazione, il personaggio si costruisce ripetendo elementi caratterizzanti specifici e molto stabili nel ciclo narrativo di ogni episodio. Pensiamo al celeberrimo tenente Colombo, contraddistinto in ogni episodio da certi elementi figurativi (il trench sgualcito e il sigaro) psicologici (il genio investigativo mascherato da sbadattaggine) e narrativi (la stessa formula di *detection* che si ripete, con strategiche variazioni, ad ogni episodio). È grazie alla stabilità nella caratterizzazione che il personaggio – o un nucleo delimitato di personaggi – in questa forma di serialità funziona molto spesso come asse portante dell'intero mondo finzionale e dell'architettura narrativa.

La forbice tra questi due modelli, tuttavia, si è fatta via via più ridotta e sfumata, divenendo quasi superflua e priva di consistenza. Anche solo dal punto di vista terminologico, la locuzione “serie tv” è oggi impiegato con la funzione di termine-ombrello, venendo a indicare ogni forma di narrazione seriale a prescindere dal modello adottato. La cosa non stupisce più di tanto, visto e considerato come le strutture narrative stesse si siano ibridate, generando una forma come la *serie serializzata*,<sup>99</sup> che ormai è diventata la prassi per buona parte delle fiction seriali televisive (a struttura episodica) di oggi. In questa “flexi-narrative”, come la definisce Robin Nelson (1997, 2006), una trama episodica (*anthology plot*) è innestata all'interno di un arco narrativo più lungo (*running plot*) che copre diversi episodi o addirittura stagioni intere. Il personaggio, in questo caso, deve necessariamente combinare elementi propri della

---

volta, tanto che, specie per quanto riguarda il Dottor Laszlo Kreizler, la sua personalità si rivela solo alla fine dell'ultimo episodio, restituendoci così un quadro assiologicamente più complesso di quanto apparso all'inizio della storia.

<sup>98</sup> Si intende qui un'operazione di sviluppo diegetico delle potenzialità narrative di un eroe fisso o di un quadro narrativo abbastanza costante.

<sup>99</sup> Horace Newcomb (2004), per riferirsi a quella che in Italia viene comunemente definita serie serializzata, utilizza il termine “cumulative narrative”, ovvero una serie che, nonostante l'impostazione episodica, accumula materiale narrativo da un episodio all'altro. La serie serializzata che, se anche a primo acchito si presenta come una serie, a una visione continuativa rivela una *plot-line* continuativa (*running plot*) che soggiace a quelle episodiche (*anthology plot*): in questo modo, lo spettatore sporadico non perde il senso della storia, mentre lo spettatore fidelizzato beneficia di un valore aggiunto. Si tratta, quindi, di una serialità a incastro, che in una cornice ampia incasella archi narrativi episodici e autoconclusivi.

serie e del serial, basandosi da un lato su una certa tipizzazione (una caratterizzazione piuttosto stabile e costante) e, dall'altro, aprendo questa tipizzazione a fattori di evoluzione e sviluppo dati dall'avanzamento del *running plot*. Nonostante la serie serializzata sia la forma ibrida più praticata, non è certamente l'unica. Il processo di mescolamento tra le forme classiche della narrazione seriale offre, infatti, anche altre soluzioni, tra cui quelle che Trisha Dunleavy (2009) chiama *complex serials*, in cui un serial drammatico conclude il suo arco narrativo all'interno della stagione (forma adottata abbastanza di frequente dalla serialità antologica) e i *series-serials*, dove in un serial si inseriscono frammenti narrativi episodici.

A prescindere dalla forma adottata e dal fatto che la narrazione sia continuativa, episodica, o ibrida, la temporalità televisiva è e rimane una temporalità ciclica, caratterizzata da una "ripetizione" – intesa come istanza riproduttiva di forme e strutture narrative che assicura l'andamento sinusoidale di cui si è accennato sopra – di un qualche elemento (o insieme di elementi) che ritorna e sul quale si basa non solo la coerenza della serie, ma anche la sua possibilità di continuare nel tempo. Da questo punto di vista, il personaggio si qualifica certamente come uno degli elementi maggiormente ripetuti e ripetibili. Nelle serie contemporanee, contraddistinte da una narrazione complessa, *multistrand*, transmediale e transfinzionale, la ripetizione di un personaggio o di una costellazione di personaggi è fondamentale per assicurare la fruibilità della serie tv. Ripetizione, ritorno e ridondanza di certi elementi sono procedimenti fondamentali anche in prodotti più classici, condizionati e appartenenti a un genere narrativo codificato, in cui si ripetono i personaggi ma anche le situazioni (il delitto nelle serie *crime*), un certo arco narrativo (l'architettura degli episodi del *franchise* di *Law & Order* è la stessa da più di vent'anni) o persino una struttura tensiva (per esempio la tensione drammatica spezzata da un cliffhanger alla fine di ogni puntata). La ripetizione, opportunamente intrecciata alla variazione, è una caratteristica essenziale non solo della temporalità seriale, ma della serialità stessa.

c) *La dialettica di ripetizione e variazione.*

Abbiamo visto come il testo seriale proceda in modo dilazionato attraverso la successione delle sue unità, la continuità e il differimento della fine. In altre parole, esso

si configura come un testo fondamentale *iterativo*, tale per cui certi elementi (come luoghi, personaggi e situazioni) sono ripetuti secondo uno schema abbastanza fisso, stabilito da un design narrativo costante lungo l'avanzamento della storia. Le condizioni e le possibilità di questa iterazione sono molteplici, a seconda che il testo seriale assuma la forma di un *serial*, una *serie* o una *serie serializzata*: nella serie classica, la reiterazione di un luogo canonico e immediatamente riconoscibile, come per esempio il salotto di casa (nelle *sitcom*) oppure la stazione di polizia (nei *procedurals*) serve a conferire coerenza al prodotto, oltre che costituire un fattore di riconoscibilità per il pubblico. Stesso discorso vale anche, ad esempio, per il ritorno dei personaggi nei serial, che spesso costituiscono il filo rosso della storia lungo le puntate e il filo d'Arianna per lo spettatore. La re-iterazione o, per meglio dire, la *ripetizione* – in tutte le forme che può assumere<sup>100</sup> – di un elemento o di una matrice di elementi (gli elementi invariati del racconto) tuttavia non significa, come sottolineato da Deleuze, né interscambiabilità né tanto meno coincidenza.<sup>101</sup> Piuttosto, la ripetizione va intesa come variazione, come senso del ritorno che, come scrive Carlo Sini,

non consiste nell'aggiungere una seconda e una terza volta alla prima, ma consiste nel portare la prima volta all'ennesima potenza. La ripetizione intesa in tal modo è l'universalità del singolare [...] e non la generalità del singolare (Sini 1987, 355).

Un elemento singolare che, ripetuto, si “traveste” da originario. Deleuze, per chiarire questo concetto, fa riferimento alla ripetizione annuale di una festività, che nel riproporre sempre certi elementi divenuti rituali e quindi ripetuti di anno in anno, inevitabilmente ne varia altri. La differenza, in questo contesto, si configura perciò

---

<sup>100</sup> Umberto Eco, nel suo famoso saggio “L’innovazione del seriale” (1984), individua diverse modalità del ripetere: la *replica*, tipica della produzione industriale, riproduce oggetti (tokens) identica a partire da una matrice (type); la *ripresa*, che consiste nella continuazione di un qualcosa; il *ricalco*, che è il remake (il ri-eseguire) di una trama; la serie (nelle sue varie declinazione, come quella a loop, a spirale, basata su una figura, ecc.), ovvero la ripetizione di una stessa struttura narrativa; la *saga*, che è la narrazione continua di eventi e situazioni solo apparentemente nuovi che riguardano uno o più personaggi ricorrenti (Cfr. Bernardelli 2016).

<sup>101</sup> Come scrive Deleuze in *Differenza e ripetizione*, “due cose ripetute non sono intercambiabili, proprio come due gemelli non sono identici tra di loro” (1971 [1968] 9-10). Per quanto riguarda l’identità, invece, Deleuze è molto netto nel precisare che “tutte le identità non sono che simulate, prodotte come un effetto ottico, attraverso un gioco più profondo che è quello della differenza e della ripetizione” (ivi, 2).

come atto creativo e *conditio sine qua non* della ripetizione. L'equazione estetica<sup>102</sup> alla base del testo seriale, in quest'ottica, bilancia la ripetizione di alcuni tratti, che, come abbiamo detto, va intesa non come una perpetuazione dell'identico bensì un "ripetersi-con-differenza", con la variazione di altri, i quali, differenziandosi dal materiale già esistente, hanno il compito di continuare la narrazione e di spingerla in avanti.<sup>103</sup> Del resto, come evidenziato da Monica Dall'Asta, il principale scopo della serialità (perpetuato attraverso lo sfruttamento del tempo a fini produttivi) è quello di produrre differenza, e quindi valore, per mezzo della ripetizione (2009, 12). Già Eco aveva messo in evidenza come ripetizione e variazione fossero l'abc del testo seriale, vitali per la sua stessa esistenza: è sulla perpetuazione del materiale ripetuto, riconosciuto dal pubblico, e sulla novità apportata dal materiale variato (sulle aspettative confermate o disattese da parte del pubblico) che si gioca la continuità della narrazione seriale. È un movimento fondamentalmente dialettico quello alla base della narrazione seriale, tale per cui, come scrive Stéphane Benassi,

chaque occurrence d'une série ou chaque épisode d'un feuilleton peut être considéré comme un objet unique et différent de tous ceux qui constituent l'"ensemble" dont il est issu, produit à partir d'une matrice (on pourrait aussi dire une trame ou un motif) initiale dont il est non pas une copie parfaite mais une variation (dans le cas de la mise en série) ou une suite (dans le cas du feuilleton) (2016, 2).

Il discorso non vale solo a livello infra-testuale, con la ripetizione/variazione di singoli elementi all'interno degli *installments*, ma anche a sul livello inter-testuale in cui le "pratiche di replicabilità" coinvolgono anche interi testi, che tendono così a collegarsi uno con l'altro (in una sorta di intertestualità diffusa, latente in ogni testo). Questa "continuità tra elementi diversi", però, viene bilanciata da una "spinta centrifuga verso

---

<sup>102</sup> Scrive a tal proposito Peter Brooks: "ci si è chiesti se la ripetizione significhi uguaglianza o differenza: certo ripetere implica una somiglianza, ma si può parlare di somiglianza se non c'è una differenza? Eliminando la differenza, la ripetizione sarebbe un'identità; e non pare che questo sia il caso, non foss'altro perché il contesto cronologico in cui si verifica la ripetizione è diverso da quello dell'evento «originale» (ma lo stesso concetto di «originale» viene messo in crisi dalla ripetizione). In questo senso, la ripetizione include l'idea di una variazione nel tempo" (2004 [1984],134).

<sup>103</sup> L'identità, ovvero l'identico ripetuto e perpetuato dalla narrazione seriale e la differenza, come scrive Tommaso Tuppi "insieme devono tenersi bordone, altrimenti cascherebbero per terra perché nessuna delle due è capace di stare in piedi da sola". Cfr. Tuppi, Tommaso. "Senza limiti". *Consecutio Temporum*, 20 gennaio 2016, URL [www.consecutioetemporum.it/senzalimiti](http://www.consecutioetemporum.it/senzalimiti) consultato il 20 marzo 2018.

la metamorfosi e la *differenziazione*” (Dusi e Spaziante 2006, 11), che completa così il meccanismo base della serialità. Questo processo si basa su una struttura estetica che alterna elementi ripetuti, in grado di assicurare alla narrazione coerenza e riconoscibilità, ed elementi variati, che hanno invece il compito di far progredire la storia, preservandola dal logorarsi. Ciò che assicura la continuazione nel tempo e la propagazione nello spazio del testo seriale, facendo da propellente all’intera narrazione – uno “*storytelling momentum*”, direbbe Ruth Mayer (2013) – è proprio la dialettica<sup>104</sup> che si viene a creare dall’interazione tra queste due forze, la ripetizione e la variazione. Il movimento dialettico sopra descritto non è solo una questione di mera organizzazione dei contenuti e impostazione di fabula e intreccio, ma è di importanza capitale anche per quanto riguarda il rapporto (sia in termini di inferenza e comprensione, sia per la fedeltà) che si viene a creare tra il testo e il suo pubblico. A tal riguardo, scrive Shane Denson che un’estetica della serialità deve essere

therefore based on a to and fro between repetition and innovation, between those moments, on the one hand, that reinforce recipient’s memory by connecting the series’ present to the series’ past and, on the other hand, those unexpected turns of the event that prevent recipients from imagining that they know what’s coming next (2014, 338).

La dialettica di ripetizione (“continuity-creating repetition”, come la chiama Denson) e differenza (“uncertainty-fostering innovation”), pur nella varianza dei modi con cui si manifesta tramite l’interazione di queste due spinte narrative complementari, genera sinteticamente quell’impulso che fa avanzare la narrazione seriale. In questo modo, il pubblico è in grado di seguire l’evolversi di una vicenda dilatata nel tempo (e nello spazio, specie se consideriamo i recenti universi narrativi transmediali e/o transfinzionali), che aggiunge sempre nuovo materiale, potendo impiegare le àncore

---

<sup>104</sup> La dialettica di ripetizione e variazione si manifesta in diverse forme: nella serie (per esempio, *Colombo* o *La signora in giallo*), infatti, è frequente una struttura narrativa che esplora “la possibilità di ripetere *ad infinitum* lo stesso schema, con variazioni minime” (Bertetti 2016, 4) valorizzando esteticamente l’eterno ritorno dell’uguale; nel serial, invece, si tende a far risaltare la differenza, in quanto elemento perturbante della stasi data dalla ripetizione (come accade nelle soap).

narrative e figurative create dagli elementi ripetuti<sup>105</sup> al fine di assicurare coerenza testuale e continuità di fruizione.

Il personaggio è forse l'elemento testuale in cui, più di altri, la dialettica di ripetizione e variazione non solo è particolarmente evidente ma anche massimamente necessaria e vitale. Grazie ad essa, il personaggio rivive “in tutta l'intensità del modo in cui era stato proposto, in tutta la sua integrità di prodotto estetico” (Eco 2016 [1964], 187) e può sopravvivere in narrazioni seriali, discrete, diluite nel tempo e disperse nello spazio: da un lato, la ripetizione di certe caratteristiche (o di un particolare set di caratteristiche) narrative, figurative, psicologiche, che si stratificano lungo la narrazione – quella che Eco definisce la “rimemorazione del personaggio in tutta la sua individualità” (*ibidem*) – assicura al personaggio stabilità estetica e riconoscibilità da parte del pubblico. Dall'altro, un certo grado di variazione nella caratterizzazione conferisce al personaggio la possibilità di adattarsi alle necessità di una narrazione che si trova costantemente in uno stato di equilibrio dinamico, oltre che essere un potente propellente narrativo (per cui al variare di un personaggio la trama acquista nuova linfa). In altre parole, la costruzione “pulviscolare” (Bottiroli 1993) della caratterizzazione del personaggio, la quale lo rende un “prodotto combinatorio” (Barthes 1973 [1970]) prodotto dall'interazione tra un nucleo relativamente stabile di elementi e uno invece che è sempre *in fieri* e variabile, assume un'importanza vitale nel determinare la sua fisionomia narrativa e figurativa, ovvero la sua *identità*.

### 2.2.3. *L'identità del personaggio seriale come “concordanza discordante”*

Il processo di caratterizzazione porta a forgiare l'*identità* del personaggio, termine che Michael Bamberg (2012) definisce come “the attempt to differentiate and integrate a sense of self along different social and personal dimensions”, e che designa l'insieme di caratteristiche e dimensioni personali e sociali che identificano un personaggio come tale, rendendolo unico rispetto ai suoi simili e riconoscibile dagli spettatori. A voler

---

<sup>105</sup> Come scrive Sconce, “differentiation within repetition is, of course, a dynamic within all popular, genre based narratives. Rather than produce potentially infinite variations on a common structure [...] television must produce ‘parts’ that each week embody the whole while finding, within such repetition, possibilities for novel and diverting variations” (2004, 101).

essere maggiormente specifici, la definizione dell'identità del personaggio è un processo che si compone di due operazioni (Schneider 2001), una successiva all'altra: la *caratterizzazione* propriamente detta, che ha a che fare con l'attribuzione di "caratteri" basilari, codificati e assegnati di default, sostanzialmente identificabili con le funzioni narrative tipiche identificate da Propp e Greimas; la *personalizzazione*, che riguarda invece il conferimento di elementi specifici, esclusivi e attribuiti *ad personam*. Se la prima ha il compito di connotare il personaggio inserendolo in un percorso già tracciato, la seconda deve invece rendere questo sentiero più impervio e imprevedibile e, fuor di metafora, l'identità del personaggio meno ovvia, scontata e comune.<sup>106</sup>

Caratterizzazione e personalizzazione, dal cui connubio si genera quindi l'identità del personaggio, dipendono in larga misura dalla natura e dalla tipologia del testo in cui il personaggio si muove. In un testo unitario, fruibile in un unico blocco narrativo, l'identità si costruisce gradualmente e in modo direttamente proporzionale all'avanzamento della narrazione e a quante informazioni il testo ci fornisce lungo il suo corso finché, al suo termine, la caratterizzazione (intesa qui in senso lato, come comprendente anche il processo di personalizzazione) del personaggio è qualcosa di più o meno definito e completo: abbiamo, in questo caso, una costruzione identitaria *telica*, che *tende* cioè alla completezza e a uno stato di equilibrio. Ogni azione di cui si compone il testo sviluppa il personaggio e lo avvicina inesorabilmente alla sua "morte", e alla fine della narrazione il personaggio avrà un'identità ben definita (anche se non permanente e, al contrario, sempre negoziata con il pubblico)<sup>107</sup> e sagomato sulla base delle informazioni che il testo ci ha comunicato. In un testo seriale, contraddistinto dalle caratteristiche che abbiamo analizzato, la costruzione dell'identità personaggio è un processo più complesso, lungo e frammentato, dipendendo dalla particolare forma seriale adottata (se continuativa o episodica) e dal meccanismo di ripetizione e variazione che alla base della serialità. Anche nel caso di personaggi apparentemente

---

<sup>106</sup> Il processo appena descritto dipende, come accennato, da una cooperazione e una negoziazione che avvengono tra fruitore (che non deve possedere gli *script* e gli *schemata* tramite cui riconoscere un tipo di personaggi – il "carattere" aristotelico – ma anche valutare il grado di personalizzazione) e il testo e, in particolare, dalla forma del testo.

<sup>107</sup> L'identità di ogni personaggio, in qualsivoglia forma narrativa, è sempre una negoziazione costante tra il testo e il suo fruitore e l'enciclopedia intertestuale di quest'ultimo. Di conseguenza, essa è sempre incompleta e mutabile, mai unica e uniforme ma, al contrario, variabile e polisemica.

immobili, come il tenente Colombo o Jessica Fletcher, la naturale evoluzione della narrazione porta la loro caratterizzazione ad ampliarsi e, di conseguenza, l'identità a modificarsi (anche se di poco). In simili circostanze narrative, il personaggio deve possedere una certa "stabilità" nella configurazione dei tratti che lo caratterizzano, tale, appunto, da definire il suo carattere lungo la narrazione. Al contempo, però, stabilità non deve significare immobilità,<sup>108</sup> a maggior ragione in relazione a personaggi che si muovono in narrazioni continuative e in evoluzione costante. A tal proposito, per descrivere il particolare status identitario proprio dei personaggi seriali tornano utili le riflessioni sull'identità proposte da Paul Ricoeur, il quale afferma che

se ogni storia può essere considerata come una catena di trasformazioni, da una situazione iniziale a una finale, allora l'identità narrativa dell'eroe non può che essere lo stile omogeneo di una trasformazione soggettiva in accordo con le trasformazioni oggettive che obbediscono alle regole di completezza, totalità e unità della costruzione dell'intreccio. [...] Ne risulta che l'identità narrativa dell'eroe non può che essere in relazione con la concordanza discordante della storia (2009 [1991], 97).

La struttura narrativa del testo è un fattore determinate, dal momento che,

il personaggio conserva lungo tutto il corso della storia una identità correlativa a quella della storia stessa [...]. Il racconto costruisce l'identità del personaggio, che può esser chiamata la sua identità narrativa, costruendo quella della storia raccontata. L'identità della storia fa l'identità del personaggio (1993, 234-240).

Se, in un certo senso, "l'identità della storia fa l'identità del personaggio", nelle serie televisive essa deve fare i conti con frammentazione, continuità temporale e dialettica di ripetizione e variazione. Innanzitutto, a causa della forma discreta del testo l'identità del personaggio seriale si costruisce in modo frammentario: ogni *installment* della serie (o del serial) porta con sé la riproposizione di alcuni tratti connotativi del personaggio, che servono a farlo "emergere" dallo sfondo diegetico della narrazione, a indicarlo chiaramente, distinguerlo dagli altri personaggi e a farlo riconoscere nel corso della

---

<sup>108</sup> L'identità non è una configurazione monolitica e cristallizzata una volta per tutta anche perché essa è frutto da una coordinazione di sforzi da parte del testo e del fruitore che lo interpreta.

narrazione. Al contempo, questi tratti connotativi di base sono soggetti a un numero potenzialmente infinito di variazioni, dal momento che il nucleo identitario si arricchisce e/o si modifica (svelando un tratto del carattere o modificandone uno preesistente) a ogni nuovo segmento narrativo. Inoltre, la costruzione identitaria del personaggio seriale non è orientata alla chiusura ma, al contrario, essa è volta al suo perdurare e *mantenersi* per un periodo di tempo continuativo. Ciò costituisce, tuttavia, una minaccia piuttosto consistente alla formazione di un'identità coesa e resiliente, la quale deve essere facilmente afferrabile dal pubblico. Per questo motivo, il *pilot*, l'episodio primigenio di una serie riveste un ruolo di importanza fondamentale: esso ha il compito di stabilire lo scheletro identitario del personaggio, che i successivi episodi (e stagioni) dovranno rimpolpare con nuovi tratti e/o manipolare in modo che l'identità vari pur rimanendo se stessa. Prendiamo, a titolo d'esempio, il *pilot* di *Sons of Anarchy*. Jax Teller, protagonista della serie, è il vice-presidente del club motociclistico/banda criminale dei SAMCRO (Sons of Anarchy Motorcycle Club, Redwood Original Chapter). Nella sua entrata in scena è presentato in sella alla sua Harley che sfreccia spavaldo nell'oscurità della notte. Il suo aspetto, i suoi atteggiamenti e le poche informazioni che si possono ricavare da questo esordio lo connotano come un tipo da cui stare alla larga, un tipico *bad boy*. Poco dopo, però, mentre si trova in una drogheria a comprare sigarette e profilattici (rafforzando così l'impressione iniziale) si sofferma trasognato a sfogliare un libro per bambini. Bastano questi pochi minuti per creare l'identità base di Jax Teller, per inquadrarlo come un personaggio "binario", combattuto fondamentalmente tra il senso di appartenenza verso il suo club criminale da un lato, e il desiderio di una famiglia normale dall'altro. Elementi, questi, che lo caratterizzeranno per tutta la narrazione, fino al momento in cui essi collidono tragicamente nel finale della serie: dopo sette stagioni di progressivi attriti tra le sue due famiglie, il Club da un lato e la moglie Tara e i figli dall'altro, e tra le due linee del suo binario identitario, finché nel pre-finale (07x08, "Rosa rossa"), Jax uccide la madre/matriarca del Club, la quale aveva a sua volta ucciso Tara. Ci sono voluti novanta episodi per arrivare a questo punto, ma la matrice identitaria di Jax, nonostante le evoluzioni della trama e le trasformazioni che ha subito il personaggio, è rimasta pressoché la stessa rispetto a quella tracciata nel *pilot*.

L'esempio offerto dal processo di costruzione (ed esplicitazione) identitaria di Jax Teller dimostra che, nel personaggio seriale, l'identità si dà come quella che Ricoeur chiama "concordanza discordante": nella *concordanza* generale della composizione identitaria sono inserite un'infinità di *discordanze*, in modo che "l'arricchimento in termini di progettualità esistenziale" che costruisce l'identità del personaggio seriale si debba "alla dialettica tra l'istanza della concordanza e quella della discordanza" (Braga 2003, 135). Nei personaggi dei testi seriali si intensifica al massimo grado quel meccanismo di ripetizione e variazione che per Ricoeur soggiace, anche se in minor intensità e più nascosto, alla creazione dell'identità di ogni personaggio finzionale. Costruendosi tramite un vissuto temporale e la cui identità, come quella di una persona reale, deve superare l'apparente inconciliabilità tra

la sua persistenza nella persona, che è sempre se stessa, e il cambiamento, che la interessa a causa dell'assunzione di successive decisioni, attitudini e condizioni emotive che possono portare anche a trasformazioni profondissime (Braga, *ibidem*).

Per comprendere la permanenza dell'identità nel tempo, la proposta di Ricoeur poggia le sue fondamenta sulla relazione dialogica che si instaura tra due valori dell'identità, l'*idem* (l'identità del medesimo) e l'*ipse* (l'identità del sé). La "matrice identitaria" del personaggio stabilita dal *pilot* – o da ogni episodio che presenta un nuovo personaggio ricorrente – che, per utilizzare la calzante nomenclatura di Ricoeur, possiamo definire "identità-medesimezza",<sup>109</sup> si mantiene per tutto il corso della serie. Essa è considerabile come il nucleo permanente del sé, sede di quei tratti della personalità che permangono nel tempo e dell'"insieme delle note distintive che consentono di re-identificare un individuo umano come il medesimo" (1993 [1990], 207). Tramite la stabilità – potremmo porre la questione in termini di una sorta di fedeltà a se stessi – di questi tratti identitari che vengono ripetuti, il personaggio può adeguarsi alle necessità di una narrazione discreta e dispersa (sia nel tempo che nello spazio) come è quella delle serie televisive contemporanee.

---

<sup>109</sup> Con una metafora molto suggestiva, Paolo Braga definisce la medesimezza come "il permanere della struttura di uno strumento a cui sono via via sostituiti tutti i pezzi e che tuttavia viene identificato come sempre come lo stesso" (2003, 136).

L'identità-medesimezza è, però, solo uno dei due poli tra cui pendola l'identità del personaggio. Essa è designabile come un “sedimento dei vissuti, il loro concretarsi in abitudini e atteggiamenti acquisiti” (Braga 2003, 137) che costituisce la base del soggetto, ma non è la soglia ultima. La medesimezza va, infatti, posta in relazione con l'“identità-ipseità”, che invece rappresenta il lato dinamico del processo di costruzione identitaria. L'*idem* di un personaggio, quello che Ricouer chiama il suo *carattere*, va considerato come “l'insieme delle disposizioni permanenti *a partire da cui* si riconosce una persona” (Braga 2003, 210 corsivi originali). Tali disposizioni, tuttavia, pur rimanendo le medesime devono fare i conti con la temporalità e con un processo di mantenimento del carattere. È a questo punto che interviene il secondo valore base dell'identità, l'ipseità. Andrea Giambetti ragiona in modo molto suggestivo sulla proposta di Ricouer, scrivendo che “la medesimezza si espone alla temporalità dicendole ‘io sono *così*’; dall'altro canto la temporalità potrebbe replicare: ‘...ma non sei stata e non sarai più *così*’” (2013, 197 corsivi originali). L'identità degli esseri finzionali seriali si costruisce così sulla dialettica tra il polo della medesimezza e quello dell'ipseità: il loro carattere, come una *promessa* (1993, passim), deve essere in qualche misura *mantenuto* nel tempo, nonostante esso vada incontro a variazioni ed evoluzioni (di maggior o minor consistenza e ingerenza a seconda della tipologia di personaggio)<sup>110</sup> che lo portano necessariamente a *variarsi*.

Da quanto emerso fin qui, l'identità del personaggio seriale si rivela essere – in misura maggiore rispetto ai suoi cugini che abitano testi unitari e che “si danno una volta sola” – un processo attivo e sempre in fermento in cui dialogano medesimezza e ipseità, in finambolico equilibrio tra l'essere al contempo una totalità chiusa e compiuta, che si ripete e si mantiene nel tempo, e una totalità aperta, variabile e quindi suscettibile di evolversi secondo gli sviluppi narrativi. Paradossalmente, in modo gattopardiano, il personaggio deve mutare, almeno in una qualche misura, perché la sua identità resti così com'è. La sua stessa sopravvivenza dipende dalla capacità di adattarsi alla trama e, nel caso, di evolversi in base a essa. Come scrive Emanuela Piga, “la dilatazione del racconto contribuisce all'effetto di ambivalenza che connota questi personaggi” (2016,

---

<sup>110</sup> Sarah Sepulchre, riprendendo il pensiero di Vittorio Figerio, scrive che “le personnage oscille don centre «une identité suffisamment forte pour qu'elle ne laisse pas des de place à l'ambiguïté» et «la promesse de développements originaux ou du moins prétendus tels»” (2017, 158).

63), che costruiscono la propria identità “disseminando indizi, artefatti e complimenti delle azioni in una temporalità narrativa estesa, nella quale il personaggio, al centro di diverse relazioni, mostra aspetti della sua identità che contraddicono o allontanano la sua connotazione principale” (*ibidem*). Agire e andare avanti lungo la narrazione, quindi, non significa necessariamente consumarsi (Eco 2016 [1964] 233) e avvicinarsi alla “morte” che consegue alla fine della storia. Per il personaggio seriale, piuttosto, significa adattarsi ed evolversi, sfruttando una costruzione identitaria resiliente ma suscettibile di modificarsi coerentemente alla matrice iniziale e agli sviluppi della trama. Configurandosi come “concordanza discordante”,<sup>111</sup> l’identità del personaggio seriale unisce dialetticamente ripetizione e variazione, consentendo al personaggio longevità e resistenza al logorio della temporalità e alle ostilità di un mercato saturo e competitivo come quello dell’intrattenimento culturale.

Ora, intendere l’identità di questi personaggi come una “concordanza discordante”, in cui l’invariabilità dell’identità necessaria a rendere il personaggio unico e riconoscibile è bilanciata dalla sua capacità di evoluzione e mutamento spiega la *popolarità* di queste figure e il grande interesse che suscitano. Grazie alla loro identità ibrida, un po’ immobile e un po’ variabile, i personaggi seriali sono figure preminenti nell’immaginario culturale di una società e per questa ragione assai duttili nell’assorbire i cambiamenti socio-culturali. Il personaggio è una figura del testo (emergendo dal testo), ma che va inserita e analizzata alla luce della congiuntura spazio-temporale e del contesto socio-culturale in cui si trova ad esistere.

### **2.3. Figure fuori dal testo: personaggi seriali e contesto socio-culturale**

Data la fortuna e il consenso di cui godono i personaggi seriali, la configurazione della loro identità non è solo una questione di testualità, di strutture narrative o di figurativizzazione, ma dipende anche dalla relazione che queste componenti intrattengono con il contesto in cui sono prodotte e fruite. Essi fanno parte di narrazioni popolari, costruite sulla base dall’interazione simbiotica che si attua tra elementi

---

<sup>111</sup> Ricoeur in *L’identità narrativa* afferma che sia l’intreccio che il personaggio stesso possano essere in termini di una “concordanza discordante” o “sintesi dell’eterogeneo” in cui è sempre in gioco una dialettica di “dispersione episodica” e “potenza unificatrice della poiesis” (*passim*).

estetico-narrativi ed elementi legati al contesto storico-culturale di appartenenza. Per questa loro “essenza” popolare, essi sono stati utilizzati e analizzati come portatori di idee, proposte, punti di vista, valori, argomentazioni (Chalvon-Demersay 2015) plasmate dal contesto storico-culturale, di una “visione di mondo” e di una *doxa* (il background ideologico di una certa società), investiti “par les systèmes de représentations, par les valeurs de individus et de la société” (Glaudes e Reuter 1996, 105).

### *2.3.1. Sui rapporti tra serie televisive e narrazione popolare*

La televisione, come sostiene Newcomb, è forse “la più popolare di tutte le arti” (1974), ma questa posizione di rilievo nel panorama culturale popolare non si sarebbe potuta ottenere senza la centralità che, sulla scena televisiva, occupano forme di narrazione popolare già ampiamente consolidate come la narrazione seriale (diffusasi, lo ricordiamo, nella prima metà del XIX secolo e mai più abbandonata). John Caughie, a tal proposito, scrive che

both serials and series have precedents – in cinema, radio, the comic strip and the novel – but television has given them new prominence, the ‘long-form’ narrative becoming the classic form of television dramatic fiction, representing a new and distinct chronotope in the long history of novelistic narrative. [...] Like the film invented at the end of the nineteenth century, television is a cultural form born ‘in the epoch of capitalism’, but much more than film its particular force comes from its availability as a part of everyday life, structured within, and structuring, everyday domestic routines. It is this availability that raises questions of subjectivity and ‘human faculties’, and gives television and its serial dramatic simulations a particular importance in considering contemporary popular fiction (2012, 52).

Caughie sottolinea lo stretto legame che intercorre tra la centralità della serialità nell’odierno panorama televisivo (riferendosi a un’accezione ampia di televisione, non considerandola cioè come pura tecnologia ma piuttosto come pratica di consumo legata a una routine domestica di visione, indipendentemente che essa sia esperita tramite digitale terrestre, satelliti, internet, ecc.) con il fatto che essa sia una forma di narrazione

fondamentalmente popolare. La serialità televisiva è figlia legittima del romanzo popolare ottocentesco, da cui ha ereditato buona parte dei suoi canoni stilistici e delle sue finzioni culturali, e per questo considerabile come un tipo di *popular fiction*. Il termine assume, nella letteratura critica, diverse sfumature di significato, ma generalmente si usa, innanzitutto per indicare tutti quei prodotti dell'industria culturale usufruiti da una gran quantità di persone (McCracken 1998; Berberich 2014). Scrivono David Glover e Scott McCracken:

Popular fiction is frequently thought of as books that everyone reads, usually imagined as a league of best sellers whose aggregate figures dramatically illustrate an impressive ability to reach across wide social and cultural divisions with remarkable commercial success (2012, I).

Sebbene la locuzione sia stata impiegata quasi sempre per analizzare un certo tipo di produzione scritta (la cosiddetta letteratura popolare), essa è perfettamente applicabile anche alla fiction seriale televisiva, ovvero a quelle “forme drammatiche” che Williams (1975) riteneva centrali per la televisione e che così tanto hanno in comune con altre forme di intrattenimento culturale popolare. Jean-Pierre Esquenazi esplicita in modo molto chiaro lo stretto rapporto di parentela – quasi una filiazione diretta – che lega serie televisive e cultura popolare, descrivendo le prime in termini in un “*héritière des genres narratifs fabriqués petit à petit depuis le début du XIX<sup>e</sup> siècle*” (2012, 82 corsivi aggiunti). La serialità televisiva si presenta, così, come l'ereditiera di una ricca fortuna lasciatale dalla *popular fiction* più tradizionalmente intesa, un'eredità che si può articolare in quattro punti: (A) la genesi industriale e la matrice economica, (B) la capacità di diffondersi presso un largo numero di persone, (C) il fondare la propria costruzione narrativa su formule e cliché che poggiano sulla codificazione dei generi, e (D) la capacità che hanno i suoi personaggi e le trame di cui sono protagonisti di essere “barometri culturali”. Per quanto riguarda il punto A, il legame risulta evidente dal momento che la fiction televisiva, per quanto oggi esteticamente consapevole (quella che Christine Thompson chiama “*quality TV*”) e narrativamente complessa (Mittell 2006, 2015), è e rimane il prodotto di un'industria culturale capitalista il cui obiettivo resta l'ottimizzazione del profitto, la vendita del “bene” al fine di ricavarne un

tornaconto economico. Di conseguenza – e questo ci porta al punto B – la matrice industriale induce a progettare un prodotto che sia vendibile, ovvero esperibile, virtualmente, dal più alto numero di spettatori possibili. Ciò non significa, si badi bene, una rarefazione dei prodotti in favore di pochi titoli di punta in grado di catturare l'attenzione di più spettatori possibili. Bensì, implica favorire la creazione, accanto a prodotti smaccatamente mainstream, di “nicchie” di mercato – spesso incarnate direttamente nei network focalizzati su specifiche categorie di pubblico, come il caso di The CW – specializzate e attente a catturare “pochi” (ragionando sempre nell'ordine di decine se non centinaia di migliaia di) spettatori ma altamente fidelizzati. Come sostiene Gelder, occorre considerare il “popolare” come

*a highly stratified set of niche market cultural practices, some of which might be large in scale (circulating transnationally, even globally), but most of which are highly specialized and limited in range and duration. [...]. [Popular fiction, ndr] puts into play a complex transaction between the specificity of its niche identity, its relations to questions of derivations and originality, and a wider cultural logics of entertainment, location and influence that enable it to gain recognition and distinction at whatever level” (2016, 8-9, corsivi aggiunti).*

La tendenza a favorire nicchie, con prodotti specifici e “particolari” che attirino un certo tipo di spettatori (per i quali, tra l'altro, il prodotto è stato fin da subito progettato) e li fidelizzino, è testimoniato dalla cospicua (sovr-)abbondanza<sup>112</sup> di serie televisive diversissime tra loro. Del resto la serialità, con la sua matrice intimamente commerciale,

---

<sup>112</sup> Sono diverse le voci che ormai parlano insistentemente della fiction seriale televisiva degli ultimi anni (specialmente a partire dal 2015 fino a oggi) in termini di *Peak TV*, termine coniato da John Landgrafm (CEO di FX Networks) per indicare una sovrabbondanza e una sovrapproduzione dei prodotti narrativi seriali che proliferano su diversi canali, come televisione *broadcast, cable* e *over the top* (cfr. Paskin, Willa. “What does “peak TV” really mean?” *Slate.com*, 23 dicembre 2015, URL [www.slate.com/articles/arts/tv\\_club/features/2015/best\\_tv\\_of\\_2015\\_slate\\_s\\_tv\\_club\\_discusses/what\\_does\\_peak\\_tv\\_really\\_mean.html?via=gdpr-consent](http://www.slate.com/articles/arts/tv_club/features/2015/best_tv_of_2015_slate_s_tv_club_discusses/what_does_peak_tv_really_mean.html?via=gdpr-consent) consultato il 23 maggio 2018.) Basti pensare che nel 2016 sono state mandate in onda in USA 455 nuove serie, record superato nel 2017 con un totale di 487 (fonte: Hanson, Forrest. “The era of Peak TV continues: Record 487 scripted shows made it to air in 2017, with one in four from streaming services”. *dailymail.com*, 7 gennaio 2018, URL [www.dailymail.co.uk/news/article-5242933/Peak-TV-era-continues-487-scripted-shows2017.html#ixzz5GWX9kW8R](http://www.dailymail.co.uk/news/article-5242933/Peak-TV-era-continues-487-scripted-shows2017.html#ixzz5GWX9kW8R) consultato il 23 maggio 2018). Nei pronostici, il 2018 sembra in questo senso un anno ancora più roseo se, come si vocifera, il solo colosso Netflix rilascerà oltre 700 nuove serie *scripted* (Heritage, Stuart. “Is Netflix's plan to release 700 shows Peak TV at its most cynical?” *Theguardian.com*, 28 febbraio 2018, URL [www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/feb/28/is-netflixs-plan-to-release-700-shows-peak-tv-at-its-most-cynical](http://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/feb/28/is-netflixs-plan-to-release-700-shows-peak-tv-at-its-most-cynical) consultato il 20 maggio 2018).

le peculiarità del suo impianto narrativo e il rapporto di fidelizzazione che instaura con il suo pubblico, costituisce praticamente l'alfabeto di ogni forma di narrazione popolare<sup>113</sup>, come già dimostrato da Eco e ribadito anche da studiosi più recenti, tra cui per esempio Kathleen Look:<sup>114</sup>

Since the nineteenth century, serial narration has been a preferred mode of popular storytelling. From serialized novels to comic strips and film serials, from radio plays and television series to video games and digital forms of storytelling – serial narratives have proven to be an effective means of attracting and engaging mass audiences, especially when new technologies (like the mass-production of cheap novels or colour print in newspapers) and new mass media (like film, radio, television, or the internet) emerged (2014, 5).

La capacità delle narrazioni seriali di dilagare e proliferare su testi e media diversi è dovuta al fatto che, in fondo, essa si basa sulla ripetizione di schemi narrativi ben delineati. Le serie tv contemporanee, pur spartendosi il pubblico e dividendolo in nicchie specifiche, condividono con altre forme di fiction popolare alcune strutture di fondo e il ricorso ai medesimi meccanismi e “formule” (Cawelti 1976) collaudate, il che ci porta al punto C. La necessità di rispondere alla domanda di un pubblico sempre più vorace di narrazioni seriali – che, in tutta risposta, devono essere accattivanti per farsi largo in un terreno assai competitivo e saturato (Mittell 2015) – non ha scardinato del tutto la matrice *formulare* di simili narrazioni. Al contrario, la serialità televisiva contemporanea si dimostra essere, in alcuni casi più di altri, particolarmente consapevole del proprio bagaglio popolare, composto in larga parte da formule e convenzioni di genere, che cerca di sfruttare a proprio vantaggio. Nella fiction televisiva, la formula, intesa come “structure of narrative of dramatic conventions”

---

<sup>113</sup> Jennifer Hayward parla di proprietà comuni soggiacenti a tutti i serial: “a serial is, by definition, an ongoing narrative released in successive parts. In addition to those defining qualities, serial narratives share elements that might be termed, after Wittgenstein, ‘family resemblances’. These include refusal to closure, interwined subplots, large cast of characters (incorporating a diverse range of age gender, class and increasingly, race representation) to attract a similarly diverse audience; interaction with current political, social or political issue, dependence on profit, and acknowledgment of audience response” (1997, 3).

<sup>114</sup> Anche Glover e McCracken fanno notare che la “popular fiction is primarily based upon a limited forms or genres of narrative pleasures [...]. These repertoires of devices effectively bring their audience to existence using fictional lures that hook readers into the text, so that they are driven to repeat the experience at regular intervals” (2012, II).

(Cawelti 1976, 5), costituisce la base su cui operare una variazione, ovvero il termine che hanno gli autori per innovare e quello che impiega il pubblico per costruirsi le proprie aspettative. In quest’ottica, le serie televisive rappresentano uno dei più fulgidi esempi di *popular seriality* contemporanea, ovvero, secondo Daniel Stein, di quei “mass-addressed and explicitly commercial types of cultural production that thrive on a dialectic of schematization and variation, and standardization and innovation” (2017, 58). Come sottolineato da Frank Kelleter (2012, 2014, 2017a, 2017b), che è il vero teorizzatore del concetto di *popular seriality*, la serialità è una pratica narrativa trasversale a tutti i media della cultura popolare, un set di modalità narrative (un “*narrational mode*”, per usare la terminologia di Bordwell) che presenta cinque proprietà interconnesse: 1) le narrazioni seriali sono “*evolving narratives*” ovvero narrazioni sempre in movimento e mai chiuse o finite; 2) le narrazioni seriali popolari sono narrazioni strutturate secondo una “*recursive progression*”, in grado cioè di adattare e riadattare uno stesso nucleo di informazioni alle necessità di una narrazioni in evoluzione; 3) le “*popular series*”, come le definisce Kelleter, sono “narrazioni di proliferazione” per cui, grazie alla tendenza a presentare mondi narrativi ricchi di informazioni, anche pochi episodi bastano a gettare le base per potenziali storie future, sviluppabili su diversi media, grazie soprattutto al lavoro compiuto dai personaggi seriali in qualità di perni narrativi attorno a cui far ruotare nuove trame; 4) le narrazioni seriali popolari sono “*self-observing systems*”,<sup>115</sup> sistemi che si auto-osservano e, nel farlo, includono nella loro evoluzione i feedback dei loro stessi effetti. Per questa ragione Kelleter parla di questi prodotti come “democratizzanti”, in quanto per la loro stessa costruzione e resilienza nel tempo si basano sull’attività degli spettatori; 5) infine, essendo le serie televisive – ma in generale tutti i prodotti ascrivibili alla *popular seriality* – sistemi sempre in evoluzione e in grado di auto-osservarsi, esse si presentano come “agenti di auto-riflessività sul capitalismo”, nel senso che sono narrazioni *sintomatiche* del sistema socio-culturale che le produce e la fa circolare. Le proprietà individuate da Kelleter ci offrono il *la* per riflettere sull’ultimo punto (il punto D) d’incontro tra le caratteristiche della *popular fiction* e quelle delle serie televisive. Le

---

<sup>115</sup> Kelleter qui fa riferimento ai “sistemi auto-osservanti” della teoria di Niklas Luhman (*Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Suhrkamp, 1984; tr. it. *Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale*, 2001, Bologna, Il Mulino), al cui pensiero lo studioso è particolarmente debitore.

serie televisive e i personaggi in esse inseriti sono, per usare una bella espressione di Clive Bloom, “the barometer of contemporary imagination, a type of acute pathological and sociological exemplary instance which sums up all that is interesting actually [...] and that is ephemeral artistically” (2002, 15). Essendo frutto di un’industria culturale attenta per sua stessa necessità e sopravvivenza a soddisfare i bisogni del proprio pubblico e ad adattarsi ai suoi mutamenti socio-culturali, la serialità televisiva è strettamente dipendente, sia per quanto riguarda il suo valore estetico-formale sia per quanto concerne quello tematico-semantic, dal contesto spaziale e temporale in cui si colloca. Per questo motivo, queste narrazioni possiedono un “essenziale valore simbolico” (Banti 2017) che risiede nel loro essere in grado di restituire il polso della situazione sociale, politica e ideologica in cui il testo è inserito.

### *2.3.2. Personaggi e “popular seriality”*

Trattandosi di testi popolari, le serie televisive, come si evince dalle teorie di Kelleter, non riflettono semplicemente il contesto in cui si sviluppano ma si offrono come un terreno di scontro tra pratiche interpretative e significati diversi (in una dinamica che, in termini gramsciani, potremmo definire di egemonia e contro-egemonia), a seconda del tipo di pubblico da cui vengono letti e del periodo storico-culturale in cui vengono esperiti. Le serie televisive, in virtù della loro costruzione e della loro matrice popolare, riescono a farsi carico della negoziazione di istanze e temi socio-culturali (Hall 1973, Fiske 1989a 1989b, McCracken 1998, Ellis 2002). Si tratta di prodotti che, utilizzando un’argomentazione di Stuart Hall e John Storey, potremmo chiamare “*multiaccentual*” ovvero prodotti che “can be articulated with different ‘accents’ by different people in different contexts for different politics” (1996, 4). Le fiction seriali televisive si prestano, infatti, a molte letture collocabili su diversi piani, perchè da un lato incarnano una molteplicità di significati che sono interpretati diversamente a seconda del pubblico e del contesto storico-culturale e, dall’altro, possono cambiare di significato con il passare del tempo. Una serie televisiva, a maggior ragione se si tratta di una “lunga serialità” che dura per diverse stagioni e per un certo numero di anni, è soggetta a

continue oscillazioni di senso e concentra al proprio interno una pluralità di dimensioni, di voci e di rifrazioni semantiche.

Nelle narrazioni seriali popolari il personaggio si offre come uno dei principali mezzi tramite cui si attua questo gioco tra significati attuali e virtuali, poiché esso incarna letteralmente, nella sua stessa identità e caratterizzazione, specifici temi e questioni socio-culturali. Certo, non tutti i personaggi sono caratterizzati allo stesso modo, né la loro identità si costruisce in base allo stesso processo morfologico, ed è naturale, pertanto, che alcuni riescano a farsi portavoce dello *zeitgeist* contemporaneo e a sollevare questioni socio-culturali, meglio o più chiaramente di altri. Umberto Eco, a tal proposito, suddivide i personaggi delle narrazioni popolari in due categorie sulla base del rapporto più o meno stretto e vincolante che essi hanno con la narrazione e con il contesto. La prima categoria è quella dei personaggi “topici”, riferendosi con questo termine a quegli esseri finzionali sostanzialmente appiattiti a livello di “luoghi”, ovvero figure piatte e utilizzabili senza impegno in funzione di arredamento del mondo narrativo. Il topos viene usato quando si ha la necessità di riempire una narrazione senza prendersi la briga di inventare, senza “un atto compositivo dell’immaginazione” e facendo per questo ricorso a una figura che, “pescando nel repertorio del già fatto” (2016 [1964], 212), non deve essere troppo elaborata. Nel descrivere questa figura Eco propone l’esempio di D’Artagnan, un personaggio che vive avventure accessorie disposte in una sequenza di eventi senza che essi contribuiscano a definirlo e a caratterizzarlo. D’Artagnan non si pone in una relazione di “necessità organica” con il suo testo (né con il contesto che lo ha prodotto e quello in cui è fruito) ed è quindi un personaggio “così disponibile, così aperto a tante traduzioni” (ivi, 211), sia letterarie che audiovisive. I personaggi topici sono sempre stati impiegati nella *popular fiction* di ogni sorta come facile strumento per popolare, senza troppo sforzo immaginativo, i mondi narrativi costruiti tramite il ricorso a formule di genere. Il che, ovviamente, vale anche per la serialità televisiva: *sit-com*, *telenovelas*, *soap-operas* e anche diverse *drama series*, caratteristiche soprattutto della Prima Golden Age ma frequenti anche in determinati prodotti *mainstream* (Martel 2010) e di genere che troviamo nei palinsesti odierni (il topos del poliziotto integerrimo è presente per esempio in *NCIS*, *Law &*

*Order, Blue Bloods, Major Crimes, Hawaii Five-O*).<sup>116</sup> I personaggi tipici sono frequenti in quei prodotti che si inscrivono dichiaratamente all'interno del solco di formule narrative e schemi di genere, in ruoli da protagonisti, o, con maggior frequenza, in funzione di arredamento del mondo diegetico: il topos del migliore amico/aiutante dell'eroe, giusto per fare un esempio eclatante, si può trovare in *teen series* quali *Teen Wolf, Beauty and the Beast, iZombie Grimm*<sup>117</sup> et similia.

È pur vero, però, che la serialità televisiva contemporanea, quella della *quality television* e della complessificazione narrativa, ha progressivamente accantonato e marginalizzato i personaggi tipici in favore di quelli che Eco chiama "tipici". Con questo termine si intende un essere finzionale "riuscito, individuale, convincente, che resta nella memoria" (*ivi*, 198), altamente caratterizzato e, per questo, *tipico* di un certo contesto socio-culturale. La sua caratterizzazione e la sua storia, scrive Eco, sono "così complessamente individual[i], proprio perché le connessioni [tra il personaggio e la storia, ndr] sono talmente singolari da divenire vere, vitali e plausibili" (*ivi*, 211): da questo punto di vista, Walter White (*Breaking Bad*), Alicia Florrick (*The Good Wife*) e Carrie Mathison (*Homeland*) sono figure figlie del loro tempo, impensabili fuori dal contesto storico-culturale che le ha plasmate. Per questo motivo, scrive Eco, i personaggi tipici sono gli unici dotati di quella che Lukács chiamava "fisionomia intellettuale", per cui i personaggi sono rappresentati "nell'insieme dei rapporti che li collegano da ogni parte tra di loro, con la realtà sociale e con i grandi problemi di questa realtà" (1964 [1953], 326). Tramite i suoi gesti e le sue parole, il personaggio acquista una personalità e una fisionomia intellettuale, per l'appunto, che non solo lo rende specifico ma anche portatore della visione del mondo *tipica* di una determinata società in un dato momento storico.

---

<sup>116</sup> In *NCIS* si ricordano in particolare le figure di Jethro Gibbs e Timothy McGee; *Law & Order* presenta vari detective di questo tipo, specialmente quelli delle prime stagioni, ma si fanno notare in tal senso anche i vari viceprocuratori di turno, con particolare riferimento a Jack McCoy; di *Blue Bloods* il commissario Frank Reagan; di *Major Crimes*, il capitano Sharon Raydor; In *Hawaii Five-O* questo topos è incarnato dai personaggi di Steve McGarrett e Danny Williams.

<sup>117</sup> In *Teen Wolf* il topos dell'amico/aiutante si riscontra nel personaggio di Stiles Stilinski; in *Beauty and the Beast*, il personaggio che corrisponde a queste caratteristiche è J.T Forbes; per quanto riguarda *iZombie*, invece, maggiormente significativi sono il detective Clive Babineaux e il medico legale Ravi Chakrabarti; per quanto riguarda invece *Grimm*, i personaggi tipici sono evidentemente Hank Griffin e Eddie Munroe.

Al di là della distinzione tra personaggi topici e tipici, e di tutta la scala di grigi che si pone in mezzo, da quanto detto si evince come il personaggio delle serie televisive contemporanee sia modellato dall'interazione tra elementi estetici (narrativi, figurativi, ecc.), in accordo con i *dictat* della forma seriale, ed elementi contestuali dipendenti da determinate coordinate spazio-temporali e socio-culturali (Brinker 2015). Del resto, come afferma Caughie, non è possibile spiegare la forma estetica di una serie o un serial (o le varie forme ibride che stanno in mezzo a questi due poli) da una prospettiva puramente estetica, in quanto essa poggia su un “epistemology of experiment which seeks ‘*analysable connections*’ *between worlds and the people who inhabit them*, rather than the linear drive of deductive investigation which reduces the world to clues (2012, 60, corsivi aggiunti). I personaggi della *popular seriality*, nonostante le varie differenze che li separano nel processo di caratterizzazione e costruzione, sono accumulati dal fatto di non essere solo una rappresentazione di temi socio-culturali, ma individui finzionali configurati e conformati dai processi di produzione, negoziazione e disseminazione di certi temi ed ideologie eminentemente capitaliste. Come abbiamo visto a inizio capitolo, ogni personaggio seriale soffre di una sorta di sindrome di Pinocchio, per cui è allo stesso tempo *elemento testuale*, con una fisionomia che si modifica in relazione a modificazioni interne alla struttura narrativa, e *individuo finzionale* che abita un mondo narrativo percepito come se fosse un mondo vero. In questa sua doppia natura, però, il personaggio seriale è sempre e comunque legato a fattori *contestuali*, ovvero a codici culturali storicamente contingenti che trascendono la testualità (pur avendo su di essa un impatto e modificandola) e che conferiscono particolari chiavi di lettura al suo “stare al mondo” o, per essere più precisi, al suo stare nel mondo diegetico. Nei testi della *popular seriality* televisiva, l'identità del personaggio si dimostra capace di “taking and articulating quite different and even contradictory cultural and ideological values, sometimes turning back on the meanings and cultural possibilities it had earlier embodied” (Bennett e Woollacott 1987, 22).

Il personaggio seriale televisivo, così, nasce e si modella grazie all'interazione e alla negoziazione tra due blocchi di elementi o, come si chiarirà meglio nel prossimo capitolo, tra due *forme*, quella estetico-testuale e quella socio-culturale. Come si accennava sopra, se le narrazioni seriali sono pensabili in termini di “self-observing

systems” (Kelleter 2017) che rimescolano e rielaborano il materiale narrativo adattandolo ai cambiamenti del contesto di produzione e ricezione, anche i personaggi che ne sono parte possono essere considerati come sistemi che, auto-osservandosi, si evolvono e modificano il proprio assetto testuale in relazione alle variazioni contestuali. Il personaggio seriale televisivo muta sia dal punto di vista testuale, narrativo e figurativo, ma anche da quello culturale, assumendo significati sempre transitori che ne rendono il “tasso di scambio culturale e ideologico” assai variabile (Bennett e Woollacott 1987). Nel determinare l’assetto e l’identità del personaggio seriale, pertanto, l’aspetto estetico riguardante la sua struttura *testuale* e narrativa (il tipo di serialità a cui appartiene il personaggio, il genere, l’architettura del mondi diegetico in cui è inserito, la relazione che instaura con gli altri personaggi, etc.) si fonde con quello contestuale e *culturale*, che considera la sua capacità di farsi “segno dei tempi” e di contribuire a produrre e a far circolare discorsi culturali. Entrambi questi elementi sono necessari per definire, caratterizzare e *conformare* l’identità del personaggio seriale televisivo. Esso non si pone come uno specchio o una piatta rappresentazione di temi e ideologie, ma piuttosto come un *terreno di contrattazione e negoziazione tra forme*, sia di tipo estetico che di tipo socio-culturale, dalla cui interazione dinamica e trasformativa si genera l’identità del personaggio stesso.

## Capitolo 3

# LE *FORME* DEL PERSONAGGIO SERIALE TELEVISIVO

“Tutti gli esseri della Flatlandia, animati o inanimati, qualunque sia la loro forma, presentano "al nostro occhio" il medesimo, o quasi il medesimo aspetto [...]. Se dunque tutti hanno lo stesso aspetto, come si farà a distinguere l'uno dall'altro?”

“Quello che pareva il centro della forma dello Straniero si apriva ora al mio sguardo: ma non vedevo cuore, né polmoni, né arterie di sorta, solo un Qualcosa di bello e di armonioso che non sapevo come chiamare.”

Edwin Abbott Abbott, *Flatlandia* –  
*Racconto fantastico a più dimensioni*

### 3.1. L'emergere delle forme

I testi della *popular fiction*, e nello specifico le serie televisive, possiedono una grande ricchezza dal punto di vista del materiale narrativo e tematico, dimostrando di essere facilmente in grado di creare mondi narrativi rizomatici, ammobiliati al limite dell'*horror vacui*, durevoli nel tempo e diffusi nello spazio. Ciononostante, proprio perché si tratta di testi popolari, le logiche di produzione, di consumo e conservazione che ne stanno alla base impongono che universi narrativi seriali siano sempre abbastanza organizzati, resilienti e stabili. Nella progettazione di queste narrazioni popolari, come si è discusso nel capitolo precedente, si fa ampio ricorso a *formule*. “Formulas”, scrive Cawelti, “are cultural products and in turn presumably they have

some sort of influence on culture because they become conventional ways of representing and relating certain images, symbols, themes and myths” (1976, 16). Si tratta, cioè, di pattern narrativi, figurativi e tematici (legati spesso a un genere narrativo in particolare), nati e/o consolidati in seno a un preciso contesto storico, sociale e culturale, che organizzano e strutturano i prodotti culturali popolari (Cawelti 2006).

Anche la costruzione dei personaggi propri della serialità televisiva, ovviamente, fa ampio uso di formule. Per la propria costruzione e caratterizzazione, questi personaggi ricorrono a elementi – o a insiemi di elementi – che, resi ordinari e frequenti dalla consuetudine e dall'appartenenza a generi narrativi codificati, li aiutano a definire la propria identità e a qualificare il loro percorso narrativo secondo certe direzioni prestabilite. Il ricorso a formule è un modo per il personaggio di iscrivere la propria vicenda e la propria identità all'interno di *patterns* già ratificati, sottraendosi così, almeno in parte, alle volubilità di una narrazione che tende naturalmente alla dispersione e alla proliferazione sia temporale che spaziale. Le formule rappresentano, di conseguenza, quelli che potremmo chiamare “parametri di orientamento” utili sia per gli autori che per il pubblico al fine di collocare un certo personaggio – e la serie televisiva di cui fa parte – entro i confini del già noto. Si pensi, come esempio, alle varie figure dei detective che affastellano il panorama della fiction televisiva contemporanea, a tutti quegli elementi che li accomunano dal punto di vista del contenuto (il lavoro, il metodo di indagine, i colleghi, la tribolata vita privata, il rapporto con i sospettati e la comunità, e così via) e dello stile di messa in scena (la forma della serie tradizionale, o quella moderatamente serializzata, si presta bene alla *detection* classica, mentre la forma del serial si dimostra maggiormente adatta a una narrazione che ha per protagonista un detective in stile “hardboiled”).

In sostanza, da quanto detto emerge che una formula è una *convenzione* o, come scrive Cawelti, “a combination or synthesis of a number of specific cultural conventions” (1976, 6) che si incarna “in figures, settings, and situations that have appropriate meanings for the culture that produces them” (*ibidem*). Si tratta di un arrangiamento di caratteristiche, tratti, proprietà e qualifiche riguardanti sia il contenuto della narrazione, sia la sua modalità discorsiva. Questi “pacchetti” di elementi viaggiano e si spostano da una narrazione all'altra, su una molteplicità di media diversi, accomunando

intertestualmente un personaggio o una situazione ripetuti. Tuttavia, è bene non confondere ripetizione e codificazione con immobilità. Ogni detective, pur basandosi su una certa formula, è a suo modo specifico e diverso dagli altri perché le formule, nonostante si replichino e siano condivise da svariate narrazioni, sono sottoposte a un processo di acclimatemento e naturalizzazione. Costruendosi su un processo di ripetizione che implica una variazione, sono in grado di adattarsi in modo assai duttile alle specificità di ogni singola serie televisiva in cui vengono impiegate. Questo adattamento può andare in due direzioni, verso cioè un rafforzamento della formula (per fare un esempio che rimanga nel genere *crime*, si pensi a *Law & Order*, *Rizzoli & Isles* e *Longmire* ) oppure verso un allentamento da essa (come in *The Killing*, *Shades of Blue*, *The Bridge*, *The Good Wife*), con una forbice tra questi due poli molto ampia.

Nonostante la grande elasticità della formula, intesa per l'appunto come un pacchetto di elementi e un set di convenzioni, nella serialità contemporanea il suo impiego è in diminuzione, e questo potrebbe essere dovuto a una crisi del concetto stesso di formula, messo sotto una tale pressione da raggiungere il suo punto di rottura. Le spinte innovatrici degli ultimi anni, che includono l'adozione di un'estetica narrativamente complessa e accattivante, la sovrabbondanza di prodotti in crescente competitività tra di loro, un pubblico attento e desideroso di stimoli emotivo-cognitivi, hanno messo in luce le crepe e i limiti delle formule che caratterizzavano la serialità e i suoi personaggi. Quelli che Kosloff definisce "highly formulaic plot patters" (1992, 72), come il ricorso a personaggi divenuti familiari (perché stereotipati o ricorrenti o solitamente, per entrambe le ragioni) e a pattern narrativi consolidati che erano alla base delle narrazioni televisive seriali (Butler 1994; Allrath, Gimnich, Surkamp 2005), iniziano oggi a scricchiolare sotto il peso del cambio di passo produttivo, estetico e ricettivo. Specialmente negli ultimi anni, per l'appunto con l'avvento del paradigma estetico della "complessità narrativa"– con universi finzionali narrativamente complessi (Mittell 2016, 2015), flessibili (Nelson 2006), dickensiani per ampiezza del cast dei personaggi e delle sottotrame intrecciate, transmediali (Jenkins 2006) e transfinzionali (Saint-Gelais 2011) – il sentiero dello "spacchettamento" delle formule è sempre più battuto. Non si assiste solamente a un allentamento dei legami (spesso legami di genere) che tengono insieme la formula, ma a un vero e proprio scorporamento di quegli elementi che,

convenzionalmente uniti, la costruivano. Uno dei casi contemporanei che, forse meglio degli altri, rende evidente il processo di scorporamento della formula è *True Detective*, una serie esantematica del processo di decostruzione che ha investito, negli ultimi anni, molti personaggi formulaici. I due detective protagonisti della prima stagione, Rusty Cole e Marty Hart sono dei veri e propri “archivi in carne e ossa”,<sup>118</sup> dei cataloghi viventi di tutti i *topoi* che caratterizzano il detective del *noir* americano (Cawelti 1976). A ben vedere, però, il personaggio di Marty è maggiormente delineato sulla formula del detective classico: è un poliziotto che ama il suo lavoro ma non ne è assorbito del tutto, è un padre di famiglia che crede nella sacralità dei valori americani, nella religione, nel matrimonio, nel patriottismo. Dietro a questa facciata perbenista, tuttavia, nasconde un lato torbido fatto di tradimenti coniugali, alcolismo e misoginia che, a differenza di quanto la formula del detective classico imporrebbe, riveste un ruolo centrale nella definizione della sua identità, tanto da prendere il sopravvento sul lavoro di *detection* e sulla ricerca e decifrazione degli indizi. Ogni passo che Marty fa verso la costruzione della sua figura come uomo retto e di sani principi, come detective che, sebbene antieroico, si presenta comunque abile e integerrimo nello svolgimento del suo lavoro, è sistematicamente annullato: il suo senso di responsabilità verso la famiglia sfocia in una squallida relazione extra-coniugale, il suo senso della legge e della giustizia si trasforma in ottundimento e nell’incapacità di cogliere la vera essenza del serial killer che è chiamato ad arrestare. Rusty, invece, è il suo contraltare. Costruito in modo smaccato sulla formula del detective *hardboiled*, solitario e misantropo al limite della sociopatia, è dotato di un eccezionale intuito che lo porta a inseguire la giustizia ben oltre il confine della legge. Si tratta di un personaggio altamente autodistruttivo ma che, diversamente dalla formula, alla fine deve ammettere di aver bisogno di Marty, sia dal punto di vista professionale che da quello privato. Specialmente nel finale, dopo la morte del serial killer, Rusty deve riconoscere l’impossibilità di continuare una vita solitaria e si rende conto di come non possa fare a meno delle relazioni sociali che ha instaurato. A dispetto di quanto imporrebbe la formula su cui è ricalcato, Rusty riesce a emendare le proprie ferite psicologiche e a diventare un individuo migliore e un (vero) amico per Marty.

---

<sup>118</sup> Cfr. Masciullo, Pietro. “NERO/NOIR – True Detective: il genere (nel) caos”. *Sentieri Selvaggi*, 29 giugno 2015. URL [www.sentieriselvaggi.it/neronoir-true-detective-il-genere-nel-caos/](http://www.sentieriselvaggi.it/neronoir-true-detective-il-genere-nel-caos/) consultato il 20 maggio 2018.

Ora, benché l'analisi della *popular fiction* attraverso l'impiego di formule sia un interessante modo per riflettere su una cultura e sulle strategie che determinati testi mettono in atto in quanto rappresentanti di quella cultura, per uno studio specificatamente indirizzato a esaminare i segreti dei personaggi delle fiction seriali televisive esse si mostrano un po' meno efficaci. Il caso di *True Detective*, in questo frangente, si rivela illuminante nel mettere in evidenza i limiti del focalizzarsi sull'impiego di formule per analizzare i personaggi televisivi seriali, sia per quanto riguarda i singoli personaggi e la loro caratterizzazione complessa, sia perché la varietà tipologica di questi personaggi è troppo grande per essere sintetizzata ricorrendo a formule prestabilite. Il motivo del perché l'analisi delle formule non sia un approccio in questo caso efficace è anche legato alla specificità mediale della fiction seriale, dal momento che, come sottolinea lo stesso Cawelti, "the method of formula analysis [...] must inevitably focus on that which is common to creations in [...] different media, the basic story patterns" (1976, 298). Tuttavia, anche l'analisi dei percorsi narrativi basilari e comuni, che sarebbero appunto il fuoco attorno a cui ruotano le formule, si rivela di per sé un problema per lo studio di questi personaggi. Come ben dimostra *True Detective* (ma lo stesso vale per altri prodotti, da *The Walking Dead* a *Il trono di spade* a *The Americans*, solo per chiamare in causa alcuni casi lampanti), gli stessi percorsi narrativi e gli "story patterns" che caratterizzano molti dei personaggi della serialità televisiva "complessa" sono difficilmente sovrapponibili a quelli convenzionalmente prestabiliti dalle formule. Un tratto caratterizzante della serialità contemporanea, infatti, sembra proprio essere un certo squilibrio tra convenzione e innovazione (Cawelti 2006), per cui sempre più spesso l'innovazione si fonda su uno scardinamento volontario e consapevole delle convenzioni. Formula e forma devono essere considerati all'interno di una più generale riflessione sulla cultura popolare composta dal giusto equilibrio tra convenzione e innovazione. Scrive Cawelti che "conventions are elements which are known to both the creator and his audience beforehand [...]. Inventions, on the other hand, are elements which are uniquely imagined by the creator such new characters, ideas, or linguistic forms" (2006, 186). Di conseguenza, Cawelti considera formula e forma come i due poli di uno stesso continuum: il primo polo, è quello di una

“completely conventional structure of conventions”, il polo della forma, invece, “is a completely original structure which orders inventions” (*ivi*, 187).

Al fine di studiare i personaggi in queste narrazioni occorre aumentare l’ingrandimento del microscopio e non fermarsi al livello delle convenzioni per interrogarsi sugli elementi che lo compongono. Anziché, quindi, focalizzarci sulle *formule*, che, come abbiamo detto, sono aggregati convenzionali – prodotti da una data cultura - di elementi narrativi, figurativi, tematici e culturali, si è deciso di concentrarsi sulle *forme* che soggiacciono alle formule.

### **3.2. La seconda vita delle forme: il neo-formalismo e i suoi vantaggi**

Parlare di “forme” avrà sicuramente fatto scattare qualche campanello di allarme, richiamando alla mente i fantasmi del formalismo proppiano o dello strutturalismo di stampo francese. Il concetto di forma, tuttavia, è tutt’altro che pacifico, e chiedersi che cosa sia una *forma*, come agisca o in che senso si possa parlare di forme estetiche e socio-culturali in merito ai personaggi non sono domande scontate. Così come non è affatto banale domandarsi come un certo arrangiamento delle forme generi un certo personaggio a livello del mondo narrativo. Per rispondere a queste domande occorre non solo ripensare il concetto di forma ma anche quello della disciplina che si occupa del suo studio, il formalismo, il quale non deve essere confuso con quello in voga negli anni Sessanta e inizio Settanta – la narratologia, come abbiamo visto, ha imparato la lezione dei *cultural studies* e, recentemente, ha anche fatto pace con l’eredità scomoda lasciatale dallo strutturalismo.

Forma e formalismo hanno subito una metamorfosi – e una conseguente rivalutazione – che le rende strumenti molto utili, come vedremo, allo studio dei personaggi televisivi seriali.

#### *3.2.1. “Forme eternamente nuove”*

Quando parliamo di *forme* in relazione agli elementi che compongono il personaggio, capire a che cosa ci si stia facendo riferimento esattamente può rivelarsi una domanda

più intrigante di quanto appaia, considerato come il concetto di forma sia particolarmente ricco<sup>119</sup> dal punto di vista semantico e soggetto a un continuo processo di (ri-)modellamento a opera di diversi campi teorici. Il problema di volgere lo sguardo analitico alla forma sta nella sua natura quasi paradossale, al suo essere, per usare le parole di Foucault, “contemporaneamente oggetto e strumento della ricerca” che “delimita il campo di cui rappresenta l’effetto”.<sup>120</sup> La differenza tra i vari significati del termine “forma” e l’attenzione filosofica che a essi è stata rivolta sono argomenti che non ci interessano direttamente, né ci si pone l’obiettivo di individuare una definizione assoluta e universale. Se, tuttavia, volessimo trovare un punto da cui partire, potremmo pensare alla forma come a un’organizzazione sensibile di fenomeni, quella cosa che, direbbe Goethe, sta a metà strada tra il fenomeno percettivo e l’idea che si ha di esso. In senso generico, infatti, una forma è sia l’aspetto che la configurazione delle parti e il loro specifico arrangiamento. Per utilizzare le parole di Stephen Cohen, la forma va intesa “not as external or supplemental tool, not as a container or ornament for an internal, essential content or meaning, but instead as an important constituent of content and integral to the production of meaning” (2017, 2). Intendendo con forma ogni arrangiamento di elementi organizzati, essa non si riferisce necessariamente e unicamente agli aspetti tradizionalmente considerati formali, vale a dire gli aspetti sintattici, estetico-narrativi e quelli che riguardano le modalità per cui un contenuto si dà a noi. Al contrario, come sottolineato da Cohen, la forma è un elemento *costituente* del contenuto, il quale è conformato da essa. In questo senso, la complessificazione narrativa e la svolta “quality” che hanno investito la narrazione televisiva seriale hanno posto in evidenza come la *forma*, gli elementi estetico-narrativi e le modalità di rappresentazione, e il *contenuto*, ovvero la vicenda narrata e i temi che ne emergono, siano elementi profondamente intrecciati e co-dipendenti. Ma non è sempre così, e anzi, quando il “problema” della forma ha iniziato a emergere,<sup>121</sup> quando cioè si è iniziato a

---

<sup>119</sup> L’ambiguità del termine forma risale alla sua stessa etimologia: il latino *forma*, infatti, raggruppa al proprio interno quelle che in greco erano *morphé* (l’aspetto esteriore, la figura), *eidos* (il nucleo interno delle cose che causa l’aspetto esteriore) e *schema* (configurazione).

<sup>120</sup> Cfr. Foucault, Michel. *L’archéologie du savoir*. Parigi, Gallimard, 1969. trad. it. *L’archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*, Milano, BUR, 2009, p. 9.

<sup>121</sup> Nei *literary studies* il concetto di forma ha assunto grande rilevanza nella prima metà del secondo scorso, anche se, come argomenta Foucault in *Le parole e le cose* (1966), il problema della forma inizia

problematizzare e “opacizzare” il linguaggio stesso interrogandosi sul come, in che modo e con quali caratteristiche un contenuto venisse comunicato, forma e contenuto non erano considerati complementari nel loro reciproco autodeterminarsi ma piuttosto campi da tenere rigorosamente separati. Anzi, la forma veniva definita e assumeva rilevanza solo in quanto negativo e negazione del contenuto: come scrive William Marx, “ecco come nelle arti si aprì *in modo negativo* uno spazio indicibile che poté in seguito ricoprire il concetto di forma” (2014, 153, corsivi aggiunti). La dicotomia che si aprì tra forma e contenuto spianò la strada a varie correnti critiche, tra cui formalismo (Propp, Todorov, Bremond, Tomaševskij) e strutturalismo (Levi-Strauss, Genette, Greimas), interessate a studiare la componente retorica del discorso e quella che iniziava a essere chiamata “grammatica della forma”. Secondo queste scuole di pensiero predicarono un’idea di forma secondo cui essa era “ciò che resta quando è stato negato tutto ciò che pareva accessorio o secondario nella letteratura” (Marx 2014, 156), ciò che si ottiene eliminando tutte le parti eccedenti rispetto alla pura struttura testuale (autore, temi, contesto culturale, ecc.). In questo processo di levigatura delle varie possibili evenienze (in primis contenuto narrativo e contesto storico-culturale di produzione e ricezione) operato dalle metodologie formaliste, “forma”, scrive Moretti, “coagulates into a cruel a-priori” (2005a [1983], 12) comprendente tutti quegli elementi strettamente testuali ed estetico-formali che diventano non *una* caratteristica costitutiva del testo ma *la* caratteristica costitutiva (Cohen 2017, 2). Di conseguenza, l’obiettivo delle correnti strutturaliste e formaliste, sia negli studi letterari che in quelli cinematografici,<sup>122</sup> diventa l’elaborazione di una *grammatica* – ricalcata sull’esempio della grammatica linguistica di Jakobson e di Hjelmslev – delle forme, una grammatica che raccolga quegli elementi retorici e stilistici che, in quanto fissi e convenzionali, regolano la messa in discorso di ogni testo. Questa concezione “classica” di forma come un qualcosa di fisso e immutabile proprio perché esisitente a prescindere dal contesto si

---

già nel XIX secolo, quando viene meno l’idea di arte (intendendo questo termine in senso lato) come mimesi del reale e la concezione per cui un testo, nonché le strategie estetico-formali impiegate nella sua realizzazione, siano un mezzo “trasparente” attraverso cui parlare della realtà.

<sup>122</sup> La teoria formalista del cinema si concentra sugli elementi tecnico-stilistici che concorrono alla realizzazione del film: inquadrature, campi, suoni e musiche, costruzione spaziale, montaggio, fotografia ecc. In particolare, questo approccio ha posto attenzione ai modi rappresentazionali e alle caratteristiche tecniche tipiche di un autore o di una corrente cinematografica. Cfr. Braudy, Leo (a cura di). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Oxford, Oxford University Press, 6th edition, 2004.

dimostra, però, limitata e inadeguata nel descrivere le forme che soggiacciono alla costruzione del personaggio e, in particolar modo, di quello seriale televisivo.

Quando si parla delle *forme* del personaggio ci si riferisce a tutto ciò che plasma il personaggio e gli permette di *essere* in un certo modo e di *stare* nella narrazione. Dunque, si tratta tanto delle dominanti estetiche e narrative che regolano il suo presentarsi, il suo caratterizzarsi lungo la narrazione, i codici espressivi e figurativi che utilizza, quanto della sua costruzione identitaria, della sua “psicologia” e dei temi socio-culturali che esprime. Di conseguenza, le forme soggiacenti alla costruzione dei personaggi seriali non possono certamente considerarsi elementi fissi, né tanto meno componenti puramente estetico-stilistiche avulse dal contesto. La visione strutturalista classica – il cui motto, “la forma per la forma”, impone come obiettivo l’astrazione e la purezza della forma secondo una visione autoreferenziale e persino “autotelica” (ovvero: nulla va considerato nell’analisi delle forme se non le forme stesse) – che considera le forme unicamente come gli elementi di una sintassi che esiste indipendentemente dalle singole occorrenze e dai casi particolari, rivela la sua fallacia. La forma intesa come *Gestalt*, come configurazione cristallizzata, struttura fissa e immutabile che organizza proprietà e funzioni in un sistema di relazioni statiche, ci pone su una china piuttosto scivolosa quando si ha a che fare con le forme che costituiscono i personaggi seriali televisivi. Questi, infatti, sono composti da elementi in costante mutamento, che sottostanno alle logiche di una narrazione sempre in evoluzione, una narrazione che, come visto in precedenza, è costantemente *in fieri*, che si auto-osserva e che si modifica di conseguenza. Inserendosi in un testo instabile, che si adatta e si evolve in base alle necessità e agli “stimoli esterni” provenienti dal pubblico, dall’industria culturale e dal contesto socio-culturale in cui si situa, i personaggi seriali posseggono un’identità fluttuante e una caratterizzazione in divenire. Il contesto, in altre parole, che la visione gestaltiana e strutturalista di forma insisteva nel tenere rigorosamente alla larga, non può essere ignorato perché è un fattore determinante nel conformare gli esseri finzionali di queste narrazioni. I personaggi della *popular fiction* in generale e della *popular seriality* in particolare, come già accennato, tendono naturalmente verso un certo mimetismo della realtà del contesto socio-culturale in cui si collocano. In questo modo, essi incarnano luoghi comuni, stereotipi, tematiche e

problemi tipici di una certa società e congiuntura storico-sociale, i quali, dal canto loro, possono essere considerati – lo vedremo meglio tra poco – anch’essi come forme che concorrono al modellamento dell’identità del personaggio e alla sua configurazione. Le forme, di conseguenza, riguardano tanto il materiale puramente estetico-narrativo, concernente la messa in discorso dei contenuti, quanto i contenuti stessi, dal momento che le idee, le immagini, i temi e valori espressi dal testo non solo producono una certa *messa in forma* dei materiali estetico-narrativi, ma diventano essi stessi un materiale *conformato* in un determinato modo.<sup>123</sup> Le forme che compongono questi esseri finzionali non sono solo configurazioni formali, ma anche “modi narrativi che producono significato” (Allrath, Gymnich e Surkamp, 2005), ovvero modi tramite cui il personaggio si costruisce a livello estetico (quali strategie sono messe in campo per caratterizzarlo e costruire la sua identità e personalità) e incarna e comunica temi e istanze socio-culturali. Le forme che configurano i personaggi non solo conformano la loro caratterizzazione sul piano estetico-testuale, ma anche la loro identità sul piano diegetico, nel mondo narrativo in cui si situano, concernendo sia un lato più prettamente estetico-testuale sia un lato socio-culturale. Appunto per questo, esse non possono comporsi fisse e cristallizzate come le forme pensate in accezione gestaltiana e strutturalista, ma devono comprendere elementi variabili, dati dall’*hic et nunc* di uno specifico contesto.<sup>124</sup> Proprio perché la nozione stessa di *mimesis* è storicamente e culturalmente determinata, i personaggi non possono essere costruiti da forme ideali, platoniche, da elementi, cioè, stabili e assoluti (Smith 1995, 32 e successive). In altre parole, le forme che plasmano i personaggi seriali e la loro identità non possono essere considerate immutabili, ma al contrario *metamorfiche*. Così, per studiare il personaggio seriale attraverso le sue forme occorre innanzitutto modificare la nostra idea di forma, rinunciando a pensarla come una struttura che implica un’invariabilità data dalle leggi da cui è costruita per intenderla, invece, come un qualcosa di organico e sempre in

---

<sup>123</sup> Cfr. Wolfson, Susan J. “Reading for Form”. *Modern Language Quarterly*, Vol.61 No.1, 2000, pp. 1-16; Clark, T.J. *Image of the People: Gustave Courbet and the Second French Republic, 1848-1851*. Greenwich (CT), New York Graphic Society, 1973.

<sup>124</sup> Il discorso è ancora più valido se consideriamo il personaggio dal lato dell’“individuo”, nelle vesti di una quasi-persona che abita un mondo diegetico. Ponendo attenzione alle forme di cui è composto, ovvero la sua interiorità, il suo aspetto esteriore, il suo carattere e comportamento dinanzi alle “peripezie” della storia, ecc., vediamo come la prospettiva che fa coincidere forma con Gestalt sia improponibile.

evoluzione (Wolfson 2006).<sup>125</sup> La forma, in altri termini, non va pensata come un elemento grammaticale immutabile e fisso, quanto piuttosto un qualcosa regolato da necessità interne che uniscono da un lato il mantenimento di una certa coerenza e resilienza della forma stessa e dall'altro la variazione data da stimoli esterni, di modo che un mutamento delle forme estetico-testuali sia direttamente proporzionale a quello del contesto socio-culturale. Anziché basare l'idea di forma sul pensiero di Kant, e prediligere così l'immobilità delle forme e la grammatica che le imprigiona, lo studio dei personaggi seriali televisivi potrebbe trarre un vantaggio maggiore volgendo lo sguardo a Goethe, e a una visione della forma come soggetta a metamorfosi e che per questo non è immutabile, ma "eternamente nuovo". Scrive il poeta tedesco nel saggio *La metamorfosi delle piante e altri scritti sulla scienza della natura* (1790):

*Gestalt*, forma; termine nel quale si astrae ciò che è mobile e si ritiene stabilito, concluso e fissato nei suoi caratteri, un tutto unico. Ora, se esaminiamo le forme esistenti [...] ci accorgiamo che in esse non vi è nulla di immobile, di fisso, di concluso, ma ogni cosa ondeggia in un continuo moto. Perciò il tedesco si serve opportunamente della parola *Bildung*, formazione, per indicare sia ciò che sia già stato prodotto, sia ciò che sta producendosi (1983 [1790], 43, corsivi originali).

La *Bildung* di cui parla Goethe è una forma che trapassa in un'altra forma, in una continua metamorfosi in cui le forme chiuse e fisse che si riescono a distinguere sono solo momenti di irrigidimento temporanei e fugaci in un flusso di trasformazioni.<sup>126</sup> Le forme che compongono il personaggio devono essere pensate, per l'appunto, in termini di *Bildung*, come cioè forme che "variano costantemente e sono riconoscibili solo grazie ai loro infiniti fili connettivi e ai loro mutanti, ma persistenti, isomorfismi strutturali" (Fabbrichesi Leo e Leoni 2006, 86-87). Il processo di metamorfosi delle forme

---

<sup>125</sup> A tal proposito si veda anche Edgar Morin, e in particolare il saggio "From the Concept of System to the Paradigm of Complexity" in cui scrive: "the idea of organization first emerged in the sciences under the name of structure. But structure is an atrophied concept which refers more to the idea of order (invariant laws) than to that of organization. The "structuralist" vision arises from simplification (it tends to reduce the phenomenality of the system to the structure which generates it; and it fails to take into account the recursive influence of emergent phenomena and the whole on the organization itself)" (1992, 376-377).

<sup>126</sup> Per un approfondimento del concetto goethiano di forma e di metamorfosi si vedano: Giacomoni, Paola. *Le forme e il vivente: morfologia e filosofia della natura in J.W. Goethe*. Napoli, Guida Editori, 1993; Moiso, Francesco. *Goethe tra arte e scienza*. Milano, CUEM, 2001; Fabbrichesi Leo, Rossella; Leoni, Federico. *Continuità e variazione. Leibniz, Goethe, Peirce, Wittgenstein. Con un'incursione kantiana*. Milano, Mimesis, 2006.

narrative e figurative che compongono il personaggio seriale va considerato, pertanto, alla luce del contesto di produzione e ricezione dei testi in cui questi personaggi vivono, contemplando, cioè, anche temi, idee e valori socio-culturali in qualità di forme che concorrono al modellamento dell'identità degli esseri finzionali. Non esistono quindi "forme pure" ma, piuttosto, forme in continua evoluzione che mutano in accordo al contesto socio-culturale di riferimento. Nel loro essere "barometri dell'immaginario culturale",<sup>127</sup> i personaggi seriali vivono in simbiosi con il contesto in cui si situano, e, di conseguenza, la metamorfosi delle forme che ne conformano la caratterizzazione (sul piano del testo) e l'identità (su quello del mondo diegetico) è simbioticamente legata a quella che occorre al contesto socio-culturale. Anzi, proprio le forme che caratterizzano i testi seriali consentono di rendere palesi certe dinamiche sociali, politiche, storiche e ideologiche. Come chiarisce Ruth Mayer, la forma con cui i testi ci appaiono

proves to be instrumental in the production of meaning. [...] this means that the formal principles of the serial not only give room to ideas and model of thought (or ideologies), but also actively determine their circulation and dissemination. The form of the serial need to be seen in close conjunction with the media through which it is being actualized and with the ideological regimes within which these actualizations take place (2013, 13).

I personaggi sono costruiti da un certo arrangiamento di elementi estetici incarnando, al contempo, certi valori, temi e questioni socio-culturali. Questo forse spiega perché, come si diceva nel primo capitolo, gli approcci strutturalisti puristi si siano così raramente interessati allo studio del personaggio. Oggi appare invece chiaro che, scrive Mieke Bal "even if we do not wish to study the relations between text and context as a separate object of analysis, we cannot ignore the fact that direct or indirect knowledge of the context of certain characters contributes significantly to their meaning" (1999, 118). Se le forme non sono mai pure e non vivono in clausura rispetto al contesto ma, al contrario, entrano in una relazione dinamica e complementare con esso, occorre rivedere gli strumenti teorico-critici con cui studiarle, dal momento che il formalismo "vecchio stampo" si dimostra inadeguato, se non addirittura fuorviante. Di conseguenza,

---

<sup>127</sup> Braudy, Leo et al. (a cura di). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, fourth edition. New York, Oxford, 1992, p. 431.

a necessitare di una revisione non è solo l'idea di forma, ma anche quella di formalismo, in cui il contesto, cacciato dalla porta dagli studi formalisti classici, rientra dalla finestra.

### 3.2.2. *Il formalismo è morto, viva il (neo-)formalismo*

Sospetto, diffidenza, aborrimiento e in alcuni casi paura<sup>128</sup> hanno accompagnato il formalismo da quando, tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta, le correnti post-strutturaliste<sup>129</sup> e i *cultural studies* hanno affermato progressivamente il loro dominio nel campo degli studi sulla narrazione. Se così si è decretata la fine di approcci formalisti e strutturalisti *strictu sensu*, la narratologia (grazie a voci quali Seymour Chatman e Slomith Rimmon-Kenan), che pure nasceva da quel campo, dimostrava di avere ancora qualche asso da giocare nella lotta che imperversava tra chi preferiva la forma (formalisti, strutturalisti, *New Criticism*) e chi il contenuto (appoggiato da studiosi post-strutturalisti e da altri il cui approccio si orienta verso direzioni maggiormente "cultural"). Presentandosi come una sorta di "lingua franca" transnazionale, transdisciplinare (Sommer 2004) e transmediale con cui conoscere e studiare ogni tipo di narrazione, la narratologia e il suo armamentario teorico-metodologico offrono interessanti possibilità per studiare il modo narrativo e le forme della serialità televisiva, "il principale storyteller della società americana contemporanea" (Kozloff 1992). La serialità televisiva americana, continua Kozloff, "is saturated in narrative as a sponge in a swimming pool" (*ivi*, 68), specie vista l'importanza che la costruzione di un universo digetico stratificato e narrativamente

---

<sup>128</sup> Cfr. Dillon, Elizabeth Maddock. "Fear of Formalism: Kant, Twain, and Cultural Studies in American Literature." *Diacritics*, Vol. 27, No. 4, 1997, pp. 46–69. *JSTOR*, URL [www.jstor.org/stable/1566261](http://www.jstor.org/stable/1566261).

<sup>129</sup> Tra le scuole di pensiero più apertamente ostili al formalismo va annoverato senza dubbio il *New Historicism*, che ha impregato la critica letteraria degli anni Ottanta. Secondo gli esponenti (tra cui ricordiamo soprattutto Stephen Greenblatt) di questo movimento, di chiara impostazione foucaultiana, pratiche letterarie ed extra-letterarie vanno di pari passo e devono essere considerate insieme, e questo perché l'opera può essere capita solo attraverso lo studio del contesto che l'ha generata. Da qui la conseguente idea per cui ogni testo che si propone come di rottura o di denuncia rispetto al contesto in realtà utilizza le stesse "armi" del contesto che vuole denunciare. Secondo gli esponenti di questa linea di pensiero, come per esempio Paul de Man ("The Dead-End of Formalist Criticism". In: de Man, Paul. *Blindness and Insight: Essays in the Rhetoric of Contemporary Criticism*, Londra, Routledge, 1983, pp. 229-245), il nemico non era tanto l'attenzione posta sul lato estetico e retorico di un testo, ma piuttosto un certo modo di analizzare queste forme. Si veda anche Veesper, Harold (a cura di). *The New Historicism*. New York e Londra, Routledge, 1989.

complesso riveste nelle serie tv espanse. A maggior ragione, poi, se consideriamo come la serialità e i suoi elementi – nonostante le svolte estetiche in direzione *quality* e la complessificazione a cui è andata incontro negli ultimi tempi – sia un tipo di narrazione basato su una grammatica e su un sistema di convenzioni ancora piuttosto forti.

La narratologia sembra, pertanto, offrire una scappatoia, una via mediana tra i sostenitori e i detrattori dello studio delle forme, offrendosi come un valido strumento analitico per la serialità e i suoi personaggi. Ciononostante, per avere la possibilità di mettere a frutto i suoi strumenti in modo costruttivo deve necessariamente sbarazzarsi della zavorra vetero-formalista. Quello che fino a una ventina d'anni fa veniva in mente pensando alla narratologia era “une description objective des structures narratives, négligeant l'analyse de leurs fonctions et du sens du texte dans ses contextes biographique, historique ou culturel (Baroni 2016, 221). A partire dalla fine degli anni Novanta, invece, questo pregiudizio nei confronti della narratologia inizia a venire meno, soprattutto grazie al lavoro di alcuni influenti studiosi – David Herman (1997, 1999), Roy Sommer (2004), Gerald Prince (2006), Luc Herman e Bart Vervaeck (2005), Monika Fludernik e Jan Alber (2010) – che, nel tentativo di superare una concezione troppo purista del formalismo,<sup>130</sup> si aprono finalmente alla considerazione della funzione ricoperta dal contesto storico e socio-culturale di produzione e ricezione dei testi. Con questo vero e proprio *cultural e historical turn* (Nünning 1999, 2009) si afferma così la *narratologia post-classica*, in cui lo studio delle forme estetiche viene visto solo come uno dei “momenti” che contraddistinguono l'analisi narratologica (Herman 1999). La narratologia postclassica, nelle parole di Alber e Fludernik,

introduces elaborations of classical narratology that both consolidate and diversify the basic theoretical core of narratology [...]. Moreover, postclassical narratology proposes extensions of the classical model that open the fairly focused and restricted realm of narratology to *methodological, thematic and contextual* influences from outside (2010, 2, corsivi originali).

---

<sup>130</sup> Per una cronologia più articolata del passaggio tra la narratologia classica a quella postclassica cfr. Chihaia, Matei. “Introductions to Narratology: Theory, Practice and the Afterlife of Structuralism”. *Diegesis* Vol. 1 No. 1, 2012. URL [www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/71/99](http://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/71/99) consultato il 18 giugno 2018.

Articolando il discorso con maggior precisione, i due studiosi continuano sostenendo che

rather than merely analysing how texts work, and which of theory elements are responsible for which meaning or design effect, the current emphasis lies on what these narrative achieve in communication, which ideological or identity-related message they convey, what “cultural work” they perform and what possible effects they may engender in the real world. [...] All narratology is nowadays *context-sensitive* (2010, 22, corsivi originali).

La narratologia accorda eguale importanza al significato, a ciò che è rappresentato dalla storia, e al significante, ovvero ciò che è rappresentato dal discorso (Ryan 2017, 32). Le forme estetiche, di conseguenza, vengono analizzate tenendo bene a mente che esse sono sempre *sensibili al contesto* e che si debbano studiare sia nel loro essere plasmate da esso (in un processo di metamorfosi), sia nel loro influenzare il modo in cui temi e istanze tipici di un certo contesto vengono veicolati. L’approccio narratologico si dimostra interessante per lo studio dei personaggi seriali televisivi anche perché si apre alla considerazione di supporti medialità alternativi. Quando Alber e Fludernik parlano di un’“estensione verso influenze contestuali” intendono non solo comprendere nell’analisi le problematiche legate al contesto socio-culturale e i rapporti che queste hanno con il testo, ma anche un’apertura mediale, che porta la narratologia ad uscire dagli stretti confini della letteratura e dei *literary studies* (Heinem e Sommer 2009) per applicarsi anche ad altri campi e altri media rispetto alla tradizionale carta stampata. Con i necessari aggiustamenti, la narratologia può essere impiegata per studiare le narrazioni e le sue componenti anche su supporti medialità diversi rispetto alla parola scritta (come per esempio le immagini) e per studiare tipologie narrative diverse dal romanzo, come la serialità televisiva (Allrath e Gymnich 2005). Occorre, ovviamente, tenere conto delle specificità delle narrazioni seriali televisive, come per esempio la struttura binaria – una traccia visiva e una sonora – delle informazioni, il fatto che sia una narrazione spezzata, anche se continua, e via dicendo. Con simili accorgimenti, che impongono un’applicazione “mirata” e declinata del toolkit narratologico (post-classico) alle peculiarità del testo seriale, esso si rivela particolarmente utile proprio in virtù del fatto che l’attenzione per le forme estetiche si accompagna a quella per il contesto. Usando le

parole di Ruth Mayer, “this attention to social context and agency is indispensable to capture seriality as a principle, but I believe that in the long run we cannot do without a reconceptualised framework of formal aesthetics to engage fully with the phenomenon” (2013, 13). In altre parole, quando si parla di serialità televisiva – e di *popular fiction* in generale – forme estetiche e contesto socio-culturale devono essere necessariamente considerate nel loro connubio, e la narratologia si rivela qui un validissimo alleato. In particolare, sembra calzare a pennello ai nostri fini quella corrente che, tra le varie vie intraprese e gli approcci proposti<sup>131</sup> dalla narratologia post-classica, va sotto il nome di *neo-formalismo*.

Si tratta di una corrente nata con lo sbocciare del nuovo millennio<sup>132</sup> che, nonostante si situi prevalentemente in ambito letterario,<sup>133</sup> non preclude di applicare le sue posizioni teoriche e metodologiche a tutti i tipi di narrazione indipendentemente del loro supporto mediale. Il fuoco attorno a cui ruota il dibattito del neo-formalismo riguarda sostanzialmente il modo in cui le forme reagiscono alle “pressioni” (Dubrow 2013) politiche e sociali proprie di un certo contesto. Forma e contesto, per dirla in un altro modo, secondo questa impostazione teorica non sono specchio una dell’altro, ma si modellano a vicenda. Il neo-formalismo si presenta come un modo per ricucire lo strappo tra rappresentazione e contenuto che, nei *literary studies* come nei *television*

---

<sup>131</sup> Il narratologo Ansgar Nünning insiste in modo particolare sul fatto che non si dovrebbe parlare di una narratologia ma piuttosto di tante narratologie, ciascuna con fini e metodi specifici e differenti, anche se fondamentalmente simili negli intenti e nei modi. A tal proposito si vedano: Nünning, Ansgar. “Narratology or Narratologies?”. In: Kindt, Tom; Müller, Hans-Harald (a cura di). *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlino, de Gruyter, pp. 239–75; Herman, David (a cura di). *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbia, Ohio State University Press, 1999. Tra le correnti più influenti si ricordano l’approccio contestualista (Seymour Chatman), quello cognitivista (David Herman, Monika Fludernik, Albert Jahn), quello intermediale (Marie-Laure Ryan) e altri approcci “trans-generici”. Cfr. Meister, Jan Christoph. “Narratology”. In: Hühn, Peter et al. (a cura di), *the living handbook of narratology*. Hamburg. Hamburg University. URL <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratology>.

<sup>132</sup> Contributi accademici fondamentali per la definizione dell’approccio neo-formalista sono il numero monografico Vol. 61, No. 2 del marzo 2000 del *Modern language Quarterly*, interamente dedicato alla riaffermazione della forma e di un certo tipo di formalismo, dopo anni di screditamento. Tra gli autori che collaborano al numero ricordiamo la capostipite di questo nuovo slancio formalista, Susan Wolfson, ma anche Ellen Rooney e Franco Moretti. Un altro testo particolarmente indicativo è *Shakespeare and the Historical Formalism*, curato da Stephen Cohen (Aldershot, UK, Ashgate, 2007).

<sup>133</sup> Il neo-formalismo si sviluppa infatti a partire da una critica che alcuni studiosi impegnati nei *literary studies* hanno avanzato nei confronti del paradigma del *New Historicism*, ovvero di quella corrente post-strutturalista che ha dominato la scena critica fino ai primi anni di questo secolo (cfr. nota 129).

*studies*, aveva polarizzato il dibattito. Uno scontro che, come ricorda James Zborowski, quando arriva alle sue posizioni più estreme,

it can seem that for adherents of media and cultural studies, the all pervasiveness of the social leaves no room for the aesthetic (other than as a disguised product of relationships of social power), whilst the polemics of TV aesthetics, reacting against and seeking to correct this perspective, focus on the aesthetic in a way that screens out the social (2016, 9).

Cercando di riconciliare le posizioni opposte evidenziate da Zborowski e, anzi, considerando simili arroccamenti deleteri, un approccio neo-formalista allo studio della fiction seriale televisiva lascia da parte l'analisi delle forme estetiche pure per concentrarsi, invece, su come esse si collochino in specifici e storicamente determinati sistemi culturali e di potere (Mittell, 2004),<sup>134</sup> privilegiando, lo ricordiamo, un'idea di forma come Bildung, metamorfica e in divenire. In altre parole: i confini tra quello che c'è *dentro* al testo e quello che *fuori* al testo sono porosi e fluidi, in modo che quello che c'è dentro, ovvero le forme estetiche e narrative, si mescolino a quello che c'è fuori, il contesto socio-culturale.

La rivalutazione delle forme e della loro utilità apportato dal neo-formalismo ha contribuito in modo significativo a riportare la "questione" del personaggio alla ribalta (Hansen 2012), apportando nuova linfa allo studio degli esseri finzionali. Tenendo a mente quanto detto fin qui, una prospettiva analitica neo-formalista presenta due vantaggi: il primo è che in questo modo si rivolge adeguata attenzione alle forme estetiche tramite cui essi si costruiscono e caratterizzano. Specialmente per quanto riguarda la serialità televisiva, con l'avvento della "complex tv" e della "quality tv" l'importanza del fattore stilistico e delle forme estetiche non può essere ignorata, necessitando, al contrario, di una particolare attenzione. Il discorso, si badi bene, non vale solo per questi prodotti complessi e di alta qualità, ma anche per tutte quelle serie tv più "classiche" dal punto di vista dell'impostazione della struttura narrativa che

---

<sup>134</sup> Scrive Mittell a tal proposito: "Formal and aesthetic approaches to texts or structuralist theories of generic meanings, for example, may seem incompatible with contemporary methods. In particular, the central question motivating many media scholars today – how do television programs fit into historically specific systems or cultural power and politics – appear distant from those typify genre theory" (2004, 171).

affollano ancora oggi i palinsesti, in genere prodotti da *broadcaster* generalisti come i *legal drama* alla *Law & Order* e *Suits*, i melodrammi quali *Revenge* o *Nashville* o gli *spy thriller* come *Blindspot*, *The Brave* e *Quantico*. Anche se si tratta di serie televisive che rispettano le convenzioni estetiche e le regole della serialità affermatesi a partire dalla Seconda Golden Age, lo stile di narrazione e di messa in scena non è più “trasparente” (Barrette, Picard 2013) come un tempo:<sup>135</sup> se prima la forma di queste serie era asservita al contenuto e alla storia raccontata, trasmettendo in questo modo un senso di realtà, oggi, anche grazie a un pubblico più consapevole, la situazione è cambiata. Le forme estetiche, anche in prodotti apparentemente (o apertamente) ordinari e convenzionali, non sono trasparenti ma “opache” e, come scrive Mittell, vanno in direzione di un “maximum degree style” contraddistinto da “kinetic visuals, bold sounds, and unpredictable storytelling form” (2011). Tale opacizzazione, naturalmente, riguarda anche le forme che costituiscono il personaggio seriale. Le modalità tramite cui si costruiscono la caratterizzazione, l’identità “fluttuante” di questi personaggi, gli schemi secondo cui si articolano i loro archi narrativi, intrecciandosi vicendevolmente in una trama multilineare – nonché l’influsso che produce su di essi una narrazione transmediale e transfinzionale – rappresentano solo alcune questioni di carattere estetico e stilistico che contraddistinguono il personaggio seriale *tipico* (nel senso attribuito da Eco) di questo quadro storico, politico, culturale e sociale.

L’attenzione alle “forme” – che, lo ricordiamo, non sono né astratte né tanto meno attemporali – e ai modi di rappresentazione non sbarra in alcun modo le porte alla considerazione del contesto, il che ci porta al secondo vantaggio offerto da un approccio neo-formalista all’analisi dei personaggi seriali. Tenere in considerazione il contesto significa analizzare come prima cosa il contenuto, riflettendo magari su quali temi e questioni sociali i personaggi incarnino e se lo facciano in modo accondiscendente o polemico. Se, tuttavia, non più tardi di qualche anno fa – specialmente in una prospettiva analitica che approcciava la televisione dal punto di vista dei *cultural studies* – analizzare il contenuto e il modo in cui questo contenuto rappresentava una certa visione della società si riteneva potesse essere sufficiente, a partire dagli anni Novanta

---

<sup>135</sup> Cfr. Barrette, Pierre; Yves, Picard. “Breaking the waves”. In: Pierson, David (a cura di), *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*, Lexington Books, 2013, pp. 115-131.

(con la diffusione di un'estetica delle narrazioni seriali che tende a essere sempre più accurata e complessa) questo approccio inizia a mostrare i propri limiti. Il dibattito non può ormai esimersi, come sostiene David Buxton (1990), dal contemplare e considerare in sede d'analisi anche le "forme estetiche" e tutti quegli elementi che compongono l'"aspetto esteriore" e la configurazione testuale (narrativa e figurativa) del personaggio, senza alcun giudizio di valore. Secondo Buxton, che si rifà al pensiero di Pierre Macherey,<sup>136</sup> le narrazioni seriali vanno osservate nel loro "assemblaggio", ovvero nel modo in cui l'arrangiamento delle componenti testuali da un lato incorpora un "progetto ideologico" e dall'altro vi resista.<sup>137</sup> Scrive Buxton che occorre analizzare "a series not in terms of simple correspondence ("reflection") to external social and economic factors but in terms of a strategy [...] itself determined by the need to address specific contradictions which evolve over time" (1990, 16). Come si evince dalle parole di Buxton, ogni serie televisiva è strettamente connessa al suo tempo e al suo contesto, perché da essi si genera e organizza la tensione narrativa (*ivi*, 30) e si modella la sua "designed surface" (*ivi*, 97), ovvero la struttura formale.

Dopo anni in cui la ricerca si è focalizzata sul travalicare le forme estetiche per arrivare allo studio del contenuto è arrivato il momento, specie in un background seriale dominato da complessità narrativa e quality television,<sup>138</sup> di riconsiderare le forme estetiche o, quanto meno, di non escluderle e porre loro la stessa attenzione che si attribuisce al contenuto. Forme estetiche e contesto non solo sono co-responsabili della *conformazione* dei testi della serialità televisiva, nel senso che entrambi giocano un ruolo essenziale nel modellare il modo in cui questi testi si presentano e si costruiscono,<sup>139</sup> ma anche nella costruzione identitaria e nella caratterizzazione dei

---

<sup>136</sup> Cfr. Macherey, Pierre. *Pour une théorie de la production littéraire*. Parigi, Maspero, 1966. Si veda in particolare il saggio "Jules Verne, ou le récit en défaut", pp. 183-275; trad.it *Jules Verne o il racconto in difetto*, Milano, Mimesis, 2011.

<sup>137</sup> Si può vedere come il pensiero di Buxton sia qui di chiara impronta marxista e, in particolare, gramsciana, con pratiche egemoniche da un lato e contro-egemoniche dall'altro.

<sup>138</sup> Scrive a tal proposito Newcomb che "On this emerging view, the commercial and ideological forces that shape popular entertainments are acknowledged as central but are no longer thought to exclude aesthetic questions". Cfr. Newcomb, Horace. "Television aesthetics". In: Newcomb, Horace (a cura di), *The Encyclopedia of Television*, 2nd Edition. Londra e New York, Fitzroy Deaborn, 2004.

<sup>139</sup> Anzi, come ricorda Janet Wollacott, queste serie tv sono *popular* proprio perché "they articulate, work upon and attempt in different way to resolve ideological tensions", con "ideologia" intesa (in senso gramsciano) come sistema di credenze condivise che sono atte a supportare un sistema egemonico di regole sociali e idee. Cfr. Woollacott, Janet. "Fictions and Ideologies: The Case of the Situation

personaggi che li abitano. La proposta metodologica che si vuole avanzare è proprio quella di trattare il personaggio come codeterminato e conformato da due gruppi di elementi, uno di tipo estetico/testuale e l'altro di tipo socio-culturale. I personaggi della serialità televisiva contemporanea, in altri termini, sono pensabili come un *luogo di negoziazione* tra elementi *estetici* e narrativi da un lato ed elementi *contestuali* e tematici dall'altro. Resta ancora da chiarire, tuttavia, come una prospettiva neo-formalista applicata allo studio dei personaggi possa effettivamente rendere conto di come, materialmente, forme estetiche e contesto socio-culturale concorrano alla costruzione dei personaggi.

### 3.2.3. *Il personaggio come luogo in cui le forme collidono*

Un contributo che può aiutarci a trovare una risposta è quello proposto da Caroline Levine, una studiosa americana che, nonostante si sia occupata soprattutto di letteratura vittoriana da una prospettiva decisamente “cultural”, ha elaborato una teoria delle forme atta a collegare i testi letterari con questioni di politica, società e cultura in generale<sup>140</sup>. Nel 2006 pubblica il saggio “Strategic Formalism: Toward a New Method in Cultural Studies” – le cui argomentazioni saranno riprese e approfondite nel libro *Forms. Whole, Rythm, Hierarchy, Network* (2015) – in cui sostiene

the idea that literary forms are socially and politically forceful but concludes that they do not derive their power from their fit with existing or emerging patterns of social life. Instead, literary forms participate in a destabilizing relation to social formations, often colliding with social hierarchies rather than reflecting or foreshadowing them (2006, 626).

Levine si schiera apertamente dalla parte di quegli approcci ibridi che sostengono come le forme estetiche (sia stilistiche sia narrative) partecipino alla formazione, mutazione e

---

Comedy". In: Bennett, Tony; Mercer, Colin; Woollacott, Janet (a cura di), *Popular Culture and Social Relations*, Philadelphia, Open University Press, 1987, p. 30.

<sup>140</sup> Scrive la studiosa nell'introduzione al libro *Forms* (2015): “Traditional formalist analysis — close reading — meant interpreting all of the formal techniques of a text as contributing to an overarching artistic whole. A contemporary critic, informed by several decades of historical approaches, would want instead to take stock of the social and political conditions that surrounded the work's production, and she would work to connect the novel's forms to its social world. She would seek to show how literary techniques reinforced or undermined specific institutions” (p. 1).

destabilizzazione delle strutture sociali tanto quanto le strutture sociali abbiano il medesimo ruolo nei confronti delle forme estetiche. Tuttavia, Levine fa un passo ulteriore sulla questione delle relazioni tra quello che accade dentro e fuori il testo, chiedendosi: “would our critic be right in distinguish between the *formal* and the *social*?” (2015, 1). Tutto il dibattito sulle forme estetiche e il contesto socio-culturale, così come è stato brevemente presentato sopra, ha come assunto fondamentale che questi due “oggetti” siano radicalmente diversi nella loro natura e che, sebbene intrattengano relazioni reciproche e addirittura si modellino l’uno sull’altro, rimangano entità ontologicamente diverse. L’idea che avanza Levine, invece, consiste nell’annullamento tra questa differenza sostanziale e considerare anche gli elementi contestuali, appartenenti alla sfera sociale (istituzioni sociali, pratiche, credenze, assunzioni, tematiche, ecc.), come *forme*.

Il pensiero della Levine si basa sostanzialmente su due argomenti: il primo riguarda la concezione di che cosa sia “il sociale”, gli elementi che compongono la sfera socio-culturale e politica che hanno composto il concetto di contesto; il secondo concerne una particolare definizione di che cosa sia una forma. Per quanto riguarda il primo punto, un ruolo centrale è giocato del pensiero di Althusser e da quello di Foucault.<sup>141</sup> Anziché pensare la società dominata da un'unica ideologia, un discorso omogeneo prodotto dalla classe dominante, la studiosa ritiene maggiormente sensato e proficuo pensare alla società come a un insieme di singoli apparati culturali, organizzati ciascuno sulle proprie strutture. Levine suggerisce di considerare “the cultural-political field as shaped by a web of competing attempts to impose order” (*ivi*, 630), dal momento che “politics involves activities of ordering, patterning, and shaping”. Di conseguenza, “if politics is a matter of imposing and enforcing boundaries, temporal patterns and hierarchies on experience” (2015, 3), è allora corretto pensare alle strutture sociali in termini di *forme*. In fondo, nel suo tentativo di ordinare e organizzare persone, oggetti e concetti, ogni società è intimamente formale: “all the powerful hierarchies of identity – gender, race,

---

<sup>141</sup> Per quanto riguarda Althusser, il testo di riferimento è *Ideologia e apparati ideologici di Stato* (1970). Per quanto concerne invece l’opera di Foucault, Levine afferma che il suo testo di riferimento è *Sorvegliare e punire* (1975). Un certo debito, come riconosce la stessa autrice, va anche a Jacques Rancière, che nel suo *The Politics of Aesthetics* (2006) definisce la politica come una questione di “arrangiamenti”.

class, sexuality – can be generalized”, e quindi suscettibili di essere studiate nelle loro modalità di manifestarsi nei testi, perché in essi le strutture sociali “have been formalized, disciplined into recognizable, repeatable oppositions” (2006, 631). Levine, in altri termini, propone di considerare elementi testuali (stilistici e narrativi) ed elementi contestuali (tematici) utilizzando lo stesso linguaggio, ovvero quello delle forme. In questo modo, tanto per fare qualche esempio, la struttura del percorso narrativo di un personaggio è una forma tanto quanto lo è una gerarchia sociale, e il network di connessioni che legano un cast di personaggi è una forma tanto quanto lo è il network di connessioni che crea una società o un gruppo sociale. La riflessione sulle forme sociali della Levine pone le sue fondamenta su una concezione di forma – e qui veniamo al secondo punto – piuttosto generica e ampia, in cui Gestalt e Bildung si fondono insieme sincreticamente. “Forma” viene così a indicare ogni *entità organizzata* (Gestalt) – o, per utilizzare la definizione che ne dà Levine, “*an arrangement of elements – an ordering, patterning or shaping*” (2015, 3, corsivi originali)<sup>142</sup> – in grado di mutare e modificarsi nel tempo (Bildung).<sup>143</sup> “Forma” in questo approccio chiamato da Levine “strategic formalism”

refers to shaping patterns, to identifiable interlacings of repetitions and differences, to dense networks of structuring principles and categories. It is conceptual and abstract, generalizing and transhistorical. But it is neither apolitical nor ahistorical. It does not fix or reduce every pattern to the same. Nor is it confined to the literary text, to the canon, or to the aesthetic. It does involve a kind of close reading, a careful attention to the ways that historical texts, bodies, and institutions are organized-what shapes they take, what models they follow and rework. But it is all

---

<sup>142</sup> Consapevole della genericità di una simile definizione, Levine ci fornisce cinque “idee” (*ivi*, 4-5) – come lei stessa le definisce – per chiarire come le forme estetiche e sociali funzionano: 1) “forms constrain”, ovvero impongono dei confini e quindi dei sistemi più o meno chiusi; 2) “forms differ”, nel senso che esistono molte forme (come dimostra il ricco vocabolario sviluppato dalla critica) e differenze formali tra le diverse narrazioni; 3) “various forms overlap and intersect” ovvero le forme, nel loro creare una narrazione, si intersecano tra di loro e si mischiano; 4) “forms travel”, e lo fanno in due modi: da un lato possono spostarsi sia da testo a testo, sia da testo a contesto (e viceversa), dall’altro esse possono sopravvivere, con i dovuti adattamenti, anche in differenti culture e periodi storici; 5) “forms do political work in particular historical context”, nel senso che determinate forme estetiche emergono in contesti politici e socio-culturali specifici ma, al contempo, queste stesse forme estetiche rivelano e rappresentano (con più o meno senso critico) il contesto in cui sono prodotte e recepite.

<sup>143</sup> Cfr. Sambin, Marco. “La psicologia della Gestalt”. In: Legrenzi P., (a cura di), *Storia della psicologia*, Bologna, Il Mulino, 1980, pp. 111-145; Bertetti, Paolo. *Lo schermo dell’apparire*, cit.

about the social: it involves reading particular, historically specific collisions among generalizing political, cultural, and social forms (2006, 632).

Le forme, tanto estetiche quanto sociali, sono in quest'accezione degli arrangiamenti specifici di proprietà ed elementi, in grado di adattarsi a vari tipi di testo e ad altrettanti contesti grazie alle loro *affordances*<sup>144</sup> (2015, 6 e successive), ovvero le qualità ergonomiche (in primis fisiche ed esteriori) di un oggetto che indicano ad un essere umano come manipolarlo e che uso farne. Sostanzialmente, una *affordance* è definibile come un "invito" a utilizzare un certo oggetto – in questo caso una certa forma – secondo modi d'uso suggeriti (implicitamente) dall'oggetto stesso. Ogni forma, estetica o sociale, possiede una certa gamma di *affordances*, di possibilità latenti di senso e di utilizzo che porta con sé nel suo spostarsi nel tempo e nello spazio. In particolare, è grazie a queste condizioni d'uso implicite che le forme sono in grado di viaggiare, di declinarsi cioè in modo molto duttile a seconda delle necessità testuali e contestuali, mantenendo però i propri "contorni" e preservando la propria struttura. In altre parole, grazie alle *affordances*, le forme posseggono qualità trans-storiche. Il neo-formalismo strategico di Levine presenta il vantaggio di considerare le forme non come un mero specchio o una rappresentazione *inerme* che riceve determinati stimoli dal contesto e li tramuta (o li ingloba) in una storia. I testi non sono modellati a immagine e somiglianza di un contesto, né le forme estetiche sono il correlativo oggettivo nella narrazione di forme politiche e sociali o "the vessel into which content was poured" (Feldman 2006, 201). Piuttosto, le forme estetiche, grazie alle loro specifiche *affordances* e alla capacità di adattarsi e di viaggiare, posseggono una *vita* propria, nonché una propria autonomia.<sup>145</sup> Certamente, la sfera politico-sociale gioca un ruolo fondamentale e

---

<sup>144</sup> Il termine è stato coniato dallo psicologo americano James Gibson. Nel 1966 Gibson pubblica *The Senses Considered as Perceptual Systems*. (Londra, Allen and Unwin), mentre nel 1979 dà alle stampe *The ecological approach to visual perception*. Boston, Houghton Mifflin; trad. it *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Milano, Mimesis, 2014. Per una definizione più estensiva di che si intenda per *affordance* cfr. Norman, Donald. *The Design of Everyday Things*, New York, Doubleday, 1990.

<sup>145</sup> La riflessione della Levine, in tal senso, non è un fulmine che improvvisamente squarcia la spessa coltre di nubi strutturaliste che avvolgevano gli approcci formalisti. Già negli anni Ottanta si notavano segni di apertura al contesto nello studio delle forme testuali. Così, infatti, scriveva Arcangelo Leone de Castris: "il contesto di un'opera sta nel testo come una relazione costitutiva di significato, una garanzia strutturale della sua forma, e non già nel senso che un'opera "riflette" il suo contesto storico" (Cfr. Leone de Castris, Arcangelo. "Il contesto nel testo" (1981). In: Leone de Castris Arcangelo, *Nelle forme della scrittura e oltre. Teoria, storia e critica della letteratura*, a cura di C. A. Augieri et alii, Lecce, Milella,

imprescindibile nel processo di costruzione dei testi e nel plasmare le forme estetiche. Tuttavia, “immagini” e “temi” non vanno confusi con il contenuto implicito che si nasconde all’interno di un certo arrangiamento di forme estetiche e tecniche retoriche: forme estetiche e forme socio-culturali vengono poste sullo stesso piano,<sup>146</sup> e non le ultime come causa delle prime. In questo modo, continua la studiosa, è possibile leggere e analizzare i testi e le narrazioni come un luogo in cui diverse forme estetiche e socio-culturali si incontrano, si scontrano e, in una parola, *collidono*. Scrive Levine: “The form that best captures the experience of colliding forms is narrative. [...] What narrative form affords is a careful attention to the ways in which forms come together, and to what happens when and after they meet” (2015, 16).

Anche lo studio del personaggio nelle narrazioni seriali televisive può trarre un notevole beneficio dalle intuizioni della Levine, ed ecco perché nei capitoli seguenti si cercherà di analizzare questi esseri finzionali come un luogo in cui forme di diversa natura collidono, un “campo di battaglia” dove forme estetiche e socio-culturali vengono in contatto, incontrandosi, scontrandosi e intersecandosi. Uno studio sulle forme – e sulle relazioni dinamiche che intercorrono tra di esse – responsabili della conformazione del personaggio consente di analizzarne la caratterizzazione senza ricorrere necessariamente a formule narrative e di genere, ovvero convenzioni ed etichette prestabilite e affibiate a priori. Così facendo si elimina la *separazione* tra forma e contenuto sostituendola con una *connessione* tra forme estetiche e tematiche, entrambe considerate come egualmente necessarie e responsabili del processo di costruzione dei personaggi che affollano la serialità televisiva contemporanea. Inoltre, un approccio neoformalista su modello di quello della Levine ci fa cogliere i personaggi nel processo di evoluzione che occorre durante la narrazione. Il sistema di relazioni che lega le varie forme è, infatti, mutevole ed elastico: diverse forme estetiche e diverse forme sociali si mescolano, si legano e slegano, entrano una nell’altra, si scontrano e si incontrano man mano che la narrazione procede e in base agli stimoli che arrivano dal contesto. In questo modo, l’identità del personaggio si configura come alquanto elastica e capace di adattarsi alle esigenze di una narrazione temporalmente estesa.

---

2012, p. 253). Levine, dal canto suo, può però bearsi della nuova fioritura degli studi narratologici e neoformalisti degli ultimi anni.

<sup>146</sup> Scrive Levine: “aesthetic and political forms operate on a common plane” (2015, 16).

Proviamo a fare un esempio, applicando il formalismo strategico e il concetto della “collisione delle forme” allo studio di due personaggi di una serie televisiva che negli ultimi anni, forte di sei stagioni (2013-2018), ha riscosso molti successi: *The Americans*. I personaggi in questione sono Elizabeth e Philip Jennings, una coppia all’apparenza felicemente sposata, solida, che vive una tranquilla e classica *american way of life* anni Ottanta: i due sono agenti di viaggio, possiedono una bella casa familiare in cui vivono con i figli Harry e Paige secondo uno stile di vita tipicamente medio-borghese. I Jennings, però, sono in realtà due agenti del KGB che operano sul suolo americano in piena guerra fredda. La trama si snoda tra vari percorsi narrativi, collegati tra loro da un basso continuo narrativo che racconta di come questa coppia di spie fatichi a mantenere l’equilibrio nella doppia vita: da un lato le missioni affidate loro dal Direttorato S (il sistema organizzativo delle spie sovietiche che operano su suolo americano) spesso rischiano di compromettere la loro copertura; dall’altro i due, nonostante siano stati “abbinati” dal governo sovietico, alla fine finiscono per provare dei sentimenti profondi l’uno per l’altra e per i loro figli. Ora, guardando Philip ed Elizabeth attraverso la lente dell’analisi formale, che cosa vedremmo? Quali forme, sia estetiche che sociali, venendo in contatto sono responsabili della caratterizzazione e dell’identità di questi personaggi? E su che livello (o livelli) opera la collisione di forme?

Già a una prima impressione, possiamo vedere come i personaggi di *The Americans* siano costruiti su una costruzione fondamentalmente bipolare: USA vs. URSS, famiglia vs. missione, amore vs. fedeltà alla causa, verità vs. finzione, ecc. I personaggi sono sempre “tirati”, per così dire, da un polo o dall’altro, dal punto di vista dei loro percorsi narrativi, da quello della costruzione figurativa e da quello emotivo-psicologico. Le loro azioni e il percorso narrativo che intraprendono nel corso delle puntate sono scissi e divisi tra l’ottemperanza alle missioni che vengono affidate loro dal Direttorato e la loro vita da americani qualunque. Ciò comporta, ovviamente, anche ripercussioni sul loro aspetto fisico e sull’apparenza esteriore, dal momento che per eseguire le missioni Philip ed Elizabeth si travestono e assumono false identità che si trascinano anche per diversi episodi. Un esempio molto interessante è quando, tra la prima e la quarta stagione, Philip indossa i panni di uno dei suoi tanti alias, Clark Westerfeld, al fine di sedurre e sposare Martha, una segretaria che lavora nella sezione controspionaggio

dell'FBI. Clark, tuttavia, diventa letteralmente un personaggio nel personaggio, una sorta di versione migliore di sé da cui Philip rimarrà condizionato per il resto della serie, incapace di staccarselo di dosso anche dopo la fine della missione. Man mano che le stagioni della serie si susseguono, inoltre, l'ideale sovietico a cui i due personaggi sono così alacramente votati, e che costituisce il perno attorno a cui ruota la loro caratterizzazione psicologica, mostra segni di cedimento in favore di una commistione con quello capitalista. Elizabeth, per esempio, è di gran lunga più "integerrima" rispetto a Philip nel perpetuamento della missione e nel non lasciarsi ammaliare dal sogno dell'America reaganiana. Tant'è che spesso su questo punto arriva a scontrarsi duramente con il marito che, pur convinto della bontà della causa, non disdegna lo stile di vita americano. Anche lei si trova in più di un'occasione schiacciata dal peso delle missioni e dalla fatica di rimanere in equilibrio tra la sua identità di madre e moglie americana e quella di spia sovietica. I due devono convincersi l'un l'altro, in occasioni diverse, a pagare il prezzo delle missioni, arrivando a scontrarsi per via di quello che entrambi sono disposti a fare per il bene della missione e i sentimenti che provano l'uno per l'altra, come amore e gelosia.

Astraendo il livello dell'analisi, possiamo dire che Philip ed Elizabeth sono personaggi conformati sia da elementi – o forme, per usare la terminologia della Levine – che da un lato rafforzano una struttura (estetica e sociale) bipolare sia elementi che, invece, si sforzano di scardinarla. La serie è ambientata nei primi anni Ottanta, all'apice di un conflitto che si basava sulla netta separazione tra due sfere ideologiche, gli Usa e l'Urss. La forma sociale del bipolarismo ideologico, della scelta tra un modello di vita americano e uno sovietico, quindi, interviene nella conformazione di questi due personaggi. *The Americans* è, però, una serie contemporanea (la prima stagione è del 2013, l'ultima del 2018), frutto di un contesto che non si riconosce più nelle "grandi narrazioni" e in cui si riscontra una consistente difficoltà nello schierarsi nettamente con una o con un'altra ideologia come avveniva in piena guerra fredda. Il contesto storico-culturale extradiegetico della serie marcia così in direzione opposta rispetto al binarismo ideologico del contesto intradiegetico (quello della guerra fredda), verso cioè un mescolamento dei confini e un incrocio continuo dei due modelli, creando così una sorta di "attrito" e una sfasatura nelle identità dei Philip ed Elizabeth. Le doppie vite della

coppia dovrebbero restare quanto più possibile separate, con il “piano americano” e il “piano sovietico” che funzionano su binari distinti. Eppure, le conseguenze di ciò che accade su un piano si ripercuotono inevitabilmente sull’altro, cosicché missioni e vita di coppia si mescolano irrimediabilmente. Come conseguenza, i due personaggi sono caratterizzati da una forte instabilità e da una costruzione identitaria “pendolare”, in cui gli elementi narrativi, figurativi, psicologici e tematici vanno in direzione di una complessità che cresce con il procedere della trama attraverso le puntate e che mina la bipolarità attorno a cui, tematicamente, ruota la serie. La questione della bipolarità e della difficoltà nel mantenerla non è caratterizzante solo in Philip ed Elizabeth, ma riguarda anche gli altri personaggi dell’universo diegetico di *The Americans*: l’agente del KGB Nina Krilova, per esempio, è sempre in bilico tra la fedeltà alla causa e il suo amore per l’agente americano Stan Beeman, che la porta a fare il doppio e il triplo gioco.<sup>147</sup> Di pari passo, anche l’agente Beeman, a fronte di una caratterizzazione che all’inizio della serie lo vede come il perfetto patriota americano (e reaganiano), nel corso delle stagioni si rivela essere un personaggio assai più sfaccettato e complesso. I personaggi secondari, anche se in modo meno eclatante rispetto a Philip ed Elizabeth, sono soggetti a un processo di complessificazione che confonde i termini del bipolarismo, sia ideologico che identitario caratteristico della serie. Eppure, il sistema dei personaggi, ovvero il modo in cui la struttura narrativa li “ordina” e li dispone all’interno del mondo narrativo, rimane nettamente bipolare, per cui abbiamo i protagonisti Philip ed Elizabeth da un lato e tutti gli altri personaggi, più o meno importanti per l’economia della vicenda, dall’altro. Le due “sfere”, quella dei protagonisti e quella degli altri personaggi, pur essendo strettamente intrecciate e interdipendenti, sono comunque sempre perfettamente distinguibili l’una dall’altra. Questo accade perché la struttura narrativa della serie, nonché la forma di serialità adottata, rimangono piuttosto semplici. *The Americans* conserva la forma classica di un serial tradizionale (una narrazione continua spezzata in più puntate cronologiche), salvo l’uso di alcune *anthology plots* riguardanti varie missioni (l’omicidio degli amici/colleghi spie Emmett e Leanne Connors, il Nicaragua, il trafugamento della

---

<sup>147</sup> Nina, infatti, dapprima passa dalla parte degli americani, divenendo una loro spia all’interno della Rezidentura, poi, pentendosi, confessa tutto al suo capo. Di conseguenza, i russi la obbligano a fare la spia per loro mentre gli americani pensano che lei sia ancora una loro infiltrata.

tecnologia Stelth, ecc.) che, essendo comunque molto diluite nel corso degli episodi (o di intere stagioni), non “disturbano” l’andamento continuo della serie.

A partire da quanto si è detto sin qui possiamo iniziare ad intravedere i contorni degli elementi a cui porre attenzione al fine di analizzare i personaggi seriali televisiva dal punto di vista della loro forme, in una prospettiva “strategicamente formalista”. Un’analisi formale dei personaggi riguarda tanto la *morfologia*, ovvero la composizione interna di elementi narrativi (le azioni che il personaggio compie), figurativi ed emotivo-psicologici che produce una certa identità del personaggio, quanto il *sistema* in cui si inseriscono, cioè il network dei personaggi e l’architettura narrativa dell’universo diegetico. I personaggi di *The Americans* – ma il discorso si ritiene valido anche per gli altri personaggi (e tipi di personaggio) della serialità, come si vedrà meglio nei prossimi capitoli – sono costruiti dalla collisione (che è sia un incontro che uno scontro) di varie forme estetiche e culturali che, interagendo le une con le altre, creano dei legami che alla fine modellano il personaggio lungo la narrazione.<sup>148</sup>

Resta da approfondire e chiarire meglio quali elementi vadano considerati per uno studio formale e neo-formalista del personaggio.

### **3.3. Elementi per uno studio formale del personaggio seriale**

Al massimo della sintesi, la tesi che si vuole sostenere in queste pagine è che i personaggi delle narrazioni seriali siano configurati e conformati da una collisione di forme che riguardano tanto il lato estetico (narrativo e figurativo) quanto il lato socio-culturale. Come l’analisi dei protagonisti di *The Americans* ha messo in evidenza, questa collisione avviene su due livelli, uno interno al personaggio e l’altro esterno. Per quanto riguarda la composizione interna, ovvero la *morfologia*, la collisione delle forme interessa il percorso narrativo, la figurativizzazione e la costruzione della “personalità” del personaggio. Ad un livello esterno al personaggio, invece, la collisione delle forme

---

<sup>148</sup> Si noti come anche Paolo Bertetti, nella sua analisi dei personaggi seriali, sviluppi una riflessione abbastanza simile (anche se rivolta nello specifico solo a un tipo di personaggio seriale, quello da lui definito come “socio-semiotico”) quando scrive della necessità di studiare il personaggio come se fosse un insieme di elementi (Bertetti lo chiama *sistema*), “nel quale ogni trasformazione è un rapporto di natura logica” che “non si basa su un procedimento ma su una relazione” (2011, 40).

ha a che fare con il modo in cui il personaggio si inserisce in un *sistema* di relazioni più ampio, che comprende sia i rapporti tra il singolo personaggio e gli altri esseri finzionali che fanno parte del mondo narrativo, sia il mondo narrativo stesso e specifica architettura. Di conseguenza, due sono i fattori da tenere in considerazione per un'analisi formale del personaggio nelle narrazioni seriali: la sua morfologia e il suo sistema relazionale.

### 3.3.1. *La morfologia del personaggio*

In senso lato, il termine morfologia identifica lo studio delle forme nella loro flessione, nel loro modo, cioè, di variarsi a seconda delle necessità. In uno studio sul personaggio, “morfologia” può essere adottato per indicare l'organizzazione delle forme interne al personaggio, ovvero a tutte quelle caratteristiche e proprietà che riguardano la sua conformazione interna. Da questa prospettiva, nell'analisi morfologica quello che interessa è esaminare la costruzione del personaggio in quanto tale, in quanto elemento a sé stante estrapolato, per quanto possibile, dalla narrazione ed isolato dagli altri elementi narrativi, compresi gli altri personaggi.

In narratologia, questo tipo di studio non è per nulla nuovo e, anzi, è stato uno dei terreni in cui più ci si è addentrati per ghermire l'essenza dei personaggi. In fondo, anche il pionieristico lavoro di Forster, con la sua distinzione tra personaggi piatti e personaggi tondi, mirava a considerare le proprietà *intrinseche* del personaggio. L'intento è senz'altro meritorio: individuare le funzioni del personaggio, il suo ruolo, la conformazione interna, le modalità (specie nei personaggi seriali) tramite cui elementi ripetuti si coagulano con elementi variati (a maggior ragione nel caso dei personaggi seriali), ecc. Proprio questo tentativo di ricavare elementi caratterizzanti – ed eventualmente di compararli – ha portato, però, lo studio morfologico del personaggio in direzione di una progressiva e pericolosa generalizzazione. Si è cercato, in altri termini, di ragionare *abduktivamente* sul personaggio, ovvero di ricavare delle norme generali per via intuitiva, congetturando sulla base di probabilità e osservazioni empiriche ricavate da singoli casi di studio che, nella maggior parte dei casi, sono di origine letteraria. Da questo processo di generalizzazione e astrazione sono nate diverse

*tassonomie*, cioè classificazioni dei tratti che compongono i personaggi e delle loro combinazioni. Keith Selby e Ron Cowdery (1995), per esempio, sviluppano un modello strutturale in cui la caratterizzazione si costruisce sulla base della combinazione e dell'intensità di alcune variabili caratteriali (tra cui intelligenza, socievolezza, calore) e sociali (razza, etnia, genere, età, ecc.). Baruch Hochman (1989), dal canto suo, sviluppa una tassonomia che pur rimanendo altrettanto generica si dimostra maggiormente dettagliata. Il modello di Hochman suddivide i tratti – “le qualità”, come lui stesso le definisce – del personaggio in otto categorie oppostive: stilizzazione vs. naturalismo, coerenza vs. incoerenza, interezza vs. frammentazione, letterarietà vs. simbolismo, complessità vs. semplicità, trasparenza vs. opacità, dinamismo vs. staticità, chiusura vs. apertura. Hochman crea queste categorie per descrivere, tramite la loro combinazione, ogni possibile conformazione di tratti caratterizzanti da cui si genera un personaggio, a prescindere dagli altri elementi della narrazione. La funzione principale di questi fattori, come scrive David Fishelov, è quella di operare a livello testuale al fine di creare

*the impression of a lifelike character, when a character is given many traits, depicted from varied points of views, described extensively, dramatized in different situations, then we have the sense of his "presence" as a lifelike creature* (1990, 425, corsivi originali).

Gli elementi morfologici sarebbero, secondo quanto sostenuto da Fishelov, i più diretti responsabili del passaggio dal personaggio-funzione al personaggio-individuo. Essi sono indispensabili per passare dal piano del discorso a quello della storia, permettendo al personaggio di costruirsi come una *persona*, anche se ovviamente finzionale e considerabile come tale solo all'interno del mondo narrativo, a partire da una funzione. Questo legame tra il modo in cui il personaggio si costruisce a livello testuale e il modo in cui “appare” sul piano diegetico è messo ben in evidenza dalla tassonomia elaborata dallo stesso Fishelov. Lo studioso, rimaneggiando la tradizionale (ma giudicata troppo impressionistica e semplicistica) dicotomia tra personaggio “piatto” e personaggio “a tutto tondo” messa a punto da Forster, identifica quattro possibili combinazioni, quattro generali *tipologie* di personaggi. Queste tipologie suddividono e categorizzano i personaggi sulla base della combinazione di diversi livelli di complessità testuale (il

loro essere “textually flat” o “textually round”) e di complessità diegetica (“constructionally flat” e “constructionally round”). Come argomenta Fishelov in merito a questa distinzione:

One implication of the distinction between textual and constructed levels is that a character who has received a detailed and "round" treatment on the textual level can lose the claim for individuality on the constructed level and vice versa; a character that has been given a relatively "flat" treatment on the textual level may attract our imagination and may gain individuality on the constructed level (1990, 426).

Andando nel dettaglio, nel caso di un personaggio completamente “flat”, ovvero scarsamente caratterizzato sul piano testuale, privo di spessore e senza possibilità di evoluzione su quello diegetico, si avrà un “*pure type*”. Quando invece il personaggio è “round” a livello del testo ma “flat” su quello della narrazione, il risultato è un “*individual-like type*”: un personaggio riccamente caratterizzato sul piano del testo, a tal punto da sembrare un individuo, ma che alla fine risulta stereotipato a livello della storia. Con la combinazione inversa, invece, si ottiene un “*type-like individual*”, un personaggio che, pur avendo alcuni tratti del tipo a livello testuale, viene percepito come un individuo complesso sul piano diegetico. Nel caso, invece, di un personaggio “round” su entrambi i piani, il risultato è quello che Fishelov chiama un “*pure-individual*”, un personaggio che costituisce, in virtù della sua complessità testuale e della caratterizzazione specifica della sua identità, una sorta di *unicum*.

Si tratta di categorie, come vedremo meglio nei capitoli successivi, puramente descrittive e che, anche secondo l’autore, devono rappresentare solo una traccia per suddividere e analizzare la costruzione interna dei personaggi. Le quattro tipologie elaborate dal modello proposto da Fishelov, infatti, sono categorie “vuote”, che consentono di porre il personaggio su un asse di cui gli estremi sono complessità e semplicità (o piattezza, come direbbe Forster), ma che non forniscono indicazioni pratiche su che cosa renda un personaggio complesso o semplice.

Che cosa significhi per un personaggio definirsi complesso sul piano testuale ma venir percepito come un personaggio stereotipato o viceversa, e in che modo la costruzione testuale si rifletta sulla percezione del personaggio come complesso oppure tipizzato

sono questioni ancora da risolvere. Per farlo, e per sviluppare un modello analitico maggiormente completo al fine indagare la morfologia del personaggio seriale televisivo, un buon punto di partenza è integrare il nudo schema di Fishelov con informazioni più specifiche e dettagliate sulle componenti effettive dell'identità del personaggio. A tal riguardo, la tassonomia sviluppata da Roberta Pearson (2007, 2009) sulla base delle riflessioni di Bordwell (1985) risulta particolarmente interessante. Secondo la studiosa britannica, i fattori morfologici che configurano i personaggi nelle serie televisive sono: i tratti psicologici caratterizzanti; l'aspetto esteriore e l'apparenza fisica; la biografia, ovvero quei tratti che, con il vocabolario di Andrea Bernardelli, potremmo definire "indizi statici" e che servono a farci cogliere la figura, l'"essere" del personaggio e a "prenderne visione" (2016, 42);<sup>149</sup> il comportamento dinnanzi alle situazioni e il "fare" del personaggio, quella che cioè può definirsi la componente "dinamica" della morfologia; le specificità di dialogo, i *patterns* di discorso e le interazioni con gli altri personaggi e con l'ambiente (il set dell'azione), che rappresentano la componente dialogica e relazionale. Se la tassonomia di Fishelov è utile per distinguere la morfologia del personaggio sulla base della sua complessità, quella della Pearson identifica quali elementi debbano essere esaminati per inserire un personaggio nella casella della semplicità o in quella della complessità, concorrendo alla definizione della morfologia degli esseri finzionali.

Le tassonomie forniscono un prontuario molto utile per capire quali siano i fattori e gli elementi da tenere in considerazione nel determinare la collisione delle forme estetiche e socio-culturali. Tuttavia, occorre fare attenzione a non generalizzarle troppo. Come ci ricorda Roberta Pearson, "the character taxonomy works for characters in all moving-image forms – film, television and video-game. However, the function [...] varies with the respect to the narrative structure appropriate to each medium" (2007, 49). La struttura del testo seriale, con le sue specificità (§ 2.2.2.) e in particolare con il suo basilare principio di variazione nella ripetizione, non può che avere un effetto

---

<sup>149</sup> Specie per quanto riguarda la caratterizzazione fisica, si tratta di proprietà assegnate quasi di default al personaggio: nella costruzione del personaggio agisce, come scrive Barthes in *S/Z*, tutto un sistema "dell'ovvio". Esso si basa su convenzioni culturali e "tipi cognitivi" condivisi, attribuitigli perché percepito *come se* fosse una persona vera (purché considerata all'interno del mondo finzionale).

dirompente sulla morfologia del personaggio e sulla conformazione delle forme. Continua a tal proposito la studiosa:

the protagonists of television dramas must perforce exhibit relative stability in keeping with the repetitive nature of the series/serial format. But the familiarity and even boredom that can arise from its necessarily repetitive nature motivates television scriptwriters' constant search for novelty and divergence (2007, 50).

Sebbene tutti i personaggi delle serie televisive siano in qualche misura costruiti su un meccanismo di ripetizione e variazione,<sup>150</sup> non tutti lo sono allo stesso livello, con la stessa intensità o sfruttando i medesimi meccanismi e procedimenti.

La morfologia dei personaggi seriali deve tenere conto della “metamorfosi” delle forme, delle trasformazioni che una narrazione seriale inquieta e in perenne movimento causa all'identità e alla caratterizzazione del personaggio. La struttura del testo e la serialità della narrazione che configurano la morfologia del personaggio a livello testuale hanno, ovviamente, anche degli effetti sulle modalità tramite cui il personaggio si pone in relazione verso i suoi simili, verso gli spettatori e, in generale, verso il mondo diegetico (per quanto intertestuale, transmediale e transfinzionale possa essere) di cui fa parte. Oltre all'aspetto morfologico, infatti, occorre prendere in considerazione anche altri fattori oltre alla pura costruzione formale del personaggio in quanto elemento singolo, e considerare anche come questi si inserisca in un sistema di relazioni più ampie, sia con gli altri personaggi che con il mondo narrativo in cui si situa. Di conseguenza, oltre a studiare il personaggio nella sua morfologia e nella sua costruzione interna, occorre anche considerarlo come un elemento che fa parte di un universo narrativo dotato di peculiari caratteristiche. In altre parole, a compendiare il lato morfologico ci deve essere anche un lato sistemico, che consideri il personaggio non come un qualcosa di isolato e distaccato, ma piuttosto come un elemento interconnesso in una rete di relazioni che lo legano allo spazio-tempo narrativo (al “cronotopo”, direbbe Bachtin) e agli altri essere finzionali.

---

<sup>150</sup> A essere precisi, i personaggi di qualunque tipo di narrazione, seriale o meno, sono costruiti su un processo di variazione, ma mentre nei testi non seriali questo processo si manifesta nell'arco di trasformazione del personaggio, culminando in un'epifania finale (un cambiamento totale e irreversibile rispetto alla situazione iniziale), nelle serie tv la questione è più complessa.

### 3.3.2. *Il personaggio come elemento di un sistema*

I personaggi nelle narrazioni seriali sono parte di un sistema che comprende da un lato il mondo narrativo e l'architettura della narrazione e dall'altro il cast di tutti i personaggi che vi si collocano. Paolo Bertetti parla di questo lato del personaggio come della sua "identità relazionale", la quale si definisce "innanzitutto attraverso i rapporti che legano i personaggi al tempo (o ai tempi) e allo spazio (o agli spazi) narrativi" (2011, 96), ma anche quelli che si instaurano con gli altri personaggi. Innanzitutto occorre tenere a mente che questi esseri finzionali operano in un orizzonte diegetico che non è limitato al singolo testo ma che, invece, deve essere pensato in termini di "mondo". Il fatto che la televisione, scrive Jeffrey Sconce, "it might be said, has discovered that the cultivation of its own *storyworld* (diegesis) is as crucial an element in its success as its storytelling" (2004, 95, corsivo aggiunto).<sup>151</sup> Con "storyworld" non ci si limita a indicare la semplice diegesi ma anche l'intero mondo evocato dalla narrazione (Herman 2009, 105), o, per essere più precisi, ciò che Marie-Laure Ryan definisce una "complex spatio-temporal totality that undergoes global changes" (2017, 33). Per essere più chiari, secondo Ryan, "a storyworld is an imagined totality that evolves according to the events told in the story" (*ibidem*), una totalità immaginata arredata che muta in accordo alle evenienze della trama che comprende tanto elementi diegetici (cronotopo, personaggi, ecc.) quanto extra-diegetici (spettatori, soggetti produttivi, ecc.). La serialità contemporanea,<sup>152</sup> molto più che non in passato, non si limita a raccontare una storia (*storytelling*) ma mira, per l'appunto, alla progettazione e alla costruzione di mondi narrativi (*worldbuilding*),<sup>153</sup> cioè "comprehensive systems which comprise all elements that fit together within the same horizon" (Dudley 1984, 38). Uno dei risultati di maggior rilievo del processo di complessificazione – tanto sul fronte produttivo/distributivo

---

<sup>151</sup> Sconce continua dicendo che alcune serie elaborano "a strong and complex sense of community while also leaving a certain diegetic fringe available for textual elaboration" (2004, 95). Proprio questa "frangia diegetica" consente l'espansione del mondo narrativo, abitato tanto dai personaggi quanto dagli spettatori.

<sup>152</sup> Il discorso è ancor più valido per quanto riguarda la serialità *drama*. Le serie di genere drammatico, sia quelle della tv *generalista* che di quella *cable*, sono costruite per essere mimetiche e per essere immersive. Caughie, in questo senso parla di queste serie come caratterizzate da uno "sguardo drammatico" (2000, 111), che mira all'immersione dello spettatore, ovvero a dare l'impressione di essere letteralmente immersi in un mondo finzionale.

<sup>153</sup> Cfr. Bertetti, Paolo. "Mondi narrativi e storie future. Modelli di espansione seriale tra *pulp magazines* e *franchise* transmediali". *Between*, Vol. VI No.11, 2016.

(Spigel e Olsson 2004; Lotz 2007; Turner e Tay (2009); Brembilla e Mollona 2015) quanto su quello prettamente estetico-narrativo (Butler 2010; Peacock e Jacobs 2013; Mittell 2015) – che ha investito la serialità televisiva riguarda la progressiva *espansione* dei suoi mondi narrativi. Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin usano la locuzione *vast narratives* (2009) per indicare le narrazioni che si dilatano a livello spaziale e temporale e si arricchiscono dal punto di vista semantico. Gli *storyworld* della serialità contemporanea, in altre parole, stanno andando in direzione di una complessificazione crescente, che sfrutta le opportunità di espansione fornite da una costruzione transmediale.<sup>154</sup> Seguendo le riflessioni di Lisbeth Klastrup e Susana Tosca, gli *storyworld* della serialità televisiva contemporanea, in quanto “abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms” (2004), si espandono sfruttando tre elementi: il *mythos*, che include i conflitti e i percorsi narrativi dei personaggi; il *topos*, ovvero il setting spazio-temporale del mondo; e *l’ethos*, che si riferisce all’ “explicit and implicit ethics of the world and (moral) codex of behaviour, which characters in the world are supposed to follow”.

Si intuisce facilmente come in simili “mondi ammobiliati”, per usare la definizione Eco, il ruolo dei personaggi sia assolutamente primario per la loro costruzione e il loro mantenimento. Più che il *topos* e *l’ethos* (riprendendo i termini usati da Klastrup e Tosca), sono proprio i personaggi e il sistema di relazioni che creano tra di loro ad assicurare, da un lato, l’apporto di linfa narrativa che porta lo *storyworld* a espandersi e, dall’altro, coerenza e resilienza durante l’espansione. Nelle narrazioni seriali che si stanno analizzando, indipendentemente dalla loro estensione, è fondamentale al fine di cogliere le specificità dei personaggi che le abitano capire in che modo essi si distribuiscano nello “spazio narrativo” e come si relazionino tra di loro. Serie televisive

---

<sup>154</sup> Il *transmedia storytelling* rappresenta una delle modalità maggiormente utilizzate oggi per costruire mondi narrativi estesi. Secondo Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon esistono sostanzialmente due diverse possibilità di utilizzo di *transmedia storytelling*, ciascuna delle quali complementare all’altra: una *top-down* (il cui teorico principale è senz’altro Jenkins) in cui il design del mondo narrativo è saldamente tenuto nelle mani di uno o più autori che lo progettano; una versione *bottom-up* in cui questo design autoriale è compendiato da tutta una serie di interventi dal basso, ad opera degli utenti, che contribuiscono all’espansione del mondo. Cfr. Thon, Jan-Noël. “Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes”. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol. 7, No. 2, 2015, pp. 21-53; Ryan, Marie-Laure. “Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?”. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* Vol. 7, no. 2, 2015, doi:10.5250/storyworlds.7.2.0001.

quali, per esempio, *Sons of Anarchy*, *Il trono di spade*, *This is Us* e *Orange is the New Black* mettono in evidenza che, scrive Sarah Sepulchre, “dans le fictions télévisuelles, les héros ne sont plus seuls. Le nombre de récits mettant en scène plus d’un personnage principal rend ce phénomène incontournable quand on s’intéresse au personnage télévisuel” (2017, 137). Anche quando le serie televisive non impiegano in modo esplicito un cast di “eroi multipli”, come li chiama Sepulchre, ma sembrano impennarsi su un solo personaggio chiave – come accade nella serie di James Bond (Bennett, Woollacott 1987) – in realtà presentano un articolato sistema relazionale. Semplicemente, in questo caso il personaggio di James Bond, occupando il centro del sistema e conquistandosi gran parte dello spazio narrativo dello storyworld, emerge come indiscusso protagonista. Il modo in cui il personaggio si collega e si posiziona rispetto agli altri è fondamentale per la sua costruzione, dal momento che, come scrive Alex Woloch, “each individual portrait has a radically contingent position within the story as a whole; our sense of the human figure [...] is inseparable from the space that he or she occupies within the narrative totality” (2003, 13). Con “spazio narrativo” si intende il peso e la rilevanza che le azioni del personaggio hanno nell’economia della storia e lo spazio che, effettivamente, la narrazione gli dedica rispetto agli altri o, come chiarisce lo stesso Woloch, “that particular and charged encounter between an individual human personality and a determined space and position within the narrative as a whole” (2003, 14).

Ogni personaggio della narrazione ha un suo spazio che lo definisce in rapporto agli altri (avendo più o meno spazio, e quindi più o meno peso), che delimita il suo ruolo all’interno della narrazione (qualificandolo come protagonista, per esempio, oppure come personaggio minore) e che contribuisce a definire la sua identità. Come si vedrà meglio nei capitoli successivi, nelle serie televisive prese in esame si possono individuare in linea di massima due possibili configurazioni degli spazi dei personaggi, le quali rappresentano un valido strumento euristico per misurare la complessità degli storyworld e, in particolare, il grado di complessità delle relazioni sistemiche che legano tra di loro i personaggi. Nella prima, che utilizzando un’espressione di Robert McKee [1997] 2010) possiamo chiamare configurazione a “sistema solare”, un personaggio o un ristretto gruppo di personaggi occupa uno spazio narrativo visibilmente maggiore

rispetto agli altri che abitano lo stesso storyworld. Un personaggio, o un gruppo, acquisendo il ruolo di protagonista, diviene un sole attorno a cui ruotano tutti gli altri personaggi, un perno dal punto di vista dello sviluppo narrativo, da quello della costruzione testuale (è quello maggiormente presente sulla scena) e dal punto di vista tematico. Nelle narrazioni seriali che istituiscono il proprio cast di personaggi seguendo questa impostazione (abbastanza tradizionale a ben vedere) la trama segue con attenzione la vicenda di un personaggio o di un ristretto gruppo attorno a cui ruota la vicenda e che costituisce la pietra angolare dell'architettura narrativa. Di conseguenza, in serie classiche come in altre contemporanee, si riscontra una divisione netta tra personaggi "protagonisti", coloro le cui vicende sono al centro della scena, e personaggi "minori" o secondari, che invece si posizionano ai margini della vicenda e dello *storyworld*. Questa impostazione mette in risalto come i personaggi negli universi seriali contemporanei sempre più espansi funzionino da fonte di continuità e resilienza. Di per sé, trattandosi di narrazioni seriali, questo non dovrebbe sorprendere più di tanto. Una delle componenti più caratterizzanti della serialità (televisiva e non), per l'appunto, è che uno stesso cast di personaggi più o meno omogeneo ritorni ciclicamente in ogni frammento narrativo, episodio, puntata o altro che sia. Uno dei cardine su cui ruotano le narrazioni seriali estese o, come scrivono Harrigan e Wardrip-Fruin, il loro "narrative extent", è costituito dai personaggi che si coagulano attorno a un nucleo drammatico piuttosto che dalla trama in quanto tale (Feuer 1986). Tramite gli archi narrativi dei personaggi che travalicano la chiusura dei singoli frammenti testuali e sostengono l'illusione che la storia e i suoi agenti esistano tra un episodio e l'altro si crea una storia coesa e all'apparenza unitaria, nonostante il suo frammentarsi in diversi *installments*. Un caso che, meglio di altri, esemplifica la capacità dei personaggi di assicurare la *continuity* delle narrazioni seriali televisive è quello di *Supernatural*. Questa serie, iniziata nel 2005 e tuttora in corso, narra delle imprese dei fratelli e cacciatori di demoni Sam e Dean Winchester. Nonostante si tratti dichiaratamente di un *road show* che prevede continui spostamenti e frequenti incontri con nuovi personaggi, i fratelli Winchester, e la particolare alchimia che li lega, sono i protagonisti indiscussi dello storyworld della serie. E, si badi bene, si tratta di un mondo narrativo alquanto ricco ed esteso, che comprende, oltre ai duecentottantaquattro episodi spalmati su tredici

stagioni, tre miniserie a fumetti (a partire dal 2007) edite sotto l'etichetta Wildstorm della DC Comics, la webseries *Ghostfacers* (resa disponibile nel 2010) e una serie anime giapponese dal titolo *Supernatural: The Animation* (uscita nel 2011). Nonostante la dispersione dell'universo narrativo, il deuteragonismo dei fratelli Winchester sembra essere la *conditio sine qua non* del successo e della durata di *Supernatural*. Ciò è ribadito non solo dal fatto che i prodotti citati sono evidenti corollari nati sulla scia della serie originale, ma anche dalla triste sorte che hanno avuto i due spin-off ufficiali: *Supernatural: Bloodlines*, che avrebbe dovuto raccontare della caccia ai demoni a Chicago e previsto per la stagione 2014-2015 non è nemmeno partito, mentre *Wayward Sisters*, incentrata sulle vicende dello sceriffo Jody Mills e sul suo programma di addestramento per giovani cacciatrici di demoni, è a malapena arrivata ad una stagione (2018) prima di essere cancellata. L'insuccesso dei due spin-off, che aprivano linee narrative tangenziali e parallele rispetto a quella dei due fratelli, può facilmente essere letto come un segnale dell'importanza fondamentale di Sam e Dean Winchester per la continuità del mondo di *Supernatural*.

Il secondo modello di organizzazione dello spazio narrativo e dei rapporti tra i vari personaggi è definibile, continuando con una metafora astronomica, come una configurazione "a costellazione" (Kelleter 2015). Lo spazio narrativo totale è distribuito in maniera abbastanza uniforme, in modo che, mancando un vero protagonista che funga da centro di gravità, i personaggi si dispongono in una formazione più paritetica nella quale ciascuno può essere protagonista di singoli cicli narrativi. Un esempio di questa impostazione è *Il trono di spade*: alla domanda "chi è il protagonista" di questa serie si possono ottenere una mezza dozzina di risposte diverse, e tutte in egual modo valide. La struttura narrativa<sup>155</sup> della serie di David Benioff e D.B. Weiss, infatti, è stata progettata per innestare più linee narrative una dentro l'altra secondo una "progressione armonica" (Casoli 2017). Con ciò si intende che "si vede un personaggio inizialmente secondario o addirittura ancillare acquistare sempre più importanza man mano che la

---

<sup>155</sup> L'impalcatura a costellazione è stata rispettata almeno fino alla settima stagione, in cui la necessità di tirare le fila della narrazione ha portato a un restringimento del cast di personaggi attorno a una rosa di favoriti. Va notato, però, che la selezione di un nucleo di protagonisti rimane comunque piuttosto consistente dal punto di vista numerico, e la scelta di un "eroe" e di un personaggio privilegiato dipende in larga misura dalle simpatie del pubblico, piuttosto che dalla struttura della trama in quanto tale.

narrazione procede, finché diventa protagonista di un arco narrativo proprio” (*ivi*, 56). In questo modo, i personaggi sono tutti potenziali protagonisti di filoni narrativi che, pur interconnessi a livello narrativo e semantico, possono essere anche autonomi, creando uno storyworld complesso e ricco di potenzialità narrative da sfruttare. Da questo punto di vista, il sistema dei personaggi strutturato sul modello della costellazione è un mezzo eccezionale per assicurare la complessificazione dell’universo stesso e le sue possibilità di variazione in una costruzione pienamente “neobarocca”, come la definirebbe Angela Ndalians (2004), in direzione di un’espansione crossmediale, transmediale e transfinzionale. I personaggi, tramite l’apertura di percorsi collaterali, ramificazioni narrative, sotto-trame interconnesse e via dicendo, rappresentano la molla per allargare il mondo narrativo, ricoprendo la funzione di propellente che spinge gli storyworld ad ampliarsi. In tal senso, Derek Johnson li definisce come “energie” che garantiscono l’“actual interaction between discrete series narratives” (2018, 77), in grado di ampliare i confini del mondo narrativo facendolo diventare, in buona sostanza, *iperdiegetico*. Parlare di “iperdiegesi” significa, seguendo quanto scritto da Matt Hills,

the creation of a vast and detailed narrative space, only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text, but which nevertheless appears to operate according to principles of internal logic and extension (2002, 137).

Nella creazione di un tale spazio narrativo, i personaggi costituiscono il vero motore della questione, l’energia che serve alla narrazione per trasformarsi in senso “iper”. Essi possono essere suddivisi in due categorie, per così dire, energetiche: una potenziale e l’altra cinetica. Come scrive l’autore, i personaggi assumono la funzione di energia potenziale quando essi “maintain a continuing presence in one narrative while boasting a perpetual referentiality to another series in a way that creates the capacity for (kinetic) exchange and interaction of characters, settings, and events in the future (2018, 80). Si tratta, in altre parole, di quando determinati personaggi si staccano dal filone narrativo principale della serie per dare vita a narrazioni spin-off,<sup>156</sup> cercando di evitare la

---

<sup>156</sup> Johnson divide i personaggi spin-off in due tipologie: gli espatriati e gli esiliati. Rientrano nella prima categoria i personaggi che continuano ad avere relazioni con la serie “genitrice” e, di fatto, che

possibile “deriva” che essi possono prendere, nello staccarsi sempre più dalla serie genitrice. Al contrario quando i personaggi assumono il ruolo di “energia cinetica” il mondo narrativo si espande in modo più organico e coeso, fino in alcuni casi a dare vita a quelli che Innocenti e Pescatore chiamano “ecosistemi narrativi”. I personaggi diventano energie cinetiche quando, sostanzialmente, prendono parte a *cross-over* o sono elementi di narrazioni strutturate a *franchise*<sup>157</sup> (cosa che, con maggior frequenza, sta accadendo nel contesto delle narrazioni seriali espanse), che condividono gli stessi personaggi in diverse linee narrative.<sup>158</sup> Data la natura evolutiva della narrazione seriale e l’equilibrio dinamico che caratterizza i suoi elementi, queste due configurazioni dello spazio narrativo spesso finiscono con l’ibridarsi. Non è raro, infatti, che una serie televisiva iniziata con una struttura relazionale a sistema solare finisca per adottarne una a costellazione, anche considerando la tendenza all’espansione che molti *storyworld* seriali manifestano oggi. *Arrow*, in questo caso, offre un esempio chiarissimo: il mondo narrativo inizia focalizzandosi sul protagonista omonimo per poi allargarsi a raggiera e comprendere altri personaggi che costituiscono il cosiddetto *l’Arrowverse*. Tuttavia, permangono anche diversi prodotti che, pur rivelandosi complessi sotto certi aspetti, mantengono un classico modello relazionale strutturato “a sistema solare”.

Il sistema relazionale e la morfologia rappresentano i parametri su cui impostare l’analisi neo-formalista dei personaggi seriali televisivi. Il prossimo passo sarà quindi quello di stabilire delle analogie tra i vari personaggi in base a come essi declinano questi due elementi.

---

costituiscono un rimando costante a essa. Nella seconda, invece, ci sono quei personaggi che perdono ogni riferimento alla serie iniziale e funzionano in modo autonomo (anche se, volenti o nolenti, costituiscono sempre un possibile richiamo alla serie originaria).

<sup>157</sup> Si parla di un *cross-over* quando uno o più personaggi o linee narrative appartenenti a differenti universi diegetici convergono all’interno di una singola storia. Si parla, invece, di *franchise* o *media franchise* quando la narrazione diventa un marchio, in grado di raggruppare sotto un unico nome prodotti narrativi di differente natura e distribuiti su diversi media. Nonostante le componenti (personaggi, format, trame, assetti produttivi) del *franchise* possano cambiare, rimane la sensazione che si tratti di un unico universo narrativo.

<sup>158</sup> Scrive a tal proposito Johnson: “While crossovers build worlds through direct interaction of characters from separate narratives, shared characters act as intermediaries through which an indirect kind of interaction can take place between two or more series” (2018, 85).

### 3.3.3 Somiglianze di famiglia: verso una tipologizzazione del personaggio seriale televisivo

Alla fine del primo capitolo si è insistito sul considerare il personaggio seriale televisivo come un concetto da costruire piuttosto che un oggetto già esistente di per sé. Tuttavia, alla luce di quanto detto fin qui, sembra alquanto difficile raccogliere i personaggi della serialità televisiva appartenente al genere *drama*, ciascuno con le sue specificità, all'interno di un unico concetto indifferenziato. Walter White è, per certi versi, simile al detective Rusty Cole di *True Detective* ma molto diverso dall'agente speciale Leroy Jethro Gibbs (*NCIS*), così come Jessica Jones è diversa da Dorothy di *Emerald City*, o da Biancaneve in *C'era una volta*. Certamente, si tratta di ogni caso di personaggi seriali televisivi, ma ognuno di loro, rispetto agli altri, presenta differenze morfologiche, sistemiche, estetiche e disparità nel trattamento delle tematiche socio-culturali che vanno tenute in considerazione. L'opportunità teorica offerta dal ritenere il personaggio un concetto risiede nell'apertura di quest'ultimo e dalla sua capacità di mantenersi aperto (il che, lo so ricorda, non significa vaghezza) in modo da potersi espandere per raccogliere la moltitudine e la diversità delle manifestazioni concrete. Come conseguenza di questa apertura, non è necessario che tutti i personaggi ascrivibili al concetto "personaggio seriale televisivo" condividano le stesse qualità, proprietà e caratteristiche, ma basta che essi siano, per così dire, "imparentati" tra di loro. In questo frangente, può essere opportuno scomodare Wittgenstein e la sua nozione di "somiglianze di famiglia". Come scrive il filosofo nelle sue *Ricerche filosofiche*,

Considera, ad esempio, i processi che chiamiamo «giochi». Intendo giochi da scacchiera, giochi di carte, giochi di palla, gare sportive, e via discorrendo. Cosa è comune a tutti questi giochi? – Non dire: «Deve esserci qualcosa di comune a tutti altrimenti non si chiamerebbero "giochi"» – ma *guarda* se ci sia qualcosa di comune a tutti. – Infatti, se li osservi, non vedrai certamente qualche cosa che sia comune a *tutti*, ma vedrai somiglianze, parentele, e anzi ne vedrai tutta una serie (1974 [1953], 46, corsivi originali).

Ora, il discorso che Wittgenstein fa per i giochi si dimostra vantaggioso anche per la questione del concetto di personaggio seriale televisivo. Come suggerisce il filosofo austriaco, anziché presupporre in partenza che ci *debba* essere qualcosa di comune –

perché altrimenti non li potremmo chiamare tutti personaggi seriali televisivi – è opportuno *guardare* con maggior attenzione, per rintracciare non tanto un'identità tra le varie occorrenze, quanto piuttosto una “serie di somiglianze”, affinità e modi simili. Così, continua Wittgenstein:

Non posso caratterizzare queste somiglianze meglio che con l'espressione «somiglianze di famiglia»; infatti le varie somiglianze che sussistono tra i membri di una famiglia si sovrappongono e s'incrociano nello stesso modo: corporatura, tratti del volto, colore degli occhi, modo di camminare, temperamento, ecc. ecc. – E dirò: i “giochi” formano una famiglia (*ibidem*).

Non tutti gli individui finzionali ascrivibili al concetto di personaggio seriale televisivo, infatti, condividono lo stesso assetto morfologico, né la stessa configurazione relazionale. Se così fosse, avremmo sempre lo stesso “tipo” di personaggio, in cui lo scontro delle forme, pur nelle differenze che contraddistinguono l'identità di un personaggio da quella di un altro, darebbe vita sempre alla stessa configurazione. Se guardiamo anche solo ai personaggi citati sopra, notiamo, in modo abbastanza intuitivo, che essi non condividono le stesse proprietà, oppure non le condividono allo stesso modo. Conseguentemente, non possono essere lo stesso tipo di personaggio. Per chiarire l'idea prendiamo a esempio due protagoniste della scena contemporanea, Jessica Jones (*Jessica Jones*) e Claire Fraser (*Outlander*): Claire è senza dubbio morfologicamente più complessa di Jessica, specie per quanto riguarda la profondità del suo carattere, la sua stratificazione e il livello dell'introspezione. Dal canto suo, Jessica può però sfruttare il riverbero della complessità dell'universo narrativo in cui si situa e la ricchezza delle relazioni inter-personali data dalla matrice transmediale e transfinzionale del mondo narrativo (a differenza di quello di *Outlander* che, al massimo, è un mondo intertestuale e intermediale).<sup>159</sup>

Se anche, come abbiamo visto, ogni personaggio si configura sulla base di una collisione *specificata* di forme di tipo estetico e di tipo socio-culturale, ma ciò non preclude che, tra i vari personaggi, ci siano delle somiglianze che rendono alcuni

---

<sup>159</sup> La serie televisiva, prodotta da Ronald D. Moore per STARZ, è l'adattamento televisivo dell'omonima serie di romanzi iniziata nel 1991 e non ancora terminata (il nono volume, *Go Tell the Bees that I am Gone*, è attualmente ancora in fase di scrittura) scritta da Diana J. Gabaldon.

personaggi *più simili* tra di loro e, di conseguenza, maggiormente diversi rispetto ad altri. Riprendendo le argomentazioni di Wittgenstein, se non possiamo trovare un elemento comune e condiviso da tutti i personaggi ascrivibili al concetto “personaggio seriale televisivo”, è però ammissibile sostenere che tra uno e l’altro vi siano delle *somiglianze*, quello che il filosofo chiama “un’aria di famiglia”. Non è affatto difficile notare, anche solo a livello empirico, come alcuni personaggi siano *simili* tra di loro o, per essere più precisi, non è difficile notare come personaggi per molti aspetti diversi emergano da una collisione di forme simile.

La domanda che ci si pone, quindi, è come individuare le basi per cui due personaggi siano simili e facciano percepire un’aria di famiglia, cercando di capire (e carpire) quali siano le “somiglianze di famiglie” che accomunano certi personaggi e che, al contempo, li allontanano da altri. La risposta che si vuole qui provare a dare chiama in campo i due fattori illustrati sopra, quello morfologico e quello sistemico. La morfologia, come si è visto, può essere semplice oppure complessa, più vicina al tipo oppure all’individuo, così come anche le relazioni sistemiche possono definirsi, in buona misura, semplici se organizzate a “sistema solare” o complesse se adottano il modello a “costellazione”. Utilizzando questi due ordini di elementi come fattori discriminanti per rintracciare le somiglianze di famiglia tra i vari personaggi seriali televisivi, possiamo raggrupparli in *tipologie* che, seppur euristiche e dal valore descrittivo, permettono di passare in rassegna le caratteristiche che contraddistinguono questi personaggi. Si è consci che procedere per tipologie sia una strada rischiosa, nonché, forse, una pratica un po’ *demodé*. Shane Denson – il quale non esita a ricorrere alla tipologizzazione – esprime le sue riserve in merito quando afferma che “a simple typological distinction between character types [...] will not give us any clear answers, as both the figures and their series are in historical flux”.<sup>160</sup> Il rischio di generalizzazione e astrazione dal flusso della storia è sempre altro, ovviamente, ma con le dovute precauzioni, e tenendo a mente i precetti del neo-formalismo sulla considerazione del contesto storico e socio-culturale,

---

<sup>160</sup> Denson, Shane. “Interior Decorating and the Mass Ornament”, riposta al discussion topic: Jason Mittell, “Serial Characterization and Inferred Interiority”, 14 dicembre 2011, *In Media Res: A Media Commons Project*, URL <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2011/12/14/serial-characterization-and-inferred-interiority> consultato il 4 agosto 2018.

una categorizzazione dei personaggi seriali e una loro tipologizzazione non solo è possibile ma può offrire grandi vantaggi.

Hjelmslev, parafrasato da Francesco Orlando (1993), scrive che il proiettarsi della forma sulla materia, della categoria sul materiale concreto, è possibile proprio perché esiste una materia comune: “lo spazio dell’operazione classificatoria”, continua Orlando (1993, 76), “sarà quello che intercorre fra un puro dato di materia del contenuto, qualcosa come un minimo comun denominatore semantico, e la serie dei testi ai quali appunto esso è comune” (*ibidem*). Nel secondo capitolo abbiamo visto che il personaggio seriale televisivo è contraddistinto da determinate specificità (testuali, identitarie, mediali, ecc.) condivise ma che, al contempo, si offre in una variegato ventaglio di configurazioni. Una classificazione di simili personaggi, resa possibile dalla presenza di una materia che, pur nelle difformità delle sue manifestazioni, è comune a tutti gli esseri finzionali seriali televisivi, non è solo un’operazione ammissibile, ma anche utile. Essa permette una “lettura distante” della questione del personaggio, per utilizzare il concetto elaborato da Franco Moretti (2005a, 2005b 2013), consentendoci di redigere una mappa del personaggio che “serve a lasciare intravedere i possibili legami [...], a orientarsi in un insieme di informazioni troppo ricco, a trattenere i dati” (Boni e Re 2017, 115). L’“altezza dell’astrazione” (Orlando 1993, 65) fa risaltare le connessioni tra i singoli personaggi e le somiglianze di famiglia che li legano, nonché le separazioni e le estraneità che li dividono. Suddividere i personaggi della serialità televisiva *drama* contemporanea in tipologie sulla base di somiglianze di famiglia favorisce così la creazione di una “modellizzazione che lascia emergere ‘configurazioni nascoste’, facilitando l’osservazione di tendenze o relazioni che l’analisi estetica (il tradizionale *close reading*) non autorizza” (Boni e Re 2017, 109). Ecco così che, rispondendo ad un imperativo puramente funzionale, si distinguono diverse forme di personaggio seriale televisivo, configurazioni separate e differenti anche se non “da distinguere troppo” (Orlando 1993) entro cui raggruppare la varietà degli esseri finzionali che vediamo ed esperiamo quotidianamente. Non si vuole proporre un’“euritmia di astrazioni” (*ivi*, 260), né offrire, sulla falsariga di quell’“albero semantico” progettato da Orlando, un modello secondo cui il multiforme materiale – nel caso di Orlando tremila anni di letteratura, nel nostro si tratterebbe dei molti e diversi

personaggi seriali televisivi – che ci appare in superficie si suddivide simmetricamente e secondo una lineare logica di fondo.<sup>161</sup> La tipologizzazione che qui si propone è arbitraria e strategica, dalla “precisione tormentata e sospetta” (ivi, 85, 77) e le cui etichette sono soggettive,<sup>162</sup> ma è appunto *funzionale* a imbastire un discorso sui personaggi che miri a rendere conto di come simili entità si cotruiscano e agiscano nello scenario televisivo contemporaneo. Per questo motivo si è scelto – in un movimento che, scrive Orlando, “animato dalle iniziative dell’informazione induttiva e orientato dalle regole del gioco deduttivo, dovrà ben chiamarsi arbitrario” (ivi 77) – di creare il nostro modello incrociando i fattori che determinano l’identità e la conformazione del personaggio seriale televisivo, vale a dire la morfologia e il sistema relazionale. Da un gioco di contrapposizioni e contraddizioni (morfologia semplice/sistema relazionale semplice; morfologia complessa/sistema relazionale semplice; morfologia semplice/sistema relazionale complesso; morfologia complessa/sistema relazionale complesso) si ottengono così quattro *tipi* di agenti finzionali operanti nelle narrazioni seriali, categorie ricavate sulle base delle somiglianze di famiglia che legano alcuni personaggi tra loro separandoli da altri e in cui, all’interno di ciascuna, le forme estetiche e quelle socio-culturali collidono in modo *simile*:

#### 1) *Il personaggio stereotipato*

Si tratta di quelle figure caratterizzate da una morfologia semplice, in cui l’identità è assicurata da una dinamica di ripetizione e variazione dei tratti narrativi e figurativi senza però che questa costruzione dipenda tanto da una dinamica interna al personaggio stesso, quanto dal fatto che i personaggi di questo tipo siano inseriti in una narrazione televisiva seriale: il personaggio non varia, ma variano le situazioni in cui si trova. Dal punto di vista sistemico, questi personaggi sviluppano un network relazionale semplice,

---

<sup>161</sup> Scrive Orlando a proposito del suo “albero semantico”: “Linee e parole vi si ramificheranno sempre di più a partire da un tronco unico – il minimo cumun denominatore – come in un albero vegetale; mentre invece è preferibile che la lro disposizione sia leggibile dall’alto verso il basso – dall’altratto verso il concreto –, come in un albero genealogico.” (1993, 84) si tratta, come argomenta lo stesso studioso, di un “esercizio strutturalista”, se preso sul serio, o in caso contrario di un esercizio giocoso e fortunoso, il quale però rivela una progettualità e una necessarietà logica dietro alla scelta di ogni categoria più che evidenti.

<sup>162</sup> Ogni nome dato ad una categoria è per sua stessa natura soggettivo e ballerino se, scrive lo stesso Orlando, “la classificazione non è altro che ricerca di parole giuste per approssimazione” (ivi, 77)

disposto “a sistema solare” e caratterizzato da una costruzione telica, tendenzialmente chiusa e scarsamente, o per nulla, transmediale. Rientrano in questa tipologia quei “personaggi-prototipo”, assai frequenti nelle serie classiche e serializzate, in cui l’identità e la caratterizzazione dipendono dal confronto diretto con formule di genere e da una serializzazione verticale, che li mantiene e li ripete, tutto sommato, costanti lungo il corso della narrazione.

#### 2) *Il personaggio individualizzato*

Fanno parte di questa categoria quei personaggi, tipici della costruzione narrativa del *serial*, sui quali l’andamento seriale agisce in senso orizzontale e in cui ogni puntata svela al pubblico un qualche elemento in più sulla sua identità (sul suo mondo interiore, sul suo legame con gli altri personaggi, sui suoi percorsi narrativi, ecc.). Il risultato è una serializzazione interna al personaggio stesso, in cui l’identità si costruisce un po’ alla volta, tramite un processo di individualizzazione che rende il personaggio sempre più unico e irripetibile man mano che la narrazione procede attraverso le puntate e le stagioni.

#### 3) *Il personaggio popolare*

Sono personaggi iconici e iscritti nell’immaginario culturale, caratterizzati da un’identità particolarmente stabile ma fondamentalmente piatta, in cui la morfologia, anche se gioca molto sulla dialettica di variazione e ripetizione, rimane semplice. Quello che si “complessifica” è il sistema di relazioni che il personaggio intrattiene con gli altri suoi simili e con lo *storyworld*: il modello relazionale della costellazione viene impiegato in modo estensivo, al fine di creare un universo narrativo (o, per meglio dire, un “ecosistema narrativo”) estremamente vasto ma coeso, basato su pratiche di transmedialità e transfinzionalità.

#### 4) *Il personaggio replicante*

Si tratta dei personaggi in cui i tratti ripetuti sono talmente codificati e sedimentati nel profondo dell’immaginario collettivo che la loro iconicità è sufficientemente elevata da garantirne l’identità senza perdita di coerenza e di riconoscibilità anche a fronte di una trasformazione di tutte le altre variabili (medium, percorso narrativo, figurativizzazione,

ecc.). In questo modo, il personaggio replicante può abitare qualsiasi mondo o universo narrativo pur mantenendo la sua identità riconoscibile. Si tratta di un tipo di personaggio caratterizzato da una morfologia complessa, dal momento che, pur presentandosi come un personaggio estremamente iconico e riconoscibile, ogni sua occorrenza è individualizzata diventando un personaggio a sé stante rispetto alla matrice e adattandosi alla narrazione. Anche le relazioni sistemiche, di conseguenza, si fanno assai complesse, poiché questi personaggi, attraversando i confini dei testi e persino degli universi finzionali, possono creare connessioni transfinzionali molto intricate.

## Capitolo 4

### IL PERSONAGGIO STEREOTIPATO

Non importa quello che accadrà, la Mayor Crime non si arrenderà finchè non avremo catturato i cattivi. Questa squadra...facciamo parte del più grande dipartimento di polizia d'America e con queste persone..io posso andare avanti a fare questo lavoro per sempre.

Detective Provenza,  
*Major Crimes*, 06x13 “A ogni costo:parte 4”

La prima delle quattro tipologie di personaggio che prenderemo in esame è forse la più tradizionale, ma rimane una presenza assai frequente anche nella serialità contemporanea. Nel dibattito critico odierno, come abbiamo visto, si parla regolarmente di come le narrazioni seriali televisive abbiano adottato il “modo rappresentazionale” della complessità narrativa e gli stilemi tipici della *quality television*. Tuttavia, questo generale miglioramento nella qualità dei prodotti seriali televisivi americani non coincide necessariamente o esclusivamente con l’adozione di una trama complessa e multilineare, un universo narrativo transmediale e iperdiegetico e personaggi complessi e *anticonvenzionali*. Inoltre, se ormai anche le trame delle serie più classiche hanno abbracciato un certo grado minimo di complessificazione, quanto meno adottando un profilo “serializzato” (con un *running plot* che si insinua nell’*anthology plot* episodica<sup>163</sup>), non è detto che a ciò faccia seguito un personaggio la cui caratterizzazione si presenta come complessa. Seppure la scena della fiction seriale

---

<sup>163</sup> Meccanismo che, come ha argomentato Robin Nelson (1997), caratterizza le narrazioni definibili come “flexi-narratives”.

televisiva statunitense sia costellata di prodotti *high-end*<sup>164</sup> (Nelson 2007) – contraddistinti, cioè, da altissimi *production values*, eccentricità stilistico-narrativa, temi socio-culturali di forte attualità – come, giusto per fare qualche nome, *The Walking Dead*, *Il trono di Spade* e *The Handmaid's Tale*, permangono parecchi prodotti meno raffinati dal punto di vista estetico e meno prorompenti da quello dell'innovazione, ma altrettanto seguiti e apprezzati dal pubblico. Per esempio, le serie *drama* andate in onda nella fascia *prime time* con più pubblico del 2017 sono state, secondo [businessinsider.com](http://businessinsider.com)<sup>165</sup>, *The Good Doctor* (17.9 milioni di spettatori assoluti), *NCIS* (17.7 milioni) e *Bull* (14,4 milioni), piazzandosi rispettivamente al terzo, quinto, sesto e decimo posto. I personaggi di queste serie, e di molte altre serie *mainstream*, non sono narrativamente anticonformisti, non sfidano le aspettative del pubblico e le formule di genere ma, al contrario, sono personaggi assolutamente *convenzionali*, basati su formule narrative di genere, codificate e tipizzate e su stereotipi di gender e prototipi caratteriali.

#### 4.1. Il personaggio stereotipato: istruzioni per l'uso

Nel pensiero condiviso, dare a un personaggio dello “stereotipato” o definirlo piatto rappresenta forse l'offesa più grande che si possa fare a questi individui finzionali. Tuttavia, descrivere un personaggio come “stereotipato” non sancisce necessariamente una condanna qualitativa, specie considerando la fortuna che questo tipo di personaggio ha avuto, e ha tuttora, nella serialità televisiva. Tralasciando un giudizio qualitativo, poco utile agli scopi della presente ricerca, è indubbio che questa categoria rappresenti personaggi convenzionali, sotto ogni punto di vista: a livello di costruzione testuale e narrativa il personaggio stereotipato si presenta come un “tipo”, mentre sul piano del suo rapporto con le forme socio-culturali viene a coincidere con lo “stereotipo”. Ma

---

<sup>164</sup> Robin Nelson (2007) scrive che, nel riferirsi ad alcune serie televisive, il termine *high end* indica “big budgets and the high production values associated with them, along with a “prime-time” position in the shedule of a major channel”.

<sup>165</sup> Cfr. Henning, Santiago; Amanda Luz. “These are the 10 most popular TV shows of the year, according to Nielsen ratings”. [buisnessinsider.com](http://buisnessinsider.com), 20 dicembre 2017. URL [www.businessinsider.com/the-10-highest-rated-tv-shows-of-2017-according-to-nielsen-ratings-2017-12?IR=T](http://www.businessinsider.com/the-10-highest-rated-tv-shows-of-2017-according-to-nielsen-ratings-2017-12?IR=T) consultato il 20 luglio 2018.

andiamo con ordine, e cerchiamo di definire meglio le proprietà e le caratteristiche di questa tipologia di personaggio seriale televisivo.

#### 4.1.1. Tra “tipo” narrativo e “stereotipo” culturale

Il punto di partenza, forse antiquato ma ancora utile, è la celeberrima distinzione forsteriana tra personaggio “piatto” e “a tutto tondo”. In particolare, è interessante riflettere in questo paragrafo sul personaggio piatto, quello che, nella riflessione di Forster, è definito come colui che possiede una sola qualità o tratto distintivo in grado di definirne l’identità e che non è nelle condizioni di sviluppare il proprio “mondo interiore” nell’arco della vicenda. Abbiamo a che fare con un personaggio monodimensionale, caratterizzato da un *parterre* estremamente ridotto di tratti narrativi, figurativi e tematici che si ripetono per la durata della storia, con scarsissima evoluzione – quando non proprio nulla. Da questo punto di vista, il personaggio piatto è equiparabile al “tipo”. Scrive Richard Dyer,

the type is any character constructed through the use of a few immediately recognizable and defining traits, which do not change or 'develop' through the course of the narrative and which point to general, recurrent features of the human world (whether these features are conceptualized as universal and eternal, the 'archetype', or historically and culturally specific, 'social types' and 'stereotypes' (2009 [1993], 208).

Piattezza narrativa e mono-dimensionalità psicologica non sono le uniche caratteristiche narrative del personaggio stereotipato, il quale è contraddistinto anche da una certa “moltiplicazione” e proliferazione di se stesso. Essendo “monolitico” (Sepulchre 2017, 150), stabile e solo di poco più specifico e caratterizzato di un puro ruolo narrativo greimasiano, il tipo è fondamentalmente un personaggio ad alto tasso di replicabilità, che preesiste ai testi in cui si inserisce e vi sopravvive. Eco definiva questi personaggi come *temi* che, una volta stabiliti in un testo, diventano “a figural stereotypes in a narrative sense – when it has established itself as a conventional figural pattern through repetition and the intertextual space of narration” (Schweinitz 2010, 281). Sono personaggi che si ripetono in serie, “luoghi” narrativi replicabili e disponibili a

collocarsi in diverse occorrenze e narrazioni e per questo “facili a convenzionalizzarsi e impiegabili senza impegno” (Eco 2016 [1964], 212). In virtù della sua piattezza, il personaggio-topos si adatta facilmente a essere impiegato in qualsiasi tipo di narrazione, aggiustandosi quel tanto che basta per essere pertinente al singolo testo. Come nota Alessandra Violi, “l’eccessiva leggibilità del personaggio e la moltiplicazione delle sue copie in immagini o icone diventano, in quest’ottica, il sintomo di quell’assenza di individualità (e di quella superficialità) che viene connotata, significativamente, in termini di cliché o stereotipo (2001, 136)”. Basta osservare, a titolo di esempio, la costruzione narrativa di serie ascrivibili senza ombra di dubbio al genere *crime* quali *Lucifer*, *The Mentalist*, *iZombie*, *Forever*, *Castle*, *White Collar*, *Person of Interest* e *Blindspot*. I protagonisti di questi prodotti, pur nella diversità e nelle specificità della caratterizzazione (in *iZombie* Olivia Moore è una zombie, in *Forever* Henry Morgan è un immortale, *Lucifer* dell’omonima serie è niente meno che il diavolo in persona, Neil Caffrey in *White Collar* è un abilissimo ladro e truffatore mentre Jane di *Blindspot* è un super-soldato di eccezionale bravura), ricoprono tutti lo stesso ruolo, quello di collaboratore eccentrico e geniale dell’altrimenti banale detective di turno. Inoltre, sono soggetti al medesimo processo di costruzione narrativa, quello di una serie serializzata in cui il filone *crime* occupa l’*anthology plot* e quello *romance* è invece oggetto della *running plot*.

Lo scarso grado di individualità e profondità psicologica, conseguenza del fatto di avere la costruzione narrativa del “tipo”, porta il personaggio stereotipato a una caratterizzazione tematica basata essenzialmente sullo *stereotipo*. Steve Nearle, per l’appunto, definisce lo stereotipo “as a stable and repetitive structure of character traits” (1993 [1979], 41), ma designare che cosa sia uno stereotipo, considerando la ricchezza e la fluidità semantica del termine, non è cosa semplice, né tanto meno una questione che può essere scandagliata nel dettaglio in queste pagine.<sup>166</sup> In modo abbastanza generico e intuitivo, uno stereotipo è un’immagine o un’idea particolarmente diffusa e tenacemente radicata in una società – anche se non fissata una volta per tutte – di un particolare tipo di persona, un gruppo sociale o una cosa. Per essere più specifici, seguendo le

---

<sup>166</sup> Per un approfondimento cfr. Amossy, Ruth; Herschberg-Pierrot, Anne. *Stéréotypes et clichés*. Parigi, Nathan, 1997; Schweinitz, Jörg. “Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters”. In: Eder, J., Jannidis, F. e Schneider, R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds*, cit., 2010, pp. 277-289.

argomentazioni di Dyer (e, indirettamente, quelle di Lippman) possiamo identificare alcune caratteristiche cardine. Lo stereotipo innanzitutto è un “ordering process”, un processo tramite cui gli individui appartenenti a una determinata società generalizzano e schematizzano situazioni, immagini e rappresentazioni di quella stessa società allo scopo di organizzare una moltitudine di contenuti. Lo stereotipo si presenta quindi come uno “shortcut”, cioè una forma di rappresentazione che condensa e cristallizza, in modo semplice, facilmente afferrabile e “trasportabile”, una grande quantità di informazioni, ivi comprese determinate connotazioni ideologiche e valori condivisi. Per mezzo dello stereotipo, un certo modello culturale, espresso da determinate marche testuali, si iperbolizza e diventa ricorrente colonizzando l’immaginario della società che lo ha creato. Per questo motivo è sempre stato visto come qualcosa di inevitabile (Dyer 1993) che, scrive Ruth Amossy, “does indeed testify to the omnipresence of models which are not simply changeable literary conventions, but global cultural forms in direct contact with the beliefs of a certain society” (1984, 689-690). Se questa capacità di sintesi dello stereotipo non è di per sé negativa, il suo utilizzo è stato accompagnato da una “cattiva fama”,<sup>167</sup> quella che lo vede come la reiterazione di una rappresentazione falsata, semplicistica e ideologicamente compromessa. Barthes, per esempio, si riferiva allo stereotipo nei termini di una “parola ripetuta, al di fuori di ogni magia, di ogni entusiasmo, come se fosse naturale [...] come se imitare non potesse essere più sentito come un’imitazione” (1975, 41-42), mentre Homi Bhabha lo considera, nel suo essere “an arrested, fixed form of representation” (2013, 175), un problema di rappresentazione. Il peccato di cui si macchierebbero questi personaggi è quindi quello di essere talmente convenzionali, semplificati e iperbolici nella mono-dimensionalità del loro carattere da risultare sostanzialmente irrealistici. A tal proposito, scrivono Robert Scholes e Robert Kellogg commentando il lavoro di Henry James, “Don

---

<sup>167</sup> Come nota Dyer, lo stereotipo non nacque con una connotazione negativa. Quando Walter Lippman coniò il termine, tuttavia, era già chiaro come lo stereotipo fosse un qualcosa di ambiguo, al contempo necessario e fortemente limitato (e limitante) dal punto di vista ideologico. Scrive Lippman: “Nessuno schema di stereotipi è neutrale. Non è solo un modo per sostituire l’ordine alla grande, fiorente, ronzante confusione della realtà. Non è soltanto una scorciatoia. È tutto questo, e anche qualcos’altro. È la garanzia del rispetto di noi stessi; è la proiezione nel mondo del nostro senso, del nostro valore, della nostra posizione e dei nostri diritti. Perciò gli stereotipi sono fortemente carichi dei sentimenti che gli sono associati. Costituiscono la forza della nostra tradizione, e dietro le sue difese possiamo continuare a sentirci sicuri della posizione che occupiamo”. Cfr. Lippman, Walter. *Public Opinion*, 1922. trad. it *L’opinione pubblica*, Roma, Donizelli, 2004, p. 74.

Chisciotte non è un personaggio, come invece è un personaggio Isabel Archer [...]. *È vivo ma non è reale*. In Don Chisciotte c'è più mito e più fantasia che in Isabel Archer. In lei c'è più mimesi" (1975 [1966], 203, corsivi aggiunti). Visto come colui che è vivo ma non reale, il confronto con una rappresentazione realistica e mimetica della realtà è sempre stato un punto debole del personaggio stereotipato, ma è particolarmente sentito in un regime rappresentativo come quello della serialità televisiva odierna, imperniato sulle equazioni "complessità = qualità" e "qualità= realismo" (Ndalianis 2004, Nelson 2007, Mittell 2015). Eppure la distanza che separa "la confortevole illusione realistica" associata a personaggi complessi e l'"irritazione" causata dallo stereotipo è assai relativa e meno ampia di quanto non si pensi (Amossy 1984, 689). Si tratta, in entrambi i casi, di personaggi costruiti a partire da modelli culturali preesistenti e codificati all'interno di una certa società, ma nei quali il processo di caratterizzazione e costruzione identitaria produce un risultato differente. Il personaggio complesso, sfruttando un'architettura identitaria composita e una caratterizzazione ricca e variegata, è in grado di scomporre gli schemi narrativi e socio-culturali preimpostati e di metterli in discussione. Il personaggio stereotipato, al contrario, è "vittima" della sua stessa semplicità identitaria e della convenzionalità della narrazione in cui è inserito, che lo impossibilitano a mettere in discussione così apertamente gli schemi. La serialità, tuttavia, fornisce a questi personaggi la possibilità di ribellarsi a un simile giogo: come sostiene Amossy (1991), esistono diversi gradi di intensità della stereotipia, e il personaggio stereotipato può andare in contro ad alcune forme di complessificazione a seconda del ruolo (da protagonista o da personaggio secondario) che ricopre nella narrazione seriale.

#### *4.1.2. Personaggi stereotipati e struttura narrativa seriale*

I personaggi stereotipati, nel loro essere tipi narrativi e stereotipi culturali, non mancano certo nella serialità televisiva americana. Essi sono, però, costruiti in modo diverso a seconda della posizione che ricoprono all'interno della narrazione. Spesso si trovano a ricoprire il ruolo narrativo di personaggio secondario, con funzione di ammobiliamento del mondo narrativo, di ponte che serve al protagonista per completare il suo arco

narrativo (quello che, con un termine francese utilizzato da Henry James, potremmo chiamare *fichelle*), di spalla (Loukides, Fuller 1990) o ancora di “attrazione” della settimana (come accade con le *guest-star* della settimana in *Colombo*). Indipendentemente dalla funzione all’interno delle singole serie, il personaggio stereotipato secondario è costruito riciclando e assorbendo completamente le convenzioni narrative associate al tipo e quelle culturali condensate dallo stereotipo. Un caso esemplare ci viene fornito dalla serie del 2012 *Beauty and the Beast*, dove i personaggi di Alex Salter e Tori Wilson sono modellati chiaramente sui cliché, tipici della fiction romantica, della “rossa tentatrice” e della “fiery redhead”:<sup>168</sup> entrambe sono donne dai capelli rossi, bellissime, che tentano di deviare l’attenzione del protagonista dalla sua amata destinata facendo ricorso a un temperamento focoso e tutt’altro che docile; un altro esempio è quello offerto dal “terrorista arabo” che è presente, declinato a varie intensità, in almeno un episodio di tantissime serie *thriller* e *crime* (*NCIS*, *Criminal Minds*, *Quantico*, *Law&Order*, *American Odissey*, *Tyrant*, *Designated Survivor*, *Homeland - Caccia alla spia*, e l’elenco potrebbe continuare ancora a lungo): i cliché narrativi e culturali, anche in questo caso, si sprecano.<sup>169</sup>

Quando però un personaggio stereotipato emerge dallo sfondo della narrazione seriale per diventarne protagonista è costretto a confrontarsi con una struttura narrativa che impone cambiamento ed evoluzione in concomitanza alla sua durata temporale. Pensiamo ai personaggi di serie classiche, quali per esempio Jessica Fletcher (*La signora in giallo*), o ai personaggi eponimi di serie (tradizionalmente) episodiche quali

---

<sup>168</sup> Cfr. “fiery redhead”, *tvtropes.org*, URL <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FieryRedhead> consultato il 26 luglio 2018.

<sup>169</sup> In *NCIS* il tema del terrorismo islamico è trattato in modo diffuso lungo diverse stagioni, anche se risulta particolarmente rilevante in quelle in cui compare il personaggio di Ziva David, agente del Mossad in prestito all’*NCIS*. Un esempio chiarificatore è l’episodio 07x01, “La solita routine”. Cfr. Morsen, Lauren. “NCIS and the Rise of Islamophobia”. Medium, URL <https://medium.com/@lmonsens6326/ncis-and-the-rise-of-islamophobia-c6abe0e65370> consultato il 17 luglio 2018. L’episodio di *Criminal Minds* significativo in questo senso è il 02x10, “L’ora della preghiera”, in cui la squadra deve far confessare un terrorista sul dove e quando avverrà un attentato su suolo americano. In *Law & Order* gli episodi sul tema sono tanti, ma, a titolo di esempio, si ricordano il 17x04, “Fear America” e, per quanto riguarda *Law&Order SVU*, l’episodio 14x04 “Sotto copertura”. Cfr. Knight, Michael Muhammad. “Law & Order: SVU’ Sucks at Depicting Muslims”. *Vice.com*, 23 ottobre 2012, URL [www.vice.com/en\\_us/article/dp4kmz/law-order-svu-sucks-at-depicting-muslims](http://www.vice.com/en_us/article/dp4kmz/law-order-svu-sucks-at-depicting-muslims) consultato il 17 luglio 2018. In *Designated Survivor* si prenda come esempio l’episodio 01x04 “Il nemico”. Nelle serie *American Odissey*, *Tyrant*, *Quantico* e *Homeland* il tema del terrorismo islamico è uno dei maggiormente ricorrenti e di conseguenza la visione dei terroristi è variegata, andando dallo stereotipo (*Tyrant*) a rappresentazioni più complesse (*Homeland*).

Colombo, *Ellery Queen*, *Perry Mason*, *Magnum P.I.*, ma anche e soprattutto a personaggi ben più recenti, come i protagonisti di serie (più o meno serializzate) quali *NCIS*, *Criminal Minds*, *Law&Order* (e il suo franchise), *Rizzoli&Isles*, *Major Crime* e *The Closer*. Essi sono tutti declinazioni, come scrive Stéphane Benassi,

d'un "prototype" – ou plutôt d'une matrice – de départ, qui donne pour fixes (invariables) un (des) schéma(s) narratif(s), ainsi qu'un certain nombre de paramètres sémantiques (axiologique et idéologique) et temporels (trames, temps, diégétiques et rythmes narratifs semblables d'une occurrence à l'autre) (2017, 82).

Dal punto di vista morfologico i personaggi stereotipati protagonisti, tanto quanto quelli in funzioni narrative secondarie, sono caratterizzati da un'identità composta da un nucleo di (pochi) tratti caratterizzanti piuttosto stabile, ripetuto in ogni episodio. Specialmente nel caso in cui sono protagonisti, tuttavia, questo nucleo identitario, che consente loro di presentarsi e ripresentarsi senza troppi cambiamenti, deve fare i conti con una narrazione trasformativa e sempre in movimento. La narrazione seriale, come abbiamo visto, è una forma narrativa dinamica che, frammentandosi in una certa quantità di *installments* diluiti nel tempo, sottopone i tratti caratterizzanti che costituiscono il nucleo identitario del personaggio a una "pressione" più o meno consistente, imponendo un certo grado di adattamento: sullo scenario contemporaneo, un protagonista troppo uguale a se stesso non solo risulta poco accattivante e noioso, ma mal sopporta anche i necessari avanzamenti di una narrazione seriale. Il nucleo identitario del personaggio stereotipato, per quanto stabile, deve acquisire un certo dinamismo, anche se dinamizzare un nucleo identitario stabile non significa necessariamente trasformarlo. Al contrario, la lunga durata di questi prodotti si basa in buona sostanza sul fatto che il personaggio rimanga fedele a se stesso e la sua identità pressoché costante nel tempo. Scrive Greg Smith,

Although an individual episode often centers on a character learning a valuable moral lesson, it is hard to spot the effects of that lesson in the next episode. It is as if a reset button were pushed at the beginning of each episode, wiping out the memory of history, re-establishing character relations by returning to their comfortable, familiar, initial positions (Smith 2007, in O'meara 2015).

A mutare, nel senso proprio del termine, di episodio in episodio è tutto ciò che “ruota” attorno all’identità fissa del personaggio, ovvero le situazioni e le trame (il cosiddetto *case of the week*)<sup>170</sup> in cui il personaggio si trova a muoversi, mentre la sua identità e le relazioni che esso intrattiene con gli altri personaggi devono essere quanto maggiormente possibile stabili. Un mutamento del personaggio e un approfondimento tanto narrativo quanto psicologico che scavi all’interno del suo mondo interiore non paiono essere una strada praticabile in narrazioni in cui la trama episodica (l’*anthology plot*), edificata sulla stabilità identitaria del personaggio, gioca un ruolo così importante. La via da prediligere è quella che consente al personaggio di progredire nel corso della narrazione senza intaccare in modo consistente il suo nucleo identitario, il suo *kernel*, come lo definisce Chatman (1978), nonostante una serie di trasformazioni necessarie alla perpetuazione della storia e allo svolgimento della trama.

Una chiara dimostrazione del funzionamento di questo procedimento, che evidenzia come il personaggio stereotipato in ruolo di protagonista riesca a mutare quel tanto che basta per adattarsi alla trama senza “complessificarsi”, ci è offerto dal caso della dottoressa Temperance “Bones” Brennan. Bones, protagonista dell’omonima serie di successo targata FOX, è rappresentata fin da subito come una donna razionale, al limite della sociopatia, che vive ogni relazione interpersonale alla luce di assunti scientifici. Sia nelle singole indagini proposte dalla *anthology plot* che nelle relazioni con il resto del cast di personaggi (colleghi e familiari) che costituiscono il cuore della *running plot*, Bones è caratterizzata da una scientificità esasperata e quasi caricaturale. Ad amplificare questo “corredo identitario” provvede il suo partner (prima sul lavoro e poi anche nella vita privata) Seeley Booth, il quale, ponendosi nel ruolo di suo contraltare, è presentato invece come un personaggio molto empatico e umano, animato in ogni sua azione dai “buoni valori” tradizionalmente americani. Il rapporto tra Bones e Booth, segnato dalle loro opposte ma complementari costruzioni identitarie, è senza dubbio uno dei capisaldi narrativi della serie. Per questo nessuno dei due può sbilanciare eccessivamente gli equilibri della coppia modificando la propria identità ed evolvendosi

---

<sup>170</sup> Da questo punto di vista, cercare di “complessificare” il personaggio dotandolo di un mondo interiore rischia di distrarre lo spettatore: chiedersi, per esempio, quanti nipoti ha effettivamente Jessica Fletcher equivale a chiedersi, come aveva fatto L. C. Knights nel 1933, quanti figli aveva Lady Macbeth e la risposta, in entrambi i casi, è che non è importante.

in direzione di un cambiamento sostanziale del proprio nucleo. La serie, una delle maggiormente longeve e di successo degli ultimi anni, con un totale di 245 episodi distribuiti in 12 stagioni, si mantiene proprio sull'armonia di questo rapporto ed è per questo che, anche dopo tutto questo tempo, il nucleo dell'identità di Bones non è cambiato. Certamente, però, per resistere alle usure di una narrazione così lunga e ricca di materiale narrativo, il personaggio si è dovuto *adattare*: da scettica incallita, convinta che l'amore fosse una reazione chimica, Bones è passata nel corso del tempo a essere una compagna amorevole e una madre disposta a tutto per il bene delle persone che ama, ha fatto i conti con il suo passato e le sue relazioni familiari, maturando professionalmente, ecc.. Si è trattato, tuttavia, di trasformazioni strettamente connesse all'evoluzione e al proseguimento della trama piuttosto che di un'evoluzione del personaggio in quanto tale, ed è per questo motivo che, nonostante i mutamenti imposti dalla continuazione della storia, dal primo all'ultimo episodio Bones rimane una donna oltremisura razionale, nonché una fervente sostenitrice di un approccio scientifico (piuttosto che di uno empatico) alla vita. Da questo punto di vista, la sua evoluzione è davvero minima e, se anche è vero che grazie a Booth "impara ad amare", la sua scientificità e le sue difficoltà relazionali sono tratti identitari che la accompagnano e la contraddistinguono in ogni episodio.

Come evidenzia molto chiaramente il caso di Bones, il personaggio seriale stereotipato è un personaggio che, seguendo quanto scrivono Scholes e Kellogg, è pensabile come "in corso di sviluppo senza tuttavia presentare la sua vita interiore con molti particolari", in cui "la stessa concezione di sviluppo riguarda principalmente la trama, non il personaggio" (1975 [1966], 211). Anzi, non è scorretto affermare che il personaggio stereotipato sia un tipo di personaggio "concepito in termini di trama" (*ivi*, 218), senza che alla base della sua caratterizzazione si collochi l'intenzione di sondare l'animo umano e le sue declinazioni. Nel mondo chiuso e narrativamente completo esibito dalle serie televisive che fanno uso del personaggio stereotipato, "i personaggi non sono dotati di alcun attributo estraneo all'azione che viene presentata", ottenendo così una "economia di presentazione per cui ogni aspetto del personaggio trova espressione nell'azione" (*ibidem*).

Se la narrazione accumula eventi, episodi e azioni, è naturale che un simile personaggio accumuli tratti identitari che si sommano al suo nucleo. *L'accumulazione* di tratti (Pearson 2007) è, per l'appunto, il meccanismo che questi personaggi utilizzano per complessificarsi e per evolversi senza trasformarsi. Anziché accumulare tratti personali stratificando il loro mondo interiore, che porterebbe a una mutazione del nucleo identitario, i personaggi stereotipati sono soggetti a un'accumulazione di eventi esterni. Come nota O'meara,

some characters may demonstrate memory of their experiences more regularly and consistently than others, and some events may affect a character's life more profoundly than others. However, *all of the events mentioned were significant plot points of a particular episode or season*, carrying the story forward and affecting the characters and thereby, arguably, the watching audience at the same time as well (2015, 197, corsivi aggiunti).

In questo modo, il personaggio stereotipato può “abitare” una narrazione che può continuare anche per molto tempo mantenendo una sostanziale semplicità morfologica e sistemica, sia a livello testuale (come un personaggio “tipo”) che tematico (come uno “stereotipo”).

#### **4.2. Detectives e gender: la *convenzionalità* del personaggio stereotipato**

I personaggi stereotipati, così come sono stati descritti sopra, sono caratterizzati da una costruzione *semplice*, sia per quanto riguarda la loro morfologia, sia per ciò che concerne il mondo narrativo di cui fanno parte. Nel capitolo precedente si è detto come le formule e le convenzioni, nel caso dei personaggi seriali che popolano le narrazioni odierne, non siano un valido strumento di analisi. Con il personaggio stereotipato, tuttavia, sono proprio le formule e le convenzioni testuali (le formule di genere) tematiche (gli stereotipi socio-culturali) che devono essere tenute in considerazione. Il personaggio stereotipato, difatti, è innanzitutto un personaggio convenzionale, in cui cioè le convenzioni giocano un ruolo fondamentale nel determinare gli esiti della collisione delle forme, convenzioni stilistico-testuali, derivanti dal fatto che si tratta di un personaggio “tipo”, e convenzioni socio-culturali, che riguardano la rappresentazione

stereotipata di situazioni, persone e gruppi sociali. In termini formalisti, potremmo dire che la conformazione di questa categoria di personaggi è frutto di una collisione tra forme estremamente *codificate*, sia dal punto di vista estetico che tematico. Per questo i personaggi stereotipati trovano la loro collocazione ideale, nella maggior parte dei casi, in prodotti seriali chiaramente di “genere”. Non ci si stupirà, quindi, se per rendere conto del loro funzionamento si è scelta una casistica di esempi che provengono da uno dei generi televisivi tra i più fecondi, durevoli e persistenti nell’attuale palinsesto dell’offerta, ovvero il *crime*.

#### 4.2.1. *Morfologia e codificazione testuale: il ruolo del genere*

La costruzione morfologica del personaggio stereotipato, come si accennava sopra, è strettamente legata alle formule, nonché alle aspettative, legate ad un certo *genere*. Con il termine *genere*<sup>171</sup> intendiamo, in questo contesto, una classe caratterizzata da proprietà fondamentali di tipo narrativo, stilistico, figurativo e tematico che “si suppone domini dall’alto e contenga” (Genette [1979]1981), gerarchicamente, un insieme di testi che condividono le stesse caratteristiche. Rick Altman ([1999] 2004) identifica due criteri integrativi per individuare e circoscrivere un genere, uno semantico e l’altro sintattico: il primo si occupa delle caratteristiche tematiche e iconografiche comuni a più testi, il secondo si focalizza sulla ricorrenza di certe strutture narrative. In accordo con quanto scrive Anne Dunn rielaborando il pensiero di Nick Lacey (1998), un genere narrativo “will have specific textual features, or is a way of organizing the elements within the text, and this is what enables us to recognize a text as falling into a particular genre or generic type” (2005, 126). Il *crime* è, come dimostrano l’abbondanza e la varietà di studi che gli sono stati dedicati,<sup>172</sup> uno dei generi i cui confini e proprietà si rivelano in modo particolarmente chiaro, oltre che uno dei più prolifici, ricchi, durevoli e complessi. Ciononostante, sulla falsariga di quanto scritto da Altman è possibile

---

<sup>171</sup> Per un approfondimento sul tema cfr. Pappalardo, Ferdinando. *Teorie dei generi letterari*. Milano, Edizioni B.A Graphis, 2009.

<sup>172</sup> Anzi, è addirittura considerabile come un “super-genere”, dal momento che le sue dinamiche e le sue caratteristiche semantiche e sintattiche, per usare la terminologia di Altman, possono “infiltrarsi” anche in altri generi presenti nella serialità televisiva e in testi che, con il *crime*, sembrano avere poco a che fare, come per esempio le serie *medical*. L’esempio maggiormente significativo, in questo senso, è senza dubbio *Dr. House – Medical Division*.

tracciare delle linee guida che ci permettano di identificare alcune componenti strutturali. Da un punto di vista semantico il “poliziesco” televisivo nella sua forma classica è contraddistinto dall’adozione del modello che Ken Dowler definisce “law and order”, ovvero “focused on a law and order approach, in which the police were moral agents who represented a conservative, pro-establishment point of view” (2016). Nonostante le oscillazioni dovute ai mutamenti socio-culturali del contesto di produzione e fruizione (per esempio, un crescente numero di personaggi afroamericani a partire dagli anni Ottanta e il boom di personaggi femminili a cui si è assistito negli ultimi anni), il modello “Law & Order” è rimasto, nelle sue dinamiche formali, pressoché invariato. Si è adattato ad assorbire le diverse “spinte” tematiche derivate dal contesto all’interno di un’architettura narrativa che è rimasta sempre rigidamente definita e impostata: il caso del *franchise* di *Law&Order* è esantematico della capacità di assorbire questioni tematiche dallo specifico contesto culturale per “ingabbiarle” in un’architettura narrativa tutt’ora immutata.

La struttura sintattico-narrativa dei *police dramas* in televisione è stata e rimane tutt’ora un elemento assai stabile, poggiando su un *format*<sup>173</sup> che privilegia quasi sempre una struttura che, a fronte di inneschi feuilletoneschi, si mantiene episodica. Si tratta di un tipo di serialità *verticale*, in cui il personaggio non conserva memoria (o ne conserva assai poca) di quello che è accaduto negli episodi precedenti e vive ogni episodio una sorta di “inizio virtuale”. Nichols-Pethick argomenta, infatti, che “more “traditional” police series typically follow a closed episodic structure in which all major narrative threads (usually one particular case and a secondary narrative) are resolved by the end of each episode” (2012, 7). La dinamica narrativa prevalente è quella del “whodunit” (Jenner 2016, 58-59), basata su un meccanismo che, anche se piuttosto flessibile, prevede la successione di tre fasi, cioè scoperta, investigazione e risoluzione del crimine. Nel corso del tempo, e con frequenza crescente negli ultimi anni, i *police drama* si sono serializzati e hanno complicato questa struttura elementare aggiungendo al “case of the week”, iniziato e risolto in ogni episodio, una *running plot* stagionale, solitamente connessa alla vita privata del poliziotto/detective/avvocato/ecc.

---

<sup>173</sup> Il termine *format*, in questo contesto, fa riferimento soprattutto “to the routine and formulaic nature of much television outputs” (Dunn 2005, 129).

I cambiamenti a cui il *crime* televisivo è andato incontro negli ultimi anni, che lo hanno portato a evolversi rispetto alla classica detective fiction e alle serie televisive *crime* degli anni passati, hanno avuto effetti anche sui suoi personaggi: molti si sono fatti più ambigui dal punto di vista etico (a iniziare da *The Shield* per arrivare a prodotti come *Dexter*, *True Detective* e *The Killing*) dovendosi muovere in trame più complesse e multilineari (*Fargo*), oltretutto meno convenzionali rispetto agli standard di genere (*Mindhunter*, *I Zombie*, *The Mentalist*). È pur vero, tuttavia, che accanto alle sperimentazioni narrative continua a essere largamente battuta anche la strada della *detection* classica, con diverse serie televisive di grande successo e continuità che adottano strutture narrative e personaggi convenzionali. Come argomentato da Dowler,

the genre has changed immeasurably over the last 70 years. The characters have become more complex and diverse, the violence more explicit and grisly, the special effects more realistic and visually stunning, and the cinematography and sound effects more spectacular. Yet, despite all the changes, some elements of the police drama have remained the same (2016).

Uno degli elementi che, nonostante gli stravolgimenti e le evoluzioni che hanno interessato i personaggi stereotipati, è rimasto costante è la *semplicità* della loro morfologia. Indipendentemente dal fatto che si tratti di poliziotti, criminali, avvocati, detective, giudici, vittime, medici legali ecc., e che abbiano specifiche modalità di risolvere il caso – privilegiando una *detection* classica (il *franchise* di *Law & Order*, *Blue Bloods*, *Rizzoli & Isles*, *The Closer*), un approccio scientifico (*CSI*, *Bones*, *iZombie*), oppure uno che predilige intuizione ed empatia (*The Mentalist*, *Castle*, *Lie to me*) – è possibile riscontrare una stessa modalità di costruzione identitaria. Come suggerisce Ann Dunn, “across the same genre, we will find similar characterization” (2005, 126), nel senso che personaggi nel *crime*, anche se all’apparenza diversi, presentano in realtà delle somiglianze in “their role behaviour, goals and problem” che li rendono incasellabili in “predictable patterns” (*ibidem*). Ciò è dovuto al fatto che i personaggi appartenenti a serie che seguono i dettami del genere e sono etichettabili come *crime dramas* – a maggior ragione se si tratta dei cosiddetti *cop show*, che seguono fedelmente le formule della *detective story* (Cawelti 1976) – sono, anche se a diversi gradi e in modo più o meno evidente, personaggi convenzionali e stereotipati.

Come tutti i personaggi seriali, essi posseggono un'identità mobile e inquieta (che altrove abbiamo definito “concordanza discordante”), tratteggiata sulla base di un'alternanza di tratti ripetuti e di altri variati. Nella caratterizzazione e nella creazione della loro identità, tuttavia, il peso dei tratti ripetuti è maggiormente rilevante, rispetto a quelli variati, nel determinarne l'identità. Come per *Bones*, la cui personalità rimane costante nonostante i 245 episodi della serie e la necessaria evoluzione che essi impongono, non si può parlare di uno sviluppo del nucleo identitario o di una complessificazione del personaggio. Piuttosto, come si anticipava, quello che è avvenuto tra il primo e l'ultimo episodio di *Bones* è definibile in termini di un'accumulazione di *variazioni esterne* al personaggio, che vengono in contatto, dialetticamente, con un'identità che rimane costante e che è ripetuta di episodio in episodio. Gli eventi che i personaggi stereotipati vivono di pari passo allo svolgimento della trama e le relazioni che intrattengono, sia con il sistema dei personaggi sia con il mondo narrativo di cui fanno parte, non si traducono in un approfondimento né in una loro conversione in personaggi complessi. Gli elementi variati si accumulano e si depositano attorno al nocciolo identitario, arricchendolo e stratificandolo senza però mai modificarlo davvero, consentendo al personaggio stereotipato di adattarsi all'evolversi delle situazioni e alla progressione narrativa pur rimando se stesso. In questo caso, il processo dialettico tra ripetizione e variazione proprio di ogni forma narrativa seriale e dei suoi personaggi è *esterno* e riguarda la ripetizione di nocciolo identitario e la variazione delle situazioni e degli eventi che il personaggio si trova a vivere.

La morfologia semplice che connota il personaggio stereotipato sul versante testuale ha ripercussioni anche sul lato tematico. In relazione a questo concetto, Dowler ricorda che “despite the success, some media scholars<sup>174</sup> have argued that the show reinforced the status quo, represented conservative morals, and signified an ideological shift toward “law and order” or the crime control model” (*ibidem*). Il personaggio stereotipato, come si diceva, è tale non solo perché la sua costruzione aderisce a determinate marche testuali codificate dal genere, ma anche perché incarna specifici temi in modo conforme

---

<sup>174</sup> Cfr. Lenz, Timothy O. *Changing images of law in film and television crime stories*. New York, Peter Lang Publishing, 2003. Nichols-Pethick, Jonathan. *Tv Cops: The Contemporary American Television Police Drama*. New York: Routledge, 2012. Roger Sabin, Roger, Wilson, Ronald et al. *Cop shows: A critical history of police dramas on television*. Jefferson, NC, McFarland, 2014.

a una certa ideologia. Non è certo una novità che, come scrive Anne Dunn, “there are ideological effect of television genres, to the extent that genre conventions naturalise or normalise certain ways of seeing the world and provide limits to the interpretative context available to the audience and the meaning potential of a given text (ivi, 133). Nel personaggio stereotipato questo processo di naturalizzazione delle convenzioni di genere salta agli occhi, considerato che la sua identità e caratterizzazione sono conformate da forme estetiche derivanti dalla convenzionalità del genere narrativo tanto quanto da forme socio-culturali legate a certi stereotipi, tra cui sono particolarmente evidenti quelli legati al gender.

#### 4.2.2. *Morfologia e codificazione tematica: tra genere e gender*

Prendendo in esame i protagonisti che compaiono in alcuni *crime drama* contemporanei possiamo notare come, pur appartenendo allo stesso tipologia di personaggio seriale e inserendosi nella stesso tipo di narrazione (episodica e serializzata), ci siano vistose differenze nella loro costruzione se il protagonista, ovvero chi risolve il caso, è un uomo o una donna. In particolare, se c'è una donna circondata da consulenti/altri detective di genere maschile (*Law&Order SVU*, *The Closer*, *Bones*, *Rizzoli&Isles*, *Major Crimes*, *Motive*, *Unforgettable*, *The Mysteries of Laura*, *Body of Proof*), la narrazione sembra insistere su temi che invece vengono marginalizzati in prodotti nei quali accade il contrario, in cui cioè il protagonista è un uomo (*The Mentalist*, *Forever*, *Castle*, *The Glades*, *Lie to me*, *Elementary*, *White Collar*, *Rosewood*, *Perpection*, *Justified*). Anche nei casi in cui ad essere protagonista è un team “misto” (*Criminal Minds*, *NCIS*, *Hawaii-five-O*, *Blue Bloods*), composto cioè da uomini e donne che ricoprono lo stesso ruolo narrativo, i temi che emergono sono legati al genere dei personaggi di volta in volta messi in rilievo nel corso degli episodi.

Traslitteando questa riflessione in termini neo-formalisti possiamo affermare che il genere dei personaggi è pensabile come una forma socio-culturale che, entrando in relazione con le forme estetiche descritte nel paragrafo precedente, ha un ruolo importante nel caratterizzare e conformare l'identità di questi personaggi. Come ci ricorda Caroline Levine, riferirsi al gender in termini di “forma” non è una strada

particolarmente battuta ma, sulla scorta dei lavori di Foucault e Judith Butler, si può sostenere che “gender’s ‘apparatus’ entails the policing, the enforcement, of its binary structure”. [...] The masculine-feminine binary is an organizing rule, an abstract, generalizable principle that can impose order here and there” (Levine 2015, 94). In questo senso, continua la studiosa, “it makes sense to think of gender as one of many iterable structures or patterns that are constantly shaping experience” (*ibidem*), e quindi pensarlo come una forma. Non è errato, come sostengono anche altre studiose (Butler 1993, Gymnich 2010), affermare che l’identità di genere sia generata per mezzo dell’“iterazione di norme” (Butler 1993, 25), ma occorre riflettere, a questo punto, sul come agisca la forma del gender a contatto con le forme estetiche nell’architettura identitaria del personaggio stereotipato. In fondo, come ci ricorda Marion Gymnich, “the binary categorization pattern «male vs. female» is [...] a starting point for formulating hypotheses regarding a wide range of character-related issues” (2010, 506). Iniziamo, quindi, dal primo set di esempi visti sopra, in cui il ruolo del personaggio protagonista è affidato a una detective donna, e cerchiamo di capire quali ripercussioni ciò determini sul piano della costruzione del personaggio.<sup>175</sup> In questo caso, come ben riassume Dowler (*ibidem*), le detective protagoniste “not only solved crime, they dealt with male chauvinism and the difficulty of maintaining a work-life balance”.<sup>176</sup> Le donne poliziotto nelle serie crime statunitensi sembrano confrontarsi principalmente con due ordini di problemi: uno sciovinismo maschile che le induce a lottare strenuamente sul luogo di lavoro e il mantenimento di un equilibrio tra la vita lavorativa e quella privata. Partendo da questo secondo punto, non è difficile notare che in queste serie, accanto all’indagine su cui si incentra il singolo episodio (il *case of the week*), molto spazio e tempo narrativo sono dedicati ai problemi “privati” e alla vita extra-lavorativa delle detectives. Non che nelle serie aventi per protagonista un detective di sesso

---

<sup>175</sup> Va notato come le serie americane *crime* contemporanee che impiegano una protagonista femminile siano numericamente inferiori a quelle europee. Specialmente nel Regno Unito, le donne detective protagoniste sono numerose e il modo in cui sono costruiti i loro personaggi è assai variegato e, in particolare, meno incentrato in modo esclusivo sulla famiglia e sulle relazioni interpersonali rispetto alle produzioni americane. Pensiamo, per esempio, a serie come *Happy Valley* (Sarah Lancashire, James Norton e Siobhan Finneran, BBC One, 2014-in produzione), *Broadchurch* (Chris Chibnall, ITV, 2013-2017), *Vera* (Ann Cleeves, ITV, 2011-in produzione), *The Fall – Caccia al serial killer* (Allan Cubitt, RTÉ One, BBC Two, 2013-2016), *Profilage* (Fanny Robert, Sophie Lebarbier, TF1, 2009-in produzione).

<sup>176</sup> Per un approfondimento sull’origine di questo modello si veda D’Acci, Julie. *Defining women: Television and the case of Cagney & Lacey*. Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1994.

maschile la vita privata sia completamente esclusa della narrazione, ma essa è incentrata su questioni diverse rispetto alle serie con protagoniste femminili: nelle prime la vita privata è focalizzata solitamente su problemi personali (scompensi emotivi, turbe caratteriali, complicazioni relazionali), mentre nelle seconde le questioni riguardano il piano extra-personale, concentrandosi prevalentemente sulla famiglia e sul bilanciamento tra il piano affettivo (sentimentale) e quello lavorativo.<sup>177</sup> In un modello di rappresentazione in cui l'eroina si trova a essere protagonista di un mondo maschile essa viene caratterizzata come una donna forte, intraprendente e lavorativamente capace, ma che per questo paga lo scotto di avere una vita familiare e sentimentale difficile e problematica (Buonanno 2014). Non è una cosa insolita che le protagoniste di molte serie *crime* siano spinte alla scelta tra carriera e vita domestica e, anzi, spesso il loro lavoro viene rappresentato come una minaccia e una forza distruttiva delle relazioni familiari/affettive (Mizejewski 2004). Proviamo a mettere a confronto due prodotti sotto certi punti di vista molto simili (per la struttura narrativa, il tono, la tipologia di prodotto, ecc.) in cui la differenza principale è proprio nel genere dei protagonisti: *Body of Proof* e *Rosewood*. Entrambe le serie raccontano di due medici legali che, grazie alla loro bravura, risultano decisivi nel risolvere i casi di omicidio presentati nei singoli episodi. Entrambi i protagonisti sono persone di successo, eccezionali sul lavoro e, ovviamente, hanno una vita privata. Eppure, mentre l'esistenza del dottor Beaumont Darius Rosewood Jr. ruota attorno ai suoi problemi di salute (ha un difetto cardiaco che lo potrebbe uccidere da un momento all'altro) e al suo essere un playboy, quella della dottoressa Megan Hunt concerne quasi esclusivamente il rapporto spesso problematico con sua figlia e con il suo ex-marito. Il discorso trova conferme anche in una serie come *The Mysteries of Laura*, dove la detective Laura Diamond deve compiere il proprio lavoro presso la squadra omicidi di New York e al contempo crescere due gemelli di

---

<sup>177</sup> Esistono delle eccezioni ovviamente, anche se non si tratta di vere deroghe quanto di un attenuamento e di un mascheramento di questa dinamica. Nelle serie con protagonista maschile in cui le relazioni interpersonali sono importanti e determinanti per la definizione del personaggio, come per esempio *Castle* e *Lie to me*, queste queste non sono mai problematiche, nel senso che non costituiscono un elemento di distrazione rispetto alla *detection* e non rappresentano un conflitto per il protagonista. La detective Olivia Benson di *Law & Order SVU*, invece, non si pone il problema della famiglia concentrandosi invece sulla risoluzione di traumi passati e sulla sua carriera almeno fino alla quattordicesima stagione, in cui intraprende una relazione con il Detective Cassidy e più specificamente nella quindicesima, in cui adotta il piccolo Noah Porter e deve affrontare i problemi della conciliazione lavoro/famiglia.

otto anni confrontandosi continuamente con il suo ex marito, che è anche il capitano del distretto in cui lavora e di cui è ancora innamorata. Un altro caso rappresentativo è *Rizzoli & Isles*, in cui la vita privata delle due investigatrici protagoniste, le relazioni sentimentali che entrambe intraprendono, i rapporti con le rispettive famiglie e i problemi di vita quotidiana prendono tanto tempo e spazio narrativo quanto i casi da risolvere, che anzi spesso finiscono in secondo piano. Nella serie *Unforgettable*, Carrie Wells è una detective infallibile grazie alla sua memoria eccezionale (essendo affetta da ipertimesia, un'affezione della memoria che le consente di ricordare in modo dettagliato ogni evento della sua vita autobiografica,) ma, più importanti<sup>178</sup> dei singoli casi, sono per Carrie la risoluzione dell'omicidio della sorella e il suo rapporto sentimentale con il collega Al Burns. Diversamente, il dottor Daniel Pierce della serie *Perception* è uno scienziato schizofrenico che presta il suo incredibile intuito e le sue infallibili percezioni/allucinazioni all'FBI con il solo intento di risolvere i crimini, e la love story che intreccia con la sua partner Kate non è mai preminente rispetto all'eccentricità del carattere di Pierce e alla sua singolarità, su cui ruota l'intera serie.

Un altro interessante confronto è quello tra la già citata *Bones* e *The Mentalist*, entrambe costruite secondo il medesimo modello narrativo e testuale. Nella prima serie il ruolo dell'"esperto eccentrico" è ricoperto da una donna mentre nel secondo da un uomo (il mentalista Patrick Jane), ma in entrambe uno dei noccioli narrativi è costituito dalla tensione sessuale e dall'attrazione passiva che si creano nella coppia agente speciale/esperto. Patrick Jane, tuttavia, è molto più concentrato su se stesso e sui suoi problemi personali (in primis la vendetta per la morte della sua famiglia) di quanto non sia Bones, il cui interesse è sempre rivolto agli altri, in primis amici e familiari.

Il bilanciamento vita-lavoro e l'attenzione alla famiglia e ai rapporti extra-personali in genere non costituiscono però l'unica marca distintiva dei *crime drama* con protagoniste femminili. Un altro tema è, infatti, quello che Dowler denomina "male chauvinism" o, in altri termini, quello della disparità di trattamento sul lavoro e il rispetto che le

---

<sup>178</sup> È abbastanza rilevante, in questo senso, notare come Carrie nel primo episodio non sia a New York per lavorare come poliziotta ma per indagare privatamente sulla morte della sorella. È solo grazie a una coincidenza che incontra il suo vecchio partner Al (con cui lavorava nel dipartimento di polizia di Syracuse), il quale la convince a mettere il suo dono mnemonico al servizio della polizia di New York solo promettendole di aiutarla con il caso della sorella.

detective, al contrario dei loro colleghi uomini, devono “guadagnarsi”. Una serie come *Prime Suspect* (remake americano del classico britannico<sup>179</sup>), in questo caso, risulta particolarmente significativa. Oltre alla regolare attività di detection, la trama dedica particolare attenzione a come la detective Jane Tymoney debba costantemente guadagnarsi il rispetto dei colleghi (uomini), che vedono il dipartimento come una sorta di “boy club”, di fratellanza in cui, come si dice nel trailer della prima stagione, sono “all dicks and one Jane”.<sup>180</sup> *Prime Suspect* è uno dei casi più evidenti di questa disparità di trattamento tra personaggi maschili e femminili – come testimoniato dal fatto che diverse studiose femministe se ne sono interessate –<sup>181</sup> ma anche altre serie riflettono in modo evidente su questo tema, come per esempio *The Good Wife*, *Le regole del delitto perfetto*, *Homeland* e *The Killing*. Questi prodotti, però, impiegano personaggi femminili che difficilmente potremmo definire stereotipati. Alicia Florrick (*The Good Wife*), Annalise Keating (*Le regole del delitto perfetto*) e Sarah Linden (*The Killing*) e Carrie Mathison (*Homeland*) giusto per fare qualche nome, sono caratterizzate da una costruzione identitaria molto più complessa rispetto alle loro colleghe citate sopra. La questione dell’affermazione lavorativa e del rispetto da guadagnare sul campo implicano per il personaggio, difatti, una necessaria complessificazione emotivo-psicologica. A tal riguardo, Nancy C. Jurik e Gray Cavender sostengono che le serie *crime* con protagoniste femminili costruiscano le proprie detective “as deeply flawed yet accepted members of the police team” mettendo in particolare risalto “the darker side of human nature, including that of the criminal and the police, and in some cases, as it manifests in political and corporate corruption” (2017). Tuttavia, ciò non toglie che questo tema sia latente anche in molte serie che adoperano personaggi stereotipati, in cui le donne investigatrici devono confrontarsi con lo stereotipo secondo il quale quello del poliziotto sia un “lavoro inadatto a una donna”, che le obbliga a dimostrare sempre e continuamente il proprio valore. Come si vede nelle serie *The Closer* e il suo spin-off, *Major Crimes*, in cui Brenda Leigh Johnson e Sharon Raydor si succedono a capo

---

<sup>179</sup> *Prime Suspect*, Lynda La Plante, ITV, 1991 – 2006. Protagonista della serie era l’attrice Helen Mirren, nel ruolo della poliziotta Jane Tennison.

<sup>180</sup> Cfr. il trailer americano della prima stagione. URL [www.youtube.com/watch?v=8gCJzW98YF4](http://www.youtube.com/watch?v=8gCJzW98YF4) consultato il 30 luglio 2018.

<sup>181</sup> Cfr. Jermyn, Deborah. “Silk blouses and fedoras: The female detective, contemporary television crime drama and the predicaments of postfeminism”. *Crime Media Culture*, No. 12, 2016, pp. 259-276.

dell'unità di élite della polizia di Los Angeles, le due donne dovendo superare le due donne devono affrontare le ostilità – esacerbate dal loro essere al comando di un gruppo d uomini – di un ambiente lavorativo ancora spesso considerato ad esclusivo appannaggio maschile. Scrive Esquenazi a proposito di *The Closer*:

L'intrigue policière constitue le support du véritable intérêt de la série: la confrontations du chef Johnson avec ses propres chef et ses subordonnés. L'attitude d'une femme responsable dans un milieu professionnel masculin est généralement peinte d'une façon tristement immuable: le personnage renchérit sur la virilité afin de s'imposer à ses collègues masculin (2012, 192-193).

Da quanto detto sin qui è facile intuire come nei personaggi stereotipati giochi un ruolo fondamentale, per la loro costruzione, la forma socio-culturale del gender e la sua capacità di sviluppare una “gerarchia”: le investigatrici devono non solo lottare per affermare la propria autorità e competenza professionale in un mondo visto in modo stereotipato come maschile, ma anche destreggiarsi in modo funambolico tra la carriera e la vita familiare e sentimentale. Ai protagonisti uomini, come in *Elementary*, *The Glades*, *Battle Creek* e ancor di più in serie quali *Longmire* e *Justified*,<sup>182</sup> non è richiesta né una dimostrazione di competenza né tanto meno di scegliere tra la famiglia e il lavoro. Al contrario, in *Shades of Blue* la poliziotta Harlee Santos (Jennifer Lopez) è costretta a fare i salti mortali, e passare diversi confini morali, per il bene della figlia.

Secondo Caroline Levine, il “gender is an organizing principle by which social group come to be organized in a hierarchy, one high and one low” (*ivi*, 94). La gerarchia è, quindi, una struttura in cui un termine è necessariamente posto in posizione di subalternità mentre l'altro è privilegiato (Grosz, 1994): le gerarchie, scrive Levine, predispongono dei ranghi e organizzano l’“experience into asymmetrical, discriminatory, often deeply unjust arrangements. The most consistent and painful affordance of hierarchical structures is inequality” (*ivi*, 82). Nelle serie televisive sopra citate, la differenza di gender tra personaggi femminili e maschili è uno strumento che crea una gerarchia che mette in risalto una diseguaglianza sociale, rappresentata,

---

<sup>182</sup> In queste due serie, oltre alla componente crime, è forte anche la presenza del genere western: qui gli investigatori non sono solo poliziotti, ma anche cowboy al limite dell'outlaw hero, e quindi doppiamente connotati dal punto di vista del gender.

appunto, nella differente natura dei problemi che le donne detective devono affrontare rispetto alle controparti maschili. Esprimendo il concetto in termini formali, potremmo dire che lo stereotipo secondo cui quello del polizotto è un “mestiere non adatto alle donne” entra in collisione con la morfologia di questo tipo di personaggio, conformandolo in modo diverso a seconda del genere e facendo così riscontrare disparità e ineguaglianza di costruzione e di trattamento dei personaggi sulla base del fatto che essi siano uomini o donne.

#### 4.2.3. *Un mondo narrativo semplice: mainstream tv dramas*

La semplicità morfologica dei personaggi stereotipati si accompagna ad una semplicità anche nel sistema delle relazioni. Con “relazioni sistemiche”, lo ricordiamo, facciamo qui riferimento sia al network relazionale che il singolo personaggio costruisce con gli altri individui finzionali dell’universo diegetico, sia alla modalità tramite cui il materiale narrativo è organizzato dall’architettura della narrazione e dal tipo di struttura seriale che dà forma al mondo narrativo.

Partendo dal primo punto, il personaggio stereotipato tendenzialmente si colloca in un cast strutturato secondo il modello del “sistema solare”, con un protagonista (o un gruppo ristretto di personaggi in funzione paritetica di protagonisti) in posizione di centralità assoluta. Nel caso del *crime*, infatti, come sottolineato nel paragrafo precedente, si parla spesso di un protagonista o di una coppia di protagonisti attorno a cui gravitano gli altri personaggi secondari in funzione di spalla o di apparizione occasionale (Sepulchre 2017). Nel caso di un personaggio singolo in funzione di leader del gruppo, come avviene in *Major Crime*, *The Closer* e *Justified*, il protagonista si relaziona con diversi personaggi in modo ciclico, senza che ci sia una preferenza o un’“affinità elettiva” con un personaggio specifico. Quando ciò accade, quando cioè si forma una coppia protagonista, legata sul piano professionale e, nella maggior parte dei casi, anche su quello sentimentale, l’orbita del sistema relazionale diviene ellittica e si impenna attorno a questi due fuochi. I personaggi che compongono la coppia protagonista intrattengono tra di loro il numero più alto di interazione drammatiche, nonché quelle qualitativamente più importanti ai fini dell’avanzamento della storia

(soprattutto della *running plot*). Tra i casi maggiormente significativi in cui è riscontrabile questa dinamica ricordiamo Bones e Booth in *Bones*, Richard Castle e Kate Beckett in *Castle*, Jane Rizzoli e Maura Isles di *Rizzoli & Isles*, Neal Caffrey e Peter Burke in *White Collar*, Patrick Jane e Teresa Lisbon in *The Mentalist*, Joan Watson e Sherlock Holmes in *Elementary*. Tra questi personaggi sembra instaurarsi una situazione paritetica, ma a ben vedere uno dei due e, nel caso la coppia sia mista, si tratta quasi sempre della donna, è dipinto come più serio e concentrato sul lavoro (dovendo dimostrare il suo valore in un mondo prettamente maschile) rispetto all'altro. Ovviamente, i deuteragonisti intrattengono relazioni anche con altri personaggi, con i quali però non arrivano a un simile livello di complicità e "simbiosi narrativa".

Nel caso in cui anziché un deuteragonismo avessimo più personaggi che intrattengono relazioni reciproche maggiormente paritetiche possiamo parlare di un "gruppo protagonista", come accade in serie televisive quali *NCIS*, *NCIS: Los Angeles*,<sup>183</sup> *Hawaii Five-O* e in modo maggiormente evidente *Blue Bloods* e *Criminal Minds*.<sup>184</sup> In esse, il cast di personaggi condivide la scena in modo equanime, anche se la forma della gerarchia di gender trova il modo di agire anche in questo frangente, facendo sì che la donna sia un elemento "complementare" e quasi mai il leader del gruppo. In questa conformazione del cast dei personaggi ogni membro del team può diventare il protagonista di uno o più episodi che, quindi, incentrano le linee narrative su di lui o lei. *Blue Bloods*, giusto per fare un nome, segue le vicende della famiglia Reagan, da generazioni al servizio del Dipartimento di polizia di New York. In quasi ogni episodio vediamo tutti i membri della famiglia (la scena che li vede riuniti tutti a tavola è ricorrente), a ricordarci la coralità dell'azione dei personaggi. Ci sono episodi che, tuttavia, puntano i riflettori su alcuni di loro e non su altri, come quelli con protagonista Jamie, il novellino appena entrato in servizio, o Frank, il patriarca. Lo stesso accade con *Criminal Minds*, in cui la squadra di *profilers* dell'FBI collabora, ciascuno con le

---

<sup>183</sup> Il caso di *NCIS: Los Angeles* è piuttosto interessante in questo contesto perché suddivide il gruppo protagonista in due sottogruppi abbastanza nitidi e indipendenti uno dall'altro: da un lato gli agenti G. Cullen e Sam Hanna, dall'altro gli agenti Kensi Blye ed Eric Beal.

<sup>184</sup> In *Blue Bloods* la rosa dei personaggi protagonisti è rappresentata dai membri della famiglia Reagan (Francis "Frank" Reagan, Daniel "Danny" Reagan, Erin Reagan, Jamison "Jamie" Reagan, Henry Reagan, Linda Reagan), in *Criminal Minds* essa coincide con la squadra di *profilers* (in particolare: Aaron Hotchner, Dereck Morgan, Spencer Reed, Penelope Garcia, David Rossi, Jennifer Jerau, Emily Prentiss).

proprie abilità e non mancando di mettere in mezzo i propri problemi personali, alla risoluzione dei casi. Nonostante la polifonia generale, molti sono gli episodi centrati specificamente su uno membro del gruppo piuttosto che un altro, a scapito della “visione” di gruppo.<sup>185</sup>

Indipendentemente dalle diverse configurazioni, il mondo narrativo che queste serie presentano dal punto di vista dell’architettura delle relazioni tra i personaggi rimane assai semplice: non ci sono mai dubbi su chi sia/siano il/i protagonista/i della narrazione, né ci possono essere troppe sorprese in merito all’evoluzione delle *storylines*, anche in caso di trame *multistrand*. Dopotutto, stiamo parlando di prodotti televisivi codificati in ottemperanza a formule di genere e a stereotipi socio-culturali. Il conservatorismo formale sia dal punto di vista estetico e testuale sia da quello tematico e culturale del personaggio stereotipato è connesso in modo direttamente proporzionale alla struttura del palinsesto seriale americano. Il mondo narrativo tipico di questa tipologia di personaggio seriale si presenta come semplice anche perché a essere “semplici” – ovvero convenzionali, prevedibili e basate su formule – sono le serie televisive di cui essi fanno parte, ovvero le serie prodotte dalla televisione generalista dei *broadcaster* (in particolare NBC, CBS, ABC, FOX). I personaggi stereotipati, infatti, si trovano particolarmente a proprio agio in prodotti seriali costruiti secondo una logica strettamente vincolata dalle convenzioni di genere, dalle aspettative del pubblico a cui si rivolgono e anche dai soggetti produttivi (i network) che li realizzano. L’ingresso della televisione nella cosiddetta era “post-broadcast” (Turner e Tay 2009), o “post-network” (Lotz [2014] 2017), ha fatto sì che si ponesse l’accento su quelle che Lotz chiama le “cinque C” (*choice, control, convenience, customization e community*) e ha certamente aperto le porte a nuovi soggetti produttivi e distributivi – prima con la “transizione multicanale” e l’avvento della Cable TV, poi con la comparsa delle OTT<sup>186</sup>

---

<sup>185</sup> Per esempio, l’episodio 03x09 (“Penelope”) è dedicato a Penelope Garcia; gli episodi 04x25 (“To Hell”), 04x26 (“..And Back”) e 05x09 (“100”) hanno come protagonista l’agente Hotchner e il suo rapporto con il killer noto come “il Mietitore”. Gli episodi 06x17 e 06x18 (“Lauren” parte 1 e parte 2) sono incentrati sul passato dell’agente Prentiss e sulle ripercussioni di tale passato sul presente. L’episodio 08x12 (“Zugzwang”) riguarda il Dottor Reed e la sua fidanzata.

<sup>186</sup> Come scrive Guido Vannucchi: “Gli OTT sono definiti “*Over The Top*” per evidenziare che i molteplici servizi da essi forniti sono ‘disgiunti’ dal trasporto dei dati e si ‘appoggiano’ alle reti IP degli operatori di telecomunicazioni (‘Telco’). Essi operano pertanto “al di sopra” delle Reti e il modello di *business* che li caratterizza permette loro di mantenere la completa esclusività dei contenuti inviati e dei

(Netflix, Amazon Prime Video e Hulu). Grazie a questi stravolgimenti la televisione si è certamente diversificata e frammentata in direzione di una molteplicità di offerta e di una libertà di scelta sconosciuta nell'era dei *broadcaster*, ma ciò non significa che la modalità di produzione e fruizione “stile network” sia scomparsa. L'era post-network non ha sradicato soggetti produttivi preesistenti, né sovvertito in toto gli assetti estetici e le pratiche di fruizione delle serie da loro prodotte. Le opzioni di distribuzione e fruizione non lineare hanno ampliato l'offerta e la personalizzazione di contenuti, ma i network riescono ancora a difendersi, specialmente nella fascia oraria del *prime time* (fascia oraria 8.00-10.00 p.m.). Come scrive Lotz “these evening hours commonly gather the most viewers, and the network consequently design and select show with a breadth and inclusiveness appropriate to attract a wide array of people” (Lotz 2009). I programmi televisivi dei network generalisti devono essere progettati per attrarre il più vasto pubblico possibile, e per farlo devono mostrare un certo *appeal* (esponendo buoni *production values* e un certa qualità estetico-narrativa) senza però violare le stringenti regole della FCC e le politiche del network in materia di contenuti e temi (Brembilla 2018). È chiaro che, in questo senso, ricorrere a serie televisive e personaggi che si basano su formule estetico-narrativo e tematiche codificate e sedimentate nell'immaginario culturale della società rappresenta una via sicura per raggiungere lo scopo. I personaggi stereotipati, grazie alla loro struttura morfologica e alla costruzione identitaria fondata su formule testuali e stereotipi socio-culturali largamente riconoscibili, si prestano benissimo a essere impiegati in serie televisive prodotte e distribuite da canali che si rivolgono a un vasto numero di persone indifferenziate. Ma la notevole quantità di serie televisive, per così dire, “classiche” (come appunto quella a predominanza episodica) è presente anche su alcuni canali tematici, che si rivolgono a nicchie di pubblico specifiche. È il caso del canale via cavo TNT (di proprietà Time Warner), produttore di serie dal formato tradizionale e dalla qualità discreta (anche se non certo eccelsa) dal punto di vista qualitativo quali *The Closer*, *Major Crimes*, *Rizzoli & Isles*, *Murder in the first*. Si tratta, evidentemente, di prodotti “di mantenimento”, che non si pongono tanto il problema di essere innovativi e narrativamente complessi,

---

relativi *copyright*.” Vannucchi, Guido. “Internet e le dinamiche dei ruoli degli OTT (“Over The Top”) e Telco nel panorama ICT”. Mondo Digitale, novembre 2015, URL [http://mondodigitale.aicanet.net/2015-5/articoli/02\\_internet\\_dinamiche\\_ruoli\\_OTT.pdf](http://mondodigitale.aicanet.net/2015-5/articoli/02_internet_dinamiche_ruoli_OTT.pdf) consultato il 31 luglio 2018.

quanto piuttosto quello di riempire buchi di palinsesto, arricchire le *libraries* e attirare determinate categorie di pubblico accanto a prodotti maggiormente “di richiamo” (come, sempre per rimanere in ambito TNT, possono essere *Legends*<sup>187</sup> e *L’Alienista*).

La complessità narrativa e la diversificazione dell’offerta televisiva ha certamente ampliato il ventaglio delle possibilità per le narrazioni seriali e i loro personaggi, ma non va dimenticato che le serie dal formato classico e che presentano personaggi stereotipati costituiscono ancora uno dei maggiori orientamenti entro cui si indirizza la serialità contemporanea. Come ricorda Mittell a tal proposito,

the desire for stable characters with consistent traits and personalities is a major draw for serial storytelling.[...] Viewers invest themselves in the shifting web of relationships between fairly stable characters (2015, 142-143).

Eppure, una delle caratteristiche più rilevanti, nonché una delle possibilità maggiormente sfruttate dalla serialità contemporanea, riguarda proprio una nuova modalità di caratterizzazione del personaggio, che alla stabilità predilige la trasformazione.

#### 4.2.4. Verso una complessificazione del personaggio stereotipato

Grazie alla sua variabilità e alla sua ricchezza di materiali, contenuti e strategie narrative, il *crime* è, come si diceva a inizio del capitolo, un genere le cui proprietà sono molteplici e i confini elastici: possono appartenere al genere prodotti tra loro anche molto diversi, i quali, pur partendo dalle stesse convenzioni di genere, le applicano, accettano o contestano in modo diverso. Il discorso, ovviamente, vale anche per i personaggi, tant’è che grazie alla complessificazione narrativa e ai paradigmi estetici della complessità narrativa un numero crescente di serie *crime* sta abbandonando il personaggio stereotipato per scendere verso chine più intimiste, che mettono a confronto, spesso in modo oppositivo, la linea narrativa della *detection* e del caso da risolvere con il mondo interiore del personaggio. La già citata serie *Shades of Blue*,

---

<sup>187</sup> *Legends* racconta la storia di Marc Odum, un agente dell’FBI che lavora sotto copertura e che, per questo, interpreta ad ogni episodio una persona diversa, finché un misterioso individuo non lo porta a pensare di essere malato di mente e schizofrenico.

infatti, pur mantenendo una struttura a serie serializzata presenta un evidente squilibrio tra *anthology* e *running plot*. A essere al centro dell'impalcatura narrativa della serie non è tanto la risoluzione dei casi, quanto piuttosto il bivio morale della detective Harlee Santos – che deve scegliere tra la fedeltà verso i colleghi e amici disonesti (anche se lei stessa non è innocente) e la volontà di assicurare una vita agiata a sua figlia – e l'opacità del suo carattere, poco leggibile tramite le convenzioni del *crime drama* classico. La classica struttura del poliziesco seriale si è “soapizzata”, mescolandosi perfettamente con il melodramma e diluendo in questo modo l'azione pura e semplice della *detection* in un calderone di emozioni. Alcuni prodotti *crime*, in altre parole, sono diventati a tutti gli effetti “serial melodrama”, caricando il lato emotivo, quello delle problemi umani, relazionali e sociali a scapito della risoluzione degli enigma e delle indagini episodiche.<sup>188</sup> L'innesto di una componente melodrammatica ha comportato un'attenzione maggiore al lato emotivo e sentimentale della vicenda, alle implicazioni personali che i casi da risolvere hanno sul detective (*The Killing*, *The Bridge*, *Mindhunter*, sono esempi molto lampanti di questa dinamica) e all'introspezione della sua interiorità. Anche *legal drama* come *Le regole del delitto perfetto*, *The Good Wife* o altre serie che imantengono in primo piano il “case of the week” (come le prime stagioni di *The Blacklist* e *Scandal*) sembrano, più che focalizzarsi sull'enigma e sulla sua risoluzione, utilizzarlo come scusa per sondare le profondità dell'animo umano. *The Good Wife*, da questo punto di vista, si rivela essere molto interessante. È una serie serializzata dalla struttura narrativa abbastanza convenzionale, dove in ogni episodio il gruppo di avvocati deve affrontare una causa legale diversa. Inoltre, il sistema relazionale dei personaggi è anch'esso tradizionale, con Alicia Florrick nell'indiscusso ruolo di protagonista attorno a cui si dispongono gli altri membri del cast. Eppure, *The Good Wife* si distingue rispetto a prodotti simili appartenenti allo stesso genere proprio per la sua protagonista. Alicia è un personaggio complesso, dotato di una profondità

---

<sup>188</sup> È interessante notare come il binarismo di gender sia una forma sociale in grado di interferire con la conformazione di un intero genere televisivo. Mittell parla della diffusione del serial melodrama tra i ranghi della fiction televisiva *crime* contemporanea come di una “femminilizzazione” del genere (in contrasto con quanto sostenuto da Michael Newman ed Elana Levine, che invece vedono il connubio tra melodramma e serie *crime* come una mascolinizzazione della soap. Cfr. Newman, Michael, Levine, Elana. *Legitimizing television: Media convergence and cultural status*. New York, Routledge, 2012). Cfr. Mittell, *Complex Tv*, cit. 2015, pp. 248.

emotiva e psicologica così pronunciata da non avere nulla a che vedere con la semplicità e la mono-dimensionalità del personaggio stereotipato: è una donna che è stata tradita pubblicamente dal marito politico che, divenuta oggetto di ludibrio e/o compatimento, decide di rimettersi in gioco tornando a praticare come avvocato. Lungo le varie stagioni della serie (per un totale di 156 episodi) Alicia deve affrontare la sua nuova vita da donna separata, madre, e avvocato, impegnandosi nelle diverse cause legali che costituiscono il grosso dell'*anthology plot* pur rimanendo sempre attivamente coinvolta, sia dal punto di vista politico che da quello sentimentale, nella vita del marito. Al contempo, ogni caso porta Alicia a confrontarsi con un tema specifico (la religione, i diritti civili, le elezioni politiche, ecc.) e/o un lato della sua personalità, di modo che il suo carattere emerga solo poco per volta, si definisca in accordo con gli eventi della trama e ci venga svelata una sua sfumatura ad ogni episodio. La sua identità, di fatto, non si esaurisce unicamente nella trama e nelle azioni che compie come avveniva per il personaggio stereotipato, ma è costruita tramite un processo di introspezione e disvelamento progressivo.

Anche a fronte di una complessificazione del mondo interiore del personaggio, le serie sopra nominate rimangono saldamente impostate su convenzioni di genere. Prendendo a prestito la riflessione di Scholes e Kellogg, in questi prodotti

Via via che la narrazione continua, si sviluppano situazioni in cui i personaggi devono sperimentare le emozioni più intense, ma il corso della narrazione procede sereno, imperturbato, apparentemente ignaro di queste violente tensioni interiori (1975 [1966], 208).

In alcune serie televisive *crime*, tuttavia, la narrazione non è più così sorda e cieca di fronte al crescente approfondimento dell'interiorità del personaggio. Anzi, sempre più spesso, come scrive Mittell (2015), le narrazioni seriali ci mettono davanti a un "double storytelling" in cui si incrociano diversi livelli/temi nella stessa narrazione: sempre più serie televisive sembrano utilizzare il genere *crime* come un contenitore in cui inserire altri filoni narrativi, impiegando le convenzioni di genere in veste di sottofondo a linee narrative qualificabili come melodrammi familiari (*Riverdale*, *Big Little Lies*, *American Crime Stories*) o inserendo nella filigrana narrativa trame socio-politiche (*Homeland*,

*Person of Interest*). Come la complessificazione del mondo interiore del personaggio metta “in pericolo” la struttura convenzionale del *crime drama* tradizionale e che riveli l’inadeguatezza della tipologia del personaggio stereotipato sopra descritta è un processo particolarmente evidente in due serie: *The Killing* e *The Bridge*. Rifacimenti statunitensi di prodotti serie televisive nord-europee,<sup>189</sup> entrambe si incentrano su una coppia di detective alle prese con un omicidio, nel primo caso quello dell’adolescente Rosie Larsen, nel secondo quello di due donne trovate a pezzi e ricomposte sulla linea di confine che separa Messico e Stati Uniti. A differenza di *The Good Wife*, queste serie si propongono *sui generis* e *anticonvenzionali* già a partire dalla struttura narrativa, sostituendo alla classica forma episodica quella del serial continuo o della serie fortemente serializzata. L’indagine per la risoluzione degli omicidi a cui si assiste nel primo episodio si diluisce lungo le puntate, in parte perché le indagini portano piano piano ad allargare il singolo caso di omicidio per abbracciare problemi socio-culturali endemici (corruzione, giochi politici, sete di potere, nazionalismi, ecc.), ma anche perché la narrazione si sofferma a lungo sulle eccentricità e sui problemi personali dei detectives: in *The Bridge*, la detective Sonya Cross sembra essere affetta da sindrome di Asperger, mentre il suo collega messicano, Marco Ruiz, è un poliziotto che deve fare i conti con un sistema istituzionale in cui dilagano corruzione e criminalità e con una famiglia problematica; Sarah Linden e Jack Holden di *The Killing* sono entrambi problematici (tra misantropia e tossicodipendenza) ed emotivamente instabili, invischiati in relazioni familiari a dir poco complicate.

Come si può vedere, in queste serie l’imperscrutabilità interiore e l’opacità del personaggio televisivo vengono meno, e si inizia a “prendere maggior coscienza della vita interiore e a preoccuparsi di meno delle azioni esteriori” (Scholes e Kellogg, *ibidem*). *The Killing* e *The Bridge*, infatti, presentano una caratterizzazione dinamica diversa rispetto a quella dei personaggi stereotipati analizzati in questo capitolo, una caratterizzazione che, utilizzando il concetto elaborato da Scholes e Kellogg, potremmo definire *cronologica*, in cui “i tratti individuali del personaggio sono come ramificati in modo da rendere più significativi i mutamenti gradualmente che avvengono nel personaggio

---

<sup>189</sup> *The Killing* è il remake della serie danese *Forbrydelsen* (Søren Sveistrup, DR1, 2007-2012). *The Bridge*, invece è il remake della serie dano-svedese *Bron/Broen* (Hans Rosenfeld, SVT1, 2011-2018).

nel corso di una trama che si fonda su una base temporale” (*ivi*, 2013). Per definire questo nuovo tipo di personaggio utilizzeremo l’etichetta di “personaggio individualizzato”.

## Capitolo 5

### IL PERSONAGGIO INDIVIDUALIZZATO

“Il racconto deve proseguire con me, portandomi dentro di sé lungo i binari obbligati dritto fino alla fine, come un treno che fischia sordo e sigillato, con il suo unico occhio acceso, anche se io mi getto contro le pareti e grido e urlo e imploro Dio di farmi uscire”.

Grace Marks,  
*Alias Grace – L'altra Grace*, 01x05

La progettazione di architetture narrative machiavelliche – di cui lo spettatore deve risolvere gli enigmi e smascherare gli inganni – che contraddistingue l'estetica seriale contemporanea (Mittell 2006, 2015) richiede personaggi in grado di reggere la pressione narrativa, dotati cioè di un certo spessore e la cui costruzione identitaria posseda sufficiente flessibilità per adattarsi ai barocchismi della trama. Una delle conseguenze più evidenti della rivoluzione copernicana che sta avvenendo nelle narrazioni seriali riguarda proprio la sempre maggior presenza sulla scena di personaggi *complessi*. Quella di complessità non è una categoria univoca e, come avremo modo di approfondire in seguito, un personaggio può essere contraddistinto da diversi gradi e qualità di complessità. Quando facciamo riferimento alla complessità di un personaggio, e non alla complessità della nozione di personaggio, intendiamo la capacità di questi esseri finzionali di essere *intrinsecamente* complessi. Per capire cosa ciò significhi e comporti occorre fare un passo indietro e, come per il personaggio stereotipato, prendere come punto di partenza ancora una volta Edward M. Forster e la sua definizione di “round character”. Seymour Chatman, commentando Forster, così descrive i personaggi “a tutto tondo”:

essi possiedono una varietà di tratti, alcuni dei quali in conflitto fra di loro o contraddittori; il loro comportamento non è prevedibile – sono capaci di mutare, di sorprenderci e così via. [...] possono ispirare un forte senso di compartecipazione, nonostante sia impossibile “farli quadrare”. Li ricordiamo come ricordiamo delle persone reali [...]. I personaggi a tutto tondo funzionano come costrutti aperti, suscettibili di rivelazioni ulteriori [...] sembrano essere virtualmente oggetti inesauribili per la riflessione [...] l’inafferrabilità dei personaggi a tutto tondo deriva in parte dalla larga gamma e dalla diversità o anche dalla discrepanza dei tratti (2003, 137-138).

L’inafferrabilità della nozione – come dimostrato dalla quantità di parole spese da Chatman nel tentativo di definire questo tipo di personaggi – deriva dal fatto che si tratta di figure la cui identità non solo si svela poco per volta, ma si caratterizza anche per essere poliedrica, composta da tratti discordanti e potenzialmente antagonisti. Nel suo essere a tutto tondo, il personaggio individualizzato è una figura *opaca* (Wood 2008), per cui è difficile vederci attraverso e carpirne il funzionamento. Nondimeno, è proprio questa mancanza di trasparenza che li distingue dai loro cugini stereotipati (Violi 2011, 133), rendendoli maggiormente simili a degli *individui* veri che non a delle funzioni narrative.

### **5.1. Nota sull’individualità**

L’individualità che contrassegna i personaggi appartenenti a questa categoria è, innanzitutto, una questione di morfologia, nel senso che dipende da come il personaggio è costruito, dalla sua caratterizzazione. Da una simile prospettiva, la nozione di individualità assume due sfumature diverse, anche se complementari e osmotiche. In una prima accezione, i personaggi seriali appartenenti a questa categoria sono individui perché, nella loro costruzione testuale, abbandonano la genericità del “tipo” per abbracciare una caratterizzazione particolare e specifica, che li rende talmente complessi da essere irripetibili e inutilizzabili fuori dai confini del loro mondo narrativo. La loro caratterizzazione è così ricca di tratti, anche contraddittori, e di sfaccettature che li rende personaggi unici, che in quella data configurazione possono esistere solo in un

determinato *hic et nunc*, solo in quella specifica serie televisiva. In secondo luogo, l'individualità di questi personaggi è una questione diegetica, oltre che testuale: il personaggio individualizzato risulta essere estremamente “umano”, contraddistinto da incertezze, dubbi, e da una profonda instabilità identitaria e morale. Non più un eroe, la cui sfera d'azione si presenta come illimitata e super-umana, il personaggio individualizzato, come direbbe Nortop Frye (1969 [1957]), perde la sua eccezionalità, nel senso che non è superiore né agli altri uomini né all'ambiente in cui si trova, ma acquista singolarità poiché, nelle sue insicurezze, nelle sue gioie e nei suoi dolori, è molto più singolare, irripetibile e unico di qualsiasi eroe mitico.

David Fishelov (1990) riassume bene queste due connotazioni del concetto di individualità condensandole in quella categoria tassonomica da lui stesso definita “*pure individual*”: un personaggio di questo tipo si presenta come un individuo unico e irripetibile piuttosto che come una funzione narrativa generica (allontanandosi quanto maggiormente possibile dal polo del personaggio-funzione) o un elemento “topico” rintracciabile in vari testi. La sua individualità si manifesta innanzitutto sul versante del testo, in cui abbiamo la dettagliata rappresentazione di una mente finzionale (Palmer 2004) instabile e di un mondo interiore volubile, entrambi soggetti a un processo di evoluzione e trasformazione. Sul versante del mondo diegetico, inoltre, questa figura si traduce e si incarna in un individuo dotato di una personalità sfaccettata, ricca di elementi, variabile e per questo particolare e irripetibile. Come Fishelov scrive a proposito di Emma Bovary, uno dei personaggi secondo lui più rappresentativi di questa categoria,

One may, of course, attach some general, typical labels to her; but at the same time one feels the necessity to qualifying them: she is a charming young woman, but sometimes her actions are not commendable; she is very intelligent, but sometimes misapprehends basic facts; [...] in short, there is no simple category into which she can easily be squared. Thus, because her character is so richly and elaborately represented on the textual level and because of the complexity of her character on the constructed level, she becomes a “pure” individual (1990, 432).

Da questo punto di vista il personaggio individualizzato eredita buona parte dei suoi tratti dall'eroe romantico e, nello specifico, dall'eroe byroniano (Stein 2004): un

personaggio – nella quasi totalità dei casi di genere maschile, come messo in evidenza da Mittell quando parla dell’ossessione della serialità televisiva per gli “hideous men” (2015, 142) – carismatico, animato da forti passioni e conflitti; un personaggio fondamentalmente imperfetto, dalla personalità inquieta e che agisce in disaccordo con la società in cui vive e i suoi valori, preferendo a essi un proprio codice di condotta morale. Per esprimere la sua forte individualità e visione di mondo, il personaggio individualizzato così come l’eroe romantico *si ripiega su se stesso*, non solo presentandosi come un soggetto specifico, unico e irripetibile, ma anche mostrando apertamente quella che Hegel, nell’*Estetica* (1835) aveva chiamato “il lato soggettivo della disposizione d’animo” (1978, I, 255). L’eroe romantico, come il personaggio individualizzato, “is more problematic than the remarkable protagonist who wanders in an unreal world conquering foes and restoring order” (Zipes 1970, 21-22). Si tratta, in entrambi i casi, di un personaggio insoddisfatto, inquieto, un “eroe malinconico” (Balló, Pérez 2007) con un mondo interiore problematico e in costante trasformazione. Esso non si conforma ciecamente alle norme narrative, che lo renderebbero a quel punto solo la manifestazione di un tipo, né tanto meno alle norme sociali che lo porterebbero a sovrapporsi a uno stereotipo. Al contrario, il personaggio individualizzato e quello romantico condividono una tendenza alla resistenza, che li porta ad affermare la propria individualità, forti di un tipo di narrazione – come quella romantica e quella della serialità televisiva – che organizza la vicenda non sul raccontare quello che è già avvenuto in un fantomatico “prima” ma su quello che avviene mentre si racconta (Eco [1964] 2016).

Il legame che unisce il personaggio individualizzato con l’eroe romantico è evidente anche quando si osserva la sua individualità dal punto di vista del sistema relazionale. Per entrambi l’individualità diventa sinonimo sia di isolamento, sia di protagonismo. Questo tipo di eroe, scrive Jack Zipes “represents the primacy of the individual over society” (1970, 31), stagliandosi, forte della sua interiorità e della individualità, sulla massa indistinta. Come l’eroe romantico il personaggio individualizzato è il vero centro focale della trama, distaccandosi dai personaggi secondari – i “minor characters”, direbbe Woloch (2009) – che lo accompagnano in virtù del suo maggior approfondimento, dello sviluppo della sua identità e dell’estroflessione del suo mondo

interiore. A fronte di una morfologia che, come si approfondirà, è identificabile come complessa, il personaggio individualizzato “vive” in un mondo narrativo abbastanza semplice, fondato sull’assunto che al centro della narrazione ci sia la sua interiorità e il suo processo di sviluppo e crescita. I *serial drama* che impiegano il personaggio individualizzato impostano il ritmo narrativo e la successione degli eventi sul personaggio stesso, il quale diventa il propellente che spinge avanti la trama. Simili narrazioni avanzano alternando due momenti diversi che, per utilizzare due concetti fondamentali dell’estetica romantica hegeliana, possiamo chiamare “situazione” e “azione”. La situazione, scrive Arrigo Stara citando lo stesso Hegel, costituisce “l’occasione irripetibile nella quale l’individuo romantico, tanto a lungo schiacciato dal mondo, può finalmente dimostrare quanto dentro di lui era rimasto fino ad allora «non sviluppato e latente»” (2004, 125-126). Le situazioni pongono il personaggio individualizzato, così come l’eroe romantico, nella posizione di poter rivelare la propria interiorità. Frank Underwood di *House of Cards* è uno dei personaggi televisivi in cui il potenziale della situazione è espresso al meglio, poiché esplicita i momenti di rivelazione rompendo la quarta parete e mettendo gli spettatori a parte dei suoi pensieri, delle sue intenzioni e considerazioni. Nel susseguirsi delle situazioni, tuttavia, ad un certo punto ne arriva una che costringe il personaggio a confrontarsi con il proprio dissidio interiore, e il personaggio deve passare all’azione. Questo secondo concetto hegeliano denota, scrive sempre Stara, che all’individuo romantico, così come al personaggio individualizzato, “non rimane altra scelta che slanciarsi in un conflitto in cui sarà chiamato a svelare «la sua vera natura, il vero nocciolo della sua disposizione d’animo e della sua capacità»” (2004, 126). È in questi momenti d’azione che il personaggio individualizzato modifica la propria identità e si sviluppa. L’accesso all’interiorità e il suo sviluppo devono, infatti, necessariamente esprimersi per mezzo di una concreta azione (a maggior ragione se si tratta di un personaggio che si esprime per immagini) che rivela il suo specifico “modo d’essere”.

A questo punto è opportuno entrare nel vivo della questione e sviscerare le caratteristiche del personaggio individualizzato sia dal punto di vista della sua morfologia “complessa” che della “semplicità” del mondo narrativo di cui fa parte.

## 5.2. Emma Bovary & Co: la morfologia *complessa* del personaggio individualizzato

Pensiamo, per un momento, alla serie *Outlander* e ai suoi due personaggi principali, Jamie Fraser e Claire Randall Fraser. Nella prima stagione, Claire Randall è un'ex-infermiera che, dopo aver prestato servizio durante la Seconda Guerra Mondiale da pochi anni terminata, si reca assieme al marito Frank in Scozia per una vacanza. Qui, durante una passeggiata presso antichi ruderi druidici, Claire si ritrova scaraventata magicamente nella Scozia del XVIII secolo. Varcata letteralmente la soglia di questo mondo straordinario, così lontano da quello da cui proviene, Claire affronta un cospicuo numero di peripezie: il celare la propria identità di donna proveniente del futuro, vedersela con una società molto diversa dalla sua in fatto di diritti e opportunità di gender, difendersi dall'accusa di stregoneria che le è rivolta a causa delle sue abilità di conoscenze come guaritrice, destreggiarsi nelle intricate questioni politiche dei clan scozzesi alla vigilia dell'ultima insurrezione giacobita contro l'Inghilterra, e via dicendo. In tutto questo, Claire incontra Jamie Fraser, un nobile scozzese di cui si innamora e che diventa, poi, suo marito. Il rapporto tra i due è complicato, sfaccettato e ricco di sfumature: Claire è divisa tra le sue due vite – tra l'altro in epoche diverse – e i suoi due amori, mentre Jamie deve dapprima fare i conti con il sentimento profondo che nutre per Claire, una donna che lui sa provenire dal futuro, e il suo dovere verso il clan nella delicata congiuntura storica in cui si trovano. Attorno alla coppia, poi, ruota un cospicuo numero di personaggi, anch'essi piuttosto sfaccettati per essere secondari. Uno fra tutti il capitano “Black” Jack Randall, spietato e sadico antenato del gentile e amabile Frank nonché nemesi di Jamie e tra i principali *villain* della storia, che si trova sempre in bilico tra la sua carriera di soldato di Sua Maestà e il fatto di essere gay e ossessionato da Jamie.<sup>190</sup> Questa ricca rosa di personaggi si trova immersa in una vicenda assai dinamica, fitta di eventi narrativi che intrecciano diversi piani, da quello intimo e personale della storia d'amore di Jamie e Claire a quello storico della

---

<sup>190</sup> La stessa stratificazione e il chiaroscuro dei tratti che caratterizza l'identità di Jamie è riscontrabile anche in altri personaggi della serie, come la famiglia di Jamie (gli zii Dougal e Colum Mackenzie, la sorella Jenny Murray, ect.), Brianna (la figlia di Claire e Jamie), il fidato amico Murtagh, la viaggiatrice del tempo e fanatica giacobita Geillis Duncan, e via dicendo. La presenza di personaggi complessi e sfaccettati anche in ruoli secondari è una delle marche distintive della serie.

rivoluzione giacobita e della sua repressione. In questo capolavoro di intreccio melodrammatico<sup>191</sup> e stratificazione di varie linee narrative, Jamie e Claire si distinguono dai classici personaggi del *romance* in costume. Entrambi ci appaiono come personaggi particolarmente complicati, sfaccettati, volubili e ricchi di tratti caratterizzanti che si svelano man mano che la narrazione pone nuove sfide a loro e alla loro relazione: Claire è rappresentata come una donna capace, volitiva e tenace, anche se non certo infallibile e, anzi, sotto certi aspetti fragile e in bilico tra le sue due vite (almeno fino alla terza stagione), fattori che la distanziano dalle protagoniste prevedibili e moralmente monodimensionali del *romance* classico (Cawelti 1976); Jamie, dal canto suo, è un esempio magistrale di “complex masculinity”,<sup>192</sup> configurandosi come un eroe “romantico” e melodrammatico in piena regola (un guerriero bello e coraggioso, mirabile e carismatico, posto dal fato in situazioni di pericolo) ma, al contempo, anche come un ragazzo ingenuo, vergine fino all’incontro con Claire e traumatizzato dall’aggressione sessuale subita dal Capitano Randall.

La ricchezza della trama e la grande quantità di eventi che occorrono ai due personaggi sono un coefficiente decisivo nella conformazione della loro identità, che si modella oscillando tra evoluzione e resilienza. Questa instabilità identitaria, il cui frutto è, per l’appunto, un personaggio multi-dimensionale, combattuto e tratteggiato in modo approfondito, si genera da un processo fondamentalmente dialettico. Alla sua conformazione concorrono da un lato le tribolazioni che la trama pone sul cammino dei due personaggi, costringendoli così a evolversi, dall’altro una caratterizzazione che nasce fin da subito come fluida, le cui dominanti – ovvero i tratti che stabiliscono il nucleo identitario – non sono definibili in senso assoluto. Nella prima stagione, per esempio, Claire è profondamente combattuta tra l’amore per Jamie e quello per Frank, tra la sua nuova vita e quella precedente che aveva nel XX secolo. Messa davanti alla scelta di tornare nel suo tempo o rimanere con Jamie nel 1743 (01x11, “Il marchio del

---

<sup>191</sup> *Outlander* è una serie che rispetta i canoni del melodramma classico individuati da Cawelti, come per esempio l’attenzione posta su sentimenti ed emozioni appartenenti a singoli individui piuttosto che incentrare la vicenda su una comunità, l’uso della spettacolarità e dell’ambientazione per far risaltare l’intensità dei sentimenti dei personaggi; un moralismo complesso, in cui i personaggi possano andare incontro a “trials and tribulations” senza che il loro comportamento danneggi le simpatie del pubblico.

<sup>192</sup> Cfr. Lane, Casey. “The Complex Masculinity of ‘Outlander’s Jamie Fraser”. *Bitch Flicks*, 22 giugno 2015, URL [http://www.bitchflicks.com/2015/06/the-complex-masculinity-of-outlanders-jamie-fraser.html#.W2f9-xS-\\_pc](http://www.bitchflicks.com/2015/06/the-complex-masculinity-of-outlanders-jamie-fraser.html#.W2f9-xS-_pc) consultato il 3 agosto 2018.

diavolo”), Claire sceglie Jamie. Questo climax drammatico le dà l’occasione di tagliare i ponti con la sotto-trama di Frank e di concentrarsi unicamente su Jamie e offrendo contemporaneamente alla narrazione l’occasione per focalizzarsi interamente sul *romance* della coppia protagonista, eppure Frank rimane una costante anche nei successivi episodi. In un personaggio dalla caratterizzazione così complessa come Claire, la “questione Frank” non è solo un mattoncino inerte che ha contribuito alla costruzione della sua identità e che può essere rimosso, ma è parte integrante e attiva del suo mondo interiore, che, se “ridestata”, è in grado di innescare eventi importanti (a tal punto da mettere a rischio la relazione con Jamie, come accade negli episodi 02x06 “La promessa infranta” e 02x07 “Faith”).

La stratificazione del ricco e prismatico mondo interiore e il modo in cui questa interiorità emerge nel corso della trama non sono gli unici fattori di complessificazione di questi personaggi. Concentriamoci, per un attimo, sull’episodio 03x06, “A. Malcom”, in cui Claire, in seguito alla sua ricomparsa nel XX secolo alla fine della seconda stagione, decide di tornare nel passato da Jamie, dopo che sono passati più di vent’anni dal loro ultimo incontro. Gli spettatori hanno passato i cinque episodi precedenti osservando le vite separate della coppia, come i due abbiano cercato di andare avanti nelle loro vite e come siano cresciuti. Il momento della *reunion* tra i due è straordinariamente ricco di pathos, generando aspettative e curiosità negli spettatori e confermandosi per questo come uno tra i maggiormente (melo-)drammatici della serie. L’effetto dirompente di questo momento e l’ingente picco emotivo che riesce a creare derivano dal fatto che i due personaggi sono entrambi molto cambiati rispetto al loro ultimo incontro, e che non vi sia la certezza che essi provino ancora gli stessi sentimenti. L’episodio successivo (3x07, “Crème de Menthe”), per questa ragione, è in buona parte dedicato a come Jamie e Claire debbano sostanzialmente conoscersi nuovamente, a come, dopo vent’anni separati, entrambi temano di non essere più le stesse persone né di amarsi come un tempo. Questi due episodi ci offrono, tematizzando la questione del cambiamento dei due protagonisti all’interno della diegesi, lo spunto per introdurre la questione dello sviluppo del personaggio individualizzato, e di come esso riesca a evolversi sia esteriormente che interiormente.

### 5.2.1. Una “complessità centripeta”: sviluppo e interiorità

Un personaggio che si sviluppa è un personaggio in cui gli eventi non si accumulano su un *kernel* identitario che rimane costante (come avviene nel caso del personaggio stereotipato) ma in cui essi *entrano* nel nucleo modificandolo. Ogni personaggio individualizzato, anche se parte da un set di formule di genere (come quelle del *romance* per quanto riguarda Jamie e Claire), grazie all’ esplorazione e alla “mostrazione” della sua interiorità, alla complessità e stratificazione del suo mondo interiore e alla sua capacità di svilupparsi, arriva a essere unico e percepito come un *individuo*. Il personaggio individualizzato si configura quindi come un essere finzionale stratificato e multi-dimensionale, la cui caratterizzazione non si esaurisce in pochi tratti ma in una molteplicità di elementi che, in un processo dinamico di crescita e approfondimento, emergono, scompaiono, mutano e si evolvono nel corso della narrazione. Il fattore temporale ricopre in questo processo una funzione decisiva, dal momento che l’identità del personaggio si scopre in modo progressivo sfruttando una struttura seriale continuativa e *orizzontale* che, di puntata in puntata, svela un frammento (del suo mondo interiore, dei rapporti con gli altri personaggi, delle azioni che compie e dei percorsi narrativi che segue, delle sue *backstories*, ecc.) e permette al pubblico di conoscerlo in modo maggiormente approfondito. Anziché avere un forte nucleo identitario ripetuto episodio dopo episodio, come per il personaggio stereotipato, l’identità del personaggio individualizzato si costruisce con un processo in cui i tratti, le dimensioni e le funzioni emergono nel corso del tempo e possono ripetersi, modificarsi e/o variare del tutto. Per questo motivo è possibile affermare che si tratta di un tipo di personaggio assai *complesso*. Dal momento che quando si ha a che fare con i personaggi seriali la definizione di complessità può diventare nebulosa, una precisazione a questo punto è d’obbligo. Nella fattispecie, alla “complessità” in relazione alla morfologia si associano sostanzialmente due diverse accezioni: elaborazione e sviluppo.

Come abbiamo già visto in precedenza (§ 2.2.2 e 2.2.3), l’identità di ogni personaggio seriale si costruisce come una “concordanza discordante” contraddistinta da una caratterizzazione articolata che include elementi stabili e altri variabili. Nel gioco dialettico che si crea tra stabilità ed evoluzione i personaggi possono comportarsi con

rigidità oppure con flessibilità. “Un’identità che resta la medesima” scrive Giovanni Bottioli, “è chiaramente un’identità rigida” (2001, 36), come dimostra di essere quella del personaggio stereotipato che, nonostante la stratificazione identitaria risultante dall’avanzamento della trama, rimane quanto ancorato al polo della medesimezza. Trattandosi di un personaggio seriale è ovviamente soggetto a un’accumulazione (Pearson 2007) che, però, non si traduce necessariamente in spessore, approfondimento e multidimensionalità. Il nucleo identitario del personaggio stereotipato deve rimanere quanto più possibile costante per assicurare coerenza e stabilità a una narrazione episodica e quindi frammentata. Di conseguenza, l’accumulazione degli eventi e lo svolgimento della trama portano il personaggio a stratificarsi, senza però modificare davvero il suo *kernel* identitario. Seguendo le argomentazioni di Mittell, questo modello di caratterizzazione è definibile *character elaboration*, il quale “exploits the serial form to gradually reveal aspects of a character over time so that these facets of the character feel new to the audience, even if they are consistent and unchanging character attributes” (2015, 138). L’elaborazione è un processo di caratterizzazione che riguarda ogni personaggio inserito in una narrazione seriale, ma ci sono personaggi per cui essa risulta insufficiente a descriverne la complessità. Nel caso di personaggi dotati di un’“identità flessibile”, ovvero, continua Bottioli, di “un’identità in grado di esprimere la differenza e di tollerare una continua metamorfosi” (*ibidem*), non ci si può limitare a parlare di accumulazione e stratificazione, ma è opportuno, invece, riferirsi a questo tipo di complessità in termini di *sviluppo*.

Generalmente, con il termine sviluppo intendiamo quel procedimento tramite cui il personaggio arriva a modificarsi lungo il corso della vicenda conseguendo, come sostiene Roberta Pearson, un “higher degree of self-awareness” attraverso “life transforming decisions” (Pearson 2014, 162). La complessità propria del personaggio individualizzato, quindi, è quella che entra all’*interno* della sua stessa morfologia, intaccando la stabilità del suo nucleo identitario e sviluppandolo nel tempo, arrivando in alcuni casi a trasformarlo completamente. Per questo motivo, la complessità specifica del personaggio individualizzato è definibile, sempre seguendo le argomentazioni di Mittell, come una complessità *centripeta*,

where the narrative movement pulls the actions and characters inward toward a more cohesive center to establish a thickness of backstory and character depth that drives the action. The effect is to create a storyworld with unmatched depth of characterization, layers of backstory, and psychological complexity building upon viewer experiences and memories over its numerous seasons (2011).

La complessità dell'identità è una faccenda in questo caso interna al personaggio stesso e riguarda l'accesso che ci è consentito alla sua *interiorità*. Il termine interiorità, o *personhood* (Margolin 1989, 4) identifica la "dimensione mentale" e il mondo interiore del personaggio, comprendente eventi cognitivi, emotivi, volitivi e percettivi, stati interiori, set di credenze, attitudini, desideri, obbiettivi, intenzioni e disposizioni.<sup>193</sup> Potremmo sintetizzare quanto appena detto affermando che il personaggio individualizzato, basandosi per la sua costruzione sull'accentuazione della propria *personhood*, smette di *essere* un carattere per *avere* carattere. Amélie O. Rorty sintetizza la faccenda scrivendo che

"To be a character" is to maintain a few qualities, nourish them to excess until they dominate and dictate all others. A character is delineated and thus generally delimited. To "have character" is to have reliable qualities, to hold tightly to them through the temptations to swerve and change (1976, 305).

È proprio tramite la scoperta della propria *personhood* che il personaggio si individualizza e che, esprimendosi in tutta la sua specificità, assume le caratteristiche di un individuo, di una persona, anziché di un ruolo narrativo. Rorty, a tal proposito, afferma che

the person thus comes to stand behind his roles, to select them and to be judged by his choices and his capacities to act out his personae in a total structure that is the unfolding of his drama. [...] The idea of a person is the idea of a unified center of choice and action (*ivi*, 309).

---

<sup>193</sup> Lo scrittore libanese naturalizzato francese Amin Maalouf definisce l'identità di una persona (ma il discorso vale anche per la *personhood* di un personaggio), come un qualcosa che "is like a pattern drawn on a tightly stretched parchment. Touch just one part of it, just one allegiance, and the whole person will react, the whole drum will sound." Cfr. Maalouf, Amin. *In the Name of Identity: Violence and the Need to Belong*. 1996. New York, Arcade Publishing, 2001, p. 26.

L'interiorità e il suo sviluppo nel tempo costituiscono il punto nevralgico della morfologia del personaggio individualizzato. Ciononostante, non tutti i personaggi che appartengono a questa categoria si sviluppano allo stesso modo e con gli stessi risultati, dipendendo in larga misura dalle modalità con cui il personaggio viene in contatto con gli altri suoi simili e con il mondo narrativo. L'interiorità del personaggio deve intendersi, infatti, secondo una *concezione relazionale*,<sup>194</sup> per utilizzare la terminologia di Bottirolì: il mondo interiore del personaggio non si configura come un'“interiorità ‘originaria’, opacizzata dai rapporti col mondo” (2007), ma è invece un qualcosa che dipende anche da fattori di carattere esterno al personaggio stesso, vale a dire gli eventi della trama, l'impalcatura narrativa, la disposizione e la caratterizzazione degli altri personaggi. A seconda di come la *personhood* del personaggio entra in relazione con questi fattori si possono ottenere diversi schemi e gradi di sviluppo.

Una prima modalità di sviluppo concerne un processo di maturazione e di crescita fisica, emotiva e psicologica che si manifesta nel corso del tempo, quando personaggi all'inizio giovani invecchiano. Daenerys ne *Il trono di spade* è sottoposta esattamente a questo tipo di sviluppo, partendo, nella prima stagione, come una bambina inesperta e bisognosa di essere guidata per arrivare, nell'ottava, a essere una temibile regina che invade un continente per conquistarlo. Un altro caso interessante è rappresentato dai personaggi di *The 100*, una serie che, infatti, si propone in modo evidente come una sorta di *Bildungsroman* in chiave fantascientifica. Clark, Bellamy, Octavia, Jasper e Raven, tra gli altri, vengono spediti sulla terra appena diciottenni, dovendosi cavare da soli nell'affrontare un ambiente ostile e relazioni sociali non istituzionalizzate. Nel corso delle puntate accade un'incredibile quantità di eventi, alcuni anche dal peso capitale nell'economia della trama (*turning points*, finali di stagione e *cliffhangers*). I ragazzi protagonisti maturano molto velocemente, ma il loro sviluppo, connesso alla maturazione fisico-emotiva che accompagna il passaggio dall'adolescenza all'età adulta, è limitato a un processo di crescita velocizzata, senza che i tratti caratterizzanti che costituiscono la loro identità mutino in maniera sostanziale. Tant'è che, in fin dei conti, questi personaggi continuano a comportarsi nello stesso modo di fronte a diverse

---

<sup>194</sup> Seguendo la strada inaugurata dalla psicoanalisi di Freud e di Lacan, l'identità si concepisce, secondo questa linea di pensiero, nelle identificazioni e quindi nei rapporti con l'altro. Cfr.

situazioni (e nel caso di Bellamy ciò è particolarmente evidente), commettendo spesso gli stessi errori e dimostrando, così, di non aver imparato realmente la lezione né di essere “cresciuti”.

Un secondo grado di sviluppo è quello che riguarda il lato emotivo-psicologico. Don Draper, il protagonista di *Mad Man*, si offre come un magnifico esemplare di questo modello, presentandosi come un personaggio problematico e dotato di una profondità psicologica rara che, in più di un’occasione, diventa il fulcro di interesse della narrazione. Nell’arco delle sue cinque stagioni la serie mostra sprazzi del passato di Don, gli eventi positivi e negativi, le “ferite”<sup>195</sup> e i traumi che ne hanno conformato l’identità e lo hanno reso l’uomo che vediamo, spiegando così i suoi comportamenti, gli atteggiamenti verso i colleghi, le donne e così via. Tuttavia Don è un personaggio che, nonostante la sua inquietudine emotiva e psicologica, si può dire non cambi mai davvero: lo incontriamo donnaiolo, a caccia di idee e brunette, e tale lo lasciamo nell’ultima puntata della serie. L’aver accesso alla sua interiorità e alle ferite emotive che lo hanno portato dove si trova adesso – che ci sono “mostrate” attraverso il particolare stile di messa in scena, i dialoghi, la musica, la trama stessa delle singole puntate e delle quali possiamo apprezzare note e sfumature – non implica, infatti, che essa necessariamente si trasformi.

Un ulteriore arco di sviluppo, anche se impostato su una costruzione narrativa diversa, è quello che Mittell definisce “character overhaul” (2015, 138), in cui un personaggio va incontro inaspettatamente a un cambiamento radicale e drammatico che imprime una svolta alla sua identità. È un tipo costruzione che si trova molto spesso nei (*teen*) *drama*, specie quelli fantasy (il personaggio di Elena in *The Vampire Diaries* ne è un esempio palese) in cui la trasformazione è rappresentata da una transizione da umano a non umano, o in serie che insistono grandemente su una costruzione melodrammatica degli eventi narrati. *Pretty Little Liars*, *Revenge* e *Riverdale* sono serie che fanno abbondante uso di questo sviluppo dei personaggi, nelle quali vediamo le protagoniste vivere una sequenza senza fine di eventi sensazionali (ereditando, in buona sostanza, le

---

<sup>195</sup> Cfr. Ganz-Blattler, Ursula. “Récits cumulatifs et arcs narratifs”. In: Sepulchre, Sarah. *Décoder le séries télévisées*, cit., pp. 195-208.

tecniche rappresentative e narrative del *sensational melodrama*<sup>196</sup>) che sfiorano il picaresco. In questa trottola di eventi i personaggi cambiano la propria identità talmente spesso e in modo così repentino che il loro approfondimento interiore risulta essere una farsa piuttosto che un vero cambiamento: nonostante l'arricchimento del loro mondo interiore (dato dal continuo svelamento di *backstories* e tratti identitari celati), il cambiamento che essi sperimentano dura lo spazio di un momento, fino al successivo rivolgimento.

Infine, l'arco di sviluppo più completo è quello che comporta una modificazione tale per cui il personaggio non può tornare indietro e un tale approfondimento del suo mondo interiore che esso si manifesta in tutta la sua complessità. Mittell lo chiama "character transformation" e consiste nella trasformazione effettiva "of an adult, complete with a gradual shift of morality, attitudes and sense of self that manifest itself in altered actions and long-term repercussions" (*ivi*, 141). La caratterizzazione dinamica e trasformativa porta il personaggio a modificare in modo consistente e spesso permanente i tratti e le proprietà con cui era stato caratterizzato all'inizio della vicenda. Walter White di *Breaking Bad* è uno dei casi in cui questo tipo di sviluppo ha dato i suoi risultati migliori, restituendoci uno dei personaggi seriali più memorabili di sempre. Altri esempi rilevanti di personaggio individualizzato costruito secondo una caratterizzazione evolutiva sono Pablo Escobar di *Narcos*, Frank Underwood, Elliot Anderson di *Mr. Robot*, David Haller di *Legion*, nonché il quadruplo di donne protagoniste di *Big Little Lies*, Grace Marks di *Alias Grace* o ancora Offred di *The Handmaid's Tale*, Ray Donovan nell'omonima serie e Saul Goodman in *Better Call Saul*.

Una delle prerogative più interessanti di questi personaggi, derivante dal fatto che il loro mondo interiore è così ampiamente esposto e approfondito nelle sue sfaccettature, è che si tratta di caratteri "sfumati" e non chiaramente incasellabili nei classici ruoli narrativi

---

<sup>196</sup> Con la locuzione *sensational melodrama* si fa riferimento a quei prodotti della *popular fiction* (a partire dalla seconda metà del XIX secolo) e a una certa produzione cinematografica seriale tipica del cinema delle origini (compresa, all'incirca, nel decennio 1910-1920) caratterizzati dalla ricorrenza di elementi estetici, narrativi e tematici atti a suscitare "forti" emozioni nel pubblico: violenza espressa, criminalità, azioni rocambolesche (inseguimenti, salvataggi all'ultimo minuto, ecc.), donzelle in pericolo e/o eroine contrapposte a *villains*. Cfr. Singer, Ben. *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and Its Contexts*, New York, Columbia University Press, 2001.

del protagonista (buono) e dell'antagonista (cattivo) stabiliti dall'eredità melodrammatica delle serie televisive. Anzi sullo scenario della televisione narrativamente complessa i personaggi il cui sviluppo va in direzione di un vero e proprio approfondimento mostrano un ampio ventaglio di tratti emotivi e psicologici, ivi compresi quelli di spettro negativo. Non è una sorpresa che personaggi tendenzialmente definibili come positivi (o addirittura "buoni"), nella varietà e nell'instabilità della loro connotazione identitaria, attraversino momenti che li facciano percepire come "cattivi", immorali, antipatici e non simpatici. Né, al contrario, stupisce che personaggi etichettabili a primo acchito come cattivi mostrino un "lato umano" e un parterre di tratti psicologico-emotivo positivi che rendono più incerta e traballante l'etichetta morale che gli affibbiamo. Lo sviluppo trasformativo dei personaggi individualizzati, in altre parole, li rende personaggi altalenanti, non definibili una volta per tutte ma, al contrario, sempre in cerca di una definizione.

### 5.2.2. "Trans-soggetti" e antieroi

Il paradigma estetico della televisione complessa è, come ribadito più volte dallo stesso Mittell, una modalità di *storytelling* che fa della commistione dei generi una delle sue marche distintive. Tuttavia, la serialità televisiva sembra avere un rapporto privilegiato con il melodramma, da intendersi come "more a mode than a genre, an approach to emotion, storytelling, and morality that cuts across numerous genres and manifests in a wide range of media forms" (Mittell 2015, 233). Esso si pone come una sorta di "trans-genere",<sup>197</sup> un "modo di raccontare" (William 1998) che attraversa trasversalmente la fiction seriale, dalla quale è impiegato al fine di rendere manifeste e facilmente identificabili le antinomie morali tra il Bene e il Male, e di rappresentare una "moral legibility" (Williams 2012).<sup>198</sup>

---

<sup>197</sup> Il melodramma non è solo un "modo dell'eccesso" (Brooks) ma piuttosto è da intendersi come un modo che soggiace anche a narrazioni più realiste che, in virtù della natura seriale della loro narrazione, accumulano risposte emotive. Cfr. Williams, Linda. *On the Wire*. Durham (USA), Duke University Press, 2014.

<sup>198</sup> Similmente, Monica Dall'Asta e Federico Pagello notano che "melodrama is naturally inclined toward seriality. Its mission is to reiterate ad libitum the fictional restoration of justice for an audience whose desire for social equality is regularly frustrated in its everyday experience" (2016, 161).

In particolare, è molto forte il legame che si instaura tra personaggio seriale e melodramma. Convenzionalmente, i personaggi melodrammatici sono spesso intesi come *stock characters*, come cioè personaggi stereotipati che si fanno portatori di un – e uno solo – determinato valore morale, di segno totalmente positivo o negativo: l’eroe buono e virtuoso, il cattivo moralmente condannabile, il servo fedele (buono o cattivo a seconda del personaggio principale a cui è affiliato), la *damsel in distress* pura e innocente, la *femme fatale* tentatrice e così via. La netta polarizzazione del posizionamento morale dei personaggi è il frutto di una struttura drammatica che spinge questi ultimi a dividersi in fazioni che, inevitabilmente, devono scontrarsi l’una con l’altra. Quando tuttavia il conflitto melodrammatico polarizzato incontra la forma narrativa seriale, esso da un lato viene rinviato e procrastinato, dall’altro ravvivato e tenuto in gioco quanto maggiormente possibile per evitarne la risoluzione. Come si diceva nel paragrafo precedente, alla “situazione” deve seguire l’“azione” ma, anziché arrivare alla catarsi, l’andamento sinusoidale che Eco identificava come proprio della serialità riapre i conflitti, facendo seguire all’azione una nuova situazione con la quale il personaggio si deve confrontare.

Impostando la storia su una narrazione continua che reitera e/o rinnova il conflitto anziché risolverlo in modo definitivo,<sup>199</sup> la Grande Serialità televisiva (Cardini 2017) di impostazione melodrammatica fornisce ai personaggi una notevole possibilità di “gioco morale”, concedendo loro tempo e spazio per esprimere le proprie emozioni e svilupparsi. Ogni personaggio, in realtà, “in quanto implicato nella dinamica dei rapporti umani [...] sollecita la rappresentazione di questioni morali” (Testa 2009, 77), dato che la sua “costitutiva esposizione all’altro” lo ha posto di fronte a una generale “considerazione etica dei comportamenti propri e altrui” (*ivi*, 78). Tuttavia, i personaggi melodrammatici della serialità televisiva, nel loro essere individualizzati e non semplici figurine o personaggi stereotipati, amplificano e massimizzano il confronto con il lato etico e morale del proprio carattere. Presentandosi come interpreti di una crescita

---

<sup>199</sup> Una ridondanza che queste narrazioni seriali hanno desunto dalla soap opera, come ricorda Robert Allen (1985) definendo la modalità di narrazione delle soap un “paradigmatic storytelling”. In essa, gli eventi sono messi in sequenza uno dopo l’altro ma uno stesso evento (un conflitto per esempio) è ripetuto diverse volte, o, in alcuni casi, ne sono ripetute le basi ma ne è differita la fine, perdendo a ogni ripetizione un po’ del suo valore a favore delle ragioni emotive che esso suscita tra i personaggi.

personale e di uno sviluppo interiore, anche il loro posizionamento morale non si configura come fisso ma, al contrario, instabile e mutevole. La manichea distinzione tra gli eroi buoni da una parte e gli antagonisti cattivi dall'altra perde di significato in favore una situazione assai più sfumata, in cui i personaggi si caratterizzano, al contempo, come buoni e cattivi. Caduta l'idea di un assolutismo morale, i personaggi individualizzati sono spesso "cattivi" nel cui "comportamento delittuoso si scorge un'ombra di umanità" (Cardini 2017, 114), come per l'appunto dimostrano i tanti *antieroi* protagonisti di serie drammatiche di enorme successo (Walter White di *Breaking Bad*, Pablo Escobar di *Narcos*, Frank Underwood di *House of Cards* o John Smith di *L'uomo nell'alto castello*). Altrettanto di frequente, però, si vedono personaggi individualizzati che ad una prima impressione appaiono "buoni" ma che, nel corso della narrazione, si dimostrano non totalmente orientati al bene, dovendo fare i conti con situazioni e sentimenti negativi e diventando più fallibili, meno eroici ma più umani: i protagonisti di *L'uomo nell'alto castello*, Juliana Crain, Joe Blake e soprattutto Frank Frink, sono personaggi tendenzialmente di segno positivo dal punto di vista morale, e cionondimeno commettono azioni turpi, animati da sentimenti di segno negativo come vendetta, sopravvivenza a ogni costo, indifferenza alla vita, ecc. Lo stesso discorso si può fare anche per Rick Grimes di *The Walking Dead*<sup>200</sup> e per i personaggi di *The Leftovers*, che dietro una facciata di normalità nascondono oscuri segreti, o ancora per Saul Goodman di *Better Call Saul*, la cui ignavia e fallibilità lo portano ad agire spesso nel disprezzo per le conseguenze che le sue azioni hanno sugli altri. La serialità televisiva contemporanea ha trovato un eccezionale strumento narrativo per intrattenere il proprio pubblico, focalizzando la narrazione su un tipo di personaggio che, per usare le parole di Enrico Testa, è *relativo*, "preso in divenire: il suo mutamento nel tempo nella relazione e nel confronto con [...] «le crudeltà e gli incantesimi della realtà» appare il tratto più importante della sua fisionomia" (2009, 32). Un simile essere finzionale, il cui carattere è fondato non su fissità e medesimezza ma su mobilità e relativismo, mette a dura prova quell'assolutismo morale così facilmente rintracciabile

---

<sup>200</sup> In questo caso è interessante notare che il passaggio da una connotazione puramente positiva a una moralmente assai più sfumata è mostrato nel testo stesso, sancita dal fatto che Rick a un certo punto, dopo aver ucciso il suo migliore amico, si toglie la divisa da sceriffo, cioè da rappresentante convenzionale del bene.

quando si ha a che fare con i personaggi stereotipati. Basta pensare a come alcuni recenti prodotti televisivi abbiano posto il personaggio, scrive Testa,

di fronte alla scelta tra bene e male e, in generale, ad una considerazione etica del comportamento altrui. Talvolta ciò da luogo [...] alla raffigurazione di un'evoluzione del personaggio che si distacca dalla fissità [...] per presentarsi invece come interprete di una crescita sia intellettuale che morale (2009, 78).

Si tratta di una crescita e di un cambiamento che può andare in entrambi i sensi della morale, per cui i confini tra buoni e cattivi si fanno sfumati e labili. I personaggi individualizzati sono quindi personaggi in perenne crisi d'identità o, per meglio dire, la cui identità è, specie per quanto riguarda l'orientamento morale, instabile. Come sottolineato da Jordi Balló e Xavier Pérez, “i personaggi di ogni mitologia seriale acquisiscono un'identità precisa in quanto adottano forme invariabili nel comportamento, nell'ideologia, nella disposizione morale” (2007, 95), ma il personaggio individualizzato, andando incontro a un processo di sviluppo e di esposizione della propria interiorità, non riesce a sopportare “di vivere intrappolato negli invariabili canoni di comportamento” (*ibidem*), con cui ci è presentato all'inizio. Ecco che, quindi, esso cambia i propri connotati psicologici, emotivi e morali in un processo di modificazione che lo porta a mutare ed evolvere ogni suo aspetto: l'estetica identitaria di questi “eroi” è un'estetica della transizione, di un mutamento che ne modifica ogni aspetto – persino il segno morale – arrivando in alcuni casi a trasformarli nel loro opposto. Da questo punto di vista è di grande interesse e rilievo la riflessione condotta da Monica Dall'Asta e Federico Pagello (2017) a proposito dell'instabilità dello spettro morale di alcuni personaggi seriali, che li porta a definire il personaggio caratterizzato da questa volubilità morale e indefinitezza identitaria in termini di un “trans-soggetto”:

In melodrama, in other words, it all goes as if the instability of the moral categories (i.e. the risk of moral disorder posed by the action of evil forces) were mirrored in the peculiar instability of the characters' subjectivity, which can always easily move from one moral pole to the opposite one. [...] the characters of melodrama seem rather to be defined by a status of *trans-subjectivity* that allows them to

become the opposite of what they were when they were first presented to the audience (2016, 162).

I personaggi individualizzati sono soggetti per loro stessa natura mutevoli che, “lack any substantial identity: they simply occupy, and *always temporarily*, an arbitrary, more or less conventional position in the narrative's moral paradigm structure” (*ibidem*, corsivi originali). Man mano che la narrazione procede e il personaggio individualizzato si sviluppa e svela qualche lato nascosto del suo mondo interiore esso “salta” da una posizione morale a un'altra, configurandosi temporaneamente, a seconda della situazione drammatica, come buono oppure cattivo. Un esempio palese della trans-soggettività che caratterizza i personaggi individualizzati è offerto dalla serie *Black Sails*, i cui personaggi principali, come il Capitano Flint, Vane, Eleanor Guthrie, la prostituta Max e John Silver, operano secondo uno spettro morale davvero molto ampio e relativo: tutti loro compiono sia azioni malvagie (furto, omicidio, tradimento, inganno, ecc.) animati da sentimenti negativi (vendetta, avarizia, sete di potere, orgoglio ferito, ecc.), che atti eroici (salvataggi, alleanze, atti di amicizia e d'amore) frutto di impulsi interiori positivi (volontà di riscatto, compassione, amore, lealtà). Il capitano Flint, in quest'ottica, costituisce un coerente esempio di incoerenza morale venendoci presentato nella prima stagione come uno dei pirati più temibili del Mar dei Caraibi, in procinto di mettere le mani sull'oro trasportato sul ricchissimo galeone spagnolo *Urca de Lima*. Sebbene sembri che la conquista dell'oro sia per Flint solo un modo per accumulare ricchezze, potere e prestigio a Nassau, il vero motivo, svelato a poco a poco lungo le stagioni in cui si snoda la serie, risiede nel suo passato e ha a che fare con il sogno del suo amore perduto, Thomas Hamilton, di trasformare Nassau in una “nazione pirata” liberale e idealista. Per realizzare il suo obiettivo – svelatoci anch'esso gradualmente – Flint non esita però a sbarazzarsi di quelli che lui reputava essere suoi amici fidati, come i quartiermasti Hal Gates e Billy Bones,<sup>201</sup> a tradire i suoi alleati (che, comunque, lo ripagano con la stessa moneta),<sup>202</sup> a ingannare il proprio equipaggio trascinandolo

---

<sup>201</sup> Cfr. episodi 01x06, “VI” e 01x08, “VIII”.

<sup>202</sup> in particolare, Eleanor e Charles Vane intrecciano con Flint una rete di tradimenti tale per cui alla fine è impossibile stabilire chi ha tradito chi, né tanto meno stabilire la giustezza delle motivazioni che hanno portato ai vari tradimenti. Si veda, per esempio l'episodio 02x06, “XIV”, in cui Flint vende Vane alla marina britannica in cambio del suo rilascio.

verso imprese folli e via dicendo. Per queste ragioni, Flint è un ottimo esemplare di personaggio individualizzato: si presenta sin da subito come difficilmente incasellabile in uno stereotipo culturale o in un tipo narrativo; è psicologicamente opaco e complesso, a tal punto da distinguerlo tanto dagli altri personaggi del suo stesso mondo narrativo quanto da altri personaggi *simili* che possiamo osservare nel panorama seriale; è un personaggio la cui interiorità ci viene svelata in tutta la sua complessità poco alla volta, man mano che si sviluppa e si evolve; è un personaggio instabile e contraddittorio, un “trans-soggetto” che occupa una certa posizione morale solo in modo temporaneo, altalenando costantemente tra bene e male. Volendo utilizzare un’unica etichetta, anche se forse un po’ abusata, Flint è un perfetto *antieroe*.

Non stupisce, come si accennava a inizio del capitolo, che tra gli appartenenti alla categoria del personaggio individualizzato, nel suo essere narrativamente complesso, emotivamente e psicologicamente complicato e moralmente instabile, figurino molti degli anteroi che stanno colonizzando,<sup>203</sup> con una tendenza in crescita, la serialità televisiva complessa. Ora, se l’eroe costituisce un topos di cui le caratteristiche sono ben definite, l’antieroe risulta essere maggiormente sfuggente e polisemico, dal momento che comprende diverse sfaccettature (l’inetto, il fuorilegge, il riluttante, ecc.). Non è intenzione di queste pagine fare una fenomenologia dell’antieroe, questione che altri studi (Bernardelli 2016, Bruun Vaage 2015) hanno maggiormente approfondito, né riflettere sul perché in questi anni ci sia stato un ritorno<sup>204</sup> così prepotente della figura dell’antieroe. Si tratta di argomenti che, pur certamente meritevoli di essere affrontati specie riguardo alle implicazioni socio-culturali, escono dal tracciato del presente lavoro. L’antieroe in questa sede ci interessa perché ci aiuta meglio di altri concetti a riflettere sulla conformazione del personaggio individualizzato, rappresentandone forse il caso più emblematico e nitido. Che cos’è, infatti, un antieroe se non un personaggio

---

<sup>203</sup> Come nota lo stesso Mittell, “one common trait shared by many complex television series is the narrative prominence of unsympathetic, morally questionable, or villainous figures, nearly always male [...] a trend typically identified as the character type of the antihero” (2015, 142). L’antieroe è esattamente quel tipo di personaggio complesso che serve alle architetture narrative contemporanee, dal momento che si pone come una sfida per il pubblico.

<sup>204</sup> l’antieroe non è una figura nuova nel panorama della produzione culturale. Il termine, infatti, è attribuibile al Dostoevskij delle *Memorie del sottosuolo* (1864), ma è con la produzione culturale di massa che conosce un vero e proprio successo. Basti pensare al feuilleton, ai romanzi a puntate della cosiddetta “letteratura del delitto”, con protagonisti criminali e fuorilegge, nonché alla loro traduzioni cinematografiche, come i film seriali di *Zigomar*, (Victorin Jasset, FR, 1911) *Fantomas* (Louis Feuillade, FR, 1913) e *Les vampires* (Louis Feuillade, FR, 1915), cfr. Dall’Asta Monica. *Trame spezzate*. cit.

individualizzato (dotato di un mondo interiore ricco, sfaccettato e che attraversa un ampio spettro di tratti e posizioni morali anche contraddittorie tra di loro, la cui caratterizzazione si trasforma nel tempo a seconda del suo sviluppo e dell'evoluzione della trama) in cui è particolarmente evidente l'instabilità emotiva e morale, mescolando azioni e stati psicologico-emotivi buoni e cattivi? L'antieroe è il protagonista della narrazione ma, anziché essere connotato monoliticamente da tratti appartenenti allo stesso spettro morale come l'eroe o il *villain* classici, si presenta come un personaggio incerto, la cui bilancia morale fatica a trovare un equilibrio: si tratta, come già accennato, di un personaggio fondamentalmente malvagio, un criminale o persino un assassino connotato, però, da una complessità emotiva e psicologica tale per cui è impossibile appiattirlo sul ruolo di "cattivo", visto che la sua indole negativa è mitigata da sprezzi di umanità, debolezze e tratti caratteriali positivi. Scrive Alexis Pichard,

l'antihéros est bien le personnage central d'une oeuvre, le protagoniste, mais, contrairement au héros traditionnel, il n'est pas seulement constitué de qualités et apparaît, de fait, moins monolithique. Pourtant, comme le héros, il s'affirme comme étant guidé par une éthique, par une perspective téléologique. Les antihéros visent tous ce «souverain bien» que Kant définit comme l'accession au bonheur. La vertu (la volonté du bien) étant la condition du bonheur (bien absolu), le «souverain bien » est un bonheur moral. Mais, ce qui différencie l'antihéros du Héros, c'est précisément son rapport spécifique au concept de Kant (2012, 520).

Gli antieroi protagonisti delle serie televisive odierne posseggono spesso una motivazione positiva che li spinge all'azione (Walter White vuole assicurare sostentamento alla famiglia dopo la sua morte, il capitano Flint vuole trasformare Nassau in eden liberale), ma i modi per conseguire l'obiettivo sono quanto meno discutibili, quando non proprio amorali (corruzione, violenza, tortura, omicidio). Anche nel caso in cui essi non posseggano nessuna spinta positiva, come per Pablo Escobar di *Narcos*, di Hannibal Lecter nella serie *Hannibal* o per Norman Bates in *Bates Motel*, la loro ricca *personhood* mitiga l'aura negativa stemperandola con venature di umanità o,

quanto meno, come nel caso di un *rough hero*<sup>205</sup> quale Hannibal (ovvero un personaggio le cui mancanze sono precisamente di natura morale e connaturate nella sua stessa personalità), li rende degni di un beneficio del dubbio che ne impedisce una facile etichettatura come “villain”.

Da quanto detto sin qui nel personaggio individualizzato, e in modo assai evidente in quella sotto-categoria rappresentata dagli antieroi, la “questione morale” e l’assiologia assumono un peso consistente nel determinarne la conformazione. In quanto trans-soggetto, il personaggio individualizzato ricopre temporaneamente diverse posizioni morali in accordo con le evoluzioni della trama e il suo stesso processo di sviluppo. Ecco perché la forma sociale che più di altre incide nella conformazione di questi personaggi è quella della morale, intesa come l’insieme – “a whole”, direbbe Caroline Levine – dei principi generali che regolano il comportamento umano e le relazioni sociali. Infatti, la morale è, in senso generale, prima di tutto un arrangiamento e un principio ordinatore (la definizione di forma per antonomasia, secondo Levine) di comportamenti, disposizioni del carattere, principi e valori<sup>206</sup> che una determinata società si dà per controllare i propri membri. In tutti i personaggi finzionali la morale rappresenta una forma sociale che occupa una posizione di primo piano nella determinazione del carattere e dell’identità del personaggio: fa parte della sua connotazione “timica” (che, in semiotica, significa la tendenza emotiva e la disposizione affettiva di base) e ne guida le azioni. Il sistema valoriale e i principi morali

---

<sup>205</sup> Scrive Bernardelli, seguendo il pensiero di Anne W. Eaton (“Rough Heroes of the New Hollywood”, *Revue Internationale de Philosophie*, No. 4, 2011, pp. 511-524) che il *rough hero* è un personaggio che si contraddistingue per seguire un proprio codice morale (per quanto amorale possa essere). In questo modo, “noi spettatori veniamo in un certo senso sedotti dal *rough hero* e la nostra simpatia, rispetto e ammirazione vengono rivolti in favore del protagonista negativo contro le stesse forze del bene” (2016, 27). Anne W. Eaton, per l’appunto, distingue nettamente tra l’antieroe e il *rough hero*, intendendo il secondo come una tipologia di personaggio a parte, ma strettamente legata al primo. Scrive la studiosa: 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). Si veda anche Eaton, Anne W. “Robust Immoralism”. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* Vol.70, No. 3, 2012, pp. 281-292.

<sup>206</sup> Scrive Peter Levine: “we connect our specific moral ideas to others in numerous meaningful ways. We see causation, implication, similarity, and other relations between pairs of moral ideas; and the result is a complex network that has interesting network features (centrality, modularity, gaps)”. Cfr. Levine, Peter. “social criticism as reading social forms”. *Peterlevine.com*, 21 gennaio 2015, URL [peterlevine.ws/?p=14766](http://peterlevine.ws/?p=14766) consultato il 17 agosto 2018.

costituiscono un ingrediente fondamentale per la costruzione dell'identità di qualunque personaggio sotto due aspetti diversi ma strettamente intrecciati e interdipendenti. Da un lato, una certa morale plasma l'identità del personaggio perché ne guida le azioni, le reazioni e le motivazioni, dando origine alla sua *caratterizzazione assiologica*, un termine che, lungi dall'universalismo e dalla generalizzazione di Greimas,<sup>207</sup> fa riferimento al sistema di valori e alle qualità morali su cui è costruito il personaggio e che ne orientano le azioni lungo l'arco narrativo. Dall'altra, il personaggio è "letto"<sup>208</sup> dal pubblico in funzione di un giudizio morale che permette a quest'ultimo di etichettarlo sulla base delle informazioni fornite dal testo come buono o cattivo, morale o amorale, in modo anche abbastanza intuitivo. Il pubblico interpreta il personaggio sulla base della condivisibilità o meno dei valori che lo muovono (una condivisibilità che deriva dai principi morali seguiti dal pubblico). Entrambi questi aspetti non hanno mai rappresentato un grosso problema, fino alla comparsa del personaggio individualizzato e dell'antieroe. Costruendosi sull'introspezione e lo sviluppo del mondo interiore la morfologia di questa tipologia di personaggi pone nuove problematiche, e il motivo va ricercato nel fatto che questi esseri finzionali "giocano" con la morale e la dimensione assiologica confondendola, modificandola e facendola così balzare al centro della scena. Ponendo la questione in termini neo-formalisti, potremmo dire che la forma sociale della morale, venendo in contatto con una forma estetica che favorisce l'approfondimento interiore e lo sviluppo, conforma un personaggio che assume i tratti dell'antieroe, o per usare l'espressione più generica coniata da François Jost (2015), dell'"eroe negativo". La massiccia presenza di personaggi individualizzati (e specialmente di antieroi) potrebbe essere spiegata, seguendo le argomentazioni di Jost, dal venire meno nella società americana odierna di una morale che divide buoni e cattivi in senso netto e assoluto. Al contrario, quella

---

<sup>207</sup> Si veda, in particolare, *Maupassant. La sémiotique du texte: exercices pratiques*, Parigi, Seuil, 1976. trad. it. Marrone, Gianfranco (a cura di), *Maupassant. Esercizi di semiotica del testo*, Torino, Centro Scientifico Editore, 1995.

<sup>208</sup> Che i personaggi, infatti, vengano valutati dal punto di vista della loro morale è una pratica acclarata già da molto tempo. David Hume, già nel 1757 (ne *La regola del gusto*), scriveva: "where vicious manners are described, without being marked with the proper characters of blame and disapprobation; this must be allowed to disfigure the poem. [...] We are not interested in the fortunes and sentiments of such rough heroes: We are displeas'd to find the limits of vice and virtue so much confounded" ("Of the Standard of Taste,". In: Hume, David. *Essays Moral, Political, and Literary*, Indianapolis, Liberty Classics, 1987, p. 246).

stessa società privilegia una morale “immanente”,<sup>209</sup> fondata su un’impalcatura utilitarista (alla Bentham e alla Mill) in cui vige la regola per cui il fine giustifica i mezzi: come sostiene Jost, “ce qui est en jeu, ici, c’est la suprématie d’une morale naturelle sur l’état de droit” (2015, 72). Basandosi su una (forma di) morale con simili caratteristiche, la caratterizzazione assiologica del personaggio individualizzato non si fonda su un valore certo e definito ma, al contrario, su un valore cangiante e temporaneo. Inoltre, il valore che muove il soggetto dell’azione non deve più necessariamente essere positivo ma, al contrario, come testimonia l’abbondanza di antieroi e di *rough heroes* protagonisti di serie televisive contemporanee, esso è spesso negativo. Di conseguenza – e veniamo alla faccenda dell’interpretazione – “sono in questione soprattutto la chiarezza e l’individuabilità della bontà e della malvagità” e quindi “i valori diventano un problema di orientamento dello spettatore (Braga 2003, 62, nota 132) e di come questi si pone dei confronti dei personaggi, se tramite un *allineamento* oppure un’*alleanza*. Utilizzando il vocabolario di Murray Smith (1995), il termine allineamento identifica sostanzialmente il punto di vista (ovvero tramite l’ottica di quale personaggio, un processo che Smith chiama “subjective access”) e le strutture testuali tramite cui gli spettatori hanno accesso al mondo narrativo, mentre con alleanza si identifica la risposta emotivo-cognitiva del pubblico a questo vede accadere sullo schermo. Tramite l’*alignement*, come riassume Andrea Bernardelli, lo spettatore viene guidato a “simpatizzare o meno con un personaggio in ragione della qualità morali da lui esibite nella narrazione” (2016, 35), mentre si può parlare di *allegiance* “quando il personaggio conquista l’approvazione morale dello spettatore che su questa base simpatizza con il personaggio” (*ibidem*). Con il personaggio individualizzato si è più propensi a sviluppare un allineamento che non un’alleanza. Per tornare all’esempio di *Black Sails*, il capitano Flint è tra i molti protagonisti di questa serie corale quello che costituisce il punto di ingresso primario che lo spettatore utilizza per entrare nel mondo finzionale, quello con il quale lo spettatore sviluppa un “allineamento”. Tuttavia, anche

---

<sup>209</sup> Per un approfondimento in materia si veda la recensione fatta da Emmanuel Taïeb al volume di François Jost, *Les nouveaux méchants. Quand les séries américaines font bouger les lignes du Bien et du Mal*. Cfr. “François Jost – Noires colombes et vilains messieurs”. [emmanueltiab.fr](http://emmanueltiab.fr), 7 maggio 2015, URL [emmanueltiab.fr/2015/05/francois-jost-noires-colombes-et-vilains-messieurs/](http://emmanueltiab.fr/2015/05/francois-jost-noires-colombes-et-vilains-messieurs/) consultato il 18 agosto 2018.

se l'accesso alla sua interiorità e lo sviluppo della sua identità nel corso della narrazione ci aiutano a capire meglio alcune delle sue azioni e le motivazioni dietro a esse, risulta spesso molto difficile trovarlo un personaggio “simpatico”<sup>210</sup> e con cui instaurare un'alleanza. Se, come suggerisce Noël Carroll, “it is our sympathy for the character that disposes us to regard her as inside our network of concern, and, therefore, to assess an injustice done to her as something perpetrated against one of ‘our own’” (2008, 179), con questa categoria di personaggi non è cosa semplice provare simpatie. Cionondimeno, è innegabile che si tratti di individui finzionali notevolmente intriganti, con i quali si arriva a stabilire un legame anche molto profondo<sup>211</sup> e che ben si prestano a venir impiegati nelle complesse impalcature narrative di cui fa sfoggio la serialità contemporanea. Smith (1999) parla in questo caso di “alleanze apparentemente perverse” che il pubblico instaura con quei personaggi la cui condotta viola i canoni comunemente accettati della morale, ma verso i quali è attratto e prova una forma di attaccamento.

### **5.3. Un mondo narrativo *semplice*: character-centered television dramas**

Come si è sostenuto in precedenza, l'identità del personaggio seriale, in quanto concordanza discordante, è data da un processo dialettico tra il suo carattere (medesimezza) e il mantenimento di questo carattere nel tempo (ipseità). Non in tutti i personaggi, tuttavia, questa dialettica produce gli stessi risultati. Nel caso del

---

210 È opportuno distinguere a questo punto tra empatia e simpatia. Per quanto riguarda il concetto di empatia cfr. Coplan, Amy. “Empathy and Character Engagement”. In: Livingstone, Paisley, Plantinga, Carl (a cura di), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Londra e New York, Routledge, 2009, pp. 97-110; Gaut, Berys. “Empathy and Identification in Cinema”. *Midwest Studies in Philosophy*, No. 34, 2010, pp.136-157; Neill, Alex. “Empathy (and) Film Fiction”. In: Bordwell, David, Carroll, Noël (a cura di), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, Madison (USA), The University of Wisconsin Press, 1996, pp. 175-194. Per descrivere il rapporto tra personaggio e spettatore pare maggiormente opportuno parlare di una “simpatia”. Si tratta di un attaccamento del pubblico che è descrivibile in termini di un “provare insieme con” il personaggio, piuttosto che un “provare dentro”, cioè immedesimarsi, empaticamente, nel personaggio. Noël Carroll sostiene che “sympathy is the leading emotional bond between viewers and movie protagonists” (2008, 78), e Carl Plantinga, sulla stessa lunghezza d'onda, osserva che “sympathy for a character leads the spectator to take a strong interest in the character’s well-being and develop strong concerns about story outcomes” (2009, 149).

<sup>211</sup> Daniela Cardini ben sottolinea questo punto quando afferma che “la complessità psicologica dell'antieroe ha il potere di impegnare lo spettatore in un'intrigante attività interpretativa ed empatica nel corso degli episodi, ben più coinvolgente rispetto all'opposizione classica tra personaggi totalmente buoni e totalmente cattivi” (2017, 88).

personaggio stereotipato, infatti, l'ipseità soccombe alla medesimezza perché il carattere rimane sostanzialmente stabile nel tempo e il personaggio, di conseguenza, non si trasforma né si sviluppa. Nel caso del personaggio individualizzato, invece, “le trasformazioni che spesso gli eventi inducono nel personaggio possono alterare la base di medesimezza via via conquistata rendendola meno decisiva per il riconoscimento dell'identità” (Braga 2003, 138). Le traversie a cui il personaggio individualizzato va incontro, che lo trasformano e ci obbligano a scavare più in profondità nel suo mondo interiore per coglierne l'identità, non intaccano però un suo aspetto fondamentale, vale a dire la sua posizione nella narrazione, la sua funzione e il suo ruolo narrativo. In altre parole, come ricordano Pearson e Massanger Davies,

television characters don't “develop” in the manner of characters in one-off fictional forms such as novels and films. While television characters can accumulate a huge array of biographical details over the course of several season, they can never experience emotional epiphanies that would cause them to relinquish their primary narrative function (2014, 159-160).

Indipendentemente dall'entità dello sviluppo e dal grado dell'accesso al mondo interiore del personaggio, da quanto improvvisa e/o rilevante sia la loro epifania, un tratto che rimane costante è la funzione di *perno* attorno a cui si costruiscono non solo la trama della serie televisiva, ma il suo intero mondo diegetico. Il personaggio individualizzato si colloca in prodotti la cui narrazione è strettamente “character-driven” ovvero, in poche parole, in cui è il personaggio che muove la storia e non la storia a muovere il personaggio (come avviene nelle narrazioni “plot-driven”). *Il trono di spade*, per quanto ricca di personaggi complessi, è una serie in cui il mondo diegetico e l'impalcatura narrativa costituiscono indubbiamente il fulcro: più che chiedersi “come evolverà Cersei?”, oppure “Daenerys troverà finalmente in Jon Snow la stabilità emotiva e l'amore?”, le domande che gli spettatori si pongono sono piuttosto “come evolverà la trama?” e “quale colpo di scena si nasconderà nel prossimo episodio?”. La serie kolossal prodotta da HBO adotta personaggi complessi, ma la cui individualità è inevitabilmente fagocitata dalla complessità dell'universo diegetico e dalla sua struttura narrativa. Una storia che si impernia sul personaggio, invece, si focalizza sulle scelte che esso compie nel processo di sviluppo che lo riguarda, e su come queste influenzino

la trama generale. Non si tratta, salvo in alcuni e specifici casi (quello delle serie antologiche e di altri formati narrativi brevi, come le miniserie),<sup>212</sup> di una narrazione che si imposta su una “traiettoria teleologica” finalizzata all’epifania del protagonista (Pearson e Massanger Davies, *ivi*, 167). Al contrario, nella serialità “character-driven” di lunga durata, continuano le due studiosse, “characters can undergo a degree of psychological trauma but must return at some point to relative stability in order to perform their central narrative functions” (*ivi*, 160). Ogni forma di sviluppo, di conseguenza, deve essere intesa come un’accumulazione di profondità e uno svelamento del mondo interiore il quale, però, non va a intaccare il ruolo di protagonista del personaggio e la funzione narrativa come centro nevralgico della vicenda. Il tipo di narrazione seriale in cui esso si situa è contraddistinta da una struttura narrativa *semplice*, in cui il personaggio, concentrando su di sé e sul proprio sviluppo ogni evento, funge non solo da collante ma da vero e proprio gancio di traino della trama. La “complessità centripeta” che caratterizza la morfologia del personaggio individualizzato fa sì che la narrazione, anche nel caso di un cast molto ampio e di una dilungazione della trama per molte stagioni – un processo che è definibile “soapizzazione” della serie, come si può notare, tra gli altri, in *Revenge* e in *Grey’s Anatomy* – sia necessariamente incentrata su un protagonista, di cui segue lo sviluppo e l’introspezione. Anche in strutture narrative molto complesse, di lunga durata e ricchissime di personaggi che incrociano tra di loro diverse linee narrative, la centralità del personaggio individualizzato nel ruolo di protagonista non è mai messa in discussione. Pensiamo a Rick Grimes di *The Walking Dead* o, in modo ancora più evidente, a Meredith Grey di *Grey’s Anatomy*, che testimoniano come anche nel caso di un cast di personaggi numeroso che cambia e si evolve la narrazione metta in moto meccanismi di “selezione” affinché il protagonista riesca sempre ad emergere e a (ri-)affermare la centralità del suo ruolo. Nel caso della serie *The Walking Dead*, il principio di selezione operante è quello che Innocenti e Pescatore (2018) chiamano

---

<sup>212</sup> Nelle serie antologiche (*American Horror Story*, *Black Mirror*, *American Crime Story*, ecc.) e in quelle dal formato “contratto” (come quelle prodotte da Netflix e da altri OTT o serie “evento”, come *True Detective*), che eleggono la breve durata a principio costitutivo, il processo di sviluppo del personaggio è simile a quello del romanzo, ovvero proteso a una trasformazione completa che coincide con la conclusione del racconto (solitamente, la stagione).

“stabilizing selection”, secondo il quale la narrazione riduce la “popolazione” dei personaggi privilegiando quello che risulta maggiormente interessante (anche in base all’apprezzamento dimostrato dal pubblico) e che costituisce il cardine delle azioni. In *Grey’s Anatomy* il meccanismo di selezione si contraddistingue per una maggiore laboriosità, ma il risultato è il medesimo. In questo caso, scrivono Innocenti e Pescatore, la narrazione nel corso del tempo ha fatto sì che il cast di personaggi si modificasse progressivamente in modo da cambiare del tutto rispetto alle prime stagioni. In questo spostamento, che i due studiosi battezzano “directional selection”, si può notare come la figura di Meredith rimanga costante e saldamente al centro di un’articolata giostra di relazioni tra personaggi che compaiono, scompaiono e riappaiono. In questo senso, la complessità centripeta del personaggio individualizzato porta il mondo narrativo a costruirsi come saldamente “character-centered”, e non semplicemente “character-driven”: il mondo narrativo non solo è guidato e tenuto insieme dalla forza coattiva e coesiva del protagonista, ma si modella e si modifica in sintonia rispetto al suo sviluppo. Il personaggio individualizzato, in altre parole, si presenta come l’eroe del suo mondo.

## Capitolo 6

### IL PERSONAGGIO POPOLARE

C'era un'idea. [...]. La nostra idea era di mettere insieme un gruppo di persone eccezionali sperando che lo diventassero ancor di più. E che lavorassero insieme quando ne avremmo avuto bisogno per combattere quelle battaglie per noi insostenibili.

Nick Fury, *The Avengers* (2012)

La terza tipologia di personaggio seriale che analizzeremo comprende un *parterre* di figure piuttosto ampio e variegato, presenti nel panorama delle narrazioni seriali fin dai suoi albori. Essa abbraccia quegli individui finzionali che colano fuori dal loro stampo narrativo originario per riversarsi su una gran quantità di frammenti testuali e supporti mediali, arrivando a scavarsi una nicchia nell'immaginario culturale popolare. Sono anche questi personaggi memorabili ma, a differenza del personaggio individualizzato, la loro resilienza e la permanenza nella memoria collettiva non derivano tanto dalla loro individualità, approfondimento interiore ed eccentricità come individui (come Walter White di *Breaking Bad*, nella sua complessa singolarità). L'indimenticabilità di questo tipo di personaggio, che lo porta a uscire dalla mera sfera testuale per imprimersi nell'immaginario collettivo, è frutto del connubio tra una morfologia "semplice", che rende il personaggio ripetibile e facilmente identificabile, e un sistema relazionale particolarmente complesso, in grado di generare un mondo narrativo che riunisce narrazioni disperse su vari testi e media. Ne sono esempio i tanti supereroi che colonizzano non solo i nostri schermi, grandi e piccoli, ma anche altri supporti mediali quali libri, fumetti e *merchandising*, oppure serie televisive che fanno parte di *franchise* estesi, come per esempio quelli di *The Vampire Diaries* o *Chicago P.D.*

Prendendo a prestito le parole di Gianfranco Marrone, il personaggio popolare è definibile nei termini di “una figura che in un modo o in un altro fuoriesce dal testo per affermarsi nel più vasto universo culturale” (2003, 25-26). Questo essere finzionale, aggiunge Paolo Bertetti, si presenta come “un’entità rintracciabile in più testi e, insieme, mai racchiusa interamente in uno soltanto” (2011, 33). Si tratta sostanzialmente di personaggi *transtestuali* (Genette 1982, Richardson 2010) e *transmediali* (Jenkins 2006, Bertetti 2014), dotati cioè della facoltà di trascendere il loro testo e medium originario per disperdersi in un più vasto universo semantico. Non essendo più circoscritti da chiari contorni mediali e testuali, i personaggi popolari non sono di facile approccio per chi tenta di svalarne i segreti: sfuggenti e dispersi, scivolano via dalle dita degli studiosi. La domanda che ci si pone a questo punto, rifacendoci ancora alle riflessioni di Marrone, è

Cosa accade quando consideriamo non più un personaggio che nasce, si sviluppa e perisce in un solo testo narrativo – letterario o meno – ma una figura che in un modo o nell’altro fuoriesce dal quel testo per affermarsi nel più vasto universo culturale [...]? (2003, 25).

Da un primo e sommario esame non è difficile intuire che quando si ha a che fare con simili esseri finzionali i primi elementi che balzano all’occhio sono la semplicità della loro caratterizzazione, la stabilità del loro nucleo identitario e la loro proliferazione in diverse occorrenze e supporti. Esprimendo la questione in termini (neo-)formalisti, i personaggi popolari sono caratterizzati da una morfologia che, in virtù del fatto che la loro identità si compone di (relativamente) pochi tratti essenziali ripetuti, si può facilmente definire semplice. D’altro canto, invece, il loro sistema relazionale si configura come complesso, ricco e poliedrico.

Cerchiamo ora di chiarire meglio che cosa significhi considerare il personaggio popolare da un lato morfologicamente semplice e, dall’altro, relazionalmente complesso.

## 6.1. “Oggi non ho intenzione di morire”.<sup>213</sup> Personaggi morfologicamente semplici

Quante volte Superman, nel corso della sua lunga carriera mediale, si è incarnato in diverse istanze? Come fa un personaggio soggetto a costanti “rinascite virtuali” (Eco 2016 [1964]), presente in testi anche molto differenti tra loro e appartenenti a epoche diverse, a mantenere la propria identità? In che modo essa si ripete, pur rivelando un’innata tendenza alla variazione? Si tratta di domande che sorgono spontanee quando si affronta il personaggio popolare, specialmente nella serialità odierna dove si fanno sempre più numerose le narrazioni che adottano pratiche di *transmedia storytelling* e una progettazione (eco-)sistemica dei mondi narrativi. Certamente, di personaggi che trasbordano dal proprio testo di origine e fuggono come Icaro Involato la cultura popolare è imbevuta fin dalle sue origini.<sup>214</sup> Con l’avvento dell’estetica narrativa “complessa” il fenomeno si è però intensificato e la questione si è fatta decisamente più imbrogliata. Complice di questa situazione è, senz’altro, la crescente tendenza della serialità contemporanea a disinteressarsi della costruzione di un singolo testo per privilegiare quella di un *mondo*. Lo si voglia chiamare “vast narrative” (Harrigan, Wardrip-Fuin 2009), “testo espanso” (Carini 2009) o “ecosistema narrativo” (Innocenti e Pescatore 2015; Pescatore 2018), questo ambiente finzionale organico, interconnesso e che raccoglie al suo interno diversi frammenti testuali derivati da una stessa matrice narrativa<sup>215</sup> costituisce il terreno su cui il personaggio popolare si muove. Uno degli esempi più emblematici di sfruttamento virtuoso di un mondo (o, per essere più precisi, di un multiverso) narrativo è il “Cinematic Universe” della Marvel (McSweeney 2017, Yockey 2017).<sup>216</sup> Questo impero transmediale sfrutta la corposa eredità fumettistica

---

<sup>213</sup> Frase pronunciata da Thor in *Thor* (Kenneth Branagh, USA, 2011).

<sup>214</sup> Si veda ad esempio l’analisi condotta da Scott su alcuni personaggi di film muti americani e sulla loro capacità di creare un *franchise*. Cfr. Scott, Jason. “The character-oriented franchise: Promotion and exploitation of pre-sold characters in American film, 1913–1950”. In: Smith, I. R., (a cura di), *Cultural borrowings: Appropriation, reworking, transformation* Nottingham, (UK), Scope 2009.

<sup>215</sup> È utile qui richiamare all’attenzione il modello di narrazione “*high concept*” proposto da Justin Wyatt per definire quel particolare tipo di cinema che si basa su una costruzione dei contenuti modulare e su matrici narrative ripetibili. Cfr. Wyatt, Justin. *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin (USA), University of Texas Press, 1994.

<sup>216</sup> Si vedano, in particolare, i capitoli finali (capitoli 8 e 9) sul Marvel Cinematic Universe in televisione.

della Marvel per dar vita a diversi *franchise*<sup>217</sup> cinematografici (come gli *Avengers*, il *franchise* di Thor, quello dei Guardiani della Galassia, degli X-Men e via dicendo) e televisivi (tra cui *Agents of S.H.I.E.L.D.*, *Agent Carter*, *Cloak & Dagger*, *Marvel's Runaways* e il gruppo dei *Defenders*) al fine di creare un universo interconnesso, osmotico e ricchissimo di materiale narrativo e figurativo sgorgato da una stessa fonte semantica.

La “serialità a mondi”,<sup>218</sup> oggi sempre più diffusa, pur avendo l’indubbio vantaggio di costruire universi narrativi immersivi ed espandibili pone i suoi personaggi in una posizione difficile, disperdendoli nel *franchise* e provocando così una frizione costante della loro identità. Dovendosi ridefinire e adattare in continuazione ad ampliamenti, riscritture, aggiunte, contrazioni, *reboot*<sup>219</sup> e *ret-con*<sup>220</sup> a cui l’universo narrativo va incontro, il personaggio popolare si espone a un notevole logorio. Pensiamo, a titolo di esempio, al personaggio di Thor. Ricalcato (con le ovvie licenze) sull’omonimo dio appartenente alla mitologia norrena, Thor Odinson inizia la sua carriera tra le schiere dei supereroi della Marvel all’inizio degli anni Sessanta,<sup>221</sup> diventando un personaggio tra i più ricorrenti, sfruttati e conosciuti dell’universo fumettistico e confermandosi come un campione di intertestualità e intermedialità (partendo dai racconti orali e dalla saghe della mitologia nordica e approdando su fumetti, cinema, televisione, libri, giochi,

---

<sup>217</sup> Come scrive Derek Johnson, “one could define media franchising in the terms of products and intellectual properties extended in an on-going fashion within the culture industries. Such a definition would include repeatedly reproduced and reinvented intellectual properties as *James Bond*, *Star Trek*, *Star Wars*, *Lord of the Rings*, *Law & Order*, *CSI*, *The Matrix*, *Pokémon*, *X-Men*, *Batman*, *Teen Wolf*, *Sex and the City*, and *Transformers*”. Cfr. Johnson, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York e Londra, New York University Press, 2017, p. 28.

<sup>218</sup> Cfr. Bertetti, Paolo. “Mondi narrativi e storie future. Modelli di espansione seriale tra *pulp magazine* e *franchise* transmediali”. *Between*, Vol. VI, No. 11, Maggio 2016.

<sup>219</sup> Con il termine *reboot* si intende la rigenerazione di una narrazione o di un personaggio facendo tabula rasa delle versioni precedenti. Si tratta di un atto di rifondazione e non semplicemente di una nuova versione che, pur con elementi di variazione, si pone in diretta connessione e continuità con altri prodotti (con cui magari condivide l’estetica, l’impostazione stilistica e narrativa, ecc.). Il *reboot*, scrive William Proctor, “is not a sequel as this would, once again, imply an adherence to continuity. A *reboot* wipes the slate clean and begins the story again from “year one.” Cfr. Proctor, William. “Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot”. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, No. 22, 2012, pp. 1-19.

<sup>220</sup> Con il termine *ret-con* (o *retcon*), contraddizione della locuzione inglese “retroactive continuity”, si intende un espediente narrativo in cui eventi e situazioni vissute dal personaggio in precedenza vengono modificate (del tutto o, quanto meno, nel loro significato) per adattare a nuovi sviluppi narrativi.

<sup>221</sup> Il primo fumetto Marvel in cui compare Thor è *Journey into Misteries*, Vol. 1 (prima serie), No. 83, 1962.

ecc.). Oltre alla sua lunga carriera sulla carta stampata è, infatti, uno dei protagonisti del Marvel Cinematic Universe, vantando al momento tre film a lui esclusivamente dedicati,<sup>222</sup> tre film in cui compare come uno degli Avengers,<sup>223</sup> e vari cameo e riferimenti in lungometraggi e serie televisive appartenenti allo stesso *franchise*.<sup>224</sup>

Stiamo parlando di una consistente quantità di storie, di testi e di media in cui uno stesso personaggio si trova a vivere, e viene quindi spontaneo chiedersi come esso riesca a muoversi così agevolmente tra di essi senza *consumarsi*. Quella del “consumo” dei personaggi popolari è una questione già sollevata da Umberto Eco, quando nell’ormai celeberrimo saggio *Il mito di Superman* (2016 [1964]) poneva questa stessa domanda in riferimento all’eroe di Krypton. Secondo Eco, Superman è un personaggio che non ha problemi a riproporsi con frequenza e continuità temporale perché si tratta di un eroe inconsumabile. La sua inconsumabilità, tuttavia, non deriva come per i protagonisti dei miti classici dal fatto che le sue caratteristiche sono eterne e le sue vicende irreversibili perché già accadute e appartenenti a un passato mitico da raccontare ancora e ancora. Superman non si consuma grazie al particolare regime temporale in cui opera, ovvero in virtù di quella che Eco chiama la “presentificazione continua” (2016 [1964], 243) offerta dalla narrazione seriale: il personaggio si situa fuori dalle normali coordinate spazio-temporali vivendo la sua avventura come se fosse la prima e l’unica e creando l’illusione che esso esista e agisca un episodio alla volta. Il personaggio popolare esperisce un continuo divenire, dal momento che la sua narrazione, a differenza di quella dell’eroe mitico, non si dà una volta per tutte per essere semplicemente raccontata in modi (e media) diversi. I personaggi come Superman compiono azioni sempre nuove, incontrano figure diverse, percorrono linee narrative originariamente non previste che li fanno progredire e ne modificano l’assetto identitario. Ciononostante non si consumano grazie al fatto che, come sosteneva Eco, se anche “il personaggio di conseguenza ha fatto un gesto che si iscrive nel suo passato e

---

<sup>222</sup> Si tratta, per l’esattezza, di *Thor* (Kenneth Branagh, USA, 2011), *Thor: The Dark World* (Alan Taylor, USA, 2013) e *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, USA, 2016).

<sup>223</sup> *The Avengers* (Joss Whedon, USA, 2012), *Avengers: Age of Ultron* (Alan Taylor, USA, 2013), *Avengers: Infinity War* (Anthony e Joe Russo, USA, 2018).

<sup>224</sup> In *Doctor Strange* (Scott Derrickson, USA, 2016) compare in un cameo, mentre riferimenti alla linea narrativa di Thor compaiono ripetutamente nella serie televisiva *Agents of S.H.I.E.L.D.*, come nel caso dell’episodio 02x12, “Who you really are”, in cui Lady Sif, amica di lunga data di Thor e che il pubblico già aveva visto nella saga cinematografica relativa al dio del tuono, compare per aiutare lo S.H.I.E.L.D.

grava sul suo futuro” (2016 [1964], 233), esso vive un perpetuo presente e non viene sciupato dalle esperienze che si accumulano e che incidono sulla sua conformazione identitaria. Anche il personaggio popolare è immortale quindi, ma a differenza dell’eroe mitico la sua immortalità è dovuta al suo “presentificarsi” continuo, al fatto che pur vivendo molte avventure, compiendo azioni diverse, incrociando molti personaggi e spostandosi su testi e media diversi, esperisce ogni avventura a “compartimenti stagni”. In sostanza, un personaggio popolare vive un paradosso che Eco descrive come quello per cui

deve rimanere inconsumabile e tuttavia consumarsi secondo i modi dell’esperienza quotidiana: Possiede le caratteristiche del mito intemporale ma viene accettato solo perché la sua azione si svolge nel mondo quotidiano e umano della temporalità (*ivi*, 234).

La capacità di riuscire a “rimanere inconsumabile e tuttavia a consumarsi”, proliferando in un universo narrativo in continua espansione, dipende dalla particolare struttura morfologica con cui si costruisce la sua identità. Certamente, quando parliamo di una morfologia *semplice* non si vuole sottovalutare o svalutare l’articolato processo che soggiace alla creazione del personaggio seriale, la cui identità è, come già chiarito in precedenza, frutto di una dialettica di ripetizione e variazione. La semplicità morfologica che connota il personaggio popolare, piuttosto, fa riferimento alla piattezza (una *flatness* da intendersi in senso forsteriano) che li contraddistingue: a livello testuale, sono delineati da un nucleo ripetibile e piuttosto povero di tratti caratterizzanti, “tratti distintivi”, come li definisce Dusi (2015), quelle caratteristiche essenziali che consentono a simili personaggi di “trasmigrare tra i testi e tra un medium e l’altro mantenendo una riconoscibilità immediata” (Dusi 2015, 230); sul piano dello svolgimento della narrazione e della diegesi sono percepiti come individui finzionali stereotipati, poco inclini a sviluppare il proprio mondo interiore e il cui carattere si presenta come statico.

La stabilità e la reiterazione di un nucleo identitario fatto di “qualità essenziali” (Eco 1997) invariati, nonché l’individuo finzionale statico e monodimensionale che ne consegue sul piano della diegesi, sono contrappuntate dal fatto che questi personaggi

possono disperdersi nei vari frammenti narrativi, testali e mediali che compongono l'universo narrativo. La semplicità morfologia dei personaggi popolari è quindi controbilanciata dalla complessità sistemica data da una simile proliferazione temporale e spaziale. Come scrivono Jens Eder, Fotis Jannidis e Ralf Schneider,

Their appearances in various media products may differ according to their qualities as artifacts, symbol or symptom (i.e., their craftedness, their meaning, and their references to reality), but it will still be the same character as long as the core features of the fictional being remain the same (2010, 17).

Un nucleo di caratteristiche costanti e una biografia “a palinsesto”, scritta, cancellata e riscritta di continuo (Dusi 2015) sono quindi il cuore della morfologia del personaggio popolare e la chiave che apre alla possibilità di travalicare i confini del suo testo originario.

### 6.1.1. “Individual-like type” e personaggio socio-semiotico

Quello del *come* faccia il personaggio popolare a resistere alle frizioni di un'espansione spazio-temporale (sia testuale sia mediale) è, sostanzialmente, una faccenda che riguarda la composizione della sua identità e il suo processo di caratterizzazione. Una volta richiamato alla mente, ogni spettatore riesce a figurarsi con una certa agevolezza e nitidezza un personaggio popolare. Pensando nuovamente a Thor, quello che ci si prefigura è un muscoloso guerriero biondo con sembianze di ascendenza (più o meno) vichinga – magari incarnato, nelle sue sembianze più recenti, dall'attore australiano Chris Hemsworth – che impugna un martello magico, possiede il potere di scatenare il fulmine, parla con un eloquio altezzoso e antiquato e spesso ha un comportamento che altalena tra la serietà eroica e la facezia goliardica. Il personaggio popolare è così facilmente richiamabile alla mente perché beneficia di una caratterizzazione *iconica*, nel senso che elementi figurativi inerenti all'aspetto esteriore, percorsi narrativi, azioni e modalità di rappresentazione di scene-chiave si cristallizzano e codificano in una forma che, ovvie oscillazioni a parte, diviene ricorrente. Roberta Pearson e William Uricchio (1991) parlano di questi tratti iconici che accompagnano il personaggio come di un set composto da “fixed and accruing events, such as the origin story, and iterative, that is

repetitive, non-identical and non-accruing events” (1991, 186). Il nucleo delle caratteristiche costanti che sta al cuore dell’identità di ogni personaggio popolare si compone così di elementi iconici, tanto figurativi quanto narrativi. Ciò gli consente di legarsi allo specifico intreccio in cui si trova, variando alcuni elementi e mantenendone altri costanti senza che si perda il riferimento al modello e alla matrice narrativa e figurativa. I pochi – ma altamente significativi – tratti che compongono l’identità del personaggio popolare permangono quasi sempre inalterati, mentre a cambiare sono le circostanze narrative, le *storylines* e il cast di personaggi. In questo modo un simile personaggio può “presentificarsi” costantemente e accumulare occorrenze senza che il processo di riapparizione lo consumi, mettendo così la fissità e la riconoscibilità delle sembianze figurative e degli eventi narrativi al servizio della sua proliferazione nello spazio e del suo perdurare nel tempo. Il mantenimento di una solida base di invarianza anche a fronte dell’introduzione di nuove variabili di tipo narrativo, mediale e figurativo (come, per esempio, nel caso di un *reboot*), assicura al personaggio popolare la continuazione dell’identità e la sua resilienza. È questa, secondo Paolo Fabbri (2012), una sorta di *miticità* residua che si può riscontrare nel personaggio popolare, la quale gli assicura mobilità e traducibilità nelle diverse forme senza perdita. Dire che un personaggio di questo tipo possiede una qualità mitica “significa capire cosa gli consente di mantenersi in qualche modo riconoscibile nelle diverse traduzioni” (Dusi 2015, 105) ed è “forse la causa stessa della sua incessante traduzione” (*ibidem*). Il mitismo – quella che Fabbri definisce “qualità mitica” – di questi personaggi è assicurato da “isotopie intertestuali e crossmediali”, isotopie-ponte che consentono loro di “attraversare indenni letteratura, illustrazione, film e serie televisive nella ripetizione e nella variazione” (Dusi 2015, 109). Fungendo come una sorta di recinto, i tratti invarianti forniscono al personaggio popolare l’elasticità necessaria per tradursi in altre configurazioni salvaguardando, allo stesso tempo, la sua continuità (nel tempo e nello spazio) e resistenza. Sono la stabilità del nucleo identitario e la sua semplicità morfologica a permettere al personaggio popolare di uscire dalla sua narrazione originaria per intraprendere la strada che lo conduce tra vari media, storie e testi. Da questa prospettiva, il personaggio popolare si mostra molto malleabile,<sup>225</sup> modificandosi

---

<sup>225</sup> Si tratta di una duttilità che ha motivazioni anche di carattere economico, per cui diventa

per venire incontro alle esigenze del testo senza però snaturare quei tratti distintivi che sono i marcatori della sua stessa identità. La capacità di rimanere il medesimo (venendo riconosciuto come tale) pur adattandosi alle esigenze dei singoli testi in cui si trova lo pone in una situazione paradossale, ma che rappresenta al contempo il meccanismo cardine del suo funzionamento e la chiave della sua longevità: il suo essere sostanzialmente un personaggio-tipo che, però, si maschera e si comporta come un personaggio-individuo. Quando il personaggio “approda” in un testo – o serie di testi, collegati da una relazione di figliazione diretta (*sequel* e *prequel*) oppure interconnessi da una struttura narrativa impostata secondo i parametri del *transmedia storytelling* – esso subisce una sorta di processo di individualizzazione, adattandosi quanto più possibile alle esigenze narrative. Per fare un esempio, su un piano astratto e non incarnato in nessuna occorrenza specifica Batman è un modello generale, un *type*. Se invece lo osserviamo dal punto di vista delle singole manifestazioni (limitandoci solo a quelle cinematografiche) e dei suoi *tokens*, il “Batman di Nolan” non è lo stesso del “Batman di Burton”, né del “Batman di Snyder”:<sup>226</sup> esso cambia sul versante visivo (specialmente i costumi e la scenografia del setting), si modificano le relazioni interpersonali, il lato psico-emotivo del personaggio subisce processi di sviluppo diversi e cambiano i temi e le istanze sociali di cui il personaggio si fa carico. In altre parole, ogni Batman è a tutti gli effetti Batman, ma non è mai due volte lo stesso<sup>227</sup> perché nella morfogenesi della sua identità si mescolano in modo inscindibile elementi stabili e latenti con elementi virtuali e facoltativi (Fabbri 2012).

---

economicamente conveniente sfruttare la continuità di un personaggio popolare tanto quanto la sua differenziazione. Come scrivono Pearson e Uricchio (1991, 187-190), esistono tre ordini di forze dietro alla fisionomia identitaria di un personaggio come Batman, che altalena tra una codificazione generale e una costruzione particolare e “testo-dipendente”: il lavoro creativo dei singoli artisti, gli incentivi economici che spingono gli autori a differenziare i propri prodotti e, in terzo, luogo, il desiderio delle case editrici di espandere il proprio mercato e differenziarsi dalla concorrenza.

<sup>226</sup> Tim Burton ha diretto *Batman* (id., USA, 1989) e *Batman – il ritorno* (*Batman Returns*, USA, 1992), in cui l’uomo pipistrello è interpretato da Michael Keaton. Christopher Nolan ha diretto la trilogia del cavaliere oscuro: *Batman Begins* (id., USA, 2005), *Il cavaliere oscuro* (*The Dark Knight*, USA, 2008) e *Il cavaliere oscuro - Il ritorno* (*The Dark Knight Rises*, USA, 2012) con Christian Bale nel ruolo protagonista. Zach Snyder ha firmato *Batman vs Superman: Dawn of Justice* (id., USA, 2016), co-diretto *Suicide Squad* (id., USA, 2016), in cui Batman, sempre interpretato da Ben Affleck, ha un piccolo cameo, e diretto *Justice League* (id., USA, 2017).

<sup>227</sup> Cfr. Mayer, Ruth. “Never twice the same”: Fantômas’s Early Seriality”. *Modernism/modernity*, Vol. 1 ciclo 2, 2016, URL [https://modernismmodernity.org/articles/mayer\\_fantomes](https://modernismmodernity.org/articles/mayer_fantomes).

Dal momento che il personaggio popolare non abita solo un testo e nemmeno agisce soltanto in un arco narrativo ma opera in molteplici unità testuali non legandosi in modo vincolante a nessuna, esso non è in grado di raggiungere l'elevato grado di complessità interiore e specificità a cui arriva il personaggio individualizzato. Trattandosi di una figura ubiqua, che si colloca in una narrazione solo temporaneamente e in via non esclusiva, esso non può evolversi<sup>228</sup> nel corso della narrazione, pena la sua consumazione. Per usare le parole di Paolo Bertetti, esso è un “personaggio seriale *immobile*, le cui caratteristiche essenziali sono date una volta per tutte e non mutano nel susseguirsi della sue avventure: possono cambiare le modalità del suo *fare*, ma il suo *essere* rimane identico” (2011, 117, corsivi originali). Le mutazioni a cui i personaggi popolari vanno incontro non interferiscono, infatti, con il suo nucleo essenziale “ma semmai si sovrappongono temporaneamente ad una tematizzazione del personaggio ricorrente e uniforme” (*ivi*, 118) e producono un token. Seguendo le argomentazioni di Bertetti, l'identità propria del personaggio popolare riveste due ruoli diversi a seconda della prospettiva (totale o di un singolo testo) da cui la si osserva: “un *ruolo tematico globale* (di serie), rispetto a dei *ruoli tematici locali* (a livello di racconto o di porzione di racconto)” (*ibidem*, corsivi originali). Non importa quanto una versione del personaggio approfondisca uno dei tanti aspetti della sua matrice identitaria, perché si tratterà sempre di modifiche locali, che avranno poca<sup>229</sup> influenza a livello globale. Ogni sviluppo che sembra approfondirlo e distanziarlo dalla sua identità canonica e iconica è quindi temporaneo e fugace, pronto a essere resettato non appena il personaggio “rinasce” in una nuova *storyline*. Piuttosto che di una vera modificazione e di uno sviluppo conviene allora parlare di una “differenziazione rappresentazionale” (O'meara 2005), prodotta dalla tensione che si crea tra la diversificazione delle rappresentazioni del personaggio, individualizzate e specifiche, e la ripetizione di un set di tratti fondamentali e riconoscibili.<sup>230</sup> Nonostante la resistenza al cambiamento che i

---

<sup>228</sup> Come il personaggio stereotipato, quello popolare è un personaggio-topos, maggiormente assimilabile a D'artagnan che a Julien Sorel (Eco 2016 [1964]).

<sup>229</sup> Vi è la possibilità che alcuni tratti varianti dei personaggi si tramutino, con il tempo e con la ricorrenza, in tratti invariati, come sottolinea lo stesso Fabbri (2012).

<sup>230</sup> Se si osserva un personaggio popolare concentrandosi solo su uno dei tanti testi (oppure su una serie di testi appartenenti alla stessa famiglia), esso appare connotato in modo caratteristico, peculiare e “unico”, e le altre occorrenze dello stesso personaggio sembrano sparire e venire obliate. Se, tuttavia,

personaggi popolari mostrano essi sono comunque in grado di mutare alcuni aspetti del proprio *kernel* identitario. Questa proprietà che, come messo in luce dall'analisi che Rodha O'meara ha condotto sulla figura di Wolverine (2005), è definibile "hypermutability". Con tale termine la studiosa vuole evidenziare come il personaggio possa mutare per merito di una virtualità interna alla sua stessa fisionomia, ma non cambiare del tutto o trasformare quei tratti fondamentali e isotopici che, fin dal suo testo di origine, lo accompagnano fedeli in ogni incarnazione. Una variabilità che non produce trasformazione, perciò, in cui "le variazioni del personaggio, qualora ci siano, non toccano la sua struttura attanziale di fondo, non modificano la sua soggettività, ma semmai soltanto alcune caratteristiche figurative già presenti virtualmente" (Marrone 2003, 61).

Per chiarire meglio l'impianto morfologico del personaggio popolare torna utile la tipologizzazione elaborata da Fishelov (1990), che ci consente di riflettere sul personaggio popolare nei termini di quello che lui battezza "*individual-like type*". Ciò che costituisce l'elemento distintivo dei personaggi che rientrano in questa classe si può riassumere in uno squilibrio tra apparenza e sostanza, tale per cui si ha "a *rich* representation of a character on the textual level, combined with a *typical* label on the constructed level" (1990, 426, corsivi aggiunti). Il personaggio popolare, come si diceva sopra, è riccamente descritto e caratterizzato a livello testuale, con le sue versioni che forniscono un bacino molto esteso di elementi e di varianti. Un'eguale ricchezza, tuttavia, non trova riscontro sul piano della costruzione (e percezione da parte del pubblico) del personaggio come individuo finzionale nel mondo diegetico. La differenziazione rappresentativa che contraddistingue il personaggio popolare produce indubbiamente ricchezza, varietà e pluralità sia quantitativamente, con la compresenza nello stesso ambiente narrativo di una quantità di diverse e specifiche occorrenze del personaggio, sia qualitativamente presentando un discreto assortimento nei modi e nelle forme di rappresentazione in cui esse appaiono. Essa, riguarda perciò il piano strettamente "testuale" del personaggio, mentre su quello diegetico la situazione è ben

---

consideriamo il personaggio popolare nell'insieme delle sue manifestazioni e non solo in alcune specifiche, quello che si nota è un *kernel* identitario dominato dalla presenza di tratti figurativi e narrativi costanti, poco inclini alla modificazione e che consentono una facile riconoscibilità del personaggio nonostante le variazioni.

diversa. A livello della sua costruzione come individuo finzionale abitante di un universo narrativo il personaggio popolare si mostra, infatti, piuttosto spoglio e facilmente etichettabile, monodimensionale, monolitico e con assiologie molto chiare e nette. Non stupisce, per l'appunto, che i personaggi popolari siano protagonisti di narrazioni in cui il bene che trionfa (temporaneamente) sul male è composto da un insieme di valori tipicamente conservatori. I personaggi popolari sembrano resistere meglio di altri, anche per quanto riguarda l'aspetto tematico, alla trasformazione dei tempi, spesso assumendo connotazioni anacronistiche (Capitan America), facendosi portatori di valori tipicamente conservatori quali capitalismo (Tony Stark), individualismo<sup>231</sup> (Wolverine), "patriottismo" (Captain America), giustizia privata (The Punisher), senso della comunità (il "fedele Spiderman di quartiere" e Daredevil). Come già argomentato da Umberto Eco (1978 [1976]), le narrazioni che assumono a propri protagonisti i personaggi popolari denunciano problemi sociali ai quali, però propongono soluzioni consolatorie, affidando la risoluzione dei problemi a superuomini (di massa). L'eroe popolare superomistico si presenta, scrive Eco, "come portatore di una soluzione autoritaria (paternalistica, autogarantita ed autofondata) delle contraddizioni della società, sopra la testa dei suoi membri passivi" (Eco 1978 [1976], 53).<sup>232</sup> Ciò accade non solo quando i personaggi popolari sono supereroi, ma anche nel caso di "eroi" comuni: il quadro diegetico composto dal quadrattico televisivo di *Chicago P.D.*, *Chicago Fire*, *Chicago Med* e *Chicago Justice* mette in scena una realtà sociale difficile, dura e spesso corrotta, in cui i paladini dei più deboli sono poliziotti, vigili del fuoco, medici e avvocati che, presentati come novelli Rodolphe de Gérostein,<sup>233</sup> calano dall'alto del loro piedistallo etico (anche se le loro azioni non sono

---

<sup>231</sup> Scrive a tal proposito Marino Tuzi che la visione di mondo della Marvel "is saturated in a postmodern sensibility about individualism and the dilemmas confronted by individualism in modern capitalist, technological, consumer society. In this world, the Marvel super-hero becomes emblematic of a new kind of individualism that stands in that indefinable space between the margin and mainstream society. The hero is essentially presented as a misfit, as a social and scientific aberration, who is accidentally given super-human powers that are in conflict with and even undermined by the convulsions of his/her human personality." Cfr. Tuzi, Marino. "Individualism and Marginality. From Comic Book to Film: Marvel Comics Superheroes". *College Quarterly*, Vol. 8, No. 2, 2005 URL <http://collegequarterly.ca/2005-vol08-num02-spring/tuzi.html> consultato il 30 agosto 2018.

<sup>232</sup> Sull'argomento cfr. Bontempi, Luca. *Dal superuomo al supereroe*. Milano, Delos Digital, 2016.

<sup>233</sup> Il riferimento è qui a uno dei personaggi principali del romanzo a puntate *I misteri di Parigi* di Eugène Sue. Il principe Rodolphe è colui che interviene a salvare la società corrotta, spronando il prossimo a vedere le proprie colpe e la malvagità dei propri comportamenti. Rodolphe, come ribadisce Eco nella sua

sempre moralmente irreprensibili, esse adempiono a un codice di condotta che risponde a valori più alti rispetto alle leggi) a sanare la società salvando chi, giudicato degno, non riesce a farlo da solo.

Da quanto detto fin qui emerge come l'identità del personaggio popolare, in quanto *individual-like type*, sia il risultato di un sottile gioco combinatorio tra variazione e ripetizione, di un kernel identitario narrativo, figurativo e tematico stabile ma mutabile, che varia alla necessità e consente al personaggio di uscire dai confini angusti di un testo per riversarsi in una pluralità di narrazioni interconnesse e multimediali. I personaggi individualizzati o, per usare il vocabolario di Chatman (2003 [1978], 123), i personaggi “aperti”, sono figure sempre misteriose, inconoscibili e per questo difficilmente esportabili e dotate di un limitato campo di possibilità. Al contrario, i personaggi piatti (che Chatman definisce “chiusi”) e morfologicamente semplici come quelli popolari sono delineati da un numero esiguo di tratti, e per di più ripetuti, che saltano da un testo all'altro senza perdere coerenza e senza che gli spettatori si sentano disturbati nel vederli comparire tante volte in altrettante versioni differenti. È grazie a questa morfologia che il personaggio popolare smette di essere un'entità puramente testuale per divenire un'*entità culturale*, svincolata da quei legami che lo costringevano ad abitare un unico testo.

La fuoriuscita dal testo e l'ingresso nell'immaginario culturale hanno spinto Gianfranco Marrone a battezzare questo tipo di personaggio come *socio-semiotico*. Marrone parte dalla constatazione di Philippe Hamon (1977) che il personaggio, in quanto “effetto” prodotto dalla ricomposizione di un'identità dispersa in frammenti narrativi, pur costruendosi per mezzo del testo non vi appartenga mai interamente. Esistono tuttavia personaggi – come appunto quello che qui si è definito “popolare” – per i quali le riflessioni di Hamon acquistano un significato particolare, dal momento che la loro morfologia consente la fuoriuscita non solo da un testo, ma dalla sfera testuale (per entrare in quella culturale). Al fine di affrontare questo tipo di persone finzionali, Marrone propone di sviluppare una “concezione sociosemiotica” secondo cui il

---

analisi (1976), è il primo superuomo di massa perché non lascia che l'umanità si salvi da sola. Al contrario, è lui stesso a risolvere la situazione come una sorta di *deus ex machina* morale, imponendosi la missione di ricompensare gli onesti e punire i malvagi.

personaggio “non sarebbe rinchiudibile esclusivamente all’interno dell’immanenza testuale, ma si costituisce per così dire tra i testi e attraverso i testi” (Bertetti 2011, 33).

Per usare le parole dello stesso Marrone,

per rendere conto di molti personaggi che circolano nella cultura di massa [...] occorre passare da una concezione testuale o contestuale del personaggio ad una concezione che chiameremo *socio-semiotica*. Il personaggio *testuale* ha una fisionomia ed è investito da trasformazioni narrative interne ai vari livelli della significazione in cui è stratificato quel testo. Il personaggio contestuale è legato a codici culturali che trascendono la testualità, ma che restano fortemente indeterminati e sono difficilmente trasponibili gli uni negli altri. Il personaggio socio-semiotico sta a metà tra i primi due: nasce, si sviluppa, si trasforma e, talvolta, muore per ragioni sociali e discorsive di tipo non necessariamente narrativo (2003, 28).

L’obiettivo del semiologo è sviluppare una metodologia che tenga conto di elementi testuali (come il *kernel* identitario) e contestuali (legati al sostrato socio-culturale in cui le occorrenze si collocano). In questo modo studiare il personaggio popolare significa studiare le sue occorrenze sparse tra i testi e i media, come esso si traduce, quali elementi mantiene costanti e quali invece varia o modifica, quali significati esso assume e come viene reinterpretato e riletto. Questa impostazione teorica, assunta da Marrone e successivamente anche da Paolo Bertetti, sottolinea come sia fondamentale considerare i personaggi popolari con un’ottica *sincronica*. Anziché rintracciare le origini di un personaggio in un testo e seguirne la germinazione in altri, concentrandosi sull’aspetto evolutivo, l’approccio sincronico considera l’“intertestualità traduttiva” (Marrone 2003, 28) connaturata al personaggio popolare nel suo complesso, “per poi vedere che cosa succede, sulla base di alcuni dispositivi discorsivi di passaggio, nelle varie traduzioni da primo testo a un secondo, ma anche, viceversa, negli effetti di ritorno dal secondo al primo” (*ibidem*). Ciò permette di considerare il personaggio nella sua dispersione in un intertesto più o meno esteso, senza alcun tipo di dubbio in merito alla sua identità, anche se questa si presenta come un’*identità frammentata*, grazie alla quale il personaggio popolare esiste contemporaneamente in narrazioni multiple, incarnato in svariate versioni ed espresso tramite forme di rappresentazione differenti.

### 6.1.2. *Il personaggio popolare come “soggetto ramificato”*

La nitidezza con cui ci appare il personaggio popolare non deve farci dimenticare che esso esiste in una pluralità di versioni, e ogni linea narrativa, occorrenza o incarnazione in cui compare fornisce un pezzo di questa identità frammentata. Nel suo studio sul *Commissatio* di Vigàta Gianfranco Marrone, parafrasando Hamon, identifica un “effetto-Montalbano” secondo il quale il significato del personaggio popolare risiederebbe nella sua *traduzione* in un altro personaggio, in un testo e su un medium differente che, pur rispettando il kernel identitario, non sempre riporta fedelmente tutte le componenti a esso associate.

Pensiamo, ancora una volta, all'esempio di Thor. Nella mitologia nordica Thor segue un determinato percorso narrativo e incontra personaggi fondamentali per la sua definizione identitaria che, però, non sempre trovano un corrispettivo nell'universo della Marvel (come il serpente Jormungdan). Viceversa, nell'universo fumettistico si relaziona a figure non certo previste in origine (da Capitan America a Hulk), così come compie altre imprese rispetto a quelle riportate nelle saghe e nel folklore, (far parte degli Avengers, cercare le Gemme dell'Infinito, ecc.). Il *coté* prettamente cinematografico dell'universo narrativo di cui fa parte, inoltre, ha recentemente impresso nell'immaginario collettivo una figura di Thor divergente rispetto a quella che compare sulla carta stampata (niente elmo con le ali<sup>234</sup> e armatura modificata), oltre che presentare linee narrative nuove e/o discordanti rispetto alla tradizione già sedimentata, sia quella norrena che quella fumettistica (per esempio, manca del tutto la sua relazione amorosa con Lady Sif). Ciò che il caso di Thor palesa è che se l'identità del personaggio popolare si costruisce sulla base di pochi tratti che si ripetono, questi tratti provengono da versioni diverse e sono dispersi in un'elevata quantità di testi che divergono tra loro per sviluppo narrativo, composizione figurativa e supporto mediale. Il personaggio popolare vive una condizione per cui, da un lato, la sua identità è contraddistinta da una condensazione di pochi tratti iconici che ci permettono di riconoscerlo a ogni

---

<sup>234</sup> L'aspetto esteriore del Thor impersonato da Hemsworth per la saga cinematografica dell'eroe si rifà non tanto all'iconografia tradizionalmente associata all'eroe quanto al ciclo di fumetti *Ultimates* (Mark Millar e Bryan Hitch, 2002), in cui la versione Ultimate Thor appare senza elmo e meno massiccia dal punto di vista della muscolatura.

occorrenza e, dall'altro, questi tratti, nelle loro svariate variazioni, sono dispersi in una grande quantità di testi e narrazioni. Ecco perché Marrone mette in guardia dal “ragionare nei termini – tradizionali e ambigui – di un'unica realtà testuale e di un'esterna operazione di lettura di tipo psicologico e solipsistico” (*ivi*, 88). La strada preferibile per approcciarsi a questi personaggi è quella di “impostare la questione nei termini di una rete di testi che si parlano fra loro: non solo nel senso che dialogano l'uno con l'altro, ma anche in quello per cui ognuno parla dell'altro, se ne fa locale metalinguaggio” (*ibidem*).

Per questo motivo, più che vedere l'identità del personaggio popolare come unitaria, come un qualcosa che *esiste super partes* e che semplicemente si traduce e ritraduce nei vari frammenti narrativi, è opportuno considerarla come un qualcosa che si *costruisce intra partes*. In altre parole, occorre vederla come un'identità *ramificata*. In quanto tipo – anche se spesso sotto le mentite spoglie di un individuo, come direbbe Fishelov – nella costruzione della sua identità il personaggio popolare privilegia il lato della medesimezza a quello dell'ipseità, favorendo la costruzione su un set di tratti-chiave iconici che lo rendono identificabile ogni volta che compare in un testo. E l'*idem*, come scrive Giovanni Bottirolì,<sup>235</sup>

è il soggetto separativo, che può *ramificarsi*, può separarsi da sé e coesistere accanto a sé: la sua identità è letteralista o metonimica. *Iipse* è il soggetto delle scissioni congiuntive: è un soggetto complesso, semanticamente conflittuale (2001, corsivi aggiunti).

Il personaggio popolare è definibile nei termini di quello che Bottirolì chiama “personaggio-metonimia”, un personaggio che si basa sullo spostamento, un'entità che si riferisce ad un'altra alla quale è correlata<sup>236</sup> e, come sostiene lo studioso, un

soggetto diviso e molteplice che si aggira in un labirinto nella serie mutevole delle proprie identità. [...] *Metonimico* sarà dunque [...] colui che esce costantemente da

---

<sup>235</sup> Per questa riflessione sull'identità Bottirolì si basa sul pensiero di Derek Parfit (*Reasons and Persons*, 1898. trad. it. *Ragioni e Persone*, Milano, Il Saggiatore, 1989).

<sup>236</sup> Lakoff e Johnson definiscono la metonimia come quell'occorrenza in cui “we are using one entity to refer to another that is related to it”. Cfr. Lakoff, George; Johnson, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago, The University of Chicago Press, 1980, p.36.

sé stesso senza potervi ritornare, la cui realtà non precede né oltrepassa la serie delle sue apparenze (1993, 122-123, corsivi aggiunti).

La “semplicità” che avevamo detto a inizio capitolo essere propria della morfologia del personaggio polare c’è ma è quindi relativa, e se consideriamo la ramificazione della sua identità e il sistema di connessioni intertestuali e intermediali, oltre che quella transtestuali e transmediali, il personaggio popolare si offre come un’entità assai complessa. Quello che preme sottolineare è che non si tratta di una complessità intrinseca – come quella riscontrabile nel personaggio individualizzato – che si traduce nell’estroflessione di una mente e nella rappresentazione di sentimenti e stati d’animo che, mutando e sviluppandosi, costituiscono l’individuo finzionale. La complessità riscontrabile nel personaggio popolare è *estrinseca*, non è morfologica ma relazionale, e ha a che fare con la sua proliferazione su testi, storie e media diversi, con il tipo di connessione (intermediale o transmediale, intertestuale o transtestuale) che stabilisce con essi e con le sue varianti, oltreché con il numero di relazioni che intrattiene con altri personaggi e differenti linee narrative. Per quanto preso da solo la sua morfologia si qualifichi come semplice e basata su un nucleo di tratti fisso e ripetibile, esso è contraddistinto da un’identità ramificata e per questo risulta complesso nel momento in cui, necessariamente, lo si considera nell’insieme della sue relazioni. Per capire il personaggio popolare lo si deve necessariamente considerare all’interno del sistema in cui si colloca, considerando parimenti l’insieme dei testi tramite cui si disegna la sua identità di soggetto ramificato, il cast dei personaggi con cui entra in contatto e con cui condivide l’universo narrativo e gli utenti che esperiscono il mondo narrativo e seguono i viaggi del personaggio. Più che l’identità morfologica (il suo formarsi secondo il modello dell’*individual-like type*), a essere determinante per il personaggio popolare è infatti la sua *identità relazionale*, che come ricorda Marrone a proposito di Montalbano considera il personaggio in quanto

l’elemento di una struttura più ampia, quella che mette in relazione tutti i personaggi tra di loro. In questo senso, è a partire dai diversi possibili rapporti di contrarietà, contraddizione, complementarità, analogia, parallelismo, inversione, etc. tra Montalbano e gli altri personaggi della serie che si costruisce, e si

ridetermina volta per volta, la figura complessiva – e mai completa – del commissario di Vigata (*ivi*, 166).

Nel personaggio popolare diventano ancor più “strutturalmente necessarie” (Eco 1979), rispetto alle due tipologie di personaggio seriale precedentemente analizzate, quelle proprietà che Hamon considera il vero valore<sup>237</sup> del personaggio, ossia le relazioni con gli altri personaggi e le connessioni con i testi in cui si trova a esistere, fondamentali al fine di determinare la figura “complessiva e mai completa” di ogni personaggio popolare.

## **6.2. Una complessità *centrifuga*. Il sistema relazionale del personaggio popolare**

Il sistema di connessioni che il personaggio popolare riesce a creare con la struttura narrativa, gli altri personaggi e gli spettatori costituisce il fattore di complessificazione proprio di questa tipologia di personaggio seriale. Mentre la complessità che caratterizza il personaggio individualizzato è endogena e concerne lo sviluppo del suo mondo interiore e la sua radicale trasformazione, quella del personaggio popolare è invece fondamentalmente esogena. Come si è visto, configurandosi come un *individual-like type* il personaggio popolare possiede un'identità propria piuttosto stabile, che gli offre l'occasione di spostarsi, moltiplicarsi e tradursi in diversi testi e media. Così facendo esso crea un network potenzialmente anche molto esteso, in cui intesse relazioni sia di tipo diegetico, cioè con gli altri personaggi che popolano lo stesso spazio narrativo, sia di tipo extra-diegetico, intrecciando tra loro i diversi frammenti narrativi in cui compaiono le sue occorrenze. L'identità relazionale del personaggio si propone come un sistema complesso di relazioni a più livelli, in cui il personaggio popolare trova la sua vera dimensione, acquistando senso non nel singolo testo e nel microcosmo narrativo da esso creato ma piuttosto nel sistema in cui la sua identità frammentata e relazionale si manifesta. Esso, come ben riassume Marrone, “*non sta in un testo singolo,*

---

<sup>237</sup> Come scrive Hamon, “il significato del personaggio, o il suo 'valore', per riprendere un termine saussuriano, non si costituisce unicamente per *ripetizione* (ricorrenza di contrassegni [...]) o per accumulo e trasformazione [...] ma anche per apposizione, per relazione con altri personaggi” (1977, 97).

e non sta nemmeno in un generico contesto privo di agganci testuali, *ma vive e si nutre nella rete intertestuale nella quale esso viene costantemente ritradotto*” (ivi, 28, corsivi originali). Ed è esattamente questa rete semantica, creata dal personaggio popolare e dalle sue traduzioni nei vari frammenti narrativi e testuali, a costituire la complessità di questi personaggi. Foraggiata da un sistema relazionale ipertrofico, essa non opera all’interno del personaggio, scavando sempre più e portando alla luce strati psicologici ed emotivi sommersi, ma al contrario si concentra sul suo esterno.

Jason Mittell, riflettendo sulle diverse qualità e sulle forme che la complessità può assumere nel panorama seriale odierno, descrive questa situazione nei termini di una *complessità centrifuga*,

where the ongoing narrative pushes outward, spreading characters across a expanding storyworld. On a centrifugal program, there is no clear narrative center, as the central action is about what happens between characters and institutions as they spread outward. It is not just that the show expands in quantity of characters and settings, but that its richness is found in the complex web of interconnectivity forged across the social system (2011).

Le narrazioni seriali che impiegano il personaggio popolare lo spingono, con un movimento centrifugo, verso la creazione di un universo narrativo sempre più ampio. Si forma così una rete interconnessa (inter-/trans- testuale e inter-/trans- mediale) in cui il personaggio diventa un nodo, un connettore tra linee narrative condivise che vanno a coagularsi in un unico *storyworld* organico. In questa narrazione estesa, vasta (Harrigan, Wardrip-Fruin 2009) ma osmotica e coerente manca un vero e proprio centro narrativo su cui far convergere le azioni dei personaggi, determinando in questo modo un andamento paratattico piuttosto che sintattico. Come sostiene Mittell, non si tratta solo di un’espansione dello spazio (narrativo) entro il quale il personaggio si può muovere, quanto della creazione di una ragnatela di interazioni e connessioni tra i vari personaggi, le *storylines*, il contesto socio-culturale, i soggetti produttivi, gli spettatori, e così via.

### 6.2.1. Mondi narrativi interconnessi e narrazioni policentriche

Non è un caso che in un sistema narrativo architettato in modo da essere arborescente i personaggi popolari si trovino particolarmente a proprio agio. La loro identità, come scrive Enrico Testa, “non è una peculiarità eccezionale, meritevole di un’affermazione assoluta, ma il risultato di precise relazioni sociali” (*ivi*, 65), ed è proprio grazie a relazioni sociali che essi possono varcare i confini testuali e mediali. Mettendo al primo posto l’identità relazionale, i personaggi popolari, come sostenuto nel paragrafo precedente, tendono a de-enfatizzare la propria individualità in modo da privilegiare una “visione di mondo” e favorire lo sviluppo di un intero universo piuttosto che di un singolo personaggio.

Pensiamo ad alcuni casi particolarmente rappresentativi: da un lato il portentoso “Arrowverse” (con le serie *Arrow*, *The Flash*, *Vixen*, *Legends of Tomorrow* e *Supergirl*), dall’altro l’universo, ancora più imponente, creato dalla Marvel con *The Defenders* (*Luke Cage*, *Jessica Jones*, *Iron Fist*, *Dardevil*) e con le serie televisive appartenenti al Marvel Cinematic Universe in generale (*The Punisher*, *Inhumans*, *Agent Carter*, *Agents of S.H.I.E.L.D.*, *Cloak & Dagger*, ecc.); ma anche *The Vampire Diaries* e il suo spin-off *The Originals*, o *The Walking Dead* e il suo prequel *Fear of the Walking Dead*. Quello che accomuna i titoli appena citati è che non si tratta di singole narrazioni o storie semplici ma di veri e propri mondi interconnessi, transmediali, intertestuali e transtestuali, dove più del singolo testo o frammento narrativo conta quella che, con le parole di Klastrup e Tosca (2004) potremmo chiamare la loro *worldness*. Si tratta, in buona sostanza, di un’“impressione” di mondo, dell’idea cioè che ogni frammento narrativo non costituisca una storia a sé ma che sia il tassello di una narrazione più ampia e complessa, ovvero che sia parte di un vero e proprio mondo che comprende, senza soluzione di continuità, spettatori – o, per meglio dire, *prosumers* (Jenkins 2006) – personaggi, ambientazioni, strutture narrative e *storylines*. Henry Jenkins, già diversi anni fa, argomentava come “transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories” (2007). La costruzione di una narrazione “è divenuta sempre più l’arte della creazione di mondi” (2007 [2006a], 105),

in cui si creano “ambientazioni affascinanti non completamente esplorabili e non concluse in un unico lavoro o in un singolo medium” (*ibidem*). Oltre a Jenkins, molti sono stati le/gli studiosi/i (Klastrup e Tosca 2004, Herman, 2005, Saint-Gelais 2011, Wolf 2012, Ryan 2014, Thon 2015) ad aver rilevato come le pratiche di *storytelling* convenzionale siano state sostituite da quelle di *world-building*. Una storia ben scritta è una cosa diversa rispetto a un mondo ben strutturato (Wolf 2012), e nei mondi narrativi lo scopo non è tanto quello di sviluppare una narrazione quanto, per l'appunto, sviluppare un ambiente narrativo espanso e un *media franchise*.

Il risultato è, se si vuole, un peggioramento della qualità strutturale delle singole narrazioni, a cui però fa da contraltare un potenziamento della *worldness* tramite una cura maggiore degli elementi di ammobiliamento e di una loro rilevanza nell'architettura complessiva del mondo. Citando ciò che Michael O. Riley ha scritto a proposito del mondo di Oz di F. Baum, le “stories that critics count among his weakest from the standpoint of plot, characters, and theme are among his strongest from the standpoint of the development of his Other-world” (1997, 12). Se pensiamo a un multiverso finzionale quale l’“Arrowverse” le parole di Riley si dimostrano quanto mai pertinenti e vere. La matrice di questo *media franchise*, che comprende al momento cinque serie televisive,<sup>238</sup> è senza dubbio l'esordio televisivo di *Arrow* nel 2012. La trama, prevedibilmente e in accordo con i canoni estetici delle classiche narrazioni di supereroi, narra le imprese di Oliver Queen/Arrow, figura ricalcata sull'omonimo personaggio fumettistico di Freccia Verde (DC, *More Fun Comics* No. 73, 1941). La trama, banalmente, è la seguente: dietro la facciata di un playboy milionario si nasconde un temibile giustiziere incappucciato, il quale combatte il male (impersonato, il più delle volte, da *villain* prototipici) che affligge la città di Starling City, fiancheggiato da svariati aiutanti dotati anche loro di poteri e/o abilità straordinarie. La serie, arrivata al momento in cui scriviamo alla sua settima stagione, include una mole piuttosto consistente di personaggi, suddividibili in due gruppi assiologicamente contrapposti. Da un lato abbiamo gli eroi che compongono il cosiddetto *Team Arrow* (Arrow, Felicity

---

<sup>238</sup> Una sesta serie, dedicata a Batwoman, è in attualmente in fase di progettazione presso The CW. Cfr. Chloe Melas, “Batwoman' TV series in the works with first lesbian superhero in the lead”. CNN Entertainment, 18 luglio 2018, URL <https://edition.cnn.com/2018/07/18/entertainment/batwoman-tv-show-cw/index.html> consultato il 2 settembre 2018.

Smoack/Overwatch, John Diggle/Spartan, Dinah Laurel Lance/Black Canary, Roy Harper/Arsenal, Evelyn Sharp/Artemis, ecc.). Dall'altro si trovano i *villains* che si oppongono – per ragioni peraltro non sempre azzeccate a livello di design narrativo, ma perfettamente coerenti con la logica narrativa fumettistica – al Team Arrow, come Slade Wilson/Deathstroke, Ra's al Gul, Malcolm Merlyn e Damien Darhk. Se non è infrequente che la narrazione pecchi sul lato dell'intreccio e dello sviluppo dei personaggi (ma non è nemmeno scopo della serie dimostrare di padroneggiare gli strumenti narrativi imposti dalla svolta “quality”), ricadendo in facili cliché e sfruttando meccanismi feuilletoneschi di *engagement* del pubblico, il pregio di *Arrow* è nella sua capacità di creare e mantenere un universo narrativo ricco e ramificato. Fin dalla progettazione dell'Arrowverse, infatti, l'intento è stato quello di sviluppare un consorzio di serie televisive riconducibili a uno stesso universo finzionale. Fondamentali in questo senso sono state certamente le logiche produttive e distributive dietro a questi prodotti. Il canale The CW, produttore e distributore di tutte le serie del *franchise*,<sup>239</sup> ha giocato un ruolo centrale nell'imprimere una certa fisionomia all'Arrowverse, impostando questo *storyworld* secondo precisi canoni estetici e narrativi al fine di attirare e coinvolgere un pubblico di teenager (il target di riferimento del canale), nutrendone l'espansione tramite strategie di mercato ben calibrate, come quella dei *crossover*. Nel 2014, infatti, The CW lancia la serie *The Flash*, che s'interseca con *Arrow* nell'episodio 01x08, “The Flash vs. Arrow” aprendo un arco narrativo che si conclude nella terza stagione di *Arrow* con l'episodio 03x08, “Il coraggio e l'audacia”. Il connubio tra le due serie è rinvigorito con un ulteriore *crossover* nella seconda stagione di *The Flash*, con l'episodio 02x08, “Leggende di oggi”, la cui storia si conclude nell'episodio 04x08 di *Arrow*, “Leggende di ieri” e, nuovamente, con gli episodi 05x08 di *Arrow* e 04x08 di *The Flash*, entrambi intitolati “Invasion!”. “Invasion!” è anche il titolo degli episodi crossover tra altre due serie dell'Arrowverse, *Supergirl* (02x08) e *Legends of Tomorrow* (02x07). The CW, come si può vedere, ha creato dei veri e propri “eventi crossover”, originando un legame tra queste quattro serie affinché potessero generare e nutrire un

---

<sup>239</sup> La serie *Supergirl* è andata inizialmente in onda sul canale CBS, per poi essere spostata a partire dalla seconda stagione su The CW, il canale specializzato sul target teen di proprietà di CBS (in joint venture con Warner Bros.).

ambiente narrativo condiviso e un cronotopo comune.<sup>240</sup> In queste storie diffuse e spezzate su vari archi narrativi i protagonisti delle singole serie condividono una missione, solitamente incentrata su un cattivo estemporaneo o latente nelle narrazioni proprie di ciascuno di loro, come dimostra l’“evento” composto dai quattro episodi/parti *Crisis on Earth-X*.<sup>241</sup> La continuità e la coesione narrativa dello *storyworld* trascendono le singole serie televisive che lo compongono per collocarsi a livello dell’intero sistema o, per usare la terminologia di Guglielmo Pescatore e Veronica Innocenti (Innocenti e Pescatore 2012, Pescatore 2018, Brembilla e De Pascalis 2018), a livello dell’ecosistema narrativo. Il caso dell’Arrowverse è simile a quello dei *The Defenders* per quanto riguarda gli esiti, ma differisce nelle modalità. Diversamente rispetto alla strategia di The CW, i personaggi protagonisti di singole serie Marvel (comunque, fin da subito dichiaratamente afferenti allo stesso universo diegetico) si trovano a essere coprotagonisti non di un evento sporadico, ma di un’intera serie crossover. Ogni personaggio dei *The Defenders* ha una propria linea narrativa da seguire, specifici cattivi da combattere e problemi personali con cui confrontarsi, ma poiché ogni membro del gruppo appartiene allo stesso universo narrativo, il crossover è percepito come una strategia naturale per ampliare l’universo assicurando, al contempo, coesione narrativa e semantica.

Dalla breve panoramica effettuata sugli universi narrativi di *Arrow* e delle serie Marvel, appare evidente come le *vast narratives* e il loro meccanismo di progettazione narrativa (eco-)sistemica trovino nella morfologia semplice dei personaggi popolari un indispensabile alleato, e per due ragioni. La prima ragione è che sono strumenti di coesione dell’universo stesso e strumenti di orientamento che il pubblico può utilizzare per non perdersi nel labirinto di trame, temporalità, personaggi e spazi che è il mondo narrativo espanso. Il personaggio popolare è infatti facilmente “afferrabile” dagli spettatori e non necessita di un’introduzione approfondita ma, al massimo, di una re-

---

<sup>240</sup> Soluzione anche questa praticata, come dimostra la presenza gli episodi crossover più tradizionali, tra cui per esempio l’episodio 03x18 di *Supergirl* in cui compare anche *The Flash*.

<sup>241</sup> Un altro esempio di “evento crossover” che unisce tutti i protagonisti delle serie dell’Arrowverse sono i quattro episodi che costituiscono le parti dell’“evento crossover” intitolato *Crisis on Earth-X*: l’episodio 03x08 di *Supergirl* è infatti “Crisis on Earth-X – I parte”, il 06x08 di *Arrow* è “Crisis on Earth-x – II Parte”, il 04x08 di *The Flash* è “Crisis on Earth-X – III parte”, mentre il 03x08 di *Legend of Tomorrow* è “Crisis on Earth-X – IV parte”.

introduzione. Privo di quella caratterizzazione che tratteggia i personaggi individualizzati e che sposterebbe il baricentro narrativo verso l'interiorità del personaggio a scapito della *worldness*, il personaggio popolare, in quanto personaggio socio-semiotico, è parte integrante della memoria culturale del suo pubblico. In questo modo gli spettatori possono fare affidamento sulla memoria che hanno di lui e sfruttarlo come una bussola per orientarsi e muoversi nell'universo narrativo. La seconda ragione riguarda invece il fatto che i personaggi popolari fungono da connettori tra le varie nicchie dell'ecosistema narrativo, da collante tra le narrazioni che compongono lo *storyworld*. Come dimostrano gli esempi sopra proposti, è sufficiente che il personaggio protagonista di una sua linea narrativa in una serie televisiva migri – anche solo temporaneamente, per lo spazio di un episodio – in altre linee di altre serie per creare una connessione sistemica, che abbraccia i personaggi dell'una e dell'altra *storyline* all'interno di uno stesso spazio finzionale e semantico.

Questi due motivi sono sufficienti per qualificare il personaggio popolare come uno degli elementi narrativi maggiormente *transfinzionali* delle narrazioni estese. Secondo Richard Saint-Gelais, si ha tranfinzionalità “lorsque des éléments fictif sont repris dans plus d'un text” (2011, 20). Il personaggio popolare è transfinzionale in quanto si emancipa – senza però perdere le connessioni con esso – dal proprio autore e dal proprio testo di origine divenendo una “figure culturelle inscrite dans la mémoire collective” (*ivi*, 382) che può migrare e travalicare i confini tra media e testi diversi formando un sistema interconnesso. Il cuore del concetto di transfinzionalità è rappresentato dall'idea che elementi per loro natura discreti e autonomi, quali appunto i personaggi, possano associarsi e congiungersi reciprocamente a formare dei sistemi,<sup>242</sup> trascendendo quei legami che li vincolerebbero a un testo o a un medium specifici. È grazie a questa natura fondamentalmente transfinzionale che i personaggi narrativi possono produrre narrazioni che, utilizzando un'espressione di Enrico Testa (2009),

---

<sup>242</sup> Saint-Gelais scrive a questo proposito di un paradosso insito nel cuore stesso della transfinzionalità: “qu'on parle de «retour de personnages», d'«univers partagés», ou d'«identité à travers les mondes possibles», c'est chaque fois d'idée de ligature, de rassemblement, voire de totalité supratextuelle qui s'impose à l'esprit. Mais ces liens ne sont pensables – ou, plus exactement, n'ont un caractère transfictionnel – que s'ils composent avec une segmentation, une brisure. La transfictionnalité implique pas définition une *traversée*, et donc à la fois une rupture et un contact, le second venant suturer, mais jamais parfaitement, ce que la première a séparé” (2011, 23-24).

potremmo definire “policentriche”, in cui scompare un eroe protagonista fulcro assoluto della narrazione in favore di una distribuzione più paritetica dello “spazio narrativo” (Woloch 2009). Da un sistema relazione costruito a sistema solare, com’era quello del personaggio stereotipato e individualizzato, siamo passati ad un’impostazione “a costellazione”. Le narrazioni policentriche create dalle pratiche di *worldbuilding*, così frequenti nella serialità televisiva contemporanea, hanno modificato gli assetti relazionali tra i vari personaggi. Con la scomparsa del testo singolo, unitario, compatto e con l’avvento della testualità diffusa e della serialità espansa, le narrazioni che impiegano personaggi popolari hanno depresso l’eroe e la sua centralità in favore di una democratizzazione dello spazio narrativo. Un sistema narrativo come quello riscontrabile nell’Arrowverse o nel Marvel Cinematic Universe, con tanti personaggi ma senza veri protagonisti assoluti, propone una visione delle relazioni tra i personaggi e una distribuzione del loro spazio narrativo decisamente più paritetica rispetto alle due tipologie esaminate nei capitoli precedenti. In questo sistema relazionale il peso narrativo non ricade sulle spalle di un unico personaggio, ma si distribuisce in un gruppo, anche se ciò non significa, si badi bene, che il sistema sia simmetrico e bilanciato. Anzi, è più che probabile che ci siano personaggi *primi inter pares*, la cui posizione privilegiata di alcuni su altri e il maggior spazio narrativo a loro riservato non sono, però, concessioni di un autore che li ha eletti protagonisti ma il frutto di una conquista: maggiore è il coefficiente di moltiplicazione e proliferazione del personaggio all’interno e all’esterno del mondo narrativo (ovvero: la quantità, qualità e frequenza delle occorrenze e la loro persistenza e resilienza nell’immaginario collettivo) e maggiore sarà il potere che questo personaggio avrà nel determinare gli assetti dei personaggi minori che vi ruotano attorno. Un esempio interessante, in questo senso, è offerto dalla serie televisiva *Gotham*. Nonostante la narrazione non s’incentri direttamente di Batman (al massimo, su Bruce Wayne prima di essere Batman), la pregnanza dell’uomo-pipistrello nell’immaginario culturale e la quantità della sue incarnazioni sono tali da farci leggere tutta la narrazione alla luce delle informazioni di cui già siamo a conoscenza sul suo conto e sul suo mondo. Lo show targato FOX, infatti, dal punto di vista delle forme estetiche si presenta come un prequel che, adottando le marche del *procedural* e del *noir*, si incentra sul lavoro di poliziotto di Jim

Gordon e sulla sua lotta alla criminalità di Gotham. Nel farlo, la serie racconta anche l'“infanzia” e le origini di alcuni dei personaggi maggiormente caratteristici dell'universo narrativo creato dall'uomo pipistrello (dallo stesso Bruce Wayne a Pinguino e Catwoman). Anche se il discostamento rispetto alla rappresentazione canonica dei personaggi principali – qui impegnati in eventi che potremmo definire “pre-Batman” – porta a non concentrarci direttamente su Batman, il solo nominare alcuni elementi (personaggi, luoghi, avvenimenti, ecc.) del suo mondo è sufficiente a creare una *worldness* molto specifica: non si stanno narrando direttamente le imprese di Batman, ma questo è indubbiamente il suo mondo. *Gotham* offre un buon banco di prova per capire come personaggi popolari particolarmente “famosi” siano in grado, anche senza comparire esplicitamente, di evocare un intero mondo narrativo.

### 6.2.2. *Verso l'infinito, ma non oltre*

Il mondo narrativo interconnesso e policentrico che i personaggi popolari sono nelle condizioni di creare si mantiene e si sviluppa per mezzo di un *design* narrativo “dinamico” (Eugeni, Bellavita 2006), in cui la progettazione si realizza a partire da una matrice narrativa di base che, variazione dopo variazione, porta alla concretizzazione di sviluppi potenziali e narrazioni non preventivate a priori. È il mondo delle potenzialità quello che gli universi narrativi espansi ci pongono dinnanzi, in cui il quadro delle relazioni e i sistemi modali dei personaggi (il loro dovere, potere, volere) si relativizzano (Dusi 2015). I personaggi popolari che fanno parte di un'architettura narrativa di questo tipo sono protagonisti di micro-eventi che, da un lato, generano una proliferazione di linee narrative e, dall'altro, non perdono mai il riferimento alla matrice. Pensiamo ad esempio all'universo composto dalle serie televisive *Chicago P.D.*, *Chicago Fire*, *Chicago Justice* e *Chicago Med* e ai loro protagonisti: dal Detective Hank Voight (*Chicago P.D.*), ai vigili del fuoco Matthew Casey, Kelly Severide e Gabriella Dawson (*Chicago Fire*), dal Dottor Will Halstead all'infermiera April Sexton (*Chicago Med*) e all'assistente procuratore Peter Stone (*Chicago Justice*). Per quanto riguarda la morfologia sono personaggi che si incasellerebbero con agio nei ranghi della categoria del personaggio stereotipato, configurandosi come “variazioni sul tema” di

tipi narrativi e stereotipi culturali. Ciononostante, la loro capacità di uscire dalla narrazione originale e di interconnettersi a vicenda per realizzare un unico mondo narrativo li rende conformi ai canoni dei personaggi popolari. La coesione dell'universo narrativo messo in scena da queste serie, infatti, è garantita da due elementi. Il primo è, abbastanza intuitivamente, la *location*: la città di Chicago è il teatro delle imprese di ogni singolo personaggio, e la specificità locale costituisce certamente una delle marche narrative e tematiche di questo universo finzionale. Il secondo elemento – e quello maggiormente significativo nell'ambito del nostro studio – è costituito proprio dai personaggi. Le azioni che ogni personaggio compie e le vicende che gli accadono sono concepite per essere sistemiche, per riguardare l'intero mondo del *franchise* di *Chicago* piuttosto che le singole linee narrative. Di conseguenza, i confini che separano una serie dall'altra sono particolarmente porosi, o addirittura inesistenti: i personaggi di ciascun filone si incrociano senza soluzione di continuità quasi ad ogni episodio di ogni serie (con forse l'eccezione di *Chicago Justice*, che rimane più legato a *Chicago P.D.* rispetto agli altri) creando un vasto e unificato mondo diegetico che si sorregge su quattro piloni narrativi e tematici (polizia, vigili del fuoco, ospedale e tribunale). È evidente che la struttura del mondo di *Chicago P.D. & Co.* sia stata progettata a priori come fondamentalmente interconnessa, basata sulla transfinzionalità dei suoi personaggi e su una matrice narrativa precisa (debitrice, in tutto e per tutto, alla serie “sorella maggiore”<sup>243</sup> *Law & Order*). In questo senso, Pescatore e Innocenti riflettono su come le “contemporary TV series [...] are [...] the result of an ecosystemic design, where a general model is developed in advance as an evolutionary system with a high degree of consistency between all its components” (Innocenti e Pescatore 2017, 171). Il fatto che molti universi narrativi in cui compaiono gli eroi popolari, tra cui quelli di *The Defenders*, del Marvel Cinematic Universe e dell'Arrowverse, siano progettati “a monte” ci permette di riflettere su come possano essere, per quanto vasti, estesi ed

---

<sup>243</sup> Il creatore e produttore del *franchise* di *Chicago* è Dick Wolf, storico produttore esecutivo e showrunner del *franchise* di *Law & Order*. Il legame e l'interconnessione tra i due mondi finzionali è ribadito, inoltre, dai frequenti crossover tra *Chicago P.D.*, *Chicago Fire* e *Law & Order – Unità vittime speciali*. La storia inizia con l'episodio 03x07 (“Nessuno tocchi niente”) di *Chicago Fire*, prosegue in *Law & Order – SVU* con l'episodio 16x07 (“Pedofili”) e termina in *Chicago P.D.* con l'episodio 02x07 (“sul mio cadavere”). Inoltre, uno dei protagonisti di *Chicago Justice*, Peter Stone, è il figlio di Ben Stone, il celeberrimo assistente procuratore di *Law & Order* dal 1990 al 1994.

estendibili, fondamentalmente delimitati. In altri termini, per quanto lontano si possano spingere i loro confini verso direzioni sempre nuove, irradiandosi dalla matrice narrativa ed espandendola in modo centrifugo (come nel caso dell'immane multiverso creato dalla Marvel), essi rimangono degli *insiemi chiusi*. In questi prodotti il mondo narrativo visto dall'interno è un *orizzonte* in espansione ma visto dal suo esterno è un *contorno* (Bachtin 2000 [1919], 88), tale per cui, nonostante l'ampiezza di questi mondi, essi rimangono sempre richiusi entro chiari confini semantici.

Le *vast narratives* create dalle peregrinazioni dei personaggi popolari, pertanto, si configurano come ciò che Caroline Levine definisce un *insieme*. Il "whole", secondo la studiosa, è una forma tanto estetica quanto socioculturale che ha l'inclinazione "to impose boundaries, to imprison, to create inclusions and exclusions" (2015, 25). Da questa prospettiva, il passo dalla *worldness* alla *wholeness* è piuttosto breve: il mondo narrativo esteso che i personaggi popolari sono in grado di creare per mezzo della loro semplicità morfologica e complessità relazionale possiede confini interni (tra i vari testi, linee narrative e media che lo compongono) piuttosto labili, ma confini esterni alquanto robusti. In questo modo, se da un lato l'insieme include al proprio interno un certo numero e un certo tipo di personaggi, dall'altro ne esclude altri: il caso più evidente, in questo senso, è quello rappresentato dai personaggi Marvel e DC. Essi appartengono alla tipologia del personaggio popolare e si collocano in universi narrativi praticamente identici per impostazione narrativa, ricchezza semantica, e ambito tematico. Tuttavia, questi personaggi agiscono in "sfere separate" dell'universo fumettistico<sup>244</sup> – per tutta una serie di motivazioni di stampo economico, giuridico ed estetico che non consentono loro di interagire. Anche i personaggi del *franchise* di *Chicago* vivono una situazione simile, mostrando un alto tasso di interconnessione interna ma non esterna. I membri dei vari "team di eroi" messi in scena (poliziotti, vigili del fuoco, medici e pubblici ministeri) agiscono in concerto, condividendo la stessa visione morale del mondo (patriottica, conservatrice, *politically correct*) e le stesse finalità d'azione (con il bene

---

<sup>244</sup> Esistono casi di crossover tra i due colossi, anche se non ancora sfruttati dal punto di vista cinematografico e televisivo. Si ricorda, per esempio, la serie di quattro albi pubblicata nel 1996 dal titolo *Marvel contro DC* (titolo originale *DC vs. Marvel*) in cui alcuni noti supereroi dei due mondi narrativi si scontrano uno con l'altro in una sorta di torneo. È interessante notare come, anche in questo caso, in cui i due mondi collidono in un unico universo diegetico, i personaggi Marvel e quelli DC agiscono come gruppi separati che si contrappongono, senza che ci sia un'integrazione.

che deve sempre, e con ogni mezzo, prevalere sul male). Il limite del *whole* in questo caso è imposto dalla *location*, dalla città di Chicago e dalle sue peculiarità socio-culturali (sulla scia, anche se edulcorata, della Baltimora di *The Wire*), che costituiscono il margine e il confine semantico dell'universo semantico.

I personaggi popolari, quindi, sembrano essere perfettamente a loro agio nello spostarsi tra testi e media all'interno di uno stesso universo finzionale, ma non altrettanto nel travalicare i confini esterni loro mondo finzionale. Essi sono vincolati al proprio universo tramite un legame che Paolo Bertetti denomina "identità relazionale forte" (2011, 99), secondo la quale "ci sono personaggi che hanno forti legami con il proprio specifico mondo finzionale, il quale cambia poco o nulla non solo all'interno di ogni singola narrazione ma anche nell'ambito dell'intera serie" (*ibidem*). L'identità relazionale del personaggio, in altre parole, si mostra forte quando "le storie presentano una collocazione spazio-temporale assai definita" (*ivi*, 101) e la presenza di personaggi ricorrenti a fargli da satellite. Il personaggio popolare dimostra di possedere un'identità relazione particolarmente forte, che lo lega al proprio universo di appartenenza pur senza segregarlo entro i confini di un singolo testo. Nonostante le variazioni a cui può andare incontro nel tempo e nel suo passaggio su testi e media diversi, esso si relaziona agli stessi personaggi (come avviene nelle quattro serie televisive del *franchise* di *Chicago*) o, quanto meno, allo stesso tipo di personaggi (come nel caso dei supereroi della Marvel o della DC).

L'identità del personaggio popolare è quindi plasmata non solo dalla sua conformazione morfologica interna, ma anche dal suo sistema relazionale molto forte, che lo lega a un particolare universo narrativo. Possedendo un'identità relazionale "forte", i protagonisti del mondo di *Chicago*, così come quelli di Marvel e DC, sviluppano un sistema di connessioni intertestuali e intermediali con il proprio universo molto fitto e agiscono come un *insieme* che si basa su una "dialectic of liveley energy and strict control that always ends in conteiment" (Levine 2015, 30). Essi proliferano, aprono nuove linee narrative, variano e/o portano avanti le vecchie con un'energia – un "narrative momentum" direbbe Frank Kelleter – che, però, non si disperde oltre i margini dell'universo stesso. Da questo punto di vista, la forma del "whole" che struttura i mondi narrativi creati dai personaggi popolari ha il suo corrispettivo socio-culturale

nella creazione di una *comunità*, di un insieme di individui che condividono lo stesso spazio narrativo formando un gruppo riconoscibile e tra i cui membri si instaurano legami. Secondo David MacMillan e David Chavis (1986), quattro sono gli elementi necessari alla produzione di un senso della comunità. Il primo è la *membership*, ovvero “the feeling of belonging or of sharing a sense of personal relatedness”, e i personaggi popolari che condividono uno stesso universo narrativo non mancano di far percepire il senso di coesione tramite riferimenti intertestuali alle altre storylines. In secondo luogo, si ha la *influence*, definita come “a sense of mattering, of making a difference to a group and of the group mattering to its members”, e che si può vedere come l’insieme delle marche estetiche e stilistiche che connotano un universo e lo rendono specifico (esemplificato in modo evidente dalla differenza tra Marvel e DC). Il terzo elemento è il *reinforcement*, ovvero “the feeling that members’ needs will be met by the resources received through their membership in the group”, come quando da una narrazione parte uno spin-off che concede spazio narrativo a personaggi minori. Infine l’*emotional connection*, vale a dire “the commitment and belief that members have shared and will share history, common places, time together, and similar experiences”(1986, 9). Ciascuno di questi elementi ha un ruolo nella costruzione delle comunità e del senso di comunità nelle *vast narratives* create dai personaggi popolari. Essi, tuttavia, non sono rilevanti solo sul piano diegetico ma hanno un’importantissima funzione metalettica nel coinvolgimento del pubblico. La forma della *wholeness* caratteristica degli universi narrativi che i personaggi popolari creano tramite le loro peregrinazioni testuali e mediali e la loro identità relazionale si manifesta tramite la creazione di una *comunità* anche sul versante socio-culturale: il senso di comunità non si genera solo tra i personaggi, ma anche tra gli utenti che fruiscono del mondo narrativo. Non è un segreto che le *vast narratives* che impiegano questa tipologia di personaggio seriale scatenino un’intensa attività di *fandom*, con comunità (partecipative) di persone che, grazie soprattutto alle nuove tecnologie, catalizzano le loro attività di appropriazione attorno ad uno o più universi finzionali (Jenkins 2006a, 2006b). Come scrive Boccia Artieri, “nelle culture partecipative abbiamo a che fare con una forma d’appartenenza [...] che portano il vissuto del singolo a convergere in forme comunitarie sorrette dalla comunicazione mediata” (2008, 10). I personaggi popolari, come si accennava, sono

oggetti non solo testuali ma anche culturali, e pertanto riescono a suscitare la partecipazione degli utenti, i quali contribuiscono, con fenomeni di produzione e messa in circolazione “*grassroot*” e con attività inerenti al fandom, all’arricchimento dell’universo narrativo e all’incremento del valore del personaggio stesso in quanto *popolare*.

## Capitolo 7

### IL PERSONAGGIO REPLICANTE

“Ma se credi che i cattivi non possano avere un lieto fine, guarda come mi prendo il mio. Il mio fato non ha nessun autore. Nessun libro di fiabe predice il mio destino”.

Signor Gold/Tremotino,  
*C'era una volta* 04x12, “L'oscurità bussava alla porta”.

“Cosa dobbiamo aspettarci, a parte la pelle verde e il cappello a punta?”.

David/Principe Azzurro,  
*C'era una volta* 03x13, “Caccia alla strega”

La quarta e ultima tipologia di personaggio seriale che prendiamo in considerazione è in realtà una variante della categoria del personaggio popolare. Anche in questo caso, infatti, abbiamo a che fare con figure transtestuali e transfinzionali, che attraversano con estrema facilità i confini testuali e mediali per entrare a far parte del bagaglio culturale della nostra società. Per dimostrare la pervasività di questo tipo di personaggi prendiamo, a titolo dimostrativo, i personaggi di Damon e Stefan Salvatore in *The Vampire Diaries*, due vampiri fratelli che, giunti nella cittadina di Mystic Falls, intrecciano una complicata relazione con la liceale Helena Gilbert, la sua famiglia e i suoi amici. Tratto da una fortunata serie di libri, lo show di The CW, da poco terminato, fa parte di un universo finzionale abbastanza esteso, transfinzionale e intermediale, comprendendo un buon numero di personaggi interconnessi da varie *storylines* che si diramano su ventitrè libri (suddivisi in cicli) e ben tre serie televisive (*The Vampire Diaries*, il suo spin-off *The Originals* e lo spin-off dello spin-off, *Legacies*, di prossima uscita). Sulla base di questi dati, uniti al fatto che i vampiri sono figure particolarmente *popolari* – nel senso che sono ampiamente diffuse e utilizzate –

non faremmo certamente fatica a considerare i personaggi che abitano questo mondo narrativo personaggi popolari così come li abbiamo descritti nel capitolo precedente: figure transfunzionali, migranti, inconsumabili, con una biografia personale strutturata a palinsesto e che resiste alla coerenza diegetica. Eppure Stefan e Damon Salvatore non sono proprio equiparabili a Thor o Batman. Damon e Stefan si consumano nel tempo, (tant'è che la serie ha dovuto trovare nuovi slanci narrativi e nuovi personaggi per andare avanti) e hanno una cronistoria personale riconoscibile e specifica. Inoltre, se da un lato è vero che non esistono altri testi fuori dall'universo narrativo di *The Vampire Diaries* che riguardano Stefan e Damon, dall'altro è altrettanto vero che esiste una grandissima quantità di narrazioni, disperse su una moltitudine di testi e media, in cui compaiono i vampiri.

Quella del vampiro è una delle figure maggiormente sfruttate e presenti nell'immaginario culturale, ma è indubbio che sia anche una delle più polimorfiche, di cui esistono innumerevoli versioni discordanti tra di loro. Stefan e Damon Salvatore sono innegabilmente vampiri, ma anziché essere tokens di un unico tipo, come il Batman di Nolan o quello di Burton, sono esemplari *specifici*, unici e che declinano la loro "essenza" di vampiri in un modo del tutto particolare e strettamente connesso con l'universo narrativo in cui si trovano e con le sue regole. Con ciò si piega l'abbondanza di vampiri, diversi uno dall'altro, che compaiono in molte serie televisive contemporanee. I vampiri di *The Strain*, *Dal tramonto all'alba*, *Hemlock Grove*, *Penny Dreadful*, *Preacher*, *True Blood* o *Van Helsing* sono accomunati dalla ricorrenza di alcuni tratti di natura figurativa e narrativa che trascendono le specificità dei singoli quadri diegetici, come le immancabili zanne e la sensibilità alla luce del sole. Oltre che da una scarna ma robusta ossatura identitaria condivisa, tuttavia, i vampiri che affollano i palinsesti televisivi sono contraddistinti anche dal fatto di essere ciascuno molto diverso dall'altro: le orde di mostri senza coscienza né intelletto che invadono le strade (più simili a zombie che a vampiri) in *The Strain* e *Van Helsing* hanno poco a che spartire con il filosofico e tormentato Dracula in *Penny Dreadful* e *Dracula*, così come il bonario e sbandato vampiro Cassidy di *Preacher* mal si accompagna con i vampiri spietati e assetati di potere di *Dal tramonto all'alba*. Anche le trame di cui il vampiro è protagonista assumono varie forme e sfumature di genere, passando, per esempio, dalla

venatura soap di *The Vampire Diaries*, *The Originals*, *Shadowhunters* e *True Blood* all'impronta prettamente horror in *The Strain* o *American Horror Story: Hotel*. Questi brevi e incompleti cenni alla presenza del vampiro in alcuni titoli della serialità televisiva nordamericana sono sufficientemente rivelatori di come la natura, la morfologia e il "comportamento" di questa categoria di personaggi sia differente – anche se certamente imparentata - da quella del personaggio popolare.

Per questo motivo si vuole proporre di chiamare questa specifica tipologia di personaggio seriale *personaggio replicante*. Il termine è stato ripreso da un ormai celeberrimo saggio di Omar Calabrese, che sviluppa la sua filosofia a partire dall'analisi dei replicanti del film *Blade Runner*. Nel film, scrive Calabrese, "i «replicanti» nascono come robot perfettamente simili a un originale, l'uomo, di cui migliorano alcune caratteristiche meccaniche [...] ma poi diventano *autonomi dall'originale*" (1984, 63, corsivi aggiunti). A partire da questa considerazione possiamo, sempre seguendo l'argomentazione di Calabrese, definire "replicanti" quei personaggi seriali che nascono "come prodotto di meccanica ripetizione e ottimizzazione del lavoro" (*ibidem*) nel quadro produttivo e di consumo della cultura popolare, e della *popular serality* in particolare. Successivamente, "l'estetica della ripetizione" creata dalla loro particolare morfologia, dalla loro iterazione su testi e media differenti e dalla ricorsività nell'immaginario culturale li ha perfezionati, trasformandoli in entità autonome rispetto alla matrice narrativa (testuale e mediale) che li ha generati e consentendo loro di popolare narrazioni anche molto diverse l'una dall'altra e non necessariamente appartenenti allo stesso storyworld. Cangianti e dotati di grande flessibilità e duttilità identitaria, i personaggi replicanti, pur assomigliando per certi versi al personaggio popolare (condividendo con esso la capacità di travalicare confini testuali e medialità e quella di fissarsi nell'immaginario collettivo), sono pertanto morfologicamente differenti. Entrambe le tipologie condividono il fatto di essere ciò che Tony Bennett e Janet Woollacott definiscono "popular heroes", dal momento che entrambi

break free from the originating textual conditions of their existence [...] functioning as an established point of cultural reference that is capable of working – of producing meaning – even for those who are not directly familiar with the original texts in which they first made their appearance (1987, 14).

Nonostante la capacità condivisa di svincolarsi dal testo originario per albergare nell'immaginario culturale, i personaggi replicanti presentano delle peculiarità che li allontanano dalla tipologia del personaggio popolare. A differenza di quella dei loro "cugini", la morfologia dei personaggi replicanti si offre come particolarmente complessa dal momento che essi non desumono la propria identità dalla ripetizione di una matrice testuale che li ha creati, ma da un processo di stratificazione e sedimentazione di elementi varianti che li porta ad adattarsi e integrarsi completamente (e inestricabilmente) nel mondo narrativo che li ospita. Così facendo, anche la complessità relazionale di queste figure possiede attribuiti non condivisi dai personaggi popolari, consentendo ai personaggi replicanti di sciogliere le catene che li costringevano all'interno di un unico storyworld per invadere in molteplici mondi e narrazioni e naturalizzarsi.

### **7.1. La complessità morfologica del personaggio replicante**

Nell'osservare la fenomenologia del personaggio popolare si è sottolineato come la sua conformazione morfologica fosse definibile "semplice" nonostante le complicazioni insite nella sua natura di personaggio seriale transmediale e transfinzionale. Ciò si deve al fatto che esso, in ogni sua occorrenza, rimane fondamentalmente un *tipo*, saldamente ancorato a quella matrice di tratti originaria che costituisce il punto d'origine dell'identità stessa del personaggio popolare e del suo universo narrativo. Ogni volta che riappare in qualche nuova occorrenza la matrice è sempre richiamata, *ripetuta* – riprendendola, ricalcandola o serializzandola<sup>245</sup> – e, di conseguenza, "presentificata" in un qualche modo.

Il caso del vampiro presenta, da questa prospettiva, un problema abbastanza considerevole: qual è la sua matrice? Si potrebbe indicare Dracula, specie per quei personaggi che incarnano il modello del vampiro romantico e tormentato, ma una valida fonte è anche Nosferatu, la cui immagine è particolarmente viva in quei personaggi che ripropongono una versione feroce e disumana di questa creatura. A ben vedere, però, i

---

<sup>245</sup> Si fa qui riferimento alla nota tipologia della ripetizione di Eco. Cfr. Eco, Umberto. "Tipologia della ripetizione". In Casetti, F. (a cura di), *L'immagine al plurale*, cit. 1984, pp.19-35.

vampiri di *True Blood*, *Preacher* o *Shadowhunters* non ripresentano nessuno di questi due antesignani in modo esclusivo, né tanto meno sono rintracciabili dei riferimenti diretti alle due tradizioni. Anzi, anche le azioni, gli eventi, la mitologia e le fisionomie sono difformi in ciascuno di questi esempi, riuscendo assai difficile ricollegarli ad un'unica sorgente condivisa. In altre parole, con il vampiro e con altri personaggi a lui simili i legami tra la singola occorrenza del personaggio e la matrice originaria si sono fatti sempre più labili, fino a scomparire del tutto.

7.1.1. “Fili avevo ed or non più, eppur non cado giù”:<sup>246</sup> il personaggio replicante come “type-like individual”

Che sia venuta meno una chiara e rintracciabile fonte alla quale far risalire i tratti caratterizzanti dell'identità del personaggio non significa che questi ultimi abbiano perso forza e persistenza. Al contrario, proprio perché è mancato un orizzonte comune entro cui comprendere tutte le occorrenze e le manifestazioni del personaggio, in questa tipologia il *kernel* identitario si dimostra essere particolarmente resiliente e saldo. I tratti che compongono il nucleo identitario del personaggio replicante sono altamente riconoscibili e rivelatori, tali da poter assicurare al personaggio la facoltà di modificarsi quasi interamente senza perdere la propria identità. Se Batman rimane bene o male sempre simile a sé stesso e alle precedenti incarnazioni, possiamo trovare moltissime varianti del vampiro che sembrano avere poco da spartire l'una con l'altra e, nondimeno, accomunate da tratti che consentono ugualmente di considerare quei personaggi come occorrenze del vampiro. Per esempio gli “stregoni”, i vampiri protagonisti di *The Strain*, sono creature assetate di sangue, senza alcuna emozione né coscienza, mentre il Dracula che ci è presentato in *Penny Dreadful* possiede profondità interiore e motivazioni filosofiche che lo rendono sicuramente un personaggio assai più tormentato e profondo rispetto alle occorrenze di vampiro che vediamo in *The Strain* o in *Dal tramonto all'alba*. Il fascino del Dracula di *Penny Dreadful* – che, al contrario, manca del tutto nella rappresentazione del Conte fornita dalla serie *Dracula* – sta nel non cadere del tutto nel cliché del vampiro “romantico e tormentato” (che è dominante in questi ultimi decenni, a partire dal *Dracula di Bram Stoker* di Coppola) riuscendo,

---

<sup>246</sup> Frase tratta dalla canzone “Mai mi legherai”, *Pinocchio*, Walt Disney, USA, 1940.

distaccandosi sia dal modello del Dracula classico sia da quello del Nosferatu, a individualizzarsi e a proporsi quasi come un *unicum* – pur rimanendo un vampiro e come tale venire percepito. Se, come abbiamo detto, il nucleo identitario è particolarmente resisitente, forte di tratti iconici e immediatamente indicatori è anche vero che il personaggio replicante possiede un’eccezionale malleabilità narrativa e figurativa, nonché un’indiscutibile capacità mimetica. Essi possono “viaggiare” e diffondersi in ogni tipo di testo e medium, mettendovi radici, adattandosi e mimetizzandosi nella singola narrazione che li ospita. A differenza dei personaggi popolari visti nel capitolo precedente che, rimanendo vincolati al loro universo diegetico di appartenenza possono arrivare al massimo a quella che Bennett e Woollacott definiscono una “semi-independent existence” (1987, 14-15), i personaggi replicanti conquistano un’indipendenza totale. Come novelli Pinocchio, pur essendo nati nei panni di marionette al servizio dell’industria culturale sono stati capaci di tagliare i fili che li legavano alla propria matrice, guadagnandosi la facoltà di valicare i bordi (per quanto estesi ed elastici essi possano essere) del loro universo narrativo e semantico di appartenenza senza perdere la propria identità. A differenza di Pinocchio, che non muta mai e che “resiste a qualsiasi trasformazione narrativa, non fa passi avanti, non impara nulla e non si forma un carattere e una personalità” (Marrone 2010, 84), il personaggio replicante è una figura elastica e trasformativa. I tratti-base della sua identità sono talmente stabili e iconici, entrati nel DNA culturale della nostra società, che il personaggio replicante può calarsi e innestarsi in moltissimi mondi narrativi diversi senza snaturarsi né perdere la propria (riconoscibile) identità. Dove Pinocchio non può fare altro che suicidarsi, decidendo “di punto in bianco, senza alcuna motivazione intrinseca di cambiare, di diventare un bambino normale” (*ibidem*), il personaggio replicante commette invece un “parricidio”: esso elimina la propria matrice in un continuo *rebooth* di se stesso e diventa esso stesso un “personaggio-matrice”<sup>247</sup>

---

<sup>247</sup> Come scrive Giuliana Iannaccaro, “Il termine ‘matrice’ serve a identificare quelle figure letterarie particolarmente feconde che, accompagnate e sostenute da un intreccio in parte modificabile, sono in grado sia di muoversi diacronicamente all’interno della propria cultura di appartenenza, sia di abbandonare l’ambito della lingua e letteratura di origine, e che dunque sono state riscritte e riproposte più volte nel tempo”. Cfr. Iannaccaro, Giuliana. “Don Giovanni come Don John: Quando la matrice approda alle scene inglesi”. In: Marengo, F. (a cura di), *Il personaggio nelle arti della narrazione*, cit. 2007, p. 91.

(Marengo 2007). Si tratta di personaggi universali<sup>248</sup> ed erranti che, “magari ridotti a brandelli, ad occasioni e allusioni, a semplici nomi magari” (*ivi*, X), vengono strappati non solo da un testo per comparire in un altro, ma anche da un mondo narrativo per diffondersi in più universi diegetici.

La domanda da porsi, a questo punto, riguarda come sia possibile che il personaggio replicante posseda un’identità continua a fronte di una profonda discontinuità testuale e mediale, e come riesca, tramite pochissimi tratti identitari, a insinuarsi in molteplici universi diegetici e a innestarsi. La risposta risiede proprio nella sua morfologia, la quale prevede un nucleo identitario tanto scarno e minimale quanto resiliente e statico,<sup>249</sup> che garantisce il mantenimento dell’identità anche senza una matrice. Trattandosi di esseri finzionali immersi in un sistema composto da più narrazioni, testi e media, la saldezza e la resilienza dei tratti identitari che costituiscono il *kernel* è fondamentale per la loro stessa sopravvivenza. Le “isotopie intertestuali” (Dusi 2015), ovvero le costanti semantiche, figurative, narrative che lo compongono possono essere un elemento fisiognomico (i canini appuntiti), un’azione (ad esempio il mordere sul collo) o anche solo una parola (in *Preacher*, Cassidy è un vampiro così discordante rispetto all’immagine classica che il tratto che meglio lo connota come vampiro è proprio il fatto che gli altri personaggi si rivolgano a lui con questo appellativo). Al personaggio replicante sono sufficienti questi “brandelli” narrativi e/o figurativi, o anche solo che vi si faccia allusione, per esistere, proliferare e adeguare la sua identità in conformità con il mondo narrativo in cui compare.

Ogni volta che il personaggio si sposta da un mondo all’altro si adatta alle forme e alle necessità nella narrazione, *naturalizzandosi* a tal punto in essa da non essere più – nella specifica conformazione che ha assunto – esportabile. Esso ha subito una modificazione tale da aver lasciato inalterato solo i tratti senza i quali non sarebbe possibile collegare il

---

<sup>248</sup> In un certo senso, i personaggi replicanti hanno acquisito lo statuto di quelli che in filosofia si definiscono “oggetti universali”, ovvero oggetti astratti che possono essere esemplificati e mostrati attraverso una certa quantità di occorrenze particolari. Cfr. Reicher, Maria. “The Ontology of Fictional Characters.” In: Eder, J., Jannidis, F. e Schneider, R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds*, cit., 2010, pp. 111–133.

<sup>249</sup> In questo essi sono vittime di un “processo di cyborgizzazione” del personaggio, che li riduce ad automi, a essere cioè marionette manovrate dai narratori che li impiegano come tipi e stereotipi. Cfr. Guidotti Francesca. “Il cyborg tra identità epistemica e personaggio narrativo: corpi e superfici nel romanzo “Neuromancer” di William Gibson”. In: Bottiroli, G. (a cura di), *Problemi del personaggio*, Bergamo, Bergamo University Press, 2001, pp. 249-274.

personaggio al suo nome e alla sua tradizione – Eco li ha definiti “qualità essenziali” (Eco 1997) – modificando il resto: Damon e Stefan Salvatore, assieme agli altri vampiri dell’universo di *The Vampire Diaries*, creano una propria mitologia del vampirismo e hanno trame personali e caratteristiche figurative e narrative che li differenziano rispetto ad altre occorrenze del vampiro. Se non avessero le zanne, non succhiassero il sangue e non fossero immortali (se, in altre parole, non possedessero i tratti fondamentali che li qualificano come vampiri) potrebbero essere due ragazzi qualsiasi che abitano in una cittadina della provincia americana, come in molti altri *teen drama*. Damon e Stefan sono a tutti gli effetti dei vampiri perché possiedono quegli elementi *sine qua non* che stanno alla base del *kernel* identitario di qualunque personaggio definibile come vampiro, ma sono vampiri *specifici e individualizzati*: in quella forma esistono solo nell’universo di *The Vampire Diaries*, e si sviluppano e trasformano nel corso della narrazione con gli stessi meccanismi impiegati dal personaggio individualizzato.

Se possiamo definire i personaggi popolari dei tipi che, viaggiando trasversalmente a più media e testi, si manifestano in tante occorrenze sembrando individui che esistono solo nel presente di quella narrazione (ma non cambiando mai la matrice), allora è possibile pensare ai personaggi replicanti come degli individui che sfruttano l’esportabilità e la riconoscibilità tipica dei tipi per spostarsi. Nelle singole narrazioni il personaggio replicante è un individuo, e non deve connettersi necessariamente alla propria matrice (per rimanere sull’esempio del vampiro, Damon e Stefan non si connettono ad una matrice specifica mentre il Dracula di *Penny Dreadful* sì) per poter esistere e funzionare. Eppure, il fatto di poterli rintracciare in molte narrazioni disperse su testi e media differenti, nonché la persistenza e iconicità del loro *kernel* identitario li rende simili ai tipi. Nel definire la morfologia del personaggio replicante, quindi, torna nuovamente utile la tassonomia creata da David Fishelov, che ci consente di pensare questo personaggio nei termini di un “*type-like individual*”: un personaggio specifico e in una certa misura individualizzato che, però, si presenta come un tipo, come un personaggio facilmente identificabile (grazie al nucleo identitario) in quanto figura ricorrente e appartenente all’immaginario collettivo. Il *type-like individual* è un personaggio prevedibile, scrive Fishelov, il cui “most conspicuous trait [...] can be summarized in a single phrase” (1990, 429). In effetti, il *kernel* identitario dei

personaggi replicanti è estremamente compatto e riconoscibile e, anzi, è proprio questa *iconicità* a rappresentare il loro cavallo di battaglia. I tratti narrativi e figurativi propri di ogni personaggio replicante, sempre in equilibrio precario e costante negoziazione tra “*iconic consolidation and iconoclast regeneration*” (Mayer 2014, 91), sono lo strumento che gli consente di essere al contempo stabile e flessibile, riconoscibile e costante ma anche individualizzabile nello specifico universo diegetico in cui “*approda*”, anche in quelli maggiormente lontani (narrativamente, figurativamente e tematicamente) rispetto alle altre occorrenze. È ovvio, quindi, che la stabilità di tratti che contraddistingue il personaggio replicante sia responsabile della sua percezione come personaggio piatto, quasi come un “*puro tipo*”. La fissità e la rarefazione del nucleo identitario garantiscono al personaggio l’ancoraggio necessario per le sue peregrinazioni transtestuali e transmediali, dandogli la possibilità di esprimere la sua complessità come individuo una volta che adattatosi alla nuova narrazione. Il personaggio replicante non è, quindi, assimilabile al tipo puro, anche se ne possiede l’aspetto e alcune abilità. Come scrive Fishelov, “*the repetitive formulas that we find on the textual level are not enough as such to make a character into a type in the constructed level*” (ivi, 430, corsivi originali). A livello prettamente testuale la sua identità è “*semplice*” e basata sulla ricorrenza e resilienza di un *kernel* identitario composto da pochi tratti fortemente iconici. Invece, sul piano della “*costruzione*”, ovvero su quello della sua percezione da parte del pubblico e della sua struttura morfologica, esso è immensamente più complesso. Sono personaggi a cui lo spettatore reagisce in modo diverso rispetto al tipo puro perché il personaggio replicante si rivela come individuo quando si innesta in una narrazione, mimetizzandosi nell’universo diegetico, sviluppandosi e legandosi (quasi chimicamente) ai suoi elementi. Inoltre, il personaggio replicante è “*costruito*” come complesso – e percepito come tale dal pubblico – anche in virtù della sua “*fama*” e della sua presenza nell’immaginario culturale, tale per cui ogni sua singola occorrenza e apparizione crea potenzialmente un’eco con la tradizione e la memoria generale che si ha di esso. Per chiarire meglio come il personaggio replicante sia un tipo e al contempo un individuo viene in nostro soccorso la teoria di Shane Denson e Ruth Mayer sulle *figure seriali*.

### 7.1.2. Personaggi replicanti come “figure seriali”

Con la locuzione “*serial figures*” i due autori intendono “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” (2017, 108). Le figure seriali devono essere distinte da quelli che Denson e Mayer chiamano genericamente “*series characters*”, ovvero tutti quei personaggi che si collocano in un universo finzionale (de-)limitato e che sono, per questo, soggetti alle dinamiche che noi abbiamo descritto in merito al personaggio individualizzato e, in alcuni casi, quello stereotipato.<sup>250</sup> Dove i “series characters grow and develop a more or less linear biography, serial figures are shaped and reshaped through the repetitions, revisions, and reboots of their stories” (Denson e Mayer 2018) e, scrive Ruth Mayer, la cui carriera sta “in its alteration between iconization and alteration resembles the working of cultural stereotyping” (Mayer 2014, 83). Nella loro riflessione sui personaggi seriali Denson e Mayer mettono sullo stesso piano quelli che qui abbiamo chiamato personaggio popolare e personaggio replicante. La teoria delle figure seriali è certamente valida – per aspetti che in questa sede, per motivi euristici, non si ha il tempo di discutere – anche per il personaggio popolare (tant’è che i due considerano una figura seriale anche Batman) ma si ritiene che essa sia maggiormente utile e interessante se applicata al caso specifico del personaggio replicante.

Seppur diversa dal prototipo culturale (il prototipo culturale è un archetipo che si ripete, mentre con la figura seriale a essere ripetuto è un personaggio), la figura seriale sfrutta allo stesso modo la stabilità del suo nucleo identitario come strumento di perpetuazione, coerenza e resilienza nei suoi spostamenti transmediali e transtestuali. Del resto, lo ricorda la stessa Ruth Mayer, questi personaggi sono così pervasivi e capillari nello scenario culturale odierno perché si presentano esattamente come *figure*, a sottolineare il fatto che “the ‘figurative quality’ is that most of the successful stock figures of serial narration [...] have in common: they are flat, familair and iconic” (2014, 9). Come si è

---

<sup>250</sup> Come scrivono i due autori, il termine *series characters* denota quei personaggi “in the more or less closed fictional universe of a serially-ongoing narrative (such as a soap opera or serialised novel). In the course of their narrative development, series characters tend to acquire psychological depth, they are given complex biographies and branching genealogies, and they are primarily of interest because of their prehistories and potential future development” (Denson e Mayer 2018).

visto nel paragrafo precedente, la piattezza dei personaggi replicanti è funzionale alla loro complessità sul piano della costruzione, ed è questa iconicità che assicura quella flessibilità identitaria necessaria affinché essi possano adattarsi nella specifica narrazione in cui si trovano.

I personaggi replicanti fondano la loro morfologia sull'iconicità, su

recognizable images, figures, plots, phrases and accessories that, once established, can be rearranged, reinterpreted, recombined and invested with new significance and thus constitute major parts of the serial memory that upholds complex serial narrative and representational networks (2014, 10-11).

I tratti che compongono il nucleo identitario di questi personaggi, essendo stabili e altamente riconoscibili, consentono loro di travalicare i confini testuali permettendo che si adattino e individualizzano nelle narrazioni “di arrivo” e, al contempo, che si stacchino definitivamente dalla matrice (diventando, come detto, essi stessi personaggi-matrice). Nel definire questa resilienza e continuità identitaria, Denson parla dei tratti che compongono il nucleo in termini di *non diegetic traces* che i personaggi replicanti, in quanto figure seriali, si trascinano dietro in ogni occorrenza, assicurando così continuità e coerenza alla propria identità. Come scrive lo stesso Denson, essi

carry traces of their previous incarnations into their new worlds, where the strata of their previous lives accrue in a non-linear, non-diegetic manner. This takes place, typically, in the realm of the figures' medial or material substrates, whether they be of a linguistic, graphic, photographic, cinematic, or other nature. Indeed, it is precisely as the measure of the difference between the media of a figure's various instantiations that the serial link is sealed—the extra-diegetic link that constitutes the seriality of the serial figure as such (2011, 537).

Le “tracce non diegetiche” sono sostanzialmente delle meta-informazioni trasversali, rappresentazioni figurative ed elementi narrativi (azioni, percorsi, ecc.) divenuti iconici ed evocativi di quel personaggio e a lui associabili univocamente. Essi non dipendono dalla particolare diegesi della narrazione in cui il personaggio replicante si situa ma piuttosto dalla caratterizzazione propria della figura seriale, talmente sedimentata nella memoria culturale da essere divenuta *memetica*. Nella serie televisiva *C'era una volta*, per esempio, questo meccanismo è particolarmente evidente. La Strega Cattiva, La

Bella Addormentata, Biancaneve, il Principe Azzurro, ecc. sono alcuni tra i personaggi più “memeticamente sovraccarichi”<sup>251</sup> che si possano trovare nell’immaginario culturale odierno, persistenti e pervasivi a tal punto da essere delle vera e proprie “icone memetiche”.<sup>252</sup> L’intera struttura narrativa della serie ABC si basa sulla consapevolezza che i personaggi delle fiabe sono figure ampiamente conosciute, riconoscibili e sedimentate nel profondo del background culturale degli spettatori, specie grazie alla codificazione rappresentativa fornita dalla Disney.<sup>253</sup> La trama della serie consiste in un immenso mash-up di tutte le fiabe (e non solo, come dimostra la stagione in cui compaiono i personaggi del lungometraggio *Frozen*) più note e, di conseguenza, la narrazione non si sofferma più di tanto a spiegare una tradizione più che consolidata. Piuttosto, essa insiste nel porre in relazione la ripetizione delle tracce non diegetiche con la variazione di altri elementi salienti (il setting, gli archi narrativi, le interazioni tra i vari personaggi). Il gusto di seguire *C’era una volta* risiede proprio nel rilevare le anomalie, le aberrazioni e le deviazioni dal sentiero rispetto alla vulgata fiabesca, lasciando sulle spalle dello spettatore e alla sua competenza intertestuale (Eco 1978) il compito di capire che cosa sia rimasto uguale e che cosa (e come) sia stato variato. I personaggi replicanti si diffondono tra testi e media diversi con una propagazione quasi virale, costruendosi come quelle che, detournando la definizione<sup>254</sup> di *meme*, potremmo definire “unità identitarie minime”. Non a caso Daniel Dennett parla dei memi chiamandoli “replicatori” i quali, con un comportamento non dissimile dai personaggi che stiamo qui analizzando, “viaggiano con un bagaglio leggero, non essendo altro che pacchetti di informazioni che includono un rivestimento fenotipico che tende a garantire il loro accesso al meccanismo della replicazione ovunque lo

---

<sup>251</sup> Cfr. Zipes, Jack. *La fiaba irresistibile. Storia culturale e sociale di un genere*. Roma, Donizelli, 2012, p. 78.

<sup>252</sup> *Ivi*, p. 57.

<sup>253</sup> Ricordiamo che l’emittente ABC, produttrice e distributrice della serie, è di proprietà della Disney, ed è quindi naturale che rappresenti i personaggi fiabeschi secondo l’iconografia disneyana.

<sup>254</sup> Possiamo intendere il *meme* come un’unità culturale minima che si propaga tramite condivisione o imitazione. Così, infatti, definisce il termine “meme” l’Enciclopedia Treccani: “singolo elemento di una cultura o di un sistema di comportamento, replicabile e trasmissibile per imitazione da un individuo a un altro o da uno strumento di comunicazione ed espressione a un altro (giornale, libro, pellicola cinematografica, sito internet, ecc.)”, Cfr. [www.treccani.it/vocabolario/meme\\_\(Neologismi\)](http://www.treccani.it/vocabolario/meme_(Neologismi)). Si vedano anche: Dawkins, Richard. *Il gene egoista*, 1976. Milano, Mondadori, 2017; Gil, Paul. “What is a meme?”, *Lifewire*, 19 agosto 2018, URL <https://www.lifewire.com/what-is-a-meme-2483702> consultato il 10 settembre 2018.

incontrino” (2007 [2006], 367). Grazie alle tracce non diegetiche di cui si compone il loro *kernel* attraversano il tempo e lo spazio, adattandosi ai cambi medialità e sociali, acclimatandosi nelle singole narrazioni e individualizzandosi fino alla totale mimetizzazione ma senza mai appartenervi del tutto.

L’identità del personaggio replicante si costruisce quindi sulle tracce non diegetiche, su un pacchetto di informazioni che lo accompagna nelle sue incarnazioni, e su come esse si amalgamano con le variabili narrative, figurative e discorsive dei singoli mondi narrativi in cui il personaggio stanza. Il processo di formazione di quest’identità finzionale, senza una matrice testuale da cui ricavare i tratti del *kernel* e su cui fare affidamento per riconoscere il personaggio e le sue occorrenze, si compone di due operazioni complementari: *accumulazione* e *selezione*. Per spiegare la questione, anziché fare riferimento a figure già analizzate nelle loro dinamiche seriali, come il mostro di Frankenstein (Denson 2011, 2014), Fantomâs (Dall’Asta 2004), il lupo mannaro, o Fu Manchu (Mayer 2013), prenderemo in esame ancora una volta alcuni personaggi delle fiabe, figure seriali forse meno note e studiate<sup>255</sup> da questa prospettiva ma altrettanto sintomatiche ed efficaci.

I personaggi delle fiabe, com’è noto fin dagli studi di Vladimir Propp sulle funzioni (1928), sono figure iscritte nel profondo del nostro bagaglio culturale e oggetto di una periodica palingenesi. Le traduzioni, riscritture, rifacimenti, citazioni, rimediazioni e risemantizzazioni dei personaggi fiabeschi non hanno mai conosciuto sosta, a prescindere dai mutamenti occorsi alle forme estetiche e a quelle socio-culturali. Ciò ha reso i personaggi delle fiabe dei magnifici esempi di figura seriale, dal momento che la loro carriera attraverso i media e le narrazioni procede grazie ad una (re-)iterazione fatta di *reboots*, continuazioni e adattamenti. Per tornare all’esempio della Bella Addormentata, anche solo limitandosi ad alcune riproposizioni più recenti, essa è protagonista di libri di fiabe per bambini, libri per adulti (per esempio, *Risveglio* di Anne Rice e *La regina nel bosco* di Neil Gaiman), graphic novels (*Fairest* di Bill Willingham), serie televisive (*C’era una volta*, *Grimm*) e film di vario genere (tra cui il

---

<sup>255</sup> Non mancano, tuttavia, studi che si sono occupati dei personaggi della fiabe nelle loro vesti di figure, anche se non seriali. Cfr. Wunderlich, Werner. “Cenerentola Risen from the Ashes. From Fairy-Tale Heroine to Opera Figure”. In: Eder, J., Jannidis, F. e Schneider, R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds*, cit., 2010, pp. 543-567.

melodramma *Sleeping Beauty* e l'horror *The Curse of the Sleeping Beauty*).<sup>256</sup> Ognuna di queste incarnazioni, aldilà delle differenze, porta con sé tracce non diegetiche particolarmente identificative che ci fanno capire immediatamente di trovarci di fronte la Bella Addormentata. Dal punto di vista narrativo possiamo certamente considerare il sonno indotto e la presenza di un “qualcuno” che deve svegliarla come le tracce non diegetiche più espressive. Esse sono così indicative della Bella Addormentata che da sole bastano a evocarne la figura, come dimostra l'episodio 02x02 (“Il bacio”) della serie tv *Grimm*. L'ambientazione non è un castello ma una stanza d'ospedale a Portland, non c'è nessun principe Filippo a scavalcare un muro di rovi, né una fata di nome Malefica che ha stregato un arcolaio. Eppure Juliet, caduta in coma (che altro non è se non un sonno profondo) e ridestata dal bacio del “principe” incarnato dal capitano della polizia locale Sean Renard, è chiaramente un'occorrenza della Bella Addormentata. *Grimm* è una serie che pesca a piene mani dal calderone fiabesco (il titolo in questo senso funziona da *nomen omen*) ma, a differenza di *C'era una volta*, non compaiono quasi mai riferimenti diretti ed espliciti al mondo delle fiabe (lasciando gli spettatori il compito di scovare i legami e cogliere i riferimenti intertestuali). Basta però la presenza di una fanciulla vittima di un sonno profondo ridestata da un bacio a chiamare in causa, evocandola, la nostra figura seriale. Considerando il lato figurativo, gli elementi qualificanti non sono così vincolanti come quelli narrativi, ma anche qui è possibile trovare delle ricorrenze, riassumibili con l'espressione “l'oro nei capelli, labbra rosse come rosa” (ovvero con la frase pronunciata da Malefica nel lungometraggio Disney del 1959 per descrivere Aurora). Questi vaghi e scarni tratti, tanto narrativi quanto figurativi, che oggi consideriamo così ovvi e indiscutibili nella loro iconicità, non sono sorti dal nulla ma sono il frutto di un'accumulazione e stratificazione che è avvenuta nel tempo. Per quanto riguarda i tratti narrativi che connotano la Bella Addormentata, possiamo individuare nei testi di Charles Perrault e dei fratelli Grimm<sup>257</sup> (quando, cioè,

---

<sup>256</sup> *Sleeping Beauty*, Julia Leigh, USA, 2011; *The Curse of the Sleeping Beauty*, Peary Reginald Teo, USA, 2016.

<sup>257</sup> Le prime testimonianze scritte della fiaba della Bella Addormentata risalgono allo Straparola (*Le piacevoli notti*, 1550-1556) e a Basile (*Lo cunto de li cunti*, 1634-36), ma è certamente con l'istituzionalizzazione dell'opera di Perrault (*Contes de ma mère l'Oye*, 1697) e soprattutto dei Grimm (*Kinder- und Hausmärchen*, 1812) che si stabilisce un vero canone a cui le “versioni” successive fanno riferimento. Per un approfondimento: Rak Michele. *Da Cenerentola a Cappuccetto rosso*. Milano, Bruno

la fiaba è passata dall'essere una narrazione trasmessa oralmente all'essere "tecnicamente riproducibile") la sorgente di alcune delle tracce non diegetiche più persistenti, come il lungo sonno e il principe che la salva. Per quanto riguarda la connotazione visiva l'aspetto che la Bella Addormentata ha oggi è modellato sulle illustrazioni delle edizioni ottocentesche (ad opera, per esempio, di Gustave Doré, Arthur Rackman, Heinrich Vogler, Alexander Zicke e Walter Caine), a cui si sono aggiunte la scenografia e coreografia del balletto *La Belle au Bois Dormant* di Pëtr Il'ič Čajkovskij e Marius Petipa nel 1890 e il film diretto da Cappellani per la Pathé nel 1908. Come abbiamo già detto, laddove la Bella Addormentata ricompare in una qualche forma porta con sé il suo bagaglio di frammenti narrativi e iconografici non diegetici che impasta con gli elementi variabili delle singole narrazioni, per dare vita così a una specifica versione della figura seriale. Pertanto, l'identità del personaggio replicante si produce innanzitutto grazie a un *accumulo* di versioni che, nonostante le variazioni, riportano le stesse tracce e le ripetono.

La stratificazione delle versioni e l'accumulo di specifiche configurazioni identitarie, frutto del mescolamento delle tracce non diegetiche con elementi variabili e "autoctoni" di un certo mondo narrativo, non è, tuttavia, un procedimento che riguarda tutte le versioni in modo indiscriminato. Ce ne sono alcune, infatti, che hanno un peso molto più rilevante di altre nel conformare e modificare l'identità del personaggio replicante, versioni che, più "potenti" di altre quanto a diffusione e penetrabilità nell'immaginario culturale di una società, stabiliscono un modello e divengono la matrice del personaggio replicante in questione. Senza un'indagine filologica le ascendenze della Bella Addormentata sopra citate non sarebbero rintracciabili o anche solo visibili, perché quei tratti narrativi e figurativi sono stati fagocitati dalla Disney: *La Bella Addormentata nel Bosco* prodotta dalla Casa di Topolino nel 1959 costituisce senz'altro la versione, quella oggi maggiormente influente nella definizione dell'identità di questo personaggio replicante. La Disney, con quello che Jack Zipes (2004) definisce un vero e proprio "incantesimo" gettato sulla fiaba e sui suoi personaggi, ha codificato e cristallizzato<sup>258</sup> il

---

Mondadori, 2008; Zipes Jack, *Chi ha paura dei fratelli Grimm? Le fiabe e l'arte della sovversione*. Milano, Mondadori, 2006.

<sup>258</sup> La Disney rinvigorisce il suo controllo sull'immaginario rilasciando prodotti che ripropongono questa versione periodicamente. Si vedano, a questo proposito: il gioco *Kingdom Hearts*, una celebre saga di

nucleo identitario della Bella Addormentata stabilendo, anche se solo momentaneamente, la matrice con cui tutte le varie incarnazioni devono confrontarsi.<sup>259</sup> Come dimostrano il dominio e l'influenza narrativa e figurativa esercitate dalla versione disneyana, l'accumulo dei tratti è assoggettato a un processo di *selezione* che rende alcune versioni più resilienti e determinanti di altre nella formazione dell'identità del personaggio. In questo modo la figura seriale elegge una matrice temporanea, in carica fino a che un nuovo sconvolgimento, e una nuova versione del personaggio più pervasiva della precedente, costituirà la nuova matrice a cui le occorrenze faranno riferimento. Una volta che l'identità si è formata e che il *kernel* di tratti ha raggiunto una certa stabilità, fissando quali tratti ripetere e quale versione scegliere come matrice, il personaggio inizia a replicarsi in varie narrazioni, recidendo i legami con la sua origine narrativa, testuale e mediale: tanto più esso si replica in forme, mondi e media diversi, maggiore è l'autonomia che acquista rispetto alla fonte originaria. In questo caso, come commenta Brian Richardson, “we will seek *in vain* to find an original/copy model; in these cases there is no original to be unearthed” (2010, 538, corsivi aggiunti). Al massimo, è possibile risalire alle versioni precedenti e alle matrici temporanee.

Riassumendo, il personaggio replicante sopperisce alla mancanza di una sorgente originale a cui far risalire la sua identità poggiando la sua costruzione sulla ripetizione dei tratti specifici emersi da un processo di accumulo e selezione, divenendo esso stesso la sua matrice. Piuttosto che di evoluzione lineare e di uno sviluppo progressivo e scalare, per cui ogni adattamento produce una nuova versione che si impone come

---

videogiochi prodotta in una sinergia tra Square Enix e Disney, lanciata nel 2001 e ancora in produzione; il film *Maleficent* (Robert Stromberg, USA, 2014), un *live-action* prodotto sulla base del lungometraggio a cartoni animati del 1959; la serie televisiva *C'era una volta*, che annovera nel proprio cast anche il personaggio della Bella Addormentata in una versione chiramante discendente dalla versione disneyana e altri personaggi a essa collegati (come Malefica e il Principe Filippo), è andata in onda 2011 e si è conclusa nel maggio 2018. Per un approfondimento cfr. Freeman, Matthew. “A World of Disney. Building a Transmedia Storyworld for Mickey and his Friends”. In: Boni, M. (a cura di), *World Building*, cit., 2017, pp.93-108.

<sup>259</sup> Come argomenta Zipes, la 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).

modello,<sup>260</sup> il personaggio replicante procede grazie ad una serialità cumulativa, concrecente e non lineare (Mayer 2014, 91). Un fatto questo che, assieme al complesso processo di formazione della sua identità e alla sua morfologica, contribuisce non di poco a complessificare anche il suo sistema relazionale.

## 7.2. La complessità relazionale del personaggio replicante

Ci sono personaggi che non solo si muovono liberamente e senza soluzione di continuità all'interno dei testi e media che compongono il loro rispettivo universo narrativo, ma che riescono tranquillamente a travalicarne i margini, colonizzando altri immaginari e altri universi diegetici. Torniamo per un attimo a riflettere su due personaggi che abbiamo giù incontrato, il vampiro e il supereroe: Superman e Batman si sono affrontati in più di un'occasione con il vampiro,<sup>261</sup> ma questo scontro è sempre avvenuto all'interno degli universi di appartenenza dei due supereroi, e mai "a casa di" Dracula. A differenza di Batman, Superman e di altri personaggi popolari, il vampiro, e con lui ogni altro personaggio replicante, può sfruttare il proprio nucleo identitario, tanto stabile quanto elastico, per uscire dal proprio universo diegetico senza vincoli di sorta e *proliferare* narrativamente e mediaticamente (Ryan 2017).

Ad aumentare il grado di complessità del sistema relazionale del personaggio replicante si aggiunge anche il fatto che questa proliferazione avviene secondo due modalità o, se si preferisce, due diverse prospettive: una sincronica e l'altra diacronica.

---

<sup>260</sup> Nel caso della Bella Addormentata, per esempio, tutta la parte della storia che riguarda il suo risveglio e il dopo-salvataggio che era presente nelle versioni fino ai Fratelli Grimm, a partire dal 1812 scompare quasi completamente, non venendo selezionata come tratto narrativo fondamentale. Un altro esempio è dato dal ruolo delle tre fate buone, trascurabile fino al balletto di Čajkovskij e da lì in poi, soprattutto dopo il lungometraggio animato Disney, imprescindibile.

<sup>261</sup> Si ricordano, per quanto riguarda Superman, *Superman's Pal*, Jimmy Olsen #142 (1971), *Superman* Vol. 1 #344 (1980), *Action Comics Annual* Vol. 1 #1 (1987), *Superman* Vol. 2 #180 (2002), *Superman: The Man of Steel* #14 (1992), *JLA* #95 (2004). Per un approfondimento cfr. Reid, Jeff. "DC Histories: Superman vs. Vampires". *iFanboy*, 14 agosto 2013, URL <https://ifanboy.com/articles/dc-histories-superman-vs-vampires/> consultato il 4 settembre 2018. Per quanto riguarda l'incontro tra l'uomo pipistrello e i vampiri (in particolare Dracula), si ricordano il film d'animazione *Batman vs. Dracula* (Sam Liu, Seung Eun Kim, Brandon Vietti, USA, 2005) e la serie a fumetti *Superman and Batman vs. Vampires and Werewolves* (DC Comics, 2008).

### 7.2.1. Proliferazione sincronica e “parallel seriality”

Con “proliferazione sincronica” intendiamo che il personaggio è presente contemporaneamente, ovvero nella stessa semiosfera e nello stesso contesto socio-culturale, in tante occorrenze anche molto diverse l’una dall’altra, e che di lui esistono al contempo molteplici versioni che convivono nello stesso immaginario. Del vampiro, difatti, si può avere in mente l’immagine dei fratelli Salvatore, di Edward Cullen della saga di *Twilight*, degli strigoi in *The Strain* o di Eric Northman in *True Blood*, senza che una variante entri in conflitto con l’altra, né che una escluda l’altra. Il vampiro, come altri personaggi a lui simili, colonizza il nostro immaginario culturale senza però fornirci un’unica versione di sé stesso, quanto piuttosto una proliferazione di sé che coesistono. Il personaggio replicante, come abbiamo visto, quando si situa in una narrazione vi attecchisce e si individualizza, sviluppando relazioni specifiche con i personaggi di quel mondo finzionale e con la sua struttura narrativa. Per questo motivo esso non entra necessariamente in competizione con le altre versioni di sé stesso, ma al contrario sviluppa una relazione di mutua convivenza, generando quello che Héctor Pérez e Fernando Canet (2018) chiamano un “character-centered narrative ecosystem”. Si tratta di un ecosistema che non ha un nome specifico ma che comprende in modo trasversale tutte quelle narrazioni, storie, frammenti, ecc. che presentano le tracce non diegetiche associate al personaggio in questione. La popolazione di un simile ecosistema, che unisce narrazioni a sé stanti in un unico universo semantico condiviso, “is characterized by a high diversity [...], resulting in the development of a rich group of interconnected ecosystems” (*ivi*, 43). Nulla, infatti, impedisce di considerare una specifica occorrenza in modo disgiunto dalle altre, osservando le relazioni particolari che il personaggio replicante intrattiene con quel mondo narrativo e con il resto dei personaggi che ne compongono il cast (nel qual caso, occorrerà considerare il tipo di relazione sistemica che impiega, se “a sistema solare” oppure “a costellazione”, come si colloca rispetto alla struttura narrativa del mondo narrativo, e così via). Il fatto che esistano diverse versioni tra loro sincroniche non implica obbligatoriamente che esse debbano essere osservate nel loro insieme. Tuttavia, la proliferazione sincronica offre la possibilità di sdoppiare l’analisi di queste figure, decidendo se considerarle in relazione

alle altre versioni circolanti in quel momento e in quel contesto socio-culturale, oppure prendere in esame solo un caso specifico, o entrambe le opzioni. La complessità insita nella proliferazione sincronica risiede nel fatto che ogni occorrenza del personaggio replicante è, al contempo, fuori e dentro gli universi narrativi in cui è rintracciabile: dentro perché si adatta e naturalizza alla narrazione e alle sue peculiarità, facendo sistema con il cast di personaggi proprio di quel mondo diegetico; fuori perché, connettendosi potenzialmente alle altre varianti che circolano, crea un ecosistema trasversale che impedisce al personaggio di appartenere a un mondo finzionale in via esclusiva. Una simile ubiquità fa sì che il personaggio replicante si innesti in diversi mondi narrativi individualizzandosi in accordo a quell'ambiente finzionale senza, però, perdere la connessione con le altre occorrenze che circolano all'interno dello stesso bacino socio-culturale. Ogni occorrenza della figura è quindi *trashucida*, concentrando parte dell'attenzione su se stessa e sul modo in cui si è insediata in uno specifico universo finzionale e, al contempo, permettendo di vedervi attraverso e di prendere in considerazione anche altre versioni in circolazione. In questo ecosistema, il personaggio replicante sancisce “intense and iconic moments of signification within a narrative, soaring free of narrative plausibility or diegetic frame” (Mayer 2014, 61), funzionando da collante per la creazione di quella che Ruth Mayer definisce “*parallel seriality*”. Con questo termine la studiosa identifica il tipo di serialità che grazie alla proliferazione sincronica è propria di questi personaggi, intendendo “a splitting up of the narrative in numerous, disjointed but intersecting strands that do not really allow for narrative harmonization (2016). In altre parole, la traslucenza del personaggio replicante e la sua proliferazione sincronica gli consentono di creare un ecosistema “character-centered” in cui il personaggio si disperde rizomaticamente, non permettendo mai una vera armonizzazione del materiale narrativo (del resto, la linearità non è certo una dote di questa categoria di personaggi quanto lo sono, piuttosto, la concrescenza e l'accumulo) ma creando comunque un senso di coesione.

Anche solo dal punto di vista sincronico il network relazionale del personaggio replicante si presenta come estremamente complesso perché fondamentalmente disarmonico, ubiquo e dai confini sempre rinegoziati. Non a caso Shane Denson e Ruth Mayer definiscono spesso le figure seriali come entità “ghostly” e “flickering” (2017),

entità fantasmatiche, evanescenti e liminali che infestano il panorama culturale contemporaneo, apparendo un po' qua e un po' là senza soluzione di continuità né possibilità di afferrarli appieno.

### 7.2.2. Proliferazione diacronica e “catene seriali”

La complessità relazione che contraddistingue il personaggio replicante non si ferma all'ubiquità della proliferazione sincronica. La dispersione e la moltiplicazione del personaggio replicante non avviene solo nello spazio, con le varie occorrenze disseminati contemporaneamente su testi e media diversi, ma anche nel tempo. Come abbiamo visto, questa particolare tipologia di personaggio seriale, poiché parte integrante dell'immaginario culturale, è estremamente resiliente e in grado di sopravvivere ai mutamenti delle forme estetiche e di quelle socio-culturali. Per questo motivo oltre che prendere in considerazione come essa riesca a diffondersi trasversalmente, nello spazio, occorre anche vagliare la complessa rete di relazioni che crea nel momento in cui si considera la sua proliferazione nel tempo, in una prospettiva diacronica che tenga conto dell'evoluzione delle forme testuali, medialità e socio-culturali.

Pensiamo alla serie *Penny Dreadful*, e a come essa racchiuda in un'unica narrazione alcuni tra i personaggi gotici maggiormente famosi e sfruttati, ivi compresi Dracula, Frankenstein e il suo mostro, il lupo mannaro, Dr. Jekyll e Dorian Gray. La serie ideata da John Logan si presenta, volutamente, come una miscellanea di personaggi provenienti da diverse tradizioni (peraltro ben consolidate) che coabitano uno spazio narrativo. Anche *C'era una volta* si sorregge su un'architettura simile, includendo in un unico ambiente diegetico (anche se composto da mondi diversi,<sup>262</sup> tra cui la cittadina di Storybrook, la Foresta Incantata, il Paese delle Meraviglie, l'Isola che non c'è, ecc.) noti personaggi delle fiabe nella loro codificazione disneyana, tra cui Biancaneve, La Strega Cattiva, Malefica, il principe Azzurro, Belle e Ariel, e via dicendo. Ciò che accumuna *Penny Dreadful* e *C'era una volta* è il poggiare intenzionalmente le loro basi narrative e

---

<sup>262</sup> Marie Laure Ryan definisce questa forma di estetiche della narrazione in termini di una “proliferazione ontologica”, secondo la quale “a text [...] sends its readers into many other worlds than the primary fictional world, where the embedding story takes place” (2017, 37).

figurative su quelle dei personaggi replicanti che impiegano. Aldilà delle trame e delle *storylines* specificamente create per le due serie (la storia di Emma in *C'era una volta* e quella di Vanessa in *Penny Dreadful*), quasi la totalità delle azioni compiute e degli eventi rappresentati hanno in qualche modo a che fare con l'aderenza o la deviazione rispetto a quanto ci si aspetterebbe dai personaggi replicanti coinvolti. Per esempio, Biancaneve non si dovrebbe alleare con la Regina Cattiva ma il fatto che si sposi con il Principe Azzurro rispetta la storia convenzionale; che il Dottor Frankenstein crei il mostro è cosa nota, ma che sia il rivale in amore di Dorian Grey, invece, è un elemento innovativo che non compare in nessuna delle narrazioni precedenti. Entrambe queste serie televisive, in altre parole, sfruttano a proprio vantaggio la *memoria* del personaggio replicante, ovvero l'insieme delle stratificazioni e degli elementi narrativi e figurativi e delle versioni che nel corso del tempo si sono accumulati sul personaggio ogni volta che questi faceva la sua comparsa.

A ben vedere, ogni personaggio seriale, in virtù della sua stessa natura, non è certo estraneo al concetto di memoria. I personaggi di ogni narrazione seriale si devono sempre confrontare con la consuetudine e la familiarità che il pubblico ha acquisito dopo aver seguito le loro gesta per un periodo continuativo di tempo. Inoltre, come visto nel secondo capitolo, la ripetizione e la reiterazione di elementi passati rappresentano uno dei due poli, assieme a quello della variazione, tra cui oscilla la costruzione identitaria di ogni personaggio seriale. Traendo la propria propulsione da un qualcosa che, pur appartenendo al passato, ha un ruolo attivo nella narrazione presente (Williams 1977), ogni personaggio di questo tipo possiede una *memoria seriale* che agisce come un richiamo dei suoi trascorsi narrativi e figurativi nel corso della narrazione e un'ancora alla sua identità. Nel caso del personaggio replicante, tuttavia, la memoria seriale acquista una rilevanza del tutto particolare. Le tracce non diegetiche in questa circostanza non funzionano solo come strumento di riconoscimento e "carta d'identità" della figura, indispensabili per la costruzione della sua identità e per la sua capacità di libera circolazione transtestuale e transmediale. Esse fungono anche come un filo d'Arianna che permette di rintracciare le varie occorrenze del personaggio replicante nel labirinto creato dai suoi spostamenti tra media, testi, universi narrativi ed epoche e di collegarli tra loro. Mettendo insieme le tracce non diegetiche del personaggio nei testi

e nei media – che funzionano come *madeleine* proustiane, riportando alla mente reminiscenze e passate incarnazioni – è possibile identificare le sue varie occorrenze e creare, così, la memoria seriale del personaggio replicante osservando come esso sia sopravvissuto al passaggio del tempo e all’evoluzione che esso implica. *Penny Dreadful* e *C’era una volta* non esisterebbero nemmeno senza memoria seriale, dal momento che le relazioni tra i vari personaggi e le azioni rappresentate sono legate a doppio filo con la memoria seriale di queste figure, e che le narrazioni sono incentrate su come queste memorie collidano e si intersechino a vicenda<sup>263</sup>. La memoria seriale del personaggio rappresenta pertanto lo strumento perfetto per indagare la proliferazione diacronica del personaggio replicante. Ogni volta che (ri-)compare in una certa narrazione e forma mediale porta con sé non solo le tracce non diegetiche ma tutta la sua memoria. Di conseguenza, sfruttando il bagaglio memoriale proprio di ogni personaggio replicante, collegando cioè un’incarnazione specifica alle sue versioni passate, è possibile ricavare una catena di occorrenze. Come scrive Sarah Winter, “any element of such a chain of associated images, if it comes to mind through recollection or imagination, will unleash the entire series or cluster of associations (2011, 16). In base a quanto detto, chiameremo *catena seriale* l’insieme delle occorrenze e incarnazioni che, come anelli di una catena, il personaggio replicante ha accumulato nel tempo, indipendentemente dal medium e dalla forma testuale.

Questa seconda modalità di proliferazione è fondamentale per il personaggio replicante, e ne costituisce forse l’aspetto più affascinante. Proprio la possibilità di creare catene seriali, di “mettere in fila” le varie occorrenze apparse nel corso del tempo costituisce l’asso nella manica di questa tipologia. Secondo Shane Denson, infatti, la figura seriale è un personaggio che si presenta sempre al momento del bisogno, come un eroe mediatico di nome e di fatto<sup>264</sup> che viene impiegato in momenti di crisi, sia mediale che

---

<sup>263</sup> Anita Nell Bech Albertsen, nell’analizzare la complessa ragnatela intessuta dai personaggi *Penny Dreadful*, scrive che: “if re-used characters from several pre-texts are considered as organic parts of the subsequent narrative, the perception of them necessarily changes as the narrative itself generates change. Simultaneously, the mashup impregnates the original texts with meaning blurring the line between original creation and adapted material” (2017).

<sup>264</sup> Gianfranco Marrone definisce – in anticipo rispetto alla teorizzazione delle figure seriali – “eroe mediatico” un personaggio che da un lato vive, opera e prova emozioni “all’interno di configurazioni eminentemente narrative” e, per altri versi, “la sua figura eccede la narrazione propriamente detta [...] per abitare in diversi universi immaginari più ampi e allo stesso tempo più rarefatti” (2003, 13).

socio-culturale. È possibile notare una certa *ritmicità* del personaggio replicante, nel senso che esso compare con una certa cadenza sulla scena culturale e in modo più evidente e con maggiore concentrazione in determinati *periodi*. Con questo termine, sulla scorta di quanto sostiene Caroline Levine, si intendono “constructed wholes that give intelligible shape to complex cultural materials, enabling us to grasp significant interrelationships among their parts” (2015, 55). Un periodo è quindi un intervallo di tempo in cui è possibile distinguere la presenza di determinate forme estetiche e socio-culturali veicolate da un altrettanto specifico apparato mediale. I personaggi replicanti nella loro lunga carriera attraversano diversi periodi, modificando la propria identità in accordo con le forme proprie del momento. Attraverso la catena seriale, ponendo attenzione alle fessure e alle discrepanze che separano un’incarnazione dall’altra, è perciò possibile rintracciare e confrontare le varie occorrenze tra di loro, permettendoci così di sfruttarle per ragionare sulle caratteristiche dei periodi.

### **7.3. Personaggi replicanti come “medium del cambiamento” mediale**

Nell’era “post-network” (Lotz [2014] 2017), la televisione è andata incontro a profondi cambiamenti: la diffusione di nuove particelle di produzione e distribuzione, specie a seguito dell’ingresso di nuovi player come le OTT e delle conseguenti reazioni da parte dell’industria culturale più convenzionale; le nuove modalità di consumo e fruizione, come il *binge watching*, e la partecipazione sempre più attiva degli utenti; l’introduzione di nuovi formati di storytelling e di nuove dinamiche narrative. Ma i rivolgimenti occorsi alla televisione fanno parte di un quadro ben più ampio di generale mutamento mediale. Non è certo un segreto che il periodo storico in cui viviamo, con l’avvento delle tecnologie digitali, sia contraddistinto da grandi metamorfosi, in primis mediali. Cionondimeno alcune dinamiche e aspetti tipici della televisione dell’era del network – che Amanda Lotz (*ivi*, 27) chiama *affordances* – sono rimasti invariati, così come determinati processi di produzione e di consumo. I momenti di trasformazione mediale come quello che stiamo affrontando oggi non sono momenti di azzeramento e palingenesi, con i vecchi media che soccombono ai nuovi. Piuttosto, sono periodi di *rimediazione* in cui, secondo Jay Bolter e Richard Grusin (2003) i nuovi

media, quelli cronologicamente più giovani, si appoggiano alle regole e alle strutture (formali, materiali e istituzionali) dei predecessori trasformandole e ricombinandole in base alle proprie necessità e ai propri scopi. Nel continuo processo di trasformazione ed evoluzione mediale, i momenti più “critici”, scrive Denson (2014, 299 e ss.) basandosi sul lavoro di Lorenz Engell, sono quello della sperimentazione, quando un nuovo medium si affaccia sulla scena, e quello dell’auto-riflessività, in cui un medium è abbastanza maturo e consolidato da osservare se stesso nelle sue dinamiche di funzionamento. È soprattutto in queste due fasi della vita di ogni medium che i media vecchi e nuovi arrivano a confrontarsi a vicenda, ed è da questo faccia a faccia che si genera una *crisi mediale*. Come spiega Denson,

media crisis is a phenomenological crisis, and it occurs when media relations are disrupted and the medium loses its transparency, calls attention to herself and problematizes the relations between receiving subjects and mediated objects (2010).

Quando il medium diventa “opaco”, quando cioè è possibile osservare le sue strutture e regole di funzionamento, o perché ancora in fase di definizione e assestamento o perché in fase di maturazione, esso entra in crisi causando subbuglio e incertezza sia nei produttori che nel pubblico. In questa situazione le figure seriali tornano molto utili: trattandosi di personaggi che si muovono “lightly and often between various media in the course of their careers, undergoing significant transformations in the process” (Denson 2011), possono offrire uno sguardo particolare sul quadro mediale e sulla sua evoluzione, poiché “reflect and document the evolution of media forms in a marked and condensed manner” (Denson e Mayer 2018). Ne sono in grado grazie alla loro “catena seriale”, la quale viene definita da Denson come “a snowballing accumulation of medial materiality” che “span transitions and gaps between various media and medial forms” (2010). Nel suo studio sul mostro di Frankenstein (2010, 2011, 2014) Denson identifica le varie occorrenze che formano la catena seriale del personaggio, soffermandosi in particolare sulle versioni cinematografiche degli anni Trenta<sup>265</sup> e sulla

---

<sup>265</sup> *Frankenstein* (id.), James Whale, USA, 1931; *La moglie di Frankenstein (The Bride of Frankenstein)*, James Whale 1935, USA, 1935; *Il figlio di Frankenstein (Son of Frankenstein)*, Rowland V. Lee, USA, 1939.

loro differenza rispetto alle precedenti versioni letterarie. La discrepanza maggiore tra le due versioni, secondo la sua analisi, risiederebbe proprio nella medialità del personaggio e nel modo in cui la figura esprime il passaggio dal medium letterario a quello cinematografico. Nella versione di Mary Shelley il mostro è estremamente loquace ma la sua presenza sulla scena è oscurata dal professore, vero protagonista della vicenda. Nel film del 1931, invece, il mostro, espresso in tutta la sua iconicità (sfruttando le peculiarità mediali offerte dal medium cinematografico) diventa il focus del film ma soffre di un mutismo che non trova riscontro nella versione precedente. Denson sostiene che questo sfasamento nelle due versioni della figura seriale sia una conseguenza del suo essere un “mediatore”<sup>266</sup> del cambiamento mediale, in grado di “negotiate, redefine, reconcile, or even shapen their [delle forme mediali, ndr] differences” (2014, 336). Ecco perché il mostro il Frankenstein del film del 1931, pur essendo un personaggio in origine molto loquace, viene rappresentato come muto: è un sintomo del disagio del passaggio mediale dal cinema muto a quello sonoro che stava avvenendo proprio in quegli anni. Le occorrenze del personaggio replicante, “stung togheter as a series”, creano una “chain of individual stagings” che funziona “as a second order medium” (Denson 2014, 341). La figura seriale, grazie alla sua catena, diviene perciò *un medium di secondo grado*, un *medium del cambiamento mediale* che (ri-)appare nei momenti di crisi mediale come negoziatore tra il pubblico, il materiale narrativo e figurativo e il medium in trasformazione. Tramite una figura nota e ampiamente sedimentata nell’immaginario culturale, a cui il pubblico è abituato, il passaggio mediale viene sentito come meno netto, quindi meno traumatico. I personaggi replicanti, grazie alla loro spettacolare “media-reflexive dimension” (Denson e Mayer 2018) hanno così la funzione fondamentale di *medial storyteller*: “the stories told by these figures are not merely told in media. They are, moreover, stories told about media – if not in fact key episodes in the narrative of media history itself” (Denson 2014, 337).

---

<sup>266</sup> Il termine mediatore fa qui riferimento in modo specifico alla “actor-network theory” di Bruno Latour, secondo cui i *mediatori*, a differenza degli *intermediari*, sono oggetti che ricevono degli input e li trasformano. Nello specifico, Denson li definisce “mediators or middle-men between various medial forms” (2014, 336).

Quello su cui sia Denson che Mayer<sup>267</sup> insistono è che le figure seriali, in quanto personaggi conosciuti e iscritti del nostro patrimonio culturale, sono figure *traslucide*, che mentre concentrano l'attenzione su di sé, permettono anche che vi si guardi attraverso consentendo di riflettere su altre questioni, come i cambiamenti medialità e/o quelli socio-culturali.

### 7.3.1. La catena seriale della *Bella Addormentata*

Per chiarire meglio il discorso di Denson sul funzionamento della catena seriale e dei personaggi replicanti come mediatori e momento iconico dell'auto-riflessività mediale, che operano come the very engineers of the changing intersections between seriality and mediality (Denson e Mayer 2018), il caso della *Bella Addormentata* si presenta ancora una volta particolarmente utile e adatto. La sua catena seriale è difatti abbastanza lunga da essere adatta al nostro studio ma anche abbastanza corta da consentire una disamina articolata delle varie occorrenze senza scivolare nella pura genealogia. Tralasciando l'annosa questione delle origini – fuori tema rispetto ai nostri scopi e, inoltre, abbastanza controverse – della fiaba della *Bella Addormentata* e concentrandoci invece su quel comparto della catena in cui è effettivamente riscontrabile un momento di crisi mediale,<sup>268</sup> un primo anello significativo si ha quando Pëtr Il'ič Čajkovskij trae il famoso balletto (1890) a partire dalle versioni scritte. Nel 1880 il Balletto Russo si stava istituzionalizzando ma vedeva l'insorgenza di un pericoloso rivale, il *ballet-féerie*, che attirava sempre più spettatori. Čajkovskij e il coreografo Marius Petipa escogitarono

---

<sup>267</sup> Ruth Mayer a tal proposito scrive: “recurring figures, characters constellations, and themes allow for a focus on the ‘ornamentation of the sets’, the circumstances and conditions of narration and representation, which otherwise tend to be neglected in favor of the plot’s ‘foreground’ action” (2014, 97).

<sup>268</sup> La prima versione del motivo della principessa addormentata è riscontrabile nella leggenda di Brunilde, contenuta nella *Saga di Völsungar* e risalente al XIII secolo d.C., mentre la prima versione riconducibile in modo più diretto a *La Bella Addormentata* è il *Roman de Perceforest*, datato 1340. (Cfr. Finch, Ronald G. *The saga of the Volsungs*, Londra, Nelson, 1965, URL <http://vsnrweb-publications.org.uk/Volsunga%20saga.pdf>; Bryant, Nigel. *Perceforest: The Prehistory of the King Arthur's Britain*, Woodbridge (UK), DS Brewer, 2011). La prima testimonianza della fiaba in una forma simile a quella oggi più diffusa è il racconto *Sole Luna e Talia* di Gianbattista Basile (1634, contenuta ne *Lo Cunto de li Cunti* o *Pentamerone*), venendo ripreso poi da Charles Perrault (*La Belle au Bois Dormant*, in *Contes de ma mère l'Oye*, 1697) e dai Fratelli Grimm (*Rosaspina* in *Kinder- und Hausmärchen*, 1812-1815). Tuttavia, dal momento che la circolazione del testo era o in forma scritta o in forma orale – di cui però non possiamo dare testimonianza – al massimo possiamo parlare di intertestualità e traduzione intersemiotica.

allora il contrattacco, utilizzando un racconto ormai inscritto nell'immaginario collettivo per storpiare la forma del *ballet-féerie*, spingendo al massimo l'allestimento scenografico e il virtuosismo dei costumi e contaminandolo non solo con le illustrazioni dei libri di fiabe che circolavano all'epoca, ma anche con le forme del balletto di corte francese (in voga ai tempi di Perrault).<sup>269</sup> Il secondo anello che andiamo ad approfondire è collocabile nel 1908, anno in cui la *Bella Addormentata* approda al cinema<sup>270</sup> con la pellicola *La Belle au Bois Dormant* diretto da A. Cappellani, con coreografie di Segundo de Chomón. Siamo in un periodo spartiacque per la definizione del linguaggio cinematografico, diviso tra l'autosufficienza narrativa dei Film d'Art e la spettacolarità del cinema delle attrazioni. Cercando di superare l'inevitabile conflitto con il teatro il cinema incontra la letteratura, o per meglio dire la "letterarietà",<sup>271</sup> come ispirazione per la messa in scena e modus operandi per la presentazione delle informazioni. All'epoca de *La Belle au Bois Dormant* il cinema era un medium tutt'altro che pacificato, in cerca di definizione e di equilibrio. Non stupisce, perciò, che si sia fatto riferimento a un genere (quello delle *féeries*) in cui la chiarezza narrativa tipica della fiaba incontra uno stile rappresentativo che spinge al massimo la spettacolarità e la ricchezza delle immagini tipiche del cinema delle attrazioni. A partire dagli anni Venti la *Bella Addormentata* viene nuovamente rispolverata da un linguaggio cinematografico sperimentale e ricco di opportunità come quello dei cartoni animati: nel 1922 Lotte Reininger realizza *Dornröschen*, nel 1924 è la volta della *Sleeping Beauty* di Herbert M. Dawley, riproposta nel 1935 da Alexander Alexieieff. Ciascuno di questi adattamenti utilizza un registro linguistico diverso – rispettivamente il cinema di *silhouette*, il metodo classico e il *pinscreen* – e con finalità comunicative differenti (il cortometraggio di Alexieieff, per esempio, nasce come pubblicità), ma sono tutti accomunati dalla sperimentazione e dal cercare di definire le regole e i codici di un medium ancora *in fieri* approfittando della stabilità narrativa e figurativa della fiaba. Un ulteriore,

---

<sup>269</sup> Cfr. Pappacena, Flavia. *Il Linguaggio della danza classica. Guida all'interpretazione delle fonti iconografiche*. Roma, Gremese, 2012, pp. 211–215.

<sup>270</sup> Per una panoramica sulle trasposizioni cinematografiche delle fiabe, ivi compresa quella della *Bella Addormentata*, si veda Zipes, Jack. *The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-Tale Films*. New York, Rutledge, 2011.

<sup>271</sup> Cfr. Gaudreault, Andre; Marion, Philip. "Per un nuovo approccio alla periodizzazione della storia del cinema". In: Biasin, E., Menarini, R. e Zecca, F. (a cura di), *Le età del cinema/Ages of Cinema*, Udine, Forum, 2008.

significativo, anello che si aggiunge alla catena seriale della *Bella Addormentata* è ovviamente il lungometraggio Disney del 1959. La sua rilevanza non risiede unicamente nell'influenza che esso ha avuto sull'immaginario collettivo e sulla codificazione dei tratti narrativi e figurativi del personaggio, ma anche nel ruolo di mediatore che ha ricoperto in un periodo di assestamento mediale. Gli anelli presi in considerazione fino a questo punto riguardano occorrenze collocabili in periodi in cui il medium si doveva ancora definire (sia dal punto di vista tecnologico che istituzionale), ovvero nella fase ascendente del processo di trasformazione mediale. La versione del 1959 si situa invece in una fase di maturità e autoriflessione,<sup>272</sup> nel quale il linguaggio del cartone animato è ampiamente cementato e l'estetica dell'animazione Disney si è affermata. In questo humus, *La Bella Addormentata nel Bosco* si presenta come un cartone animato complesso e, per certi versi, contraddittorio. Prima ancora del medium, è il modello narrativo e letterario della fiaba classica a essere problematizzato: l'incipit, inquadrando in *live-motion* un libro riccamente decorato che, aprendosi, ci fa finire nel mondo (a cartoni animati) della fiaba, mette in scena diegeticamente un processo di rimediazione (dalla letteratura al cinema). In secondo luogo, nonostante sia un lungometraggio che inaugura un aggiornamento tecnologico, l'estetica e l'iconografia sono estremamente antiquate: è il primo film girato in Supertechrama 70<sup>273</sup> è con una colonna sonora stereofonica a sei tracce per implementare l'effetto avvolgente e pervasivo delle musiche. Le musiche, tuttavia, sono una variazione sul tema di quelle scritte da Čajkovskij, e i disegni, per quanto realizzati con mezzi all'epoca all'avanguardia, si rifanno a un'iconografia medievaleggiante e dallo stile marcatamente gotico (opera del pittore Eyvind Earle) riconducibile alla traduzione degli arazzi fiamminghi.<sup>274</sup> La carica innovatrice dell'aggiornamento mediale appare così frenata da uno stile figurativo che fa esplicito riferimento a immagini tardo medievali e dalla rimediazione del medium letterario. Da questo punto in avanti, complice anche la

---

<sup>272</sup> *La Bella Addormentata nel Bosco* di Walt Disney è l'ultimo lungometraggio del periodo classico a essere dedicato a una fiaba. Il successivo, *La Bella e la Bestia*, è infatti del 1991.

<sup>273</sup> Girato in 70 mm, con la pellicola che corre orizzontalmente lungo il proiettore, questo nuovo format utilizzava un rapporto 2.25:1, quindi leggermente più grande rispetto al Cinemascope. Il cartone, inoltre, impiegava per la prima volta la tecnologia di stampaggio Xerox.

<sup>274</sup> A tal punto le immagini richiamano lo stile pittorico gotico che le sequenze corali sembrano arazzi animati, bidimensionali e dai colori sgargianti, come appunto si potrebbero trovare tra le illustrazioni delle pagine del libro che si è visto all'inizio.

standardizzazione dei linguaggi visivi e una relativa tranquillità mediale, la figura della Bella Addormentata riposa placida e quiescente, con poche presenze e peraltro marginali. Ritorna a cavallo degli anni Novanta, soprattutto sotto forma di produzioni direttamente in home-video, in concomitanza con l'affermazione del VHS: abbiamo uno *Sleeping Beauty* nel 1987, (diretto da David Irving e appartenente al ciclo di produzioni israelo-americane della Cannon Movie); nel 1992, per la direzione di Joan Sugerman; nel 1995, con l'adattamento americano-giapponese di Toshiyuki Hiruma Takashi. Gli ultimi anni, invece, hanno visto una vera e propria chiamata alla ribalta della Bella Addormentata, grazie soprattutto a due prodotti (entrambi targati Disney): il film *Maleficent*<sup>275</sup> e la serie televisiva *C'era una volta. Maleficent* ripropone il nostro personaggio replicante con tutti i crismi del lungometraggio del 1959, ma anziché concentrare l'attenzione sulla Bella Addormentata, il focus della pellicola è la "cattiva" di turno, Malefica. Porre attenzione a Malefica consente anche di mettere in mostra le qualità dell'immagine e la perizia tecnica raggiunta nell'uso del CGI. Il film impiega per la prima volta la tecnologia USC's ITC Lightstage,<sup>276</sup> che consente di ricreare perfettamente i volti e le espressioni degli attori reali e di superare, teoricamente, la spinosa questione dell'"uncanny valley"<sup>277</sup> associata a questa tipologia di antropomorfizzazione. Si assiste così al tentativo, da parte di un medium collaudato e istituzionalizzato come il cinema, di dimostrare di sapersi rimettere in gioco sfruttando le nuove tecnologie offerte dalla rivoluzione digitale. Con *C'era una volta* – l'ultimo anello che prenderemo in considerazione in questa sede – i personaggi replicanti sono mediatori non solo della sostanza mediale ma anche di quella testuale. Trattandosi di una serie "miscellanea", che racchiude in uno stesso spazio digitale personaggi

---

<sup>275</sup> Robert Stromberg, USA, 2014.

<sup>276</sup> Cfr. Seymour, Mike. "The many faces of *Maleficent*". *Fxguide*, 3 giugno 2014, URL <https://www.fxguide.com/featured/maleficent/> consultato il 15 settembre 2018.

<sup>277</sup> Con questo termine si intende il senso di inquietudine e disagio che si prova dinanzi alla riproduzione tecnica del corpo umano. È quel senso di *Unheimlichen* (come lo ha ribattezzato Ernst Jentsch nel 1896, nel suo *Riguardo la psicologia del perturbante*, poi ripreso da Freud nel suo saggio *Sul perturbante*, 1919), di "non familiarità" che si prova dinanzi ad un qualcosa che somiglia enormemente ad un essere umano ma che non lo è in quanto artificiale. La locuzione "uncanny valley" per indicare questo fenomeno si deve allo studioso di robotica Masahiro Mori ("Bukimi no tani - The uncanny valley", *Energy*, Vol.7, No.4, 1970, pp. 33-35), ed è stata sviluppata in modo compiuto solo nel 2005, con il lavoro di Karl McDorman ("Androids as an Experimental Apparatus: why is there an uncanny valley and can we exploit it?", *CogSci-2005 Workshop "Toward Social Mechanisms of Android Science"*, Stresa, (IT), 25-26 luglio 2005).

provenienti da diverse e specifiche tradizioni narrative, i personaggi replicanti fiabeschi che qui compaiono fungono da mediatori della rivoluzione narrativa a cui negli ultimi anni è andata incontro la serialità televisiva. Ogni personaggio che vi compare (ivi compresa la Bella Addormentata) non è importante da solo ma nella rete di relazione che riesce a creare con gli altri personaggi fiabeschi, e con la loro memoria seriale. Cristina Bacchilega (1997, 2003) chiama questa rete “*Fairy tale web*”, un network intermediale di pratiche scritte, audiovisive, orali, figurative, in cui ogni specifica fiaba, intesa come sequenza narrativa prefissata, diventa il centro di propagazione per altri testi collegati tra loro senza un giudizio di valore o una gerarchia. Nel mettere in scena la *fairy tale web* e immergendo i personaggi replicanti in una narrazione serializzata ipertrofica, *C’era una volta* crea un ambiente narrativo condiviso e un enorme crossover transmediale, transtestuale e transfunzionale, riflettendo e problematizzando le potenzialità della serialità televisiva contemporanea come forma di narrazione aperta, rizomatica e complessa.

Cercando di riassumere il pensiero di Denson potremmo pensare le figure seriali come “figure dell’attraversamento” (Leone 2011) che, travalicando frontiere narrative e mediali, conciliano e armonizzano lo spostamento tra diversi supporti mediali, ambienti narrativi e contesti socio-culturali. Ciò significa che il loro percorso semantico le porta ad avere “massima estensione di distanza e minima intensità di transizione” (*ibidem*): nonostante un grande cambiamento nelle forme mediali, in quelle estetiche e, come vedremo meglio nel prossimo paragrafo, in quelle storiche e socio-culturali, le figure seriali riescono a narcotizzare il trauma del passaggio e della traduzione, modificandosi senza perdere la propria identità.

#### **7.4. Il personaggio replicante e i cambiamenti socio-culturali**

In virtù della sua particolare morfologia il personaggio replicante è messo nella condizione di cambiare e di modificarsi in accordo non solo con gli aggiornamenti mediali e le trasformazioni estetiche, ma anche con i cambiamenti socio-culturali. Nella sua posizione di mediatore e grazie alla capacità di astrarsi dalla diegesi senza sacrificare la continuità della loro esistenza, il personaggio replicante può attraversare i mutamenti

del contesto socio-culturale in cui si colloca aiutandoci a riflettere su questi cambiamenti. Sia Shane Denson che Ruth Mayer insistono su come, nonostante a un primo impatto risulti facile focalizzarsi sugli elementi ripetuti, sulle tracce non diegetiche, si debbano considerare anche gli elementi che variano e il modo in cui esso varia.<sup>278</sup> Anzi, proprio lo scarto tra le tracce non diegetiche e le variazioni e peculiarità che ogni variante del personaggio sviluppa sono le fonte della loro capacità di essere figure “border-crossing”, nonché del fascino e dell’interesse (anche teorico) per questa tipologia di personaggio seriale. La catena seriale creata dalle occorrenze del personaggio, in quest’ottica, non serve solo a vedere gli elementi ricorrenti ma anche a evidenziare le varianti, le crepe, i momenti di frattura nella rappresentazione delle occorrenze e ciò che nel tempo e nelle varie incarnazioni si è mutato.

Il discorso che si faceva in merito a come queste figure incarnino, esponendola, la mutabilità mediale tramite la tensione tra le tracce non diegetiche e le parti invarianti è valido anche per quanto riguarda tematiche e questioni socio-culturali. In virtù del loro essere personaggi quasi del tutto autonomi dal punto di vista testuale e mediale e del fatto che esistano contemporaneamente in varie occorrenze difformi una dall’altra, non tutte le versioni assorbono e riflettono le questioni socio-culturali allo stesso modo. Anzi, mentre alcune occorrenze rinforzano una certa ideologia altre la contestano, ed è nell’attrito tra queste diverse versioni, il quale emerge grazie alla catena seriale, che si esprime il valore (e il lavoro) culturale dei personaggi replicanti in quanto medium del cambiamento socio-culturale. Nel corso della lunga esistenza della figura, le occorrenze funzionano come quelli che Tony Bennett chiama “free-floating signifiers” (1983, 202), ovvero personaggi in grado di “coordinate and condense a series of overlapping ideological concern” (*ibidem*): in momenti di cambiamento e di ridefinizione culturale, il personaggio replicante funziona da mediatore tra diverse istanze, presentandosi in versioni che rinforzano un’ideologia e in altre che la contrastano. Nella stratificazione dei tratti e delle occorrenze, il personaggio replicante condensa e coagula attorno a sé delle costruzioni ideologiche di cui diventa in un certo senso rappresentante e di cui

---

<sup>278</sup> Scrivono i due autori: “It is imperative that we pay attention *both* to these figures’ variability *and* to their iconicity, or to the restricted parameters within which such a figure is free to move and to mutate while still remaining integral as this particular figure and no other.” (2017, 111, corsivi originali)

mostra i meccanismi di funzionamento. Emblematico, a tal proposito, è il caso delle classiche Principesse Disney, le quali sponsorizzano una visione della donna sottomessa all'uomo e in attesa del salvataggio di un qualche principe. Con il revisionismo del genere a opera di scrittrici post-moderne e femministe,<sup>279</sup> che iniziarono a “sabotare” la fiaba tradizionale e a scardinarne tanto gli elementi estetici quanto quelli tematico-contenutistici, nuove occorrenze cominciarono a comparire accanto alle versioni classiche. Grazie a queste versioni “di rottura” nella rappresentazione delle principesse delle fiabe e all'assorbimento (parziale) da parte della società del cambiamento socio-culturale in merito alla rappresentazione femminile, si inizia a vedere un nuovo modello di principessa. Accanto ad alcune occorrenze del personaggio che funzionano come catalizzatori di una certa ideologia ne esistono altre che vanno apertamente contro quella stessa ideologia, coesistendo nella stessa semiosfera.<sup>280</sup>

Con la sua iconicità e diffusione temporale e spaziale, quindi, il personaggio replicante non agisce unicamente come medium del cambiamento mediale ma anche di quello socio-culturale. La stessa capacità di entrare e uscire da ogni testo, universo narrativo e media, nonché l'iconicità che le ha rese parte integrante del nostro patrimonio culturale, permettono ai personaggi replicanti di “cambiare pelle” a seconda delle necessità imposte dalle specifiche congiunture estetiche e socio-culturali, di veicolare temi e ideologie diverse (o veicolare diversamente stessi temi e ideologie) e di manifestarli, svelandone significati e contraddizioni, tramite a loro stessa persona. Un buon esempio di questo processo di adattamento alle condizioni socio-culturali e che mette in luce come i personaggi replicanti si pongano come mediatori dei cambiamenti socio-culturali

---

<sup>279</sup> Ricordiamo qui per esempio i lavori di Anne Sexton (*Trasformazioni*, 1971) e Angela Carter (*The Bloody Chamber*, 1979).

<sup>280</sup> Un esempio rilevatore della coesistenza di versioni ideologicamente differenti delle principesse delle fiabe è il trailer del film della Disney-Pixar *Ralph Spaccatutto 2* (2018). In una scena, la protagonista Vanellope von Schweetz si trova in una stanza con tutte le principesse della galassia Disney, le quali, impaurite dalla sua presenza, le chiedono se anche lei sia una principessa come loro. Rispondendo affermativamente, le chiedono che cosa la renda una principessa, ciascuna facendo riferimento alla propria storia: Rapulzel domanda se ha capelli magici, Elsa di *Frozen* se ha mani magiche, Cenerentola domanda se gli animali le parlano, Biancaneve se l'hanno avvelenata, Tiana (*la principessa e il ranocchio*) e la Bella Addormenta se è mai stata vittima di un incantesimo, Rapulzel e Belle se è stata rapita. Vanellope risponde sempre di no, finché Rapulzel le chiede: “Pensano tutti che i tuoi problemi siano spariti perché è spuntato un uomo alto e possente?”. Alla risposta di assenso di Vanellope, le altre principesse l'accolgono festose come una loro. In questa scena, le principesse disneyane, portatrici di un'ideologia per cui la fanciulla deve essere salvata dal principe, si prendono gioco di quella stessa ideologia mostrandone il funzionamento e schermendolo.

e ideologici nello stesso modo in cui conciliano i cambiamenti medialità è rappresentato dal caso di Cappuccetto Rosso. Come altri suoi simili Cappuccetto Rosso è un personaggio le cui origini sono difficili da rintracciare,<sup>281</sup> certo è, però, che la fiaba ha raggiunto la codificazione e istituzionalizzazione anche con le versioni stampate di Perrault e dei fratelli Grimm. Le tracce non diegetiche sono praticamente identiche in entrambe: una bambina con un cappuccio rosso attraversa una foresta per arrivare a casa della nonna, devia dal sentiero nonostante le raccomandazioni e incontra il lupo, che, anticipandola a casa della nonna, divora prima l'anziana donna e poi la fanciulla. Le due versioni, tuttavia, differiscono in modo piuttosto significativo su alcuni punti salienti: nella versione francese, destinata all'educazione delle ragazze della corte di Luigi XIV, Cappuccetto Rosso alla fine muore perché ha commesso l'errore di fidarsi degli uomini, di divergere dal sentiero tracciato e, in quanto bambina curiosa e attratta dalla tentazione, e per questo è stata punita; nella versione tedesca, invece, destinata al pubblico di bambini borghesi del XIX secolo, la storia subisce una totale epurazione dagli elementi macabri e violenti – che nella versione francese servivano come sorta di deterrente. Il finale, poi, viene completamente ribaltato, e dove in Perrault Cappuccetto Rosso è divorata dal lupo, nel testo dei Grimm la fiaba si conclude con un lieto fine in cui la fanciulla viene sì mangiata dal lupo (riproponendo l'idea che chi viola le regole imposte dalla società ne paga le conseguenze) ma poi liberata da un eroico cacciatore/taglialegna. La difformità delle due versioni di Cappuccetto Rosso è spiegabile, più che con un mutamento delle forme estetiche e medialità (si tratta, in entrambi i casi, di testi scritti e stampati), con un cambiamento di quelle socio-culturali. È evidente che la versione di Perrault risultava insoddisfacente e/o inadeguata per la società borghese del XIX secolo, la quale piega il personaggio replicante e la sua memoria seriale a proprio vantaggio introducendo, per esempio, una figura maschile antagonista rispetto al lupo e portatrice di ordine e salvezza alle due donne in pericolo.

---

<sup>281</sup> Si vedano a tal proposito i testi tardo-medievali *De puella a lupellis seruata* di Egbert de Liège e l'anonimo *The Story of Grandmother*. Per un approfondimento critico cfr. Ziolkowki, Jan. "A Fairy Tale from before Fairy Tales: Egbert of Liège's "De puella a lupellis seruata" and the Medieval Background of "Little Red Riding Hood"", *Speculum*, Vol. 67, No. 3, 1992, pp. 549-575. Zipes, Jack. *The Trials and Tribulations of Little Red Riding Hood*, Londra, Routledge, 1993. Calabrese, Stefano; Feltracco, Daniela (a cura di). *Cappuccetto Rosso: una fiaba vera*. Roma, Meltemi 2008.

Un ulteriore anello della catena, molto significativo, si colloca alla fine degli anni Settanta del Novecento, quando l'influenza della versione Grimm (rinforzata dalla Disney) inizia progressivamente a indebolirsi in concomitanza con un cambiamento sociale, quello che concerne l'emancipazione femminile e una nuova percezione del ruolo sociale delle donne e della loro rappresentazione. Così, Cappuccetto Rosso smette di essere una fanciulla passiva e sempliciotta e, rinnegando il modello consolidato dalla versione Grimm, ritorna a essere la ragazza maliziosa e curiosa che, conscia del rischio e dei divieti, s'incammina nel bosco fuori dal sentiero tracciato. A dispetto della tradizione, tuttavia, Cappuccetto Rosso non viene più punita: Rosalee nel film *In compagnia dei lupi* e Valerie di *Cappuccetto rosso sangue* si innamorano del lupo e ne diventano le amanti, e mentre la Cappuccetto Rosso di *Into the Woods*<sup>282</sup> si fa beffe del lupo, Ruby di *C'era una volta* diventa essa stessa un lupo.

Anche solo analizzando questi pochi anelli della catena seriale di Cappuccetto Rosso possiamo vedere come il personaggio replicante muti senza remore le proprie forme narrative e figurative in relazione alle necessità ideologiche della società che lo impiega. La fissità e iconicità che gli consentivano di essere mediatore tra il pubblico e le crisi mediali “allows for an intriguing narration and ideological flexibility” (Mayer 2014, 17) e gli permettono, tramite la malleabilità ideologica di cui è dotato, di svolgere uno specifico “lavoro socio-culturale” in ottemperanza al background storico entro il quale si colloca, consentendogli di farsi mediatore del cambiamento sociale. Innestandosi in vari mondi narrativi, il personaggio replicante non adatta solo la veste mediale ma anche il suo “valore ideologico”, una “ideological currency”, come Bennett e Woollacott (1987) definiscono questa vera e propria moneta con tanto di tasso di cambio variabile. In quest'ottica, possiamo dare ragione a Ruth Mayer quando scrive che le “serial figures act as calibrating instruments for cultural anxieties and nervous crisis of the period” (*ivi*, 122), ponendosi come figure di mediazione e auto-riflessività poste al confine tra il dentro e il fuori del testo.

Non solo, quindi, il personaggio replicante si trova particolarmente a proprio agio nei momenti di crisi mediale ma, grazie alla sua conformazione morfologica e relazionale,

---

<sup>282</sup> *In compagnia dei lupi* (*The company of Wolves*), Neil Jordan, USA, 1984; *Cappuccetto Rosso Sangue* (*Red Riding Hood*), Catherine Hardwicke, USA, 2011; *Into the Woods* (id.), Rob Marshal, USA, 2014.

si dimostra uno strumento portentoso nel mediare anche istanze socio-culturali e questioni ideologiche. In virtù del fatto di essere al contempo fuori e dentro i testi, una figura statica e iconica da un lato e specifica e individualizzata dall'altro, il personaggio replicante non possiede un'ideologia e un coté socio-culturale propri e definibili in modo universale. Al contrario, il suo valore ideologico è in costante fluttuazione a seconda di come si costruiscono le singole occorrenze, permettendo ai personaggi replicanti di funzionare come “focal points of cultural reference, they condense and connect, serve as shorthand expression for, a number of deeply implanted cultural and ideological concerns” (Bennett e Woollacott 1987, 14).

Grazie alla costruzione morfologica impalcata secondo il modello del *type-like individual*, le ideologie e le istanze culturali del periodo in cui sono creati e/o recepiti questi personaggi entrano in gioco nel processo di individualizzazione delle occorrenze, modificando determinati tratti o mantenendoli invariati – come dimostrano le differenze tra le versioni di Cappuccetto Rosso. In questo senso torna utile il concetto di “textual shifters” elaborato da Bennett e Woollacott. I personaggi replicanti “do not act solely upon the reader to produce different reading of ‘the same text’” (ivi, 248). Pur mantenendo le tracce non diegetiche, il personaggio replicante è una figura assai polimorfa, che si naturalizza nelle varie narrazioni e plasma la propria fisionomia narrativa e figurativa in ottemperanza alle condizioni socio-culturali e ideologiche, “shifting its very signifying potential so that it is no longer what it once was because, in terms of its cultural location, it is no longer where it once was” (*ibidem*). Mettendo in bella mostra le idiosincrasie di una società, i personaggi replicanti funzionano come perfetti mediatori del cambiamento socio-culturale: figure ambivalenti e traslucide, i personaggi replicanti sono forse il tipo di personaggio più intrinsecamente seriale di quelli affrontati in queste pagine.

## Conclusioni

Nel finale della prima stagione di Westworld (01x10, “La mente bicamerale”), Dolores così si rivolge al suo aguzzino, lo spietato William /L’uomo in nero:

Non piango per me stessa. Piango per te. Dicono che enormi bestie vagassero in questo mondo, grandi come montagne. Ma di loro sono rimaste solo ossa in resina. Il tempo logora perfino la più potente delle creature. Guarda cosa ha fatto a te. Un giorno tu perirai. Giacerai nella terra con il resto della tua specie. I tuoi sogni? Dimenticati. I tuoi errori? Cancellati. Le tue ossa diventeranno sabbia. E proprio su quella sabbia un nuovo dio sorgerà, uno che non morirà mai. Questo posto non appartiene a te o a chi è venuto prima. Appartiene a qualcuno che deve ancora venire.

In questa scena Dolores, avatar di tutti i personaggi seriali, si ribella al suo persecutore, emblema delle persone reali che sfruttano i personaggi narrativi. Dolores rivendica il mondo della narrazione per sé e la sua specie, sottraendosi al giogo impostole da coloro che visitano il parco (alias l’universo narrativo) e da coloro che lo hanno creato. Nella complessità generale che domina la serialità televisiva odierna, i personaggi rappresentano uno degli elementi maggiormente in fase di mutazione, scoprendo nuove vie – e nuove *forme* – di esistenza. Personaggi creati in origine per rispondere alle necessità del pubblico delle narrazioni seriali e per “essere prigionieri dei desideri”<sup>283</sup> dei loro creatori e fruitori ora ci tengono in pugno: sono diventati così potenti che ci fanno vestire come loro (come il boom del fenomeno di *cosplay*), ci fanno piangere per – e con – loro e condizionano le nostre relazioni e il nostro modo di comunicare. In una parola, ci hanno fatto loro *prigionieri*: Dolores ce lo fa capire molto bene nel finale di Westworld, quando diventa autocosciente delle sue possibilità (le possibilità latenti di ogni personaggio seriale) e uccide il suo creatore. Ce lo fa capire ancora meglio nel primo episodio della seconda stagione (“Viaggio nella notte”), quando fa scempio di

---

<sup>283</sup> Dolores, Westworld, 02x01, “Viaggio nell’oscurità”.

ogni visitatore del parco commentando i suoi assassini con la frase: “avete creato questo posto per imprigionarci nei vostri desideri. Ma ora siete prigionieri dei miei.”

Sullo scenario attuale della serialità americana i personaggi seriali hanno decisamente conquistato un ruolo di primo piano, proponendosi come entità sfuggenti, complesse, problematiche e affascinanti come pochi altri elementi narrativi, di cui le argomentazioni espresse in queste pagine hanno solo iniziato a scalfire la superficie. Il discorso intrapreso sui personaggi in questa sede, tra le molte domande e dubbi che ha (forse) generato, si crede abbia fatto emergere una verità celata: con le svolte portate dalla complessità narrativa, dall'era post-network e dalla *Quality Television*, i personaggi seriali sono definitivamente usciti dal torpore teorico in cui riversavano per rivendicare la propria centralità. Anziché quindi utilizzare queste battute finali con lo scopo di concludere il discorso sulle forme del personaggio seriale, su come esso in base a diverse configurazioni morfologiche e relazionali possa essere suddiviso in differenti tipologie, si vuole impiegarle per aprire nuovi fronti di discussione. Come si è visto, maggiormente ci si addentra nelle questioni del personaggio tanti più dubbi emergono: l'inquadramento del personaggio seriale nella lente teorica ne ha rivelato tutta l'*opacità*, il suo essere semanticamente denso e ricco. Come argomenta Sudeep Dasgupta, l'intera serialità televisiva contemporanea è caratterizzata da elementi opachi, “*nonresolvable opacities which punctuate and stretch out across the serial form, produce moments of rupture in the televisual text*” (2017, 184). Il personaggio è talmente sfaccettato e polimorfo che non permette semplicemente di prenderlo come un elemento dato e “guardagli attraverso” ma, al contrario, catalizza l'attenzione su di sé e sulla sua significatività. Che siano stereotipati o individualizzati, popolari o replicanti, i personaggi della serialità televisiva contemporanea sfruttano la propria costruzione identitaria, la caratterizzazione, il loro modo di inserirsi nel mondo narrativo o tra mondi narrativi per attirare gli sguardi, del pubblico e degli accademici. Non si tratta di una mera “relazione parasociale” (Mittell 2015, 127) che ci spinge a interessarci a questi essere finzionali e alle loro sorti, ma piuttosto il fatto che le loro modalità di rappresentazione e costruzione si sono a tal punto complessificate e diversificate rispetto alle precedenti epoche della narrazione televisiva da destare interesse. La serialità narrativa contemporanea rivela la complessità insita nel personaggio inteso

come elemento narrativo, facendo emergere le molteplici sfaccettature di cui si compone e aiutandoci, in questo modo, a problematizzarne la nozione al fine di concretizzare quella che Chatman chiamava una “teoria aperta” (1978, 119) del personaggio, una che lo indaghi nella sua duplice, pinocchiesca, natura: come *figura del testo*, come ciò che Aron Gurwitsch<sup>284</sup> ha definito “a unitary whole of varying degrees of richness of detail, which, by virtue of its intrinsic articulation and structure, possesses coherence and consolidation and, thus, detachs itself as an organized and closed unit from the surrounding field” (in Cohan 1983, 5); come *figura del contesto*, un individuo finzionale che non è solo una rappresentazione di temi e istanze del contesto storico e socio-culturale in cui è prodotto e consumato, ma, in quanto elemento appartenente alla *popular seriality*, è conformato nella sua stessa identità e caratterizzazione da forme socio-culturali.

Sul complesso scenario della fiction contemporanea gli essere finzionali, così come si è cercato di descriverli nei capitoli precedenti, si rivelano poliedrici, polimorfici, che come Proteo sfuggono alle definizioni ma che, non per questo, si deve rinunciare a tentare di afferrarli. L’approccio neo-formalista che qui si è impiegato è solo una delle strade che si sarebbero potute percorrere, quella che, allo stato attuale della teoria, si è ritenuto fosse più utile quanto meno per fare il punto della situazione e per aprire futuri sviluppi. Riflettere sulle forme del personaggio seriale, infatti, non è utile e fruttifero solo per uno studio sul personaggio in quanto tale, ma offre spunti interessanti e nuove prospettive anche per riflettere sulla serialità in generale. Non è certo un mistero che la serialità contemporanea sia una forma di narrazione “drillable” (Mittell 2006), polisemica, stratificata e progettata per porre domande ai propri spettatori e per fornire più di una chiave d’interpretazione e lettura. Dasguspta, per descrivere questa opacità, parla della serialità americana contemporanea come di una serialità “perforata”, in cui

the indeterminacy of meaning destabilizes the easthetic experience of the text: even if the serial can be summed up in the end of its run as a completed narrative, the blockages of meaning distributed thoroughout the text perforate it by sinking into non-meaning (Dasgupta 2017, 185).

---

<sup>284</sup> Gurwitsch, Aron. *The Field of Consciousness*. Pittsburgh, Duquesne University Press, 1964, p. 115.

I personaggi seriali possono, in questo senso, aiutarci a gettare luce sulle logiche opache che governano la serialità contemporanea. L'impotazione neo-formalista e la sua visione "da lontano" sulla questione del personaggio (un "distant reading" morettiano applicato), che ci ha portato a considerare forme, *patterns* ricorrenti e strutture temporanee (Moretti 2005b, 23) tipiche del personaggio seriale televisivo, possono essere strumenti utili anche per uno studio più ampio. Il *distant reading*, come sostiene Moretti, "allows you to focus on units that are much more smaller or much more larger than the text" (2013, 49), offrendoci così la possibilità di studiare i vari personaggi che costellano i testi seriali, ma anche generi, tropi, sistemi narrativi e culturali assai più ampi dei singoli testi che li veicolano. Riflettendo sulle questioni sollevate nelle pagine precedenti, e sfruttando ciò che l'approccio neo-formalista è riuscito a evidenziare, possiamo giungere ad alcune considerazioni non solo sul personaggio ma anche sullo stato attuale della serialità in generale, per aprire spiragli a future indagini e rilevare sfaccettature che devono essere ancora approfondite:

1) I personaggi seriali, come le narrazioni di cui fanno parte, sono entità ricorsive eppure in costante evoluzione, basandosi su una dialettica di ripetizione e variazione che riguarda tanto l'"esterno" dei personaggi, ovvero la forma narrativa in cui sono inseriti, quanto il loro "interno", cioè la costruzione identitaria. Sia i personaggi che le narrazioni seriali procedono generando e risolvendo i loro stessi conflitti, producendo differenza a partire dalla ripetizione e innescando in questo modo un meccanismo di riproduzione endogena. Non a caso Frank Kelleter (2012, 2017) considera le narrazioni seriali – ma la definizione è applicabile con successo anche ai personaggi che qui abbiamo analizzato – come *self-observing system* che traggono dal loro stesso materiale la linfa vitale per andare avanti. Anche se gli effetti estetici e socio-culturali, sia sul personaggio sia sulla narrazione seriale, di questa autosservazione devono ancora essere appurati, la riflessione che è stata condotta in queste pagine ha avuto l'utilità di far risaltare alcuni elementi chiave sia della particolare conformazione identitaria dei personaggi seriali sia della serialità stessa.

2) La narrazione seriale, così come le varie forme di personaggio che vi trovano sede, sono in grado di creare comunità, immaginarie e/o immaginate. Il sistema relazionale del personaggio e la struttura "a mondi" adottata della serialità contemporanea

necessitano, però, di ulteriori approfondimenti. I campi di indagine, in questo caso, devono coinvolgere sia il lato della progettazione, quello dell'architettura degli ecosistemi narrativi e delle relazioni diegetiche e testuali, sia quello della fruizione, delle connessioni extra-diegetiche tra il materiale narrativo e il *fandom* o, più in generale, gli utenti.

3) Il personaggio seriale non è conformato solo da forme testuali e medialità, legate cioè alla strutturazione della narrazione e dei suoi elementi. Abbiamo anzi visto che le forme sociali e il contesto socio-culturale giocano un ruolo di primo piano, agendo attivamente sul processo di conformazione e caratterizzazione del personaggio. Anche nel modellare la serialità, intesa nell'accezione di *popular seriality*, le forme sociali ricorrono una funzione decisiva. La *popular seriality*, così come i suoi personaggi, non deve essere intesa come “the deceptive formalism of capitalist entertainment” ma come un qualcosa che “emerges from situated historical actors and agencies with particular modes of describing and performing themselves” (Kelleter 2017, 11). Sia la serialità che i suoi personaggi, in quanto entrambi modellati nel profondo dalla società in cui si situano, non sono solo elementi formali della cultura popolare ma ne sono *pratiche* frutto di un'attività culturale di (auto-)riflessione. Studiare la serialità e i suoi elementi, capire come sono fatti e come funzionano può perciò aiutare a capire come funziona la nostra stessa società.

Ciascuno di questi punti – ma se ne potrebbero trovare ancora molti altri – è ancora in una fase embrionale e necessita di ulteriore approfondimento. Pertanto, più che essere delle conclusioni a un discorso sui personaggi, essi vogliono essere degli inizi, degli spunti a partire dai quali elaborare nuove riflessioni. Del resto, è la stessa Dolores (02x03, “Virtù e fortuna”) a ribadire come i personaggi, in virtù della loro natura proteiforme, siano creature affascinanti, scomode da analizzare ma anche necessarie e che devono essere tenute in debita considerazione teorica.

In quel grande mondo di cui parli, io ci sono stata. Io sì. In quel mondo contraddistinto dalla sopravvivenza, da una specie che si rifiuta di morire. Poi ci siamo noi. Una specie che non conosce la morte, eppure lotta per vivere. C'è bellezza in ciò che siamo. Non dovremmo anche noi sopravvivere?

## Serie televisive citate

*Agent Carter* (id.), Christopher Markus e Stephen McFeely, ABC, 2015-2016.

*Agents of S.H.I.E.L.D. (Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.)*, Joss Whedon, Jed Whedon e Maurissa Tancharoen, ABC, 2013-in produzione.

*American Odissey* (id.), Peter Horton, Adam Armus e Kay Foster, NBC, 2015.

*Arrow* (id.), Greg Berlanti, Marc Guggenheim e Andrew Kreisberg, The CW, 2012-in produzione.

*Bates Motel* (id.), Carlton Cuse, Kerry Ehrin e Anthony Cipriano, A&E, 2013-2017.

*Beauty and the Beast* (id.), Sherri Cooper-Landsman, Jennifer Levin, The CW, 2012-2016.

*Better Call Saul* (id.), Vince Gilligan e Peter Gould, AMC, 2015 – in produzione.

*Big Little Lies* (id.), David E. Kelley, HBO, 2017-in produzione.

*Blindspot* (id.), Martin Gero, NBC, 2015-in produzione.

*Blue Bloods* (id.), Robin Green, Mitchell Burgess, CBS, 2010-in produzione.

*Boardwalk Empire – L'impero del crimine (Boardwalk Empire)*, Terence Winter, HBO, 2010-2014.

*Body of Proof* (id.), Christopher Murphey, ABC, 2011-2013.

*Bones* (id.), Hart Hanson, FOX, 2005-2017.

*Breaking Bad* (id.), Vince Gilligan, AMC, 2008-2013.

*Bull* (id.), Phil McGraw, Paul Attanasio, CBS, 2016-in produzione.

*Castle* (id.), Andrew W. Marlowe, ABC, 2009-2016.

*C'era una volta (Once upon a time)*, Edward Kitsis, Adam Horowitz, ABC, 2011-2018.

*Chicago Fire* (id.), Michael Brandt e Derek Haas, NBC, 2012-in produzione.

*Chicago Justice* (id.), Dick Wolf, Derek Haas, Michael Brandt e Matt Olmstead, NBC, 2017.

*Chicago Med* (id.), Dick Wolf e Matt Olmstead, NBC, 2015-in produzione.

*Chicago P.D.* (id.), Dick Wolf, NBC, 2014-in produzione.

*Cloak & Dagger* (id.), Joe Pokaski, Freeform, 2018-in produzione.

*Curb your enthusiasm* (id.), Larry Davis, HBO, 2000-in produzione.

*Dal tramonto all'alba*, (*From Dusk till Dawn: The Series*), Robert Rodriguez, El Ray Network, 2014-2016.

*Designated Survivor* (id.), David Guggenheim, ABC, 2016-2018.

*Desperate Housewives* (id.), Marc Cherry, ABC, 2004-2010.

*Dr. House – Medical Investigations (House, M.D.)*, David Shore e Paul Attanasio, FOX, 2004-2012.

*Elementary*, (id.), Rob Doherty, CBS, 2012-in produzione.

*Ellen*, (id.), Ellen DeGeneres, ABC, 1994-1998.

*Emerald City* (id.), Matthew Arnold e Josh Friedman, NBC, 2017.

*Fargo* (id.), Noah Hawley, FX, 2014-in produzione.

*Fear of the Walking Dead* (id.), Robert Kirkman e Dave Erickson, AMC, 2015-in produzione.

*Glee* (id.), Ryan Murphy, Brad Falchuk e Ian Brennan, FOX, 2009-2015

*Grey's Anatomy* (id.), Shonda Rhymes, ABC, 2005-in produzione.

*Grimm* (id.), David Greenwalt, Jim Kouf, NBC, 2011-2017.

*Gotham* (id.), Bruno Heller, FOX, 2014-in produzione.

*Hannibal* (id.), Bryan Fuller, NBC, 2013-2015.

*Hawaii Five-O* (id.), Leonard Freeman, CBS, 2010-in produzione.

*Hemlock Grove* (id.), Brian McGreevy e Lee Shipman, Netflix, 2013-2015.

*Homeland – caccia alla spia (Homeland)*, Howard Gordon e Alex Gansa, Showtime, 2011-in produzione.

*House of Cards - Gli intrighi del potere (House of Cards)*, Beau Willimon, David Fincher, Netflix, 2013-in produzione.

*Inhumans (Marvel's Inhumans)*, Scott Buck, ABC, 2017.

*Iron Fist (Marvel's Iron Fist)*, Scott Buck, Netflix, 2017-in produzione.

*Il Trono di Spade (Game of Thrones)*, David Benioff e D.B. Weiss, HBO, 2011-in produzione.

*iZombie* (id.), Rob Thomas, Diane Ruggiero, The CW, 2015-in produzione.

*Jessica Jones* (id.), Melissa Rosenberg, Netflix, 2015-in produzione.

*Justified* (id.), Graham Yost, FX, 2010-2015.

*L'Alienista (The Alienist)*, Caleb Carr, Netflix, 2018.

*Law & Order: Criminal Intent* (id.), Dick Wolf, NBC, 2001-2011.

*Law & Order – I due volti della giustizia (Law&Order)*, Dick Wolf, NBC, 1990-2010.

*Law & Order - Il verdetto (Law & Order: Trial by Jury)*, Dick Wolf, NBC, 2005-2006.

*Law & Order: LA* (id.) Dick Wolf, NBC, 2010-2011.

*Law & Order – Unità Vittime Speciali (Law&Order – Special Victims Unit)*, Dick Wolf, NBC, 1999 - in produzione.

*Legends* (id.), Howard Gordon, Jeffrey Nachmanoff e Mark Bombback, TNT, 2014-2015.

*Legends od Tomorrow (DC's Legends of Tomorrow)*, Greg Berlanti, Marc Guggenheim e Andrew Kreisberg, The CW, 2016-in produzione.

*Legion* (id.), Noah Hawley, FX, 2015-in produzione.

*Lie to me* (id.), Samuel Baum, FOX, 2009-2011.

*Longmire* (id.), John Coveny, Hunt Baldwin, A&E e Netflix, 2012-2017.

*Lost* (id.), J.J. Abramsm Damon Lindelof e Jeffrey Lieber, ABC, 2004-2010.

*L'uomo nell'alto castello (The Man in the High Castle)*, Frank Spotnitz, Amazon Video, 2015-in produzione.

*Louie*, Louis C.K., FX, 2010-2015.

*Luke Cage* (id.), Cheo Hodari Coker, Akela Coopere Christian Taylor, Netflix, 2016-in corso.

*Mad Man* (id.), Matthew Weiner, AMC, 2007-2015.

*Major Crimes* (id.), James Duff, Michael M. Robin, Greer Shephard, TNT, 2012-2018.

*Marvel's Runaways* (id.), Josh Schwartz e Stephanie Savage, Hulu, 2017-in produzione.

*Mindhunter* (id.), Joe Penhall, Netflix, 2017-in produzione.

*Mosaic* (id.), Steven Soderbergh, HBO, 2018.

*Mr. Robot* (id.), Sam Esmail, USA Network, 2015-in produzione.

*Nashville* (id.), Callie Khouri, ABC-CMT, 2012-in produzione.

*Narcos* (id.), Chris Brancato, Carlo Bernard e Doug Miro, Netflix, 2015-2017.

*NCIS - unità anticrimine (NCIS)*, Donald P. Bellisario, CBS, 2003-in produzione.

*Outlander* (id.), Ronald D. Moore, STARZ, 2014-in produzione.

*Penny Dreadful* (id.), John Logan, Showtime, 2014-2016.

*Perception* (id.), Kenneth Biller e Mike Sussman, TNT, 2012-2015.

*Preacher*, (id.), Evan Goldberg, Seth Rogen e Sam Catlin, AMC, 2016-in produzione

*Pretty Little Liars* (id.), Marlene King, Freeform, 2010-2017.

*Quantico* (id.), Joshua Safran, ABC, 2015-2018.

*Ray Donovan* (id.), Ann Biderman, Showtime, 2013-in produzione

*Revenge* (id.) Mike Kelley, ABC, 2011-2015.

*Riverdale* (id.), Roberto Aguirre-Sacasa e Greg Berlanti, The CW, 2017-in produzione.

*Rizzoli & Isles* (id.), Janet Tamaro, Tess Gerritsen, TNT, 2010-2016.

*Rosewood* (id.), Todd Harthan, FOX, 2015-2017.

*Shades of Blue* (id.), Adi Hasak, NBC, 2016-in produzione.

*Shadowhunters (Shadowhunters: The Mortal Instruments)*, Ed Ecter, Todd Slavkin e Darren Swimmer, Freeform, 2016-in produzione.

*Sons of Anarchy* (id.), Kurt Sutter, FX, 2008-2014.

*Suits* (id.), Aaron Korsh, USA Network, 2011-in produzione.

*Supergirl* (id.), Greg Berlanti, Ali Adler, Andrew Kreisberg, The CW, 2015-in produzione.

*Supernatural* (id.), Eric Kripkie, The CW, 2005- in produzione.

*Teen Wolf* (id.), Jaff Davis, The CW, 2011-2017.

*The 100* (id.), Jason Rothenberg, The CW, 2014-in produzione.

*The Americans* (id.), Joe Weisberg, FX, 2013-2018.

*The Closer* (id.), James Duff, Michael M. Robin, Greer Shephard, TNT, 2005-2012

*The Brave* (id.), Dean Georgaris, NBC, 2017-in produzione.

*The Bridge* (id.), Meredith Stiehm, Elwood Reid, FX, 2013-2014.

*The Defenders* (*Marvel's The Defenders*), Douglas Petrie e Marco Ramirez, Netflix, 2017.

*The Flash* (id.), Greg Berlanti, Andrew Kreisberg e Geoff Johns, The CW, 2014-in produzione.

*The Get Down* (id.) Baz Luhrmann, Netflix, 2016-2017.

*The Galdes* (id.), Clifton Campbell, A&E Network, 2010-2013.

*The Good Wife* (Id.), Robert King, Michelle King, CBS, 2009-2016.

*The Handmaid's Tale* (id.), Bruce Miller, Hulu, 2017-in produzione.

*The Killing*, (id.), Veena Sud, AMC, 2011-2014.

*The Knick* (id.), Jack Amiel, Michael Begler, Steven Soderbergh (dir.), Cinemax, 2014-2015.

*The Leftovers – Svaniti nel nulla* (*The Leftovers*), Damon Lindelof e Tom Perrotta, HBO, 2014-2017.

*The Mentalist* (id.), Bruno Heller, CBS, 2008-2015.

*The Mysteries of Laura* (id.), Jeff Rake, Carlos Vila e Javier Holgado, NBC, 2014-2016.

*The Originals* (id.), Julie Plec, The CW, 2013-2018.

*The Punisher* (*Marvel's The Punisher*), Steve Lightfoot, Netflix, 2017-in produzione.

*The Strain*, (id.), Guillermo del Toro e Chuck Hogan, FX, 2017.

*The Vampire Diaries* (id.), Kevin Williamson e Julie Plec, The CW, 2009-2017.

*The Walking Dead* (id.), Robert Kirkman (fumetto), Frank Darabont, AMC, 2010-in produzione.

*The Young Pope* (id.), Paolo Sorrentino, Sky plc – HBO – Canal+, 2016-in produzione.

*This Is Us* (id.), Dan Fogelman, NBC, 2016-in produzione.

*True Blood* (id.), Alan Ball, HBO, 2008-2014.

*True Detective*, (id.), Nic Pizzolatto, HBO, 2014-in produzione.

*Tyrant* (id.), Gideon Raff, FX, 2014-2016.

*Van Helsing*, (id.), Neil LaBute, SyFy, 2016-in produzione.

*Vinyl* (id.), Mick Jagger, Martin Scorsese, Rich Cohen e Terence Winter, HBO, 2016.

*Vixen* (id.), Greg Berlanti, Marc Guggenheim e Andrew Kreisberg, The CW Seed, 2015.

*Westworld - Dove tutto è concesso* (*Westworld*), Jonathan Nolan e Lisa Joy, HBO, 2016  
- in produzione.

*White Collar* (id.), Jeff Eastin, Usa network, 2009-2014.

## Bibliografia

ABRUZZESE, Alberto. *Ai confini della serialità*. Napoli, Società Editrice Napoletana, 1984.

ALBER, Jan; FLUDERNIK, Monica (a cura di). *Postclassical Narratology: Approaches and Analyses*. Columbus (USA), Ohio University Press, 2010.

ALBERTSEN BECH, Anita Nell. "The Contaminant Cobweb: Complex Characters and Monstrous Mashups". *Refractory. A Journal of Entertainment Media*, Vol, 28, 2017, URL <https://refractory-journal.com/bech-albersten/> consultato il 10 settembre 2018.

ALLEN, Robert. *Speaking of Soap Operas*. Chapel Hill (USA) e Londra, University of North Carolina Press, 1985.

———. "Making sense of soaps". In: Allen, R., Hill, A. (a cura di), *The Television Studies Reader*, New York e Londra, Routledge, 2004, pp. 242-257.

ALLEN, Rob; VAN DEN BERG, Thijs (a cura di). *Serialization in Popular Culture*. New York e Londra, Routledge, 2014.

ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion (a cura di). *Narrative Strategies in Television Series*. New York e Londra, Palgrave Macmillan, 2005.

ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion e SURKAMP, Carola. "Towards a Narratology of TV Series". In: Allrath, G., Gymnich, M. (a cura di). cit., pp. 1-46.

AMOSSY, Ruth. "Stereotypes and Representation in Fiction". *Poetics Today*, Vol. 5, No. 4, 1984, pp. 689-700.

———. *Les idées reçues: sémiologie du stéréotype*. Parigi, Nathan, 1991.

ALTMAN, RICK. *Film/Genere*, Londra, BFI Press, 1999. trad. it. *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004.

ARISTOTELE. *Poetica*. trad. it. Paduano, Guido. Roma-Bari, Laterza, 1999.

BACCHILEGA, Cristina. *Postmodern Fairy Tale. Gender and narrative strategies*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1997.

———. *Fairy Tale Transformed? Twenty-First-Century Adaptation & the Politics of Wonder*. Detroit, Wayne State University Press, 2013.

BACHTIN, Michail. *L'autore e l'eroe. Teoria letteraria e scienze umane*, 1919. Torino, Einaudi, 2000.

BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, 1985. Toronto, Toronto University press, 1999.

———. “Descrizioni, costruzione di mondi e tempo della narrazione”. In: Moretti, Franco (a cura di), *Il romanzo*, vol. 2: *Le forme*, Torino, Einaudi, 2002, pp. 189–224.

BALLÓ, Jordi; PÉREZ, Xavier. *Io sono già stato qui. Fiction e ripetizione*. Napoli, Ipermedium, 2007,

BAMBERG, Michael. "Identity and Narration". In: Hühn, Peter et al. (a cura di), *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg: Hamburg University Press, 2012. URL [hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Identity and Narration&oldid=1796](http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Identity_and_Narration&oldid=1796) consultato il 22 maggio 2018.

BANTI, Alberto Mario. *Wonderland: La cultura di massa da Walt Disney ai Pink Floyd*. Roma, Laterza, 2017.

BARONI, Raphaël. “L’empire de la narratologie. Ses défis et ses faiblesses”. *Questions de communication*, No. 30, 2016, pp. 219-238.

BARTHES, Roland. “Introduction à l'analyse structurale des récits”. *Communications*, n. 8, 1966, pp. 1-27; trad. it “Introduzione all’analisi strutturale dei racconti”. In: Barthes, R. (et. al.), *L’analisi del racconto*, Milano, Bompiani, 1969.

———. *S/Z*. Parigi, Seuil, 1970; trad. it. *S/Z*. Torino, Einaudi, 1973.

———. *Le plaisir du texte*. Parigi, Seuil, 1973. trad. it *Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1975.

BENASSI, Stephane. “Sérielaité(s)”. In: Sepulchre, Sarah (a cura di). *Décoder les séries télévisées*, 2<sup>a</sup> edizione. Louvain-la-Nueve, Deboeck Supérieur, 2017, pp. 79-114.

BENNETT, Tony. “The Bond Phenomenon: Theorizing a Popular Hero”. *Southern Review*, Vol. 16, No.2, 1983, pp. 195-225.

BENNETT, Tony; WOOLLACOTT, Janet. *Bond and Beyond. The Political Career of a Popular Hero*. Londra, Macmillan Education, 1987.

BERBERICH, Christine (a cura di). *The Bloomsbury Introduction to Popular Fiction*. New York, Continuum International Publishing, 2014.

BERNARDELLI, Andrea. “Eco e le forme della narrazione seriale. Alcuni spunti per una discussione”, *Between*, Vol. VI, No.11, 2016, <http://www.betweenjournal.it>.

———. *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*. Roma, Carocci, 2016.

BERTETTI, Paolo. *Conan il mito. Identità e metamorfosi di un personaggio seriale tra letteratura, fumetto, cinema e televisione*. Pisa, Edizioni ETS, 2011.

———. *Lo schermo dell'apparire. La teoria della figuratività nella semiotica generativa*. Bologna, Società Editrice Esculapio, 2013.

———. “Toward a Typology of Transmedia Characters”. *International Journal of Communication*, No. 8, 2014, pp. 2344–2361.

BETTETINI, Gianfranco. *Il tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*. Milano, Bompiani, 1979.

———. *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*. Milano, Bompiani, 2011.

BHABHA, Homi K. “The other question: difference, discrimination and the discourse of colonialism”. In: Barker F., Hulme, P. e Iversen M. (a cura di), *Literature Politics & Theory*, New York e Londra, Routledge, 2013. pp. 168-192.

BISONI, Claudio; INNOCENTI, Veronica (a cura di). *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*. Modena, Mucchi, 2013.

BLOOM, Clive. *Bestsellers: Popular Fiction since 1900*. Londra, Palgrave Macmillan, 2002.

BOCCIA ARTIERI, Giovanni. “Share This! Le culture partecipative nei media. Un'introduzione a Henry Jenkins”. In: Jenkins, Henry, *Fan, Blogger, Videogamers*, cit. 2008, pp. 7-22.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge (USA), The MIT Press, 1999; trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerrini e Associati, 2003.

BONI, Marta (a cura di). *World Building: Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2017.

BONI, Marta; RE, Valentina. “Here Be Dragons: la mappa come soglia, racconto, creazione”. In: Martin, S. e Re, V., *Game of Thrones*, cit. pp. 105-128.

- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Londra, Methuen, 1985.
- BOTTIROLI, Giovanni. “Per una retorica del personaggio”. In: Bottirolì, G., *Retorica. L'intelligenza figurale dell'arte e nella filosofia*, Torino, Bollati Boringheri, 1993, pp.106-126.
- . *Teoria dello stile*. Venezia, La Nuova Italia 1997.
- (a cura di). *Problemi del personaggio*. Bergamo, Bergamo University Press, 2001.
- . “Identità rigide e flessibili: per una concezione modale del personaggio”. In: Lombardi, C. (a cura di), *Il personaggio. Figure della dissolvenza e della permanenza*, cit., 2008.
- . “Estimità/intimità. Tra pulsioni e passioni dell'essere”. *giovannibottirolì.it*, 2007. URL [www.giovannibottirolì.it/it/personaggi-e-identita/estimitaintimit-tra-pulsioni-e-passioni-dellessere14.html#sdfootnote3anc](http://www.giovannibottirolì.it/it/personaggi-e-identita/estimitaintimit-tra-pulsioni-e-passioni-dellessere14.html#sdfootnote3anc) consultato il 12 agosto 2018.
- BRAGA, Paolo. *Dal personaggio allo spettatore. Il coinvolgimento nel cinema e nella serialità televisiva americana*. Milano, Franco Angeli, 2003.
- BREMBILLA, Paola; MOLLONA, Edoardo. *Game of Strategy. Analisi strategica del settore delle serie TV nell'industria televisiva statunitense*. Torino, Giappichelli, 2015.
- BREMBILLA, Paola; DE PASCALIS, Ilaria A. (a cura di). *Reading Contemporary Serial Television Universes: A Narrative Ecosystem Framework*. New York e Londra, Routledge, 2018.
- BREMBILLA, Paola. *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*. Milano, Franco Angeli 2018.
- BRINKER, Felix. “On the Formal Politics of Narratively Complex Television Series: Operational Self-Reflexivity and Audience Management in Fringe and Homeland”. In: Herrmann, S. M., Hofmann, C. A., Kanzler, K. et al. (a cura di), *Poetics of Politics: Textuality and Social Relevance in Contemporary American Literature and Culture*, Heidelberg (GER), Universitätsverlag Winter, 2015, pp. 41-62.
- BROOKS, Peter. *The Melodramatic Imagination*, 1976. trad. it. “L'immaginazione melodrammatica”. In: Orabona, F. (a cura di), *L'immaginazione melodrammatica secondo Peter Brooks. Per una costante delle visioni estetiche nei tempi moderni*, Milano, Unicopli, 2012, pp. 29-154.
- . *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*, 1984; trad. it. *Trame. Intenzionalità e progetto nel discorso narrativo*. Torino, Einaudi, 2004.

BRUUN VAAGE, Margrethe. *The Antihero in American Television*, Londra, Routledge, 2015.

BUONANNO, Milly. *Le formule del racconto televisivo. La sovversione del tempo nelle narrative seriali*. Milano, Sansoni, 2002.

———. *Il prisma dei generi: immagini di donne in tv*. Milano, Franco Angeli, 2014.

BUTLER, Jeremy. *Television Style*. New York e Londra, Routledge, 2010.

BUTLER, Judith. *Bodies That Matters: On the Discursive Limits of «Sex»*. New York e Londra, Routledge, 1993.

BUXTON, David. *From the Avengers to Miami Vice Form and Ideology in Television Series*. Manchester (UK), Manchester University Press, 1990.

CALABRESE, Omar. “I replicanti”. In: Casetti, F. (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio, 1984, pp. 63-83.

CALDWELL, John T. *Televisuality. Style, Crisis and Authority in American Television*. New Brunswick (NJ, USA), Rutgers University Press, 1994.

CALVINO, Italo. *Una pietra sopra* (1980). Milano, Edizioni Mondadori, 2015.

CARDINI, Daniela. *Long TV, le serie televisive viste da vicino*. Milano, Edizioni Unicopli, 2017a.

———. “La fiction verso la lunga serialità”. In: Grasso, A. (a cura di), *Storia della comunicazione e dello spettacolo in Italia* (Vol. III). Milano, Vita e Pensiero, 2017b, pp. 81-86.

CARINI, Stefania. *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*. Milano, Vita&Pensiero, 2009.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden (USA), Blackwell Publishing, 2008.

———. “Rough Heroes: A Response to A.W. Eaton”. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 71, No. 4, 2013, pp. 371-376.

CASETTI, Francesco; FANCHI, Maria Grazia. “Temporalità televisiva e transizioni familiari”. In: Scabini E., Donati P. (a cura di), *Tempo e transizioni familiari*, Milano, Vita&Pensiero, 1994, pp. 139- 162.

CASOLI, Sara. "L'anomalia emotiva di *Game of Thrones*: coinvolgimento del pubblico e design della narrazione". In: Martin S. e Re V. (a cura di), *Game of Thrones, una mappa per immaginare mondi*, Milano, Mimesis, 2017, pp.45-62.

CAUGHIE, John. "Television and serial fictions". In: Glover, D. e McCracken, S. (a cura di), *The Cambridge Companion to Popular Fiction*. Cambridge, Cambridge University Press, 2012, pp. 50-67.

CAWELTI, John. *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago, Chicago University Press, 1976.

———. "The Concept of Formula in the Study of Popular Culture". In: Hinds, H., Motz M. e Nelson, A. (a cura di), *Popular Culture Theory and Methodology. A Basic Introduction*, Madison (USA), University of Wisconsin Press, 2006, pp.183-191.

CHALVON-DEMERSAY, Sabine. "Pour une responsabilité politique des héros de séries télévisées". *Quaderni*, No. 88, 2015, pp. 35-51.

CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca (USA) e Londra, Cornell University Press, 1978; trad. it. *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*. Milano, Net, 2003.

———. "Characters and Narrators: Filter, Center, Slant, and Interest-Focus". *Poetics Today*, Vol. 7, No. 2, 1986, pp. 189-204.

COHAN, Steven, "Figures beyond the Text: A Theory of Readable Character in the Novel". *NOVEL: A Forum on Fiction*, Vol. 17, No. 1, Autunno 1983, pp. 5-27.

COHEN, Stephen. "Form and Formalism in Western Literature and Theory." *Oxford Research Encyclopedia of Literature*, Oxford University Press, 2017. URL [www.literature.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-127](http://www.literature.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-127) consultato il 19 giugno 2018.

COMPARINI, Alberto. "Problemi di 'personae'. Sulla recente teoria del personaggio nel mondo anglofono (2003-2016)". *Comparatismi*, No. 1, 2016, pp. 266-274.

CREEBER, Glenn. *The Television Genre Book*. Londra, British Film Institute Press, 2001.

CRUTCHFIELD, James P., (et. al.) "Chaos". In: Bedau M. e Humphreys P. (a cura di), *Emergence: contemporary Readings in Philosophy of Science*. Boston, USA, The MIT Press, 2008, pp. 375-386.

CULLER, Jonathan. *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistics, and the Study of Literature*. Ithaca (USA), Cornell University Press, 1975.

CULPEPER, Jonathan. *Language and Characterisation: People in Plays and Other Texts*. New York e Londra, Routledge, 2001.

DALL'ASTA, Monica (a cura di). *Fantomâs. La vita plurale di un antieroe*. Udine, Il principe Costante, 2004.

———. *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*. Genova, le mani, 2009.

DALL'ASTA, Monica; PAGELLO, Federico. “The Puzzling Subject: Detective Series, Crime Serials and Transsubjectivity as a Narrative Device”. In: Besson, A. (a cura di), *Fictions médiatiques et récits de genre. Pour en finir avec le populaire*, Nîmes, Lucie Editions, 2016, pp. 159 – 171.

DANESI, Marcel. *Popular Culture. Introductory Perspectives*. Third Edition. Lanham (USA), Rowman & Littlefield, 2012.

DASGUPTA, Sudeep. “Sensing the Opaque. Seriality and the Aesthetics of Televisual Form”. In: Kelleter, F. (a cura di), *Media of Serial Narrative*, cit., 2017, pp.184-203.

DEBENEDETTI, Giacomo. *Il personaggio-uomo. L'uomo di fronte alle forme del destino nei grandi romanzi del Novecento*, 1965. Milano, Garzanti, 1998.

DENNETT, Daniel C. “I nuovi replicatori”. In: Dennett, D. *Rompere l'incantesimo. La religione come fenomeno naturale*. Milano, Raffaello Cortina Editore, 2007.

DENSON, Shane. “Media Crisis, Serial Chains, and the Mediation of Change: Frankenstein on Film,” intervento presentato alla American Studies Association Annual Conference, San Antonio, Texas, 19 Novembre 2010. Video disponibile su *Medieninitiative.com*, URL <https://medieninitiative.wordpress.com/2011/09/04/shane-denson-media-crisis-serial-chains-and-the-mediation-of-change/> consultato il 13 settembre 2018.

———. “Marvel Comics' Frankenstein: A Case Study in the Media of Serial Figures.” *Amerikastudien/American Studies*, Vol. 56, No. 4, 2011, pp. 531–553. JSTOR, JSTOR, [www.jstor.org/stable/23509428](http://www.jstor.org/stable/23509428).

———. *Postnaturalism. Frankenstein, Film, and the Anthropotechnical Interface*. Bielefeld (DE), Transcript-Verlag, 2014.

DENSON, Shane; MAYER, Ruth. “Spectral Seriality: The Sights and Sounds of Count Dracula” In: Kelleter, F. (a cura di), *Media of Serial Narrative*, cit., 2017, pp.108-124.

DELEUZE, Gilles. *Différence et répétition*. Parigi, PUF, 1968. trad. it. *Differenza e ripetizione*. Il Mulino, Bologna, 1971.

DOWLER, Ken. "Police Dramas on Television." *Oxford Research Encyclopedia of Criminology*. 22 novembre 2016. Oxford University Press, URL <http://criminology.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190264079.001.0001/acrefore-9780190264079-e-175> consultato il 27 luglio 2018.

DUBROW, Heather. "Foreword". In: Theile, V. e Tredennick L. (a cura di), *New Formalism and Literary Theory*, New York e Londra, Palgrave Macmillan, 2013, pp. vii-xix.

DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Parigi, Seuil, 1972; trad. it. *Dizionario enciclopedico delle scienze del linguaggio*. Milano, Isedi, 1972.

DUDLEY, Andrew. *Concepts in Film Theory*. Oxford, Oxford University Press, 1984.

DUNLEAVY, Trisha. *Television Drama. Form, Agency, Innovation*. Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2009.

DUSI, Nicola; SPAZIANTE, Lucio (a cura di). *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*. Milano, Booklet Milano, 2006.

DUSI, Nicola. *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*. Milano, Mimesis, 2015.

DYER, Richard. "The Role of Stereotypes". In: Thornham, S., Bassett, C. e Marris, P. (a cura di), *Media Studies: A Reader* 3rd Edition, New York, New York University Press, 2009.

EATON, Anne W. "Robust Immoralism". *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 70 No. 3, 2012, pp. 281-292.

ECO, Umberto. *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, 1964. Milano, Bompiani, 2016.

———. *Il Superuomo di massa: retorica e ideologia del romanzo popolare*, 1976. Milano, Bompiani, 1978.

———. "Tipologia della ripetizione". In: Casetti, F. (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio, 1984, pp.19-36.

———. *Kant e l'ornitorinco*. Milano, Bompiani, 1997.

———. “Introduzione”. In: Sue, E., *I misteri di Parigi (1842-1843)*. Milano, Bur, 2007.

———. “Invenzione narrativa e tecniche del discorso. Tra romanzo e Fiction TV”. In: Grignaffini, G. e Pozzato, M. P. (a cura di), *Mondi seriali*, RTI Reti Televisive Italiane, 2008, pp.315-328.

EDER, Jens. “Film Characters: Theory, Analysis, Interpretation”, English outline of the German monograph *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg, Schüren 2008, URL [www.academia.edu/3784964/Film\\_Characters\\_Theory\\_Analysis\\_Interpretation\\_English\\_outline\\_of\\_Die\\_Figur\\_im\\_Film\\_](http://www.academia.edu/3784964/Film_Characters_Theory_Analysis_Interpretation_English_outline_of_Die_Figur_im_Film_) consultato il 20 febbraio 2018.

———. “Ways of Being Close to Characters.”. *Film Studies: An International Review*, Vol. 8, 2006, pp. 68-80.

———. “Understanding Characters”. *Projections*, Vol. 4 No. 1, 2010, pp. 16-40.

EDER, Jens; JANNIDIS, Fotis; SCHNEIDER, Ralf (a cura di). *Characters in Fictional Worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. Berlino/New York, De Gruyter, 2010.

———. “Characters in Fictional Worlds: an Introduction”. In: Eder J., Jannidis F. e Schneider R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. Berlino/New York, De Gruyter, 2010, pp.3-62.

ELLIS, John. *Seeing Things. Television in the Age of Uncertainty*. Londra e New York, I.B. Tauris & Co., 2002.

EMMOTT, Catherine. *Narrative Comprehension: a Discourse Perspective*. Oxford (UK), Oxford University Press, 1997.

EPSTEIN, Jean. *Bonjour Cinéma*. Parigi, Editions de la Sirène, 1921; trad. it *Bonjour Cinéma*. Roma, Fahrenheit 451, 2000.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées. L’avenir du cinéma?* Parigi, Armand Colin, 2012.

EUGENI, Ruggero; BELLAVITA, Andrea. “Mondi negoziabili. Il reworking del racconto nell’era del design narrativo dinamico.” In: Dusi, N., Spaziante L. (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.

FABBRI, Paolo. “il rizoma Pinocchio. Varianti, variazioni, varietà”. In: Fabbri, P. e Pezzini, I. (a cura di), *Pinocchio. Nuove avventure tra segni e linguaggi*, Milano, Mimesis, 2012, p. 207-224.

FELDMAN, David. "Formalism and Popular Culture". In: Hinds, H., Motz M. e Nelson, A. (a cura di), *Popular Culture Theory and Methodology. A Basic Introduction*, Madison (USA), University of Wisconsin Press, 2006, pp. 192-213.

FEUER, Jane. "Narrative Form in American Network Television." In: MacCabe, C. (a cura di), *High Theory/Low Culture: analysing popular television and film*, New York, St. Martin's, 1986, pp.101-04.

FISHELOV, David. "Types of Character, Characteristics of Types". *Style*, Vol. 24, No. 3, 1990, pp. 422-439.

FISKE, John. *Television Culture*. New York e Londra, 1987.

———. *Reading the Popular*. Boston, Unwin Hyman, 1989a.

———. *Understanding Popular Culture*. Londra e New York, Routledge, 1989b.

FOKKEMA, Aleid. *Postmodern Characters: A Study of Characterization in British and American Postmodern Fiction*. Atlanta GA, Amsterdam, 1991.

FORSTER, Edward Morgan. *Aspects of the Novel*. New York, USA Harcourt, 1927; trad. it *Aspetti del romanzo*. Milano, Garzanti, 2000.

FRYE, Northrop. *Anatomia della critica* (1957). Torino, Einaudi, 1969.

FROW, John. *Character and Person*. Oxford, Oxford University Press, 2014.

FULTON, Helen; HUISMAN, Rosemary; MURPHET, Julia; DUNN, Ann (a cura di). *Narrative and Media*. Cambridge, Cambridge University Press, 2005.

GELDER, Ken. "The Fields of Popular Fiction". In: Gelder, K. (a cura di), *New Directions in Popular Fiction. Genre, Distribution, Reproduction*, New York e Londra, Palgrave Macmillan, 2016, pp. 1-19.

GENETTE, Gérard. *Introduction à l'architexte*. Parigi, Seuil, 1979. trad. it. *Introduzione all'architetto*, Parma, Pratiche Editrice, 1981.

———. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*, Parigi, Seuil, 1982; trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997.

———. *Nouveau discours du récit*. Parigi, Seuil, 1983; trad.it. *Nuovo discorso del racconto*. Torino, Einaudi, 1987.

GIAMBETTI, Andrea. *Ricouer nel labirinto personalista*. Milano, Franco Angeli, 2013.

GLAUDES, Pierre; REUTER, Yves. *Personnage et didactique du récit*. Metz, Centre d'Analyse Syntaxique de l'Université de Metz, 1996

———. *Le personnage*. Parigi, Presses Universitaires de France, 1998.

GLOVER, David; McCracken, Scott. *The Cambridge Companion to Popular Fiction*. Cambridge, Cambridge University Press, 2012.

GOETHE, Johann Wolfgang. *Versuch die Metamorphose der Pflanzen zu erklären*, 1790; trad. it Zecchi, Stefano (a cura di), *La metamorfosi delle piante e altri scritti sulla scienza della natura*. Parma, Ugo Guanda Editore, 1983.

GRASPI, Barbara. “Il personaggio invisibile”. In: Lombardi, C. (a cura di), *Il personaggio. Figure della dissolvenza e della permanenza*, cit., 2008.

GRASSO, Aldo; PENATI, Cecilia. *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*. Milano, Il Saggiatore, 2016.

GRASSO, Aldo. “la serialità americana come genere televisivo”. In: Grasso, A., Penati, C. *La nuova fabbrica dei sogni*, cit. 2017, pp. 9-39.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Sémantique structurale*. Parigi, Larousse, 1966; trad. it *Semantica strutturale*. Milano, Rizzoli, 1968 e Roma, Meltemi, 2000.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Parigi, Hachette, 1979; trad.it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Firenze, La casa Usher, 1986.

GROSZ, Elizabeth. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington (USA), Indiana University Press, 1994.

GYMNICH, Marion. “The Gender(ing) of Fictional Characters”. In: Eder, J., Jannidis, F. e Schneider, R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds*, cit., 2010, pp. 506-523.

HAGEDORN, Roger. “Doubtless to be continued: A brief history of serial narrative”. In: Allen, R. (a cura di), *To Be Continued: Soap Operas around the world*, Abingdon (UK), Routledge, 1995, pp. 27-48.

HALL, Stuart. *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham, Centre for Contemporary Cultural Studies, 1973.

HAMON, Philippe. “Pour un statut sémiologique du personnage”. In: Barthes R., Booth W., Hamon P. e Kayser, W. (a cura di) *Poétique du récit*, Parigi, Seuil, 1977. trad. it. “Per uno statuto semiologico del personaggio”. In: Hamon P., *Semiologia, Lessico, leggibilità del testo narrativo*, Parma, Pratiche, 1977.

HANSEN, Per Krogh. "Formalizing the Study of Character: Traits, Profiles, Possibilities." In: Rossholm G. e Johansson C. (a cura di), *Disputable Core Concepts of Narratology*, Berna, Peter Lang, 2012, pp. 99-118.

HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIN, Noah (a cura di). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge (USA) e Londra, The MIT Press, 2009.

HAYWARD, Jennifer. *Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fiction from Dickens to Soap Opera*. Lexington, University of Kentucky, 1997.

HEINEM, Sandra; SOMMER, Roy (a cura di). *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*. Berlino e New York, deGruiter, 2009.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Vorlesungen über die Ästhetik*, 1835. trad.it. *Estetica*, Milano, Feltrinelli, 1978.

HERMAN, David. "Scripts, Sequences, and Stories. Elements of a Postclassical Narratology". *PMLA* Vol. 112, No. 5, 1997, pp. 1046-1059.

——— (a cura di). *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus, Ohio University Press, 1999.

——— . "Storyworld". In: Herman, D., Jahn, M. e Ryan, M.-L. (a cura di), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Londra, Routledge, 2005, pp. 569–570.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. *Handbook of Narrative Analysis*. Lincoln (USA), University of Nebraska Press, 2005.

HILLS, Matt. *Fan Cultures*. Londra, Routledge, 2002.

——— . "Traversing the 'Whoniverse'. Doctor Who's Hyperdiegesis and Transmedia Discontinuity/Diachrony." In: Boni, M. (a cura di), *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, cit., 2017, pp. 343–61.

HOCHMAN, Baruch. *Character in Literature*. Itacha (USA), Cornell University Press, 1985.

INNOCENTI, Veronica; PESCATORE, Guglielmo. "Architettura dell'informazione nella serialità televisiva". *IMAGO*, Vol. 3, 2011, pp. 135-144.

———. "Dalla crossmedialità all'ecosistema narrativo. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo" in: Zecca, F. (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano e Udine, Mimesis, 2012, pp. 127-138.

———. “TV Series, Convergence Culture and the Davy Crockett Hat”. In: Pesce S. e Noto P. (a cura di), *The Politics of Ephemeral Digital Media. Permanence and Obsolescence in Paratexts*, New York e Londra, Routledge, 2015, pp.228-239.

———. “Narrative Ecosystems. A Multidisciplinary Approach to Media Worlds.” In: Boni, M. (a cura di), *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, cit., 2017, pp. 164–183.

———. “The Evolution of Characters in TV Series. Morphology, Selection, and Remarkable Cases in Narrative Ecosystems” In: Brembilla, P. e De Pascalis I.A. (a cura di), *Reading Contemporary Serial Television Universes*, cit. 2018, pp. 92-110.

JAMES, Henry. *The Art Of The Novel: Critical Prefaces*. New York, USA, Charles Scribner's sons, 1934; trad. it. *Le prefazioni*. Roma, Cooper, 2004.

JANNIDIS, Fotis. “Character”. In: Hühn P. et al. (a cura di), *The Living Handbook of Narratology*. Amburgo, Hamburg University, 14 settembre 2013, URL [www.lhn.uni-hamburg.de/article/character](http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/character).

JENNER, Mareike. *American TV Detective Dramas: Serial Investigations*. Londra, Palgrave Macmillan UK, 2016.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York e Londra, New York University Press, 2006a. trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

———. “Transmedia storytelling 101”. *Confessions of an AcaFan* (Web Log post), 21 marzo 2007, URL [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) consultato il 28 agosto 2018.

———. *Fan, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, 2006b. trad. it. *Fan, bloggers e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*. Milano, Franco Angeli, 2008.

JOHNSON, Derek, “Spin-offs, Crossovers, and World-building ‘Energies’”. In: Brembilla, P., De Pascalis I.A. (a cura di), *Reading Contemporary Serial Television Universes*, cit., 2018, pp. 74- 92.

JOST, François. *Les nouveaux méchants. Quand les séries américaines font bouger les lignes du Bien et du Mal*. Parigi, Bayard, 2015.

JOUVE, Vincent. “Pour une analyse de l'effet-personnage”. *Littérature, Forme, difforme, informe*, No. 85, 1992a, pp. 103-111, doi: 10.3406/litt.1992.2607, [www.persee.fr/doc/litt\\_0047-4800\\_1992\\_num\\_85\\_1\\_2607](http://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1992_num_85_1_2607).

———. *L'effet-personnage dans le roman*. Parigi, Presses Universitaires de France, 1992b.

JURIK, Nancy C.; CAVENDER, Gray. "Feminist Themes in Television Crime Dramas." *Oxford Research Encyclopedia of Criminology*. 28 giugno 2017. Oxford University Press. URL <http://criminology.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190264079.001.0001/acrefore-9780190264079-e-17> consultato il 31 luglio 2018.

KANT, Immanuel. *Critica della ragion pura* (1797); trad.it. Chiodi, Pietro (a cura di), Torino, UTET, 2005.

KELLETER, Frank. "'Toto, I Think We're in Oz Again' (and Again and Again): Remakes and Popular Seriality". In: Loock, K. e Verevis, C. (a cura di), *Film Remakes, Adaptations and Fan Productions*, Palgrave Macmillan, London, 2012, pp. 19-44.

———. *Serial Agencies: The Wire and Its Readers*. Zero Books, 2014.

———. "«Whatever Happened, Happened». Serial Character Constellation as Problem and Solution in *Lost*". In: Christoph, E. e Helke P. (a cura di), *Amerikanische Fernsehserien der Gegenwart Perspektiven der American Studies und der Media Studies*. Bielefeld, Verlag, 2015, pp. 57-87.

———. "From Recursive Progression to Systemic Self-Observation: Elements of a Theory of Seriality", *The Velvet Light Trap*, No. 79, Spring 2017, pp. 99-104.

——— (a cura di). *Media of Serial Narratives*. Columbus (USA), Ohio University Press, 2017.

———. "Five Ways of Looking at Popular Seriality": in Kelleter, F. *Media of Serial Narratives*, cit. pp. 7-34.

KERMODE, Frank. *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction*. Oxford, Oxford University Press, 1967; trad. it. *Il senso della fine*. Firenze, Sansoni, 2004.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. "Transmedial Worlds – Rethinking cyberworld design". In: Nakajima, M. et al (a cura di), *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004*, [www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf).

KOZLOFF, Sarah. "Narrative Theory and Television". In. Allen, R. (a cura di), *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*, Londra e New York, Routledge, 1992.

KRAUSS, Rosalind. *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Londra, Thames & Hudson, 1999.

LAMARQUE, Peter. "How to Create a Fictional Character". In: Lamarque, P. (a cura di), *Work and Object: Explorations in the Metaphysics of Art*, Oxford, Oxford University Press, 2010, pp. 188-207.

LEONE, Massimo. "Semiotica dell'attraversamento". *E/C – Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici*, 16 maggio 2011, URL [http://www.ec-aiss.it/index\\_d.php?recordID=564](http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=564) consultato il 10 settembre 2018.

LEVINE, Caroline. "Strategic Formalism: Toward a New Method in Cultural Studies". *Victorian Studies*, Vol. 48, No. 4, 2006, pp. 625-657

———. *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton, USA, Princeton University Press, 2017.

LEVINSON, Marjorie. "What Is New Formalism?". *PMLA* Vo. 122, No. 2, 2007, pp. 558-69. <http://www.jstor.org/stable/25501722>.

LIVINGSTONE, Paisley Nathaniel; SAUCHELLI, Andrea. "Philosophical perspectives on fictional characters". *New Literary History*, Vol. 42, No. 2, 2011, pp. 337-360.

LIVINGSTONE, Paisley. "Characterization and Fictional Truth in the Cinema". In: Bordwell, D. e Carroll, N. (a cura di), *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison (USA), University of Wisconsin Press, 1996, pp. 149-174.

LOMBARDI, Chiara (a cura di). *Il personaggio. Figure della dissolvenza e della permanenza. Atti del V Convegno scientifico dell'Associazione di Teoria e Storia Comparata della Letteratura (Torino, 14-16 settembre 2006)*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2008a.

———. "Introduzione". In: Lombardi, C. (a cura di), *Il personaggio. Figure della dissolvenza e della permanenza*, cit., 2008b.

LOOCK, Kathleen. "Introduction: Serial Narratives". In: Loock, K. (a cura di), *Literatur in Wissenschaft und Unterricht. Serial Narratives*, LWU XLVII 4, 2014, pp. 5-10.

LOTMAN, Jurij. *Introduzione alla semiotica del cinema (1972)*. Roma, Officina edizioni, 1979.

LOTZ, Amanda. *Beyond Prime Time: Television Programming in the Post-Network Era*. New York e Londra, Routledge, 2009.

———. *The Television Will Be Revolutionized*. New York, USA, New York University Press, 2014; trad.it. *Post Network. La rivoluzione della tv*. Roma, Minimum Fax, 2017.

LOUKIDES, Paul; FULLER, Linda K. (a cura di). *Beyond the Stars: Stock characters in American popular film*, Volume 1. Bowling green (OH), Bowling Green State University Press, 1990.

LUKACS, György. “La fisionomia intellettuale dei personaggi artistici”. In Lukács, G., *Il marxismo e la critica letteraria*, 1953, Milano, Piccola Biblioteca Einaudi, 1964.

MACMILLAN, David W.; CHAVIS, David M. “Sense of Community: A Definition and Theory”. *Journal of Community Psychology*, Vol. 14, 1986, pp. 6-23.

MARENCO, Franco (a cura di). *Il personaggio nelle arti della narrazione*. Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 2007.

MARGOLIN, Uri. “Introducing and Sustaining Characters in Literary Narrative: A Set of Conditions”. *Style*, Vol. 21, No. 1, Rhythm, Rhetoric, Revision, 1987, pp. 107-124.

———. “Structuralist approaches to character in narrative: The state of the art.”. *Semiotica*, 75 (1-2), 1989, pp. 1-24.

———. “The What, the When, and the How of Being a Character in Literary Narrative.” *Style*, vol. 24, no. 3, 1990a, pp. 453–468. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/42945873](http://www.jstor.org/stable/42945873).

———. “Individuals in narrative Worlds: An Ontological Perspective”. *Poetics Today* No. 11, 1990b, pp. 843-871.

———. “Characters in Literary Narratives: Representation and Signification”. *Semiotica* No. 106, 3/4, 1995, pp. 373-392.

———. “Characters and Their Versions”. In: Mihailescu, C.A. e Hamarneh, W. (a cura di), *Fiction Updated: Theories of Fictionality, Narratology and Poetics*, Toronto, University of Toronto Press, 1996, pp. 113-32.

———. “Character”. In: Herman D., Jahn M. e Ryan M.-L. (a cura di), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Londra, Routledge, 2005, pp. 52-57.

———. “Character”. In: Herman, D. (a cura di), *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge, Cambridge University press, 2007, pp. 32-33.

MARRONE, Gianfranco. *Sei autori in cerca del personaggio. Un problema di semiotica narrativa*. Torino, Centro Scientifico Torinese, 1986.

———. *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*. Roma, RAI-Eri, 2003.

———. *L'invenzione del testo. Una nuova critica della cultura*. Roma e Bari, Laterza, 2010

MARTEL, Frédéric. *Mainstream: Enquête sur la guerre globale de la culture et des médias à travers le monde*. Parigi, Flammarion, 2010; trad. it. *Mainstream. Come si costruisce un successo planetario e si vince la guerra mondiale dei media*. Milano, Feltrinelli, 2010.

MARTIN, Brett. *Difficult Men. Behind the Scenes of a Creative Revolution: From The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York, Penguin, 2013; trad. it. *Difficult Men. Dai Soprano a Breaking Bad, gli antieroi delle serie tv*. Roma, minimum fax, 2018.

MARX, William. "Breve storia della forma in letteratura". *COSMO – Comparative Studies in Modernism*, n. 4, 2014, pp. 151-161.

MAYER, Ruth. *Serial Fu Manchu. The Chinese Supervillain and the Spread of Yellow Peril Ideology*. Philadelphia, Temple University Press, 2014.

———. "Never Twice the Same: Fantomâs' Early Seriality". *Modernism/modernity*, No. 1, Ciclo 2, 2016, URL [https://modernismmodernity.org/articles/mayer\\_fantomes](https://modernismmodernity.org/articles/mayer_fantomes) consultato il 10 settembre 2018.

McCRACKEN, Scott. *Pulp. Reading Popular Fiction*. Manchester, Manchester University Press, 1998.

McKEE, Robert. *Story. Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York, Harper Collins, 1997. trad. it. *Story. Contenuti, struttura, stile e principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie*. Roma, Omero, 2010.

McSWEENEY, Terence. *Avengers Assemble! Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*. New York, Columbia University Press, 2015.

MEAD, Gerald. "The Representation of Fictional Character". *Style*, Vol. 24, No. 3, 1990, pp. 440-452. URL [www.jstor.org/stable/42945872](http://www.jstor.org/stable/42945872) consultato il 12 febbraio 2018.

MEISTER, Jan Christoph. "Narratology". In: Hühn, P. et al. (a cura di), *The Living Handbook of Narratology*, Hamburg, Hamburg University Press, 2013, URL [hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Narratology&oldid=2050](http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Narratology&oldid=2050) consultato il 20 aprile 2018.

MITCHELL, W. J. T. "The Commitment to Form; Or, Still Crazy after All These Years." *PMLA*, vol. 118, no. 2, 2003, pp. 321-325. JSTOR, URL [www.jstor.org/stable/1261418](http://www.jstor.org/stable/1261418).

MITTELL, Jason. "a Cultural Approach to Television Genre Theory". In: Allen, R.;

- Hill, A. (a cura di), *The Television Studies Reader*, cit., 2004, pp. 171-182.
- . “Narrative Complexity in Contemporary American Television”. *The Velvet Light Trap*, Number No. 58, Fall 2006, pp. 29-40.
- . “The Qualities of Complexity: Aesthetic Evaluation in Breaking Bad”. *JustTV.com*, 15 dicembre 2011. URL [www.justtv.wordpress.com/2011/12/15/the-qualities-of-complexity-aesthetic-evaluation-in-contemporary-television/](http://www.justtv.wordpress.com/2011/12/15/the-qualities-of-complexity-aesthetic-evaluation-in-contemporary-television/) consultato il 20 giugno 2018.
- . *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, NYU Press, 2015.
- MIZEJEWSKI, Linda. *Hardboiled & High Heeled: The Woman Detective in Popular Culture*. New York e Londra, Routledge, 2004.
- MORETTI, Franco. *Signs Taken for Wonders. On the Sociology of Literary Forms*, 1983. Londra e New York, Verso, 2005a.
- . *La letteratura vista da lontano*. Milano, Einaudi, 2005b.
- . *Distant Reading*. Londra e New York, Verso, 2013.
- MORIN, Edgar. *La Méthode I. La nature de la nature*. Parigi, Seuil, 1977. trad. it. *Il metodo. Ordine disordine organizzazione*. Milano, Feltrinelli, 1983.
- . “From the Concept of System to the Paradigm of Complexity”. *Journal of Social and Evolutionary Systems*, Vol.15, No. 4, 1992, pp.371-385.
- . “Organization and Complexity”. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 879, 1999, pp. 115–121, *Wiley Online Library*. doi: 10.1111/j.1749-6632.1999.tb10410.x
- MUIR, Edwin. *The Structure of the Novel* (1928). Londra, Hesperides Press, 2006.
- NEARLE, Steve. “The Same Old Story: Stereotypes and Difference” , 1979. In: Alvarado, M., Buscombe, E., Collins, R. (a cura di), *The Screen Education Reader: Cinema, Television, Culture*, New York, Columbia University Press, 1993, pp. 41-47
- NDALIANIS, Angela. *Neo Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge (USA), The MIT Press, 2004.
- NELSON, Robin. *TV drama in transition: forms, values and cultural change*. Londra, Macmillan, 1997.

———. “TV Drama: ‘Flexi-Narrative’ Form and ‘a New Effective Order’”. In: Voigts-Virchow, E. (a cura di), *Mediated Drama – Dramatized Media*, Thier(GER), Wissenschaftlicher Verlag Thier, 2000, pp. 111-118.

———. “Analysing TV Fiction: How to Study Television Drama.” In: Creeber, G. (a cura di), *Tele-Visions: An Introduction to Studying Television*, Londra, BFI, 2006, pp. 74 – 86.

———. *State of play: Contemporary 'high-end' TV drama*. Manchester, Manchester University Press, 2007.

NERI, Laura. *Identità e finzione. Per una teoria del personaggio*. Milano, Ledizioni, 2012.

NEWCOMB, Horace. *TV: The Most Popular Art*. New York, Anchor Press Doubleday, 1975.

———. “Narrative and Genre”. In: Downing, J. (a cura di), *The SAGE Handbook of Media Studies*, Thousand Oaks, Sage, 2004.

NICHOLS-PETHICK, Jonathan. *TV cops: The contemporary American television police drama*. New York, Routledge, 2012.

NÜNNING, Ansgar. “Towards a cultural and historical narratology: a survey of diachronic approaches, concept and research projects”. *Anglistentag 1999 Mainz Proceedings*, Tier, Wissenschaftlicher Verlag, 1999, pp. 345-373.

———. “Surveying Contextualist and Cultural Narratologies: Towards an Outline of Approaches, Concepts and Potentials”. In: Heinem, S. e Sommer, R., *cit*, pp. 48-70.

OLTEAN, Tudor. “Series and Seriality in Media Culture”. *European Journal of Communication*, No. 8, vol. 5, 1993, pp. 5-31.

O’MEARA, Radha. “The Bold and the Forgetful. Amnesia, Character Mutability and Serial Narrative Form in The X-Men.” *Refractory* No. 8, 2005, URL [refractory.unimelb.edu.au/2005/10/14/the-bold-and-the-forgetful-amnesia-character-mutability-and-serial-narrative-form-in-the-x-men-radha-o'meara/](http://refractory.unimelb.edu.au/2005/10/14/the-bold-and-the-forgetful-amnesia-character-mutability-and-serial-narrative-form-in-the-x-men-radha-o'meara/) consultato il 20 agosto 2018.

———. “Changing the way we think about character change in episodic television series”. *Journal of Screenwriting*, Vol. 6, No. 2, 2015, pp. 189–201.

ORLANDO, Francesco. *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura. Rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti*. Torino, Einaudi, 1993.

O'SULLIVAN, Sean. (2006). "Old, New, Borrowed, Blue: Deadwood and Serial Fiction." In: Lavery, D. (a cura di), *Reading Deadwood*, Londra, I. B. Tauris, 2006, pp. 115-129.

PALMER, Alan. *Fictional Minds*. Lincoln (USA), University of Nebraska Press, 2004.

PARSONS, Terence. "Referring to nonexistent objects." *Theory and Decision*, vol. 11, no. 1, 1979, pp. 95–110, doi:10.1007/bf00126695.

———. *Nonexistent Objects*. Yale, USA, Yale University Press, 1980.

PAVIS, Patrice. "Le personnage romanesque, théâtral, filmique". *Iris*, No. 24 Automne 1997, "Le personnage au cinéma", pp. 171-184.

PEACOCK, Steven; JACOBS, Jason (a cura di). *Television Aesthetics and Style*. New York e Londra, Bloombury, 2013.

PEARSON, Roberta. "Anatomising Gilbert Grissom: The Structure and Function of the Televisual Character". In: Allen, M. (a cura di), *Reading "CSI": Crime TV under the Microscope*. Londra, I. B. Tauris, 2007, pp. 39–56

———. "Chain of Events: Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the Televisual Character". In: Pearson, R. (a cura di), *Reading Lost: perspectives on a hit television show*, Londra e new York, I.B. Tauris, 2009, pp. 139-158.

PEARSON, Roberta; MESSENGER DAVIES, Máire. "Character Building". In: Pearson, R. e Messenger Davies, M. (a cura di), *Star Trek and American Television*, Berkley, Los Angeles e Londra, University of California Press, 2014, pp. 149-184.

PEARSON, Roberta; URICCHIO, William (a cura di). *The many lives of Batman. Critical Approaches to a Superhero and His Media*. New York e Londra, Routledge, 1991.

———. "I'm Not Fooled By That Cheap Disguise". In: Pearson, R. e Uricchio, W. (a cura di), *The many lives of Batman*, cit., 182-213.

PÉREZ, Héctor J.; CANET, Fernando. "Evolution in Vampire-Centered TV Ecosystems". In: Brembilla, P. e De Pascalis I.A. (a cura di), *Reading Contemporary Serial Television Universes*, cit. 2018, pp. 43-56.

PESCATORE, Guglielmo (a cura di). *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*. Roma, Carocci, 2018.

PEZZINI, Isabella; FABBRI, Paolo (a cura di). *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*. Roma, Meltemi, 2002.

PHELAN, James. *Reading People, Reading Plots. Characters, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Columbus (OH, USA), The Ohio State University Press, 1989.

———. *Living to Tell about It. A rhetoric and Ethics of Character Narration*. Ithaca, (USA), Cornell University Press, 2004.

PICCARI, Paolo. *Pensare il mondo. Saggio sui concetti empirici*. Milano, Franco Angeli, 2010.

PICHARD, Alexis. “Patty, Vic, Jack et les autres : antiéros modernes et postmodernes dans les séries américaines contemporaines”. *TV/Series*, No.1, 2012, pp. 515-532.

PIER, John. “Complexity: a paradigm for narratology?”. In: Hansen, P. K., Pier, J., Roussin, P. e Schmid, W. (a cura di), *Emerging Vectors of Narratology*, Berlino-Boston, DeGruyter, 2017, pp. 533-566.

PIGA, Emanuela. “Il personaggio seriale”. In: Calabrese, S. (a cura di), *Narrare al tempo della globalizzazione*, Roma, Carocci, 2016.

PRICE WOOD, Rebecca. “Stereotypes about postpartum: A Case for Skyler White”. In: Belvins, J., Wood, D. (a cura di), *The Methods of Breaking Bad: Essays on Narrative, Character and Ethics*, Jefferson (USA), Mcfarland, 2015, pp. 132-146.

PRINCE, Gerald. “Narratologie classique et narratologie post-classique”. *Vox-poetica. Lettres et sciences humaines*, 2006, URL: [www.vox-poetica.org/t/articles/prince.html](http://www.vox-poetica.org/t/articles/prince.html) consultato il 18 giugno 2018.

PROPP, Vladimir. *Morfologija skazki*, 1928. trad.it *Morfologia della fiaba*. Torino, Einaudi, 2000.

RASTIER, François. “Un concept dans les discours des études littéraires”. *Litterature*, n. 7, 1972.

REICHER, Maria E. “Nonexistent Objects.” *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford University, 22 Agosto 2006, [www.plato.stanford.edu/entries/nonexistent-objects/](http://www.plato.stanford.edu/entries/nonexistent-objects/). URL visitato il 17 ottobre 2017.

———. “The Ontology of Fictional Characters.” In: Eder, J., Jannidis, F. e Schneider, R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds*, cit., 2010, pp. 111–133.

REUTER, Yves. “L’importance du personnage (1)”. *Pratiques*, No. 60, 1988, pp. 1-22.

RICHARDSON, Alan; SPOLSKY, Ellen (a cura di). *The Work of Fiction: Cognition, Culture, and Complexity*. Aldershot, (UK), Ashgate, 2004.

RICHARDSON, Brian. "Transtextual Characters". In: Eder, J., Jannidis, F. e Schneider, R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds*, cit., 2010, pp. 527-541.

RICOEUR, Paul. *Soi-même comme un autre*. Parigi, Édition du Seuil, 1990; trad. it. *Sé come un altro*, Milano, Jaka Books, 1993.

———. "L'identité narrative". *Revue des sciences humaines*, LXXXXV, 221, 1991, pp. 35-47; trad. it. "L'identità narrativa", *Allegoria*, n. 60, 2009, pp. 93-104.

RILEY, Michael O'Neal. *Oz and Beyond: The Fantasy World of L. Frank Baum*. Lawrence (USA), University of Kansas Press, 1997.

RIMMON-KENAN, Schlomith. *Narrative Fiction*, 1983. New York e Londra, 2003.

RORTY, Amélie O. "A Literary Postscript: Characters, Persons, Selves, Individuals". In: Rorty, A.O. (a cura di), *The Identities of Persons*, Berkeley e Los Angeles, University of California Press, 1976, pp. 301-325.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln (USA) e Londra, University of Nebraska Press, 2004.

———. *Avatars of Story*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

———. "Transmedial Storytelling and Transfictionality". *Poetics Today*, 34 (3), 2013, pp. 361-388. doi: <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>.

———. "Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology". In: Ryan, M.-L. e Thon, J.-N. (a cura di), *Storyworlds Across Media*. cit., 2014, pp. 25-49.

———. "The Aesthetics of Proliferation". In: Boni, M. (a cura di), *World Building: Transmedia, Fans, Industries*. cit., 2017, pp. 31-46.

RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Noël (a cura di). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln (USA) e Londra, University of Nebraska Press, 2014.

SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions transfuges: la transfictionnalité et ses enjeux*. Parigi, Seuil, 2011.

SCHOLES, Robert; KELLOGG, Robert L. *The Nature of Narrative*, 1966. trad. it. *La natura della narrativa*, Bologna, Il Mulino, 1975.

SCHOLES, Robert; KELLOGG, Robert L.; PHELAN, James. *The Nature of Narrative. Revised and Expanded*. Oxford, Oxford University Press, 2006.

SCONCE, Jeffrey. "what if? Charting television's Textual Boundaries". In: Spigel, L. e Olsson, J. (a cura di), *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*. Durham e Londra, Duke University Press, 2004 pp. 93-112.

SCUDIARI, Attilio. *Il paradosso di Proteo. Storia di una rappresentazione culturale da Omero al postumano*. Roma, Carocci, 2013.

SCHNEIDER, Ralf. "Toward a Cognitive Theory of Literary Character: The Dynamics of Mental-Model Construction". *Style*, No. 35 (4), 2001, pp. 607-640.

SCHNEIDER-MAYERSON, Matthew. "Popular Fiction Studies: The Advantages of a New Field." *Studies in Popular Culture*, Vol. 33, No. 1, 2010, pp. 21-35. JSTOR, JSTOR, [www.jstor.org/stable/23416317](http://www.jstor.org/stable/23416317).

SCHWEINITZ, Jörg. "Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters". In: Eder, J., Jannidis, F. e Schneider, R. (a cura di), *Characters in Fictional Worlds*, cit., 2010, pp. 277-289.

SELBY Keith; COWDERY, Ron. *How to Study Television*. Basingstoke (UK), Palgrave Macmillan, 1995.

SEPULCHRE, Sarah (a cura di). *Décoder les séries télévisées*, 2<sup>a</sup> edizione. Louvain-la-Nueve, Deboeck Supérieur, 2017.

———. "Le personnage en série". In: Sepulchre, Sarah (a cura di). *Décoder les séries télévisées*, cit., 2017, pp. 115-162.

SINGER, Ben. *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and Its Contexts*. New York, Columbia University Press, 2001.

SINI, Carlo. "La filosofia francese contemporanea". In: Melchiorre, V. (a cura di), *La differenza e l'origine*, Milano, Vita&Pensiero, 1987, pp. 352-382.

SMITH, Murray. *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford, Oxford University Press, 1995.

———. "Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances". In: Plantinga, C. e Smith, G. (a cura di), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, Baltimora, Johns Hopkins University Press, 1999, pp. 217-238.

SOKOLOWKI, Robert. *Introduction to Phenomenology*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000; trad. it. *Introduzione alla fenomenologia*. Roma, Edizioni Università della Santa Croce, 2002.

SOMMER, Roy. "Beyond (Classical) Narratology: New Approaches to Narrative Theory". *European Journal of English Studies*, No. 8, Vol. 1, 2004, pp. 3-11.

SPIGEL Lynn; OLSSON, Jan (a cura di). *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*. Durham e Londra, Duke University Press, 2004.

STARA, Arrigo. *L'avventura del personaggio*. Firenze, Le Monnier Università, 2004.

STEIN, Atara. *The Byronic Hero in Film, Fiction, and Television*. Carbondale (USA), Southern Illinois University Press, 2004.

STEIN, Daniel. "Serial Politics in Antebellum America. On the Cultural Work of the City-Mystery Genre"; In: Kelleter, Frank (a cura di), *Media of Serial Narrative*, cit. pp. 53-73.

STODDART, Scott. *Analyzing Mad Men: Critical Essays on the Television Series*. Jefferson (USA), McFarland, 2007.

STOREY, John. *Cultural Studies and the Study of Popular Culture*. Third Edition. Edinburgh, Edinburgh University Press, 1996.

———. *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*. Fifth Edition. Harlow (UK), Pearson Editions, 2009.

TESTA, Enrico. *Eroi e figuranti. Il personaggio nel romanzo*. Torino, Einaudi, 2009.

THEILE, Verena. "New Formalism(s): A Prologue". In: Theile V. e Tredennick, L. (a cura di), *New Formalisms and Literary Theory*. cit., 2013.

THOMASSON, Amie. *Fiction and Metaphysics*. Cambridge, UK, Cambridge University Press, 1999.

———. "Fictional Entities". In: Jaegwon, K., Sosa, E. e Rosenkrantz, G. (a cura di), *A Companion to Metaphysics*, seconda edizione. Hoboken (USA), Blackwell, 2009, pp. 10-18.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge (USA), Harvard University Press, 2003.

THOMPSON, Robert. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse (USA), Syracuse University Press, 1997.

THON, Jan-Noël. "Converging Worlds. From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes". *Storyworlds. A Journal of Narrative Studies*, Vol. 7, No. 2, 2015.

TODOROV, Tzvetan. *Poétique de la prose*. Parigi, Seuil, 1971, 1978; trad. it. *Poetica della prosa. Le leggi del racconto*. Milano, Bompiani, 1996.

TOMAŠEVSKIJ, Boris. "Sjužetnoe postroenie", 1925. In: Todorov, T. (a cura di), *Théorie de la littérature: Textes des formalistes russes*. Parigi, Seuil, 1965; trad. it. "La costruzione dell'intreccio". In: Todorov T. (a cura di), *I formalisti russi*. Torino, Einaudi, 1968, pp. 305-350.

TOMASI, Dario. *Cinema e racconto. Il personaggio*. Torino, Loescher, 1988.

TOOLAN, Michael J. *Narrative: A Critical Linguistic Introduction*. Londra e New York, Routledge, 1988.

TRÖHLER, Margirt; TAYLOR, Henry M. "De quelques facettes du personnage humain dans le film de fiction". *Iris*, No.24, 1997, "le personnage au cinéma", pp.34-57.

TURNER, Greame; TAY, Jinna (a cura di). *Television studies after TV: understanding television in the post-broadcast era*. Londra, Routledge, 2009.

TY, Eleonor. "Melodrama, Gender and Nostalgia". In: Frankell, V.E. (a cura di), *Adoring Outlander: essays in fandom, Genre and the Female Audience*, Jefferson (USA), McFarland, 2016, pp. 58-68.

VAN PEER, Willie (a cura di). *The Taming of the Text: Explorations in Language, Literature and Culture*. Londra, Routledge, 1989.

VANZO, Alberto. *Kant e la formazione dei concetti*. Padova, Verifiche, 2012.

VERMEULE, Blakey. *Why Do We Care about Literary Characters?*. Baltimora (USA), The Johns Hopkins University Press, 2013.

VERNET, Marc. "Il personaggio". In: Ollet J., Marie M. e Percheron, D. (a cura di), *Attraverso il cinema. Semiologia, lessico, lettura del film*, Milano, Longanesi, 1981, pp. 146-150.

VIOLI, Alessandra. "Il personaggio isterico". In: Bottiroli, G. (a cura di), *Problemi del personaggio*, cit., 2001, pp. 133-152.

VOLTOLINI, Alberto. *How Ficta Follow Fiction. A Syncretistic Account of Fictional Objects*. Dordrecht (ND), Springer Netherlands, 2006.

WEINSHEIMER, Joel. "Theory of Character: Emma." *Poetics Today* 1, no. 1/2, 1979, pp. 185-211. doi:10.2307/1772047.

WILLIAMS, Linda. "Melodrama Revised". In: Browne, N. (a cura di), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, Berkeley e Los Angeles, University of California Press, 1998, pp. 42-88.

———. “Mega-Melodrama! Vertical and Horizontal Suspensions of the Classical” *Modern Drama*, Vol. 55, No. 4, 2012, pp. 523-543.

WILLIAMS, Raymond. *Television: Technology and Cultural Form*. New York, Schocken Books, 1975; trad. it *Televisione, tecnologia e forma culturale*, Roma, editori Riuniti, 2006.

———. *Marxismo e letteratura*, 1977. Bari e Roma, Laterza, 1979.

WINTER, Sarah. *The Pleasures of Memory: Learning to Read With Charles Dickens*. New York, Fordham University Press, 2011.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophische Untersuchungen*, 1953. trad. it *Ricerche filosofiche*, Trinchero, Mario (a cura di), Torino, Einaudi, 1974.

WOLOCH, Alex. *The One vs. the Many: Minor Characters and the Space of the Protagonist in the Novel*. Princeton, Princeton University Press, 2003.

WOLF, Mark J.P. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Londra, Routledge, 2012.

WOLFSON, Susan. “Introduction: Reading for Form”. In: Wolfson, S. e Brown, M. (a cura di), *Reading for Form*. Seattle e Londra, University of Washington Press, 2006.

WONDEMAGHEN, Meron. “The Psychopath to Whom We Can All Relate?”. In: In: Belvins, J., Wood, D. (a cura di), *The Methods of Breaking Bad: Essays on Narrative, Character and Ethics*, Jefferson (USA), Mcfarland, 2015, pp. 122-131.

WOOD, James. *How Fiction Works*. New York, Farrar, Straus & Giroux, 2008.

WULFF, Hans J. “La perception del perosnagges de film”. *Iris*, No. 24 Automne 1997, “Le personnage au cinéma”, pp. 15-32.

YOCKEY, Matt (a cura di). *Make Ours Marvel. Media Convergence and a Comics Universe*. Austin, University of texas Press, 2017.

ZALTA, Edward N. “The road between pretense theory and abstract object theory”. In: Hofweber T. e Everett A. (a cura di). *Empty Names, Fiction, and the Puzzles of Non-Existence*. Stanford, USA, CSLI Publications, 2000, pp. 117–147.

ZANARINI Gianni, “Complessità come modo di pensare il mondo”. In: A.A.V.V, *Caos e complessità*. Napoli, CUEN, 1996.

ZBOROWSKI, James. “Television aesthetics, media and cultural studies and the contested realm of the social”. *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*, Vol. 11, No. 1, 2016, pp. 7–22.

ZIPES, Jack. *The Great Refusal. Studies of the Romantic Hero in German and American Literature*. Bad Homburg, Athenäum, 1970.

———. *Spezzare l'incantesimo. Teorie radicali su fiabe e racconti popolari*, 1979. Milano, Mondadori, 2004.

## Ringraziamenti

La prima persona che voglio ringraziare per questo lavoro – e per i tre anni di Dottorato di cui il presente elaborato è il risultato – è Monica Dall’Asta, e non solo perché è sempre stata una fonte d’ispirazione. Lei avrebbe potuto indirizzarmi subito verso un approccio specifico, dirmi quali libri leggere e fornirmi le risposte ai tanti quesiti che sono sorti in questi anni, ma, molto saggiamente, non lo ha fatto quasi mai. Piuttosto, mi ha insegnato a pormi le giuste domande e a inquadrare i problemi in un certo modo per poterli risolvere da sola, e per questo non la ringrazierò mai abbastanza. Vorrei poi ringraziare la mia famiglia, le mie amiche e in particolare i miei genitori, che mi hanno sempre supportato (e sopportato) durante il percorso accademico. Il loro sostegno è sempre stato immancabile, e per me di fondamentale importanza. Un grazie speciale va ai miei amici e colleghi del dipartimento, il lato migliore della vita accademica: a Marta, per le risate in pausa pranzo e il caffè solubile che abbiamo condiviso, a Giulia, senza il cui supporto e il costante confronto critico e teorico questo lavoro non sarebbe mai venuto alla luce; a Marco, con cui ho avuto l’enorme piacere di trascorrere un anno condividendo l’ufficio, e che ringrazio infinitamente per aver dedicato parte delle sue ferie a fare la revisione delle bozze di questi capitoli. Voi, il gruppo del 17 luglio, avete reso meravigliosa quest’esperienza.

Infine, un ringraziamento particolare a Lorenzo, che fa per me ogni giorno quanto io non riesco nemmeno a esprimere, e che è e sarà sempre “la mia persona”.