

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Corso di laurea in

Cinema, televisione e produzione multimediale

TITOLO DELLA TESI

Analisi di un Carattere Borderline: anatomia di antagonisti, antieroi e villain

Tesi di laurea in

Televisione e Media digitali

Relatrice Prof.ssa Paola Brembilla

Correlatrice Prof.ssa Veronica Innocenti

Presentata da Marta Quitadamo

Appello

primo

Anno accademico

2021-2022

INDICE

INTRODUZIONE	2
CAPITOLO 1: I mille volti del Diavolo.....	5
1.1 Lucifero ("Paradiso Perduto" di John Milton).....	5
1.2 Woland (" <i>Il Maestro e Margherita</i> " di Michail Bulgakov).....	10
1.3 Lucifer Morningstar (" <i>Lucifer</i> " di Tom Kapinos, Mike Carey e Neil Gaiman)	13
1.4 Randall Flagg ("The Stand: L'Ombra dello Scorpione " di Stephen King)	16
CAPITOLO 2: Il Viaggio verso la Luce	19
2.1 L'Innominato (" <i>I Promessi Sposi</i> " di Alessandro Manzoni).....	19
2.2 Zuko (" <i>Avatar: La Leggenda di Aang</i> " di Michael Dante DiMartino and Bryan Konietzko)	23
CAPITOLO 3: Esaminando l'abisso.....	26
3.1 Humbert Humbert (" <i>Lolita</i> " di Vladimir Vladimirovič Nabokov).....	26
3.2 Joe Goldberg (" <i>You</i> " di Greg Berlanti e Sera Gamble)	29
CAPITOLO 4: Il Male si rinnova.....	31
4.1 Megatron (" <i>Transformers Prime</i> " di Jeff Kline, Alex Kurtzman e Roberto Orci).....	31
4.2 Hordak ("She – Ra e le principesse guerriere" di Noelle Stevenson).....	34
CAPITOLO 5: L'Enigma del Trickster	36
5.1 Beetlejuice ("Beetlejuice – Spiritello porcello" di Tim Burton).....	36
5.2 Dionisio (" <i>Le Baccanti</i> " di Euripide)	39
CAPITOLO 6: Il lato oscuro dell'Eroe	41
6.1 Morte (" <i>Darksiders II</i> " di Joe Madureira, David Adams e Marvin Donald).....	41
6.2 Akira Fudo (" <i>Devilman</i> " di Gō Nagai).....	44
6.3 Walter White (" <i>Breaking Bad</i> " di Vince Gillian).....	46
CAPITOLO 7: Il Male ha il volto di Donna.....	48
7.1 Demona (" <i>Gargoyles: Il Risveglio degli Eroi</i> " di Frank Paur e Greg Weisman).....	48
7. 2 Irma Vep (" <i>Les Vampires</i> " di Louis Feuillade)	52
7.3 L'Altra Madre (" <i>Coraline e la porta magica</i> " di Henry Selick e Neil Gaiman).....	55
CONCLUSIONI	58
BIBLIOGRAFIA	60
SITOGRAFIA	64
FILMOGRAFIA.....	68

INTRODUZIONE

La figura dell'antagonista, nello specifico di quella tipologia di personaggi che si trovano al confine tra bene e il male quali i *Villans*, gli Anti-Eroi ecc, svolgono un ruolo fondamentale nella costruzione di un universo narrativo più complesso.

Infatti, attraverso la loro modalità di rappresentazione e il lavoro di costruzione all'interno del loro contesto narrativo di appartenenza, riescono a garantire una caratterizzazione così profonda e sfaccettata in grado di avvicinarsi all'interiorità del pubblico e di catturare la sua attenzione, instaurando un rapporto di empatia e di scambio di informazioni, e allo stesso tempo mettendo a confronto di valori e di ideologie di cui si fanno da portatori, per quanto siano controversi e non convenzionali.

Lo scopo principale di questo elaborato è quello di indagare in maniera approfondita e accurata le caratteristiche che rendono questa tipologia di personaggi così peculiari, osservando come i fattori esterni e interni del contesto narrativo riescano a influenzare in maniera significativa lo sviluppo della loro soggettività e come questi attributi siano riscontrabili e assimilabili nei diversi ambiti della produzione multimediale e letteraria.

Attraverso questa indagine approfondita dei soggetti provenienti da diversi formati multimediali, i quali sono stati scelti personalmente in merito alla loro modalità di rappresentazione, e alla loro costruzione caratteriale e alla loro ricchezza di riferimenti culturali e storici, si potrà comprendere e creare delle nuove metodologie di narrazione in grado rappresentare in maniera innovativa e attuale di alcune tematiche culturali di grande impatto e creare nuovi investimenti nella produzione di nuovi prodotti multimediali.

Il primo capitolo spiegherà come una la figura del Diavolo, da sempre considerata un personaggio prevalentemente negativo secondo la cultura collettiva, sia riuscita nel corso dei secoli a modificare la percezione del pubblico nei confronti delle sue connotazioni e ad adattarsi perfettamente al clima storico – culturale di appartenenza e ai diversi modelli di fruizione multimediale di cui è protagonista, nello specifico quello letterario e audiovisivo, mettendo a confronto il Lucifero del celebre poema epico di John Milton "*Paradiso Perduto*"¹ con le seguenti incarnazione letterarie e audiovisive:

¹ John Milton, *Il Paradiso Perduto. Testo inglese a fronte*, Bompiani, Milano, 2009.

Woland de *"Il Maestro e Margherita"* di Michail Bulgakov², Lucifer Morningstar il protagonista della serie televisiva *"Lucifer"*³ di Tom Kapinos, Mike Carey e Neil Gaiman e Randall Flagg l'antagonista del celebre romanzo di Stephen King *"The Stand: L'Ombra dello Scorpione"*⁴.

Il seguente capitolo invece ha lo scopo di studiare in maniera ravvicinata una derivazione del viaggio dell'eroe⁵, ossia l'arco di redenzione, per osservare come questa tipologia di modello narrativo riesca a influire profondamente sulla caratterizzazione del personaggio e la sua modalità di azione riuscendo a entrare in contatto maniera empatica con il pubblico, e come si sia evoluto nel corso dei secoli riuscendo ad adattarsi ai diversi contesti storico – culturali in cui è stato in contatto durante la fase di produzione e ai medium di intrattenimento utilizzati, prendendo in esame la figura dell'Innominato, l'iconico personaggio della celebre opera di Alessandro Manzoni *"I Promessi Sposi"*⁶, e confrontandola uno dei personaggi principali della serie d'animazione del 2008 *"Avatar – La Leggenda di Aang"*⁷, Zuko.

Nel terzo capitolo osserveremo come un personaggio considerato dalla società come una figura controversa e moralmente discutibile riesca influenzare in modo significativo il modo in cui interagisce con il proprio pubblico e la sua rappresentazione all'interno del suo contesto narrativo, analizzando il protagonista del celebre romanzo di Vladimir Vladimirovič Nabokov *"Lolita"*, Humber Humbert, e facendo un confronto con il protagonista della serie televisiva e letteraria di Caroline Kepnes *"You"*, Joe Goldberg.

Successivamente, prenderemo in esame la figura di Megatron, uno degli antagonisti principali della serie di animazione firmata dalla casa di produzione di giocattoli Hasbro *"Transformers Prime"*, per osservare come la sua rappresentazione e le sue interazioni all'interno del prodotto audiovisivo di appartenenza possa influenzare la sua modalità di azione, a causa del riadattamento del formato audiovisivo da una fascia di pubblico più giovanile a quella più adulta, modificando profondamente il messaggio che vuole trasmettere, mettendolo a confronto con l'antagonista della serie di animazione firmata Netflix *"She Ra e le principesse guerriere"* per analizzare le differenze e i punti in comune di questi caratteri.

² Michail Bulgakov, Margherita Crepax (a cura di), *Il Maestro e Margherita*, Feltrinelli, Milano, 2019.

³ *Lucifer* (Fox, 2016 - 2018; Netflix, 2019- 2021).

⁴ Stephen King, *The Stand: L'ombra dello scorpione*, Bompiani, Firenze, 2020.

⁵ Christopher Vogler, *Il Viaggio dell' Eroe La struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, Roma, Dino Audino editore, 2010, p.26 .

⁶ Alessandro Manzoni, Ferruccio Ulivi (a cura di), *I Promessi Sposi*, Newton Compton Editori, Roma, 2004.

⁷ *Avatar: La Leggenda di Aang* (Nickelodeon, 2005- 2008)

Nel seguente capitolo esamineremo in maniera accurata l'archetipo del Trickster⁸ e le sue caratteristiche più peculiari, in particolare il modo in cui i suoi attributi più incisivi riescano a influenzare lo sviluppo caratteriale di un personaggio e la sua capacità di adattarsi a qualunque formato multimediale e contesto storico, culturale e sociale in cui è stato prodotto il suo contesto narrativo, prendendo sotto esame l'iconico personaggio creato dal celebre regista statunitense Tim Burton, ossia Beetlejuice⁹, insieme alle sue derivazioni televisive e teatrali, inclusa la figura di Dionisio della celebre tragedia di Euripide "*Le Baccanti*"¹⁰ per osservare le eventuali differenze e similitudini.

In seguito osserveremo come la figura dell'Anti-Eroe¹¹ riesca a sviluppare la sua caratterizzazione e interazione all'interno di un contesto narrativo di un personaggio, prendendo come soggetto di analisi Morte, il protagonista del secondo capitolo della saga video ludica realizzata da Joe Madureira, David Adams e Marvin Donald "*Darksiders II*"¹² e mettendolo a confronto con Akira Fudo della celebre manga di Gō Nagai "*Devilman*"¹³ e Walter White della serie televisiva "*Breaking Bad*"¹⁴ per osservare più attentamente le differenze e diramazioni multimediali di questa figura e la capacità di un formato multimediale, in particolare video ludico, di influenzare lo sviluppo di un carattere.

Nell'ultimo capitolo analizzeremo il personaggio di Demona, uno dei più antagonisti più conosciuti della serie animata firmata Disney "*Gargoyles: Il Risveglio degli Eroi*"¹⁵, per osservare più attentamente in che modo la figura femminile intesa come personaggio negativo si sviluppa all'interno di un universo narrativo e viene rappresentata al suo interno, facendo un confronto diretto con il personaggio di Irma Vamp della serie cinematografica del 1915 "*Les Vampires*"¹⁶ e L'Altra Madre dell'adattamento cinematografico del romanzo di Neil Gaiman "*Coraline*"¹⁷.

⁸ C.Vogler, *op.cit.*, pp. 66-68 .

⁹ *Beetlejuice – Spiritello porcello* (Tim Burton, 1988)

¹⁰ Euripide, V. Di Benedetto (a cura di), *Le Baccanti. Testo greco a fronte*, BUR Biblioteca Univ. Rizzoli, 2004.

¹¹ *Ibidem*, pp. 43 - 44.

¹² *Darksiders II* (Joe Madureira, David Adams e Marvin Donald, 2012).

¹³ Go Nagai, *Devilman. Omnibus edition*, Milano, J-Pop, 2017

¹⁴ *Breaking Bad* (AMC, 2008 - 2013)

¹⁵ *Gargoyles: Il Risveglio degli Eroi* (Toon Disney, 1994-1997)

¹⁶ *Les Vampires* (Louis Feuillade, 1915)

¹⁷ *Coraline e la porta magica* (Henry Selick, 2009)

CAPITOLO 1: I mille volti del Diavolo

1.1 Lucifero ("Paradiso Perduto" di John Milton)



La caduta di Lucifero, illustrazione di Gustave Dorè, John Milton, Paradiso Perduto, 1866

Concepito nel 1640 e pubblicato nel 1667, il poema epico di John Milton *"Paradiso Perduto"* racconta la creazione dell'universo da parte di Dio e della cacciata di Adamo ed Eva dal Giardino dell'Eden a causa della tentazione architettata da Lucifero, un angelo che si è ribellato all'Onnipotente in seguito alla sua decisione affidare al Figlio, la manifestazione dell'azione divina in quanto unione fisica tra Dio e il Padre e personificazione dell'amore e della compassione, il ruolo di successore del dominio della creazione.

Ciò ha reso quest'opera così affascinante è la scelta creativa di Milton di rendere Lucifero, una figura che nella tradizione culturale e religiosa è l'incarnazione del male, un protagonista carismatico ed eroico in grado di affrontare coraggiosamente qualsiasi tipo di avversità in nome di un'ideale, anche a costo di uscirne sconfitto e finire in esilio in una terra desolata dimenticata da Dio ma riuscendo ad affermare la propria volontà e determinazione, come viene affermato nel suo celebre discorso rivolto al suo esercito di Angeli caduti dopo la scacciata dal Paradiso:

"...Questa è la sede che abbiamo guadagnato contro il cielo, questo dolente buio contro la luce celestiale? Ebbene, sia pure così se ora colui che è sovrano può dire e decidere che cosa sia il

*giusto; e più lontani siamo da lui e meglio è, da lui che ci uguagliava per ragione [...] Che cosa importa dove, se rimango me stesso; e che altro dovrei essere allora se non tutto, e inferiore soltanto a lui che il tuono ha reso il più potente? Qui almeno saremo liberi; poiché l'Altissimo non ha edificato questo luogo per poi dovercelo anche invidiare, e non ne saremo cacciati: vi regneremo sicuri, e a mio giudizio regnare è una degna ambizione [...]*¹⁸."

Per esaltare in maniera marcata stilistica l'aspetto eroico di Lucifero, non solo l'autore ha utilizzato una struttura narrativa improntata sulle grandi imprese, la valorizzazione della caratterizzazione eroica dei personaggi e l'uso di un linguaggio aurico ed enfatico tipico dei poemi epici¹⁹, usato principalmente per enfatizzare l'interiorità e il carattere di Lucifero inteso come un eroe capace di affrontare delle avversità più grandi lei ed essere capace di provare intensamente le stesse emozioni dei suoi comprimari umani, a dispetto della sua natura ultraterrena.

Ma ha fatto in modo che il lettore stringesse un rapporto di empatia attraverso il punto di vista narrativo, il quale fa sì che ogni esperienza vissuta da Lucifero, così come i suoi pensieri e la sua soggettività all'interno della vicenda, siano parte integrante dell'animo lettore senza ridurlo a semplice spettatore della vicenda narrata²⁰.

Ma ciò che rende così efficace l'utilizzo del punto di vista sulle vicende di Lucifero è il fatto che l'autore può veicolare indirettamente il messaggio che vuole trasmettere ai propri lettori, attraverso lo sfruttamento del rapporto di empatia che si è instaurato, in modo da guidarlo in maniera tridimensionale all'interno dell'universo narrativo presente all'interno dell'opera e comprendere ciò che vuole comunicarci²¹.

Infatti, secondo il celebre critico letterario Frank Kermode nella sua introduzione all'opera di John Milton:

"...Egli fa uso del privilegio che il poeta epico ha di intervenire in prima persona, allo scopo di guidare la reazione del lettore; ma alcuni degli effetti conseguiti con questo espediente sono assai più complicati di quanto si pensi. [...] Ovviamente hanno lo scopo di indicare al lettore la retta via,

¹⁸ John Milton, *Il Paradiso Perduto. Testo inglese a fronte*, Bompiani, Milano, 2009, p. 19 .

¹⁹ Britannica, The Editors of Encyclopaedia, "Paradise Lost", *Encyclopedia Britannica*, 9 marzo 2020, <https://www.britannica.com/topic/Paradise-Lost-epic-poem-by-Milton> (ultimo accesso il 10/06/2022)..

²⁰Somnath Sarkar, "Character of Satan in Paradise Los: Would you call Satan a Hero or a Villan?", *All About English Literature*, 26 gennaio 2020, <https://www.eng-literature.com/2021/01/satan-paradise-lost.html> (ultimo accesso il 10/06/2022) .

²¹ J. Milton, *op.cit.*, pp. XIV-XIX .

ma permettono anche a Milton di conservare l'energia del mito. Mentre ascoltiamo Satana non sentiamo il commento; a questo punto viene introdotta la correzione moralistica a beneficio di un'umanità caduta. Ma l'efficacia di questo intervento è inadeguata; e la vecchia abitudine di pretendere di capire Satana meglio di quanto abbia fatto Milton è una valida testimonianza del modo con cui il Poeta realizza la revisione" ²².

Il motivo centrale che sta alla base della valorizzazione e rivisitazione simbolica di Lucifero è ben evidenziata dal periodo storico e culturale in è stata creata l'opera di John Milton, in particolare la restaurazione della Monarchia inglese nel 1660 dopo la caduta del Commonwealth instaurato da Oliver Cromwell, il quale lavorò insieme a Milton per la scrittura di alcune opere sotto il suo Protettorato²³.

Sia la guerra civile che ha imperversato dal 1642 al 1646 tra i Repubblicani guidati da Cromwell, il quale era contrario al clima di decadenza causato dagli enormi sprechi economici del suo governante Carlo I, e i sostenitori della Monarchia, sia la ribellione scatenata da Lucifero e dai suoi accolti in opposizione a un ingiusto editto imposto da Dio possiedono dei forti similitudini tra di loro, in quanto ognuno di loro si sono scontrati tenacemente contro un potere più grande di loro in nome di un nobile ideale, e nonostante ne siano usciti sconfitti da questi conflitti sono sempre rimasti risoluti nei loro intenti sfruttando questa occasione per ritagliarsi un proprio posto dove poter essere padroni del proprio destino²⁴.

Queste coincidenze ci fanno comprendere che il personaggio concepito da John Milton non è solamente una rielaborazione di concetti metatestuali e culturali tipici di quel periodo storico , ma una rappresentazione ben evidente dello spirito che animava la Gran Bretagna del XVII sec. con i suoi ideali, le sue battaglie e le sue sconfitto, aumentando in maniera esponenziale il rapporto empatia e reciprocità tra il lettore e Lucifero.

Nonostante questa familiarità tra le vicende di Lucifero e gli avvertimenti che avevano segnato il periodo storico in cui è stata concepita l'opera di Milton e la caratterizzazione eroica dell'Angelo caduto, questo personaggio presenta delle zone in ombra della sua soggettività che impedisce al

²² *Ivi*, p. XV .

²³ Jane H. Ohlmeyer, "English Civil Wars". *Encyclopedia Britannica*, 30 Novembre 2021, <https://www.britannica.com/event/English-Civil-Wars> (ultimo accesso il 10/06/2022).

²⁴ Lorenzo Rizelli, " "The Paradise Lost" di John Milton". *Artista News*, 15 Dicembre 2016, <https://www.artistanews.com/paradise-lost-di-john-milton> (ultimo accesso il 10/06/2022).

lettore di considerarlo un carattere completamente positivo mettendo alcune limitazioni sulla sua fraternizzazione e identificazione di questa figura²⁵.

Infatti, vista l'enorme importanza della religiosa e dell'adempimento dei suoi precetti nella vita comune del XVII sec, Milton ha dato un doppio significato al messaggio della sua opera mettendo in guardia sulla dialettica e il fascino eroico esercitato da Lucifero, in quanto utilizzati come strumenti per tentare l'umanità e condurla sulla via del peccato.

Un esempio concreto dell'ambiguità del personaggio viene evidenziata dalla prima apparizione di Lucifero in cui gli elementi di luce di ombra, ossia ciò che rimane della sua luce divina e la figura eclissi con cui viene messo a paragone, e segni riconoscibili dei tumulti più tenebrosi del suo animo si mescolano un sottile gioco di alternanze per presentarci in maniera implicita un personaggio affascinante e straordinario quanto ambiguo e oscuro²⁶:

"...Egli che sopra a tutti si impone per figura e portamento si ergeva fermo una torre; pur non avendo il suo aspetto perduto ancora la luce originaria, appariva non meno di un Arcangelo caduto, anche se solo in parte il suo antico splendore era offuscato [...] Oppure come quando dietro alla luna per opaca eclisse diffonde un disastroso crepuscolo sulla metà di tutte le nazioni e per paura di qualche mutamento rende i monarchi insicuri. Pur così ottenebrato l'Arcangelo splendeva sopra gli altri; e tuttavia sul viso profonde cicatrici gli avevano scavato i fulmini, e sulla guancia pallida posava grave la pena; ma sotto il ciglio l'indomito valore e il mediato orgoglio cercavano vendetta [...].²⁷"

Per quanto l'autore voglia presentare ai lettori un personaggio ambiguo dall'aura oscura in modo da educarli a non farsi trarre in inganno dal suo aspetto eroico, John Milton è riuscito a prendere un Lucifero proveniente da una cultura collettiva che lo vedeva solamente come l'incarnazione male più assoluto e a trasformarlo in un personaggio più umano capace di sfidare un potere più grande di lui in nome di un ideale e di possedere un'emotività così forte da trascendere il suo essere

²⁵ Charles Reis, "Sympathy for the Devil: An Analysis of Satan in Paradise Lost". *Owlcation*, 22 Febbraio 2018, <https://owlcation.com/humanities/Sympathy-for-the-Devil-An-Analysis-of-Satan-in-Paradise> (ultimo accesso il 10/06/2022).

²⁶ *Ivi*, p. XV .

²⁷ *Ivi*, pp. 35 - 37 .

sovranaturale e avvicinarsi alla soggettività umana, incarnando allo stesso tempo i sogni, le delusioni e le tensioni di intero periodo storico²⁸.

Questi elementi così sono stati assimilati in maniera diretta e indiretta delle successive generazioni di autori, i quali hanno saputo dare nuova linfa vitale allo sviluppo di questa figura.

²⁸ Sara Paoella, " Lucifero è il paladino della libertà e John Milton lo dimostra in Paradise Lost". *Il Superuovo*, 22 Agosto 2019, <https://www.ilsuperuovo.it/lucifero-e-il-paladino-della-liberta-e-john-milton-lo-dimostra-in-paradise-lost/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

1.2 Woland ("*Il Maestro e Margherita*" di Michail Bulgakov)



Il Maestro e Margherita (Andrea Baracco, 2019)

Scritto nel 1937, il romanzo "*Il Maestro e Margherita*" narra le vicende del misterioso esperto di magia nera Woland, il quale è in realtà Satana sotto mentite spoglie, che insieme dalla sua corte infernale semina il caos nelle strade per cercare una compagna in occasione del Sabba in suo onore, smascherando allo stesso tempo le ipocrisie e la corruzione del sistema politico, burocratico e culturale che infestano capitale sovietica.

Questa opera presenta alcune delle rielaborazioni della figura di Lucifero e come nel poema epico di John Milton anche Michail Bulgakov ha creato un personaggio capace di creare un forte rapporto di empatia con i suoi lettori attraverso una caratterizzazione profonda e uno stretto collegamento con il clima politico e culturale del periodo in cui è stato concepito.

Infatti, uno degli elementi che accomuna Woland di Michail Bulgakov e Lucifero di John Milton e che tutti e due i personaggi incarnano gli ideali, le tensioni e le contraddizioni che caratterizzano l'epoca storica in cui sono stati creati.

la differenza sostanziale che segna in maniera significativa questi personaggi e che il Lucifero di Milton cerca di esaltare in maniera eroica il suo secolo attraverso l'elaborazione e l'inclusione tipici del suo periodo storico dei principi cardini del *Commonwealth* di Oliver Cromwell, la struttura

narrativa dei poemi epici e i concetti religiosi della suo periodo storico, mentre il Woland di Bulgakov è usato come strumento di critica verso la società e i suoi vizi più turpi²⁹.

Un esempio concreto di questa critica sociale ed evidenziato dalla scena in cui Woland e il suo entourage ricreano in maniera realistica una lussuosa boutique francese all'interno del Teatro del Varietà, invitando gli spettatori a prendere gli abiti e gli oggetti di lusso esposti in cambio dei loro indumenti.

Presi da una forte avidità e vanità, gli spettatori accettano volentieri a rinunciare a quello che indossano in cambio degli sfarzosi oggetti di lusso offerti dal Demonio in incognito, solo per ritrovarsi senza niente addosso appena usciti dal teatro³⁰.

Da un punto di vista stilistico, la differenza che caratterizza questi caratteri è il fatto che il Lucifero di Milton è caratterizzato da un portamento fiero ed eroico che ricorda gli eroi i poemi epici della Grecia Antica, evidenziato dall' utilizzo di un linguaggio aulico ed elevato per rendere la sua personalità più grandiosa ed eroica ma nascondendo un aspetto più oscuro e vicino alla concezione religiosa collettiva sfruttando l'utilizzo di un linguaggio aulico e ricco di figure retoriche.

Invece Woland di Michail Bulgakov è ritratto come un personaggio cinico e arguto, capace di smascherare e deridere le contraddizioni e le ipocrisie³¹ che si celano nelle profondità dell'animo umano e della società in cui interagisce, attraverso una dialettica arguta e allo stesso tempo attuale, favorita da linguaggio moderno senza l'utilizzo di alcun artificio stilistico.

Un elemento che differenzia in maniera sostanziale la caratterizzazione di Lucifero e di Woland è il fatto che quest'ultimo sia consapevole della sua oscurità e non cerca in alcun modo di nascondersela attraverso un'immagine di eroismo o di tragicità³², comprendendo che la malignità che connotano le azioni hanno un'enorme rilevanza sullo sviluppo degli eventi, in quanto incoraggia gli altri personaggi a reagire per poter cambiare lo stato delle cose, come viene sottolineato nel suo discorso a Levi Matteo sull'importanza del male:

²⁹Francesco Zevio, " Perché leggere (o rileggere) "Il maestro e Margherita" di Mikhail Bulgakov ". *ParentesiStoriche*, 17 Ottobre 2019, <https://parentesistoriche.altervista.org/maestro-margherita-bulgakov/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

³⁰ Michail Bulgakov, Margherita Crepax (a cura di), *Il Maestro e Margherita*, Feltrinelli, Milano, 2019, pp. 188 - 194.

³¹Emma Akopyan, " "Il Maestro e Margherita" – Woland ". *Hermes Magazine*, 21 Maggio 2020, <https://hermesmagazine.it/article/books/maestro-margherita-woland> (ultimo accesso il 10/06/2022).

³² Matteo Zola, " Il Maestro e Margherita, il mio libro del cuore". *East Journal*, 5 Gennaio 2022, <https://www.eastjournal.net/archives/121652> (ultimo accesso il 10/06/2022).

"Non vuoi essere così buono da riflettere sulla questione: che cosa avrebbe fatto il tuo bene se non fosse esistito il male, e che aspetto avrebbe la terra se da lei scomparissero ombre? Sono le cose e le persone che generano le ombre. Ecco l'ombra della mia spada. Ma ci sono anche le ombre degli alberi e degli esseri viventi. Non vorrai forse scorticare l'intera sfera terrestre, strappandone di dosso tutti gli alberi e tutto ciò che è vivo, per la tua fantasia di abbandonarti al godimento della nuda luce? Sei stupido."³³

³³ M. Bulgakov, M. Crepax (a cura di), *op.cit.*, pp. 488 - 489.

1.3 Lucifer Morningstar ("*Lucifer*" di Tom Kapinos, Mike Carey e Neil Gaiman)



Lucifer (Fox, 2016 - 2018; Netflix, 2019- 2021)

La trasposizione televisiva dell'omonimo fumetto scritto dal celebre scrittore Neil Gaiman e Mike Carey e diretta del regista statunitense Tom Kapinos, narra le vicende del celebre gestore e proprietario del popolare locale notturno *Lux* Lucifer Morningstar, in realtà il Diavolo in persona il quale stanco e annoiato dai suoi doveri come sovrano dell'Inferno ha deciso di rifugiarsi sulla Terra per vivere spensieratamente in mezzo ai mortali.

Quando una sua cara amica rimane uccisa in circostanze misteriose, la pace e tranquillità della nuova di Lucifer vita sulla Terra vengono infrante spingendolo a collaborare con la Detective Cholé Decker per garantire il colpevole alla giustizia, scoprendo allo stesso tempo qualcosa in più sull'umanità e su se stesso.

Sia nella serie televisiva "*Lucifer*" che nel poema epico "*Paradiso Perduto*" l'umanizzazione dei personaggi principali è un elemento fondamentale nella rielaborazione della figura Diavolo nella cultura collettiva, in quanto non vengono visti solo come entità sovranaturali che stanno al di sopra dei condizione umana per quel che riguarda la soggettività dell'essere o semplici incarnazioni del

male, ma come caratteri che hanno una percezione e un modo di agire e interagire con l'ambiente che gli circonda³⁴.

Nel caso di Lucifer Morningstar nei panni di consulente della Polizia di Los Angeles che risolve i casi più difficili in collaborazione con una tenace detective, la quale ignora la sua vera natura ultraterrena, e di Angelo caduto che decide spontaneamente di interagire con i mortali per sfuggire dal suo ruolo imposto da Dio, permette alla caratterizzazione del personaggio uno sviluppo più sfaccettato attraverso le continue interazioni³⁵ ed evoluzioni dell'ambiente narrativo in cui si muove.

Anche il formato seriale contribuisce enormemente allo sviluppo interiore di Lucifer Morningstar, grazie alla sua capacità di mostrare in maniera visiva lo sviluppo della sua caratterizzazione, attraverso l'interazione e intersezione delle linee narrative presenti all'interno della serie televisiva e alla presentazione delle varie sfide che deve affrontare per poter evolvere come carattere, mettendo in scena i lati più fragili della sua personalità e facendo affidamento sulle sue capacità e modalità di azione all'interno del suo universo narrativo³⁶.

Per quel che riguarda Lucifero di John Milton, possiede la stessa profondità dello sviluppo della sua interiorità del suo corrispettivo Lucifer Morningstar, ma a differenza di quest'ultimo che utilizza la visibilità garantita dalla rappresentazione seriale del suo contesto narrativo per mostrare esternamente la sua evoluzione caratteriale e soggettiva³⁷, il personaggio di Milton sfrutta la capacità del formato letterario per mostrare la sua interiorità in maniera più intima lasciando che il lettore osservi più in profondità i pensieri e le sensazioni provate dal protagonista, garantendogli una visione più profonda e completa dell'interiorità del carattere.

Infatti secondo il celebre scrittore e sceneggiatore Robert McKee nel suo libro *"Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie"*:

³⁴ Francesco Zevio, " Perché leggere (o rileggere) "Il maestro e Margherita" di Mikhail Bulgakov ". *ParentesiStoriche*, 17 Ottobre 2019, <https://parentesistoriche.altervista.org/maestro-margherita-bulgakov/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

³⁵ Tia Noelle Pratt " 'Lucifer' is a family drama exploring relationship between faith and reason", *National Catholic Reporter*, 21 Novembre 2020, <https://www.ncronline.org/news/opinion/lucifer-family-drama-exploring-relationship-between-faith-and-reason> (ultimo accesso il 10/06/2022).

³⁶ Dan David Amazona, "Lucifer: The First Anti-hero (TV Show Analysis) ", *Medium*, 5 Agosto 2020, <https://dandavidamazona.medium.com/lucifer-the-first-anti-hero-tv-show-analysis-> (ultimo accesso il 10/06/2022)

³⁷MAIQU20, "Character Deep Dive: Lucifer Morningstar", *Marvelous Geeks Media*, 11 Giugno 2021, <https://marvelousgeeksmedia.com/2021/06/11/character-deep-dive-lucifer-morningstar/> (ultimo accesso il 10/06/2022)

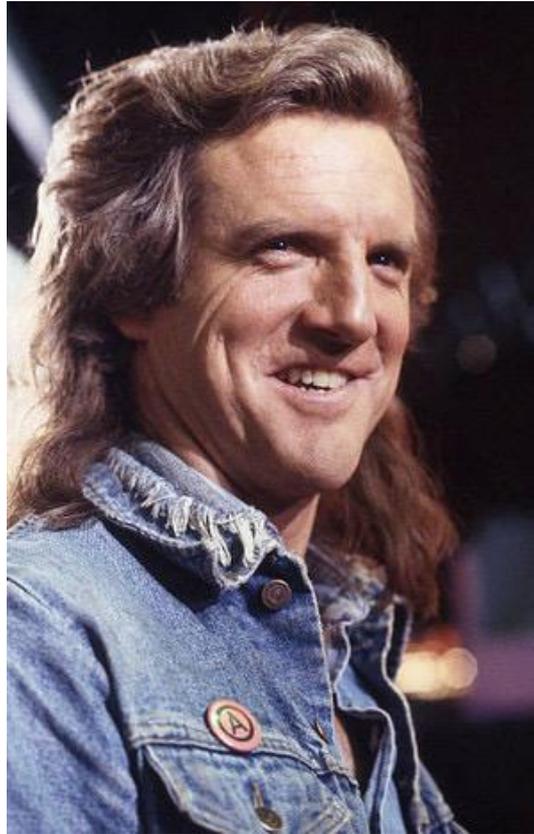
*"Le dimensioni affascinano; le contraddizioni a livello di natura o di comportamento inchiodano la concentrazione del pubblico. Di conseguenza il protagonista deve essere il personaggio a più dimensioni di tutto il cast per attrarre empatia sul ruolo. [...] In sostanza è il protagonista a creare il resto del cast. Tutti gli altri personaggi sono nella storia soprattutto per via del rapporto che intrattengono con il protagonista e del modo in cui ciascuno di loro contribuisce a delineare le dimensioni della complessa natura del protagonista."*³⁸

L'unica differenza sostanziale che distingue *Lucifer Morningstar* di Tom Kapinos, Mike Carey e Neil Gaiman con *Lucifero* di John Milton è che la caratterizzazione quest'ultimo è fortemente influenzata dal tentativo dell'autore di rappresentarlo prevelarmente come un eroe tragico dalla forte personalità³⁹, toccando raramente i punti più fragili e introspettivi della sua personalità rischiando di mettere un freno al rapporto di empatica tra il personaggio e il lettore.

³⁸ Robert McKee, *Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura per il cinema e la fiction tv*, International Forum Edizioni, Roma, 2000, pp. 351 - 352.

³⁹ Nasrullah Mambrol, "Analysis of John Milton's *Paradise Lost*", *Literary Theory and Criticism*, 12 Luglio 2020, <https://literariness.org/2020/07/12/analysis-of-john-miltons-paradise-lost/> (ultimo accesso il 10/06/2022)

1.4 Randall Flagg ("The Stand: L'Ombra dello Scorpione " di Stephen King)



L'Ombra dello Scorpione (ABC, 1994)

Ambientata in un'America devastata da una pandemia che ha spazzato via metà della popolazione mondiale, il romanzo del celebre scrittore statunitense Stephen King racconta l'estenuante lotta per la sopravvivenza degli ultimi umani rimasti in vita, i quali sono distinti in due gruppi definiti:

Il primo gruppo è guidato dalla saggia Mother Abigail, grazie ai suoi poteri soprannaturali e allo spirito di collaborazione tra i sopravvissuti vogliono ricostruire la società nella piccola città di Boulder in Colorado.

Il secondo gruppo, il quale si è rifugiato nella desolata Las Vegas in Nevada, è sotto la morsa di ferro del misterioso e sinistro Randall Flagg, un essere dotato degli stessi poteri di Mother Abigail che vuole sfruttarli per dominare su tutta la vita sopravvissuta alla pandemia.

Sebbene questi due gruppi siano così distanti tra loro sono destinati a incontrarsi e a darsi battaglia, non solo in nome della sopravvivenza ma anche per decidere le sorti del mondo.

Rispetto ai precedenti rappresentazioni della rielaborazione della figura del Diavolo di cui avevamo trattato, il personaggio di Randall Flagg è quello che si avvicina di più alla rappresentazione tradizionale del Diavolo, in quanto abbraccia interamente la sua oscurità usando il suo carisma e i suoi poteri per compiere delle azioni riprovevoli all'interno del suo ambiente narrativo e non mostrando alcun segno di una caratteristica positiva della sua personalità, ma evitando di diventare una carattere piatto e stereotipato.

Questa forte similitudine con la rappresentazione tradizionale del Diavolo, non impedisce a questo personaggio di essere tridimensionale e di prendere alcuni elementi presenti all'esterno del suo ambiente narrativo e di includerli nella sua caratterizzazione, diventando una figura attuale e moderno, come avevano fatto in precedenza John Milton e Michail Bulgakov nella caratterizzazione delle versioni del Diavolo.

Anche il celebre scrittore della letteratura horror Stephen King contribuisce enormemente nella rielaborazione di elementi esterni all'universo narrativo del suo personaggio, creando una figura che capace di portare con sé le influenze extradiegetiche dell'universo narrativo⁴⁰, usando come elementi di ispirazione le figure dei serial killer e i personaggi dei racconti di Lovecraft, per incarnare perfettamente l'idea di un essere malvagio e misterioso capace di compiere atroci delitti, fornendo allo stesso tempo al lettore i primi input sulla vera natura di questo personaggio e su come agirà all'interno del suo universo narrativo.

Una caratteristica che la figura di Randall Flagg condivide con Lucifer Morningstar è la trasposizione loro formato letterario a quello multimediali, rispettivamente la miniserie del 1994 diretta da Mick Garrise "*L'Ombra dello Scorpione*"⁴¹ e il remake del 2020 ideato da Josh Boone e Benjamin Cavell "*The Stand*"⁴², ma a differenza della figura di Lucifer la caratterizzazione di Flagg non è limitata solamente a questi semplici adattamenti.

Infatti, il personaggio di Randall Flagg è una figura prevalentemente presente in gran parte opere di Stephen King, a cominciare dalla sua prima apparizione nel poema "*The Dark Man*"⁴³ e nel romanzo fantasy "*Gli occhi del drago*"⁴⁴, per poi diventare l'antagonista principale nella saga

⁴⁰Matthew Jackson, " The Untold Truth Of Randall Flagg From The Stand", *Looper*, 20 Settembre 2019, <https://www.looper.com/167026/the-untold-truth-of-randall-flagg-from-the-stand/> (ultimo accesso il 10/06/2022)

⁴¹ *L'Ombra dello Scorpione* (ABC, 1994).

⁴² *The Stand* (Paramount+, 2020).

⁴³ Stephen King , *The Dark Man*, Cemetery Dance Publications , Baltimore, 2013.

⁴⁴ Stephen King , *Gli occhi del drago*, Sperling & Kupfer, Milano, 2014.

letteraria "*La Torre Nera*"⁴⁵ sotto il nome di fino a comparire come figura di riferimento in "*Cuori in Atlantide*"⁴⁶ e "*La scatola dei bottoni di Gwendy*"⁴⁷.

La presenza metatestuale⁴⁸ di questo personaggio non solo riesce a garantire caratterizzazione sempre più complessa arricchendola di nuovi elementi distintivi della sua interiorità ed evitando il rischio di un appiattimento della sua rappresentazione all'interno del contesto narrativo.

Ma riesce a creare un forte rapporto di fidelizzazione con il lettore stimolandolo a ripercorrere gli eventi narrativi che hanno portato quel carattere ad assumere quei atteggiamenti e quella tipo di mentalità all'interno del suo universo narrativo, instaurando allo stesso tempo un rapporto affettivo nei confronti prodotti letterari legati alla sua figura.

⁴⁵ Stephen King , *La Torre Nera*, Sperling & Kupfer, Milano, 2015.

⁴⁶ Stephen King , *Cuori in Atlantide*, Sperling & Kupfer, Milano, 2000.

⁴⁷ Richard Chizmar, Stephen King , *La Scatola dei bottoni di Gwendy*, Sperling & Kupfer, Milano, 2000.

⁴⁸ Cornelia Lippert, "The Walkin Dude Randall Flagg in Stephen King's post-apocalyptic epic *The Stand*", in *A Language Spoken in Tongues: Essays in the Transcultural Gothic*, 2012, pp. 45 - 58, https://doi.org/10.1163/9789004399419_005 (ultimo accesso il 10/06/2022) .

CAPITOLO 2: Il Viaggio verso la Luce

2.1 L'Innominato ("*I Promessi Sposi*" di Alessandro Manzoni)



L'Innominato, illustrazione di Francesco Gonin, Alessandro Manzoni, *I Promessi Sposi*, 1840

Scritta nel 1840, l'opera definitiva del celebre scrittore Alessandro Manzoni racconta le tumultuose vicende dei giovani Renzo e Lucia, i quali a causa delle tremende macchinazioni del nobile don Rodrigo, intento a impedire le loro nozze per poter sedurre la giovane ragazza e vincere una scommessa fatta con un suo parente, sono costretti a fuggire nella loro città d'origine nella speranza di sfuggire dalle grinfie del nobile e avere la possibilità di convogliare a nozze.

Sfortunatamente, don Rodrigo viene a sapere della fuga dei due giovani innamorati e decide di chiedere aiuto all'Innominato, un nobiluomo tanto misterioso quanto crudele e spietato, per poter rapire Lucia e portarla da lui.

Attraverso uno stratagemma gli uomini dell'Innominato riescono a rapire la giovane Lucia e a condurla nella sua dimora per consegnarla a don Rodrigo, ma durante un colloquio con la prigioniera il terribile signore inizia a provare una profonda angoscia nel suo animo, portandolo a dubitare sulla condotta delle sue azioni.

Questo tumulto interiore, insieme a un evento improvviso che avrà un'enorme impatto sulla sua coscienza, saranno degli elementi fondamentali non solo per decidere il destino della fanciulla ma

saranno fondamentali per spingere l'Innominato a compiere un viaggio interiore che lo condurrà alla redenzione.

Una delle particolarità che hanno reso l'Innominato un personaggio così complesso e ben costruito, non è solamente per la sua capacità di incorporare gli elementi extradiegetici più influenti, prendendo come esempio le influenze dei romanzi gotici sulla sua rappresentazione, per garantirgli una raffigurazione ben delineata sulla tipologia di personaggio di appartenenza all'interno del suo contesto narrativo, come evidenziato in questo passaggio dove viene presentato per la prima volta⁴⁹:

"Abbiamo detto che don Rodrigo, intestato più che mai di venire a fine della sua bella impresa s'era risoluto di cercare il soccorso d'un terribile uomo. Di costui non possiamo dare né nome, né cognome, né titolo [...] Fare ciò ch'era vietato dalle leggi, o impedito da una forza qualunque; esser arbitro, padrone negli affari altrui, senz'altro interesse che il gusto di comandare; esser temuto da tutti, aver la mano da coloro ch'eran soliti averla dagli altri; tali erano state in ogni tempo le passioni principali di costui.⁵⁰"

O l'incredibile lavoro di costruzione caratteriale effettuato dall'autore, il quale riesce a tirare fuori tutta la complessità della sua caratterizzazione attraverso un'osservazione diretta e precisa della sua interiorità.

Ma per fatto che ha attraversato un arco narrativo che gli ha permesso di evolversi interiormente come personaggio e di arricchire ulteriormente la sua caratterizzazione attraverso le molteplici sfide che si sono presentate durante lo svolgimento degli eventi narrativi, grazie alla strutturazione dell'opera letteraria in linee narrative secondarie che si sono sviluppate e interconnesse tra di loro permettendo un vasto margine d'azione per favorire l'interazione tra il carattere e l'ambiente circostante tramite la metanarrazione⁵¹.

L'arco narrativo in questione è definito un arco di redenzione, ossia un viaggio narrativo che un personaggio deve affrontare per poter ottenere il perdono o il riscatto per le loro colpe causato da un loro difetto fatale o da un errore commesso in passato.

⁴⁹ Rodolfo Macchioni Jodi, "Dal Romanzo Gotico al Romanzo Storico Italiano", in *Italianistica: Rivista di letteratura italiana*, Vol. 23 No. 2/3, Maggio/Dicembre 1994, p.398,

<https://www.ezproxy.unibo.it/login?url=https://www.jstor.org/stable/23933724> (ultimo accesso 28 maggio 2022).

⁵⁰ Alessandro Manzoni, Ferruccio Ulivi (a cura di), *I Promessi Sposi*, Newton Compton Editori, Roma, 2004, pp. 297 - 298.

⁵¹ Robert McKee, *Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura per il cinema e la fiction tv*, International Forum Edizioni, Roma, 2000, pp. 348 - 358.

Come il viaggio dell'eroe, anche questa struttura narrativa spinge il personaggio a compiere delle determinate azioni e affrontare delle sfide che metteranno a dura prova la sua caratterizzazione per raggiungere il suo obiettivo, cambiando radicalmente la sua visione del mondo e su se stesso⁵².

Ciò che rende peculiare l'utilizzo di questo arco all'interno del testo narrativo, non è solamente l'attenzione dell'autore verso questo personaggio secondario come archetipo del espiatore e come strumento per far comprendere ai lettori i temi più cari del periodo storico – culturale di appartenenza, ossia il Romanticismo⁵³.

Ma il fatto che questa tipologia di struttura narrativa riesca a collegarsi con la linea narrativa principale grazie alla reazione causa effetto scatenata dalle azioni della figura dell'Innominato (l'accordo stabilito con don Rodrigo, il rapimento il colloquio con Lucia, il tumulto interiore dell'Innominato e il successivo pentimento, l'incontro e il perdono ricevuto dal Cardinale Borromeo e la liberazione della ragazza dalla sua prigionia) che riesce a portare avanti tutta la successione degli eventi del contesto narrativo⁵⁴.

Inoltre, questo arco di redenzione permette alla figura dell'Innominato di incarnare perfettamente i valori cristiani del perdono e della redenzione che l'autore voleva trasmettere al lettore del suo periodo storico come insegnamento sociale e culturale, descrivendo con precisione e realismo il tumultuoso viaggio interiore verso la redenzione, partendo dalla sua descrizione fisica e psicologica che presenta al lettore un carattere contraddizioni, in cui è possibile notare alcuni pregi che rendono possibile una relazione di empatia con il personaggio, quali l'intelligenza, il coraggio e la mentalità fuori dagli schemi però, utilizzati a scopi malvagi all'interno del contesto narrativo⁵⁵.

Fino ad arrivare al rapimento e al colloquio con Lucia dove la sua purezza e la sua completa fedeltà alla misericordia divina mettono a dura prova le convinzioni dell'Innominato, il quale per la prima volta deve mettere in discussione il suo agire e affrontare a viso aperto la gravità delle sue azioni⁵⁶.

⁵² Christopher Vogler, *Il Viaggio dell' Eroe La struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, Roma, Dino Audino editore, 2010, p.26.

⁵³ A. Manzoni, Ferruccio Ulivi (a cura di), *op. cit.*, pp. 25 - 27.

⁵⁴ R. McKee, *op. cit.*, pp. 204 - 211.

⁵⁵ Romano Luperini, " Il tiranno, l'Innominato e la modernità di Manzoni", *laletteraturaenoi.it*, 4 Aprile 2013, <https://laletteraturaenoi.it/2013/04/04/il-tiranno-l-innominato-e-la-modernita-di-manzoni> (ultimo accesso 26/05/2022)

⁵⁶ Anna Rita Rossi, " Alessandro Manzoni, "I Promessi Sposi" e il personaggio dell'Innominato ", *Librarsi*, 7 Marzo 2022, <https://www.librarsi.net/manzoni-promessi-sposi-innominato> (ultimo accesso 26/05/2022)

Infine, il viaggio intrapreso dall'Innominato per raggiungere il Cardinale Borromeo e placare le sue angosce i suoi sensi di colpa è l'ultima impresa che il personaggio deve affrontare per riuscire a diventare una persona nuova e segnare in maniera il suo destino e quello di Lucia, la quale sarà liberata dal nobile dopo che quest'ultimo abbia ricevuto il perdono dal Cardinale e fatto voto di rinunciare alla sua vita di criminalità e di lasciare libera la ragazza, la quale sarà fondamentale per la risoluzione della linea narrativa principale⁵⁷.

⁵⁷ *Ivi*, pp. 313 - 356.

2.2 Zuko ("Avatar: La Leggenda di Aang" di Michael Dante DiMartino and Bryan Konietzko)



Avatar: La Leggenda di Aang (Nickelodeon, 2005- 2008)

Ambientato in un mondo fantastico di ispirazione orientale, dove la popolazione è divisa in quattro nazioni ognuna corrispondente a uno dei quattro elementi (acqua, terra, fuoco e aria) e alcune persone hanno capacità di dominare uno degli elementi e manipolarli a proprio piacimento, utilizzandoli come arti marziali.

Sfortunatamente la nazione del fuoco governata dal suo spietato signore Ozai, ha deciso di dichiarare guerra agli altri popoli per poter espandere i loro territori e dominare su tutto il mondo conosciuto e solo l'Avatar, un individuo capace di dominare tutti i quattro elementi, può sventare questa minaccia.

Aang, un ragazzo proveniente dalla nazione dell'aria e ultimo sopravvissuto della sua gente, possiede queste straordinarie capacità e insieme al suo gruppo di amici si metterà in viaggio per sconfiggere la nazione del fuoco e a riportare la pace su tutte le altre terre.

Ma sulle tracce del giovane Avatar c'è Zuko, il figlio del signore del fuoco Ozai ma che a causa della sua opposizione per i metodi imperialistici e le ambizioni spietate del padre è stato sfregiato da quest'ultimo in combattimento e mandato in esilio come punizione, che intende catturarlo per potersi riscattare agli occhi del genitore e riacquisire il suo onore macchiato dall'onta del esilio.

Ma durante la questa sua caccia spietata all'Avatar, il giovane principe aprirà gli occhi sulla vera natura di suo padre, e grazie all'insegnamento di suo zio e gli scontri con Aang imparerà ben presto

il valore dell'amicizia e sull'importanza di scegliersi il proprio destino, decidendo di stare dalla sua parte e a contribuire a riportare la pace in tutte le quattro nazioni.

Come l'Innominato anche la figura di Zuko inizia come un personaggio antagonista che attraverso una serie di vicissitudini e rivelazioni su se stesso, si discosta dai suoi propositi malvagi per fare ammenda delle proprie azioni aiutando i protagonisti a raggiungere i loro obiettivi, ma la particolarità che differenzia ulteriormente questi due caratteri è il fatto che l'arco di redenzione di Zuko non punta a fornire al proprio pubblico un insegnamento morale, ma cerca di approfondire in maniera accurata i fattori psicologici e le interazioni con gli altri personaggi che hanno portato quel personaggio ad assumere quegli atteggiamenti e il tipo di percorso intrapreso per poter prendere le redini della propria vita⁵⁸.

Infatti, più di una volta all'interno della serie ci viene mostrato come il carattere tossico e dominante del padre di Zuko abbia influito in maniera profonda e psicologica sul suo obiettivo di catturare l'Avatar per poter ottenere l'approvazione paterna, attraverso l'utilizzo dei flashback e il modo di reagire all'interno del suo ambiente narrativo⁵⁹.

Ma attraverso gli innumerevoli confronti con gli altri personaggi, i primi tra tutti è il suo zio Iroh il quale si dimostrerà una sorta di figura paterna positiva durante il proseguimento, e le continue intersezioni tra la sua linea narrativa e quello dei personaggi principali che influenzano in maniera sottile e significativa la modalità di sviluppo dell'intera struttura narrativa, il carattere di Zuko ha modo di confrontarsi con il passato e con il presente, decidendo di intraprendere una strada diversa da quella imposta e allo stesso tempo scrollandosi di dosso il preconetto della nemesi in continuo antagonismo con i protagonisti principali⁶⁰, come specificato dalla celebre editor e coach writing Rachel May nel suo sito letterario "*Golden May*":

"As a redemption story, Zuko's arc is so successful because he authentically and believably changes and grows from 'bad' to 'good'. After watching him struggle for so long to do the right thing, we're all cheering at the end when he finally learns that honor comes from doing the right thing (overcoming his Internal Obstacle) and by doing so, receives love from his new friends and

⁵⁸Ian Krietzberg, "Avatar: 15 Reasons Zuko's Character Arc Is A Masterpiece", *Screen Rant*, 3 Giugno 2020, <https://screenrant.com/avatar-zuko-character-arc-masterpiece> (ultimo accesso 26/05/2022)

⁵⁹Dr. Carol Panetta, " Avatar: The Last Airbender: A Psychoanalytic Review Or How a Kids' Show Can Teach Analysis ", *Boston Graduate School of Psychoanalysis*, 4 Dicembre 2016, <https://bgsp.edu/avatar-the-last-airbender/> (ultimo accesso 26/05/2022)

⁶⁰John Maher, "The Best Redemption Arc in Television History, Examined ", *The Dot + line*, 23 Giugno 2017, <https://dotandline.net/prince-zuko-fiery-redemption-> (ultimo accesso 26/05/2022)

family—achieving his internal goal the exact opposite way than he had intended. We understand why he made bad choices, we understand his struggle at every decision point, and we triumph with him as he discovers his own identity. We learn with him through his change."⁶¹

Anche la continua espansione del formato multimediale dell'universo narrativo di Zuko in contesti letterari, fumettistici, oppure prodotti dal *Fandom*, la comunità di appassionati della serie animata, contribuiscono in maniera significativa allo sviluppo del suo personaggio, arricchendolo con nuove informazioni riguardanti il suo background o testarlo con nuovi ostacoli per poter proseguire e mutare interiormente⁶².

⁶¹ Rachel May, "The Power of Redemption", *Golden May*, 29 giugno 2020, <https://goldenmayediting.com/redemption-arc-zuko> (ultimo accesso 26/05/2022)

⁶² Alex Barasch, "The Stunning Second Life of “Avatar: The Last Airbender” ", *The New Yorker*, 5 Luglio 2020, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-stunning-second-life-of-avatar-the-last-airbender> (ultimo accesso 26/05/2022)

CAPITOLO 3: Esaminando l'abisso

3.1 Humbert Humbert ("*Lolita*" di Vladimir Vladimirovič Nabokov)



Lolita (Stanley Kubrick , 1962)

Il celebre capolavoro dello scrittore Vladimir Vladimirovič Nabokov narra dell'insana passione di un professore trentasettenne di letteratura francese di Humbert Humbert verso la sua figliastra di dodici anni Dolores Haze, più conosciuta con il soprannome Lolita, e di come questo struggimento morboso lo abbia spinto a chiedere in moglie la madre di Lolita in modo da rimanere insieme alla giovane ragazza .

Dopo la morte accidentale della madre di Lolita, il professore può dare libero sfogo alla perversa ossessione per la figliastra approfittando del continuo girovagare della coppia ed evitando di stare nello stesso posto per evitare sospetti sulla vera natura dell'uomo.

Dopo un lungo periodo di continui viaggi il rapporto tra Humbert e la giovane Lolita iniziano a deteriorarsi a causa dell'ossessione dell'uomo verso e del desiderio della ragazza di vivere una vita normale, finché un giorno Lolita riesce a sfuggire all'uomo mettendo in moto una serie di eventi che porteranno la ragazza e il professore a un drammatico epilogo.

Publicato nel 1955 e liberamente ispirato al caso di abusi sessuali e di sequestro della giovane Florence Sally Horner per mano del cinquantenne Frank La Salle nel 1948⁶³, "*Lolita*" ha suscitato

⁶³ Annalisa Lo Monaco, "Sally Horner: la Drammatica Storia della Ragazza che ispirò Lolita", *Vanilla Magazine*, 13 Maggio 2021, <https://www.vanillamagazine.it/sally-horner-la-drammatica-storia-della-ragazza-che-isi-ro-lolita-a/> (ultimo accesso il 10/06/2022)

molto scalpore a causa della sua rappresentazione diretta di alcune tematiche molto controverse, prima tra tutte la pedofilia, e il fatto che a narrare la vicenda sia il personaggio principale Humbert Humbert⁶⁴.

Attraverso una struttura narrativa che inizia dall'infanzia del personaggio principale, il quale cerca di spiegare l'origine delle sue deviazioni sessuali, fino ad arrivare all'incontro fatale con Lolita, la fuga e la seguente successione di eventi che lo porteranno a finire in carcere per omicidio, il lettore⁶⁵ è testimone diretto della crescente ossessione dell'uomo verso la giovane, osservando con estrema perizia come la passione scabrosa del professore nei confronti della sua figliastra riesca influenzare pesantemente il suo modo di pensare e di agire all'interno del suo ambiente narrativo.

In questo frangente il rapporto di empatia e di immedesimazione tra il lettore e il personaggio può risultare molto difficoltosa, in quanto la morbosa attrazione di Humbert Humbert non è socialmente accettabile⁶⁶ e non ha alcun elemento redentore che possa spingere il lettore a essere comprensivo e simpatizzante nei confronti di questo carattere.

Ma secondo la *Ethical Criticism of Art*, ossia il dibattito tra i diversi ambiti culturali sulla legittimità morale dell'interpretazioni svolta da qualsiasi opera artistica o di intrattenimento e della valutazione estetica basate sull'aspetto etico delle produzioni culturali, incluse quelle letterarie, esistono alcune modalità in cui il lettore può relazionarsi con un personaggio o un'opera considerata controversa⁶⁷.

Nel caso di Humbert Humbert la modalità utilizzata dal lettore per poter costruire un rapporto di empatia è Immoralismo, ossia l'idea che esistano delle opere o personaggi il cui difetto morale facciano parte del giudizio estetico positivo⁶⁸.

Secondo questa modalità, la caratteristica che rende questa figura controversa può permettersi di stringere un tipo di accordo con il lettore, in quanto fa parte di una valutazione estetica positiva in

⁶⁴ Donald Malcolm, "Lo, the Poor Nymphet", *The New Yorker*, 1 Novembre 1958, <https://www.newyorker.com/magazine/1958/11/08/lo-the-poor-nymphet> (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁶⁵ Stephen Metcalf, "Lolita at 50: Is Nabokov's masterpiece still shocking?", *Slate*, 19 Dicembre 2005, <https://slate.com/culture/2005/12/the-disgusting-brilliance-of-lolita.html> (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁶⁶ Vladimir Vladimirovič Nabokov, *Lolita*, Adelphi, Milano, 1996, p.9.

⁶⁷ WASHOE (Marco Ferrero), "Lolita – Vladimir Nabokov", *Aquile Solitarie*, 19 Agosto 2021, <https://aquilesolitarie.altervista.org/lolita-vladimir-nabokov/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁶⁸ Andrea Bernardelli, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Carocci, Roma, 2017, pp. 32 – 33.

cui considera questo difetto morale un modo per conoscere qualcosa di sconosciuto e di cui non si ha una conoscenza diretta, nonostante il lettore possa disapprovarla⁶⁹.

Secondo il professore di Semiotica dell'Università di Perugia Andrea Bernardelli:

*"Il valore estetico in sostanza coincide qui con un incremento cognitivo del soggetto che fruisce l'opera; nel caso di un'opera d'arte che presenti aspetti immorali l'incremento di conoscenza consiste da un lato, nel fatto che ci mette di fronte a nuove o a differenti prospettive sulle cose, mettendo in discussione le nostre credenze apparentemente assodate, mentre dall'altro un'opera immorale ci propone una maggiore comprensione di che cosa siano relativamente il bene e il male, attraverso l'osservazioni di eventi o azioni che riguardano situazioni estreme."*⁷⁰

⁶⁹ A. Bernardelli, *op.cit.*, pp. 32 – 33.

⁷⁰ *Ibidem*, pp. 32 – 33.

3.2 Joe Goldberg ("*You*" di Greg Berlanti e Sera Gamble)



You (Netflix, 2018-)

Tratto dall'omonima serie letteraria di Caroline Kepnes, "*You*"⁷¹, la serie televisiva racconta le vicende del giovane librario Joe Goldberg, un uomo apparentemente tranquillo che è alla continua ricerca di una persona da amare con tutto se stesso, ma che in realtà è uno stalker spietato che pur di rimanere insieme alla persona amata e conquistare il cuore farebbe qualsiasi cosa, incluso commettere un omicidio o perseguitare le persone più vicine all'oggetto del suo desiderio.

Come nel caso di Humbert Humbert in "*Lolita*", anche Joe Goldeberg in cui lo spettatore trova molta difficoltà a creare un rapporto di empatia a causa del suo comportamento sociopatico e ossessivo, ma anche in questo caso le caratteristiche controverse del protagonista di "*You*" fanno parte di una valutazione estetica positiva del suo formato televisivo, in quanto permette allo spettatore di conoscere in maniera diretta la mente di uno stalker e il suo modo di interagire con le vittime delle sue ossessioni.

Ma la differenza più significativa di questi due caratteri è racchiusa nei loro background, in particolare sulle origini di questi comportamenti amorali.

Infatti, se in "*Lolita*" l'infanzia del personaggio principale non cerca di giustificare il suo comportamento e facendo solo una presupposto sull'origine della deviazioni sessuali concentrandosi sugli effetti della sua ossessione morbosa nel presente, nella serie televisiva "*You*" il passato di Goldberg segnato dalla mancanza

⁷¹ Caroline Kepnes, *You*, Mondadori, Roma, 2017

di un esempio di un sano rapporto affettivo, non solo riesce a creare un rapporto di empatia con lo spettatore basata sulla comprensione per i suoi comportamenti⁷².

Ma riesce a essere un fattore essenziale nel proseguimento della linea narrativa principale della serie televisiva, dove Joe Goldberg dovrà confrontarsi con questo aspetto durante il suo confronto con il suo lato più oscuro per trovare l'origine di questi comportamenti e porre un freno inibitorio⁷³.

Un'altra differenza che distingue in maniera sostanziale questi due personaggi è che nella serie televisiva "You", approfondita in maniera più incisiva nel soggetto letterario, la moralità di Joe Goldberg è sempre messa a confronto con quelle degli altri personaggi che alcune occasioni dimostrano di possedere gli stessi comportamenti riprovevoli, se non peggiori, del protagonista⁷⁴.

In questo modo lo spettatore può avere una tendenza ad assumere un portamento più comprensivo e simpatetico nei confronti di Goldberg, in quanto riesce a mettere in luce gli aspetti più oscuri che caratterizzano il comportamento degli altri personaggi, quali l'ossessione per l'apparenza e l'ipocrisia, e che toccano anche il nostro di vedere e di vivere i nostri rapporti umani⁷⁵.

Come viene spiegato dal professore Adam Kotsko nel suo saggio sulla figura del sociopata nella nostra cultura popolare:

*"As a kind of folk social analysis, then, the fantasy of the sociopath seems to be fairly serviceable. On the level of possible response to a broken society, however, it seems much less promising, because nearly all the points of identification it offers serve to reinforce the social system."*⁷⁶

⁷²Candice Frederick, "The Perfect Villain That Romance Built: Joe Goldberg on 'You'", *Psycom*, 17 Agosto 2020, <https://www.psycom.net/the-perfect-villain-that-romance-built-joe-goldberg-on-you/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁷³Julia Naftulin, "'You' fans think Joe is a psychopath, but mental health experts say they're wrong", *Insider*, 14 Gennaio 2020, <https://www.insider.com/is-joe-from-you-psychopath-mental-health-experts-say-no-2020-1> (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁷⁴ *Ibidem*, pp. 32 – 33

⁷⁵ *Ibidem*, pp. 32 – 33

⁷⁶ Adam Kotsko, *Why We Love Sociopaths: A Guide to Late Capitalist Television*, United Kingdom, John Hunt Publishing, 2012, p.94.

CAPITOLO 4: Il Male si rinnova

4.1 Megatron ("*Transformers Prime*" di Jeff Kline, Alex Kurtzman e Roberto Orci)



Transformers Prime (The Hub, 2010-2013)

In un lontano pianeta popolato da organismi robotici in grado di assumere le sembianze di qualsiasi veicolo è in corso una brutale guerra per il controllo della loro terra natale tra gli eroici *Autobot* guidati dall'intrepido Optimus Prime e dai feroci *Decepticons*, i quali sono governati dal terribile Megatron, il quale un tempo era il migliore amico del leader degli *Autobot* ma a causa della sua sete di potere a trasformato radicalmente questa amicizia in odio e causando un terribile conflitto che ha portato il loro mondo sull'orlo della distruzione.

Costretti a fuggire dal loro pianeta ormai incapace di supportare la vita per via dei lunghi e devastanti combattimenti, i due eserciti si rifugiano sulla Terra alla ricerca di fonti di energia alternative per poter sopravvivere, riprendendo inesorabilmente i combattimenti e cercando di porre fine alla guerra una volta per tutte con ogni mezzo necessario, mentendo allo stesso tempo la segretezza della loro esistenza agli umani che popolano il pianeta.

Basata sull'omonima serie di giocattoli firmata Hasbro e dalla seguente serie animata prodotta nel 1984, "*Transformers Prime*" è l'esempio concreto come il riadattamento di un prodotto audiovisivo abbia un profondo impatto sulla caratterizzazione dei personaggi all'interno del proprio contesto

creativo a partire dalla figura di Megatron⁷⁷, il quale da semplice personaggio malvagio che vuole semplicemente conquistare l'universo è diventato un antagonista complesso e determinato a utilizzare qualsiasi metodo necessario per poter realizzare le sue ambizioni.

In particolare, la serie animata del 1984 è caratterizzata da una rappresentazione molto semplice e basilare della figura dell'antagonista e della sua semplice concezione di bene e male per permettere a una fascia di pubblico più giovane di riconoscere e comprendere più facilmente la tipologia di contenuti audiovisivi proposti e di identificare in modo più immediato i personaggi appartenenti a quel determinato contesto narrativo, così da poter sfruttare il suo marchio attraverso operazioni di merchandising⁷⁸, quali la vendita di giocattoli e accessori legati al nome della serie, e adattarli in diversi formati multimediali in modo da aumentare il numero di spettatori interessati al prodotto e di fortificare il legame tra questi e il prodotto audiovisivo di riferimento⁷⁹.

Per quel che riguarda "*Transformers Prime*", la figura di Megatron subisce un notevole approfondimento della sua caratterizzazione trattando con maggiore maturità le sue origini e le motivazioni principali che lo hanno spinto a compiere quelle determinate scelte all'interno del suo contesto narrativo⁸⁰, come per esempio il suo passato da gladiatore e combattente per la libertà e l'uguaglianza tra le classi sociali più basse del suo pianeta natale fino alla sua corruzione causata dalla sete di potere che ha condannato la sua specie a una continua e devastante guerra perenne, oltre a danneggiare in maniera irreparabile il suo rapporto di amicizia con Optimus Prime diventando il suo più grande nemico.

Questo fattore, incluso una rappresentazione esplicita delle azioni violente compiute da Megatron nel corso degli svolgimenti degli eventi narrati, hanno permesso di creare non solo un personaggio complesso e pieno di sfaccettature, ma hanno creato un terreno fertile per rinnovare il rapporto di familiarità⁸¹ con il pubblico cresciuto con la versione del 1984 del prodotto audiovisivo, e di creare

⁷⁷ Henry Jenkins, "La vendetta dell'unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling", *Link. Idee per la televisione*, n. 9, 2010, pp. 25-28

⁷⁸ Andrew Farago, *Totally Awesome The Greatest Cartoons of the Eighties*, San Rafael, California, Insight Editions, 2007, pp. 63-69.

⁷⁹ Christian Uva, Vito Zaggarro (A cura di), *Le storie del cinema. Dalle origini al digitale*, Carrocci editore, Roma, 2020, pp. 387 - 389 .

⁸⁰ Robert McKee, *Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura per il cinema e la fiction tv*, International Forum Edizioni, Roma, 2000, pp. 103 -111.

⁸¹ Federico Zecca, *Cinema Reloaded. Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale*, Mimesis Edizioni, Milano, 2000, pp. 16 -21.

allo stesso tempo delle nuove interazioni con una fascia di pubblico più diversificata e aperta verso le nuove proposte multimediali⁸² e alla rappresentazione di tematiche molto profonde quali la guerra, la violenza e la disuguaglianza sociale.

⁸²Frank Kelleter, " From Recursive Progression to Systemic Self-Observation: Elements of a Theory of Seriality" *The Velvet Light Trap*, n. 79, 2017, pp. 100 -102.

4.2 Hordak ("She – Ra e le principesse guerriere" di Noelle Stevenson)



She-Ra e le principesse guerriere (Netflix, 2018-2020)

Su *Etheria* si sta combattendo una feroce guerra per il controllo del pianeta tra l'Alleanza della Principessa, un gruppo ribelle che combatte per la libertà di *Etheria* composto da ragazze che possiedono dei poteri straordinari, e dal terribile esercito dell'Orda guidato del tirannico Hordak, il quale era un clone di ambizioso conquistatore che lo abbandonò appena scoprì che possedeva dei difetti genetici e da allora cercò un modo per contattarlo attraverso la conquista del pianeta e dei suoi preziosi artefatti.

Quando Adora, una ragazza orfana reclutata dall'Orda come soldato, acquisisce degli incredibili poteri attraverso una spada mistica che gli permette di trasformarsi nella potente She-Ra e viene a conoscenza delle terribili azioni compiute da Hordak, decide di allearsi con il gruppo ribelle dell'Alleanza della Principessa per fermare le sue ambizioni e ristabilire la pace su *Etheria*.

Come nel caso di Megatron in "*Transformers Prime*" anche la figura di Hordak ha subito dei profondi cambiamenti nella sua caratterizzazione a causa del riadattamento del formato audiovisivo originale che ha permesso di approfondire alcuni elementi della sua interiorità e del suo background

per avvicinarsi in maniera significativa a un pubblico più maturo e attuale, attraverso una rappresentazione moderna e incisiva delle tematiche trattate all'interno del formato multimediale⁸³.

Infatti, rispetto al suo omonimo proveniente dalla serie animata originale prodotta nel 1985 e basata sulla celebre linea di giocattoli firmata Mattel⁸⁴, la figura di Hordak non è un semplice antagonista le cui azioni sono guidate dalla semplice sete di potere e da una malizia immotivata, ma è un carattere complesso le cui azioni derivano dal trauma dell'abbandono da parte del suo creatore a causa dei suoi difetti fisici e delle forti ripercussioni che questi hanno sulla sua autostima e il modo in cui gli altri lo percepiscono, spingendolo a compiere degli atti moralmente discutibili per poter placare il tormento interiore scaturito dai suoi dubbi interiori⁸⁵.

Questo fattore è ciò che differenzia la figura di Hordak con il carattere di Megatron, in quanto quest'ultimo è rappresentato dal suo contesto narrativo come un antagonista che ha assunto questo ruolo attraverso un percorso che lo allontanato dai suoi ideali di uguaglianza e lo hanno trasformato un essere spietato e assetato di potere, mentre per quel che riguarda Hordak è raffigurato come una sorta di figura tragica e tormentata dai fantasmi dell'abbandono e del disgusto della sua esteriorità che è spinta a compiere azioni malvagie per trovare una validazione del suo essere,⁸⁶ facendo il mondo che pubblico odierno composto principalmente da giovani in età adolescenziale si riconosca in questa figura grazie alla sua capacità di incorporare le tematiche del accettazione di sé e del abilismo attraverso i suoi vissuti, la sua modalità di azione all'interno del suo ambiente narrativo e il suo sviluppo interiore⁸⁷.

⁸³Roberta Pearson, "World-Building Logics and Copyright The Dark Knight and the Great Detective", in Marta Boni (ed), *World Building Transmedia, Fans, Industries*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2017, pp. 111 – 113.

⁸⁴A. Farago, op.cit., pp. 34-37.

⁸⁵Teija Tulinen, "Images of Evil: Comparison of Main Villain Representation In Old (1985) and New (2018) She-Ra Animated series", *Jultika. University of Oulu Repository*, 25 Maggio 2020, pp. 10 – 27, <http://jultika.oulu.fi/Record/nbnfioulu-202005212122> (ultimo accesso il 10/06/2022)

⁸⁶Renaldo Matadeen, "She-Ra and the Princesses of Power Makes a Twisted Change to Hordak", *CBR.com*, 6 Agosto 2019, <https://www.cbr.com/she-ra-and-the-princesses-of-power-hordak-changes/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁸⁷Laine Marshall, "She-Ra and the Princesses of Power: An Intersectional Analysis of a Modern Reboot", *Chapman University Digital Commons*, 12 Gennaio 2021, p.2, https://digitalcommons.chapman.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1491&context=cusrd_abstracts (ultimo accesso il 10/06/2022)

CAPITOLO 5: L'Enigma del Trickster

5.1 Beetlejuice ("Beetlejuice – Spiritello porcello" di Tim Burton)



Beetlejuice – Spiritello porcello (Tim Burton, 1988)

Stanchi e disperati dalla fastidiosa presenza dei Deetz, una ricca famiglia proveniente da New York che si è appena trasferita nella loro casa, i miti coniugi Maitland, i quali a causa di un mortale incidente stradale sono diventati dei fantasmi che infestano la loro abitazione, decidono di rivolgersi ai servizi dell'eccentrico e sinistro Beetlejuice, un Bio-Esorcista che può evocato solo ripetendo per tre volte il suo nome.

Nonostante la sua grande capacità di spaventare i viventi, Beetlejuice si rivelerà uno spirito tanto imprevedibile quanto pericoloso e sarà compito dei Maitland e della figlia dei Deetz, Lydia, a fermarlo una volta per tutte.

Diretto dal celebre regista statunitense Tim Burton e scritto dallo sceneggiatori Michael McDowell e Larry Wilson, il quale ha lavorato alla sceneggiatura del film cult degli anni Novanta *"La Famiglia Addams"*, il film *"Beetlejuice - Spiritello porcello"* è un chiaro esempio di

rappresentazione dell'archetipo del Trickster, in quanto il personaggio principale possiede le seguenti caratteristiche⁸⁸:

- Una modalità di azione improntata sull'utilizzo dell'astuzia e dell'inganno per poter raggiungere i suoi obiettivi.
- Un comportamento non conforme ai dettami sociali, utilizzato all'interno del contesto narrativo per mettere in evidenza e l'assurdità e l'idiosincrasia di alcuni aspetti della società.
- L'impronta prevalentemente comica del ruolo assunto all'interno del suo ambiente narrativo e della sua interazione con gli altri personaggi.

Queste caratteristiche principali che si evidenziano nel comportamento estremamente non conforme e ironico della figura di Beetlejuice e nella sua astuzia nel spingere i personaggi a permettergli di attraversare il mondo dei vivi ripetendo il suo nome per tre volte, sono così approfondite all'interno del contesto narrativo che il carattere principale non è relegato al semplice intermezzo comico, ma è una parte fondamentale per l'evoluzione degli eventi narrativi e della caratterizzazione dei personaggi.

Durante lo svolgimento della linea narrativa la figura di Beetlejuice è il fattore determinante per sovvertire in maniera in maniera drastica lo stato di passività in cui si trovano i personaggi⁸⁹, in particolare l'incapacità dei coniugi Maitland di spaventare la famiglia Deetz per ritornare allo stato di serenità antecedente alla loro morte e lo stato di alienazione e ossessione della morte da parte della giovane Lydia Deetz causato dalla sua incomprendimento e incommutabilità nel suo nucleo familiare.

Grazie alla sua capacità di stare al di fuori dei concetti prestabiliti e alterare in maniera significativa la realtà del suo ambiente, la figura di Beetlejuice riesce a mostrare le contraddizioni e il lato ironico di ogni elemento presente all'interno del contesto narrativo, come per esempio ironizzando in maniera grottesca sul tema della morte, dei cambiamenti che comporta e dei canoni dei film dell'orrore, riuscendo a creare un terreno fertile per lo sviluppo caratteriale degli altri personaggi⁹⁰.

Infatti, come viene specificato nel saggio di Jeffrey Andrew Weinstock nel suo saggio "*The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream*":

⁸⁸ Christopher Vogler, *Il Viaggio dell' Eroe La struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, Roma, Dino Audino editore, 2010, pp. 66 - 68.

⁸⁹ Jeffrey Andrew Weinstock, *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream*, London, Palgrave Macmillan, 2015, p. 238.

⁹⁰ J. A. Weinstock, *op.cit.*, p. 239.

*"Beetlejuice is not just a trickster himself, but is the embodiment of the trickster nature of the entire film, one in which the living characters are more ghoulish than the ghosts find themselves having to conduct exorcisms to expel the living, a trickster's inversion of classical horror movies – a variation on the reverse-haunting characteristic of a number of other comedy ghost film. [...] The trickster lurks at the boundaries of categories just as he transits doors and portals both physically and metaphorically. Beetlejuice doesn't just operate as a lewd and mischievous presence. He also inadvertently catalyzes a new order – one in which the dead couple and the morbid teenager find a happy ending."*⁹¹

Nel corso degli anni la figura di Beetlejuice ha subito numerosi cambiamenti della sua caratterizzazione riuscendo a mantenere gli elementi fondamentali della sua personalità permettendo di rendere questo personaggio attuale e riconosciuta da un pubblico sempre più vasto e variegato.

A cominciare dall'omonimo adattamento animato, in Italia è stato riadattato con il titolo *"In che mondo stai Beetlejuice?"*⁹² prodotto nel 1980, dove il personaggio principale ha perso l'utilizzo delle allusioni sessuali e dei suoi istinti estremamente violenti ma conservando la sua vena comica e irreverente in modo da arrivare a una fascia di pubblico più giovane, fino all'omonimo musical del 2018 scritto da Scott Brown e Anthony King e composto da Eddie Perfect, dove la figura di Beetlejuice possiede le stesse caratteristiche della sua controparte cinematografica ma con una profonda attenzione verso la sua interiorità che prima non era stata approfondita nel formato cinematografico⁹³, ossia il fatto che Beetlejuice desideri entrare nel mondo dei vivi per creare un rapporto di amicizia che allevi la sua solitudine, permettendo allo spettatore di vedere una parte più intima e umana del suo carattere⁹⁴.

⁹¹ Ivi, pp. 238 - 239.

⁹² *In che mondo stai Beetlejuice?* (ABC, 1989-1991; Fox Kids, 1991)

⁹³ Gillian Osswald, " It's Showtime: 7 Ways the Beetlejuice Broadway Musical Is Different from the Movie", *NYC. The Official Guide*, 23 Luglio 2019, <https://www.nycgo.com/articles/beetlejuice-broadway-movie-differences/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁹⁴ AA.VV. , *Beetlejuice: The Musical. An in the Depth Study Guide* , Washington D.C. , The National Theatre, 2018, pp. 8 - 9.

5.2 Dionisio ("*Le Baccanti*" di Euripide)



Le Baccanti (Antonio Calenda, 2012)

Scritta dal celebre Euripide tra il 407 ed il 406 a.C. la tragedia racconta del conflitto tra il re di Tebe Penteo e il Dio del vino e dell'ebbrezza Dionisio, il quale vuole affermare la sua divinità attraverso l'iniziazione del suo culto e punire il re e la sua famiglia per aver messo in dubbio la sua natura divina.

Questo conflitto diventerà sempre più aspro quanto le Baccanti, ossia le donne della città di Tebe diventate seguaci del culto di Dionisio e che sono caratterizzate da un comportamento erratico causata dall'ebbrezza indotta dalla divinità, causeranno dei disordini così allarmanti che costringeranno Penteo a prendere dei seri provvedimenti a riguardo ma che lo porteranno inevitabilmente a una fine cruenta che ribalterà le sorti della contesa.

La figura di Dionisio condivide con Beetlejuice le stesse caratteristiche tipiche dell'archetipo del Trickster, in particolare la loro tendenza ad andare oltre i confini e i preconcetti stabiliti dalla società sul modo di interagire con l'ambiente circostante e la loro capacità di sovvertire con i loro poteri e il loro essere l'ordine del loro contesto narrativo⁹⁵.

Ma ciò che differenzia in maniera significativa questi due personaggi è il fatto che le azioni sovversive di Dionisio siano molto più improntate sulla riflessione del contesto sociale e culturale

⁹⁵ C. Vogler, *op.cit.*, pp. 66 - 68.

dell'ambiente in cui è stata creata l'opera rispetto alla modalità di azione di Beetlejuice, in quanto la tragedia cerca di illustrare in maniera approfondita il clima di tensione che stava attraversando la società dell'Antica Grecia e per criticare in maniera diretta la mentalità culturale di quel contesto storico.

In particolare, la tragedia di Euripide intendeva mostrare tramite una similitudine del conflitto tra Penteo e Dionisio l'impatto devastante che gli ultimi anni della guerra del Peloponneso avevano inflitto al sistema sociale delle città greche, nello specifico la città di Atene, e del successivo crollo dei valori e delle speranze in cui reggeva la società, attraverso il contrasto tra i diversi modelli ideologici alternativi e interessi militari - politici delle *polis*, e della seguente successione di disastri che avevano caratterizzato quel periodo storico come la pestilenza del 430 a.C. che aveva messo in ginocchio la città ateniese e la disastrosa campagna di spedizione in Sicilia svoltasi tra 415 e il 413 a.C.⁹⁶.

Anche la critica da parte dell'autore nei confronti della mentalità del suo periodo storico in particolare la contestazione verso un tipo di cultura dedicata a gruppo ristretto e privilegiato di intellettuali e di cittadini appartenenti a una classe sociale più elevata⁹⁷, contribuisce enormemente all'approfondimento della figura di Dionisio come Trickster che sovverte le leggi decretati da una figura elitaria che rifiuta categoricamente ogni cosa non conforme alla sua modalità di pensiero rappresentato dal Re Penteo e dal suo rifiuto di riconoscere la natura divina del personaggio principale, fornendo ai lettori non solo un quadro specifico del contesto culturale e sociale in cui è stata creata l'opera ma anche la possibilità di esorcizzare e riflettere sulle contrapposizioni e i conflitti che avevano influenzato il contesto narrativo in cui si muovono i personaggi.

⁹⁶ Giuseppe Cilenti, " Tragica follia. Le Baccanti di Euripide tra crisi politica e marginalità sociale", in *Zapruder. Pazza idea. Genere, salute mentale, controllo*, n. 41, 2016, pp. 44 – 45, https://www.academia.edu/36037819/Tragica_follia_Le_Baccanti_di_Euripide_tra_crisi_politica_e_marginalit%C3%A0_sociale (ultimo accesso il 10/06/2022).

⁹⁷ Euripide, V. Di Benedetto (a cura di), *Le Baccanti. Testo greco a fronte*, BUR Biblioteca Univ. Rizzoli, 2004, pp. 6 - 7.

CAPITOLO 6: Il lato oscuro dell'Eroe

6.1 Morte ("*Darksiders II*" di Joe Madureira, David Adams e Marvin Donald)



Darksiders II (Joe Madureira, David Adams e Marvin Donald, 2012)

In parallelo con gli eventi del primo capitolo della saga video ludica, "*Darksiders II*" racconta le vicende di Morte, più spietato e potente dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse, esseri sovranaturali che hanno il compito di mantenere l'ordine tra i Regni del Paradiso, dell'inferno e degli Uomini per ordine dell'Arso Consiglio, una misteriosa corporazione predisposta alla salvaguardia e alla preservazione dell'equilibrio nell'universo.

Purtroppo questo equilibrio è stato spezzato a causa della prematura avvenuta dell'Apocalisse che ha portato all'estinzione l'umanità e trasformato la Terra in un arido campo di battaglia dove gli eserciti di Inferno e Paradiso si danno battaglia per poter regnare sul Regno degli Uomini ormai ridotto a una landa desolata.

Guerra, l'ultimo dei quattro Cavalieri, è accusato dall'Arso Consiglio di aver portato l'Apocalisse prima del tempo previsto ma lui professa la sua innocenza dichiarando di essere stato chiamato per scatenare l'Armageddon, ma nonostante si dichiari innocente viene già condannato per tradimento e attentato all'equilibrio.

Sapendo che Guerra, suo fratello minore, difficilmente avrebbe commesso questo crimine in quanto è il più onorevole e fedele servitore dell'Arco Consiglio, Morte decide di partire per poter provare

l'innocenza di suo fratello e ripristinare l'umanità estinta con ogni mezzo necessario, ma durante il suo cammino dovrà fare conti con una minaccia proveniente dal suo passato in grado di distruggere tutto il creato e sulle sue terribili azioni che lo hanno a rivestire il ruolo di Cavaliere dell'Apocalisse.

Creato dal celebre fumettista e illustratore Joe Madureira, il personaggio di Morte offre una rappresentazione sfaccettata della figura dell'Antieroe, in quanto incarna gli elementi fondamentali delle due tipologie di questo archetipo⁹⁸:

- Nel caso della prima tipologia della figura dell'Antieroe gli elementi più caratteristici che contraddistinguono questo carattere sono la sua modalità di azione violenta e moralmente ambigua contrapposta a una personalità nobile o caratterizzata da alcuni aspetti positivi della sua personalità
- Nella seconda tipologia degli Antieroi il sentimento di biasimo o la disapprovazione del pubblico nei confronti di certi comportamenti dei personaggi principali è uno dei segni particolari di questa categoria.

Infatti nel contesto narrativo di "*Darksiders II*" il personaggio di Morte assume degli atteggiamenti che ricalcano perfettamente gli elementi principali delle due tipologie di Antieroi, come il fatto che il modo di agire all'interno del suo contesto narrativo è caratterizzato dall'uso prevalente della violenza e un atteggiamento prevalente ostile e sarcastico nei confronti degli altri personaggi, e da un passato oscuro e tenebroso come viene rivelato nel suo background⁹⁹, il quale racconta di come Morte e gli altri Cavalieri dell'Apocalisse siano diventati i servitori dell'Arso Consiglio, acquisendo allo stesso tempo dei poteri straordinari sterminando la loro gente, i *Nephilim*, esseri nati dalla polvere di Angelo e di Demone che avevano intrapreso una campagna per conquistare tutti i regni conosciuti a cominciare dall'Eden, l'antico regno degli Umani.

Nonostante la presenza di questi attributi negativi della personalità di Morte, in molte occasioni viene dimostrato di possedere delle caratteristiche positive che gli permettono di rendere la sua caratterizzazione più complessa e in grado di creare un rapporto di empatia con il suo pubblico¹⁰⁰, a

⁹⁸ Christopher Vogler, *Il Viaggio dell' Eroe La struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, Roma, Dino Audino editore, 2010, pp. 43 - 44 .

⁹⁹Andrea Bernardelli, Eduardo Grillo, "Introduzione. Semio-etica del rough hero. Quando i protagonisti sono cattivi", in *E/C* , n. 20, 2017, pp. 2 – 7, <https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/article/view/577> (ultimo accesso il 10/06/2022).

¹⁰⁰Bianca Di Prazza, "Un tesoro di diavolo: perché gli antieroi seriali sono i nostri protagonisti preferiti", in *Comparatismi*, n.3, 2018, pp. 154 – 158, <https://doi.org/10.14672/20181440/> (ultimo accesso il 10/06/2022) .

cominciare dal suo rimorso per l'atto di sterminio compiuto ai danni della sua gente che lo perseguita per tutta la durata della vicenda narrativa, fino alla sua devozione e cura nei confronti di suo fratello Guerra, la cui ricerca per trovare un mezzo per provare la sua innocenza e cancellare il suo crimine è il punto focale del suo viaggio all'interno del suo ambiente narrativo, oltre a dimostrare di possedere uno spiccato senso dell'onore e una certa dose di benevolenza riservata solo a chi ha più bisogno di aiuto.

Attraverso il formato video ludico in cui si svolgono le vicende narrative, la rappresentazione della sfaccettatura della caratterizzazione del personaggio di Morte all'interno del suo contesto narrativo diventa ancora più incisiva e approfondita, grazie alla possibilità del carattere di interagire con qualunque elemento legato alla sua ambiente narrativo con un tempo di gioco illimitato e alla possibilità di ottenere maggiori informazioni sul contesto narrativo e sullo sviluppo del personaggio di tramite il superamento di prove proposte dal gioco¹⁰¹.

Inoltre l'utilizzo del formato video ludico, inclusi i formati letterari e fumettistici legati alla saga di *"Darksiders"* dove approfondiscono in maniera accurata la storia principale delle serie e i retroscena dei personaggi che si muovono all'interno del contesto narrativo così come gli eventi che hanno portato quei caratteri ad assumere quella determinata modalità di azione nella versione video ludica, permette al pubblico di essere molto più partecipe alla vicende di Morte e a permetter di entrare più in empatia con il suo personaggio, come viene specificato nel saggio di Harry J. Brown *"Videogames and Education"*:

"Narratologists, those who study videogames as stories, draw a categorical distinction between puzzle games lacking narrative structure and adventure games with recognizable plots and characters. While they grant that interactivity radically complicates traditional concepts of plot and character, they claim That adventure games, like fiction and film, invite the audience to identify with characters and experience emotional catharsis".¹⁰²

¹⁰¹ Stefano Stella, "Storytelling videoludico: come i videogiochi ci conquistano fin dal trailer", *Horizon Psy Tech*, 13 Maggio 2019, <https://www.horizonpsytech.com/2019/05/13/storytelling-videoludico-come-i-videogiochi-ci-conquistano-fin-dal-trailer/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

¹⁰² Harry J. Brown, *Videogames and Education*, Routledge, New York, 2008, p.4

6.2 Akira Fudo ("*Devilman*" di Gō Nagai)



Go Nagai, *Devilman. Omnibus edition*, Milano, J-Pop, 2017

Grazie alla loro capacità di fondersi con gli altri esseri viventi e con i loro simili per acquisire maggior potere, i demoni dominavano incontrastati sulla Terra finché un giorno furono costretti a ibernarsi nei ghiacci per poter sfuggire alla furia divina.

Dopo migliaia di anni, questi esseri mostruosi si liberati dalla loro prigione di ghiaccio e hanno deciso di riprendere il loro dominio sulla Terra ormai abitata dagli esseri umani, ma il giovane Akira Fudo con l'aiuto del suo migliore amico Ryo, deciderà di compiere un oscuro rituale per potersi fondere con Amon, il demone più potente della sua razza, e affrontare ad armi pari l'esercito di creature, impedendo così i loro piani di conquista.

Grazie alla bontà d'animo del ragazzo e dal suo profondo amore verso la sua coetanea Miki Makimura, Il rituale riesce del suo intento consentendo al ragazzo la facoltà di domare la creatura demoniaca e di utilizzare questa fusione per diventare più potente, trasformandosi in un essere metà uomo e metà demone: *Devilman*.

Con il passare del tempo questa battaglia tra Akira e i demoni diventerà sempre più aspra e terribile a causa dell'inaspettato tradimento di Ryo, il quale era in realtà Satana sotto mentite spoglie, e della rivelazione dell'aspetto più oscuro dell'umanità, che causerà non solo la perdita degli ideali di Akira ma anche la fine della vita sulla Terra.

Il capolavoro del celebre mangaka Gō Nagai è riuscito a creare un Antieroe oscuro e capace di raccontare in maniera diretta gli aspetti più terrificanti dell'umanità, attraverso una macabra e brutale rappresentazione della caduta degli ideali da parte del protagonista della vicenda, facendo dei riferimenti agli eventi che hanno caratterizzato il periodo storico .

Infatti, da ragazzo timido e impaurito sia diventato grazie al rituale un potente essere demoniaco in grado di sopraffare i suoi nemici attraverso l'uso della violenza, l'amore verso le persone più care e il suo attaccamento verso degli ideali nobili sono ciò che rendono Akira Fudo un eroe ancora attaccato alla sua umanità, nonostante il suo ambiente narrativo in cui vive lo spinge a compiere degli orribili massacri per poter raggiungere il suo obiettivo di salvaguardare l'umanità dalla minaccia dei demoni.

Man mano che prosegue la guerra del protagonista contro le forze demoniache, questo confine tra bene e male diventa ancora più sfumato quando deve fare i conti con un'umanità degradata dalla paura e dalla violenza causata dal tradimento di Ryo e dalla rivelazione dell'esistenza dei demoni e della loro capacità di fondersi con qualunque essere vivente al mondo intero, che non mina la fiducia di Akira nei confronti dell'umanità ma lo conduce alla disperazione a causa della cruenta morte di Miki Makimura, la ragazza di cui è innamorato, per mano di una folla inferocita, costringendolo a proseguire la sua missione guidato dal dolore della perdita¹⁰³.

Ma il doloroso viaggio dell'oscurità del protagonista non è soltanto un esempio concreto di uno dei tanti percorsi intrapresi dai Antieroi caratterizzati dal conflitto tra i loro ideali di giustizia e il loro modo di agire moralmente ambiguo¹⁰⁴, ma è anche un riflesso della situazione sociale e culturale del Giappone degli anni '70 il quale era caratterizzato dai feroci scontri dei gruppi studenteschi Zengakuren contro le forze dell'ordine causate dal dissenso dei giovani nei confronti della forte censura delle associazioni dei genitori e insegnanti nei confronti delle opere letterarie e fumettistiche considerate <<nocive>> per il pubblico più giovane e gli attentati terroristici da parte della Sezione Giapponese dell'Armata Rossa¹⁰⁵.

La similitudine tra gli eventi socio-culturali in cui è stata creata l'opera di Gō Nagai e le vicende narrative di Akira Fudo permettono ai lettori di sentirsi emotivamente partecipi allo sviluppo degli eventi narrativi e del personaggio principale, in quanto percepiscono una certa familiarità tra queste due similitudini e riescono a comprendere l'enorme impatto di queste influenze sul contesto narrativo e sul modo di vedere il mondo che gli circonda, ed è reso ancora più accessibile grazie alla capacità del formato di fumettistico tipico dei Manga degli anni '70 di rappresentare in maniera esplicita e diretta i temi trattati all'interno dell'ambiente narrativo.

¹⁰³ Go Nagai, *Devilman. Omnibus edition*, Milano, J-Pop, 2017, pp. 1000 - 1200.

¹⁰⁴ Fernando Gabriel Pagnoni Berns (ed.), *"Japanese Horror Culture: Critical Essays on Film, Literature, Anime, Video Games"*, Rowman & Littlefield, Lanham, Maryland, 2021, pp. 139 - 152 .

¹⁰⁵ Nicola Ripari, " L'industria dell'intrattenimento giapponese: nascita e diffusione di anime e manga nel contesto globale", in *Università Ca' Foscari Venezia*, 7 Luglio 2016, pp. 101 – 106, <http://hdl.handle.net/10579/8423> (ultimo accesso il 10/06/2022)

6.3 Walter White ("*Breaking Bad*" di Vince Gillian)



Breaking Bad (AMC, 2008 - 2013)

Dopo aver scoperto di avere un cancro ai polmoni allo stato avanzato, il mite professore di chimica Walter White con la collaborazione del suo ex-studente diventato uno spacciatore di poca importanza, Jesse Pinkman, decide di costruire un laboratorio per la produzione e lo spaccio delle metamfetamine per avere qualche possibilità di lasciare una cospicua somma di denaro alla sua famiglia dopo sua dipartita e per fare fronte alle difficoltà economiche.

Man mano che il suo prodotto inizia a farsi strada su tutto il territorio di Albuquerque in New Mexico, molte organizzazioni criminali e il dipartimento anti droga inizieranno a dargli la caccia per buttarlo fuori dal mercato della droga, costringendo il professor White a prendere delle misure drastiche per affrontare questi problemi e a confrontarsi con se stesso e le vere ragioni che lo hanno spinto a intraprendere questa strada pericolosa.

La celebre serie televisiva ideata da Vince Gillian riesce a presentare un tipo di Antieroe che percorre diversi tipologie di percorsi narrativi per rappresentare al meglio la sua evoluzione comportamentale all'interno del suo contesto narrativo, da carattere che si ritrova a commettere degli atti moralmente discutibili per realizzare il suoi obiettivi per quanto guidato da dei nobili intenzioni¹⁰⁶.

¹⁰⁶ Andrea Bernardelli, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Carocci, Roma, 2017, pp. 13 – 28.

Una caratteristica che accomuna il personaggio di Walter White con Akira Fudo di "*Devilman*", a personaggio che si è spento oltre il limite morale finendo per diventare una figura negativa all'interno del suo ambiente narrativo.

Infatti, il personaggio di Walter White ha dovuto affrontare delle sfide che hanno messo a dura prova la propria morale e i propri ideali durante lo sviluppo degli eventi narrativi, portandolo a commettere dei crimini efferati per poter proteggere il suo lavoro dagli innumerevoli nemici che si è creato lungo il suo cammino, mutando in maniera significativa i rapporti tra lui con gli altri personaggi, i quali vengono trascinati in questo vortice di crimini e segreti diventando a loro volta carnefici e vittime, e costringendolo ad affrontare le sue fragilità e il suo senso di impotenza e di frustrazione nei confronti della sua vita prima della diagnosi di cancro¹⁰⁷.

Questa umanità presente nel suo confronto con gli effetti delle sue scelte intraprese nel suo tortuoso percorso verso la realizzazione di sé presenta alcune similitudine con il viaggio interiore intrapreso da Morte nel secondo capitolo della saga video ludica "*Darksiders*" per venire a patti con il suo senso di colpa per aver causato lo sterminio della sua gente, ma con la sola differenza che il percorso intrapreso da Walter White non lo conduce alla verso la redenzione, tranne nell'ultima puntata della quinta e ultima stagione¹⁰⁸ della serie in cui si rende conto degli effetti dannosi della strada intrapresa, ma alla corruzione del suo essere.

Questo continuo confronto tra Walter White e le sue scelte all'interno del suo ambiente narrativo riescono a favorire uno sviluppo di un rapporto di empatia nei confronti del pubblico, in quanto riescono a comprendere le motivazioni che hanno spinto a compiere quelle determinate azioni reso ancora più evidente dalla complessa costruzione del suo carattere all'interno del suo formato audiovisivo seriale, il quale permette uno sviluppo caratteriale sempre più sfaccettato grazie alla continua evoluzione e intrecci delle linee narrative presenti nel loro contesto¹⁰⁹.

¹⁰⁷Georgia May, " The Six Sages of the Evolution of Walter White", *High on Films*, 24 Febbraio 2021, <https://www.highonfilms.com/the-evolution-of-walter-white/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

¹⁰⁸ Ep. 16 St.5 *Felina*, *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2013).

¹⁰⁹ A. O. Scott, " How Walter White Found His Inner Sociopath", *The New York Times*, 24 Luglio 2013, <https://www.nytimes.com/2013/07/28/arts/television/how-walter-white-found-his-inner-sociopath.html>(ultimo accesso il 10/06/2022).

CAPITOLO 7: Il Male ha il volto di Donna

7.1 Demona ("Gargoyles: Il Risveglio degli Eroi" di Frank Paur e Greg Weisman)



Gargoyles: Il Risveglio degli Eroi (Toon Disney, 1994-1997)

Più di mille anni fa, nel mondo esistevano una specie di creature simili a pipistrelli che avevano lo straordinario potere di trasformarsi in statue di pietra al sorgere del sole conosciuti col nome di Gargoyles che convivevano in completa sintonia con gli esseri umani.

Un clan di Gargoyles situati nella Scozia del 994 d.C. guidati dal potente Golia, difendevano il castello di Wyvern e suoi abitanti dai continui attacchi dei vichinghi, ma nonostante i loro atti di eroismo gli esseri umani li vedevano come degli orribili mostri da odiare e da temere aumentando i sentimenti di intolleranza di Demona, secondo in comando e compagna di Golia che mal sopporta i pregiudizi e l'atteggiamento di disprezzo degli umani nei confronti della loro specie.

Il clima di tensione tra i Gargoyles e gli esseri umani raggiunge il suo culmine quando i vichinghi riescono a espugnare il castello e a massacrare il clan delle creature mentre erano nella loro forma di statue di pietra a causa del tradimento del capitano delle guardie.

Ultimi sopravvissuti della strage, incluso il loro leader Golia, vengono ingiustamente accusati di essere la causa della morte della principessa, la regnante del loro castello che è in realtà

sopravvissuta all'assedio, e tramite un incantesimo vengono condannati a rimanere delle statue di pietra fino al giorno in cui la roccaforte non salirà al cielo.

Questa prigionia rimane intatta per più di mille anni, finché nel 1994 gli ultimi Gargoyles vengono liberati dall'incantesimo grazie all'intervento del multimiliardario David Xanatos, il quale venuto a conoscenza della storia delle creature ha acquistato il castello per ricostruirlo sulla cima del suo grattacielo a New York e usarli come strumenti per le sue ambizioni e per acquisire maggiori ricchezze.

Ma Xanatos non è il solo individuo che vuole usare gli ultimi Gargoyles per i suoi loschi scopi, anche per la sopravvissuta Demona, vuole portarli dalla sua parte per vendicarsi della crudeltà degli esseri umanità nei confronti della loro specie e nel loro ruolo assunto nello sterminio del loro clan.

Gli elementi che hanno reso celebre l'omonima serie animata firmata Disney sono stati la capacità di saper rappresentare un contesto narrativo in cui vengono trattati in maniera accurata delle tematiche profonde quali il razzismo, la diversità e l'alienazione, ed è caratterizzato da un'atmosfera cupa e tenebrosa, pur rimanendo un formato audiovisivo rivolto a un pubblico più giovane, e la capacità di creare dei personaggi complessi in grado di stringere un rapporto di empatia con i propri spettatori grazie alla sua interiorità sfaccettata¹¹⁰.

Demona, l'antagonista principale della serie animata è il personaggio più rappresentativo di questi elementi specifici, i quali sono stati rielaborati in maniera estesa tramite un sviluppo caratteriale che dura tutto l'arco narrativo della serie animata per renderla un personaggio completo e sfaccettato.

Infatti, questo personaggio non è solamente uno specchio su gli aspetti più oscuri comportamento umano o il semplice antagonista guidato dalla cattiveria e dall'odio, ma è un carattere sfaccettato le cui sofferenze causate dalla discriminazione dell'umanità nei confronti della sua diversità e la solitudine sono state fondamentali nel plasmare il suo carattere e il modo di rapportarsi con l'ambiente narrativo e gli altri personaggi¹¹¹.

¹¹⁰Jordan Calhoun, "Gargoyles Was the Most Important Cartoon of my Pre-Intellectual Black Childhood", *Black Nerd Problems*, 23 Dicembre 2015, <https://blacknerdproblems.com/gargoyles-was-the-most-important-cartoon-of-my-pre-intellectual-black-childhood/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

¹¹¹Jessica Mason, "Gargoyles's Demona Is the Perfect Complex Villain", *The Mary Sue*, 6 Maggio 2020, <https://www.themarysue.com/gargoyles-demona-is-the-perfect-complex-villain> (ultimo accesso il 10/06/2022).

Gli scontri con i protagonisti principali, in particolare con Golia il quale è stato precedentemente il suo interesse amoroso, evidenziano in maniera significativa le differenze tra la loro visione dell'umanità, in quanto i personaggi principali hanno giurato solennemente di proteggere gli esseri umani da qualsiasi minaccia mentre Demona brama intensamente la loro distruzione, aumentando così il senso di solitudine e di estraneità di questa figura e fornendo al pubblico degli elementi per creare un rapporto di empatia con questo carattere¹¹².

Un esempio concreto di questa caratterizzazione concreta di questa complessità del personaggio è visibile nel ciclo di episodi della seconda stagione intitolata "*La città della pietra*"¹¹³, dove Demona riesce a trasformare i cittadini di New York nella speranza di distruggerli alla stessa maniera in cui furono distrutti i membri del suo clan.

In tutta la serie di episodi, lo spettatore viene a conoscenza del passato di Demona dopo gli eventi l'assedio del castello, e di come il rancore e la completa solitudine l'hanno trasformata nella nemica del suo stesso clan.

La scena più significativa che consacra questo lato drammatico della sua caratterizzazione è visibile nel momento in cui Golia chiede alla versione digitale di Demona la parola d'ordine per fermare il suo piano di distruzione, e lei tra le lacrime gli dice che la parola è "sola".

Un'altra caratteristica che rende questa figura così speciale è l'influenza metatestuale e culturale nella costruzione e sviluppo del carattere, in particolare alle evidenti similitudini alle opere shakespeariane nella rappresentazione del suo modello comportamentale nello specifico l'opera teatrale del "*Macbeth*"¹¹⁴.

Come nell'omonima tragedia dove Lady Macbeth pur di realizzare le sue ambizioni spinge il proprio marito a commettere un omicidio, così come Demona che spinta dal suo desiderio di vendetta nei confronti dell'umanità inizia a commettere degli atti terribili pur di realizzare questo proposito, anche a tramare alle spalle della propria gente.

¹¹²David Baldwin, " Gargoyles: Disney's Ambitious, But Underrated Animated Series from the 90s ", *Den of Geek*, 30 Gennaio 2017, <https://www.denofgeek.com/tv/gargoyles-disneys-ambitious-but-underrated-animated-series-from-the-90s/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

¹¹³ Ep. 9, 10, 11, 12 St.2 *La città della pietra*, *Gargoyles – Il risveglio degli eroi* (Frank Paur, 1995).

¹¹⁴ Tyler Macready, " How Shakespearean Themes In 'Gargoyles' Elevated 90s Cartoons ", *Collider*, 16 Febbraio 2022, <https://collider.com/gargoyles-shakespeare-elevated-90s-cartoons/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

Infatti prese parte alla cospirazione per far assediare il castello di ai vichinghi nella speranza di reclamare la fortezza per la sua gente e vendicarsi dei soprusi inflitti dai suoi abitanti, non sapendo che la maggioranza del suo clan sarebbe stata sterminata.

Oltre ai riferimenti ai lavori di William Shakespeare la caratterizzazione di Demona, seppur in maniera indiretta, contiene diverse similitudini dalle teorie della rappresentazione della negatività femminile all'interno del contesto multimediale, in particolare sull'incarnazione fisica e psicologica della parte più oscura e spaventosa della femminilità intesa come vorace e in grado di minacciare con la sua presenza fisica o mentale qualunque essere vivente, in particolare il genere maschile¹¹⁵.

Come i seguenti soggetti d'analisi anche la figura di Demona è stata influenzata da queste concezioni, seppur in maniera indiretta e resi più comprensibile a un pubblico più giovane, evidenziando una forte trasmissibilità di questi tratti da un formato multimediale a un altro, subendo continue trasformazioni e influenze da parte del contesto sociale, culturale e storico.

¹¹⁵ Jude Ellison Sady Doyle, *Il Mostruoso Femminile. Il patriarcato e la paura delle donne*, Edizioni Tlon, Roma, 2021, pp. 11 - 22.

7.2 Irma Vep ("*Les Vampires*" di Louis Feuillade)



Les Vampires (Louis Feuillade, 1915)

Diretta dal celebre regista francese Louis Feuillade, la serie cinematografica del 1915 racconta le imprese famigerata banda di criminali conosciuta con il nome de *I vampiri*, i quali attraverso i loro crimini violenti gettano nel caos la popolazione parigina dei primi anni del Novecento.

Il giornalista del quotidiano *Mondial* Philippe Guérande insieme all'ex membro della banda Oscar Mazamette, cercheranno di fermare i criminali e assicurarli alla giustizia, ma sulla loro strada dovranno affondare uno dei membri più subdoli e pericoli del gruppo Irma Vep, il cui nome è un anagramma della parola vampiro.

La figura di Irma Vep è il risultato di una serie di influenze culturali e storico provenienti dal contesto storico in cui è stata creato il suo contesto narrativo, in particolare del fenomeno sub culturale delle bande criminali che imperversavano nelle strade di Parigi nei primi dieci anni del Novecento battezzati con il nome di *Apache*, riferito al rispettivo popolo Nativo Americano che interpretavano il ruolo di antagonista nelle popolari serie cinematografiche Western dell'epoca, e della nuova concezione della figura dalle donna, la quale stava acquisendo maggiore emancipazione sociale¹¹⁶ e lavorativa a causa dell'enorme quantità di uomini impiegati al fronte durante lo

¹¹⁶Alessia Biasiolo, " Il perverso fascino del crimine francese. Le notti parigine tra banditi e ballerini nei primi del '900", *Meer*, 18 Aprile 2016, <https://www.meer.com/it/22436-il-perverso-fascino-del-crimine-francese> (ultimo accesso il 10/06/2022).

svolgimento della Prima Guerra Mondiale, lasciando che le donne occupassero i loro ruoli nell'ambito lavorativo.

Questo enorme cambiamento sociale ha avuto un'enorme impatto sulla rappresentazione femminile nei mezzi di intrattenimento, nello specifico nel formato cinematografico, dando inizio a una serie di prodotti audiovisivi in cui la figura femminile era caratterizzata da una modalità di azione più intraprendente rispetto ai suoi comprimari maschili, e non più relegata solamente al ruolo di interesse amoroso o di personaggio passivo e tragico nei film di genere melodrammatico¹¹⁷.

Nonostante questa nuova visione di una donna indipendente e capace di compiere le stesse imprese dei personaggi maschili alcuni preconcetti negativi sulla figura femminile sono ancora esistenti, specialmente nel genere cinematografico del Noir o nei film in cui i personaggi principali sono dei inafferrabili criminali scatenano il panico nelle strade attraverso i loro crimini e celando la loro identità con una maschera o un travestimento.

Il personaggio di Irma Vep, interpretata dalla celebre attrice Musidora, è un esempio concreto di questa concezione della figura femminile dell'epoca, in quanto è rappresentata come una donna determinata e capace di compiere le stesse imprese dei suoi comprimari maschili, in questo caso quello di commettere attivamente delle azioni criminali, è caratterizzata da una sensualità oscura e un fascino perturbante in grado di attirare verso di sé le sue ignare vittime per poi annientarle, attaccando in maniera animalesca¹¹⁸.

Questa dimostrazione del suo fascino oscuro e sensuale è visibile nel terzo episodio della serie cinematografica "*Il crittogramma rosso*"¹¹⁹, dove Irma Vep fa la sua prima apparizione come cantante nel malfamato cabaret *Chat Huat* esibendosi in una canzone sulla malavita in modo provocatorio, ma mostrando un lato animalesco e selvatico in grado di affascinare il suo pubblico di criminali e allo stesso tempo sconvolgendo la mente di una parte del pubblico benpensante, come nel caso Philippe Guérande, il quale è venuto nel locale per cercare degli indizi sulla banda.

Anche il clima di tensione causato dallo svolgimento della Prima Guerra Mondiale influisce enormemente sulla caratterizzazione oscura di Irma Vep, in quanto cerca di rappresentare il senso di alienazione e di terrore causati dai cambiamenti sociali innescati dallo scoppio del conflitto e

¹¹⁷ Monica Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Le Mani, Genova, 2009, pp. 143 - 153.

¹¹⁸ Jennifer M. Bean (ed.), Diane Negra (ed.), *A Feminist Reader in Early Cinema*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 2002, pp. 16 - 18.

¹¹⁹ *Le Cryptogramme rouge, Les Vampires* (Louis Feuillade, 1915).

dalla mancanza di un ordine sociale che riportasse la pace negli animi dei cittadini di quel periodo storico¹²⁰.

¹²⁰ M. Dall'Asta, *op.cit.*, pp. 79 - 118.

7.3 L'Altra Madre ("*Coraline e la porta magica*" di Henry Selick e Neil Gaiman)



Coraline e la porta magica (Henry Selick, 2009)

Annoiata dalla sua vita nella nuova casa e insoddisfatta del comportamento assente dei suoi genitori, i quali sono completamente assorbiti dal loro lavoro e dalla sistemazione dopo il trasloco, la giovane Coraline decide di rifugiarsi in una piccola porticina che conduce verso un altro appartamento simile al suo e abitato da figure che assomigliano in maniera impressionante ai suoi genitori e ai suoi vicini di casa, con la sola differenza che tutti loro hanno dei bottoni al posto degli occhi.

In questo mondo alternativo, Coraline riesce ad avere tutto ciò che ha sempre desiderato, a partire dai pasti squisiti, agli incredibili spettacoli svolti da dei topolini da circo fino ad avere tutta l'attenzione e la premura che prima non aveva.

Un giorno l'Altra Madre, una versione alternativa della vera madre di Coraline, gli offre una specie di proposta: può vivere per sempre nel mondo alternativo e vivere la sua vita all'insegna del divertimento e delle delizie se lei deciderà di farsi cucire i bottoni sugli occhi.

Inorridita da questa proposta, la bambina si rifiuta di farsi cucire i bottoni sui suoi occhi dall'Altra Madre, decidendo di tornarsene immediatamente nella sua vera casa ma ben presto scoprirà quanto pericoloso sia in realtà l'Altro Mondo e l'Altra Madre, la quale è in realtà è una creatura oscura che si nutre dell'anima dei bambini che attira grazie alle meraviglie del mondo alternativo con cui crea e distorce a suo piacimento.

Diretto dal celebre regista Henry Selick, il quale è stato il regista del famoso film d'animazione ideato da Tim Burton *"The Nightmare Before Christmas"*¹²¹, e basato sul romanzo di Neil Gaiman intitolato *"Coraline"*¹²², il film presenta un tipologia particolare di figura femminile negativa, ossia l'Altra Madre, che si differenzia tra Demona e Irma Vep per la sua influenza basata principalmente sulle sue radici nella tradizione folkloristica e fiabesca e le successive diramazioni psicologiche della figura femminile legata a questa immagine .

Le origini della figura dell'Altra Madre si riscontrano nel Medioevo Inglese, in particolare nel nome originale del personaggio *Beldam*, un'antico termine inglese di strega o di una creatura fata che aveva la famigerata fama di rapire i bambini e sostituirli con i membri della loro razza, e nella fiaba scritta da Lucy Clifford nel XIX sec. *"The New Mother"*¹²³, dove racconta di due bambini che vengono perseguitati da una mostruosa sostituta della loro madre, la quale li ha lasciati a causa del loro comportamento disobbediente e malizioso, che è rappresentata con gli occhi di vetro e la coda di legno.

La struttura narrativa dell'adattamento cinematografico e del soggetto letterario originale, i quali condividono molteplici somiglianze, rimandano in maniera significativa alla narrativa delle fiabe e delle favole, in quanto il messaggio che vuole trasmettere cerca di mettere in guardia il pubblico più giovane dalle apparenze ingannevoli o dai pericoli dei predatori sessuali¹²⁴.

Questi rimandi alle favole hanno contribuito enormemente alla costruzione della caratterizzazione dell'Altra Madre e al suo rapporto con il pubblico, in quanto riescono a elaborare un aspetto associato femminilità, ovvero la maternità, rappresentandola come qualche cosa di spaventoso e predatorio, a causa delle manipolazioni attuate dall'Altra Madre per assoggettare le sue vittime con un falso senso di protezione e amore genuino per poi consumare lentamente le loro anime, nella sua capacità di modificare e distorcere a suo piacimento il mondo che gli circonda per adattarsi ai

¹²¹ *The Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993).

¹²² Neil Gaiman, *Coraline. Ed. Illustrata*, Mondadori, Milano, 2004

¹²³Jax Goss, " The Mother with the Button Eyes: An Exploration of the Story Construct of the 'Other-mother' ", in *Outskirts: Feminisms along the Edge*, Vol. 26, 2012, pp. 69 – 72, <https://search.informit.org/doi/10.3316/ielapa.374747299558939> (ultimo accesso il 10/06/2022).

¹²⁴Vivienne Muller, " Same old 'other' mother ? : Neil Gaiman's Coraline", in *Papers: Explorations into Children's Literature*, Vol.26 , 2009,pp. 1 - 6, link.gale.com/apps/doc/A292853432/AONE?u=googlescholar&sid=bookmark-AONE&xid=ee465dd0 (ultimo accesso il 10/06/2022).

desideri delle sue prede, creando una similitudine grottesca con processo della nascita di una nuova vita¹²⁵.

Questa rappresentazione contorta della maternità è capace di suscitare un sentimento di angoscia nell'animo dello spettatore, in quanto ribalta in maniera oscura le sue concezioni della figura materna rappresentandola come un subdolo predatore che utilizza l'amore materno come strumento per imporre il suo dominio verso i soggetti più vulnerabili, arrivando a mutilare le sue vittime in una specie e sfruttarli per soddisfare i suoi appetiti¹²⁶.

Un esempio concreto di questa incarnazione oscura della maternità da parte della *Bedlam* è rappresentata dalla sua graduale trasformazione da una semplice versione alternativa del genitore del protagonista a mostro orribile, che ricorda esteticamente la figura del ragno nel caso della versione cinematografica dell'Altra Madre, per evidenziare l'ambivalenza delle visioni di questo aspetto della femminilità e dei suoi aspetti più oscuri¹²⁷.

¹²⁵ J. E. S. Doyle, *op.cit.*, pp. 16 - 19

¹²⁶ Elizabeth Parsons, Naarah Sawers, Kate McNally, "The other mother: Neil Gaiman's Postfeminist Fairytales", in *Children's Literature Association Quarterly*, Vol. 33 Fasc.4, pp.371-389, <https://www.proquest.com/scholarly-journals/other-mother-neil-gaimans-postfeminist-fairytales/docview/232431327/se-2?accountid=9652> (ultimo accesso il 10/06/2022).

¹²⁷ *Ivi*, pp. 201 - 233

CONCLUSIONI

In questo elaborato abbiamo visto come i caratteri definiti borderline possano stringere un potente rapporto di empatia con il proprio pubblico e allo stesso tempo di creare nuove vie alternative alla narrazione del proprio universo narrativo, attraverso lo sfruttamento del punto vista per permettere al pubblico di vedere l'interiorità e la visione del mondo del personaggio, consentendo di comprendere al meglio le ragioni dietro le loro azioni, e alla capacità del carattere di assorbire o arricchirsi di nuovi elementi narrativi grazie la propria trasposizione su un differente formato multimediale e le influenze sociali, culturali e storiche dell'ambiente in cui è stato creato.

Un esempio concreto di questi fattori sono visibili tramite la figura di Lucifero del *"Paradiso Perduto"* di John Milton e le sue derivazioni letterarie e televisive, quali Woland de *"Il Maestro e Margherita"*, Lucifer Morningstar della serie televisiva *"Lucifer"* e Randall Flagg del romanzo *"The Stand: L'ombra dello scorpione"*, che hanno permesso a questo carattere strettamente legato a una tradizione religiosa e culturale tipicamente associato come l'incarnazione del male di rinnovarsi e mostrare nuovi aspetti del proprio carattere, riuscendo ad adattarsi a qualsiasi contesto culturale e multimediale.

Anche la figura dell'Innominato e di Zuko hanno contribuito in maniera significativa a creare delle nuove alternative per la creazione di un prodotto multimediale in grado di coinvolgere emotivamente il proprio pubblico e di esplorare un lato più intimo e profondo del proprio carattere, attraverso l'arco di redenzione che permettono di sviluppare una caratterizzazione differente da quelle convenzionali, oltre che un'ulteriore espansione della loro caratterizza.

Abbiamo osservato come l'interpretazione di un determinato punto di vista e la presenza di alcuni elementi significativi e intrinseche di un'opera multimediale, quali la rappresentazione e argomentazione di alcune tematiche difficili quali la pedofilia, lo stalking e l'amore tossico, possano contribuire a sviluppare un rapporto di empatia tra il pubblico e una tipologia di personaggio moralmente controversa, oltre a permettere al pubblico di conoscere questa realtà dal punto di vista di questi caratteri, come dimostrato dall'analisi delle figure di Humbert Humbert di e Joe Goldberg. Inoltre, abbiamo osservato tramite l'analisi del personaggio di Megatron e di Hordak come il riadattamento di un formato audiovisivo, a cominciare dal cambio di età della fascia di pubblico in cui il formato si rivolge, possa influenzare in maniera significativa lo sviluppo dei personaggi e la loro modalità di azione, oltre che a trasmettere una di messaggi adatti a una specifica tipologia di pubblico.

Il personaggio di Beetlejuice e di Dionisio ci hanno permesso di comprendere come l'archetipo del Trickster sia mutato nel corso dei secoli grazie all'influenza culturale e storica dei contesti in cui

sono stati creati i personaggi così come la tipologia dei formati multimediali in cui sono rappresentati, un fattore che la figura dell'Antieroe nelle sue incarnazione nel personaggio di Morte, Akira Fudo e Walter White trova una sua similitudine grazie all'influenza del contesto culturale – storico e dei formati multimediali sullo sviluppo e la caratterizzazione di queste figure.

Infine, abbiamo visto come l'ambiente narrativo in cui i muovono, i grandi cambiamenti storici e sociali e la visione culturale della figura femminile nei formati multimediali hanno avuto un impatto significativo nello sviluppo della la caratterizzazione degli antagonisti femminili, rappresentati da Demona, Irma Vep e L'Altra Madre.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. , *Beetlejuice: The Musical. An in the Depth Study Guide* , Washington D.C. , The National Theatre, 2018.
- Berns, Pagnoni, F., G., (ed.), *"Japanese Horror Culture: Critical Essays on Film, Literature, Anime, Video Games"*, Rowman & Litterfield, Lanham, Maryland, 2021.
- Bean, J., M., (ed.), Negra, D., (ed.), *A Feminist Reader in Early Cinema* , Duke University Press, Durham, North Carolina, 2002.
- Bernardelli, A., Grillo, E., "Introduzione. Semio-etica del rough hero. Quando i protagonisti sono cattivi", in *E/C* , n. 20, 2017, pp. 2 – 7, <https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/article/view/577>.
- Bernardelli, A., *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Carocci, Roma, 2017.
- Bulgakov, M., Crepax, M. (a cura di), *Il Maestro e Margherita*, Feltrinelli, Milano, 2019.
- Bosman F., G., Poorthuis, M., " Nephilim: The Children of Lilith. The Place of Man in the Ontological and Cosmological Dualism of the Diablo, Darksiders and Devil May Cry Game Series" *Online Heidelberg Journal on Religions on the Internet. Institute for Religious Studies –University of Heidelberg* , Vol. 7, 2015, <https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.18506>.
- Brown, H., J., *Videogames and Education*, Routledge, New York, 2008.
- Chizmar, R., King , S., *La Scatola dei bottoni di Gwendy*, Sperling & Kupfer, Milano, 2000.
- Cilenti, G., " Tragica follia. Le Baccanti di Euripide tra crisi politica e marginalità sociale", in *Zapruder. Pazza idea. Genere, salute mentale, controllo*, n. 41, 2016, pp. 44 – 45, https://www.academia.edu/36037819/Tragica_follia_Le_Baccanti_di_Euripide_tra_crisi_politica_e_marginalit%C3%A0_sociale.
- Di Chio, F., *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale, numero speciale di "LINK, Idee per la televisione"*, RTI-Reti Televisive It., Milano, 2017.
- Di Chio, F., *Il cinema americano in Italia. Industria, società, immaginari. Dalle origini alla Seconda guerra mondiale*, Milano, Vita e Pensiero, 2021.

- Di Prazza, B., "Un tesoro di diavolo: perché gli anteroi seriali sono i nostri protagonisti preferiti", in *Comparatismi*, n.3, 2018, pp. 154 – 158, <https://doi.org/10.14672/20181440/>.
- Doyle, J., E., S., *Il Mostruoso Femminile. Il patriarcato e la paura delle donne*, Edizioni Tlon, Roma, 2021.
- Euripide, V. Di Benedetto (a cura di), *Le Baccanti. Testo greco a fronte*, BUR Biblioteca Univ. Rizzoli, 2004.
- Farago, A., *Totally Awesome The Greatest Cartoons of the Eighties*, San Rafael, California, Insight Editions, 2007.
- Gaiman, N., *Coraline. Ed. Illustrata*, Mondadori, Milano, 2004.
- Goss, J., " The Mother with the Button Eyes: An Exploration of the Story Construct of the 'Other-mother' ", in *Outskirts: Feminisms along the Edge*, Vol. 26, 2012, pp. 69 – 72, <https://search.informit.org/doi/10.3316/ielapa.374747299558939>.
- Jenkins, H., "La vendetta dell'unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling ", *Link. Idee per la televisione*, n. 9, 2010.
- King, S., *Cuori in Atlantide*, Sperling & Kupfer, Milano, 2000.
- King, S., *The Dark Man*, Cemetery Dance Publications, Baltimore, 2013.
- King, S., *Gli occhi del drago*, Sperling & Kupfer, Milano, 2014.
- King, S., *La Torre Nera*, Sperling & Kupfer, Milano, 2015.
- King, S., *L'ombra dello scorpione. The Stand*, Bompiani, Milano, 2017.
- Kelleter, F., " From Recursive Progression to Systemic Self-Observation: Elements of a Theory of Seriality" *The Velvet Light Trap*, n. 79, 2017.
- Kotsko, A., *Why We Love Sociopaths: A Guide to Late Capitalist Television*, United Kingdom, John Hunt Publishing, 2012.
- Kotsko, A., *Creepiness*, Washington, Zero Books, 2015.
- Lippert, C., "The Walkin Dude Randall Flagg in Stephen King's post-apocalyptic epic The Stand", in *A Language Spoken in Tongues: Essays in the Transcultural Gothic*, 2012, pp.45 -58, https://doi.org/10.1163/9789004399419_005.

- Macchioni, Jodi, R., "Dal Romanzo Gotico al Romanzo Storico Italiano", in *Italianistica: Rivista di letteratura italiana*, Vol. 23 No. 2/3, Maggio/Dicembre 1994, p.398, <https://www.ezproxy.unibo.it/login?url=https://www.jstor.org/stable/23933724>.
- Manzoni, A., Ulivi, F., (a cura di), *I Promessi Sposi*, Newton Compton Editori, Roma, 2004.
- Martin, B., *Difficult Men. Dai Sopranos a Breaking Bad, gli antieroi delle serie TV*, Minimum Fax, Roma, 2018.
- Marshall, L., "She-Ra and the Princesses of Power: An Intersectional Analysis of a Modern Reboot", *Chapman University Digital Commons*, 12 Gennaio 2021, p.2 https://digitalcommons.chapman.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1491&context=cusrd_abstracts.
- McKee, R., *Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura per il cinema e la fiction tv*, International Forum Edizioni, Roma, 2000.
- Miceli, S., *Il Demiurgo Trasgressivo. Studio sul Trickster*, Sellerio editore, Palermo, 2000.
- Milton, J., *Paradiso Perduto. Testo inglese a fronte*, Bompiani, Milano, 2009.
- Mittell, J., *Complex tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma 2017.
- Muller, V., " Same old 'other' mother ? : Neil Gaiman's Coraline", in *Papers: Explorations into Children's Literature*, Vol.26 , 2009, pp. 1 - 6, link.gale.com/apps/doc/A292853432/AONE?u=googlescholar&sid=bookmark-AONE&xid=ee465dd0.
- Nabokov, V.,V., *Lolita*, Adelphi, Milano, 1996.
- Nagai, G., *Devilman. Omnibus edition*, Milano, J-Pop, 2017.
- Parsons, E., Sawers, N., McInally, K., "The other mother: Neil Gaiman's Postfeminist Fairytales", in *Children's Literature Association Quarterly*, Vol. 33 Fasc.4, pp.371-389, <https://www.proquest.com/scholarly-journals/other-mother-neil-gaimans-postfeminist-fairytales/docview/232431327/se-2?accountid=9652>.
- Pearson, R., "World-Building Logics and Copyright The Dark Knight and the Great Detective", in Boni, M., (ed), *World Building Transmedia, Fans, Industries* , Amsterdam University Press, Amsterdam, 2017.

Ripari, N., " L'industria dell'intrattenimento giapponese: nascita e diffusione di anime e manga nel contesto globale", in *Università Ca' Foscari Venezia*, 7 Luglio 2016, pp. 101 – 106, <http://hdl.handle.net/10579/8423> .

Salisbury, M., *Burton racconta Burton*, Feltrinelli, Milano, 2013.

Shook, J ., R., Stillwaggon, Swan, L., *Transformers and Philosophy More than meets the Mind*, Chicago, La Salle, Illinois, Open Court, 2009.

Tulinen, T., "Images of Evil: Comparison of Main Villain Representation In Old (1985) and New (2018) She-Ra Animated series", *Jultika. University of Oulu Repository*, 25 Maggio 2020, pp. 10 - 27, <http://jultika.oulu.fi/Record/nbnfioulu-202005212122>.

Uva, C., Zagarrìo V., (A cura di), *Le storie del cinema. Dalle origini al digitale*, Carrocci editore, Roma, 2020.

Valérie, N., Ischer, B., "Reception of Revelation in Darksiders: The Case of the Four Horsemen of the Apocalypse" *Religions*, Vol. 10, no. 3, 2019, <https://doi.org/10.3390/rel10030164>.

Vogler, C., *Il Viaggio dell' Eroe La struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, Roma, Dino Audino editore, 2010.

Weinstock, J., A., *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream*, London, Palgrave Macmillan, 2015.

Zecca, F., *Cinema Reloaded. Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale*, Mimesis Edizioni, Milano, 2000.

SITOGRAFIA

Articoli Online:

Amazona, D., D., "Lucifer: The First Anti-hero (TV Show Analysis) ", *Medium*, 5 Agosto 2020, <https://dandavidamazona.medium.com/lucifer-the-first-anti-hero-tv-show-analysis-> .

Anna Rita Rossi, " Alessandro Manzoni, “I Promessi Sposi” e il personaggio dell’Innominato ", *Librarsi*, 7 Marzo 2022, <https://www.librarsi.net/manzoni-promessi-sposi-innominato>.

Akopyan, E., " “Il Maestro e Margherita” – Woland ". *Hermes Magazine*, 21 Maggio 2020, <https://hermesmagazine.it/article/books/maestro-margherita-woland> .

Barasch, A., "The Stunning Second Life of “Avatar: The Last Airbender” ", *The New Yorker*, 5 Luglio 2020, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-stunning-second-life-of-avatar-the-last-airbender>.

Baldwin, D., " Gargoyles: Disney’s Ambitious, But Underrated Animated Series from the 90s ", *Den of Geek*, 30 Gennaio 2017, <https://www.denofgeek.com/tv/gargoyles-disneys-ambitious-but-underrated-animated-series-from-the-90s/> .

Beck, M., "Euripide, Dioniso e la saggezza della follia", *L'Osservatore Romano*, 25 Gennaio 2021, <https://www.osservatoreromano.va/it/news/2021-01/quo-019/euripide-dioniso-br-e-la-saggezza-della-follia.html>.

Biasiolo, A., " Il perverso fascino del crimine francese. Le notti parigine tra banditi e ballerini nei primi del '900", *Meer*, 18 Aprile 2016, <https://www.meer.com/it/22436-il-perverso-fascino-del-crimine-francese>.

Britannica, The Editors of Encyclopaedia, "Paradise Lost", *Encyclopedia Britannica*, 9 marzo 2020, <https://www.britannica.com/topic/Paradise-Lost-epic-poem-by-Milton>.

Calhoun, J., " Gargoyles Was the Most Important Cartoon of my Pre-Intellectual Black Childhood ", *Black Nerd Problems*, 23 Dicembre 2015, <https://blacknerdproblems.com/gargoyles-was-the-most-important-cartoon-of-my-pre-intellectual-black-childhood/> .

Colpo, A., " “Beetlejuice – The Musical” un irriverente giro di giostra all’inferno e ritorno!", *Dance Hall News*, 27 Aprile 2019, <https://www.dancehallnews.it/beetlejuice-the-musical-un-irriverente-giro-di-giostra-allinferno-e-ritorno/> .

Elleboro, C., " "Il Maestro e Margherita" di Bulgakov. Eterno conflitto col Diavolo ", *Il Chaos*, 13 Marzo 2020, <https://ilchaos.com/il-maestro-e-margherita-di-michail-bulgakov-eterno-conflitto-col-diavolo/>.

Frederick, C., " The Perfect Villain That Romance Built: Joe Goldberg on "You" ", *Psycom*, 17 Agosto 2020, <https://www.psycom.net/the-perfect-villain-that-romance-built-joe-goldberg-on-you/>.

Jackson, M., " The Untold Truth Of Randall Flagg From The Stand", *Looper*, 20 Settembre 2019, <https://www.looper.com/167026/the-untold-truth-of-randall-flagg-from-the-stand/>.

Krietzberg, I., "Avatar: 15 Reasons Zuko's Character Arc Is A Masterpiece", *Screen Rant*, 3 Giugno 2020, <https://screenrant.com/avatar-zuko-character-arc-masterpiece>.

Lo Monaco, A., "Sally Horner: la Drammatica Storia della Ragazza che ispirò Lolita", *Vanilla Magazine*, 13 Maggio 2021, <https://www.vanillamagazine.it/sally-horner-la-drammatica-storia-della-ragazza-che-ispino-lolita-a/> .

Luperini, R., " Il tiranno, l'Innominato e la modernità di Manzoni", *laletteraturaenoi.it*, 4 Aprile 2013, <https://laletteraturaenoi.it/2013/04/04/il-tiranno-l-innominato-e-la-modernita-di-manzoni> .

Macready, T., " How Shakespearean Themes In 'Gargoyles' Elevated 90s Cartoons ", *Collider*, 16 Febbraio 2022, <https://collider.com/gargoyles-shakespeare-elevated-90s-cartoons/> .

MAIQU20, "Character Deep Dive: Lucifer Morningstar", *Marvelous Geeks Media*, 11 Giugno 2021, <https://marvelousgeeksmedia.com/2021/06/11/character-deep-dive-lucifer-morningstar/> .

Maher, J., "The Best Redemption Arc in Television History, Examined ", *The Dot + line*, 23 Giugno 2017, <https://dotandline.net/prince-zuko-fiery-redemption-> .

Malcolm, D., "Lo, the Poor Nymphet", *The New Yorker*, 1 Novembre 1958, <https://www.newyorker.com/magazine/1958/11/08/lo-the-poor-> .

Mambrol, N., "Analysis of John Milton's Paradise Lost", *Literary Theory and Criticism*, 12 Luglio 2020, <https://literariness.org/2020/07/12/analysis-of-john-miltons-paradise-lost/>.

Matadeen, R., " She-Ra and the Princesses of Power Makes a Twisted Change to Hordak", *CBR.com*, 6 Agosto 2019, <https://www.cbr.com/she-ra-and-the-princesses-of-power-hordak-changes/> .

Mason, J., "Gargoyles's Demona Is the Perfect Complex Villain", *The Mary Sue*, 6 Maggio 2020, <https://www.themarysue.com/gargoyles-demona-is-the-perfect-complex-villain>.

Metcalf, S., " Lolita at 50: Is Nabokov's masterpiece still shocking?", *Slate*, 19 Dicembre 2005, <https://slate.com/culture/2005/12/the-disgusting-brilliance-of-lolita.html> .

May, G., " The Six Sages of the Evolution of Walter White", *High on Films*, 24 Febbraio 2021, <https://www.highonfilms.com/the-evolution-of-walter-white/> .

May, R., "The Power of Redemption", *Golden May*, 29 giugno 2020, <https://goldenmayediting.com/redemption-arc-zuko> .

Naftulin, J., " 'You' fans think Joe is a psychopath, but mental health experts say they're wrong", *Insider*, 14 Gennaio 2020, <https://www.insider.com/is-joe-from-you-psychopath-mental-health-experts-say-no-2020-1> .

Ohlmeyer, J., H., "English Civil Wars". *Encyclopedia Britannica*, 30 Novembre 2021, <https://www.britannica.com/event/English-Civil-Wars>.

Osswald, G., " It's Showtime: 7 Ways the Beetlejuice Broadway Musical Is Different from the Movie", *NYC. The Official Guide*, 23 Luglio 2019, <https://www.nycgo.com/articles/beetlejuice-broadway-movie-differences/> (ultimo accesso il 10/06/2022).

Rizelli, L., " "The Paradise Lost" di John Milton". *Artista News*, 15 Dicembre 2016, <https://www.artistanews.com/paradise-lost-di-john-milton>.

Panetta, C., " Avatar: The Last Airbender: A Psychoanalytic Review Or How a Kids' Show Can Teach Analysis ", *Boston Graduate School of Psychoanalysis*, 4 Dicembre 2016.

Paoella, S., " Lucifero è il paladino della libertà e John Milton lo dimostra in Paradise Lost". *Il Superuovo*, 22 Agosto 2019, <https://www.ilsuperuovo.it/lucifero-e-il-paladino-della-liberta-e-john-milton-lo-dimostra-in-paradise-lost/>.

Pratt, T., N., " 'Lucifer' is a family drama exploring relationship between faith and reason", *National Catholic Reporter*, 21 Novembre 2020, <https://www.ncronline.org/news/opinion/lucifer-family-drama-exploring-relationship-between-faith-and-reason>.

Ramm, B., "Why you should re-read Paradise Lost", *BBC*, 19 Aprile 2017, <https://www.bbc.com/culture/article/20170419-why-paradise-lost-is-one-of-the-worlds-most-important-poems> .

Reis, C., "Sympathy for the Devil: An Analysis of Satan in Paradise Lost". *Owlcation*, 22 Febbraio 2018, <https://owlcation.com/humanities/Sympathy-for-the-Devil-An-Analysis-of-Satan-in-Paradise>.

Sarkar, S., "Character of Satan in Paradise Los: Would you call Satan a Hero or a Villan?", *All About English Literature*, 26 gennaio 2020, <https://www.eng-literature.com/2021/01/satan-paradise-lost.html> .

Scott, A., O., " How Walter White Found His Inner Sociopath", *The New York Times*, 24 Luglio 2013, <https://www.nytimes.com/2013/07/28/arts/television/how-walter-white-found-his-inner-sociopath.html> .

Stella, S., "Storytelling videoludico: come i videogiochi ci conquistano fin dal trailer", *Horizon Psy Tech*, 13 Maggio 2019, <https://www.horizonpsytech.com/2019/05/13/storytelling-videoludico-come-i-videogiochi-ci-conquistano-fin-dal-trailer/> .

WASHOE (Ferrero, M.), " Lolita – Vladimir Nabokov ", *Aquile Solitarie*, 19 Agosto 2021, <https://aquilesolitarie.altervista.org/lolita-vladimir-nabokov/>.

Zevio, F., " Perché leggere (o rileggere) “Il maestro e Margherita” di Mikhail Bulgakov ", *ParentesiStoriche*, 17 Ottobre 2019, <https://parentesistoriche.altervista.org/maestro-margherita-bulgakov/>.

Zola, M., " Il Maestro e Margherita, il mio libro del cuore". *East Journal*, 5 Gennaio 2022, <https://www.eastjournal.net/archives/121652> .

Siti Web Consultati:

<https://www.cbr.com/>

<https://collider.com/>

<https://it.ign.com/>

<https://imdb.com/>

<https://screenrant.com/>

<https://www.avclub.com/>

<https://www.themarysue.com/>

FILMOGRAFIA

Film:

Beetlejuice – Spiritello porcello (Tim Burton, 1988).

Coraline e la porta magica (Henry Selick, 2009).

Le Cryptogramme rouge, Les Vampires (Louis Feuillade, 1915).

Les Vampires (Louis Feuillade, 1915).

Lolita (Stanley Kubrick, 1962).

The Nightmare Before Christmas (Henry Selick, 1993)

Serie Televisive:

Avatar: La Leggenda di Aang (Nickelodeon, 2005- 2008).

Breaking Bad (AMC, 2008 - 2013).

Gargoyles: Il Risveglio degli Eroi (Toon Disney, 1994-1997).

Lucifer (Fox, 2016 - 2018; Netflix, 2019- 2021).

L'Ombra dello Scorpione (ABC, 1994).

She-Ra, la principessa del potere (First- Run Syndication, 1985-1987).

She-Ra e le principesse guerriere (Netflix, 2018-2020).

The Stand (Paramount+, 2020).

Transformers (G1) (First- Run Syndication, 1984-1987).

Transformers Prime (The Hub, 2010-2013).

You (Netflix, 2018-).

Spettacoli Teatrali e Musical:

Beetlejuice: The Musical (Eddie Perfect, Scott Brown, Anthony King, 2018).

Il Maestro e Margherita (Andrea Baracco, 2019).

Le Baccanti (Antonio Calenda, 2012).

Videogiochi:

Darksiders : Wrath of War (Joe Madureira, David L. Adams, Vigil Games, Gunfire Games Vigil Games, Gunfire Games, THQ, 2010).

Darksiders II (Joe Madureira, David Adams, Marvin Donald, Vigil Games, Gunfire Games, THQ 2012).