

Modelli Narrativi del Post-Femminismo: Il Mito di Persefone nel *Female-Centered Drama*

Laura Ysabella Hernández García, Università del Salento

Narrative Models of Post-Feminism: The Myth of Persephone in the Female-Centered Drama. *In the context of what Lotz has defined as the female-centered drama, contemporary seriality is strongly characterized by the recurrence of female protagonists (2006). It is a vast set of series, but it is possible to identify common elements, which can be traced back to the same mythical matrix, as some scholars point out. The myth of Persephone is a very present narrative model in post-feminism (Horbury 2015) and series like Alias, Veronica Mars, Orphan Black, Revenge, and Jessica Jones are examples. The myth's oldest literary source, the Hymn to Demeter, has been interpreted as an allegory of the seasonal cycle, initiation rites, and sexual maturity, and as such, the structure is best suited for putting on stage the plot related to the discovery of female identity. Furthermore, it appears that the formation of this identity is inextricably linked to the work on time, which is another key component of contemporary seriality. These characteristics can be detected to the greatest extent in series from the experimental and authorial traits, such as The OA (2016-2019) and The Queen's Gambit (2020), which we intend to investigate in the aforementioned theoretical framework.*

Keywords: Television Studies, Narrative, Gender and Sexuality, Feminism, Postfeminism, Female-Centered Drama, Complex Tv, Post-network.

Il female-centered drama

La tesi di Lotz (2006) è che, dopo anni passati a concentrare i personaggi femminili più complessi nel perimetro di alcune *sitcom* e *soap opera*, i Network iniziarono ad implementare una varietà di approcci diversi per raccontare storie sulle donne e, in questo modo, avvicinare a sé il pubblico femminile. L'ascesa del *female-centered drama*, che Lotz posiziona tra la fine degli anni '90 e i primi anni 2000, è il risultato di una confluenza di fattori industriali e socioculturali avvenuti nel corso della transizione a quella che è stata definita *Post-Network Era*: un mercato competitivo dove sono premiati i *player* che richiamano l'interesse di una nicchia specifica piuttosto che un vasto pubblico indifferenziato (Lotz 2007).

In un approfondito studio del genere, Lotz ha diviso il *female-centered drama* in quattro narrazioni dominanti: l'*action drama*, dove la protagonista è un'eroina d'azione, una donna che possiede straordinari poteri fisici, intellettuali o mistici; la *comedic drama*, che segue un gruppo di protagoniste, appartenenti alle generazioni *post-Baby Boom* e *post-second-wave*, nelle loro esperienze lavorative

e relazionali in un contesto continuamente messo in discussione dalle nuove regole tra i sessi; il *protagonist-centered family drama*, show che tendono ad essere incentrati su una protagonista femminile e sulle difficoltà che incontra nel bilanciare impegni professionali e familiari; e infine il *workplace drama*, serie che con un cast misto tra uomini e donne trasforma posti di lavoro tradizionalmente dominati dall'uomo in universi female-centered. All'interno di queste categorie è possibile individuare un gran numero di elementi in comune, facendo sì che sia possibile parlare di schemi che stanno alla base del *female-centered drama*.

Strutture mitiche del female-centered drama

Gli schemi narrativi che si rilevano nel *female-centered drama* derivano evidentemente dalle riproposizioni di strutture narrative profonde. Nella ripetizione di tali strutture, Ortoleva (2019) rileva la permanenza del Mito. I miti che si sono affermati come caratteristici delle culture contemporanee appartengono però ad una diversa tipologia, si allontanano dal modello mitico più arcaico per manifestarsi a *bassa intensità*: sono racconti che non si collocano in un tempo lontano o separato dal nostro ma nella nostra contemporaneità (o in un tempo prossimo e databile) e in un mondo riconoscibile come reale; sono percepiti come un oggetto di consumo più che di osservanza formale, e di un consumo libero e personale più che condiviso e regolato. Infine, hanno al centro non *esseri altri* (sia pure spesso antropomorfi come divinità o figure infere o animali dotati di alcune qualità umane), ma esseri della nostra stessa specie. La mitologia a bassa intensità è tipica della produzione e diffusione di massa delle narrazioni. Attraverso il romanzo, il giornalismo, il cinema e la televisione, queste narrazioni sono riattivate in tutte le aree della nostra cultura e, anche se in origine proprie della civiltà occidentale, sono ora universalmente accolte.

Abbiamo la possibilità di rinvenire queste strutture mitiche in film, romanzi, serie televisive e videogiochi. Nel corso del Novecento la matrice mitica di queste storie è stata variamente indagata, portando alla costruzione di fortunati modelli interpretativi. Tra tutti questi, una delle versioni più complete è quella del viaggio eroico individuato da Campbell (1958), che nasce in ambito antropologico, confrontando i miti di varie culture del mondo, ma tramite l'intervento di

Christopher Vogler (2004) divenne presto un influente modello di lettura e scrittura del racconto cinematografico¹. Questo modello è costruito in funzione della trasformazione dell'Eroe, un soggetto di sesso maschile che deve superare una serie di tappe che lo portano da uno stato d'infanzia a uno di maturità. Si tratta, senza dubbio, di un modello applicabile al racconto seriale, tuttavia, esso si riferisce esclusivamente alla mitologia maschile. Come dichiarato da Campbell, la donna non compie nessun percorso perché è lei stessa la destinazione (1958).

Come spieghiamo la persistenza e la declinazione dei Miti nel female-centered drama? Si tratta, forse, di narrazioni in cui al maschile si sostituisce pedissequamente il femminile? In realtà, nel nostro studio della serialità con protagonista femminile non possiamo far riferimento unicamente a Campbell ma dobbiamo riferirci anche a modelli che siano specifici dell'Eroina e della sua trasformazione. Diverse narratologhe riconoscono la necessità di individuare una struttura che sia in grado di interpretare il Mito femminile, e tra queste c'è Maureen Murdock, psicoanalista junghiana autrice de *Il viaggio dell'eroina* (2010). Dalla sua esperienza con pazienti donne Murdock ha ricavato che, anche se alcune fasi del viaggio dell'Eroina comprendevano aspetti di quello dell'Eroe, a differenza di quello maschile “il fulcro dello sviluppo spirituale femminile fosse sanare lo strappo interiore tra la donna e la sua natura femminile” (ivi, p. 5). Da questa intuizione, il modello del viaggio dell'Eroina deriva solo in minima parte da quello maschile di Campbell – riprendendo la stessa circolarità che comporta un ritorno all'origine nel finale –, mentre la terminologia delle fasi si riferisce in modo specifico alle donne.

La storia dell'eroe maschile è una storia che comincia da uno stato di quiete, un'infanzia simbolica, mentre il viaggio femminile è una *ripartenza* e parte dall'elaborazione di un passato doloroso; è un tipo di storia complessa sin dalle premesse. In particolare, il modello di Murdock inizia con una reazione violenta verso tutto ciò che rappresenta il femminile. Per mettere in moto il viaggio, l'Eroina deve separarsi fisicamente e psicologicamente dalla propria madre (e dall'archetipo della Madre). Alla separazione segue una totale immersione nel noto viaggio dell'Eroe, perché la protagonista in questa fase si identifica col

¹ Nell'opera “Il viaggio dell'eroe” (2004), anche Vogler si interessa alle narrazioni femminili e considera fra i suoi esempi film come “Il mago di Oz” (1939) e “La morte ti fa bella” (1992) che hanno protagoniste donne.

maschile, e quindi “orienta la propria crescita intorno agli uomini, disapprovando le donne, organizza la propria vita secondo i principi maschili, rimanendo legata a un uomo in carne e ossa oppure lasciandosi guidare da un modello maschile interiore, e infine segue un mentore o una guida maschile” (ivi, pp. 25-26).

Seguendo il viaggio maschile, la donna raggiunge il successo, il quale però si dimostra un dono illusorio. L'Eroina capisce che, per sopravvivere e condurre una vita salutare e soddisfacente, dovrà fare dei cambiamenti. Segue un periodo di aridità spirituale e di disperazione che conduce a un'inevitabile discesa negli inferi dove essa incontra il *femminile oscuro*: in questa tappa è necessario gettare via la coscienza incentrata sull'io e tornare ad uno stato di conoscenza del corpo e della mente. Si impossessa dell'eroina, contemporaneamente, una sensazione di vuoto: si sente liberata, stordita, lasciata indietro, senza valore. È orfana, senza casa e senza certezze. Da questa oscurità, emerge il desiderio urgente di guarire la ferita della separazione madre/figlia, che è quella che Murdock definisce la “ferita femminile profonda”. Infine, il ritorno al mondo ordinario è accompagnato dalla ridefinizione e la conferma della validità dei valori femminili e la loro integrazione con le abilità maschili apprese nella prima parte del viaggio.

Le tappe individuate da Murdock sono riscontrabili in altri modelli femminili, ma la sequenza in cui si manifestano è soggetta a variazioni. Ad esempio, l'episodio di morte e rinascita, che nel modello di Campbell e in quello di Murdock si trova a metà del viaggio iniziatico, è il punto di partenza del modello fornito da Pinkola Estés. Nel suo studio dell'archetipo della *Donna Selvaggia* (2007), anche Pinkola Estés delinea un viaggio femminile nel quale alle prime battute l'eroina si trova in uno stato assimilabile a quello di “un mucchietto di ossa abbandonato da qualche parte in un deserto” o “uno scheletro smantellato che giace sotto la sabbia” (ivi, p. 15). Anche se collocato all'inizio, l'approdo a questa tappa fa sempre riferimento ad un passato che si è portati a indagare: la protagonista interroga sé stessa riguardo alle scelte che l'hanno condotta verso l'autodistruzione.

Mettendo a confronto i diversi modelli del femminile con quello maschile, incontriamo che l'accoppiata Chiamata all'avventura/Rifiuto della Chiamata (Campbell 1958) è sempre presente. Così come il viaggio dell'Eroe si basa su un

richiamo che il soggetto non vuole sentire e sull'intervento di un mentore che predispone l'Eroe al percorso iniziatico, il viaggio dell'Eroina si innesca a partire dallo scontro con una figura distruttiva, il predatore psichico, che costringe il soggetto a "rimettere in moto la vita interiore" (Pinkola Estés 2007, p. 48). Il predatore maschile in Pinkola Estés è esemplificato dal personaggio di Barbablù. La comprensione del predatore e la conseguente vittoria su di esso comporta la maturazione del personaggio femminile che, dopo lo scontro, non è più vulnerabile per ingenuità, inesperienza o stupidità e si scopre colma di intensità, di vitalità e di energia. Inoltre, sia in Murdock che in Pinkola Estés il ritorno al mondo ordinario avviene necessariamente attraverso l'incontro col *femminile oscuro*: lo dimostrano le figure guida di *La Que Sabe* e di *Baba Jaga*.

Il Mito di Persefone

I due modelli femminili proposti da Murdock e Pinkola Estés non sono certamente identici, però le tappe che condividono permettono di riconoscere la Meta comune che tutte le eroine sono portate a conquistare: la riscoperta della natura istintuale femminile. Nel contesto del post-femminismo, e, soprattutto all'interno delle narrazioni seriali con protagonista femminile, c'è un intreccio che si ripete con più forza degli altri e nel quale questa riscoperta è centrale. È quello che racconta di un'eroina senza madre che subisce una morte e rinascita (che può essere anche simbolica), e che posteriormente si risveglia prigioniera in una specie di mondo sotterraneo dominato da una forza maschile repressiva. Per liberare sé stessa, l'eroina sente il bisogno di recuperare dal passato i valori femminili che precedentemente aveva rifiutato. Come sostenuto da Horbury (2015), questa narrativa rievoca quella di una figura mitologica dell'antica cultura greca, la dea Persefone, la cui storia è raccontata nell'omerico *Inno a Demetra*. Questo non vuol dire che l'eroina post-femminista replichi perfettamente il Mito sotto tutti gli aspetti; tuttavia, sono sufficienti gli elementi che si ripetono per poter parlare, ricordando Ortoleva, di una sua manifestazione a *bassa intensità*.

Nella sua manifestazione post-femminista, la storia di Persefone non è più ambientata nei tempi lontani e nei mondi irraggiungibili propri dei miti classici, ma negli stessi luoghi del nostro vivere e nel nostro presente, o in un tempo che ci

è comunque vicino. Ora ci chiediamo, perché il mito di Persefone viene raccontato in questo preciso momento storico? e cosa significano le revisioni che sono state effettuate al Mito in questo nuovo contesto? Possiamo iniziare dal significato che è stato dato alla storia della dea. Anche se le rappresentazioni di Persefone e Demetra sono state sottoposte a continui cambiamenti nel corso della storia del Mito, quattro temi continuano ad essere dominanti, ovvero quello dell'agricoltura, dei riti d'iniziazione, dell'istituzione di una morte significativa e dell'archetipo femminile. L'allegoria agricola del Mito è chiara: Demetra è la dea del grano e delle colture e ogni anno che passa separata dalla propria figlia il dolore le impedisce di generare il raccolto; sarà il ritrovo tra madre e figlia a far ripartire le attività agricole e quindi fornire una spiegazione significativa per l'alternarsi delle stagioni.

Inoltre, dopo essere stata rapita da Ade, sovrano degli inferi e fratello di suo padre Zeus, Persefone mangia dei semi di melograno, cedendo a una richiesta fatta da Ade stesso. Questa azione la costringe a restare negli inferi per sei o quattro mesi, accanto ad Ade in una convivenza di tipo coniugale, mentre può vivere sulla terra con la madre per il resto dell'anno. In questo contesto il melograno è visivamente connotativo dell'utero, del sangue e delle mestruazioni, simboleggia la maturità sessuale femminile e la fertilità. Possiamo, quindi, affermare che mangiando i semi Persefone partecipa ad un atto d'iniziazione sessuale, e si trasforma da una ragazza vergine a una donna sessualmente matura; una realtà che nel suo dolore la madre non vuole riconoscere. La prontezza con cui Persefone accoglie la richiesta del marito ha generato discussioni riguardo il ruolo del consenso, in modi che evocano epistemologie contemporanee delle culture post-femministe. Sono, infine, così dominanti i temi del femminile che, come sostenuto da Jung (1989), è una storia che appartiene esclusivamente alle donne e non ha nulla da offrire all'uomo².

Nella produzione televisiva degli ultimi decenni, questo schema si ripete in un gran numero di serie *female-centered* di generi, contesti produttivi e pubblici diversi, tra cui *Alias*, *Veronica Mars*, *Orphan Black*, *Revenge*, *Jessica Jones*, *Russian Doll*, *Fleabag*, *The OA* e *La regina degli scacchi*. Le riproduzioni del

² "Demeter-Kore exists on the plane of the mother-daughter experience, which is alien to man and shuts him out", Jung C., 1989, *Aspects of the Feminine*, Ark Paperbacks, London, p. 164.

Mito nel contesto del post-femminismo rielaborano l’Inno omerico enfatizzando un cambiamento significativo di protagonista: non è più la sofferenza di madre di Demetra a dominare il racconto della storia ma, invece, l’esperienza di Persefone. L’interesse ora è posto sulla reazione della figlia alla separazione e come questo evento porti la giovane donna a scoprire la propria identità divina. La narrativa prende così la forma di un mito di maturità, drammatizzando il passaggio da una relazione simbiotica con la madre – dove non c’è distinzione tra soggetto e oggetto – alla produzione di un sé altro (Suter 2005). Nel Mito, Persefone è conosciuta inizialmente come la fanciulla senza nome Kore³ e acquisita un’identità concreta solo dopo che, attraverso la figura paterna di Zeus, il sostituto del padre Ade ha rotto l’unità madre/figlia. Nella sua discesa negli inferi, Persefone muore per poi rinascere, conquistando così un nome (Persefone) e un ruolo (regina degli inferi). Si tratta di una trasformazione che è presente anche nei modelli di Murdock e Pinkola Estés, e che scaturisce proprio dall’incontro con il predatore maschile (meccanismo presente nelle narrative di *Alias*, *Veronica Mars*, *Orphan Black* e *Jessica Jones*).

Nelle rappresentazioni post-femministe del Mito, la separazione dalla propria madre appartiene al passato della protagonista: nella prima infanzia o adolescenza dell’eroina la madre è già morta (*Russian Doll* e *Fleabag*) o è avvenuta una separazione insanabile tra le due (*Alias*, *Veronica Mars*, *Jessica Jones* e *Revenge*), ma nonostante il passare del tempo il ricordo di questa madre sembra promettere unità e integrità. La scoperta di una sorella precedentemente sconosciuta all’eroina (fondamentale per le trame di *Orphan Black*, *Alias* e *Veronica Mars*) è un’altra revisione all’Inno, e spesso la storia di questa sorella rispecchia quella dell’eroina proponendo allo stesso tempo un percorso alternativo. Il ricongiungimento familiare si presenta come una “feminist family romance” (Hirsch 1989, p. 164) in cui la maternità reciproca tra le sorelle sostituisce del tutto la madre (come avviene in *Fleabag* e *Jessica Jones*). La centralità che occupa la genealogia femminile in queste versioni invoca alcuni aspetti del Mito, dove sia Persefone che Demetra incontrano nel loro viaggio delle

³ Il nome *Kòre*, traslitterazione del greco κ ὄρη, significa propriamente “fanciulla”, in “Treccani”, <http://www.treccani.it/vocabolario/kore/>.

aiutanti femminili, come le quattro figlie di Keleos e la donna anziana della casa Iambe (Foley 1994).

Il ricorso ad una genealogia femminile è secondo Lotz (2006) un tratto distintivo delle serie d'azione con protagonista femminile. Infatti, nella maggior parte di queste narrazioni, il potere soprannaturale dell'eroina è un'eredità disponibile solo alle donne (*Alias* e *Buffy l'ammazzavampiri* sono alcuni esempi), sulla base di una complessa mitologia che ha la funzione di rafforzare e valorizzare il genere femminile. Risulta inoltre di grande interesse come il lavoro legato all'affermazione dell'identità femminile, anche nella sua forma fantastica, richieda sempre un ritorno nel passato e assuma la forma di un dono intergenerazionale; ed è proprio in questo ruolo strutturale del tempo che emerge un altro tratto distintivo del *serial dramma* contemporaneo.

Mito e tempo

Ogni aspetto del plot di Persefone è così legato al femminile da far sì che la sua struttura si presenti come quella più adatta per mettere in scena la maturazione della protagonista. Ciò che distingue l'immagine post-femminista di Persefone è il *medium* specifico su cui si manifesta con più forza il fenomeno: il prodotto televisivo *female-centered*. Certamente, queste narrazioni, incentrate nello scavare il passato dei personaggi, trovano nell'ampia quantità di tempo offerta dalla serialità televisiva una sede privilegiata. In particolare, nei racconti di Persefone il passato è fondamentale perché specifico del Mito: il viaggio è sempre una ripartenza perché sia la separazione dalla madre che l'incontro col predatore sono eventi collocati nel passato della protagonista; si tratta di un passato che è ancora rilevante. Riprendendo la terminologia di Bandirali e Terrone, si parla di un *epos* che è anche *telos*; ovvero, il passato in queste narrazioni costituisce "la profondità temporale del mondo narrativo" (Bandirali, Terrone 2006, p. 65), senza smettere di essere determinante per il futuro della protagonista.

Il plot di Persefone presuppone allora un profondo lavoro sul tempo, tipico di quella che Mittell ha definito *tv complessa*, caratterizzata soprattutto dal suo essere "una narrazione cumulativa che si espande nel tempo" (Mittell 2017, p. 47). Per questa struttura profonda che li caratterizza, i personaggi femminili di

Persefone sono i più adatti ad esplorare il passato e per questo motivo sono collocati in *storyworld* molto complessi.

Le serie di Persefone. Case studies

The OA

The OA (2016-2019) è un *female-centered drama* prodotto e distribuito da Netflix, che si presenta in un formato di breve durata (2 stagioni da 10 episodi, con una durata per episodio tra i 40 minuti ed un'ora) e con elementi di fantascienza, soprannaturali e fantastici. La serie ha inizio con il ritorno della giovane Prairie Johnson alla casa della sua famiglia adottiva dopo essere scomparsa per sette anni. Come la fanciulla Kore, Prairie è fortemente cambiata: ora può vedere, nonostante prima fosse cieca, e risponde solo al nome di "OA". Dall'episodio pilota in poi, l'eroina si ritrova in un *plot* ricco di somiglianze con l'Inno omerico. Tra queste, uno dei primi elementi a manifestarsi è l'esplorazione del passato: OA deve ritrovare elementi nella sua storia passata che l'aiutino a compiere la sua missione futura.

La profondità temporale del mondo narrativo dove si svolgono gli eventi in *The OA* è una costruzione molto strutturata in cui si intrecciano due narrazioni al passato: una che racconta dei primi anni di OA come la bambina Nina Azarova, e un'altra che scava sui sette anni della sua scomparsa fino ad arrivare al presente. Entrambi i piani temporali al passato sono introdotti dal racconto in prima persona di OA stessa, che ripercorre i drammatici colpi di scena della sua vita per un gruppo di alleati a cui ha deciso di confidare la propria storia. Il gruppo di *outsider* – quattro studenti del liceo locale e una loro professoressa – ha il compito di ascoltare il racconto, scandito in più appuntamenti serali, che promette di aiutarli a "superare barriere come quella della gioventù e maturità e [...] incontrare il proprio destino" (S1-E1). Viene così decretato, nelle parole della protagonista, l'inizio di un viaggio collettivo.

Il primo piano temporale parte dalla nascita di Nina Azarova, la figlia di un oligarca russo. Come avviene per la maggior parte delle versioni post-femministe del Mito, Nina Azarova è un'eroina senza madre, visto che questa è morta durante

il parto. Nella descrizione che la protagonista fa del padre, l'affinità del personaggio con la figura mitica di Zeus (padre di Kore/Persefone) è palese, essendo lui un uomo molto ricco e apparentemente onnipotente. L'eroina cresce insieme al padre fino al giorno in cui ha la sua prima NDE (Near-Death Experience), una morte significativa che cambierà profondamente la sua vita.

La morte e rinascita prevista dal Mito è un motivo centrale all'interno della serie. Nel viaggio di questa particolare eroina ci saranno decessi e rinascite che genereranno puntualmente un radicale cambiamento interiore. Secondo la mitologia specifica della serie, il ritorno dalla morte comporta sempre una scelta, una presa di posizione, e Nina Azarova decide di tornare in vita anche dopo essere stata avvertita del grande dolore che l'aspettava al suo ritorno. Questa serie di eventi può essere compresa nello schema di Campbell (1958) "Appello/Rifiuto all'appello/Aiuto soprannaturale/Varco della prima soglia", successione che ha come obiettivo primario dimostrare quanto sia alta la posta in gioco del viaggio che sta per compiersi.

Dopo questo primo evento drammatico, la protagonista perde la vista ed è allontanata dal padre; la sua vita come Nina Azarova è definitivamente interrotta. In seguito, sarà adottata dai Johnson, che la battezzano col nome Prairie. Il quadro familiare idilliaco però non può concretizzarsi: motivo di disturbo sono i sogni vividi che assillano la bambina ogni notte. Prairie crede che suo padre sia ancora vivo e che le comunichi, attraverso i sogni, dove può andare per trovarlo. Quando i Johnson si rivolgono ad uno psicologo in cerca d'aiuto, questo razionalizza la persistenza dei sogni come delle "illusioni di *grandeur*" che la bambina erroneamente giudica come reali, dei "miti che la rendono speciale" (S1-E2), e le prescrive dei farmaci. Questi sogni, che ora sono forzatamente narcotizzati, acquisteranno sempre più importanza nel corso della serie; una manifestazione dell'intuito femminile che si presenterà più volte alla protagonista avvertendola di ciò che sta per succedere. Sia per Murdock che per Pinkola Estés è necessario riprendere l'intuito per rivendicare la pienezza del potere femminile. È inoltre importante notare come questa natura istintuale si trasmetta proprio "di madre in figlia, da una generazione all'altra" (Pinkola Estés 2007).

Il secondo piano temporale si apre proprio con un sogno: nella vigilia dei suoi vent'anni, Prairie sogna di comunicare con suo padre; questo le avrebbe dato un appuntamento per incontrarla il giorno del suo compleanno presso la Statua della Libertà. Come dichiara in seguito la protagonista, in effetti in questo posto incontra una persona significativa per lei, solo che non è stato suo padre a trovarla ma “è stato un altro uomo, l'uomo che avrebbe cambiato la [sua] vita” (S1-E2). Questo passaggio è particolarmente importante se paragonato al Mito dov'è proprio Zeus a fungere da intermediario tra Kore e Ade. Così come avviene nella versione mitica, quando Prairie parte alla ricerca del padre incontra un sostituto paterno nel Dr. Hap. Lo scienziato Hap conduce clandestinamente degli esperimenti su persone che hanno avuto una NDE con lo scopo di capire se esista *l'aldilà*. Queste persone sono state rapite dallo scienziato e tenute prigioniere per anni in un seminterrato; è proprio qui che il dottor Hap porterà anche Prairie, in un mondo, letteralmente, *sottoterra* (fig. 1).



Figura 1 – The OA (2016-2019), Netflix.

Come già è stato accennato, Hap è chiaramente sovrapponibile alla figura di Ade, il Signore degli Inferi, ma è anche assimilabile al predatore maschile di Murray e al Barbablù di Pinkola Estés. Inoltre, possiede tutte le caratteristiche che

Lotz (2006) individua negli antagonisti maschili del female-centered drama⁴. Così come il consenso di Persefone è argomento di dispute, l'abduzione di Prairie avviene in un modo piuttosto ambiguo. Infatti, in seguito al loro primo incontro, i due vanno a cenare insieme in una sorta di appuntamento romantico. Dopodiché, a differenza degli altri prigionieri, è Prairie stessa a chiedere espressamente a Hap di ritornare insieme a lui e aiutarlo con la sua ricerca. Più di una volta il personaggio di Hap dà voce alla sua inquietudine al riguardo, per lui Prairie è l'unica prigioniera che può metterlo in difficoltà proprio per via delle sue "concessioni estorte" (S1-E4). Come previsto anche nei diversi modelli femminili, Hap è per Prairie una fonte di intensità, di vitalità e di energia, Prairie è attratta da lui perché è un mezzo per conoscere di più sé stessa e mettere a prova le sue potenzialità.

Quando Prairie cerca di fuggire dalla prigionia, Hap la uccide per poi riportarla in vita. Questa seconda NDE è la più significativa della serie perché quando Prairie fa ritorno alla realtà il suo cambiamento è radicale: ha scoperto che la sua autentica identità è quella di una figura mistica, un angelo, che porta un nome "più vero di Prairie, più vero di Nina" (S1-E4), ovvero OA (Original Angel). Dalla morte, OA ritorna non solo con un nuovo nome e un ruolo ma anche con un obiettivo: le è stato dato un movimento (una sorta di azione coreutica) che, messo insieme ad altri quattro movimenti, permette di aprire un tunnel verso un'altra dimensione.

Al racconto del proprio passato da parte di OA si alterna il passare dei giorni della protagonista e del gruppo di ragazzi raccolto intorno a lei nella cittadina di Crestwood. Mentre i legami tra questi si rafforzano e vengono messi alla prova, OA ha una premonizione, un'ulteriore manifestazione del suo intuito che però, a differenza di quanto accaduto in passato, la protagonista non è più disposta a ignorare. OA riesce nel suo compito di decifrare il messaggio e così raggiunge il suo obiettivo: salvare i ragazzi di Crestwood e, sacrificando la sua propria vita, viaggiare verso un'altra dimensione.

⁴ "Those male characters who do exude a hegemonic masculinity—exhibiting physical power and control, achieving occupational success as valued by capitalism, controlling a family as a patriarch, manifesting characteristics of the frontiersman, and displaying heterosexual power—are most often villains", Lotz A., 2006, *Redesigning Women: Television After the Network Era*, University of Illinois Press, Urbana-Chicago, p. 78.

Il primo piano temporale – quello riguardante la storia di Nina Azarova – prende più importanza nella seconda stagione, dove, in una nuova dimensione, OA s'è impossessata del corpo di Nina. Il personaggio di Nina Azarova aderisce a pieno al compito di sorella di Persefone: il suo intreccio chiaramente rispecchia quello di OA perché è prodotto da *sentieri che si biforcano*⁵. Nina è chi OA sarebbe diventata se non avesse mai sperimentato la sua prima NDE. Questo significa che Nina Azarova ha goduto di un gran numero di privilegi: è cresciuta insieme al padre biologico, conta su una grande ricchezza che le ha permesso di viaggiare per il mondo e andare all'università e, a differenza di OA, non ha mai provato una grande sofferenza. A sua volta, in Nina impersona l'intuito femminile: lei è una medium che ha visioni e riesce a comunicare con la natura. A differenza di OA, Nina non ha mai cercato di far scomparire i suoi sogni, anzi, i suoi sono meticolosamente registrati. Possiede, quindi, ciò che manca alla protagonista. A prova di ciò, è grazie alle capacità di Nina che OA finalmente riesce a sentire il richiamo degli alberi, esseri che da sempre cercavano di comunicare con lei. Questi alberi portano OA in profondità, alle radici, richiamando l'immagine agricola presente nel Mito, OA è messa sottoterra per far sì che il ciclo di crescita possa ricominciare: “When Persephone returns to Hades in the underworld, the crops die and nothing will grow, but with her return in spring, new life is created. Thus, by placing a living thing (Persephone) into the ground, the possibility of renewed life and growth is ensured” (Horbury 2015, p. 16).

OA ha bisogno di Nina per – riprendendo la terminologia di Murdock – guarire la ferita femminile. Questo è esplicitato nel dialogo tra OA e una misteriosa donna francese, anche lei in grado di compiere dei viaggi interdimensionali, che significativamente si presenta ad OA nel ruolo archetipico della guida (S2-E7): “Sei venuta al club per cercarla, ma lei è sempre stata con te. Se ti integrerai con Nina, sarai completa. Condividete lo stesso inizio. Devi tornare al momento in cui le vostre strade si sono divise. [...] Devi affrontare la tua paura. Devi tornare al momento del tuo trauma più grande”. Come spiegato

⁵ *The OA*, S1-E6 “Sentieri che si biforcano”. Quest'episodio prende il nome dal racconto *Il giardino dai sentieri che si biforcano* dello scrittore e poeta argentino Jorge Luis Borges (2003: 67-89). Nell'episodio, Hap discute con un collega la sua ipotesi sull'esistenza di molteplici dimensioni, descrivendola come “un giardino pieno di sentieri che si biforcano”.

dalla donna, OA deve integrare in sé Nina per diventare *completa* e, ancora una volta, questo può avvenire soltanto attraverso l'esplorazione del passato. La protagonista deve ritornare al momento dove i loro cammini si sono separati: così OA rievoca la sua prima NDE per integrare dentro di sé anche Nina, recuperando i valori femminili perduti.

Nell'ultima puntata, dopo aver compiuto questo percorso, OA riconosce la forza che le è stata data attraverso Hap, lo ringrazia per "aver aperto la sua mente e aiutarla a vedere il mondo in un modo nuovo" (S2-E8), ma anche per il ruolo necessario che ha avuto nell'avvicinare, attraverso delle fortissime prove, OA al suo destino:

Ho visto un'altra versione della mia vita qui, una in cui non mi è mancato nulla: soldi, sogni realizzati, un padre che mi amava. Come Prairie, non avevo queste cose. La mia vita è stata una sofferenza dopo l'altra, e poi ho incontrato te. Nina ha visto il mondo. Ma io ho visto sotto di esso. Sono stata schiacciata come il carbone. Ho sofferto. È questo un angelo. Polvere pressata che diventa diamante sotto il peso del mondo. Tu mi hai schiacciata. Prima che potessi diventare qualcosa. Tu mi hai schiacciata. Ma non mi hai distrutta. Sono morta e sono tornata in vita con qualcosa che tu non avrai mai. Tu hai violenza, terrore e solitudine. Noi abbiamo la fede.

Come Persefone, OA diventa una divinità solo integrando i valori appresi dalle esperienze, a volte anche dolorose, vissute insieme al maschile e al femminile.

La regina degli scacchi

La regina degli scacchi (The Queen's Gambit, 2020) è una miniserie con protagonista femminile prodotta e distribuita da Netflix. La serie è basata sull'omonimo romanzo di Walter Tevis e racconta la storia di Beth Harmon, una giovane orfana che scopre d'avere un talento straordinario nel gioco degli scacchi. Con una metafora, il titolo del prodotto televisivo e letterario ci informa ampiamente sull'intreccio: "il gambetto di donna" è il nome di un'apertura degli scacchi che allude non solo alla ricerca di affermazione femminile in un mondo incentrato sulla figura maschile, ma anche ad un trionfo fatto di sacrifici (Tevis 2007). Le continue vittorie scacchistiche di Beth sono inseparabili dalle sue

tendenze autodistruttive, e saranno proprio la dipendenza dagli psicofarmaci e i traumi infantili le più importanti sfide che la protagonista dovrà affrontare per raggiungere il successo nel gioco e nella vita.

Nel caso specifico di *La regina degli scacchi* siamo davanti ad un'opera chiusa, sebbene segmentata in episodi; ciò permette agli autori di porsi l'obiettivo dell'unitarietà estetica dell'opera. Nella totalità della miniserie, i valori del campo visivo e del campo narrativo sono subordinati all'unitarietà tematica ed esprimono alla perfezione l'oscillazione della protagonista tra la lucidità richiesta del gioco e l'opacità della dipendenza e della depressione. Addentrandoci nei valori esibiti dalla miniserie, il progetto narrativo risulta particolarmente ben strutturato.

Come Persefone, Beth sperimenta più morti e rinascite, alcune di carattere simbolico, tra le quali possiamo osservare la sopravvivenza al suicidio della madre, gli episodi di *overdose* e i momenti di sospensione o crisi. In *La regina degli scacchi*, come previsto dall'inno omerico, la fanciulla è attratta da un mondo sotterraneo dominato da una forza maschile: nello scantinato dell'orfanotrofio il custode signor Shaibel occupa il ruolo di Ade, introducendo Beth ad un mondo di valori e regole di cui lui ha il completo controllo. È attraverso la mediazione di questo maestro che Beth può ora acquisire la sua più autentica identità: dedicherà il resto della sua vita allo studio degli scacchi, gioco per il quale sembra avere un dono naturale.

L'affermazione del proprio ruolo incontra dei conflitti che necessitano dello scavo nel passato, in particolare l'esigenza di sanare la ferita femminile lasciata dalla separazione dalla madre. La divisione della narrazione in singole puntate spesso è scandita dal ricordo della madre, con scene domestiche che donano significato e profondità al personaggio di Beth. Nel proseguire della storia, scopriamo che anche la madre, come Beth, è stata una donna con un talento raro in un ambito di dominio maschile, ovvero quello della matematica, e sarà la lezione della madre a guidare il rapporto di Beth con i suoi alleati maschili (S1-E6): "Gli uomini vorranno farti da insegnanti, ma questo non li rende più intelligenti. Per molti versi, non lo sono. Ma li farà sentire più forti. Vogliono mostrarti come si fanno le cose. Tu lasciali fare e poi vai per la tua strada, fai quello che ti pare". A differenza di Beth, la madre è un'eroina tragica che non può

che trasmettere alla figlia un'eredità femminile fatta di dolore e distruzione. Sono gli eventi traumatici vissuti insieme alla figura materna, così come i suoi discorsi sulla follia e la solitudine, a gettare un'ombra sul progresso di Beth.

Gli elementi del linguaggio visivo, in particolare della messa in scena, traducono in modo funzionale le istanze del campo narrativo. Il mito configura non solo la narrazione ma anche il rapporto con lo spazio, la costruzione della scenografia riflette la tensione tra sottomondo e sovramondo attraverso la centralità che assumono le scale nella messa in scena (Bandirali 2021). Beth scende le scale per andare allo scantinato dell'orfanotrofio (fig. 2), mondo sotterraneo simbolico dove incontra una figura maschile che servirà da guida nella sua ricerca di un'identità, ma il motivo ritorna anche nella successiva occasione in cui Beth ha bisogno di un maestro: Beth deve scendere le scale per raggiungere l'appartamento di New York dove è portata da un collega per giocare "scacchi seriamente" (S1-E6), anch'esso uno scantinato senza alcol, droghe o luce solare (fig. 3). Sono questi gli spazi in cui Beth può allenarsi e di cui ha bisogno per riprendere forze, si tratta di un ciclo che risulta molto vicino all'allegoria agricola che anche il mito di Persefone veicola. Anche il sovramondo è introdotto dalle scale, la prima volta in cui Beth si presenta a pieno nel suo ruolo di campionessa imbattuta lo fa salendo delle enormi scale in stile Art déco, presso il U. S. Open Las Vegas del 1966, il torneo più importante che abbia giocato finora (fig. 4). Dopo un lungo piano-sequenza caratterizzato dal pedinamento della protagonista, incontriamo una Beth diversa, completamente in controllo di sé stessa, con un nuovo taglio di capelli e abiti costosi, e il cambiamento è avvertito da ogni personaggio che incontra.



Figura 2 – La regina degli scacchi (The Queen's Gambit, 2020), Netflix.



Figura 3 – La regina degli scacchi (The Queen's Gambit, 2020), Netflix.



Figura 4 – La regina degli scacchi (*The Queen's Gambit*, 2020), Netflix.

In *La regina degli scacchi*, la recitazione e i movimenti di camera sono attentamente utilizzati per rappresentare i conflitti esterni e interni della storia di Beth. Essendo una giocatrice di scacchi donna, il primo conflitto esterno per Beth è quello d'essere un'eccezione in un ambito dominato da figure maschili. Il suo isolamento e solitudine è abilmente comunicato con una carrellata indietro: nel primo torneo a cui partecipa, Beth entra in una sala piena di ragazzi e la macchina da presa si allontana fino a farla scomparire (fig. 5). Si tratta di un movimento di camera che inverte la direzione della celebre carrellata di King Vidor in *La folla* (1928), conservandone la potenza espressiva e la capacità di significazione. Così come avviene nel realismo crudo del film di Vidor, il linguaggio visivo di *La regina degli scacchi* è immediato e scoraggiante; Beth è una tra i tanti nella folla, e la vittoria sarà più faticosa di ciò che poteva immaginare.



Figura 5 – La regina degli scacchi (The Queen's Gambit, 2020), Netflix.

La costruzione del sintagma delle partite è articolata in primi e primissimi piani, il che permette di comunicare l'andamento delle stesse grazie all'enorme centralità data alla microdrammatica dei volti (Bandirali 2021). In questo delicato equilibrio ogni variazione acquisisce un profondo significato: nella sua prima sconfitta, la macchina da presa ruota sul proprio asse ottenendo un'inquadratura verticale del primo piano di Beth, il che enfatizza lo stato di confusione in cui si trova la protagonista (fig. 6). L'attenta costruzione visiva permette di rappresentare alla perfezione il conflitto interno di Beth che ha origine nella dualità non risolta dei suoi processi mentali. Mentre la bilanciata composizione riflette la lucidità e il controllo che Beth sperimenta nel corso delle partite scacchistiche, l'inclinazione dell'inquadratura insieme ad altre risorse, come l'opacità dell'immagine, vanno ad evidenziare per contrasto i suoi stati emotivi più cupi, dove possono coerentemente essere espressi lo stordimento e le allucinazioni prodotti dalla dipendenza. La perfetta corrispondenza tra i valori del campo visivo e del campo narrativo rendono pertanto *La regina degli scacchi* un'opera audiovisiva di notevole rilevanza estetica.



Figura 6 – La regina degli scacchi (The Queen's Gambit, 2020), Netflix.

Conclusioni

Nel 2006, Lotz conclude il suo studio sul *female-centered drama* sostenendo che è stata l'intersezione di diversi fattori economici e sociali a portare un cambiamento significativo nella programmazione televisiva, che ora vede come protagoniste le donne e le loro storie. L'autrice dà voce all'esigenza di individuare i criteri più adatti per studiare queste particolari produzioni televisive, riconoscendo alla televisione il ruolo di medium privilegiato nella rappresentazione della questione femminile. La ricerca di Lotz si pone come punto di partenza per studi successivi, incentrati particolarmente sulle trasformazioni nei ruoli di genere e i cambiamenti che possono suggerire le nuove pratiche industriali.

Il lavoro del 2015 di Horbury coglie la richiesta di Lotz e si interessa a *female-centered drama* che contemporaneamente esistono e hanno successo (Horbury 2015, p. 4) perché sembrano coinvolgere il proprio pubblico in modo profondo. Nell'analisi delle diverse produzioni televisive, Horbury fa riferimento ad una metodologia che unisce il pensiero psicoanalitico e la critica post-femminista, e identifica un plot dominante nel *female-centered drama* contemporaneo. La ripetizione del plot di Persefone sembra particolarmente legata alla capacità del mito di veicolare cosa significhi essere una donna in un dato contesto storico, politico, e culturale.

Il profilo contemporaneo della figura femminile nella serialità televisiva sembra ulteriormente complessificarsi, integrando e ibridando i modelli di cui abbiamo discusso. Il dispositivo televisivo nell'era delle piattaforme digitali (l'era delle "Netflix Nations", per citare Ramon Lobato, 2019) propone, come si è visto, figure femminili controverse, eroine divisive o antieroiine (Buonanno 2017) che rinnovano l'eterno patto con il *mythos* ma ne offrono una versione provocatoria, ambivalente, dinamica. Nel *period drama* si enfatizza il ruolo femminile come fattore storico, assegnando una nuova posizione della donna nei miti di fondazione antichi e moderni (*The Warrior, Domina, Romulus, The Crown*); nella fantascienza televisiva si preconizzano società future in cui le donne prendono il comando, come si è visto recentemente in *Anna* di Niccolò Ammaniti.

La ricerca narratologica applicata alla produzione televisiva ha dunque ulteriori orizzonti verso i quali muovere, continuando sempre ad esercitare il doppio sguardo sulla superficie della storia e sulla sua struttura profonda.

Riferimenti bibliografici

- Bandirali L., Terrone E., 2009, *Il sistema sceneggiatura: scrivere e descrivere i film*, Lindau, Torino.
- Bandirali L., 2021., "La regina degli scacchi", in *Segnocinema, Bimestrale di Teoria e Critica del Cinema*, Gennaio/Febbraio 2021, Anno XLI, nr 227.
- Borges J. L., 2003, *Finzioni*, Adelphi, Milano.
- Buonanno M., a cura di, 2017, *Television Antiheroines. Women Behaving Badly in Crime and Prison Drama*, Intellect, Bristol-Chicago.
- Campbell J., 1958, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano.
- Foley H. P., 1994, *The Homeric Hymn to Demeter: Translation, commentary, and interpretive essays*, Princeton University Press, Princeton.
- Hirsch M., 1989, *The Mother/Daughter Plot: Narrative, Psychoanalysis, Feminism*, Indiana University Press, Bloomington.
- Horbury A., 2015, *Post-feminist impasses in popular heroine television: The Persephone complex*, Palgrave Macmillan, London.
- Jung C., 1989, *Aspects of the Feminine*, Ark Paperbacks, London.

- Lobato R., 2019, *Netflix nations: The geography of digital distribution*, New York University Press, New York.
- Lotz A., 2006, *Redesigning Women: Television After the Network Era*, University of Illinois Press, Urbana-Chicago.
- Lotz A., 2007, *The Television Will Be Revolutionized*, New York University Press, New York.
- Mittell J., 2017, *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum fax, Roma.
- Murdock M., 2010, *Il viaggio dell'eroina*, Dino Audino, Roma.
- Ortoleva P., 2019, *Miti a bassa intensità*, Giulio Einaudi Editore, Torino.
- Pinkola Estés C., 2007, *Donne che corrono coi lupi*, Frassinelli, Milano.
- Suter A., 2005, *The Narcissus and the Pomegranate: An Archaeology of the Homeric Hymn to Demeter*, The University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Tevis W., 2007, *La regina degli scacchi*, Minimum Fax, Roma.
- Vogler C., 2004, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Dino Audino, Roma.