

Il pilota di *Dexter*

Cosa osservare:

- 1. Funzione del flashback**
- 2. Costruzione del mondo narrativo**
- 3. Introduzione dei personaggi**
- 4. Domande drammaturgiche?**
- 5. Uso del ritmo e della messa in scena**
- 6. Temi introdotti fin dall'inizio**
- 7. Ruolo dello spettatore**



DEXTER



1976 – oggi

Canale *premium cable* noto per serie audaci e sperimentali

Target adulto, urbano, liberal

Focus su anti-eroi, taboo sociali, linguaggi espliciti

Serie simbolo: **Dexter**, *Homeland*.

Identità: provocatoria, trasgressiva, psicologica.

Six Feet Under

HBO 2001-2005



Come David Fisher prepara lo spettatore a Dexter:

- 1.Introduce l'interiorità complessa come motore narrativo.
- 2.Normalizza la moralità grigia e l'ambivalenza etica.
- 3.Spiega il comportamento attraverso il trauma, non attraverso il giudizio.

- 1.Sostituisce l'eroe perfetto con il protagonista vulnerabile.
- 2.Abitua alla narrazione in soggettiva e alla confessione interiore.

Michael C. Hall, già David Fisher è il ponte emotivo e culturale che permette al pubblico di accettare un anti-eroe radicale come Dexter Morgan.



Funzione del flashback

I flashback ricorrenti (frammentari, sensorio-traumatici) mostrano:

- il trauma originario (Dexter bambino nel sangue)
- l'adozione da parte di Harry
- l'inizio del “codice”

Funzioni principali:

- spiegare la natura “diversa” di Dexter come conseguenza di un trauma
- fornire un sfondo emotivo senza umanizzarlo troppo
- costruire empatia cognitiva, non morale
- introdurre la doppia identità: il bambino innocente → l'adulto predatore



Costruzione del mondo narrativo

Il pilot costruisce un mondo **doppio**:
struttura binaria che guida l'intera serie

a) Mondo diurno: il lavoro forense

- Miami PD
- colleghi ignari
- procedure scientifiche
- normalità apparente



b) Mondo notturno: l'omicida rituale

- caccia alle vittime
 - rituale del sangue
 - stanza degli omicidi come “santuario”
 - il linguaggio estetico diventa iper-controllato e clinico
- Il mondo narrativo è costruito come **duplicità costante**:
ordine/caos, luce/notte, maschera/essenza.

Introduzione dei personaggi

I personaggi vengono introdotti in funzione della **doppia vita** di Dexter.

Dexter

- introdotto direttamente dallo stream of consciousness
- nessuna scena neutra: tutto passa dalla sua soggettiva
- la voce off costruisce identità, tono e ritmo interno



Debra

- sorella emotiva, impulsiva
- contrappeso affettivo → mostra ciò che Dexter *non* prova

Doakes

- il sospettoso
- primo antagonista umano

LaGuerta

- potere istituzionale
- attrazione superficiale
- rappresenta la maschera sociale necessaria

Rita

- vittima traumatizzata
- strumento narrativo per “normalizzare” Dexter



Domande drammaturgiche poste dal p

Il pilot apre una serie di domande narrative
(tensioni identitarie), non tutte esplicite

1.Che cosa ha reso Dexter ciò che è? (trauma → identità)

2.Quanto a lungo può mantenere la doppia vita?

**3.Chi è il killer senza sangue (Ice Truck Killer)
e perché sembra conoscere Dexter?**

1.Dexter è recuperabile o irrimediabilmente?

2.Che tipo di “umano” è Dexter?

3.È possibile provare empatia per un assassino?

Uso del ritmo e forme della messa in scena

Ritmo rapido, tagliente, notturno:

- sequenze dei delitti
- monologo interiore
- Procedurale invertito



Ritmo lento, diurno:

- Lavoro in laboratorio
- Interazioni sociali
- Crime

•disorientamento controllato:

- micro-soggettive
- dettagli (mani, carne, sangue) come linguaggio interno di Dexter
- colori saturi della Miami esteriore in contrasto con la freddezza interiore del protagonista

Temi introdotti fin dall'inizio

“Posso sembrare umano anche se non lo sono?”

Il pilot definisce tutti i temi fondativi della serie:

• **Doppia identità**

• **Trauma e metamorfosi**

• **Controllo e ritualità**

• **Maschera sociale vs verità interiore**

• **Ambiguità morale (il male come ordine)**

• **Famiglia come dispositivo normativo**

• **Vuoto emotivo / incapacità di sentire**



Ruolo dello spettatore/ice



Complice

- accesso totale alla mente
- segreto condiviso

Giudice sospeso

- moralità ambigua
- empatia disturbante
- simpatia strutturata tramite voce off e ironia

Testimone privilegiato

- vede ciò che nessun personaggio vede
- conosce la verità su Dexter

Analista

- lo spettatore è chiamato a interpretare, non a condannare
- la serie lavora sul confine tra *comprendere* e *giustificare*

Che cosa sono gli studi cognitivisti nei media studies?

Sono un approccio teorico che analizza:

- **come lo spettatore elabora le storie**
- **come comprende i personaggi**
- **come costruisce emozioni e giudizi morali**
- **come interpreta le immagini e i suoni**

basandosi su principi della **psicologia cognitiva**, della **scienza della mente** e delle **teorie del processo mentale**.

L'idea chiave è che l'esperienza narrativa non è solo culturale o ideologica, ma anche un **processo cognitivo**:

il pubblico costruisce senso attraverso inferenze, memoria, attenzione, empatia, riconoscimento dei pattern.

Murray Smith: struttura dell'empatia e relazione spettatore–personaggio

Attraverso un modello in **tre livelli** per spiegare *come* lo spettatore entra in relazione con un personaggio.

Personaggio – spettatore/ice

(Murray Smith)

	Domanda	Effetto sullo spettatore
Riconoscimento	Chi è questo personaggio? Qual è il suo ruolo?	Orientamento narrativo
Allineamento	Come vedo il mondo attraverso lui?	Accesso alla sua mente/prospettiva
Attaccamento	Quanto lo approvo? Quanto mi importa di lui?	Coinvolgimento emotivo e morale

Jason Mittell: come funziona la “complex TV” nella mente dello spettatore

«Una serie complessa insegna allo spettatore come guardarla».

Mittell utilizza concetti cognitivisti per spiegare:

- **come gli spettatori interpretano serialità complesse**
- **come apprendono a decodificare regole del mondo narrativo**
- **come costruiscono memoria, aspettative, ipotesi**

Mittell applica i principi cognitivi a:

1. comprensione seriale

(come la memoria narrativa, il recap, il cliffhanger attivano la cognizione)

2. costruzione dei mondi diegetici

(come lo spettatore apprende regole, spazi, relazioni)

3. gestione dell'informazione

(voce fuori campo, POV, narrazioni multiple)

4. engagement dello spettatore

(lo spettatore come problem-solver, detective, archivista)