

TEEN WOLF. LICANTROPIA E ADOLESCENZA. TEMI E FIGURE.

MAURO FRADEGRADI

Università degli Studi di Milano

mauro.fradegradi@gmail.com



RESUMEN

L'articolo vuole analizzare strutturalmente il sistema dei personaggi e il campionario tematico e motivale del racconto licantropico riutilizzato nella serie televisiva *Teen Wolf* (MTV, 2011). Tenendo in considerazione gli studi strutturalisti e il corpus cinematografico legato alla figura dell'uomo lupo, si cerca di interpretare l'influenza dell'immaginario *werewolf* nel prodotto seriale adolescenziale, attraverso un parallelo tra le dinamiche tipiche dell'adolescenza e le tematiche peculiari del racconto licantropico.

PALABRAS CLAVES: adolescenza, licantropia, uomo lupo, horror, serie tv, teen, temi, motivi, figure.

ABSTRACT

This article provides a structural analysis of the characters and the array of themes and images of the lycanthropic tale that inspired the TV series *Teen Wolf* (MTV, 2011). With structural studies and numerous movies on the werewolf figure in the background, the author seeks to interpret the influence of the werewolf imaginary on teen drama by comparing the typical dynamics of adolescence with themes particular to lycanthropic tales.

KEYWORDS: adolescence, lycanthropy, werewolf, horror, tv series, teen, themes, figures, motifs.



1. INTRODUZIONE

Di mostri è piena la storia dell'uomo. Dalla *Bibbia* a *Gilgamesh*, dall'*Odissea* al *Liber Monstrorum*, passando per i bestiari medievali, il folklore popolare, i romanzi gotici e il cinema espressionista, il mostro e la mostruosità sono diventati nel tempo preziosi referenti per artisti, scrittori, poeti, religiosi e pure architetti, rappresentando «il sogno della ragione» (Mora, 2001: 13) e diventando così il paradigma ideale con cui raccontare l'ombra nascosta in ognuno di noi, soprattutto nelle opere narrative. Lo conferma Román Gubern quando parla di «*floresta mitogénica*» (2002). Lo studioso catalano, chiamando in causa Propp, Barthes, Greimas, Eco e Frye, individua nell'intertestualità, quindi nel gioco paradigmatico tra personaggio e archetipo, o per estensione tra significante e significato, quel fattore inconsapevole del testo «cuya percepción no es evidente, pero cuya importancia es a veces superior a la de su superficie ocultadora» (2002: 8).

Da quando le figure del terrore sono diventate tali, soprattutto dopo l'arrivo del cinematografo con tutto ciò che il nuovo mezzo comportava (Mora, 2001: 13), molte tematiche e molti archetipi hanno trovato in una precisa maschera la propria migliore rappresentazione. Per esempio, il tema della dipendenza ha da sempre trovato nel vampirismo una delle sue metafore migliori, così come l'omosessualità e le malattie a trasmissione sessuale, per non dire del gioco metadiscorsivo tra la seduzione del cinema e quella celebre del vampiro. Allo stesso modo la maschera licanthropica ha saputo rappresentare meglio di altre icone horror alcune tematiche e alcuni personaggi particolarmente legati con il doppio, la bestialità, la sessualità incontrollata e tanto altro.

Il cinema si è quasi sempre rivolto all'uomo lupo per raccontare storie di fatalismi (*The Wolf Man*, 1941; *The Curse of the Werewolf*, 1961; *Wolfman*, 2010), di doppi bestiali stevensoniani (*Werewolf of London*, 1935; *The Beast Must Die*, 1974; *Wolf*, 1994; *Bad Moon*, 1996; *Romasanta*, 2004), di varie minacce man-nare dai contenuti diversi (*Wolfen*, 1981; *Le pacte des loups*, 2001; *Dog Soldiers*, 2002), ma soprattutto per trattare temi strettamente legati alla sfera sessuale (*La lupa mannara*, 1976; *An American Werewolf in London*, 1981; *The Howling*, 1981; *Big Bad Wolf*, 2006) ed in particolar modo la sfera sessuale collegata all'ambiguità, alle tensioni e al caos ormonale e affettivo dell'adolescenza (*I Was a Teenage Werewolf*, 1957; *The Company of Wolves*, 1984; *Teen Wolf*, 1985; *Silver Bullet*, 1985; *An American Werewolf in Paris*, 1997; *Ginger Snaps*, 2000-2004; *Wild Country*, 2005; *Blood and Chocolate*, 2007; *Red Riding Hood*, 2011; *Love Bites*, 2012; *Wolves*, 2014).

Basta leggere uno qualsiasi dei diversi libri sull'argomento citati in bibliografia, per rendersi conto di come molti film che hanno utilizzato la figura dell'uomo lupo per le loro storie, l'abbiano declinata nei modi più disparati, con tematiche audaci, parodiche o classiche. Il tutto supportato da un *corpus* folklorico molto vasto che si perde nella notte dei tempi e che propone non poche varianti al mito licantropico a seconda della geografia e dell'epoca del mito.

Studiando la filmografia dell'uomo lupo, meno corposa di quella sul vampiro, salta subito all'occhio come l'adolescenza e le problematiche sessuali ad essa collegate siano i temi principali più ricorrenti. Grazie al mezzo cinematografico la trasformazione in lupo diventa narrativamente funzionale per una serie di sottotesti: uno su tutti la mutazione del corpo in età adolescenziale, ma può anche essere metafora tanto dell'erezione quanto di una irrefrenabilità sessuale e molto altro ancora.

Non è quindi un caso che nell'epoca dell'iperdonismo, dell'immagine replicata e riprodotta dai *social network*, nell'epoca dell'accesso indiscriminato alla rete, della nuova carne cronemberghiana, del corpo perfetto e della bellezza esteriore come scalata sociale, del *posting*, del *sexting*, dello *status* sempre *online*, dello *sharing* compulsivo-ossessivo, si scelga come tema dominante di un *teen drama* proprio la licantropia, il corpo, la mutazione, l'eroticismo del corpo in mutazione, del corpo esposto, riprodotto, ipercurato.

In *Teen Wolf*¹ troviamo tutte le caratteristiche del *teen drama* contemporaneo, ovvero lo *young adult*, dove ragazzi adolescenti o poco più grandi, comunque sotto i trent'anni, vivono e affrontano le loro piccole storie quotidiane con il trasporto e il *pathos* delle storie del mondo adulto. A conferire magia e sofferenza alle loro storie ci pensa il genere, soprattutto l'horror, il fantasy, aiutandosi con le sedimentate caratteristiche del genere romantico e gotico: fatalismo, follia, sogno, sentimenti forti ed esagerati attraversati dall'irrazionale; la fuga dalla realtà attraverso altri luoghi e altri tempi; l'ingente peso del soggettivismo e dell'individualismo nella definizione dei problemi; l'eccessivo ruolo dato alla spiritualità e alla religiosità nella risoluzione

1. Si vuole precisare che la serie *Teen Wolf*, sviluppata e prodotta da Jeff Davis con Mtv e MGM Television a partire dal 2011, lungo l'arco delle sue attuali cinque stagioni, è andata diminuendo di originalità e incisività. A partire dalla terza stagione, la narrazione si è inutilmente complicata, sono arrivati troppi nuovi personaggi, tutti lupi mannari o di altre nature mostruose, portando l'immaginario della serie a una saturazione di banalità e incredulità. Il presente articolo quindi, si riferisce soprattutto alle prime due stagioni, le due più strettamente collegate all'immaginario licantropico. Questo, comunque, non vuol dire che le successive stagioni non siano tecnicamente apprezzabili e non possano a loro modo contribuire alla creazione di nuovi bestiari contemporanei come rileva Patricia Traperò Llobera in *American Horror Story* (2015).

ne delle proprie angosce; lo studio della Storia, la ricerca curiosa di avvenimenti del passato per rintracciare la propria intrastoria e anche per risolvere i propri turbamenti.

Dal gotico vengono mutate tematiche soprattutto affini al genere horror, di cui il gotico era l'embrione estetico e poetico: il tema principe è il tema della morte, a cui fanno compagnia le varie mostruosità provenienti dal buio, le possessioni demoniache, il male, le antiche profezie; i conflitti interiori portati alle estreme conseguenze e rappresentati nella loro concrezione mostruosa; l'ambiguità, il peccato, la trasgressione, le passioni violente e le pene d'amore; la vergine perseguitata e il laido seduttore; il ruolo della chiesa e le ambientazioni più iconografiche del genere come cimiteri, castelli, rovine, boschi, caverne, cripte.

In *Teen Wolf*, con le dovute proporzioni e attualizzazioni troviamo tutto questo. Personaggi e figure archetipali rivivono attualizzati tanto in ambienti horror classici quanto in tanti altri topici dell'immaginario moderno post-sessantotto, e sono protagonisti di storie con tematiche e motivi «a ponte» tra classico e moderno. Il successo della serie va attribuito sicuramente alla fattura di ogni singolo episodio, ma anche all'intero cast di giovani attori che con la loro freschezza, l'immediatezza recitativa, l'istintività del gesto e l'alchimia prodottasi tra loro, hanno saputo bloccare sul nascere qualsiasi critica negativa. Inoltre, lo humor geniale che serpeggia in ogni episodio, l'iconografia orrorifica squisitamente anni '80, reale e palpabile e con una buona dose di sangue e di corpi squartati, i sottotesti erotici e le molte letture omoerotiche, fanno di *Teen Wolf* una delle serie televisive horror tra le più riuscite insieme a *Supernatural* (2005-) *True Blood* (2008-2014), *The Walking Dead* (2010-), *Hemlock Grove* (2013-) e *Penny Dreadful* (2014-).

Nonostante la ricerca tematica non goda ancora del giusto riconoscimento critico all'interno della comunità scientifica di indirizzo letterario, risulta a mio parere l'approccio migliore e più idoneo per interpretare un testo, sia letterario che filmico, alla luce dei propri «materiali»², ovvero i soggetti letterari «individuati come elementi costitutivi del "contenuto" delle opere letterarie» (Trocchi, 2002: 63). Individuare nel tema – e i personaggi e gli ambienti sono essi stessi temi: temi di figura – la funzione chiave del processo interpretativo di un testo è quindi approcciarsi all'opera narrativa avendo come obiettivo la ricerca di quegli elementi di cui si nutrono l'immaginario e le strategie narrative di un autore o di una qualsiasi forza mitopoietica.

2. Il termine «materiali» è mutuato da *Stoffe der Weltliteratur* (Frenzel, 1962).

Nonostante a tutt'oggi non ci sia un accordo accademico riguardo le questioni base e metodologiche di questa branca di studi, è comunque alla critica tematica a cui mi affido per illustrare sinteticamente le figure, gli ambienti e i temi rintracciati in *Teen Wolf*, ben conscio di una certa ambiguità nella trattazione della materia. A conferma di questo, il noto critico comparatista, Remo Ceserani, afferma:

Nonostante tutto questo lavoro, a me pare che ci sia ancor oggi, rispetto alla critica tematica, un deficit di proposte metodologiche omogenee e dettagliate, che esistano alcune grosse difficoltà teoriche non del tutto risolte, a cominciare dalla definizione stessa di tema (per non dire dell'intricata, disperante questione della differenza tra tema e motivo³), e che ci sia purtroppo negli studi in questo settore una notevole confusione terminologica, con proposte disparate che vanno da *tema* a *topos* ad *archetipo* a *immagine* a *simbolo* a *mito* (2008: 27).

2. FIGURE

I personaggi tra archetipi classici e di genere. All'interno del formalismo russo ha un ruolo di fondamentale importanza la *Morfologia della fiaba* di Vladimir Propp (2003). Nel suo lavoro lo studioso russo individua 31 funzioni, o sequenze narrative, e 8 categorie di personaggi-tipo. Lo scopo di Propp non era indagare i significati nascosti al racconto, cosa che fanno lo strutturalismo e l'analisi psicanalitica, ma individuare gli elementi strutturali fissi che si ripetevano nella narrazione attraverso la loro scomposizione in unità minime di significato: i morfemi, da cui «morfologia». Allo stesso modo, nella sua riflessione sui personaggi e le loro funzioni e nell'individuazione delle 8 *categorie-tipo* lo studioso teorizza l'importanza basilare della funzione del personaggio in luogo del personaggio stesso. È ciò che fa il personaggio a determinarne il ruolo – le funzioni, ovvero le invariabili – e non le sue caratteristiche fisiche, psicologiche, sociali e culturali – ovvero le variabili.

Le critiche mosse a Propp e ai suoi lavori sono legittimate dal fatto che oggettivamente indagare su quattrocento fiabe russe non vuol dire necessariamente individuare tutte le strutture narrative e tutti i personaggi-tipo possibili. Nonostante il successo del lavoro morfologico, che è ancora oggi tenuto in considerazione almeno come primo approccio all'analisi del testo, i tempi e le varie evoluzioni dei sistemi linguistici, espressivi ed iconografici, per non parlare dell'immaginario tutto, ci obbligano ad arricchire e perfezionare le

3. Cfr. § 4.

teorie, gli schemi e i modelli di analisi narratologica del passato. Così, agli otto archetipi di figura di Propp⁴ vado ad aggiungere gli archetipi che il cinema horror statunitense ha topicizzato dopo il 1968 de *La notte dei morti viventi* di George A. Romero, caposaldo del *new horror* che ha letteralmente scaraventato l'orrore nel quotidiano.

Già negli anni '90, con la geniale serie metadiscorsiva di Wes Craven, *Scream* e i suoi sequel (1996-2011), il cinema horror iniziava a svelare i suoi meccanismi e a decostruire l'impalcatura narrativa al fine di entrare forse con maggior potenza alle radici del genere stesso. Tecniche contemporanee come il *found footage* o il *mockumentary* servono alla stessa causa destrutturalista. Ma è nel 2012 che Drew Goddard con *Quella casa nel bosco*, a quattro mani con Joss Whedon, nel gioco decostruttore del film, teorizza la presenza di cinque personaggi-tipo, ovvero gli archetipi dell'orrore che come invariabili del sistema si ripetono regolarmente: la Puttana, l'Atleta, lo Studioso, il Buffone e la Vergine, qui nell'ordine in cui dovrebbero morire, anche se per la Vergine può valere l'incognita sul suo destino. Seppur trovandoli limitativi e sicuramente non perfettibili, credo che quelli che potremmo chiamare i *5 archetipi di Goddard* aiutino in modo semplice e chiaro a individuare le tipologie archetipiche dei personaggi con più occorrenze nel racconto horror contemporaneo.

A questi ultimi archetipi vanno aggiunti quelli maggiormente culturo-specifici dell'horror americano che ritroviamo all'interno del genere fin dalle sue origini. Non dobbiamo dimenticare che per gli USA il cinema della paura non è solo una questione puramente commerciale (Bordwell, Thompson, 2001: 454-455), ma anche un rito imprescindibile, strettamente collegato alle proprie radici nazionali, al rimosso originale, al sangue sparso durante la conquista del territorio americano (Fiedler, 1963). Ecco quindi che l'outsider, il *nerd*, la ragazza della porta accanto, il solitario, la *school diva* o ape regina, il *quarterback* o maschio alfa, il bello, il mostro e l'adulto saggio sono i *modelli di ruolo* tipici dell'universo horror statunitense, soprattutto nelle narrazioni per ragazzi e giovani adulti, i cosiddetti *teen horror*.

Nella loro struttura di sistema, il gruppo maschile e quello femminile sono particolarmente speculari, con dinamiche interne molto simili e che ben si prestano a sviluppi narrativi interni al genere horror. La loro struttura ge-

4. Gli archetipi di Propp sono: antagonista, mandante, aiutante, principessa, padre della principessa, donatore, eroe, falso eroe. Mentre le 31 funzioni sono: Allontanamento. Divieto. Infrazione. Investigazione. Delazione. Tranello. Connivenza. Danneggiamento o Mancanza. Mediazione. Inizio della reazione. Partenza. Prima funzione del donatore. Reazione dell'eroe. Acquisizione oggetto magico. Trasferimento. Lotta. Marchiatura. Vittoria. Rimozione. Ritorno. Persecuzione. Salvataggio. Arrivo in incognito. Pretese infondate. Prova. Soluzione. Identificazione. Smascheramento. Punizione. Matrimonio.

rarchica e stratificata scimmietta il mondo degli adulti, quello degli affari e quello del lavoro, innescando dei rapporti di forza nati dalla necessità di dominio come antidoto alla vacuità del reale stato esistenziale di questi ipotetici leader: ovvero, essere viziati e protetti dalla famiglia e dalle istituzioni. Questi rapporti di forza sono alla base del fenomeno del bullismo, presente a più livelli in tutte le narrazioni ad ambientazione scolastica e trova un certo riscontro come dispositivo narrativo in generi come l'horror (*Carrie*, 1973) o il fantastico e il cinematico (*Spider-Man*, 2002). Va notato come queste dinamiche di «branco» ben si adattino al tema licantropico.

Partendo quindi dagli 8 archetipi categoriali di Propp, fondamentali, passando poi per i modelli di ruolo sedimentatisi nell'immaginario dopo decenni di cinema horror americano, e accostandogli i 5 archetipi di Goddard riusciamo a mappare il sistema dei personaggi di *Teen Wolf* nello schema che segue:

<i>Personaggio (attore)</i>	<i>Ruolo Diegetico</i>	<i>Modello di Ruolo</i>	<i>Archetipo di Goddard</i>	<i>Categoria di Propp</i>
Scott McCall (Tyler Posey)	L'uomo lupo	L'outsider	Lo studioso	L'eroe
Stiles Stilinski (Dylan O'Brien)	Miglior amico	Il nerd	Il buffone	L'aiutante
Allison Argent (Crystal Reed)	L'amata	La ragazza della porta accanto	La vergine	La principessa
Derek Hale (Tyler Hoechlin)	Il lupo alfa, difende e protegge il branco	Il solitario		Il mandante
Lydia Martin (Holland Rodden)	Amica di Allison	La school diva	La puttana	
Jackson Whittmore (Colton Haynes)	Il bullo	Il quarterback, il maschio alfa	L'atleta	Antagonista #3
Chris Argent (JR Bourne)	Il cacciatore	Il persecutore		Il padre di lei

Peter Hale (Ian Bohan)	Il lupo alfa #2, minaccia gli equilibri	Il mostro	Antagonista #2
Dr. Alan Deaton (Seth Gilliam)	Il veterinario	L'adulto saggio	Il donatore
Isaac Lahey (Daniel Sharman)	Amico ambiguo	Il bello	Aiutante #2
Gerard Argent (Michael Hogan)	Il capo dei cacciatori	Il patriarca	L'antagonista

Come si nota dalla tabella c'è un certo stereotipismo che appesantisce l'immaginario con cliché e orizzonti di attesa banali. Il gioco a rimpiattino con la paura, la morte e la sua esorcizzazione è dopotutto questo: una griglia di riferimenti riconoscibili in cui rivedere e reinterpretare la vita, il mondo, noi stessi e il nostro bagaglio culturale ed emotivo attraverso le figurazioni dell'immaginario e le loro funzioni ciclicizzate dall'ingranaggio narrativo. Le figure cinematografiche hanno in questo un enorme vantaggio: un apparato iconografico legato a ogni singola figura che il fruitore può ben vedere. In letteratura, le figure in questione possono solo evocare un'immagine.

Anche se dotate di una incisività archetipica molto forte, le «ombre» letterarie delle figure archetipali sono indiscutibilmente meno culturospecifiche e meno cronotopiche di quelle cinematografiche proprio per l'assenza della riproduzione simil-reale dell'immagine visiva. Nonostante questo piccolo handicap la letteratura resta una fonte inesauribile di archetipi.

In *Teen Wolf*, grazie al contributo dell'immagine e della magia del cinema e del considerevole aiuto della serialità televisiva che, oltre a fidelizzare lo spettatore, lo coinvolge empaticamente nella riconoscibilità e poi nella leggibilità delle vicende narrate e dei loro personaggi, anche soltanto i modelli di ruolo possono veicolare significati importanti e fondamentali per interpretare l'intera opera.

Con gli archetipi di Propp, *funzionali*, si possono individuare per l'appunto le funzioni dei personaggi e il loro ruolo all'interno dell'economia della narrazione. Con i modelli di ruolo, *iconografici* e *connotativi* come *culturospecifici* e *cronotopici*, si può dare inoltre alla figura archetipale un peso iconologico

ed etico che diversamente non avrebbe. Mentre gli archetipi di Goddard, *denotativi*, aiutano ad un livello mediano l'evoluzione degli archetipi di base da cui muove i suoi passi il formalista russo.

Il sistema dei personaggi in *Teen Wolf* è quindi determinato, come in qualsiasi prodotto audiovisuale narrativo, dal cronotopo culturospecifico che si ottiene dalla sovrapposizione degli archetipi funzionali di Propp con i modelli di ruolo dell'horror statunitense, di cui gli archetipi di Goddard sono le figurazioni primitive. Possiamo quindi analizzare i personaggi della serie televisiva, che poi sono in fondo in fondo i personaggi fissi del genere horror, partendo proprio dalla loro caratterizzazione culturospecifico e cronotopica.⁵

L'Outsider. Innanzitutto va precisato che generalmente nelle narrazioni horror, per lo meno nella maggioranza dei prodotti cinematografici, il ruolo di protagonista è affidato a una ragazza. Questa eredità puritana discende da un classico della letteratura protestante, la *Clarissa* di Samuel Richardson (1748), romanzo epistolare di enorme successo nei territori americani popolati dagli inglesi immediatamente dopo la colonizzazione.

Mentre l'uomo abbandona il focolare domestico, e quindi anche la donna e la madrepatria inglese, per un'avventura in solitaria (*Rip Van Winkle*, 1819) o scappa nella *wilderness* inseguendo l'impossibile matrimonio tra maschi (*L'ultimo dei Mohicani*, 1826) oppure fugge senza mezzi termini dalle grinfie pseudo-materne della famiglia e da quelle dell'istituzione scolastica per avventurarsi lungo il Mississippi (*Huckleberry Finn*, 1886), la donna lotta contro gli indiani selvaggi e rivive nel Mito di Mother Duston: donna puritana del Massachusetts, madre di ben nove figli, rapita dagli Abenaki nel 1697, la cui storia di prigionia e lotta – scalpò dieci indiani rapitori – venne conosciuta solo un secolo dopo la sua morte assumendo il simbolo di eroina della tradizione americana (Fiedler, 2011).

Se quindi la donna rappresenta l'anima castratrice e conservatrice della nascente nazione americana, l'uomo rappresenta il *bad bad boy* alla Huckleberry Finn incline a una perenne fuga verso la *wilderness*, in compagnia di soli uomini ed irrimediabilmente ambiguo e problematico, doppio e frammentato: in una parola, l'outsider. Ecco quindi che, nell'epoca della definizione degli archetipi culturali americani, la donna diventa l'eroina del racconto nero,

5. Il cast regolare delle prime due stagioni di *Teen Wolf* è il seguente: Tyler García Posey (Scott McCall), Dylan O'Brien (Stiles Stilinski), Crystal Reed (Allison Argent), Tyler Hoechlin (Derek Hale), Holland Roden (Lydia Martin), Colton Haynes (Jackson Whittemore), J.R. Boune (Chris Argent), Ian Bohan (Peter Hale), Daniel Sharman (Isaac Lahey), Sinqua Walls (Vernon Boyd), Michael Hogan (Gerard Argent), Linden Ashby (Sheriff Stilinski), Melissa Ponzio (Melissa McCall), Seth Gilliam (Dr. Deaton).

gotico e infine dell'orrore – come togliere questo primato all'immagine inquietante di una donna americana che a colpi di tomahawk massacra e scalpa dieci selvaggi? – mentre l'uomo è l'eroe del romanzo bianco, quello storico, di avventura, declinato a inizio novecento nel glorioso immaginario tutto occidentale e tutto maschile del genere western.

In *Teen Wolf* il protagonista è finalmente un ragazzo – come succede spesso in un *werewolf horror*. Scott McCall è il tipico ragazzo marginale all'interno del sistema adolescenziale della sua realtà, soprattutto quella scolastica. I genitori sono separati, la madre è una comunissima infermiera, le ragazze non se lo filano e il suo miglior amico è un *nerd* imbranato. Scott McCall è tale fino a quando, nella notte con cui si apre il primo episodio della prima stagione, viene morso da un lupo mannaro mutando incredibilmente sia fisicamente, più tonico e più magnetico, sia profondamente. In lui cova un nuovo altro da sé: un *teen wolf*, un ragazzo lupo che con le nuove facoltà tipiche della licanthropia porterà con sé anche la maledizione di tale nuova condizione biologica.

A dargli letteralmente corpo è l'attore Tyler García Posey. Messicano da parte di madre, il giovane californiano non porta sul suo corpo i segni tipici dell'americanità anglosassone, bensì quelli di una minoranza, seppur integrata, che ricorda anche i tratti somatici dei nativi americani. Physique du rôle azzeccatissimo per un ragazzo licantropo, il suo corpo veicola piuttosto bene i caratteri del personaggio e le caratteristiche tipiche della lupinità come la selvaticità che da sempre è appannaggio dei «mori», l'animalità istintuale del corpo muscoloso e prestante, così come la tenebrosità e il mistero che aleggia negli occhi neri del biotipo latino.

L'opposizione biondo/moro – o meglio bionda/mora sul modello archetipico di Fenimore Cooper in *L'ultimo dei Mohicani* – che è poi l'opposizione anglo/latino, civile/selvaggio, giusto/sbagliato della cultura WASP, fa quindi del personaggio di Tyler Posey un classico outsider. Così, nella definizione del suo personaggio le parole chiave sono: dualità, problematicità, scarso dominio degli sbalzi umorali, confusione sentimentale e sessuale, ironia e autoironia, peso delle responsabilità. Tutte sensazioni liminali che il classico stereotipo del ragazzo bene americano, di buona famiglia e borghese, generalmente non sa trasmettere a causa della sua impossibilità a instaurare un rapporto con l'alterità.

Il nerd. È quello che negli archetipi di Goddard è chiamato il Buffone. È il simpaticone di turno, il jolly, lo scapestrato, l'imbranato, il tonto, lo stupido dal cuore buono. Nelle sue varie declinazioni resta comunque fedele alla caratteristica principale del suo archetipo proppiano: l'aiutante dell'eroe.

Cascasse il mondo, il miglior amico del protagonista, in nome di quella amicizia virile che innerva tutta la cultura occidentale ed in particolar modo quella americana, sempre da Fenimore Cooper in avanti, è e resterà al fianco dell'eroe. Avrà i suoi problemi, ma saprà alleggerire le situazioni drammatiche e sarà sempre una buona spalla per piangere. Inoltre, aspetto a volte fondamentale, il *nerd*, proprio grazie alla sua *nerdness*, riesce in azioni o pensieri in cui gli omologati non riescono. È quasi sempre un genio informatico o della robotica, oppure uno studioso di miti antichi, profondo conoscitore della chimica, della fisica e delle leggi naturali. Non usa i muscoli, ma il cervello.

È il talentuoso ex-youtuber Dylan O'Brien a impersonare il caotico, impacciato e imbranato Stiles Stilinski della serie tv. La bravura dell'attore, il migliore dell'intero cast, guarda caso anche lui moro, sta nel giocare con la fisicità clownesca del personaggio, esagerandola così tanto da rischiare di scendere nella macchietta. Cosa che non avviene mai, proprio grazie all'incredibile freschezza e all'intuito fantasista del giovane attore.

Da rilevare anche il rapporto attivo/passivo tra l'eroe e l'aiutante, tra Scott e Stiles. In una serie tv con molti sottotesti omoerotici e un personaggio dichiaratamente gay⁶, non macchiettistico e perfettamente integrato nel suo ambiente scolastico, non può che saltare agli occhi questo rapporto di totale dedizione e ammirazione dell'aiutante (Stiles) nei confronti dell'eroe (Scott). La passività virile caratterizza il personaggio di Stiles che vive la propria vita attraverso quella dell'amico.

La ragazza virtuosa. È la Clarissa richardsoniana, la Alice Munro bionda in opposizione alla sorellastra mora, Cora Munro, protagoniste femminili sempre del seminale romanzo di John Fenimore Cooper. La sua virginalità, e le tipiche caratteristiche anglosassoni come il candore della pelle e la doratura dei capelli, unitamente all'allegria, la giocosità e l'indiscutibile fascino angelico sono il passaporto per la salvezza e la redenzione.

In *Teen Wolf*, neanche a farlo apposta, a ricoprire il ruolo della presenza angelica è una ragazza mora. La bellissima Crystal Reed dà volto a Allison Argent, ed è molto più in linea con il prototipo letterario di Cora Munro che con quello della bionda sorella. Tant'è che Cora Munro, seria, intelligente e

6. Nelle prime tre stagioni di *Teen Wolf*, il personaggio di Danny Mahealani (Keahu Kahuanui) è apertamente gay, frequenta il liceo e i suoi compagni senza problemi e gioca nella squadra di lacrosse perfettamente integrato; nella terza stagione, dei due gemelli licantropi, Ethan e Aiden (Charlie e Max Carver), il primo inizia una relazione proprio con Danny; nella quinta stagione invece, il personaggio di Corey Bryant (Michael Johnston) è un ragazzo gay che viene trasformato in Chimera dai Dread Doctors allo stesso modo del suo amico Lucas (Eddie Ramos), anch'egli gay; mentre un *regular character* della quarta e quinta stagione, Mason Hewitt (Khylin Rhambo), di palesi atteggiamenti femminili, si dichiarerà solo successivamente.

calma davanti al pericolo, ha origini africane da parte di madre, la seconda moglie del Colonnello Munro. La lontana discendenza con una razza schiavizzata e intimamente legata all'ancestralità della terra selvaggia, porta il personaggio di Cora come di altri «mori» dell'immaginario anglosassone, ovvero i *latinos*, i nativi americani o gli afro-americani, ad un livello di interpretazione terrigno, misterioso e quasi pericoloso, in netta opposizione con l'icona WASP di Clarissa, Mother Duston e Alice Munro. Questa precisa scelta identifica il personaggio di Allison come la virginalità più inquieta ed ambigua, molto più vicina alla realtà rispetto alla bionda idealizzata.

La school diva. Nelle scienze sociali, esattamente nello studio dei ruoli in società, la generalmente chiamata *mean girl*, la ragazza principale, prende il nome di *queen bee*, l'ape regina, per sottolinearne il ruolo di capo all'interno di un gruppo femminile. Politicamente conservatrice e non incline al femminismo, si distingue per alcune doti che da disvalori diventano valori sociali e arrivisti: la bellezza estetica, la ricchezza, il carisma. È manipolatrice, arrogante, aggressiva, popolare, privilegiata e viziata. È la *cheerleader*, la ragazza del *quarterback*, la reginetta del ballo e del *homecoming*, il rientro autunnale degli studenti. Se il termine più generale, *mean girl/queen bee*, può abbracciare ogni donna in una posizione di comando, i termini *school diva/school princess* sono quelli utilizzati all'interno degli studi sociali che hanno per oggetto le dinamiche interne agli ambienti scolastici. Le caratteristiche del modello di ruolo comunque non cambiano.

Holland Roden è Lydia Martin, la bella, bionda e affascinante principessa della scuola. Di buona famiglia, carismatica, viziata, non è comunque un ruolo negativo. Anche in questa declinazione del personaggio troviamo la rottura con i canoni consolidati operata dallo sviluppatore della serie. È sicuramente un personaggio problematico, anche all'interno del sistema stesso dei personaggi, ricoprendo un ruolo borderline che va dalla miglior amica della protagonista alla *school diva* viziata ed egocentrica, passando anche per il ruolo della fidanzatina dell'imbranato Stiles fino a quello di *maneater*, quindi in un certo senso segue l'archetipo goddardiano della Puttana, a cui s'aggiungono caratteristiche paranormali inquietanti.

Il maschio alfa. L'equivalente maschile della *school diva* o della *queen bee* è il maschio alfa e le sue più varie declinazioni, il *quarterback*, il Capitano, il *Big Dog* o *Alpha Dog*, il *King of queens* oppure il *Kingpin*, termine quest'ultimo usato più spesso in ambienti malavitosi. Non è necessariamente né il bullo né il «bello» della scuola, ma incarna l'archetipo dell'Atleta, definito spesso come corpo seduttivo e libidico sprovvisto però di cervello. Compensato dall'osces-

sione alla copula e al dominio nel gruppo, diventa il modello distorto per giovani sprovveduti che credono alla legge del branco. Branco che rivive per l'appunto nella composizione della squadra sportiva, nelle ronde festaiole e nei linciaggi bullisti. In *Teen Wolf* è Colton Haynes a ricoprire il ruolo del bullo bello e arrogante Jackson Whittemore. Con un passato da modello e un presente da attore televisivo, Colton Haynes, pur non brillando per mediocrità, punta tutto sulla propria presenza scenica e sembra l'attore perfetto per il ruolo agonistico/antagonistico che ricopre nella serie tv.

Non è il principale «cattivo» della serie, ma il suo ruolo, sempre a metà strada tra il positivo e il negativo, pregio di tutti i caratteri della serie, sbalza da un massimo di empatia e tenerezza ad un massimo di ferocia e cattiveria gratuita soprattutto quando, nella seconda stagione, porta dentro di sé il Kanima. Interessante anche questo parallelo tra la dualità del personaggio di Jackson, problematico e bellissimo, con genitori ricchi e assenti, e la trasformazione mostruosa simil-licantropica che è, in ultima analisi, la rappresentazione e la narrativizzazione di tale dualità. Il Kanima è uno *shapeshifter* rettiloide, una specie di abominio della più sana e naturale licanthropia: ulteriore elemento interessante per individuare in Colton Haynes una variante alla nemesi dell'eroe.⁷

Il solitario. È il lupo alfa del branco dei buoni. Lo interpreta Tyler Hoechlin, corpo muscolare della serie insieme a quello ancora in crescita del giovane protagonista. Derek Hale è il solitario, l'eremita, il marginalizzato, il paria. Vive in una casa abbandonata nel bosco, appare all'improvviso nella quotidianità degli altri personaggi e in molte occasioni ingaggia anche scontri con i suoi amici a conferma di una inclinazione clanica della loro natura.

Il lupo alfa di Tyler Hoechlin difende e protegge il branco sulla sincronia dell'istituzione familiare, ma senza implicazioni politiche e religiose. Tutto è fondato invece sulla collaborazione, l'unione e lo spirito di fratellanza. Seppur privo di sovrastrutture militaresche, il branco è fortemente gerarchizzato. Questo non gli impedisce di essere una enucleazione fortemente partecipativa sul modello naturale del branco lupo. Da ciò, la natura positiva, anche se ambigua, del suo personaggio, sul cui modello di ruolo viene trasferito l'archetipo proppiano del Mandante.

7. Per chiudere il cerchio si deve accennare ad altre tipologie di licantroni di cui si parla nella serie. Come abbiamo il Lupo Alfa, Derek Hale, il capo forte e determinato, temuto e rispettato dal branco, abbiamo anche il Lupo Beta, il cucciolo forte e ribelle, ovvero l'eroe, Scott McCall, ma via via anche altri personaggi, quasi sempre gli aiutanti, come Isaac e l'afro-americano Matt; infine, c'è il Lupo Omega, il lupo solitario e debole che agisce da solo e crea seri problemi di convivenza.

Il bello. Per ovvi motivi di successo, i personaggi di una serie tv o di un film per ragazzi non possono essere che belli e piacevoli, ma il ruolo del «bello» implica anche un atteggiamento particolare all'interno dell'universo diegetico tale per cui vizia e influenza le assi di collegamento tra lui e gli altri personaggi all'interno del loro sistema.

A interpretare il «bello» e anche dannato Isaac Lahey c'è Daniel Sharman, tra i migliori attori della serie, il meno omologato e scontato nel gesto attoriale e nella padronanza della parte. Ovviamente non c'è solo lui a incarnare il bello. Jackson Whittemore per esempio poggia la sua arroganza sulla sua bellezza, e l'eroe Scott McCall ha il fisico del ruolo giusto per essere seduttivo e misterioso, così come Stiles Stilinski ha fatto strage di cuori fuori dallo schermo televisivo. Ma l'Isaac Lahey di Sharman è un'altra cosa ancora.

La sua bellezza è più vicina al modello anglosassone rispetto ai protagonisti «mori» decisamente più monolitici, sebbene abbiano le loro sfumature e le loro dualità. Isaac è più sfuggibile e misterioso, languido e malinconico ed incarna così il modello del bel tenebroso meglio di altri personaggi. Sembra ereditare il coté vampirico più che quello licantropico, ma le sue trasformazioni sono tra le più incisive della serie e brillano di una feralità inquietante a conferma di un'anima scissa e lacerata dai traumi adolescenziali.

Il mostro. Ogni stagione di *Teen Wolf* ha il suo «mostro» da combattere. Nella prima stagione però, fa la sua apparizione un lupo alfa che a differenza di quello protettivo di Tyler Hoechlin è sanguinario e spregiudicato. Il suo obiettivo, come quello di ogni mostruosità, è rompere gli equilibri. È il cugino di Derek, Peter Hale, interpretato da Ian Bohan, a caccia di nuovi lupi per il suo nuovo branco e disposto a uccidere e distruggere tutto quello che può incontrare sul suo cammino. In lui cova anche il germe della vendetta.

È tra gli antagonisti principali, a tratti alleato a tratti nemico giurato. È il lupo untore, quello che morde Scott all'inizio del *teen drama*. È lui il principale agente del conflitto di quasi tutte le prime stagioni, e come tale è anche il suo personaggio, con la sua ambiguità, i suoi doppi e tripli giochi, le sue sottili e misteriose trame, a portare avanti l'azione.

L'adulto saggio. Ovviamente anche nell'universo *teen* esistono gli adulti. Genitori, professori, parenti, sceriffi, negozianti e tanti altri intervengono nelle dinamiche del *teen horror* apportando un punto di vista maturo che aiuta a non correre il rischio di un corto circuito autoreferenziale. Spesso e volentieri sono i genitori, gli sceriffi e i medici a dare una mano ai protagonisti oppure ad essere a loro avversi – in questo caso non si parlerà più di adulto saggio, ma di adulto cattivo, persecutore.

Un ruolo molto interessante è quello del guardiano della soglia, quasi sempre un uomo o una donna molto anziani, anche marginalizzati dalla società, soli e abbandonati o comunque bizzarri, che mettono in guardia i ragazzi circa quello che potranno trovare nel bosco, in una casa abbandonata, nella caverna o comunque sia «al di là della soglia». È un personaggio tipico della letteratura e del cinema.

Il fatto che sceriffi e medici siano i modelli di ruolo maggiormente presenti in un *teen horror* non è un caso. Entrambi possono anche essere genitori, e in *Teen Wolf* ne abbiamo la prova concreta – il padre di Stiles è lo sceriffo, mentre la madre di Scott è un’infermiera – e questo a volte aiuta a creare le tensioni narrative giuste o a facilitare l’azione. Giocoforza, lo sceriffo è presente perché esistono dei crimini e delle indagini; conosce gli indizi, ha l’elenco dei sospettati, ha pure il potere di seguire una pista piuttosto che un’altra e se è pure il padre di un protagonista gli snodi narrativi possono essere facilitati.

Il medico, dal canto suo, ha una conoscenza scientifica sempre utile in un contesto *action* o *crime*, come per esempio curare tempestivamente una ferita mortale evitando un bivio di sceneggiatura che potrebbe mettere a rischio la credibilità o almeno la plausibilità della storia. L’aspetto più importante dello speciale o dell’alchimista è però la copertura dell’archetipo proppiano del donatore, il mago. I segreti della scienza o della magia gli conferiscono poteri non comuni e quindi enormi responsabilità. Dopotutto, molti *villains* storici del grande e piccolo schermo, come di letteratura e fumetto, sono stati dei dottori, degli scienziati, dei *mad doctor* dalle eccellenti qualità intellettive. In *Teen Wolf* il dottor Deaton, interpretato da Seth Gilliam, è il veterinario presso cui lavora Scott McCall. Interviene con peso narrativo solo molto in là nella serie e le sue conoscenze nel campo zoologico gli consentono di aiutare non poche volte i protagonisti. È anche custode di un certo segreto e questo lo rende «magico».

A ben vedere ci sono altre figure adulte che hanno in un certo modo un diretto collegamento con gli archetipi. Il padre di Allison, Chris Argent, l’attore JR Bourne, è il persecutore, il cacciatore, già di per sé archetipo favolistico inglobabile in diverse categorie di Propp, dall’eroe stesso fino all’antagonista, passando per l’aiutante o il mentore. Ad un altro livello è però anche il persecutore, colui che dà la caccia ai protagonisti, che gli dà filo da torcere, è lo sfidante adulto, molto più tosto dello sfidante giovane – come il bullo Jackson Whittemore. Tra il giovane eroe e il persecutore adulto si celebra la sfida tra adolescenza e maturazione, quasi uno psicodramma freudiano che va in scena davanti agli occhi del protagonista, a cui si somma il fatto che la contropar-

te maschile dell'eroe è anche il padre dell'amata a cui ruberà la verginità, presso la quale andrà a sostituirsi come figura maschile.

Infine, vanno menzionati sia la mamma di Allison che il nonno, il vecchio Argent, azzeccatissimo *villain*, un bastardo di razza che come la madre della ragazza non ha pietà per nessuno ed è spinto verso il cieco massacro dei licantropi per pura vocazione ossessivo-invasiva. Gli dà corpo, un corpo arcigno, severo, torvo, magro, secco e duro come un fuso, l'attore canadese Michael Hogan. È il patriarca, il «vecchio» che tutto sa e tutto comanda, l'esatto opposto dell'adulto saggio. È il capo dei cacciatori, il più crudele tra gli umani, la nemesi ultima e perfetta del giovane ragazzo lupo. Se con l'adulto va in scena lo psicodramma freudiano, con l'anziano entra in gioco lo spettro della morte, della consumazione del tempo, il vecchio che uccide il giovane per restare vivo e Old Argent, feroce come un cane idrofobo, pondera ogni passo con sadica intelligenza. In *Teen Wolf* ricopre però anche un altro ruolo: il guardiano della soglia. È infatti lui, profondo custode dei segreti che legano la «famiglia» dei cacciatori al «branco» dei lupi mannari, ad avvertire subdolamente e con un non celato laido piacere, l'orrore che sta per scatenarsi. Peccato non appaia con regolarità e costanza, sarebbe stato un personaggio perfetto.

La tabella dei personaggi. Come si può vedere, tra il ruolo diegetico e il modello di ruolo ci sono poche differenze e sono tranquillamente intercambiabili. La differenza maggiore è il grado di identità del ruolo. La tabella infatti va letta da sinistra verso destra, partendo dal personaggio/attore, a cui corrisponde un massimo di connotazione e un minimo di archetipicità, e arrivando infine alle categorie di Propp a cui corrispondono un minimo di connotazione e un massimo di archetipicità.

3. AMBIENTI

Come già ampiamente trattato da Chatman (2003), in ambito figurativo rientrano sia i personaggi che gli ambienti, ovvero gli esistenti. Lo «scenario», termine improprio per il cinema ma che dà immediatamente l'idea di che cosa stiamo parlando, è la figurazione del mondo narrativo, del mondo diegetico (Pinardi-De Angelis, 2006). A livello generale, ogni ambiente è strettamente funzionale alla significazione dei temi e dei motivi. Se non è puramente informativo, usato come semplice «fondale» per una scena di raccordo, l'ambiente attiva una serie di dispositivi di riconoscimento che fungono da operatori narrativi e decodificano i segni, i simboli e i sottotesti della vicenda narrata.

In un horror esistono dei luoghi topici ereditati dalla tradizione gotico-romantica, come cimiteri, case abbandonate, castelli in rovina, cripte e quant'altro, che non solo permettono il gioco ludico e dioramico squisitamente limitato ad una prima lettura iconografica dell'ambiente, ma appunto veicolano significati altri che poggiano sull'equivalenza tra tema, motivo e figure di ambiente. Allo stesso modo in *Teen Wolf*, oltre agli ambienti canonici di una normalissima serie tv americana, ce ne sono altri tipicamente horror. Non solo: molti scenari tradizionali, canonici in serie e in pellicole di generi diversi, qui acquistano altri valori e permettono l'innescarsi di ulteriori significazioni tematiche.

Bosco. L'episodio pilota è molto significativo. L'incipit che, si sa, racchiude l'essenza e la direzione della storia e deve essere di grande impatto proprio perché è una dichiarazione di intenti, è in *Teen Wolf* un chiaro manifesto delle intenzioni narrative. Si parte con il miglior amico del protagonista che va a cercarlo a casa sua perché ha saputo da suo padre, lo sceriffo, che è successo qualcosa di orribile in paese. Il loro primo incontro gioca molto sullo spavento gratuito e definisce i personaggi: Stiles è permaloso e prende tutto tremendamente sul serio anche se poi sdrammatizza con la propria *verve* comica, mentre Scott è un bonaccione, un po' ingenuo, un giocherellone con i piedi ben piantati per terra. In seguito si avventurano nel bosco a caccia proprio di quel «qualcosa» di orribile. E lo trovano: una ragazza squartata in due da una bestia feroce. Poco dopo, un lupo mannaro attacca Scott e lo ferisce contagiandolo.

Il bosco, ovvero il territorio oscuro e ambiguo che sta al di là della soglia, è il teatro dell'incontro con la morte – la ragazza squartata – e con la bestialità – il contagio licantropico. Lo scenario favolistico del bosco ricorre in molte occasioni lungo l'arco di tutta la serie. È territorio di caccia e territorio di fuga. È un luogo romantico e bucolico per definizione, il *locus amoenus*, ma può diventare improvvisamente *locus horridus*, luogo di orrori e linciaggi brutali. Nel bosco si incontrano così Eros e Thanatos, amore e morte.

Casa. Negli horror, la tipica casa americana è il luogo solitamente deputato alla messa in scena della disfunzionalità familiare. In questo caso, la casa di Scott e le case di tutti i personaggi, non hanno pressoché nulla di disturbante, solo aiutano ad integrare nel contesto borghese americano le famiglie coinvolte nella vicenda. Sarà un'altra, la casa deputata all'orrore.

Cameretta. La camera di un ragazzo o di una ragazza nell'immaginario americano gode di una certa occorrenza in funzione del fatto che è il luogo deputato all'intimità dell'adolescente. Un luogo iconograficamente denotato

con giochi, computer accesi, vestiti sparsi in giro, fotografie appese al muro e molto altro. In più, l'immancabile finestra spalancata sul mondo da cui o salta dentro l'amante, l'amico o il mostro, oppure diventa la via di fuga del *bad bad boy* twainiano: interno verso esterno, casa verso mondo, famiglia verso libertà. È nella cameretta di Scott o di Stiles che i due amici passano la notte a cercare informazioni sugli uomini lupo, che si addormentano uno appoggiato all'altro come due innamorati, che litigano, che si isolano dagli altri o che perdono la verginità. La cameretta diventa così il piccolo mondo dell'adolescente, il Km 0 da cui parte ogni sua relazione con il mondo esterno.

Scuola. Non manca mai una scuola in un *teen horror*. È il luogo degli orrori per eccellenza se consideriamo l'antipatia dei ragazzi verso il mondo dell'istruzione, spesso solo disciplinare e non davvero formativo. La scuola diventa così un lager dal quale fuggire oppure il luogo dei presagi per un orrore ancora lì da venire, il teatro di un massacro o un luogo dove nascondersi. In *Teen Wolf* la scuola non è utilizzata proprio in questo senso classico dell'horror. È piuttosto il luogo dove si svolgono buona parte degli incontri tra i protagonisti, per motivi puramente tecnici legati all'avanzamento informativo della vicenda. In questo caso l'ambiente assume una valenza molto importante perché è un luogo di soli adolescenti. Nonostante i professori, la maggior parte delle persone dell'ambiente-scuola sono ragazzi. Un consorzio di adolescenti dove possono nascere fenomeni di bullismo, intolleranza, violenza così come storie d'amore, copule selvagge e seduzioni varie. È anche ovviamente il luogo in cui gli amici si parlano, si confidano vicino l'armadietto, organizzano sortite segrete o feste proibite. Nei bagni si respira un'aria di zona franca dove tutto è concesso, soprattutto il bullismo. Particolari ambienti scolastici, senza farlo apposta, hanno un'importanza tematica notevole.

Campo/Palestra. È l'arena dove scendono i guerrieri e i *nerds*, dove i maschi mostrano i muscoli e giocano a chi piscia più lontano, mentre le ragazze si scatenano nei balli e nelle mosse del *cheerleading* esibendo il proprio corpo seduttivo come in una danza di corteggiamento il cui passo successivo tocca al maschio alfa. Nel campo, o nella palestra, i bulli schiacciano i pivelli e li umiliano. A volte capita il contrario e qualche *nerds* sa cambiare le sorti della partita o, come nel caso di Scott, inizia a schiacciare a sua volta i bulli.

Spogliatoi. Luogo ambiguo per definizione, è dove l'intimità maschile si fa condivisa. Corpi adolescenti nudi in piena tempesta ormonale, fisicati o acerbi, uomini già fatti e altri imberbi. La confusione dei corpi crea un'atmosfera ambigua dove le traiettorie degli sguardi si fanno impudiche e temute, creando un'empatia che solo il mito dell'amicizia virile cantato in molte opere

classiche sa suscitare. Nonostante la sua ambiguità, l'ambiente si presta maggiormente per umiliazioni bulliste o per segreti confidati o, come accade spesso, per tratteggiare la marginalità di un personaggio rispetto il «clan» dei muscolosi, dei campioni, dei *Big Dogs*.

Docce. È la naturale estensione dell'ambiente spogliatoio. Implica un aumento del sottotesto omoerotico e del simbolismo orrorifico della «trasformazione» che in *Teen Wolf* a volte, e non per nulla, è sedata proprio sotto la doccia. È il momento in cui i ragazzi, almeno nella diegesi, si vedono interamente nudi, quindi privi di ogni riparo pudico. Alla mercé di sfottò e abusi, svelano loro stessi attraverso il corpo nudo azionando un dispositivo narrativo di rafforzamento della coppia dei protagonisti o tra essi stessi e altri personaggi, così come aziona dispositivi di perturbazione portando le significazioni tematiche e motivali ad un livello di interpretazione più profondo e ambiguo. Dispositivi che infine possono cambiare il sistema dei personaggi.

Casa abbandonata. È l'opposto della casa familiare e borghese. È forse uno degli archetipi più vecchi del genere horror e ancora oggi è ampiamente riutilizzato. Nella cultura americana il concetto di casa invade la politica – la Casa Bianca – e si fa simulacro dell'intero paese, della razza WASP, borghese e ricca. Il suo contraltare, la casa infestata, la casa abbandonata, la casa in rovina o la casa dell'orco, è infine la casa nera, come aveva intuito Wes Craven (*La casa nera*, 1991). In *Teen Wolf*, il vecchio maniero degli Hale si presta a questa copia oscura e deformante della casa e della famiglia. Bruciato durante un terribile fattaccio che sta all'origine dei rapporti di forza interni alla diegesi tanto quanto il massacro degli indiani e la schiavizzazione dei neri stanno alle fondamenta violente del Paese America, la casa abbandonata diventa la nuova tana dei licantropi, una sorta quindi di nuova casa-famiglia per Scott e compagni, soprattutto quando il numero degli uomini lupo aumenta. È anche teatro di alcune tra le sequenze più drammatiche e decisive della serie televisiva, conferendo così alla casa abbandonata un rilievo non indifferente all'interno dell'immaginario di *Teen Wolf*.

Altri ambienti ricorrenti sono l'*ospedale* dove lavora la madre di Scott e l'*ufficio dello sceriffo* dove i protagonisti s'incrociano spesso e volentieri. Anche la *piscina* della scuola, sia di notte che di giorno, diventa un luogo interessante tematicamente, ideale prolungamento dello spogliatoio, delle docce e del campo/palestra. Per non dire del *cimitero*, luogo orrorifico per antonomasia, imprescindibile all'interno di un racconto del terrore.

Luoghi banditi dalla serie, almeno per incidenza narrativa, sono per esempio luoghi di lavoro, luoghi per adulti. Bosco, Casa, Cameretta, Scuola

con Palestra, Campo, Spogliatoi e Docce sono dopotutto o luoghi di vita prettamente adolescenziale o di convivenza tra adulti e giovani. Anche gli ambienti, quindi, servono per connotare la narrazione secondo i canoni del *teen drama* unitamente a quelli del genere horror.

4. TEMI E MOTIVI

In ambito tematico è facile fare confusione tra termini. D'accordo con la trattazione di Trocchi teniamo valide le formulazioni di Tomasevskij per il quale «i motivi si configurano come le unità elementari e subordinate del materiale tematico (...) Il tema rappresenta dunque l'unità maggiore capace di aggregare al suo interno una molteplicità di motivi, ovvero di elementi tematici minimi e concreti» (Trocchi, 2002: 78); e le riflessioni di Segre, per il quale questi elementi minimi possono essere azioni, tipi di rapporti, oggetti e operazioni, concludendo che «fra tema e motivo (...) c'è dunque un rapporto da complesso a semplice, da articolato a unitario; o anche da idea a nucleo» (Segre, 1993: 218). Inoltre, come ha osservato Todorov (1970), la ricorrenza di motivi stabili in forme stereotipate dà luogo al *topos*, ovvero un motivo ricorrente, appunto stabile nella forma e nella struttura.

In *Teen Wolf*, serie che si sviluppa su più stagioni e che quindi riavvia ciclicamente la serie stessa con nuovi personaggi, nuovi scenari e nuove mostruosità, le tematiche sono molteplici e tra loro si richiamano a più livelli, ma il tema principale, quello che propulSIONA ulteriori tematiche è il tema/mito dell'adolescenza.

L'adolescenza come condizione esistenziale dell'artista o come stato febbrile della recitazione, ben si presta come tema narrativo sia in opere letterarie che audiovisuali, così come nella musica o nelle arti figurative e plastiche. Difficile quindi, a mio parere, tenere separate adolescenza e licanthropia: sono tematiche strettamente correlate, per lo più innervate dagli stessi temi e dagli stessi motivi, coesionate dagli stessi isotopi semantici. Tematiche come la mutazione del corpo, la gestione dell'aggressività, il controllo del potere, i drammi dell'amicizia e dell'amore, le droghe, lo sport, la rabbia, la mancanza di autostima, il *male bonding*, l'invidia verso il miglior amico, il sacrificio del miglior amico, l'esplosione ormonale e l'improvvisa maturazione sessuale riscontrabili in *Teen Wolf*, corrispondono tra loro il racconto adolescenziale e quello licanthropico.

Inoltre la sfera sessuale è ulteriormente articolata in una serie di motivi che la inquadrano come una delle tematiche dominanti, unitamente allo svi-

luppo narrativo del racconto licantropico: la perdita della verginità, il tradimento con la ragazza dell'amico o con l'amica della ragazza, la seduzione del ragazzo/a altrui come fantasia sessuale ricorrente e di conseguenza il tradimento da parte degli amici o del ragazzo/a come preoccupazione peggiore tra le priorità dell'orizzonte etico. Così come i sottotesti omoerotici accorpano tra loro quasi tutti i personaggi maschili della serie in un rapporto di attivo/passivo che sottace il più morboso rapporto tra padrone/schiavo.⁸

Altri motivi come il contagio attraverso il morso, la ricerca del lupo untore per ucciderlo o il suicidio assistito per fuggire dalla maledizione del contagio, il reclutamento del branco, la trasformazione fisica e belluina, tipici della narrazione *werewolf* si integrano perfettamente con temi come il doppio o il demone che da dentro lottano per uscire, oppure la visita del demone come seduzione, fondamentali nella storia della letteratura del terrore. Per non dimenticare temi sociali o d'epoca, come la disfunzionalità della famiglia (qui quella degli Argent, i cacciatori) e le stragi scolastiche, che pur restando sullo sfondo attivano intertestualità con la contemporaneità perfettamente in linea con la vocazione sociale e politica del genere horror.

Una rassegna, seppur sterile, di molti motivi che si incontrano in *Teen Wolf* così come in tanti *teen drama* di taglio fantastico o orrorifico, è possibile farla a patto che venga successivamente contestualizzata dallo studioso come dal semplice spettatore attraverso una buona competenza enciclopedica del genere e dei suoi vari modelli narrativi. Ad articolare le varie tematiche rintracciabili in *Teen Wolf*, di cui quelle adolescenziale, sessuale e relazionale sono le più emblematiche, occorrono motivi quali: a) gli animali selvatici con comportamenti strani alla presenza del *teen wolf* tra cui anche un istinto suicida; b) il denudamento del corpo, la doccia, il maschio a corpo nudo che si scontra con una femmina vestita, la maglietta strappata, la rivalità in amore (soprattutto tra Scott e Isaac), come concrezioni di turbe e tensioni sessuali; c) le feste in casa, la sbronza in luoghi isolati, il dominio dell'istinto violento e ossessivo, l'ambizione e il fardello dell'Alfa (Umanità? Potere?), la furia parricida, la trasformazione improvvisa da sedare con lo spasmo perché il dolore rende umani, articolano invece le questioni sociali e antropologiche interne al *teen drama*; d) la sveglia mattutina prima di andare a scuola che inquadra

8. Nel mondo del fandom, *shipping* è il termine con cui si indica il coinvolgimento emotivo dei fan di un'opera di finzione, soprattutto se seriale, il quale produce fuori contesto stravolgimenti non indifferenti a livello di sistema dei personaggi. Lo *shipping* può riguardare tutte le classi di rapporti di coppia, ma per lo più viene utilizzato per abbinare tra loro personaggi maschili in un'ipotetica relazione omosessuale. In *Teen Wolf*, alcune di queste coppie sono formate da Scott/Stiles, Derek/Stiles, Scott/Isaac, Boyd/Isaac e anche da triangoli come Derek/Scott/Stiles o Scott/Allison/Isaac.

l'adolescente nel suo mondo domestico, l'entrata a scuola in gruppo o in solitaria, che da sempre offre il riepilogo degli ultimi fatti occorsi e attiva quelli a venire, o la classica entrata del ragazzo dalla finestra nella stanza della fidanzata e la conseguente copula o *petting*, danno agli ambienti domestici e istituzionali un valore simbolico della tensione tematica tra adolescenza e licantropia.

Ci sono inoltre, temi e motivi più vincolati alla narrazione licantropica che inseriti nel *teen drama* più canonico dotano di ulteriori significazioni i classici topoi dell'orrore come: lo sviluppo iperumano dei sensi, la caccia in branco come rito di iniziazione, il pasto di cadaveri al cimitero, il sangue dal naso, il corpo che rifiuta il morso, il morso che a sua volta trasmette virus e anticorpi, il branco degli Alfa, il linguaggio dei lupi come linguaggio del branco umano, ferite sanguinanti e ricerche di cadaveri, parallelizzano quindi il *teen drama* di taglio *camp* con il racconto dell'orrore.

Con un'estetica muscolare che non lascia spazio a dubbi sulle reali motivazioni alla base della scelta del cast e degli *shirtless moments* della serie, *Teen Wolf* simbolizza con la paura della trasformazione in uomo lupo l'ansia da prestazione sessuale, il tutto in cooperazione con l'amletico dubbio tra bestialità e umanità che in bassocontinuo attraversa il racconto licantropico. I temi, unitamente ai motivi e alle figure tipiche del *teen drama* e dell'immaginario *werewolf*, agiscono nella serie televisiva sviluppata da Jeff Davis come dispositivi narrativi e iconografici che vanno ad arricchire l'immaginario licantropico di elementi topici attualizzati o impiegati come continuum tematico intertestuale.

5. DI ALTRI *TEEN WOLVES*

Anche altre serie televisive contemporanee a *Teen Wolf* ibridano il *teen drama* con il *werewolf movie* adottando la maschera del lupo mannaro come principale mostruosità di riferimento.⁹ L'ottima *Hemlock Grove* (Netflix, 2013) propone, unitamente alla figura del vampiro e della creatura da laboratorio, la maledizione licantropica declinata in forma adolescenziale, benché non propriamente *teen*. Di ambientazione più cupa e completamente lontana

9. Prima di *Teen Wolf* l'uomo lupo è apparso in televisione sia in serie a lui dedicate sia in episodi antologici: *Werewolf* (FOX, 1987-1988), *She-Wolf of London* (MCA Television, 1990-1991), «The Werewolf of Fever Swamp», *Goosebumps* (CBS FOX, 1998), *Big Wolf on Campus* (YTV, 1999), *Lobo* (ABS-CBN, 2008) e in non pochi episodi di *Supernatural* (FOX, 2008), ovvero *Heart* (s.2, ep.17), *All Dogs Go to Heaven* (s.6, ep.8), *Bitten* (s.8, ep.4), *Sharp Teeth* (s.9, ep.12), *Bloodlines* (s.9, ep.20), *Paper Moon* (s.10, ep.4), *Red Meat* (s.11, ep.17).

dall'immaginario *teeny* di *high school*, campi da gioco e *cheerleaders*, per nulla *camp* e senza elementi di humor grottesco, la serie Netflix punta soprattutto sul concetto di *disturbing* e di *disgusting* a cui *Teen Wolf* arriverà poco alla volta nel corso delle varie stagioni, raggiungendo un elevato indice *gore* e *splatter* solo con la quinta stagione.

Non si può dire lo stesso di *Luna, el misterio de Calenda* (Antena 3, 2012-2013). Inseguendo il successo di *Teen Wolf*, gli spagnoli di Antena 3, non capiscono che i mezzi televisivi europei non sono gli stessi dei network americani. Tra delitti di provincia, verità non dette, bugie da telenovela e qualche accenno al mondo dell'occulto e del folklore locale, la serie spagnola non si addentra nell'orrore del racconto licanthropico e di necessità fa tutta virtù, suggerendo soltanto un'atmosfera, un'ambientazione e qualche richiamo al genere, ma restando per lo più ancorata alla vocazione seriale spagnola.

Nonostante i limiti oggettivi, *Luna* riesce a rielaborare la materia narrativa tipica del racconto licanthropico in modo a tratti pure originale, senza però colpire iconologicamente. Tra i personaggi possiamo ritrovare il ragazzo lupo che non sa di esserlo, l'amico disabile, l'immancabile figura del prete e quella del vecchio pazzo del villaggio che conosce l'orrenda verità e che nessuno ascolta, ovvero il proppiano guardiano della soglia. Inoltre, elementi ambientali come il bosco e la cittadina isolata, e *topoi* prettamente licanthropici come la luna piena, lo sviluppo dei sensi, l'incidente d'auto con il lupo mannaro, lo studio di leggende, folklore e letterature a tema licanthropico, le ferite del giorno dopo e il cane rabbioso, vengono seminati lungo l'arco delle due stagioni più come indizi di genere che come motivi narrativi atti ad influenzare la vicenda. Si apprezza il tentativo, ma non il risultato finale.

Di natura diversa, ma imprescindibile in questa trattazione, è la figura dell'uomo lupo in *Penny Dreadful* (Showtime, 2014). La serie sviluppata da John Logan non ha nulla a che vedere con l'ambientazione contemporanea e il taglio adolescenziale delle altre serie finora menzionate, ma si inserisce di peso in un percorso di attualizzazione della maschera licanthropica. Nonostante resti ben ancorato all'iconografia primitiva e al contesto originale della stessa, Logan potenzia la figura dell'uomo lupo attraverso il suo significante, ovvero Josh Hartnett.

L'attore americano, erroneamente creduto scomparso dall'orizzonte cinematografico (Fradegradi, 2016), rilancia l'archetipo bestiale in chiave classica giocando sulle pulsioni e sulle tensioni erotiche date dal rapporto del suo personaggio con altri di *Penny Dreadful*, da Eva Green a Billie Piper, passando per Reeve Carney, alias Dorian Gray. Così, in un contesto storico-immaginifi-

co come l'attuale, in cui i codici di rappresentazione dell'immaginario e i loro più correlati contenuti derivano dal fenomeno dello *young adult* – si veda in questo senso tutto il cinema, la letteratura e le serie televisive derivativi della Twilight Saga – si può ben dire che l'uomo lupo di Josh Hartnett sia più strettamente imparentato con il ragazzo lupo di Tyler Posey che con i mutaforma nati dalla penna di Stephanie Meyer (2005).¹⁰ In entrambi, classicità e postmoderno si aiutano nella rivitalizzazione della maschera attingendo sia al patrimonio iconografico e tematico originario nato con *The Wolf Man* (Waggner, 1941), sia a quello postmoderno nato nel decennio degli ottanta a partire dal seminale *An American Werewolf in London* (Landis, 1980) e soprattutto dall'ispiratore della serie MTv, ovvero *Teen Wolf* (Daniel, 1985).

6. ADOLESCENZA E LICANTROPIA

Questo lavoro di rassegna e analisi delle figure e dei temi cardine della serie tv *Teen Wolf* è teso a dimostrare come il racconto licantropico sia perfettamente indicato nella trattazione delle tematiche adolescenziali. A supporto di questa tesi, non bastassero i titoli cinematografici e televisivi citati, vanno riconosciuti i diversi paralleli possibili tra l'adolescenza e la trasformazione licantropica. Come già accennato nell'introduzione, la trasformazione in uomo lupo, o comunque sia in «bestia», può già essere essa stessa metafora più o meno velata di un orgasmo sessuale, di un'erezione, di un mutamento puberale e via discorrendo.

Al tempo stesso e meno pruriginosamente, la trasformazione in lupo in una narrazione di taglio adolescenziale richiama la più universale e matura dualità uomo/bestia che pur radicando nelle leggende e nelle ritualità di ogni popolo e di ogni epoca (Barbieri: 2011), è stata rappresentata con efficacia e con carica seminale solo in epoca moderna da Robert Luis Stevenson in *Lo strano caso del Dottor Jekyll e Mr. Hyde* (1886). La figura oggi archetipale del doppio stevensoniano ci suggerisce che l'umanità tutta, uomini e adolescenti compresi, ha un'origine bestiale nonostante da secoli non viva e non si rigeneri più in luoghi selvaggi, bensì in ambienti urbani, civilizzati, protetti e sterilizzati. Un'origine oscura, perturbata da pulsioni irrazionali e a tratti animalesche che fanno ben dire a Román Gubern che Hyde è, in definitiva, l'emersione sovrana della «bestia interiore» dell'uomo (2002). Non è quindi

10. La cosiddetta Twilight Saga, tratta dai romanzi di Stephanie Meyer è composta da: *Twilight* (Hardwicke, 2008), *New Moon* (Weitz, 2009), *Eclipse* (Slade, 2010), *Breaking Dawn* (Condon, 2011-2012).

difficile accorgersi di come sia particolarmente adatto il tema del doppio e della trasformazione in ambito adolescenziale. Non solo muta il corpo, ma anche la psiche, gli atteggiamenti sociali, le istintualità e gli appetiti sessuali, le filosofie e le posizioni ideologiche. In ogni adolescente, ma anche in ogni uomo, si divincola un altro da sé bestiale che i canoni di convivenza pacifica obbligano a domare e sedare in nome del quieto vivere, ma che in certe situazioni può trovare libero sfogo, come nell'atto sessuale, nell'espressione artistica, nella performance sportiva e così via.

Anche le dinamiche del branco¹¹, sia in ambienti scolastici, sportivi o lavorativi, sia in ambienti liberi da ogni regolamento, come la strada, le libere enucleazioni e le famiglie disfunzionali, necessitano dell'immaginario *were-wolf* per essere rappresentate in modo diretto, senza fronzoli o edulcorazioni. La logica del branco, dalla gerarchizzazione dei rapporti, il maschio alfa, il beta e l'omega, ai riti di iniziazione, al proprio codice comportamentale in contrasto con la società civile, al senso dell'onore, all'educazione dell'umiliazione, allo sgarro e così via, in una narrazione licanthropica trova un referente di grande impatto nell'animalità lupina da cui trae ispirazione, tra l'altro completamente distorta rispetto alla natura biologica del lupo stesso (Capone, 2015; Jones, 2015).

L'adolescenza, con tutte le sue «mostruosità» – la mutazione fisica, il branco, l'esplosione ormonale, l'inadeguatezza, l'invidia, i complessi di inferiorità, le malattie a trasmissione sessuale, la ribellione generazione, l'emarginazione, le «implacabili condanne»¹², la superbia e i pavoneggiamenti, la rincorsa al proibito, al lussuoso, alla *celebrity* e ai piaceri capitalisti, edonisti, allucinati e spersonalizzati che caratterizzano buona parte delle giovani generazioni di inizio XXI secolo – è il terreno più fertile su cui innestare l'immaginario licanthropico trattando crescita e mutazioni con taglio carnale, vivido e sanguigno, proprio come un'irripetibile favola nera.

BIBLIOGRAFIA

- BARBIERI, Luca (2011): *Storia dei licanthropi*, Odoya, Bologna.
 BELLOSO, Laura, y David BERMEJO (cr.) (2012-2013): *Luna, el misterio de Calenda*, Globomedia, Spagna.

11. Cfr. § 2.

12. L'espressione utilizzata gioca sul titolo adottato per la distribuzione italiana di *The Curse of the Werewolf* (Fisher, 1961), ovvero *L'implacabile condanna*.

- BORDWELL, David, y Kristin THOMSON (1998): *Storia del cinema e dei film*, Il Castoro, Milano.
- BOUYXOU, Jean-Pierre (1971): *La science-fiction au cinema*, Ed. 10/18, Parigi.
- CAPONE, Franco (2015): «La forza del branco», *Focus Wild*, núm. 49, pp. 10-17.
- CESERANI, Remo (2008): «Il punto sulla critica tematica», *Allegoria*, núm. 58, pp. 25-33.
- CHATMAN, Seymour (2003): *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Il Saggiatore, Milano.
- COOPER, James Fenimore (2003): *The Last of the Mohicans*, Garzanti, Milano.
- CRAVEN, Wes (dir.) (1996): *Scream*, Dimension Films, USA.
- DANIEL, Rod (dir.) (1985): *Teen Wolf*, Wolfkill, USA.
- DÍAZ MAROTO, Carlos (2004): *Los Hombres Lobo en el Cine: Licántropos y Otros Hombres Bestia en la Pantalla*, Jaguar, Madrid.
- DI ROCCO, Emilia (2014): «Temi, motivi, topoi», in Francesco De Cristofaro (ed.), *Letterature comparate*, Carocci, Roma.
- ECO, Umberto (1992): «La rimpatriata degli archetipi», in Orio Caldiron (ed.), *Michael Curtiz: un ungherese a Hollywood*, La Meridiana, Roma.
- EISLER, Robert (2011): *Uomo lupo*, Edizioni Medusa, Milano.
- DAVIS, Jeff (cr.) (2011): *Teen Wolf*, MGM Television/Mtv, USA.
- FIEDLER, Leslie (2011): *Il ritorno del pellerossa*, Guanda, Parma.
- ____ (1963): *Amore e morte nel romanzo americano*, Longanesi, Milano.
- FISHER, Terence (1961): *The Curse of the Werewolf*, Hammer Films, Regno Unito.
- FRADEGRADI, Mauro (2015): «Il mostro visibile. Penny Dreadful come unico horror possibile», disponibile in <http://www.filmtv.it/post/32407/il-mostro-visibile-penny-dreadful-come-unico-horror-possibile/> [22/12/2015].
- ____ (2016): «Josh Hartnett. Corpo, voce, ombra», disponibile in <http://www.filmtv.it/post/32677/josh-hartnett-corpo-voce-ombra> [26/02/2016].
- FROST, Brian J. (2008): *The Essential Guide to Werewolf Literature*, University of Wisconsin Press, Madison.
- FRENZEL, Elisabeth (1962): *Stoffe der Weltliteratur*, Kröner, Stuttgart.
- FRYE, Herman Northrop (1957): *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Princeton University Press, Princeton.
- FRYKLIND, Daegan (cr.) (2014-2016): *Bitten*, Hoodwink Entertainment-No Equal Entertainment-eOne-Bell Media, Canada.
- GALÁN FAJARDO, Elena (2007): «Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales», disponibile in <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalan.pdf> [06/03/2016].
- GIOVANNINI, Fabio (1999): *Mostri*, Castelvecchi, Roma.
- GODDARD, Drew (2012): *The Cabin in the Woods*, Lionsgate, USA.
- GOMARASCA, Manlio (a cura di) (2010): «Blue Moon – Guida al cinema dei lupi manna-ri», *Nocturno*, núm. 90, pp. 48-81.
- GÓMEZ RIVERO, Ángel (2010): *Cuando llora el lobo*, Alberto Santos Editor, Madrid.
- GUBERN, Román (2002): *Máscaras de la ficción*, Anagrama, Barcelona.
- HARDWICKE, Catherine (dir.) (2008): *Twilight*, Temple Hill Entertainment-Maverick Films-Imprint Entertainment, USA.

- JONES, Rick (2015): «Il mondo segreto del lupo grigio», *Nature & Animals*, núm. 5, pp. 10-17.
- LANDIS, John (dir.) (1981): *An American Werewolf in London*, PolyGram Filmed Entertainment-Lycantrophe Films, USA.
- LEFÈVRE, Matteo (2006): «Per un profilo storico della critica tematica», in Cristiano Spila (ed.), *Temi e letture*, Bulzoni, Roma.
- LENNE, Gérard (1970): *Le cinema «fantastique» et ses mythologies*, Ed. du Cerf, Parigi.
- LOGAN, John (cr.) (2014): *Penny Dreadful*, Desert Wolf Productions-Neal Street Productions, USA.
- MARCHISIO, Lodovico (2015): «Il lupo: predatore sì, ma non carnefice», *Montagne360*, pp.10-15.
- MARILLIER, Bernard (2008): *Il lupo*, L'età dell'Acquario, Torino.
- MARINEO, Franco (2014): *Il cinema del terzo millennio. Immaginari, nuove tecnologie, narrazioni*, Einaudi, Torino.
- Martín, Sara (2002): *Monstruos al final del Milenio*, Imágica Ediciones, Madrid.
- MCGREEVY, Brian, y Lee SHIPMAN (cr.) (2013): *Hemlock Grove*, Gaumont International Television-Mad Hatter Entertainment-ShineBox SMC, USA.
- MEYER, Stephanie (2005): *Twilight*, Little Brow and Company, Boston.
- MOON, Debbie (cr.) (2012): *Wolfblood*, CBBC, Regno Unito.
- MORA, Teo (2001): *Storia del cinema dell'orrore vol.1. Dalle origini al 1957*, Fanucci Editore, Roma.
- PETOIA, Erberto (1991): *Vampiri e lupi mannari*, Newton Compton Editori, Roma.
- PILO, Gianni (1994): «Il Lupo Mannaro», in Gianni Pilo e Sebastiano Fusco (eds.), *Storie di Lupi Mannari*, Newton & Compton, Roma, pp. 7-15.
- PINARDI, Davide; DE ANGELIS, Pietro (2006): *Il mondo narrativo*, Lindau, Torino.
- PROPP, Vladimir (2003): *Morfologia della fiaba. Le radici storiche dei racconti di magia*, Newton Compton Editori, Roma.
- RANISIO, Gianfranca (1984): *Il lupo mannaro – L'uomo, il lupo, il racconto*, Gangemi Editore, Roma.
- ROMERO, George A. (dir.) (1968): *Night of the Living Dead*, Image Ten/Laurel Group/Market Square Productions/Off Color Films, USA.
- SANTAMARIA, Simonetta, y Luigi BOCCIA (2011): *Licantropi – I figli della luna*, Gremese, Roma.
- SEGRE, Cesare (1993): *Notizie dalla crisi*, Einaudi, Torino.
- SORDI, Italo; SORDI, Paola (1974): *L'uomo lupo*, Armenia Editore, Milano.
- STEVENSON, Robert Luis (1886): *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Longmans, Green & Co., Londra.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Parigi.
- TOMASEVSKIJ, Boris (1978): *Teoria della letteratura*, Feltrinelli, Milano.
- TRAPERLO LLOBERA, Patricia (2015): «“Todos los monstruos son humanos”: el imaginario cultural y la creación de bestiarios contemporáneos en American Horror Story», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. III, núm. 2, pp. 69-88. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.210>>

- TROCCHI, Anna (2002): «Temi e miti letterari», in Armando Gnisci (ed.), *Letteratura comparata*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano, pp. 63-86.
- WAGGNER, George (dir.) (1941): *The Wolf Man*, Universal, USA.