

# Mondi narrativi e serialità televisiva

Gianluigi Rossini

Lezione 11 – A.A. 2023-24





## 4 ingredienti di base

Identifichiamo quattro elementi di base da sviluppare per trasformare un'idea in una proposta per una serie TV:

- 1. Premessa narrativa.**
- 2. Arena.**
- 3. Personaggi.**
- 4. Tema.**



## Ingredienti di base: 1) la premessa

**La premessa narrativa** alla base di una serie TV è l'evento che mette in moto il racconto. Distinguiamo tra:

- **High concept / arena driven:** la premessa narrativa è molto forte, facilmente riassumibile in un'idea semplice che costituisce il gancio primario (es: *The Walking Dead*, *Lost*, *Game of Thrones*).
- **Low concept / character driven / relazionale:** le relazioni tra i personaggi costituiscono il fattore di interesse principale (es: *Master of None*, *Girls*).

A seconda del genere/formato, la premessa va poi sviluppata in esempi di **trame episodiche** e un **arco narrativo** stagionale complessivo.



## Nota bene

- Non basta l'incidente scatenante, è necessario dare qualche dettaglio sul secondo atto.
- Evitare di essere vaghi (“cambierà la sua vita”; “scoprirà una verità sconvolgente”).
- La storia che si innesca a partire dalla premessa deve essere serializzabile:
  - **Arco narrativo unico:** come si estende a una seconda o terza stagione?
  - **Trame episodiche + trame stagionali:** la premessa fornisce storie episodiche sempre rinnovabili? (Vale anche per l'**episodico puro**)



## Ingredienti di base: 2) l'arena

L'**arena** è l'ambientazione all'interno della quale si svolge il racconto, ma va intesa come **uno spazio non solo fisico ma anche concettuale**: è una comunità umana ben determinata nello spazio e nel tempo, con **regole di comportamento, situazioni tipiche, conflitti drammatici** palesi e latenti.

Arene tradizionali della serialità TV: il **commissariato**, il **tribunale**, l'**ospedale**, la **famiglia**. (Ogni serie crea un'istanza specifica di queste arene generiche: l'arena di *ER* non è un ospedale qualsiasi, ma il pronto soccorso di un ospedale pubblico di Chicago).

Un'arena specifica e ben definita è un indispensabile **generatore di storie**.



## Nota bene

Nel definire l'arena, dobbiamo contemporaneamente:

- 1) Immaginare in quali ambienti/setting (prevalentemente) si svolgerà la storia.
- 2) Identificare un luogo o insieme di luoghi come uno spazio abitato, le tipologie umane che lo frequentano, i rituali, le regole di comportamento esplicite e implicite, i rapporti di potere, i conflitti palesi e latenti.



## Ingredienti di base: 3) i personaggi

Uno o più protagonisti. Ognuno ha un carattere, una situazione presente e una storia passata, ma vanno definiti anche:

- **Obiettivo:** ciò che il personaggio vuole. Può essere articolato in un **desire** consapevole (ciò che il personaggio crede di volere) e un **need** inconsapevole (ciò di cui davvero avrebbe bisogno).
- **Ostacolo:** ciò che impedisce al personaggio di raggiungere il suo obiettivo. Può essere **esterno** (un antagonista), **interno** (un **fatal flaw**, un difetto fondamentale che gli impedisce di fare il proprio bene), o entrambi.



## Nota bene

In un pitch non c'è quasi mai spazio per parlare di tutti i personaggi. Identificare, quindi, i personaggi principali ovvero quelli che:

- Avranno delle linee narrative autonome, di cui sono protagonisti;
- Hanno “dignità di punto di vista”, ovvero è dal loro punto di vista che si svolge principalmente in racconto.

(Nella teoria del personaggio di Mittell, i protagonisti sono quelli con cui siamo allineati al punto di sviluppare un attaccamento)



## Ingredienti di base: 4) il tema

Il tema è **un'affermazione o una domanda** che ispira e sorveglia **l'unità della storia**. Individuare un tema ha due funzioni fondamentali:

- 1) Favorire la **coerenza del discorso**, permettendo di individuare cosa è rilevante per la storia che stiamo raccontando e cosa non lo è.
- 2) Fare in modo che le **storie particolari** richiamino un **significato universale**.

(Spesso all'interno della storia si trova un personaggio o un ente di qualche tipo che esprime il **controtema**, ovvero un punto di vista opposto rispetto all'asserzione tematica).