

Video Storytelling

Carlo Macchiavello

1 marzo 2025



Questi appunti sono stati realizzati come supporto ai corsi ESPERO, non possono essere diffusi, duplicati, distribuiti in nessun modo, con nessun sistema analogico o digitale senza il permesso scritto dell'autore.

Lo storytelling è l'arte di raccontare storie, utilizzata per trasmettere idee, emozioni, valori o messaggi in modo coinvolgente e memorabile. Si basa sulla capacità innata dell'essere umano di apprendere e connettersi attraverso le narrazioni.

Origini dello Storytelling

Lo storytelling ha radici antichissime: fin dalla preistoria, gli uomini dipingevano scene sulle pareti delle caverne per raccontare eventi importanti. Nelle culture orali, le storie venivano tramandate di generazione in generazione, servendo a educare, divertire e consolidare l'identità culturale. Con il tempo, lo storytelling è evoluto ed è diventato un potente strumento di comunicazione nei media, nel marketing e nel business.

Anche un semplice media come la musica può diventare narrazione, basti pensare ad un classico : **Pierino e il lupo** Composizione di **Sergej Sergeevič Prokof'ev**

Definizione di Storytelling

Lo storytelling è un processo creativo che consiste nel creare e comunicare una storia strutturata, utilizzando parole, immagini, suoni o altri mezzi, con l'obiettivo di informare, ispirare o persuadere un pubblico. È utilizzato in contesti diversi, come letteratura, cinema, pubblicità, politica e formazione.

Principi fondamentali dello Storytelling

1. **Un messaggio chiaro:** Ogni storia deve avere uno scopo o un messaggio centrale che il pubblico possa comprendere e ricordare.
2. **Struttura narrativa:** Una buona storia segue una sequenza logica con un inizio (introduzione), uno sviluppo (conflitto o sfida) e una fine (risoluzione). Questo schema aiuta il pubblico a seguire e connettersi.
3. **Personaggi:** Personaggi credibili e ben definiti rendono la storia più coinvolgente, poiché il pubblico può identificarsi con loro.
4. **Emozioni:** Le storie che evocano emozioni (gioia, tristezza, speranza, paura) creano connessioni più profonde e durature con il pubblico.
5. **Autenticità:** Per essere efficace, una storia deve essere sincera e rispecchiare i valori e l'identità di chi la racconta.
6. **Conflitto e risoluzione:** Una buona narrazione presenta una sfida o un problema che viene superato, creando tensione e interesse.
7. **Impatto visivo e sonoro:** Nel caso di storytelling multimediale, l'uso di immagini, suoni e video amplifica il coinvolgimento.

Punto di partenza... il soggetto

Da dove iniziare

Il motivo per cui oggi si preferisce creare un video rispetto da un altro tipo di comunicazione è la sua immediatezza e fruibilità. I video hanno invaso ogni aspetto della nostra vita, da quello che una volta era il fornitore principale di video, la televisione, oggi è il luogo più snobbato, perché oggi è il telefono, principale hub di tutte le nostre attività, dei social dove a ogni età tutti vivono e partecipano.

Il video ha sostituito la comunicazione in ogni tipo di rapporto privato o commerciale, quindi in ogni situazione lavorativa nasce la necessità di creare dei video, per diversi utilizzi o necessità.

Quando si realizza un video ci sono varie procedure da cui partire per creare in modo efficiente il prodotto, più domande da porsi per capire come produrre il tutto al meglio.

Che sia un video didattico aziendale o commerciale Dobbiamo porci delle domande per capire come realizzare il video, quale immagine usare, che suoni musicali inserire, in modo che possiamo comunicare al meglio.

Le prime domande che dobbiamo farci sono:

- Quali sono i nostri obiettivi? Quali sono le informazioni che vogliamo trasmettere?
- Qual è il nostro target di riferimento?
- Di quale durata vogliamo parlare?
- Qual è il budget con il quale andremo a realizzare il prodotto?

Nel porci queste domande troveremo le risposte per decidere come noi vogliamo realizzare

- Le strutture base: video story o destrutturati?
- I format: perché studiarlo e realizzarlo

Un prodotto accattivante nello storytelling ha alcune caratteristiche fondamentali:

1. **Valore emotivo:** Deve evocare emozioni, raccontando una storia che risuoni con il pubblico e i suoi desideri.
2. **Unicità:** Si distingue per un elemento originale o inaspettato, che lo rende memorabile.
3. **Benefici chiari:** Comunica in modo semplice come risolve un problema o migliora la vita del consumatore.
4. **Estetica e design:** Ha un aspetto visivamente attraente e coerente con il messaggio del brand.
5. **Autenticità:** Deve essere credibile, con una storia sincera e trasparente che costruisce fiducia.

Gli elementi dello storytelling short form si concentrano sull'efficacia e sulla capacità di coinvolgere rapidamente il pubblico. Ecco una spiegazione:

1. Chiarezza:

Il messaggio deve essere immediatamente comprensibile. Non c'è spazio per ambiguità o dettagli superflui: ogni parola conta. Una narrazione chiara permette al pubblico di cogliere subito l'essenza della storia.

2. Sintesi:

Nel formato breve, è essenziale condensare il contenuto senza perdere il significato. Si punta a un racconto essenziale, che mantenga l'attenzione e vada dritto al punto, evitando distrazioni o digressioni.

3. Impatto emotivo:

Anche in pochi secondi, una storia deve suscitare un'emozione. Questo crea connessione con il pubblico e rende il messaggio memorabile, che sia sorpresa, gioia, empatia o ispirazione.

Nello Storytelling si suddividono due macro categorie: Short e Long Form.

Questi due tipi di narrazione hanno in comune stili, tipi di struttura, e altri elementi, quello che li differenzia è il fatto che potendo distribuire durante la narrazione una serie di menti sul tempo breve, parliamo magari in poche decine di secondi, contro diverse decine di minuti in un documentario, in una serie televisiva, in un film, la struttura narrativa verrà adattata o ottimizzata a un respiro più rapido o più ampio.

Lo **storytelling long-form e short-form** si differenzia principalmente per **durata, profondità della narrazione e struttura narrativa**.

Differenze	principali	tra	long-form	e	short-form
Caratteristica	Long-Form		Short-Form		
Durata	Racconti lunghi, romanzi, film, serie TV a lungo termine		Spot pubblicitari, cortometraggi, flash fiction, episodi brevi		
Profondità	Sviluppo dettagliato di personaggi, mondo e trame		Sintesi rapida, spesso incentrato su un solo evento o concetto		
Coinvolgimento	Maggiore immersione, richiede più tempo		Impatto immediato, deve catturare subito l'attenzione		
Arco narrativo	Strutture complesse (più atti, sottotrame, evoluzione profonda)		Struttura più semplice, a volte solo un colpo di scena o un'idea chiave		
Obiettivo	Creare un viaggio narrativo esteso		Comunicare un messaggio o emozione in modo diretto		

Strutture narrative e adattamenti

Long-Form Storytelling

- **Struttura classica: Tre Atti / Viaggio dell'Eroe**
- **Struttura Kishōtenketsu (teatro Giapponese)**
- **Piramide di Freytag**
- **Save The Cat di Blake**
- **Strutture più complesse:**
 - **Five-Act Structure** (spesso in TV e teatro)
 - **Narrazione frammentata** (es. Pulp Fiction)
 - **Narrazione corale** con più punti di vista
 - **Struttura episodica**
 - **Cinema della memoria**
 - **Romanzo di formazione**
 - **Romanzo Picaresco**

Short-Form Storytelling

Struttura condensata e immediata

- **In media res** → Spesso inizia direttamente nel conflitto
- **Set-up rapido** → Pochi dettagli, solo quelli essenziali
- **Twist o punchline** → Conclusione forte, emozionale o a sorpresa

Esempi: Spot pubblicitari, cortometraggi, storytelling su TikTok, Instagram Reels, microfiction.

Strutture tipiche:

- **"One Idea Story"** → Un solo concetto forte sviluppato in poco tempo (es. una rivelazione in un cortometraggio di 3 minuti).
- **"Snapshot Story"** → Un singolo momento significativo senza spiegazioni (es. una scena emotiva senza contesto).
- **"Setup + Punchline"** → Struttura usata in pubblicità e video brevi: introduzione rapida → sviluppo → sorpresa finale.

Adattamenti tra le due forme

Long → **Short** (es. riassunti, teaser, adattamenti)
Short → **Long** (es. espandere un corto in una serie, come *Whiplash* o *Lights Out*)

La chiave è scegliere la forma giusta per il **messaggio** e il **pubblico**: lo short-form è immediato e virale, il long-form costruisce connessione e immersione.

I dieci topos classici a cui le storie e tematiche fanno riferimento

I topos (dal greco τόπος, che significa "luogo") sono temi o motivi ricorrenti nella letteratura, nel folklore, nell'arte e nella narrazione in generale. I dieci topos classici rappresentano tematiche che sono state utilizzate in molte storie, miti e opere attraverso i secoli. Questi motivi sono universalmente riconosciuti e continuano ad essere usati nella narrativa, sia nelle storie antiche che moderne.

Ecco un elenco dei dieci topos classici più comuni, con una breve descrizione di ciascuno:

1. Il Viaggio dell'Eroe

Il tema del viaggio è centrale in molte storie. L'eroe parte per un'avventura, affronta sfide, cresce e alla fine ritorna trasformato. Questo è uno dei topos più utilizzati in molte tradizioni, dal mito di Odisseo al Viaggio dell'Eroe di Campbell.

- Esempio: Odissea di Omero, Harry Potter di J.K. Rowling.

2. Il Chiamato alla Grande Avventura

Questo topos riguarda il momento in cui il protagonista è chiamato a intraprendere un'impresa straordinaria o un'avventura. Può essere una missione, una ricerca o una battaglia per qualcosa di grande.

- Esempio: Il Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien, Matrix di Lana e Lilly Wachowski.

3. L'eroe solitario o il "Cavaliere Errante"

L'eroe solitario è un tema ricorrente, dove il protagonista è una figura che affronta il mondo da solo, lontano dalla società o da alleati, e si trova ad affrontare difficoltà in solitudine.

- Esempio: Don Quixote di Miguel de Cervantes, Mad Max di George Miller.

4. La Profezia

La profezia è un topos che prevede il destino del protagonista, spesso legato alla sua crescita o alla sua missione. In molte storie, l'eroe è destinato a compiere qualcosa di grande, ma deve affrontare il suo destino con scelte difficili.

- Esempio: Star Wars (la profezia dell'"Eletto"), Harry Potter (la profezia che riguarda Harry e Voldemort).

5. La Trasformazione

La trasformazione fisica, mentale o spirituale del protagonista è un topos ricorrente. Questo cambiamento può essere simbolico o letterale, ma in ogni caso rappresenta una crescita.

- Esempio: Il Mago di Oz di L. Frank Baum, La Bella e la Bestia.

6. La lotta tra il bene e il male

Un tema classico che mette in scena il confronto tra forze opposte, solitamente con il bene rappresentato da un eroe o da una forza positiva, e il male da un antagonista oscuro o malvagio.

- Esempio: Il Signore degli Anelli, Star Wars.

7. Il Tradimento

Il tradimento è un topos che riguarda un personaggio che tradisce la fiducia di un altro, spesso portando alla rovina o al conflitto. Questo tema è spesso legato alla dinamica di alleanze e fedeltà.

- Esempio: Giulio Cesare di Shakespeare, Game of Thrones di George R.R. Martin.

8. Il Salvataggio della Principessa/Donzella in Pericolo

Il topos della donzella in pericolo o della principessa da salvare è uno dei motivi più antichi e ricorrenti nelle fiabe e nelle leggende. In queste storie, un eroe (di solito maschile) salva una donna in difficoltà.

- Esempio: Cenerentola, Biancaneve, Il drago e la principessa.

9. Il Conflitto Familiare o l'Incesto

Le storie che trattano del conflitto all'interno della famiglia o di relazioni proibite sono temi che emergono frequentemente nella mitologia e nella tragedia. Questi conflitti sono spesso simbolici delle tensioni universali tra i membri di una stessa famiglia.

- Esempio: Edipo Re di Sofocle, Iliade di Omero (dove le rivalità familiari giocano un ruolo centrale).

10. Il Ritorno a Casa

Il ritorno a casa è un tema che riguarda il viaggio di ritorno a un luogo familiare dopo un lungo periodo di separazione. Questo topos è simbolico e spesso rappresenta la realizzazione di una crescita interiore o l'arrivo a una maggiore consapevolezza di sé.

- Esempio: Odissea di Omero, Il Mago di Oz di L. Frank Baum.

I pilastri del racconto breve

Protagonista, Conflitto e Risoluzione

sono fondamentali per costruire una narrazione coinvolgente, anche in spazi ridotti. Ecco cosa rappresentano:

1. Protagonista

Il protagonista è il cuore della storia: il personaggio o l'entità con cui il pubblico si identifica o di cui segue il percorso. Deve essere ben caratterizzato, anche con pochi dettagli, per far capire subito chi è, cosa vuole e perché importa.

Esempio: Una persona, un animale, un oggetto animato o persino un'idea astratta.

Funzione: Permette al pubblico di avere un punto di riferimento e creare un legame emotivo.

2. Conflitto

Il conflitto è l'elemento che genera tensione e movimento nella storia. È il problema, l'ostacolo o la sfida che il protagonista deve affrontare. Senza conflitto, il racconto manca di interesse e dinamicità.

Esempio: Un dilemma personale, un avversario, un cambiamento inatteso o una lotta interiore.

Funzione: Cattura l'attenzione e spinge la trama in avanti.

3. Risoluzione

La risoluzione è il momento in cui il conflitto viene affrontato e si chiude la storia. Può essere positiva, negativa o aperta, ma deve dare una risposta al percorso del protagonista. È la parte che lascia un impatto sul pubblico.

Esempio: Una vittoria, una lezione imparata, un nuovo inizio o persino un fallimento significativo.

Funzione: Dona al racconto una conclusione soddisfacente o stimola la riflessione.

Questi tre elementi, intrecciati in modo essenziale, creano una narrazione breve che coinvolge e rimane impressa, anche in pochi secondi o righe.

Esercizi di storytelling breve per allenare la creatività in poco tempo:

1. La storia in venti parole

Crea una storia completa usando solo venti parole. Questo esercizio stimola la sintesi e la capacità di evocare emozioni con il minimo indispensabile.

Esempio: "Diario di allenamento in vendita: mai usato."

2. Oggetto parlante

Scegli un oggetto quotidiano e racconta una breve storia dal suo punto di vista (max 3 frasi).

Esempio: "Sono una chiave dimenticata. Aspetto da anni in un cassetto, ma un giorno qualcuno tornerà."

3. Inizio e fine

Definisci un inizio e una fine di una storia e riempi il vuoto con una frase di collegamento.

Inizio: "Un uomo correva sotto la pioggia."

Fine: "Finalmente, era a casa."

Collegamento: "La lettera in tasca valeva tutto."

4. La scena in 3 frasi

Descrivi una scena complessa utilizzando solo 3 frasi, concentrandoti su protagonista, conflitto e risoluzione.

Esempio: "Il cane fissava il gatto immobile. Il gatto scattò, ma mancò il bersaglio. Il cane si dileguò tra le ombre, terrorizzato."

5. Cambio di prospettiva

Prendi una storia famosa (es. Cappuccetto Rosso) e riscrivila in una sola frase dal punto di vista di un personaggio secondario.

Esempio (il lupo): "Volevo solo dormire, ma ecco un'altra bambina rumorosa."

6. La sfida dell'immagine

Guarda un'immagine (foto, disegno) e inventa una storia breve che spieghi il contesto.

Esempio: Un albero spoglio in una tempesta: "Era l'ultimo della sua specie, e lottava per resistere."

7. Finale a sorpresa

Scrivi una breve storia (max 50 parole) con un colpo di scena inaspettato alla fine.

Esempio: "Camminava nella nebbia cercando la strada di casa. La porta era lì, aperta. La chiave non apriva la porta, suonò, ma nessuno lo riconobbe."

8. La domanda impossibile

Inventa una storia breve basata su una domanda stimolante o assurda.

Esempio: "Cosa farebbe un dinosauro in metropolitana? Si sedette educatamente, cercando di non disturbare."

Le strutture narrative

Struttura in Tre Atti (Aristotelica)

Utilizzata nel cinema e nel teatro, è una delle strutture più diffuse.

- **Atto 1** – Introduzione: Presentazione dei personaggi e del conflitto.
- **Atto 2** – Sviluppo: Crescita della tensione e ostacoli sempre più difficili.
- **Atto 3** – Conclusione: Risoluzione del conflitto e chiusura della storia.

La Struttura di Kishōtenketsu (Giapponese)

Usata in manga, narrativa asiatica e storytelling meditativo.

- **Ki (Introduzione)**: Presentazione dei personaggi e del contesto.
- **Shō (Sviluppo)**: Approfondimento della situazione senza conflitto.
- **Ten (Svolta)**: Un evento inaspettato cambia la direzione della storia.
- **Ketsu (Conclusione)**: Sintesi tra le parti precedenti, spesso con un finale poetico.

La Piramide di Freytag 4/5 step

1. Esposizione (Introduzione)

- Presentazione del protagonista, del mondo narrativo e del contesto.
- Introduzione del conflitto principale o delle tensioni iniziali.
- Elementi di background che aiutano il lettore a orientarsi nella storia.

2. Azione crescente (Rising Action)

- Il conflitto si sviluppa attraverso ostacoli e tensioni crescenti.
- Il protagonista affronta sfide, alleati e nemici.
- Aumentano la suspense e il coinvolgimento emotivo.

3. Climax (Punto culminante)

- Il momento di massima tensione della storia.
- Spesso rappresenta un punto di svolta, un confronto decisivo o una rivelazione importante.
- Il protagonista prende una decisione irreversibile.

4. Azione discendente (Falling Action)

- Le conseguenze del climax iniziano a manifestarsi.
- I nodi della trama si sciolgono gradualmente.
- La tensione diminuisce, portando verso la risoluzione.

5. Catastrofe o Risoluzione (Denouement)

- Nelle tragedie, spesso si conclude con un evento drammatico o tragico.
- Nelle storie a lieto fine, si risolvono i conflitti e si raggiunge un equilibrio finale.
- Si chiude l'arco narrativo del protagonista.

La Struttura del “Save the Cat” (Blake Snyder)

Modello per sceneggiature con 15 beat narrativi chiari

ATTO 1 – L’Introduzione (Setup)

- 1. Immagine d’apertura** – Una scena iniziale che rappresenta il tema o il tono della storia.
- 2. Tema dichiarato** – Una battuta o un evento che suggerisce il messaggio centrale del film.
- 3. Setup** – Presentazione del protagonista, del mondo normale e delle dinamiche principali.
- 4. Catalizzatore** – L’evento che dà il via alla storia (la chiamata all’azione).
- 5. Dibattito** – Il protagonista esita, in dubbio se accettare la sfida o meno.

ATTO 2A – La Parte Reattiva (Fun and Games)

- 6. Attraversamento della prima soglia** – Il protagonista prende una decisione e entra in un nuovo mondo.
- 7. Trama secondaria (B Story)** – Introduzione di una sottotrama, spesso romantica o legata a un mentore.
- 8. Parte divertente (Fun and Games)** – Il cuore del film, con scene che mostrano il concetto centrale della storia.
- 9. Punto centrale (Midpoint)** – Un evento che cambia tutto, può essere una grande vittoria o sconfitta.

ATTO 2B – La Parte Attiva (La Caduta)

- 10. I cattivi si avvicinano** – Il conflitto si intensifica, il protagonista è sotto pressione.
- 11. Tutto è perduto** – Il protagonista tocca il fondo, sembra che non ci sia più speranza.
- 12. Notte buia dell’anima** – Momento di riflessione, dove il protagonista trova una nuova motivazione.

ATTO 3 – La Risoluzione

- 13. La svolta finale** – Una nuova idea o intuizione porta alla soluzione del conflitto.
- 14. Finale** – Il protagonista affronta il conflitto finale e dimostra di essere cambiato.
- 15. Immagine di chiusura** – Una scena che rispecchia l’inizio, mostrando l’evoluzione del protagonista.

Il viaggio dell'eroe (più adatto long form, anche se usato negli spot)

Le 12 fasi del Viaggio dell'Eroe (secondo Christopher Vogler)

- 1. Mondo ordinario** – L'eroe vive la sua vita quotidiana prima dell'avventura.
- 2. Chiamata all'avventura** – Un evento o un messaggio spinge l'eroe a partire.
- 3. Rifiuto della chiamata** – L'eroe esita per paura o incertezza.
- 4. Incontro con il mentore** – Una guida offre saggezza o strumenti per iniziare il viaggio.
- 5. Attraversamento della prima soglia** – L'eroe lascia il mondo conosciuto e affronta il primo ostacolo.
- 6. Prove, alleati e nemici** – Nuove sfide e incontri che mettono alla prova l'eroe.
- 7. Avvicinamento alla caverna profonda** – Momento di introspezione prima della prova più dura.
- 8. Prova centrale (Ordeal)** – Il punto di massimo pericolo e crisi.
- 9. Ricompensa** – L'eroe ottiene un premio o una rivelazione.
- 10. Il ritorno** – Il viaggio di ritorno al mondo ordinario, spesso con nuove difficoltà.
- 11. Resurrezione** – L'eroe affronta una prova finale che lo trasforma definitivamente.
- 12. Ritorno con l'elisir** – L'eroe torna cambiato e porta benefici alla comunità.

Il modello narrativo del Viaggio dell'Eroe, sviluppato da **Joseph Campbell**, è uno degli schemi più utilizzati nella narrazione, specialmente in contesti di storie epiche o di crescita personale, come nei film di supereroi o nei romanzi fantasy. Utilizzarlo offre numerosi vantaggi, tanto in termini di coerenza e appeal emotivo quanto in termini di profondità tematica. Ecco alcune delle principali ragioni per cui usare questo modello narrativo:

1. Struttura Universale e Riconoscibile

Il Viaggio dell'Eroe è una struttura universale che può essere applicata a una vasta gamma di storie, dalla mitologia antica ai film contemporanei. La sua forma riconoscibile permette al pubblico di identificarsi facilmente con il protagonista, perché affronta sfide simili a quelle che ogni persona può incontrare nella propria vita. Il pubblico, quindi, si connette emotivamente con la storia.

Esempio: Anche se il contesto cambia (un ragazzo che diventa Spider-Man o un guerriero che salva il mondo), i temi universali del viaggio, del cambiamento e della trasformazione rimangono coerenti.

2. Evoluzione del Personaggio

Uno degli aspetti più potenti del Viaggio dell'Eroe è che consente un'ampia crescita del protagonista. Questo modello aiuta a mostrare come il personaggio principale evolva da qualcuno che si trova in una situazione di partenza (spesso ordinaria o priva di consapevolezza) verso qualcuno che cambia profondamente nel corso della storia. Questo tipo di trasformazione personale è estremamente attraente per il pubblico.

Esempio: In Iron Man, Tony Stark passa da essere un uomo egoista e materialista a un eroe consapevole delle sue responsabilità. Questo cambiamento profondo lo rende un personaggio più complesso e interessante.

3. Creazione di Conflitti Significativi

Il Viaggio dell'Eroe è anche utile per costruire conflitti significativi che siano sia esterni che interni. Il conflitto esterno può coinvolgere il mondo che il protagonista deve cambiare o salvare, mentre il conflitto interno riguarda la sua lotta con le proprie paure, insicurezze o credenze.

Esempio: In *Star Wars: A New Hope*, Luke Skywalker deve non solo affrontare l'Impero Galattico, ma anche superare i suoi dubbi personali sulla sua identità e il suo destino.

4. Sintesi di Temi Universali

Il modello permette di trattare temi universali come la lotta tra il bene e il male, il sacrificio, la redenzione e la scoperta di sé. Questi temi sono facilmente comprensibili da chiunque, indipendentemente dal contesto culturale o storico, rendendo la narrazione accessibile a un ampio pubblico.

Esempio: Nei film di supereroi, la lotta tra l'eroe e il nemico può essere vista come un parallelo alle sfide morali e personali che il protagonista deve affrontare nel suo viaggio interiore.

5. Costruzione di una Narrazione Avvincente

Il Viaggio dell'Eroe offre un ritmo narrativo ben definito, con momenti di tensione, sfide e crescita che mantengono l'attenzione del pubblico. Questo schema aiuta a dosare i colpi di scena, i momenti di introspezione e le risoluzioni, creando una storia avvincente e ben strutturata.

Esempio: La lotta finale del protagonista, spesso seguita dal sacrificio o dalla vittoria, è una parte centrale del viaggio, che porta una soddisfazione emotiva al pubblico.

6. Profondità Tematica

Il Viaggio dell'Eroe non è solo una questione di eventi, ma anche di esplorazione dei temi più profondi, come la moralità, il destino, la crescita e la lotta interiore. La struttura permette ai creatori di inserire riflessioni filosofiche e psicologiche nella trama, rendendo la storia più ricca e stimolante per il pubblico.

Esempio: In *The Dark Knight*, il viaggio di Batman esplora il concetto di giustizia e sacrificio, mentre affronta la sua lotta interna tra mantenere l'ordine e diventare ciò che combatte.

7. Semplicità e Flessibilità

Nonostante la sua profondità, il Viaggio dell'Eroe è un modello relativamente semplice da seguire. Consente a scrittori e registi di creare storie avvincenti senza perderli nei dettagli complessi. Inoltre, può essere facilmente adattato a diversi generi e stili narrativi, rendendolo un modello flessibile.

Esempio: Può essere applicato a storie di fantascienza, fantasy, avventura e drama, pur mantenendo la sua struttura fondamentale.

8. Coinvolgimento Emotivo del Pubblico

Seguendo il percorso di lotta e vittoria del protagonista, il Viaggio dell'Eroe genera un forte coinvolgimento emotivo. Gli spettatori o lettori si sentono parte del viaggio, vivendo le difficoltà e le vittorie dell'eroe, e questo favorisce un forte legame emotivo con la storia.

Esempio: In Harry Potter, i lettori seguono Harry attraverso il suo viaggio di crescita, dalle sue insicurezze iniziali alla sua maturazione come eroe pronto a combattere contro il male.

9. Creazione di un "Modello di Eroe"

Il Viaggio dell'Eroe crea anche un "modello" di eroe che può diventare un archetipo culturale. Questi eroi, che affrontano la lotta, la crescita e la trasformazione, diventano figure simboliche e iconiche, in grado di risuonare con il pubblico a livello collettivo.

Esempio: Personaggi come Superman, Wonder Woman e Captain America incarnano l'idea di un eroe che segue un viaggio di crescita e sacrificio, diventando simboli di valori universali.

Conclusione

Usare il modello del Viaggio dell'Eroe permette di costruire storie coinvolgenti, emotivamente potenti e tematicamente ricche, che risuonano con il pubblico a livello universale. La sua struttura ben definita aiuta a guidare il protagonista attraverso sfide e cambiamenti, portando a una profonda trasformazione personale.

Che si tratti di un film di supereroi, un romanzo fantasy o una serie televisiva, questo modello è uno strumento incredibilmente utile per creare una narrazione che non solo intrattiene, ma offre anche riflessioni su temi universali e morali.

Altre strutture narrative

Film come *Amarcord*, Roma si pongono di più al modello episodico e corale, tipico del cinema della memoria e del romanzo picaresco.

Modello Narrativo di *Amarcord*

Struttura Episodica: Il film è una serie di vignette e ricordi dell'infanzia del protagonista Titta, ambientati in un paesino della Romagna negli anni '30. Non c'è una trama lineare con un obiettivo chiaro e un climax ben definito, ma piuttosto un fluire di situazioni e personaggi che evocano un'atmosfera.

Cinema della Memoria: La narrazione è frammentaria e soggettiva, basata più su suggestioni e sentimenti che su un intreccio causale. Il film si costruisce attorno a momenti simbolici e aneddoti che ricreano un'epoca più che raccontare una storia.

Romanzo di Formazione Diluito: Sebbene il protagonista cresca nel corso del film, non c'è un arco di trasformazione chiaro, come nei classici romanzi di formazione. Tuttavia, l'ultimo episodio (il matrimonio di Gradisca) può essere visto come una chiusura simbolica del periodo dell'infanzia.

Se proprio volessimo associare *Amarcord* a un modello narrativo classico, potremmo dire che rifiuta la struttura tradizionale in tre atti e la piramide di Freytag, avvicinandosi di più alla narrativa modernista e frammentaria, simile a quella di James Joyce in *Dubliners* o di Proust in *Alla ricerca del tempo perduto*.

Struttura Episodica (Cinema della Memoria)

Questa struttura è più frammentata e non segue un arco narrativo tradizionale. È caratterizzata da:

Episodi autonomi legati più dal tema e dall'atmosfera che dalla causa-effetto.

Un senso di scorrere del tempo, più che una progressione lineare.

Personaggi che spesso non hanno obiettivi chiari, ma vivono situazioni che evocano un'epoca o uno stato d'animo.

Amarcord rientra pienamente in questa categoria, insieme ad altri film di Fellini (*La dolce vita*, *Roma*) o di registi come Terrence Malick (*The Tree of Life*).

Romanzo Picaresco

Originario della letteratura spagnola del XVI secolo, è una narrazione episodica in cui un protagonista (spesso un antieroe) si muove attraverso una serie di avventure senza una vera progressione drammatica.

Caratteristiche:

Struttura frammentata, con episodi indipendenti.

Protagonista spesso passivo, che subisce gli eventi più che guidarli.

Satira sociale e osservazione del mondo più che introspezione psicologica.

Amarcord può essere visto come una versione cinematografica del romanzo picaresco, con Titta che attraversa situazioni di vita senza una reale trasformazione.

Narrativa Modernista e Flusso di Coscienza

Questa struttura si distacca completamente dalla narrazione tradizionale per immergersi nei ricordi e nei pensieri soggettivi.

Caratteristiche:

- Assenza di un ordine cronologico rigoroso.
- Uso di frammenti, impressioni e immagini evocative.
- Esperienza più sensoriale che narrativa.

Amarcord ha elementi di questo stile, evocando ricordi con un montaggio fluido e soggettivo, simile alla letteratura di Joyce (Dubliners) o Proust (Alla ricerca del tempo perduto).

Esempi di Struttura Episodica

La struttura episodica è usata in molti film che si distaccano dalla narrazione tradizionale basata su un arco drammatico chiaro. Questi film presentano episodi indipendenti che non sempre sono legati da una causa-effetto forte, ma piuttosto da un filo tematico, stilistico o emotivo.

1. La dolce vita (1960) – Federico Fellini

Simile a *Amarcord*, è composto da episodi che seguono il giornalista Marcello Rubini nella Roma mondana. Non c'è un climax o un arco narrativo tradizionale, ma una serie di esperienze che delineano il suo lento smarrimento esistenziale.

Perché è episodico? Ogni sequenza è un quadro autonomo della società romana dell'epoca, più che un passaggio necessario nella trasformazione del protagonista.

2. Pulp Fiction (1994) – Quentin Tarantino

Il film è costruito su più episodi intrecciati, con salti temporali e cambi di prospettiva. I vari segmenti (Vincent e Mia, il pugile Butch, la rapina al diner) potrebbero quasi funzionare come cortometraggi separati, ma sono uniti da temi e personaggi ricorrenti.

Perché è episodico? Le storie sono collegate più da un'estetica e da dialoghi caratteristici che da una progressione narrativa tradizionale.

3. Roma (1972) – Federico Fellini

Un altro film di Fellini che, come *Amarcord*, è strutturato per episodi scollegati: scene di vita nella capitale, tra passato e presente, in una narrazione senza una trama principale.

Perché è episodico? È un mosaico di immagini e suggestioni più che un racconto con un'evoluzione narrativa.

4. Coffee and Cigarettes (2003) – Jim Jarmusch

Film composto da una serie di corti indipendenti in cui vari personaggi (spesso attori o musicisti famosi) chiacchierano mentre bevono caffè e fumano sigarette.

Perché è episodico? Ogni segmento è una conversazione distinta, senza una vera connessione narrativa tra di essi.

5. Night on Earth - tassisti di notte (1991) – Jim Jarmusch

Cinque storie ambientate in taxi di diverse città del mondo, ognuna con un autista e un passeggero diversi.

Perché è episodico? Ogni storia è autonoma e l'unico legame tra di esse è l'idea del taxi come spazio di incontro.

6. Magnolia (1999) – Paul Thomas Anderson

Segue le vite di diversi personaggi che si intrecciano, ma le loro storie rimangono episodi distinti uniti da temi comuni come il caso e il destino.

Perché è episodico? I vari segmenti funzionano indipendentemente, senza una chiara progressione verso un climax unico.

Cinema Fantastico con Struttura Episodica

1. Il favoloso mondo di Amélie (2001) – Jean-Pierre Jeunet

Sebbene ci sia un filo conduttore nella storia di Amélie, il film si sviluppa attraverso episodi scollegati in cui la protagonista interagisce con vari personaggi, aiutandoli in modi diversi.

Perché è episodico? Ogni piccola storia (il nano da giardino, il vicino anziano, il ragazzo della cabina fotografica) è quasi un mini-racconto a sé, più che un passaggio necessario per lo sviluppo della trama.

2. Il labirinto del fauno (2006) – Guillermo del Toro

Il film alterna momenti ambientati nel mondo reale della Guerra Civile spagnola con episodi fantastici in cui la protagonista Ofelia affronta prove magiche.

Perché è episodico? La narrazione è costruita come una serie di sfide fiabesche (l'incontro con il Fauno, la prova del rospo, il banchetto del Pale Man), che non sempre seguono una progressione narrativa diretta.

3. Alice (1988) – Jan Švankmajer

Versione in stop-motion del classico di Lewis Carroll, che mantiene la frammentazione dell'opera originale.

Perché è episodico? Come il libro, il film è una successione di incontri assurdi e non segue una progressione narrativa tradizionale.

Cinema Horror con Struttura Episodica

1. Creepshow (1982) – George A. Romero & Stephen King

Uno dei più celebri film horror antologici, ispirato ai fumetti dell'orrore degli anni '50.

Perché è episodico? È composto da cinque storie indipendenti, legate solo dall'estetica fumettistica e dal tono grottesco.

2. Black Sabbath (1963) – Mario Bava

Un classico del cinema horror italiano con tre storie di paura, presentate da Boris Karloff.

Perché è episodico? Ogni segmento è una storia a sé, senza connessioni con gli altri.

3. Kwaidan (1964) – Masaki Kobayashi

Film giapponese composto da quattro storie ispirate al folklore tradizionale sui fantasmi.

Perché è episodico? Ogni episodio è un racconto indipendente basato su leggende nipponiche.

4. Ghost Stories (2017) – Jeremy Dyson & Andy Nyman

Un parapsicologo indaga su tre storie di fantasmi apparentemente scollegate.

Perché è episodico? La narrazione è strutturata come una serie di testimonianze, ognuna con il proprio tono e stile.

Conclusione

I film episodici possono variare molto nello stile e nell'approccio, ma tutti condividono una struttura non lineare e frammentata, spesso più concentrata su temi, atmosfera e personaggi che su un intreccio tradizionale. Amarcord rientra pienamente in questa categoria, assieme ad altri lavori di Fellini e a film più moderni come quelli di Malick, Jarmusch e Linklater.

Esempi di film che seguono la struttura in tre atti e la Piramide di Freytag

1. "Star Wars: Una Nuova Speranza" (1977)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1 (Set-up):** Introduzione di Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi e la missione di salvataggio della Principessa Leia.
- **Atto 2 (Confrontation):** Luke, Han e Leia fuggono dalla Morte Nera e si preparano allo scontro finale.
- **Atto 3 (Resolution):** L'attacco alla Morte Nera culmina con la vittoria ribelle.

Piramide di Freytag:

1. **Esposizione:** Presentazione di Luke, il deserto di Tatooine, la ribellione contro l'Impero.
2. **Aumento della tensione:** Il viaggio di Luke, la scoperta della Forza, la fuga dalla Morte Nera.
3. **Climax:** Battaglia spaziale con l'assalto alla Morte Nera.
4. **Diminuzione della tensione:** L'esplosione della Morte Nera e il ritorno vittorioso.
5. **Conclusione:** Celebrazione con le medaglie ai protagonisti.

2. "Il Re Leone" (1994)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Simba cresce e viene esiliato dopo la morte di Mufasa.
- **Atto 2:** Simba vive nella giungla con Timon e Pumbaa, ma scopre la verità su Scar.
- **Atto 3:** Ritorna nella Rupe dei Re, sconfigge Scar e diventa re.

Piramide di Freytag:

1. **Esposizione:** Nascita di Simba, introduzione di Mufasa e del regno.
2. **Aumento della tensione:** La cospirazione di Scar, la morte di Mufasa, l'esilio di Simba.
3. **Climax:** Simba sfida Scar e lotta per il trono.
4. **Diminuzione della tensione:** Scar viene sconfitto, le iene si ribellano.
5. **Conclusione:** Simba diventa re e il ciclo della vita riprende.

3. "Titanic" (1997)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Jack e Rose si incontrano e si innamorano.
- **Atto 2:** Il Titanic colpisce l'iceberg, caos e lotta per la sopravvivenza.
- **Atto 3:** Jack muore, Rose si salva e va avanti con la sua vita.

Piramide di Freytag:

1. Esposizione: Viaggio del Titanic, storia d'amore tra Jack e Rose.
2. Aumento della tensione: Il naufragio, la lotta per sopravvivere.
3. Climax: Il Titanic affonda, Jack e Rose nell'oceano.
4. Diminuzione della tensione: Jack muore, Rose viene salvata.
5. Conclusione: Rose anziana butta il gioiello in mare e racconta la sua storia.

4. "The Dark Knight" (2008)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Introduzione di Batman, Joker e Harvey Dent. Il Joker inizia a destabilizzare Gotham.
- **Atto 2:** Joker scatena il caos, uccide Rachel, sfigura Harvey e spinge Gotham al limite.
- **Atto 3:** Batman sconfigge Joker e si assume la colpa per i crimini di Harvey per salvare la città.

Piramide di Freytag:

1. **Esposizione:** Introduzione di Gotham, Batman, Joker e il concetto di giustizia.
2. **Aumento della tensione:** Joker rapina la banca, minaccia Gotham, attacca Harvey e Rachel.
3. **Climax:** L'esplosione dell'ospedale e la trasformazione di Harvey in Due Facce.
4. **Diminuzione della tensione:** Batman ferma Harvey, Joker viene catturato.
5. **Conclusione:** Batman diventa un fuggitivo per il bene di Gotham.

5. "Matrix" (1999)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Neo scopre la verità sulla Matrice e incontra Morpheus.
- **Atto 2:** Neo si addestra, impara le regole della Matrice e Morpheus viene catturato.
- **Atto 3:** Neo salva Morpheus e realizza di essere "L'Eletto".

Piramide di Freytag:

1. **Esposizione:** Neo è un hacker in cerca della verità sulla realtà.
2. **Aumento della tensione:** Scopre la Matrice, viene addestrato, Morpheus viene rapito.
3. **Climax:** Neo combatte gli Agenti per salvare Morpheus.
4. **Diminuzione della tensione:** Neo viene colpito, ma risorge con nuovi poteri.
5. **Conclusione:** Neo accetta il suo destino e dichiara guerra alla Matrice.

6. "Toy Story" (1995)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Woody è il giocattolo preferito di Andy finché non arriva Buzz.
- **Atto 2:** Woody e Buzz si perdono e devono collaborare per tornare a casa.
- **Atto 3:** Tornano da Andy in tempo, accettando la loro amicizia.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Woody e i suoi amici vivono felici finché non arriva Buzz.
- 2. Aumento della tensione:** Gelosia di Woody, rivalità con Buzz, vengono persi.
- 3. Climax:** Devono scappare dalla casa di Sid.
- 4. Diminuzione della tensione:** Tornano a casa, ma rischiano di perdere il furgone di Andy.
- 5. Conclusione:** Woody e Buzz diventano amici e accettano i cambiamenti.

7. "Jurassic Park" (1993)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Scienziati visitano Jurassic Park, scoprono i dinosauri.
- **Atto 2:** Il sistema di sicurezza fallisce, i dinosauri si liberano.
- **Atto 3:** I protagonisti cercano di scappare vivi dall'isola.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Presentazione del parco e dei protagonisti.
- 2. Aumento della tensione:** Il sabotaggio del sistema e la fuga dei dinosauri.
- 3. Climax:** L'attacco del T-Rex e la lotta per la sopravvivenza.
- 4. Diminuzione della tensione:** I protagonisti cercano di fuggire mentre i raptor minacciano il gruppo.
- 5. Conclusione:** Riescono a lasciare l'isola e capiscono che la natura non si può controllare.

8. "Halloween" (1978, John Carpenter)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Introduzione di Michael Myers, la sua fuga dall'ospedale e il ritorno a Haddonfield.
- **Atto 2:** Laurie e le sue amiche vengono stalkerate da Michael, mentre il Dr. Loomis lo cerca.
- **Atto 3:** Michael attacca Laurie, che lotta per sopravvivere finché Loomis interviene.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Michael uccide sua sorella da bambino, viene rinchiuso, fugge e torna a casa.
- 2. Aumento della tensione:** Inizia a perseguitare Laurie e i suoi amici.
- 3. Climax:** Michael attacca Laurie e la insegue per tutta la casa.
- 4. Diminuzione della tensione:** Laurie cerca di difendersi, Loomis arriva e spara a Michael.
- 5. Conclusione:** Michael scompare, lasciando la minaccia aperta.

9. "Nightmare - Dal Profondo della Notte" (1984, Wes Craven)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Nancy e i suoi amici scoprono che Freddy Krueger li perseguita nei sogni.
- **Atto 2:** I ragazzi iniziano a morire, Nancy cerca di capire come fermare Freddy.
- **Atto 3:** Nancy affronta Freddy e usa la sua volontà per sconfiggerlo.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Tina sogna Freddy e muore, Nancy scopre che tutti hanno lo stesso incubo.
- 2. Aumento della tensione:** I suoi amici vengono uccisi, nessuno crede a Nancy.
- 3. Climax:** Nancy entra volontariamente nel sogno per combattere Freddy.
- 4. Diminuzione della tensione:** Nancy rinnega la paura, togliendo a Freddy il suo potere.
- 5. Conclusione:** Apparente lieto fine, ma Freddy potrebbe ancora essere vivo.

10. "L'Esorcista" (1973, William Friedkin)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** La piccola Regan comincia a mostrare strani comportamenti.
- **Atto 2:** Gli esami medici falliscono, e il demone prende pieno controllo. Padre Karras e Merrin intervengono.
- **Atto 3:** L'esorcismo ha successo, ma a caro prezzo.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Regan vive con la madre, ma inizia a comportarsi in modo inquietante.
- 2. Aumento della tensione:** La possessione diventa più violenta, nessun medico riesce ad aiutarla.
- 3. Climax:** L'esorcismo, il demone si scatena.
- 4. Diminuzione della tensione:** Padre Karras si sacrifica per salvare Regan.
- 5. Conclusione:** Regan è libera, ma il male persiste nel mondo.

11. "Venerdì 13" (1980, Sean S. Cunningham)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Un gruppo di ragazzi arriva a Camp Crystal Lake per riaprirlo.
- **Atto 2:** Uno a uno, i campeggiatori vengono uccisi.
- **Atto 3:** Alice scopre la verità e combatte Mrs. Voorhees.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Il campo è riaperto, ma si dice che sia maledetto.
- 2. Aumento della tensione:** I campeggiatori iniziano a scomparire.
- 3. Climax:** Alice scopre che l'assassino è la madre di Jason.
- 4. Diminuzione della tensione:** Lotta per la sopravvivenza, Alice decapita Mrs. Voorhees.
- 5. Conclusione:** Alice ha un incubo in cui Jason emerge dal lago.

12. "Shining" (1980, Stanley Kubrick)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Jack, Wendy e Danny si trasferiscono all'Overlook Hotel.
- **Atto 2:** Jack impazzisce a causa dell'influenza dell'hotel e diventa violento.
- **Atto 3:** Wendy e Danny lottano per scappare mentre Jack li insegue.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** La famiglia Torrance arriva all'Overlook Hotel.
- 2. Aumento della tensione:** Danny ha visioni inquietanti, Jack cambia comportamento.
- 3. Climax:** Jack insegue Wendy e Danny con un'ascia.
- 4. Diminuzione della tensione:** Danny fugge nel labirinto di siepi.
- 5. Conclusione:** Jack muore congelato, Wendy e Danny si salvano.

13. "La Notte dei Morti Viventi" (1968, George A. Romero)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Barbara e Johnny visitano la tomba del padre e vengono attaccati da uno zombie. Barbara fugge e si rifugia in una casa con altri sopravvissuti.
- **Atto 2:** Il gruppo cerca di barricarsi, ma i conflitti interni aumentano e gli zombie continuano ad attaccare.
- **Atto 3:** La casa viene invasa, tutti vengono uccisi tranne Ben, che però viene scambiato per uno zombie e ucciso dai sopravvissuti.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Introduzione di Barbara e Johnny, visita al cimitero.
- 2. Aumento della tensione:** Barbara si rifugia nella casa, arrivano altri sopravvissuti, il pericolo aumenta.
- 3. Climax:** Gli zombie sfondano le difese e massacrano tutti.
- 4. Diminuzione della tensione:** Ben si nasconde in cantina, è l'unico sopravvissuto.
- 5. Conclusione:** Ben viene ucciso dai cacciatori di zombie in un tragico malinteso.

14. "Psycho" (1960, Alfred Hitchcock)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Marion Crane ruba dei soldi e si rifugia al Bates Motel, dove incontra Norman.
- **Atto 2:** Marion viene uccisa sotto la doccia. Il detective Arbogast e la sorella di Marion cercano di scoprire la verità.
- **Atto 3:** Scoprono che "la madre" è in realtà Norman, che ha un disturbo di personalità multipla.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Marion fugge con il denaro e arriva al Bates Motel.
- 2. Aumento della tensione:** Norman è strano, la presenza della "madre" è inquietante.
- 3. Climax:** L'iconica scena della doccia, Marion viene uccisa.
- 4. Diminuzione della tensione:** Il detective indaga, ma viene ucciso. Lila Crane esplora il motel.
- 5. Conclusione:** Si scopre che Norman è la "madre", ormai completamente folle.

15. "L'Ultima Casa a Sinistra" (1972, Wes Craven)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Due ragazze vanno a un concerto ma vengono rapite da un gruppo di criminali sadici.
- **Atto 2:** Le ragazze vengono torturate e uccise nei boschi.
- **Atto 3:** I genitori delle vittime scoprono la verità e si vendicano brutalmente.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Le ragazze vogliono andare a un concerto, ma finiscono in un brutto giro.
- 2. Aumento della tensione:** I criminali le rapiscono e iniziano le torture.
- 3. Climax:** Le ragazze vengono brutalmente assassinate.
- 4. Diminuzione della tensione:** I genitori scoprono cosa è successo.
- 5. Conclusione:** I genitori si vendicano in modo feroce sui criminali.

16. "Carrie" (1976, Brian De Palma)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Carrie è una ragazza timida e bullizzata a scuola, mentre a casa subisce il fanatismo religioso della madre.
- **Atto 2:** Viene invitata al ballo da Tommy, ma è vittima di un crudele scherzo.
- **Atto 3:** Dopo l'umiliazione, scatena i suoi poteri telecinetici distruggendo tutto.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Carrie è emarginata, la madre è ossessiva e opprimente.
- 2. Aumento della tensione:** Sviluppa poteri telecinetici, viene invitata al ballo.
- 3. Climax:** Le versano addosso il sangue di maiale, Carrie perde il controllo e uccide tutti.
- 4. Diminuzione della tensione:** Torna a casa, ma la madre cerca di ucciderla.
- 5. Conclusione:** Carrie uccide la madre e muore nel crollo della casa.

17. "La Cosa" (1982, John Carpenter)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** In una base in Antartide, un gruppo di scienziati scopre una creatura aliena che imita gli esseri umani.
- **Atto 2:** La paranoia si diffonde quando il team realizza che chiunque potrebbe essere la Cosa.
- **Atto 3:** Dopo vari scontri e test, la base esplode e solo due sopravvissuti restano nel gelo, senza sapere se la Cosa sia ancora tra loro.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Introduzione alla base, alla squadra e alla minaccia iniziale.
- 2. Aumento della tensione:** La creatura inizia a infettare il gruppo, nessuno si fida più di nessuno.
- 3. Climax:** MacReady affronta la creatura in un ultimo scontro.
- 4. Diminuzione della tensione:** La base viene distrutta, ma la minaccia potrebbe non essere finita.
- 5. Conclusione:** MacReady e Childs rimangono al freddo, senza sapere se uno dei due sia la Cosa.

18. "Hellraiser" (1987, Clive Barker)

Struttura in tre atti:

- **Atto 1:** Frank Cotton apre il Cubo di Lemarchand e viene catturato dai Cenobiti. La sua ex amante Julia scopre un modo per riportarlo indietro.
- **Atto 2:** Julia uccide per nutrire Frank, mentre Kirsty cerca di capire cosa sta succedendo.
- **Atto 3:** Kirsty usa il Cubo per rispedire i Cenobiti e Frank all'inferno.

Piramide di Freytag:

- 1. Esposizione:** Frank trova il Cubo, viene catturato dai Cenobiti.
- 2. Aumento della tensione:** Julia uccide per riportare Frank in vita, Kirsty trova il Cubo.
- 3. Climax:** Kirsty apre il Cubo e libera i Cenobiti.
- 4. Diminuzione della tensione:** Frank viene smascherato e ucciso dai Cenobiti.
- 5. Conclusione:** Il Cubo viene riportato al suo guardiano, pronto per la prossima vittima.

Esempi di film che seguono il modello de Il viaggio dell'eroe

Il modello del **Viaggio dell'Eroe** di Joseph Campbell è spesso applicato anche nei film di **supereroi**, poiché molte delle loro trame seguono le tappe di questo schema narrativo, che descrive il percorso di crescita e trasformazione di un personaggio che affronta una serie di sfide e prove. Ecco alcuni esempi celebri di film di supereroi che seguono il Viaggio dell'Eroe:

1. *Spider-Man* (2002) - Regia di Sam Raimi

Nel film di **Sam Raimi** sulla storia di Spider-Man, Peter Parker segue un percorso che riflette chiaramente le tappe del Viaggio dell'Eroe.

- **Chiamata all'avventura:** Peter viene morso da un ragno radioattivo, acquisendo poteri straordinari.
- **Rifiuto della chiamata:** Inizialmente, Peter usa i suoi poteri per scopi egoistici, senza responsabilità.
- **Mentore:** Zio Ben diventa la figura guida per Peter, insegnandogli la lezione fondamentale: "Da un grande potere derivano grandi responsabilità."
- **Prove, alleati e nemici:** Spider-Man affronta diversi nemici (come il Green Goblin) e lotta per bilanciare la sua vita da eroe con quella personale.
- **Apoteosi e trasformazione:** La morte dello zio Ben segna il punto di svolta per Peter, che abbraccia pienamente il suo ruolo di supereroe.
- **Ritorno con l'elixir:** Peter accetta la sua identità di Spider-Man e la responsabilità che ne deriva.

2. *Iron Man* (2008) - Regia di Jon Favreau

Il primo film del Marvel Cinematic Universe (MCU) su **Iron Man** segue una narrativa molto simile al Viaggio dell'Eroe, mostrando il cambiamento di Tony Stark da un uomo egoista e narcisista a un eroe che si sacrifica per il bene più grande.

- **Chiamata all'avventura:** Tony Stark viene rapito dai terroristi e costretto a costruire un'arma di distruzione. Invece, costruisce un'armatura per fuggire.
- **Rifiuto della chiamata:** Inizialmente, Tony non è interessato a usare la sua invenzione per il bene dell'umanità, ma solo per i suoi interessi personali.
- **Mentore:** Obadiah Stane, inizialmente, sembra essere un mentore, ma la sua vera natura viene svelata più tardi. Invece, è la scoperta della responsabilità che Tony sente di fronte alla sua tecnologia a fare da vero mentore.
- **Prove, alleati e nemici:** Tony affronta sfide nel migliorare la sua armatura e si confronta con Obadiah Stane (Iron Monger), che rappresenta il lato oscuro della sua stessa invenzione.
- **Apoteosi e trasformazione:** Tony comprende che la sua invenzione è stata usata in modo errato e decide di usarla per fare del bene.
- **Ritorno con l'elixir:** Tony si svela come Iron Man al mondo, accettando il suo ruolo di eroe.

3. *Wonder Woman* (2017) - Regia di Patty Jenkins

Il film su **Wonder Woman** segue anche il Viaggio dell'Eroe, con Diana che affronta una serie di sfide per scoprire il vero significato del suo potere e il suo posto nel mondo.

- **Chiamata all'avventura:** Diana lascia l'isola di Themyscira per fermare Ares e la guerra che sta sconvolgendo il mondo degli uomini.
- **Rifiuto della chiamata:** Inizialmente, Diana è un po' ingenua e idealista riguardo alla guerra, ma si rende presto conto della complessità del conflitto.
- **Mentore:** Steve Trevor, il pilota umano che arriva su Themyscira, diventa un mentore e una guida per Diana nel mondo degli uomini.
- **Prove, alleati e nemici:** Diana affronta diverse battaglie e scoperte, inclusa la lotta contro Ares, il dio della guerra, che cerca di manipolare gli esseri umani.
- **Apoteosi e trasformazione:** Diana realizza che il bene e il male non sono così semplici e che il suo scopo non è solo fermare la guerra, ma anche proteggere l'umanità.
- **Ritorno con l'elixir:** Diana torna nel mondo con una nuova comprensione di se stessa e del suo ruolo come eroina.

4. *Captain America: The First Avenger* (2011) - Regia di Joe Johnston

La storia di **Steve Rogers** in *Captain America* segue il Viaggio dell'Eroe, esplorando la sua trasformazione da un giovane debole e inadeguato a un leader eroico.

- **Chiamata all'avventura:** Steve, un giovane con un forte senso del dovere, viene scelto per partecipare a un esperimento che lo trasforma nel super-soldato Captain America.
- **Rifiuto della chiamata:** Anche dopo la trasformazione, Steve deve imparare ad adattarsi al suo nuovo ruolo e non è ancora sicuro del suo scopo.
- **Mentore:** Il Dr. Abraham Erskine, che lo sceglie per l'esperimento, è una figura guida che rappresenta l'aspetto morale del potere.
- **Prove, alleati e nemici:** Steve affronta il nemico Red Skull e il malvagio Hydra, mentre diventa sempre più consapevole delle sue responsabilità.
- **Apoteosi e trasformazione:** Quando Steve sacrifica se stesso per fermare una minaccia mondiale, dimostra di essere pronto a fare qualsiasi cosa per proteggere il mondo.
- **Ritorno con l'elixir:** Steve si risveglia nel futuro, trovandosi in un mondo cambiato, ma pronto a diventare un leader per gli Avengers.

Conclusione

I film di supereroi offrono numerosi esempi di **Viaggio dell'Eroe**, poiché i protagonisti, spesso attraverso grandi sfide e prove, evolvono e si trasformano.

Questi film seguono le tappe del viaggio con modalità che possono variare, ma che in generale parlano di crescita, sacrificio e la ricerca di un significato più grande.

Il Viaggio dell'Eroe è un modello narrativo universale che si adatta perfettamente a molte storie di supereroi, poiché mette in luce l'evoluzione del personaggio dal normale all'eroico, dalla debolezza alla forza.

Esempi di film celebri e il modello applicabile

1. Il Signore degli Anelli (2001-2003, Peter Jackson)

Modello narrativo: Viaggio dell'Eroe (Campbell) + Piramide di Freytag

- **Motivo Long Form:** Trilogia epica con world-building esteso e sviluppo narrativo profondo.
- **Struttura:**
 - **Esposizione:** Frodo e la Contea (Mondo Ordinario).
 - **Chiamata all'Avventura:** Anello e partenza.
 - **Attraversamento della Soglia:** Gran Burrone.
 - **Prove e Climax:** La Compagnia si divide, battaglie, tentazioni.
 - **Risoluzione:** Distruzione dell'Anello e ritorno alla Contea.

2. The Dark Knight (2008, Christopher Nolan)

Modello narrativo: Save the Cat! + Piramide di Freytag

- **Motivo Long Form:** Narrazione stratificata con sviluppo psicologico intenso.
- **Struttura:**
 - **Setup:** Gotham sotto attacco criminale, Joker emerge come minaccia.
 - **Catalizzatore:** Joker impone le sue regole alla città.
 - **Midpoint:** Morte di Rachel e trasformazione di Dent in Due Facce.
 - **Climax:** Batman si assume la colpa per proteggere Gotham.
 - **Risoluzione:** L'eroe si sacrifica per la città.

3. The Revenant (2015, Alejandro G. Iñárritu)

Modello narrativo: Viaggio dell'Eroe + Struttura Aristotelica (Tre Atti)

- **Motivo Long Form:** Ritmo contemplativo, immersione totale nella natura e nelle emozioni del protagonista.
- **Struttura:**
 - **Atto 1:** Hugh Glass viene attaccato da un orso e tradito da Fitzgerald.
 - **Atto 2:** Sopravvivenza estrema e viaggio di ritorno.
 - **Atto 3:** Confronto finale e vendetta.

4. Blade Runner 2049 (2017, Denis Villeneuve)

Modello narrativo: Struttura Aristotelica + Narrazione Contemplativa

- **Motivo Long Form:** Ritmo lento, world-building dettagliato, narrazione che esplora profondamente il concetto di umanità.
- **Struttura:**
 - **Setup:** Il replicante K scopre indizi su una possibile nascita naturale tra i replicanti.

- **Azione crescente:** Indagine sul mistero dell'identità del bambino.
- **Climax:** Scoperta della verità e sacrificio finale.
- **Risoluzione:** K accetta la sua identità e compie il suo destino.

5. 2001: Odissea nello Spazio (1968, Stanley Kubrick)

Modello narrativo: Struttura Simbolica + Episodica

- **Motivo Long Form:** Struttura non convenzionale, esplorazione filosofica, ritmo dilatato.
- Struttura:
 - **Esposizione:** L'alba dell'umanità con il monolito.
 - **Azione crescente:** Missione spaziale e conflitto con HAL 9000.
 - **Climax:** Viaggio psichedelico attraverso il monolito.
 - **Risoluzione:** Trasformazione dell'uomo in una nuova entità cosmica.

6 The Hateful Eight (2015, Quentin Tarantino)

Modello narrativo: Piramide di Freytag + Struttura Teatrale

- **Motivo Long Form:** Narrazione basata su dialoghi intensi e tensione crescente in un unico ambiente.
- Struttura:
 - **Esposizione:** Otto sconosciuti bloccati in una locanda durante una tempesta.
 - **Azione crescente:** Segreti e tensioni tra i personaggi.
 - **Climax:** Svelamento del tradimento e scontro violento.
 - **Risoluzione:** Ultimi superstiti che accettano il proprio destino.

I personaggi e la loro creazione

Creare personaggi **credibili e complessi** richiede una combinazione di elementi psicologici, narrativi e stilistici. Ecco alcune strategie efficaci:

1. Dare ai Personaggi Obiettivi e Motivazioni Forti

- Un personaggio credibile deve **desiderare qualcosa con intensità**. Il suo obiettivo può essere **esterno** (salvare il mondo, vincere una gara) o **interno** (trovare l'amore, accettare se stesso).
- **Esempio:** Walter White in *Breaking Bad* inizia con l'obiettivo di garantire il futuro economico della sua famiglia, ma il suo desiderio nascosto è ottenere potere e riconoscimento.

2. Creare Conflitti Interni e Contraddizioni

- Nessun essere umano è totalmente coerente. I personaggi migliori hanno **conflitti interni**, dubbi e momenti di crisi.
- **Esempio:** Batman (*The Dark Knight*) vuole fermare il crimine, ma usa metodi violenti che lo avvicinano ai criminali che combatte.

3. Costruire un Passato (Backstory) Significativo

- Anche se il passato non viene esplicitamente mostrato, deve **influenzare il modo in cui il personaggio agisce e reagisce**.
- **Esempio:** In *Il Gladiatore*, il passato di Massimo come generale amato da Marco Aurelio definisce il suo senso di onore e vendetta.

4. Evitare Stereotipi e Dare Profondità

- Evita personaggi "piatti" che seguono solo cliché. Anche un cattivo deve avere **motivazioni comprensibili**.
- **Esempio:** Killmonger in *Black Panther* non è un semplice "villain"; la sua rabbia ha radici reali nella storia dell'oppressione.

5. Creare una Personalità Unica

- Usa dettagli specifici per renderlo memorabile: **tic, modi di parlare, gesti ripetitivi**.
- **Esempio:** Il Joker di Heath Ledger (*The Dark Knight*) si lecca costantemente le labbra, un dettaglio che aumenta il senso di inquietudine.

6. L'Arco Narrativo: Trasformazione del Personaggio

- Un buon personaggio cambia nel corso della storia. Può migliorare (arco positivo), peggiorare (arco negativo) o restare coerente ma influenzare gli altri (arco piatto).
- **Esempio:** In *Il Padrino*, Michael Corleone passa da uomo onesto a freddo boss mafioso.

7. Farlo Agire in Modo Coerente con la Sua Psicologia

- Ogni decisione deve derivare dalla sua personalità, non solo dalle esigenze della trama.
- **Esempio:** In *Mad Max: Fury Road*, Furiosa è inizialmente chiusa e dura, ma il suo lato umano emerge gradualmente.

8. Mostrare, Non Dire

- Invece di raccontare com'è il personaggio, **mostralo attraverso le sue azioni**.
- **Esempio:** In *John Wick*, il dolore del protagonista è mostrato attraverso il suo silenzio e il suo rituale con la foto della moglie.

Differenza tra protagonista, antagonista e personaggi secondari.

La differenza tra **protagonista**, **antagonista** e **personaggi secondari** riguarda principalmente il loro ruolo nella trama e come interagiscono con il protagonista. Ecco un'analisi dettagliata:

1. Protagonista

Ruolo: Il protagonista è il **personaggio principale** della storia, attorno al quale ruotano gli eventi centrali. La trama si sviluppa attraverso il suo viaggio, le sue azioni e decisioni.

- Caratteristiche principali:
 - **Motivazioni chiare:** Il protagonista ha uno scopo o un obiettivo chiaro che guida le sue azioni.
 - **Crescita e cambiamento:** Di solito, il protagonista subisce un **cambiamento significativo** durante il corso della storia, che può essere emotivo, morale o fisico.
 - **Connessione emotiva con il pubblico:** Spesso, il pubblico si identifica o si connette emotivamente con il protagonista.
- Esempio:
 - *Harry Potter* in *Harry Potter* è il protagonista, e tutta la saga ruota attorno alla sua lotta contro Voldemort.

2. Antagonista

Ruolo: L'antagonista è l'**oppositore principale** del protagonista, l'elemento che ostacola il suo cammino verso il raggiungimento dell'obiettivo. Non è necessariamente un cattivo, ma qualcuno o qualcosa che si oppone agli scopi del protagonista.

- Caratteristiche principali:
 - **Obiettivi contrari al protagonista:** L'antagonista ha un obiettivo che **entra in conflitto** con quello del protagonista.
 - **Motivazioni complesse:** Un buon antagonista ha **motivazioni credibili**, che lo rendono interessante e sfaccettato (non solo "cattivo per il gusto di esserlo").
 - **Può essere un concetto o una forza:** In alcuni casi, l'antagonista non è una persona, ma una **forza naturale**, una **società** o un **conflitto interno** del protagonista.
- Esempio:
 - *Darth Vader* in *Star Wars* è l'antagonista principale, che cerca di fermare Luke e i ribelli, ma ha anche una storia complessa che lo rende umano.

3. Personaggi Secondari

Ruolo: I personaggi secondari sono quelli che supportano o arricchiscono la trama ma non sono al centro della storia. Possono essere alleati, nemici, amici o personaggi che influiscono sul viaggio del protagonista.

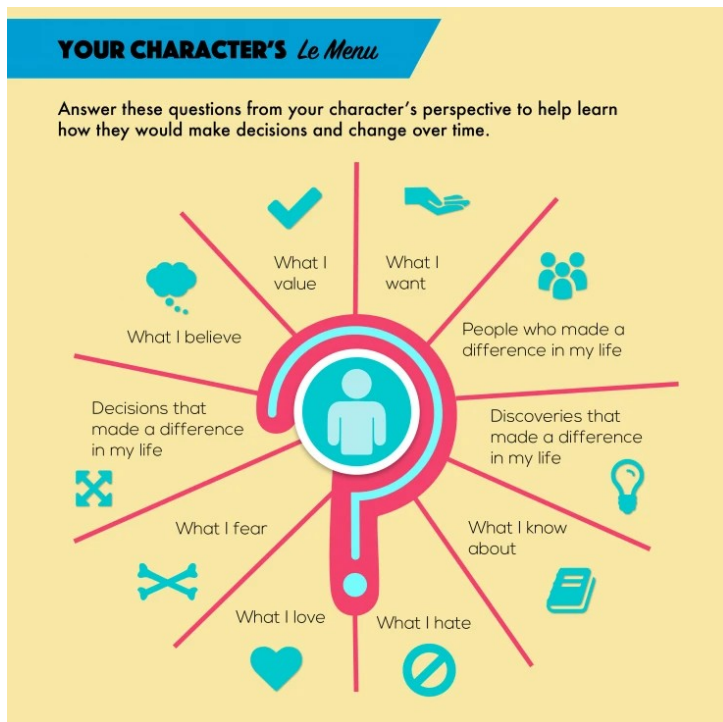
- Caratteristiche principali:
 - **Ruolo di supporto:** I personaggi secondari supportano la crescita del protagonista o introducono temi e dinamiche che arricchiscono la storia.
 - **Arco limitato:** Spesso non subiscono lo stesso cambiamento o evoluzione del protagonista, ma possono comunque essere complessi e avere i propri obiettivi.
 - **Funzione narrativa:** Possono essere usati per fornire informazioni, motivare il protagonista o offrire contrasti significativi.
- Esempio:
 - *Samwise Gamgee* in *Il Signore degli Anelli* è un personaggio secondario che svolge un ruolo fondamentale nel supportare Frodo nel suo viaggio.

Differenze Chiave:

- **Protagonista:** Personaggio centrale, guida della trama.
- **Antagonista:** Oppositore che ostacola il protagonista, creando conflitto.
- **Personaggi secondari:** Supportano il protagonista o arricchiscono la storia, ma non sono il fulcro della trama.

Strumenti per la creazione dei personaggi

Nel libro *Crafting Short Screenplays that Connect* di Claudia Hunter Johnson, c'è un esercizio chiamato "Le Menu".



Immaginate di essere il personaggio e di scrivere da cinque a dieci risposte su:

- Cosa amo
- Cosa odio
- Cosa temo
- Cosa credo
- Cosa apprezzo
- Cosa voglio
- Cosa so di
- Persone che hanno fatto la differenza nella mia vita
- Scoperte che hanno fatto la differenza nella mia vita
- Decisioni che hanno fatto la differenza nella mia vita

Un elenco di suggerimenti per i personaggi

Personalità e stranezze:

- Un personaggio con una fobia insolita che influisce sulla sua vita quotidiana.
- Qualcuno che colleziona un oggetto molto specifico e oscuro.
- Un personaggio che parla per enigmi o metafore.
- Un individuo con un talento nascosto di cui si vergogna.
- Un personaggio che dice sempre la verità, anche quando fa male.
- Qualcuno che ha l'abitudine di origliare e interpretare male le conversazioni.
- Un personaggio che crede di vivere in una simulazione.
- Una persona estremamente organizzata che sperimenta il caos quando le cose vanno male.
- Un personaggio che ha una personalità diversa per ogni giorno della settimana.
- Qualcuno che è eccessivamente ottimista di fronte ai disastri.
- Background e storia:
 - Un personaggio che ha perso la memoria e sta cercando di ricostruire il proprio passato.
 - Qualcuno che è cresciuto in una setta e ora sta cercando di adattarsi alla vita normale.
 - Un personaggio che ha ereditato uno strano segreto di famiglia.
 - Un individuo che ha assistito a un crimine ma ha paura di farsi avanti.
 - Un personaggio che è stato esiliato dalla propria comunità.
 - Un personaggio che ha vissuto una doppia vita in passato e se ne sta rendendo conto.
 - Un personaggio che ha vissuto un'esperienza di pre-morte che ha cambiato la sua prospettiva.
 - Qualcuno che è alla ricerca di un parente scomparso da tempo.
 - Un personaggio che è stato un bambino prodigio ma che ora è caduto in disgrazia.
 - Qualcuno che è cresciuto in estrema povertà ed è diventato estremamente ricco.

Relazioni e motivazioni:

- Un personaggio ossessionato dall'idea di dimostrare che qualcuno ha torto.
- Qualcuno che cerca di proteggere un segreto a tutti i costi.
- Un personaggio in cerca di redenzione.
- Un individuo guidato da un profondo senso di vendetta.
- Qualcuno che cerca disperatamente di riconquistare un amore perduto.
- Un personaggio costretto a scegliere tra lealtà e moralità.
- Un personaggio che cerca di liberarsi da una relazione che lo controlla.
- Un personaggio motivato dal desiderio di lasciare un'eredità.
- Qualcuno che cerca di capire una persona ormai deceduta.
- Un personaggio che deve imparare a fidarsi di qualcuno di cui diffida profondamente.

Fisico e soprannaturale:

- Un personaggio con una disabilità fisica che ha trasformato in un punto di forza.
- Qualcuno con una mutazione genetica unica.
- Un personaggio che può vedere fantasmi o spiriti.
- Un individuo in grado di manipolare il tempo.
- Qualcuno che è immortale ma vorrebbe non esserlo.
- Un personaggio che si trasforma in un animale di notte.
- Un personaggio che porta con sé un oggetto che gli conferisce strani poteri.
- Un personaggio che ha un tatuaggio vivente.
- Qualcuno che può teletrasportarsi, ma solo in luoghi che ha visto in sogno.
- Un personaggio che ha una parte del corpo fatta di uno strano materiale.

Ambientazioni credibili

Costruire un **mondo narrativo coerente** è essenziale per coinvolgere il pubblico e rendere la storia credibile, soprattutto quando si tratta di generi come la fantascienza, il fantasy o qualsiasi altro mondo immaginario. Un mondo ben costruito non è solo uno sfondo, ma **interagisce attivamente** con la trama e i personaggi. Ecco alcune linee guida per crearlo:

1. Definisci le Regole del Tuo Mondo

- Ogni mondo ha le proprie **leggi fisiche, morali e sociali**. Queste regole devono essere coerenti in tutta la storia.
 - **Leggi fisiche:** La gravità, il tempo, le risorse naturali (ad esempio, il clima, la geografia).
 - **Leggi morali e sociali:** Le norme culturali, la religione, la politica, la moralità.
 - **Superpoteri o tecnologia:** Se il mondo include elementi sovranaturali o tecnologia avanzata, stabilisci i **limiti** di tali elementi e le **conseguenze** del loro uso.

Esempio: Nel mondo di *Harry Potter*, la magia è regolata da leggi precise. Non tutti possono fare magia e ci sono **regole** che ne limitano l'uso.

2. Crea una Storia del Mondo (Lore)

- La storia del mondo deve essere radicata nel **passato** e influire sul presente della narrazione.
 - **Origini:** Come è nato questo mondo? Qual è la sua storia antica?
 - **Eventi storici significativi:** Guerre, cataclismi, scoperte.
 - **Divinità o forze superiori:** Se ci sono entità divine o sovranaturali, come hanno influito sul mondo?

Esempio: In *Il Signore degli Anelli*, la guerra contro Morgoth e Sauron è una parte fondamentale della storia della Terra di Mezzo, che influisce profondamente sugli eventi nel presente della trama.

3. Crea una Geografia Coerente

- La geografia del tuo mondo deve influire sulla cultura, sull'economia e sulla politica.
 - **Clima e territorio:** Deserti, montagne, oceani, foreste – ciascun paesaggio può avere una sua funzione narrativamente significativa.
 - **Risorse naturali:** I luoghi ricchi di risorse potrebbero essere contesi (es. oro, acqua, terre fertili), mentre le terre sterili potrebbero avere una storia di abbandono o decadenza.

Esempio: In *Dune*, il pianeta Arrakis è essenziale per la trama. Il suo ambiente desertico e la sua risorsa unica (la spezia) influenzano profondamente la politica e la cultura.

4. Crea Culture e Società Dettagliate

- Le diverse **culture** e **società** devono avere una propria identità e coerenza interna, influenzando il comportamento dei personaggi.
 - **Sistema politico:** Monarchie, democrazie, dittature, tribù. Come vengono prese le decisioni? Chi detiene il potere?
 - **Struttura sociale:** Classi sociali, divisioni di ricchezza, ruoli di genere, razze o etnie.
 - **Religione e credenze:** Le religioni dominanti e come influiscono sulla vita quotidiana (templi, rituali, festività).

Esempio: In *Game of Thrones*, le diverse case nobiliari (Stark, Lannister, Targaryen) hanno politiche e ideali contrastanti che influenzano le alleanze e i conflitti.

5. Crea un Sistema Economico Funzionante

- L'economia deve essere legata alle risorse naturali, ai commerci e alle tecnologie disponibili.
 - Monete, baratto o altre forme di pagamento?
 - **Economia rurale, urbana o tecnologica?** Le grandi città potrebbero avere un'economia basata sul commercio, mentre le zone rurali potrebbero dipendere da agricoltura o pastorizia.
 - **Conflitti economici:** Chi ha il controllo delle risorse chiave? Chi è povero, chi è ricco? Ci sono disuguaglianze economiche che alimentano la tensione sociale?

Esempio: In *Blade Runner 2049*, la corporazione Wallace ha il monopolio sulla produzione degli androidi, controllando l'economia globale, mentre gran parte della popolazione vive in povertà.

6. Considera l'Interazione tra Personaggi e Mondo

- Il mondo dovrebbe influire sui **personaggi** e viceversa. I personaggi devono essere radicati nel loro mondo e le loro azioni devono avere **conseguenze pratiche** nel contesto.
 - Come reagiscono i personaggi ai cambiamenti nelle leggi, nelle risorse, nella politica?
 - Come il mondo reagisce ai cambiamenti portati dai personaggi?

Esempio: In *The Hunger Games*, la dittatura del Capitolio e il sistema dei giochi influenzano profondamente le azioni di Katniss, la quale, a sua volta, innesca cambiamenti significativi nel sistema.

7. Dettagli Visivi e Ambientali

- I dettagli visivi sono cruciali per rendere il mondo **vivo e tangibile**. Dalle architetture agli abiti, passando per la tecnologia, ogni piccolo dettaglio deve parlare della cultura e della storia del mondo.
 - **Architettura:** Le costruzioni riflettono la cultura o la storia del luogo (antiche rovine, città futuristiche, templi religiosi).
 - **Tecnologia:** La tecnologia influenza la vita quotidiana dei personaggi (magia, intelligenza artificiale, armi).
 - **Costumi e oggetti:** Abbigliamento e oggetti personali devono riflettere la classe sociale, la cultura, l'epoca e le risorse disponibili.

Esempio: In *Avatar*, i Na'vi hanno una connessione profonda con la natura, che si riflette nei loro costumi e nella loro architettura organica e in armonia con l'ambiente.

8. Fai Coesistere i Contrasti

- Un mondo ricco e interessante non è perfetto o uniforme, ma contiene **contrast** tra diverse aree, culture, o gruppi sociali.
 - **Tensioni e conflitti:** Differenze tra le classi sociali, gruppi etnici, o nazioni.
 - **Conflitti ideologici:** La lotta tra il bene e il male, ma anche conflitti più sfumati come la libertà contro l'ordine, tradizione contro innovazione, ecc.

Esempio: In *The Mandalorian*, il contrasto tra i Mandaloriani e l'Impero, ma anche tra i diversi gruppi di mercenari e i ribelli, aggiunge profondità al mondo.

9. Mantieni la Coerenza

- La **coerenza interna** è la chiave. Anche se il tuo mondo può essere fantastico o futuristico, le sue regole devono essere rispettate nel corso dell'intera storia.
 - Non introdurre nuove **magie** o tecnologie che risolvano improvvisamente problemi importanti senza una giustificazione.
 - Assicurati che **ogni decisione** (personaggi, azioni, eventi) rispetti la logica del mondo che hai creato.

Costruire un mondo narrativo coerente richiede tempo e attenzione ai dettagli. Il mondo deve **servire la storia**, rendendo possibile l'evoluzione dei personaggi e delle trame in modo naturale. Se hai un mondo che vuoi sviluppare, posso aiutarti a definire più dettagli! 😊

Rilevanza del contesto nella narrazione lunga.

Il **contesto** è un elemento cruciale nella **narrazione lunga** (long-form storytelling), poiché fornisce il quadro in cui si sviluppano i personaggi, le trame e le tematiche. A differenza delle narrazioni più brevi, in cui il contesto può essere solo accennato, nella narrazione lunga il contesto è spesso trattato con grande **attenzione e dettaglio**, poiché influenza l'intero arco della storia. Ecco alcuni aspetti chiave della rilevanza del contesto:

1. Creazione di un Mondo Coerente e Immersivo

Nella narrazione lunga, il **mondo** in cui si svolge la storia non è solo uno sfondo, ma diventa parte integrante della trama e dei personaggi. La costruzione dettagliata del contesto permette al lettore o spettatore di **immergersi** completamente nella storia.

- **Esempio:** In una saga come *Il Signore degli Anelli*, il contesto geografico, storico e culturale della Terra di Mezzo è così ricco e dettagliato che diventa quasi un altro personaggio. Le città, i popoli, le leggende, le religioni e le storie passate influenzano profondamente le azioni dei protagonisti.

•

2. Influenza sulle Decisioni dei Personaggi

Il contesto in una narrazione lunga non è solo una cornice, ma **determina le scelte** e le reazioni dei personaggi. Le sfide, le risorse, le credenze sociali e le dinamiche di potere cambiano il modo in cui i protagonisti si comportano, e la loro evoluzione si intreccia con il contesto in modo più profondo.

- **Esempio:** In *Game of Thrones*, il contesto politico e sociale di Westeros – con le sue case nobiliari in lotta per il potere, le alleanze e i tradimenti – influenza ogni decisione dei personaggi, da Jon Snow a Daenerys. Il contesto di guerra e le dinamiche tra i diversi gruppi portano i personaggi a cambiare e ad adattarsi continuamente.

3. Costruzione di Temi Complessi

La narrazione lunga permette di esplorare temi complessi attraverso il contesto. Questi temi possono essere legati a **problemi sociali, morali, filosofici o esistenziali**, e spesso si sviluppano lentamente, in parallelo con l'evoluzione della trama.

- **Esempio:** *Breaking Bad* non è solo la storia di un uomo che diventa un criminale. Il contesto sociale ed economico che porta Walter White a intraprendere la sua carriera criminale riflette questioni più ampie di disuguaglianza economica, corruzione e la fragilità del sogno americano.

4. Sviluppo Lento e Graduale dei Conflitti

Il contesto nelle narrazioni lunghe fornisce un terreno fertile per **conflitti complessi e multistrato**. A lungo andare, il contesto stesso diventa parte del conflitto centrale. Questi conflitti possono evolversi nel tempo, influenzati da cambiamenti nel mondo circostante e nelle circostanze dei personaggi.

- **Esempio:** In *The Wire*, ogni stagione esplora un aspetto diverso della città di Baltimora (polizia, politica, scuola, droga), facendo emergere conflitti tra le forze sociali, le istituzioni e le persone. Il contesto urbano e sociale si intreccia con le azioni dei personaggi e influisce sul corso della narrazione.

5. Evoluzione del Contesto

Un aspetto importante della narrazione lunga è che il **contesto stesso può evolversi** durante il racconto. Questo rende la storia ancora più dinamica, poiché il mondo in cui si svolgono gli eventi si adatta e cambia in risposta agli eventi principali.

- **Esempio:** In *The Leftovers*, la misteriosa scomparsa di milioni di persone cambia radicalmente il mondo. Il contesto sociale, religioso e psicologico muta nel tempo, influenzando i personaggi e le loro relazioni.

6. Riflessione sulla Società e sulla Condizione Umana

Il contesto può essere usato per riflettere su aspetti più ampi della **società**, della **politica** e della **condizione umana**. Le storie lunghe offrono lo spazio per esplorare queste riflessioni in modo più approfondito.

- **Esempio:** *Black Mirror* esplora, in contesti narrativi futuristici e distopici, le possibili conseguenze tecnologiche e sociali delle scelte umane, portando alla luce domande etiche e morali su ciò che significa essere umani in un mondo sempre più tecnologico.

7. Dialogo tra Passato, Presente e Futuro

In una narrazione lunga, il contesto è spesso costruito su una storia che si sviluppa nel **passato, presente e futuro**. Gli eventi storici influenzano la trama attuale e le decisioni dei personaggi, creando un legame tra ciò che è stato, ciò che è e ciò che potrebbe essere.

- **Esempio:** In *The Godfather*, il passato della famiglia Corleone, con la sua tradizione mafiosa, definisce il comportamento dei personaggi nel presente, e le scelte fatte in questa fase creano le basi per il futuro della famiglia.

8. Creazione di Contrasti e Tensioni

Il contesto può anche introdurre **contrast**i e **tension**i che alimentano la trama. Differenze culturali, sociali o politiche possono generare conflitti tra i personaggi e la società in generale.

- **Esempio:** *12 Anni Schiavo* non è solo una storia di uno schiavo che cerca la libertà, ma anche un'analisi della società prebellica americana e dei profondi **contrast**i **razz**iali che esistono all'interno di quel contesto storico.

Conclusione

Il **contesto** nella narrazione lunga è molto più che un semplice sfondo: è un elemento che **modella la trama**, **influenza i personaggi** e aiuta a **sviluppare i temi** della storia. La sua complessità e il modo in cui interagisce con la narrazione ne fanno una delle componenti più potenti per la creazione di una trama coinvolgente e credibile. Se il contesto è trattato in modo coerente e ricco, può davvero rendere la storia più profonda e significativa.

Esercizi Generali

Esercizi su Identificare i Topos Classici nei Film:

1. Identificare i Topos in un Film Familiare: Guarda un film che conosci bene (ad esempio Il Signore degli Anelli o Star Wars) e scrivi una lista dei topos classici presenti (es. "il viaggio dell'eroe", "la lotta tra bene e male", "la trasformazione").
2. Variare il Film: Scegli un altro film e prova a identificare quali topos classici emergono in quel contesto, come ad esempio in un film di supereroi o in un dramma romantico.
3. Vedere un Film a Tempi Rapidi: Guardare un film di 30 minuti, annotando velocemente i topos narrativi che emergono durante la visione.
4. Confronto tra Topos: Prendi due film con storie simili (es. Matrix e Inception) e scrivi un confronto su come i topos classici vengono usati in modo diverso in ciascuna storia.
5. Scopri i Topos Nascosti: Guarda un film più complesso, come The Prestige, e cerca di identificare topos meno evidenti o più sottili, come la "rivelazione finale" o "la maschera dell'eroe".

Esercizi su distinguere i Modelli Narrativi:

6. Raccontare la Storia di un Film con un Modello Differente: Prendi un film come The Lion King e prova a riassumerlo secondo il modello del Viaggio dell'Eroe, poi rifallo usando il modello della Piramide di Freytag. Quali cambiamenti noti?
7. Analisi in Punti: Scegli un film e dividilo in le sue principali sezioni narrative (inizio, crescita, crisi, risoluzione). Analizza quale modello narrativo sembra prevalere e scrivi come il film segue (o devia) da quel modello.
8. Ricostruire una Storia con un Modello Diverso: Prendi una storia classica che conosci (come Cenerentola) e riscrivila usando un altro modello narrativo. Puoi provare a trasformarla in un "dramma in cinque atti" o un modello più sperimentale come la struttura a "non-linea".
9. Analisi dei Colpi di Scena: Guarda un film con una struttura chiara come The Dark Knight. Prova a identificare i punti dove il modello narrativo cambia (ad esempio, un punto di svolta o una rivelazione). Questi segnali ti aiutano a capire come viene usato il modello.
10. Descrivere il Conflitto Centrale: Scegli un film e descrivi come il conflitto principale della storia viene strutturato all'interno del modello narrativo. Per esempio, in Jurassic Park, come si struttura la lotta tra l'uomo e la natura nel modello della Piramide di Freytag?

Esercizi su Come Applicare Modelli Narrativi Differenti alla Stessa Storia:

11. Trasformazione di Storia: Scegli una storia e riscrivila utilizzando un modello narrativo diverso. Ad esempio, riscrivi Il Signore degli Anelli usando un modello "a ciclo" o "episodico".
12. Riscrivere un Film con Modello Long Form: Seleziona una storia breve e prova a trasformarla in un formato long form (es. un corto trasformato in un film di un'ora). Sperimenta con la costruzione della trama in base a modelli narrativi diversi.
13. Modello per Contrasti: Prendi una trama di un film e racconta come potrebbe evolversi con un modello narrativo opposto, come il passaggio da una struttura lineare a una non-lineare, come in Pulp Fiction.

14. Immagina una Sequenza di 5 Minuti in un Modello Diverso: Scegli una scena di un film che ti piace e riscrivila usando un altro modello narrativo, come una scena in cui l'eroe affronta una battaglia che potrebbe avvenire alla fine di un Viaggio dell'Eroe, ma raccontata come un percorso più frammentato.
15. Improvvisazione di un Finale: Pensa a un film con un finale prevedibile. Immagina lo stesso film raccontato con un altro modello narrativo, dove il finale è diverso, ad esempio un finale circolare (come nel caso della "piramide" o "flash-forward").

Esercizi su Come Costruire Personaggi Credibili:

16. Crea un Personaggio Profondo in 10 Minuti: Prendi un personaggio famoso (ad esempio, il protagonista di Iron Man) e scrivi una breve biografia immaginaria che approfondisca le sue motivazioni, paure e obiettivi. Pensa a come queste caratteristiche influenzano le sue decisioni.
17. Esplorazione del Conflitto Interno: Crea un personaggio che abbia un forte conflitto interno (ad esempio, un eroe che deve scegliere tra salvare il mondo e sacrificare una persona a lui cara). Scrivi una scena che esplori questa lotta interiore.
18. Dialogo Incompleto: Crea un dialogo tra due personaggi che si trovano in una situazione di alta tensione, ma senza risolvere completamente il conflitto. Il dialogo dovrebbe far emergere il carattere di ciascun personaggio, senza bisogno di dichiararlo esplicitamente.
19. Background e Motivazioni: Scegli un personaggio secondario in un film che ti piace e scrivi un breve racconto che esplori il suo passato, le motivazioni e le sfide che ha affrontato.
20. Racconta una Scena dal Punto di Vista di un Personaggio Secondario: Riscrivi una scena chiave di un film, ma raccontata dal punto di vista di un personaggio secondario, e considera come cambia il focus e la percezione della storia.

Esercizi su Come Costruire Mondi Credibili:

21. Creazione di un Mondo Partendo da un Elemento: Scegli un elemento di un film (ad esempio, il "velociraptor" in Jurassic Park) e costruisci un mondo narrativo che ruoti intorno a quell'elemento. Come cambia il mondo in base a questo elemento?
22. Costruzione di una Società Immaginaria: Crea un piccolo mondo immaginario, descrivendo le leggi sociali, culturali e politiche. Come si adattano questi aspetti al comportamento dei personaggi? Esplora le dinamiche che guidano le azioni.
23. Ambientazione come Personaggio: Scegli un film dove l'ambientazione ha un forte ruolo (es. Blade Runner, Mad Max). Scrivi una scena in cui l'ambiente stesso agisce come un "personaggio" che influisce sul comportamento degli altri.
24. Spiegazione di una Regola del Mondo: Crea una scena in un mondo fantastico dove c'è una regola chiara (es. "Nessuno può entrare in questa città senza un passaggio") e sviluppa il comportamento e le sfide che i personaggi devono affrontare a causa di questa regola.
25. Collegare Mondo e Tema: Crea una scena che esplori come l'ambiente (e le sue leggi) rispecchi il tema centrale di una storia (ad esempio, The Hunger Games dove il contesto di oppressione politica è fondamentale per la trama).

Esercizio di sviluppo del personaggio

1. Descrizione fulminea

-Esercizio: Scrivi una descrizione di massimo 5 righe del tuo personaggio.

Esempio:

Nome: Lena Moretti

Età: 32 anni

Aspetto: Alta, capelli neri raccolti in una treccia, occhi verdi penetranti.

Tratto distintivo: Cicatrice sottile sul sopracciglio destro.

Aggettivo che la definisce: Determinata.

2. Lo zaino del personaggio

-Esercizio: Scrivi 5 oggetti che ha sempre con sé e il motivo.

- Esempio:

1. Coltello tascabile → Un vecchio regalo del padre, lo fa sentire al sicuro.

2. Taccuino nero → Scrive i pensieri ma non lascia mai che nessuno lo legga.

3. Un accendino rosso → Non fuma, ma le piace far scattare la fiamma nei momenti di tensione.

4. Foto sgualcita di sua madre → L'unico ricordo che ha di lei.

5. Moneta bucata → La usa come portafortuna nei momenti difficili.

3. Una giornata tipo

-Esercizio: Descrivi 6-8 frasi su una giornata normale per il personaggio.

- Esempio:

Lena si sveglia prima dell'alba, beve un caffè amaro e indossa la sua giacca di pelle consumata.

Cammina fino alla libreria dove lavora, ma prima si ferma al bar per prendere un cornetto al cioccolato.

Passa la mattina tra scaffali e clienti distratti, poi pranza velocemente con un panino mentre legge un vecchio romanzo.

Il pomeriggio scorre lento, finché non esce per la sua corsa serale lungo il fiume.

Torna a casa tardi, stanca, e accende il piccolo televisore per distrarsi.

Ma quella notte, come sempre, fatica ad addormentarsi.

4. Dialogo istantaneo

-Esercizio: Scrivi un dialogo breve (5 battute) che mostri la personalità del personaggio.

- Esempio:

Scena: Lena sta discutendo con un cliente arrogante.

Cliente: Non trova il libro che le ho chiesto? Che incompetenza.

Lena: Mi dispiace, magari ha sbagliato a dirmi il titolo?

Cliente: Ne dubito. Io so sempre di cosa parlo.

Lena: Complimenti, deve essere noioso non poter mai avere torto.

Cliente: Scusi?!

Lena: Niente, stavo solo pensando che il libro lo può ordinare altrove.

5. Emozione improvvisa

-Esercizio: Scegli un'emozione e descrivila senza nominarla direttamente.

- Esempio (paura):

Lena sente il respiro accelerare. Le mani si fanno fredde e sudate, e il cuore batte come se volesse sfondarle il petto.

Fa un passo indietro, ma le gambe sembrano bloccate. Gli occhi si muovono frenetici cercando una via di fuga.

Qualcosa le preme sulla gola, come se un filo invisibile la stesse stringendo.

6. Il segreto

-Esercizio: Scrivi 3 frasi su un segreto che il tuo personaggio nasconde.

- Esempio:

Lena ha smesso di cercare suo fratello, anche se aveva promesso di non arrendersi mai.

Ogni notte sogna il giorno in cui se ne è andata senza voltarsi indietro.

Se qualcuno lo scoprisse, non riuscirebbe a sopportare il peso del giudizio.

7. L'incontro casuale

-Esercizio: Scrivi 6 righe in cui il personaggio incontra uno sconosciuto che gli cambia la giornata.

- Esempio:

Lena inciampa nel marciapiede e il suo caffè si rovescia sul cappotto di uno sconosciuto. "Meraviglioso," borbotta l'uomo, togliendosi gli occhiali da sole.

Lena si aspetta un insulto, ma invece lui sorride. "Sai che sembra la mappa di un'isola?" dice indicando la macchia di caffè.

Lei alza un sopracciglio, trattenendo una risata. Strano tipo, pensa.

E per la prima volta da settimane, si ritrova a parlare con qualcuno senza sentirsi fuori posto.

8. Flashback

-Esercizio: Scrivi 5-7 righe su un ricordo importante del personaggio.

- Esempio:

Il rumore della pioggia sul tetto le riporta alla mente quella notte.

Suo fratello stringeva forte la sua mano, mentre correvano tra le strade vuote. "Non fermarti!" le aveva urlato, ma lei era inciampata.

Quando si era rialzata, lui non c'era più.

Da allora, ogni goccia di pioggia le ricorda la sensazione del fango sulle ginocchia e il freddo della paura.

9. Oggetto simbolico

-Esercizio: Descrivi un oggetto importante per il tuo personaggio e il suo valore emotivo.

- Esempio:

Lena porta sempre con sé un piccolo ciondolo d'argento, a forma di chiave.

Era di sua madre, l'unica cosa che le ha lasciato.

Ogni volta che lo stringe, si ricorda delle sue mani leggere che le accarezzavano i capelli prima di dormire.

Non sa cosa la chiave dovrebbe aprire, ma la tiene come un talismano.

10. Scelta difficile

-Esercizio: Metti il personaggio davanti a una scelta difficile e descrivi il suo dilemma.

- Esempio:

Lena guarda il telefono. Il numero è lì, il dito pronto a premere "chiama".

Se compone quel numero, tutto cambierà: la vita che si è costruita svanirà, e dovrà affrontare ciò che ha evitato per anni.

Ma se non lo fa, continuerà a vivere con il dubbio e il rimpianto.

Il tempo scorre, il battito nel petto accelera. Alla fine, prende un respiro profondo... e preme il pulsante.

Esercizi per definire un mondo con esempi

1. Definisci l'essenza del mondo

Esercizio: Descrivi il tuo mondo in una frase che racchiuda il suo concetto principale.

Esempio: "Un futuro in cui le emozioni sono considerate una malattia e chi prova sentimenti viene curato con terapie obbligatorie."

2. Creazione dell'ambiente fisico

Esercizio: Scrivi 5 dettagli chiave sull'ambiente del tuo mondo (es. clima, architettura, tecnologia).

Esempio:

1. Cieli sempre coperti da nubi artificiali per controllare il clima.
2. Edifici bianchi e sterili, senza finestre, per ridurre stimoli emotivi.
3. Nei parchi crescono solo piante geneticamente modificate per non avere profumi intensi.
4. Le auto non hanno volanti: tutto è automatizzato per evitare imprevisti.
5. Gli specchi sono vietati per evitare un'eccessiva attenzione alla propria immagine.

3. Il livello tecnologico

Esercizio: Descrivi tre tecnologie distintive del tuo mondo e come influenzano la società.

Esempio:

1. Bracciali emotivi: ogni cittadino è obbligato a indossarne uno per monitorare le emozioni.
2. Neural Reset: una terapia obbligatoria che cancella i ricordi legati a traumi o felicità intense.
3. Ologrammi pubblicitari personalizzati che mostrano solo messaggi approvati dal governo.

4. La società e la cultura

Esercizio: Definisci 5 aspetti sociali e culturali del tuo mondo.

Esempio:

1. Le relazioni amorose sono vietate, le nascite sono controllate dallo Stato.
2. L'arte è vista come una minaccia, quindi è concessa solo se priva di emozioni.
3. Le persone non ridono mai in pubblico: è considerato maleducato.
4. Ogni bambino ha un mentore statale, invece dei genitori biologici.
5. I funerali non esistono: chi muore viene "archiviato" e dimenticato.

5. Il sistema politico

Esercizio: Scrivi una breve descrizione (6-8 frasi) del sistema politico del tuo mondo.

Esempio:

Il mondo è governato dal Consiglio dell'Equilibrio, un organo di dieci persone che stabilisce le leggi per mantenere la società stabile.

Ogni decisione viene presa in base a dati statistici, non a opinioni personali.

Non esistono elezioni: i membri del consiglio vengono selezionati in base a test psicologici che dimostrano la loro incapacità di provare emozioni.

I cittadini non hanno diritto di parola nelle decisioni politiche, ma possono inviare rapporti anonimi per segnalare violazioni alle regole.

La ribellione è punita con la cancellazione della memoria o l'isolamento definitivo.

6. Il linguaggio e la comunicazione

Esercizio: Crea 3 espressioni o modi di dire tipici del tuo mondo e il loro significato.

Esempio:

1. "Resta bilanciato." → Un saluto comune, che significa "non lasciarti influenzare dalle emozioni."

2. "Ha superato il limite." → Si dice di chi ha mostrato emozioni e deve essere sottoposto a terapia.

3. "Neutro come l'acqua." → Si usa per descrivere una persona perfetta per la società, priva di eccessi emotivi.

7. Il cibo e lo stile di vita

Esercizio: Descrivi 3 elementi della cucina e delle abitudini alimentari del tuo mondo.

Esempio:

1. Cibo in pillole per eliminare il piacere del mangiare e rendere l'alimentazione efficiente.

2. Il sapore viene regolato chimicamente per evitare picchi di soddisfazione o disgusto.

3. I pasti sono consumati in silenzio nelle mense pubbliche, senza conversazioni.

8. Le leggi e le restrizioni

Esercizio: Elenca 3 leggi fondamentali che regolano il tuo mondo.

Esempio:

1. Ogni cittadino deve sottoporsi a test emotivi settimanali.

2. Espressioni artistiche che evocano sentimenti forti sono considerate crimini.

3. I bambini vengono separati dai genitori biologici dopo la nascita per crescere in centri di educazione neutrale.

9. Il conflitto principale

Esercizio: Descrivi il grande problema che sta per sconvolgere il tuo mondo.

Esempio:

Una resistenza segreta ha sviluppato un siero capace di restituire le emozioni perdute.

Chi lo assume vede il mondo con occhi nuovi, ma rischia di essere scoperto e "resettato".

Il Consiglio dell'Equilibrio cerca disperatamente di fermare la diffusione del siero, ma sempre più persone iniziano a porsi domande...

10. Il punto di vista del protagonista

Esercizio: Scrivi 6-8 righe su come il protagonista vede il mondo in cui vive.

Esempio:

Per tutta la vita, Lena ha accettato le regole.

Non ha mai messo in dubbio il bracciale che misura le sue emozioni, né la terapia settimanale per mantenere il suo equilibrio.

Ma una notte, ha sognato. Un sogno intenso, colorato, pieno di emozioni che non aveva mai provato.

Quando si è svegliata, ha avuto paura. Non ha detto nulla, ma ora ogni giorno si chiede: e se ci fosse qualcosa di più oltre questo mondo neutrale?

Film da vedere

In ordine alfabetico

Amore a prima svista 2001 - commedia che segue la piramide di Freytag dove il cambio di punto di vista è fondamentale

Ancora vivo 1996 : western urbano, dove la struttura e i personaggi sono tratteggiati col coltello.

Darby O Gill e il re dei folletti 1959- commedia fantastica

El Mariachi 1992- primo film di Rodriguez, esempio di narrazione strutturata e pensata, avendo a disposizione la pellicola per girare un solo ciak

Essi Vivono 1988 - horror con critica sociale molto evidente

Grosso Guaio a Chinatown 1986 - commedia fantastica in cui si vede bene la struttura di Save the Cat

I diari dei morti viventi 2007- prosecuo recente de la notte dei morti viventi, con critica sociale ancor più diretta ai media

La notte dei morti viventi 1968- semplice horror anni 60, ma che ha un sottotetto di critica sociale

Lo sport preferito dall'uomo 1964- commedia classica interessante per divisione in atti

One Cut of the dead / Zombie contro Zombie - interessante struttura in tre atti, dove lo stesso atto si replica ma cambia il punto di vista - commedia da vedere fino alla fine per capire ogni atto

Quando la moglie è in vacanza 1955 - commedia classica con delle caratterizzazioni sui personaggi molto particolari per l'epoca

Quella casa nel bosco 2011: personaggi stereotipati che diventano chiari durante la narrazione – esempio di rottura dei clichè classici

Shaun of the dead 2004- commedia nera sotto testi interessanti

Starship Troopers 1997: il viaggio dell'eroe in un film Sci-Fi che dietro una struttura classica offre una feroce critica al sistema militare e politico.

The day Breakers 2009 - L'ultimo vampiro - interessante suddivisione struttura - altro modo di presentare il classico Io sono leggenda di Matheson

The last Starfighter 1984 - film interessante di fantascienza che anche se ha storia diversa ha molti elementi narrativi comuni con et se visto come piramide di Freytag.o Save the cat

Top Secret 1984 – commedia demenziale che applica il classico tre atti, ripetuto

Undead 2003 - low budget interessante per il plot twist finale

Videodrome 1983 - horror con critica sociale feroce

i simpson :-D

Libri suggeriti sul raccontare storie

- **On Writing: Autobiografia di un mestiere** di Stephen King
- **Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie** di Robert McKee
- **Crafting Short Screenplays That Connect** di Claudia Hunter Johnson
- **Save the cat** la serie di **Blake Snyder**
 - **Save the cat! [edizione italiana]: Manuale di sceneggiatura**
 - **Save the Cat! Strikes Back: More Trouble for Screenwriter's to Get into... and Out of**
 - **Save the Cat! Goes to the Movies: The Screenwriters Guide to Every Story Ever Told**
- **Save the cat** la serie di altri autori **Jessica Brody, Jamie Nash**
 - **Save the Cat!® Writes for TV: The Last Book on Creating Binge-Worthy Content You'll Ever Need**
 - **Save the Cat! Writes a Novel: The Last Book On Novel Writing You'll Ever Need**
 - **Save the Cat! beat Sheet Workbook: How Writers Turn Ideas into Stories**
 - **Save the Cat! Writes a Young Adult Novel: The Ultimate Guide to Writing a YA Bestseller**

Contatti

Per fornire una miglior qualità di apprendimento, ho creato questi semplici appunti sul pacchetto, relativi al corso svolto, che non hanno lo scopo di sostituire il manuale o la documentazione ufficiale, ma semplicemente di fare da supporto mnemonico alle nozioni viste durante il corso, spunti di riflessione ed elementi con link, informazioni e utili rimandi a risorse Online e libri relativi al montaggio e la postproduzione video .

Come spesso mi piace dire, per me un corso non è un breve periodo di tempo passato insieme, è l'inizio di un cammino, una strada che incrocia tante persone, tanti professionisti che collaborando, scoprendo insieme tante informazioni e condividendole crescono tutti quanti.

E-mail docente.carlo@espero.it

Sito <https://www.espero.it/>

Instagram <https://www.instagram.com/esperotraining/>

Facebook <https://www.facebook.com/Esperosrl/>

Aggiornamenti <http://www.macchiavello.com/wp/un-corso-e-i-materiali-aggiornati/>

Carlo Macchiavello

Indice generale

Video Storytelling.....	1
Origini dello Storytelling.....	2
Definizione di Storytelling.....	2
Punto di partenza... il soggetto.....	3
Da dove iniziare.....	3
Le prime domande che dobbiamo farci sono:.....	3
Nello Storytelling si suddividono due macro categorie:.....	5
Short e Long Form.....	5
Strutture narrative e adattamenti.....	6
Long-Form Storytelling.....	6
Short-Form Storytelling.....	6
I dieci topos classici a cui le storie e tematiche fanno riferimento.....	7
I pilastri del racconto breve.....	9
Esercizi di storytelling breve per allenare la creatività in poco tempo:.....	10
Le strutture narrative.....	11
Struttura in Tre Atti (Aristotelica).....	11
La Struttura di Kishōtenketsu (Giapponese).....	11
La Piramide di Freytag 4/5 step.....	11
La Struttura del “Save the Cat” (Blake Snyder).....	12
Il viaggio dell'eroe (più adatto long form, anche se usato negli spot).....	13
Altre strutture narrative.....	16
Struttura Episodica (Cinema della Memoria).....	16
Romanzo Picaresco.....	16
Narrativa Modernista e Flusso di Coscienza.....	17
Esempi di Struttura Episodica.....	18
Cinema Fantastico con Struttura Episodica.....	19
Cinema Horror con Struttura Episodica.....	20
Esempi di film che seguono la struttura in tre atti.....	21
e la Piramide di Freytag.....	21
Esempi di film che seguono il modello de Il viaggio dell'eroe.....	28
Esempi di film celebri e il modello applicabile.....	30
I personaggi e la loro creazione.....	32
Differenza tra protagonista, antagonista e personaggi secondari.....	33
Strumenti per la creazione dei personaggi.....	35
Un elenco di suggerimenti per i personaggi.....	36
Ambientazioni credibili.....	38
Rilevanza del contesto nella narrazione lunga.....	41
Esercizi Generali.....	43
Esercizi su Identificare i Topos Classici nei Film:.....	43
Esercizi su distinguere i Modelli Narrativi:.....	43
Esercizi su Come Applicare Modelli Narrativi Differenti alla Stessa Storia:.....	43
Esercizi su Come Costruire Personaggi Credibili:.....	44
Esercizi su Come Costruire Mondi Credibili:.....	44
Esercizio di sviluppo del personaggio.....	45
Esercizi per definire un mondo con esempi.....	48
Film da vedere.....	51
Libri suggeriti sul raccontare storie.....	52
Contatti.....	53