

Forme e spazi della narrazione

Il racconto come viaggio e cambiamento



Spazi

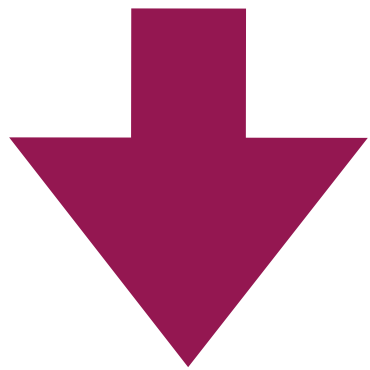
Archetipi

Schemi

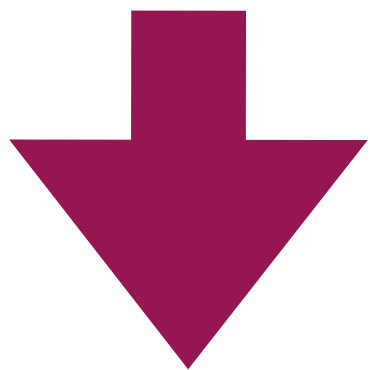
Miti

Schemi

Status iniziale



Rottura dello status



Ritorno allo status iniziale
o Status cambiato





	Funzione drammaturgica
Eroe	Consentire identificazione/proiezione
Mentore	Insegnare o preparare l'Eroe
Guardiano della soglia	Mettere alla prova l'Eroe, provarne la determinazione
Messaggero	Offrire la motivazione all'Eroe
Shapeshifter	Instillare dubbi all'Eroe (e creare suspense nella storia)
Ombra	Sfidare l'Eroe, costringendolo ad essere all'altezza della sfida
Trickster	Allentano la tensione

Non sono necessariamente personaggi, ma anche dimensioni interiori o forze esterne: sono **funzioni**

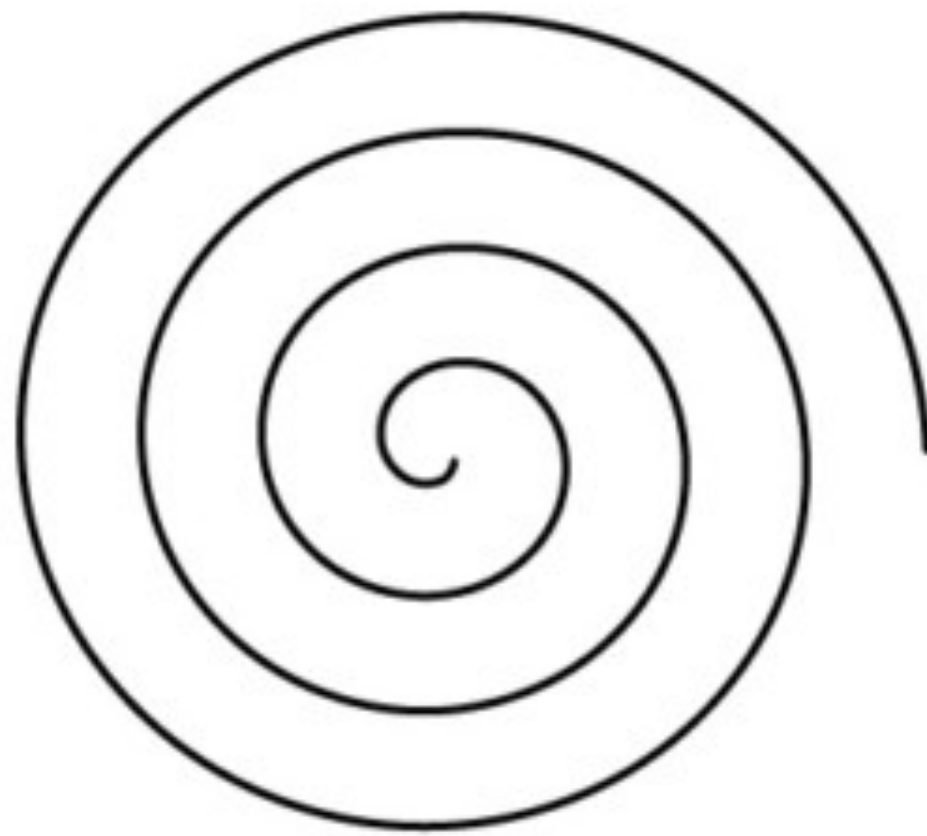


	Funzione drammaturgica
Eroe	Consentire identificazione/proiezione
Mentore	Insegnare o preparare l'Eroe
Guardiano della soglia	Mettere alla prova l'Eroe, provarne la determinazione
Messaggero	Offrire la motivazione all'Eroe
Shapeshifter	Instillare dubbi all'Eroe (e creare suspense nella storia)
Ombra	Sfidare l'Eroe, costringendolo ad essere all'altezza della sfida
Trickster	Allentano la tensione

Non sono necessariamente personaggi, ma anche dimensioni interiori o forze esterne: sono **funzioni**

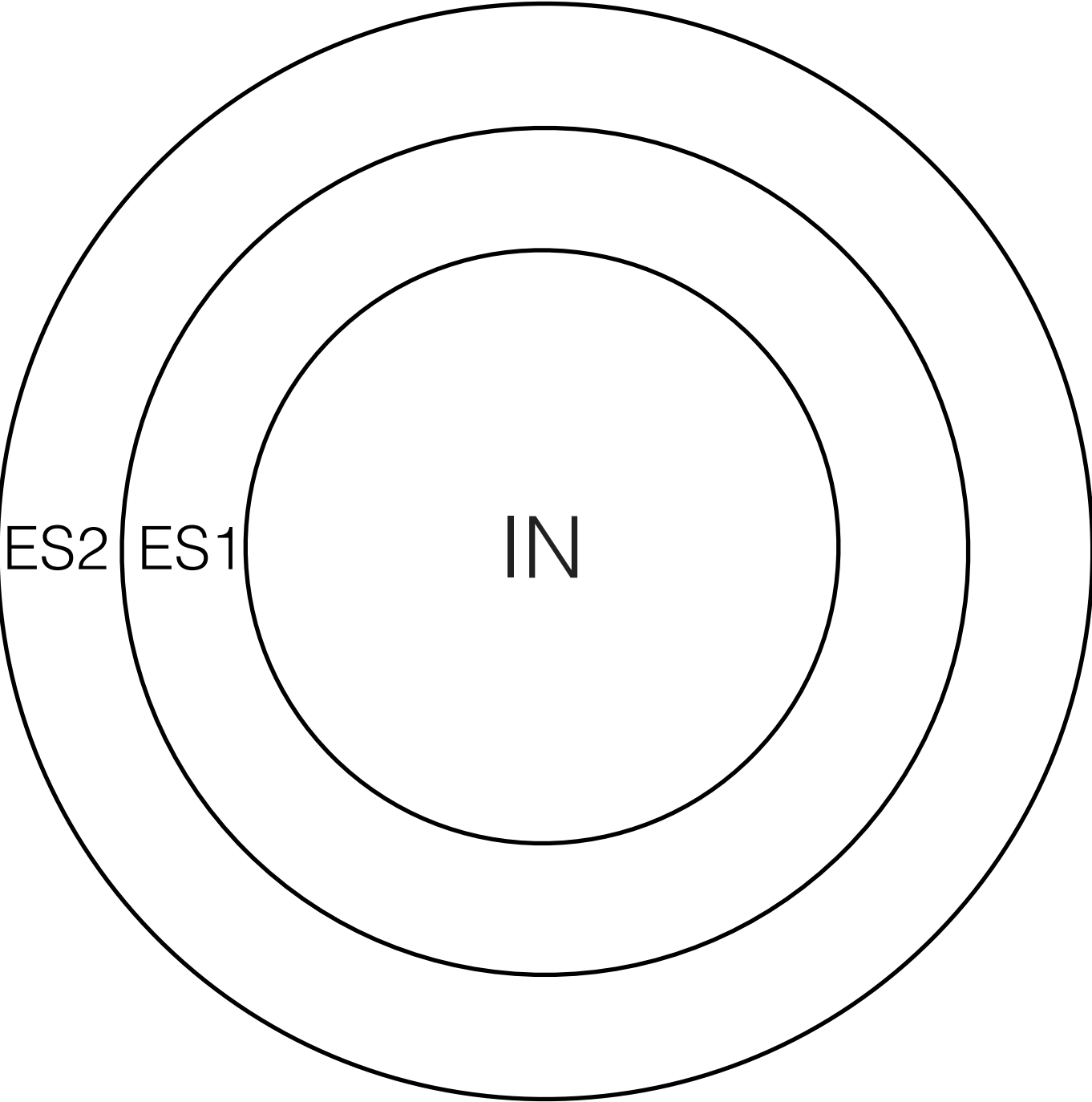
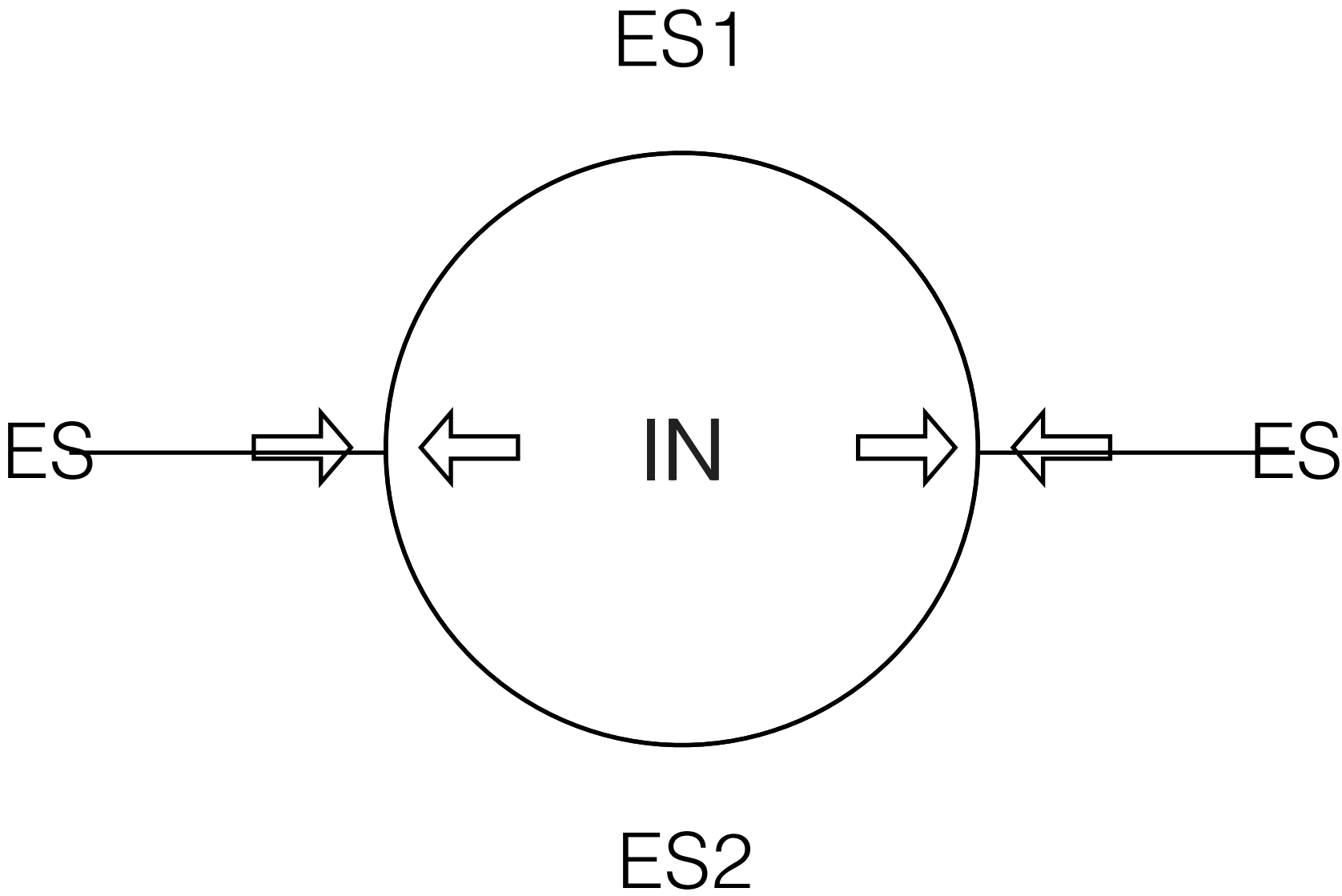


«Sebbene il Mondo straordinario abbia il suo fascino, pochi Eroi decidono di restare. La maggior parte prende la Via del Ritorno, tornando al **punto di partenza** o proseguendo il viaggio verso un **luogo totalmente nuovo** o una destinazione finale» (C. Vogler, // *viaggio dell'eroe*, p. 145)



Spazi

IN	ES
città	periferia
terra	mare
isola	mare
mondo	aldilà
mondo ordinario	mondo straordinario
mondo straordinario	mondo ordinario
<i>vita</i>	<i>morte</i>
realtà	sogno/fantasia
finzione	realtà
dentro	fuori
bene	male
salute	malattia
infanzia/adolescenza	età adulta



Archetipi

Bacini di senso non atemporali o innati, ma continuamente riutilizzati, rifunzionalizzati e rivestiti di significati nuovi che permettono loro di riadattarsi alle epoche storiche, al cambiamento delle esigenze di senso delle varie società e culture, e produrre così nuove forme narrative.

M. Cometa, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*: «Gli universali **non** vanno ricercati in una **semantica** comune a tutti i popoli e a tutte le cronologie, quanto semmai nelle **grammatiche** di base della psiche umana che [...] possiamo riconoscere come routine psichiche che l'*Homo Sapiens* ha sviluppato nel corso della sua inesausta lotta per l'adattamento e la sopravvivenza»

Miti

Figure

I **miti** sono tutte quelle forme simboliche essenzialmente narrative attraverso le quali gli archetipi si manifestano nella Storia. Sono narrazioni dell'archetipo che divengono metafore stabili e tipiche.

Le **figure** sono elementi simbolici concreti (luoghi, personaggi, oggetti) che, ricorrendo più volte all'interno delle varie narrazioni (orali, scritte, visuali), presiedono alla formazione dei miti. Tra miti e figure non c'è un rapporto logico-causale. Attraverso la comparsa e il successo di determinate figure simboliche gli archetipi possono rifunzionalizzarsi in miti storici.



*Riusi e
Rifunzionalizzazioni
degli archetipi nella
Storia*

Figure

Miti

Immaginario

Epico, Fiabesco /
Comunitario

Romanzesco /
Metropolitano di massa

Visuale /
Metropolitano di massa

Connettivo /
Glocal

Emersione mediale

Oralità
Scrittura

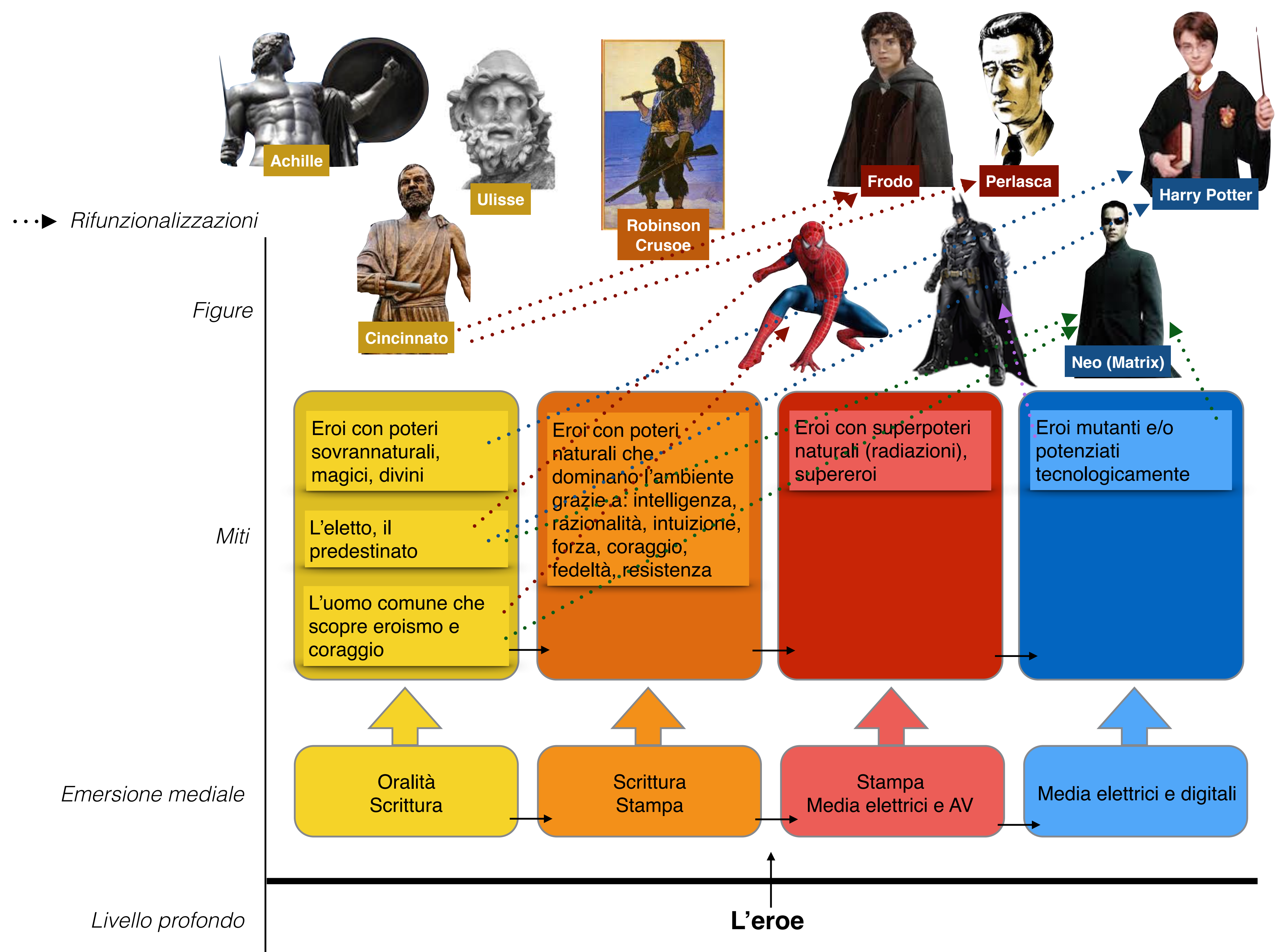
Scrittura
Stampa

Stampa
Media elettrici e AV

Media elettrici e AV
Media digitali

Livello profondo

Archetipi



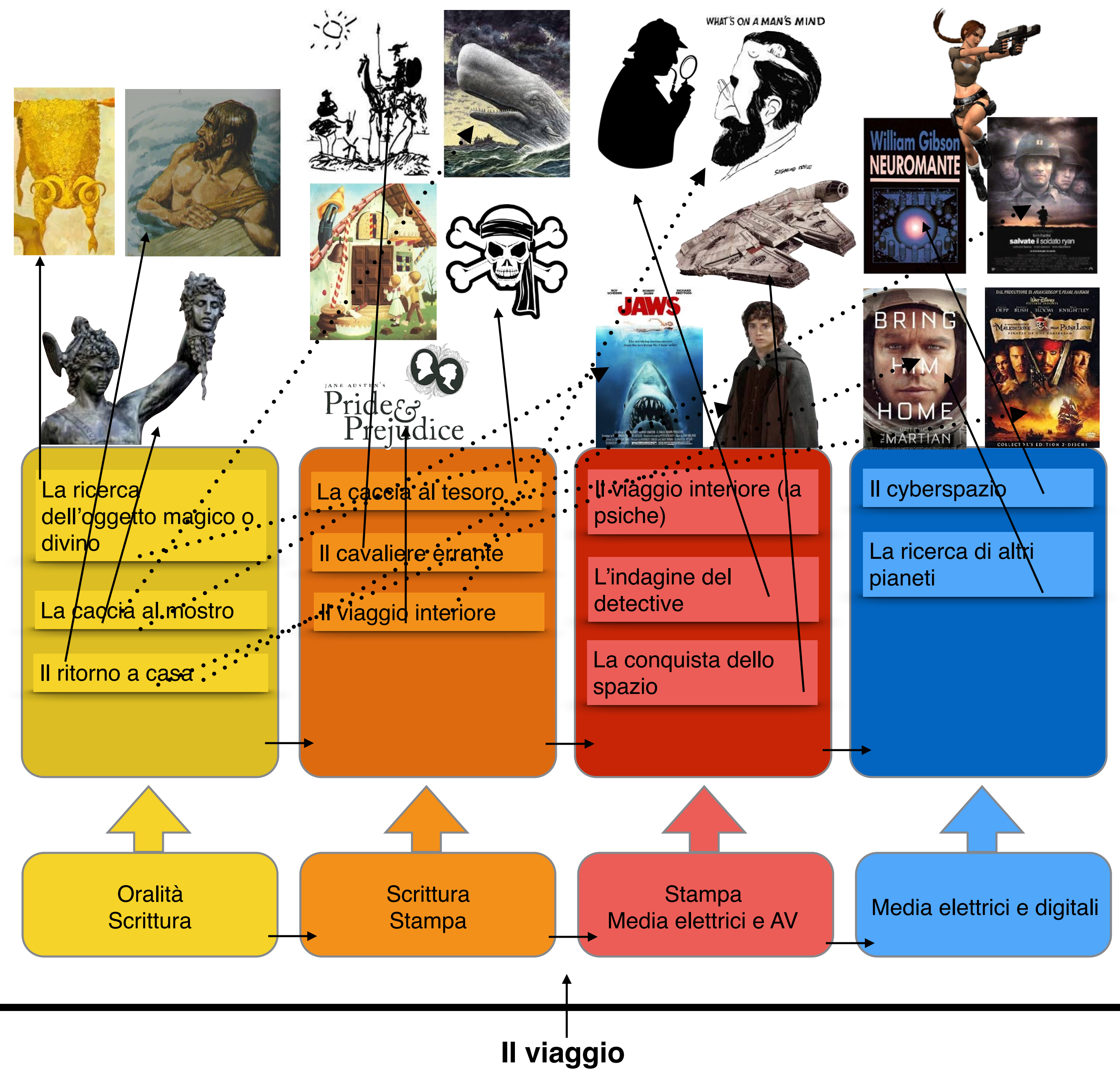
...► Rifunzionalizzazioni

Figure

Miti

Emersione mediale

Livello profondo



Che ci facciamo?

Formazione

Comunicazione

Fundraising

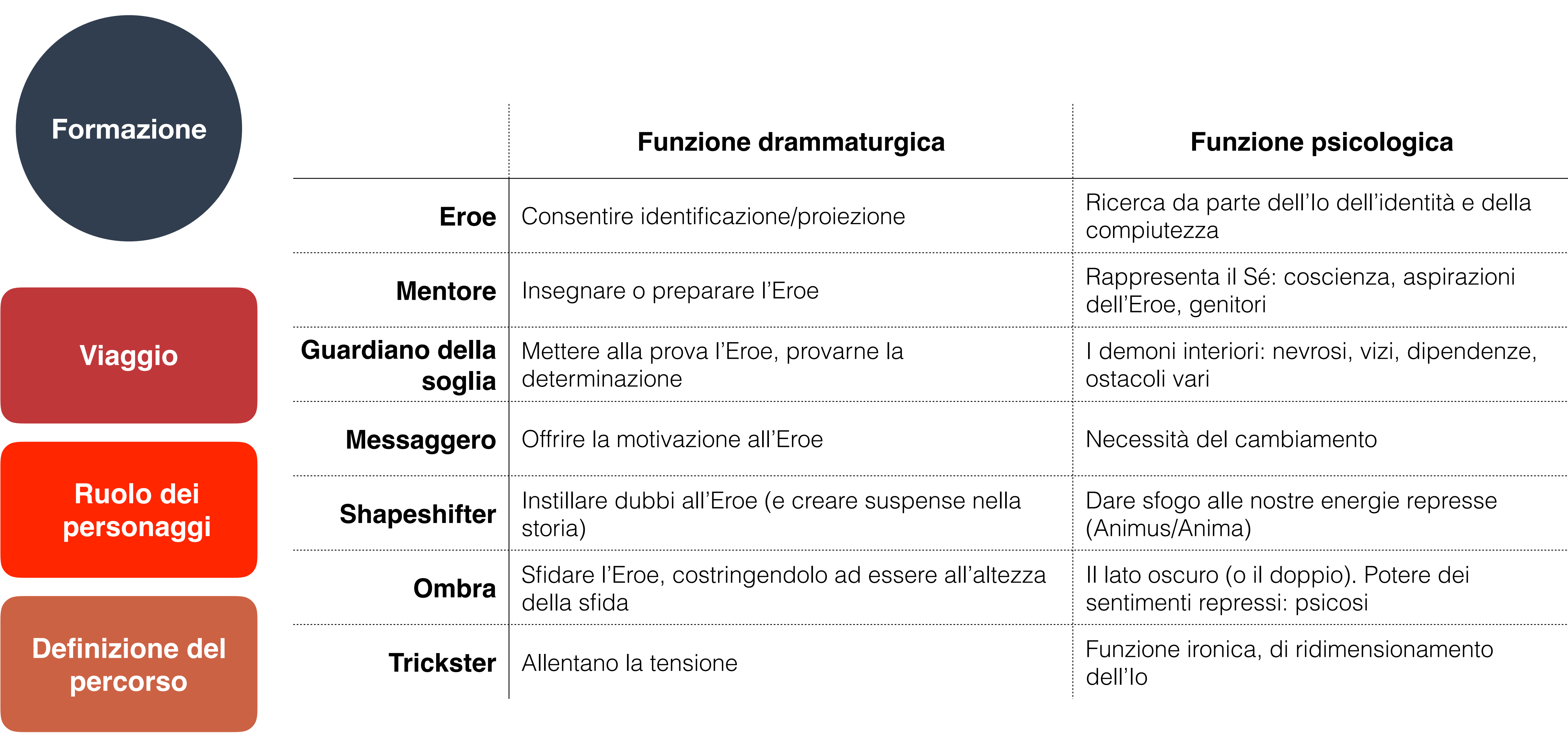




**Intercettare
l'immaginario**



	Funzione drammaturgica
Eroe	Consentire identificazione/proiezione
Mentore	Insegnare o preparare l'Eroe
Guardiano della soglia	Mettere alla prova l'Eroe, provarne la determinazione
Messaggero	Offrire la motivazione all'Eroe
Shapeshifter	Instillare dubbi all'Eroe (e creare suspense nella storia)
Ombra	Sfidare l'Eroe, costringendolo ad essere all'altezza della sfida
Trickster	Allentano la tensione



Dimensioni mediali

Monomediale	Multimediale
Crossmediale	Transmediale

Comunicazione

Fundraising

**Scelta
Archetipo/i**

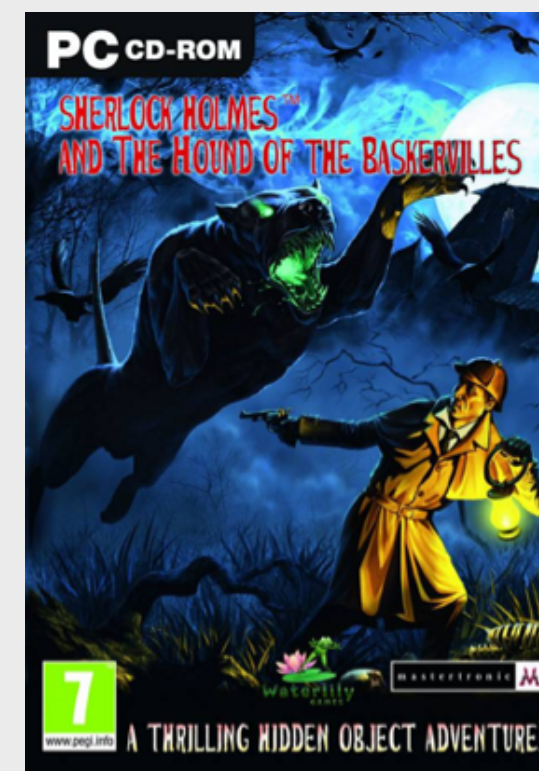
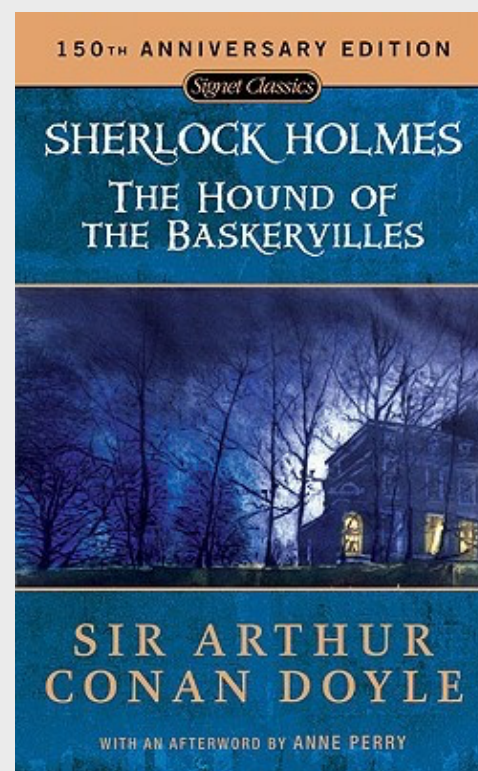
**Mappa
dei Miti**

Spazi e movimenti

Dimensioni mediali

Comunicazione

Fundraising



Scelta
dell'Archetipo

Mappa
dei Miti

Spazi e movimenti

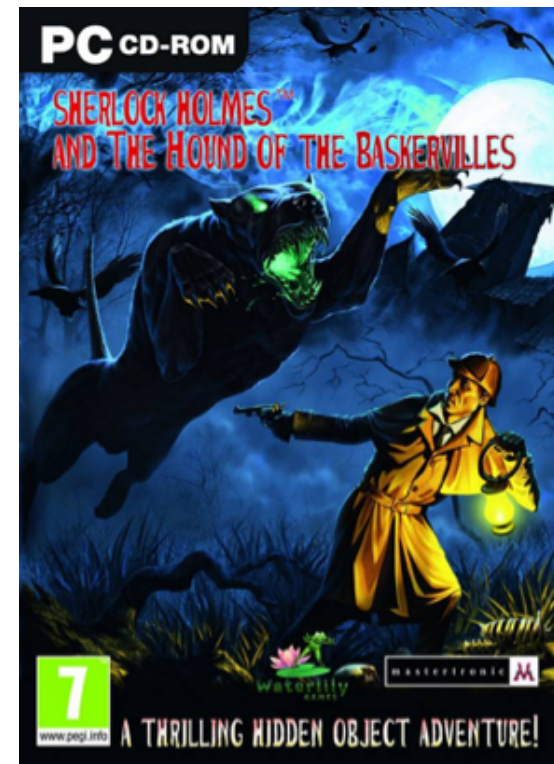
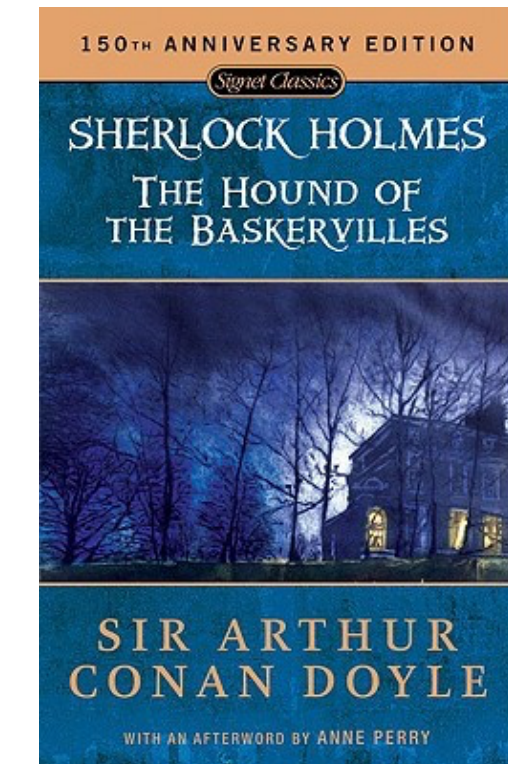
Dimensioni mediali

Monomediale: Il racconto si svolge in un unico ambiente mediale che coincide con la piattaforma narrativa: un film, un romanzo

Multimediale: Il racconto si può rappresentare attraverso diversi media ma in un'unica piattaforma narrativa un unico supporto informativo: un CD-Rom, un singolo filmato, una pagina web

Crossmediale: Il racconto si ripropone, più o meno identico, su più media e supporti indipendenti l'uno dall'altro. Sono possibili solo lievi modifiche della trama e dei personaggi nella traduzione da un ambiente a un altro

Transmediale: Il racconto si svolge su media e supporti diversi ma connessi tra loro, espandendo, moltiplicando e modificando personaggi e storyline nel passaggio da un medium all'altro, mantenendo fisso un (seppur debole) nucleo narrativo o asset transmediale con funzione di connettere le varie piattaforme editoriali e di mantenere la coerenza del racconto



Transmedialità

Più piattaforme
Più esperienze individuali

Franchise

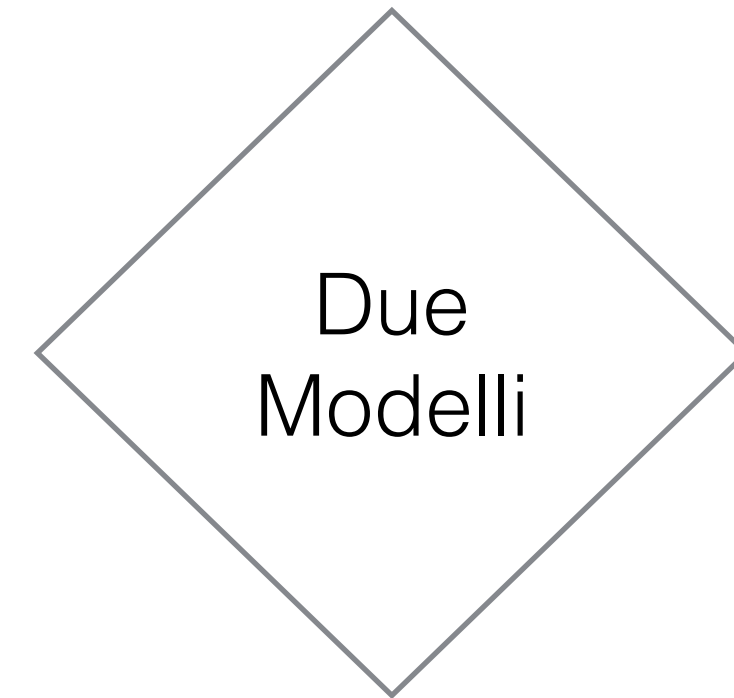
Espansione dell'universo



Più piattaforme
Singola esperienza

Portmanteau

Integrazione dell'universo



- Blog
- Wiki
- Webisodes
- Account Twitter dei personaggi
- Videogames
- Giocattoli
- ARG

Transmediale: Il racconto si svolge su media e supporti diversi ma connessi tra loro, espandendo, moltiplicando e modificando personaggi e storyline nel passaggio da un medium all'altro, mantenendo fisso un (seppur debole) nucleo narrativo o asset transmediale con funzione di connettere le varie piattaforme editoriali e di mantenere la coerenza del racconto



Transmedialità

La transmedialità consente di

- creare **nuove geografie del racconto** e **universi immaginativi (storyworlds)** più complessi di quello originario
- facendo attenzione a:
 - creare contenuti che rispettino e valorizzino le peculiarità dei diversi media
 - rendere accessibili i contenuti su diverse piattaforme tecnologiche evitando interferenze nella gestione del racconto
 - far sì che ogni medium racconti una storia diversa, approfondendo un tema dell'universo narrativo creato

Amplificazione dell'immaginario narrativo legato alla storia da raccontare

1. quale storia raccontare e qual è il medium principale
2. quale frammento (spazio narrativo) dello storyworld approfondisce di più la storia

Coinvolgimento attivo del pubblico, che va oltre il semplice consumo

1. che tipo di interazione con il pubblico durante il consumo della storia
2. quanto il pubblico può condizionare la storia nelle diverse piattaforme