

## La narrazione cinematografica

*Film narration*Luciano Mariani [info@cinemafocus.eu](mailto:info@cinemafocus.eu)[Vai alla versione online](#) *[Go to online version](#)*Questo *Dossier* si compone di diverse parti:

- [1. Storytelling e spettatore](#)
- [2. Storia e trama](#)
- [3. La dimensione temporale](#)
- [4. L'ordine cronologico](#)
- [5. La durata e la frequenza degli eventi](#)
- [6. I meccanismi di causa ed effetto](#)
- [7. Lo sviluppo della storia](#)
- [8. I personaggi](#)
- [9. Il punto di vista: chi sa che cosa, e quando?](#)

*This Dossier is made up of several parts:*

- [1. Storytelling and audience](#)
- [2. Story and plot](#)
- [3. The time dimension](#)
- [4. Chronological order](#)
- [5. Duration and frequency of events](#)
- [6. Causes and effects](#)
- [7. Story development](#)
- [8. Characters](#)
- [9. Point of view: who knows what, and when?](#)

*1. Storytelling e spettatore*

Vedere un film è una delle molteplici possibilità che possediamo di *fruire di storie*. Dal racconto di un amico delle sue vacanze estive alla cronaca di un avvenimento sportivo, dalla semplice barzelletta al più complesso romanzo storico, siamo immersi continuamente in un mondo di storie, che raccontiamo e che ci vengono raccontate. *Lo storytelling* è ormai diventato, oltre che una tecnica didattica e un metodo di analisi della realtà, una condizione esistenziale, arricchita e trasformata ormai in esperienza multimediale continua e quasi ossessiva.

I film raccontano sempre storie - o almeno, lo spettatore si aspetta di vedere e sentire una storia, e si avvicina alla fruizione di un film con un'"attrezzatura mentale" che gli consente (e forse lo obbliga) a (ri)costruire nella sua mente

*1. Storytelling and audience*

*Watching a movie is one of the several possibilities we have of enjoying stories. From a friend's account of her summer holidays to a sports commentary, from the simplest joke to the most complex historical novel, we are constantly and fully immersed in a world of stories - stories we tell, stories we are told. Storytelling has now become, in addition to a teaching technique and a way to explore reality, an existential condition, now turned into a rich, constant and nearly obsessive multimedia experience.*

*Films always tell stories - or, at least, spectators expect to see and hear a story, and approach film consumption with a set of "mental tools" which allows (and perhaps forces) them to (re)build what they see and*

ciò che vede e sente (si veda il Dossier [Aspettative, atteggiamenti e strategie](#)). Anche il film più "sperimentale", anche il film che dichiaratamente si rifiuta di raccontare una storia, è comunque soggetto almeno al tentativo, da parte dello spettatore, di dare un senso, di tessere un filo, di produrre una trama anche là dove tutto questo è, volutamente o meno, negato. La fatica o l'impossibilità di costruir(si) una storia provoca il disorientamento, la confusione e persino l'irritazione di fronte a film che, magari apertamente e "sfrontatamente", non ci forniscono gli indizi e non ci permettono di "ancorare" ciò che vediamo e sentiamo al bagaglio personale delle nostre conoscenze ed esperienze.

Poiché l'essere umano è, per sua natura, portato a chiedersi il *motivo* di ciò che accade, e a maggior ragione di ciò che le/gli accade personalmente, la ricerca di senso in tutte le narrazioni (e quella cinematografica non fa eccezione, anzi ne rappresenta una modalità cruciale nell'odierno panorama multimediale) è volta a individuare una catena di eventi, che implicino qualche sorta di relazione causa/effetto, che abbiano luogo in un tempo e in uno spazio, e che coinvolgano (ma non necessariamente) dei personaggi.

## 2. Storia e trama

Come spettatori, diamo per scontato che ciò che vedremo in un film non sarà esattamente la fruizione di un "pezzo" di esperienza così come la viviamo nella vita reale quotidiana. Sappiamo che il film ci presenterà una serie di eventi *in modo esplicito*, facendoceli vivere attraverso i nostri canali percettivi visivi e uditivi; ma sappiamo anche che molte cose non ci verranno presentate, e che dovremo riempire i "buchi" con la nostra capacità di dedurre e inferire il "non mostrato" con il "mostrato" (è la "strategia di Sherlock Holmes" di cui si parla nel *Dossier* prima citato). La somma totale degli elementi *espliciti*, che compaiono sullo schermo, e degli elementi *impliciti*, cioè di quelli che presumiamo esistano nel mondo rappresentato anche se non ci vengono mostrati, costituisce quella che chiameremo *storia*, o, in termini più specialistici, la *diegesi* del film. Questo è ciò che il narratore

*hear in their minds (see the Dossier [Expectations, attitudes and strategies](#)). Even the most "experimental" film, even a film which openly sets out not to tell a story, is still subject to the spectator's effort to give meaning, to weave a thread, to produce a plot, even where all this is, more or less willingly, denied. The hard effort implied in (or the impossibility of) building a story causes our bewilderment, confusion and even annoyance when we watch a film which, maybe even openly, does not provide us with the clues and does not allow us to "hook" what we see and hear to our personal store of knowledge and experiences.*

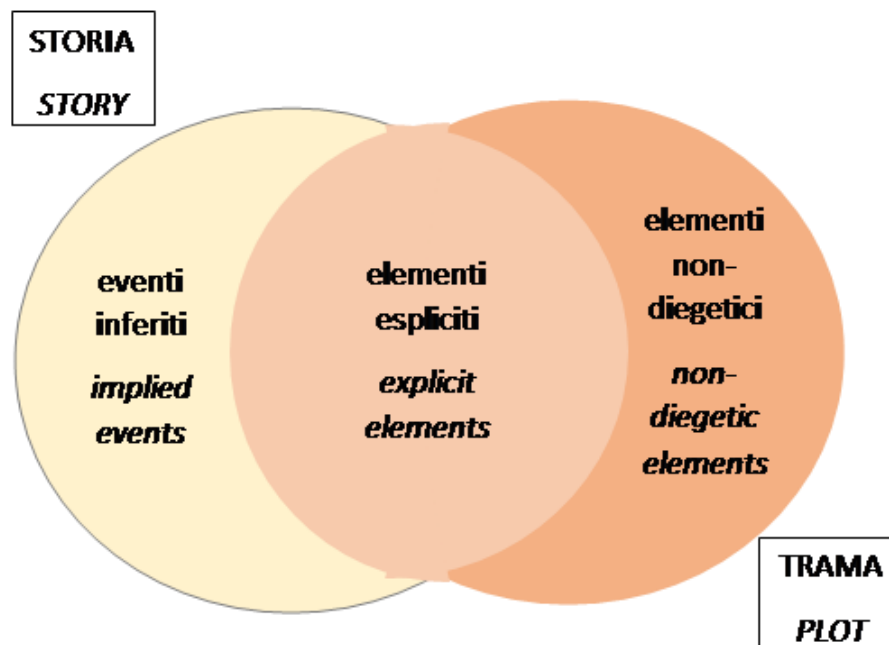
*Since human beings are, by their very nature, prone to ask themselves why something happens (and even more so with respect to what happens to them personally), searching for meaning in all kinds of narration (and film narration makes no exception, indeed represents a crucial experience in today's multimedia world) implies identifying a chain of events, which involve some sort of cause/effect relationship, which happen in a certain place at a certain time, and which call (even if not necessarily) for the presence of characters.*

## 2. Story and plot

*As spectators, we take for granted that what we see in a film isn't the exact equivalent of an event as we experience it in real daily life. We know that the film will show a series of events in an explicit way, asking us to experience them through our sensory (visual and auditory) channels; but we also know that something will not be shown, and that we will have to "fill in" the gaps through our ability to deduce and infer what is not shown from what is actually shown (this is what we called "the Sherlock Holmes strategy" in the above mentioned Dossier). The sum total of the explicit elements, which appear on the screen, and of the implicit elements, i.e. those which we assume to exist in the film's world even though they are not shown, represents what we call the story, or, using a more specialised term, the film's diegesis: this is*

conosce, ma che non coincide con ciò che lo spettatore sperimenta, per due fondamentali motivi. In primo luogo, nel film, oltre agli elementi diegetici, compaiono elementi *non-diegetici*, che non appartengono al mondo rappresentato: in primo luogo la colonna sonora, che non è diegetica proprio perché i personaggi non la possono sentire (si veda la Scheda [Suono](#)), ma anche le voci, i rumori ed anche immagini che non hanno la loro origine negli eventi narrati. In secondo luogo, ciò che vediamo e sentiamo come spettatori non è la storia, ma il modo in cui questa è stata (ri)organizzata dal narratore, ossia il racconto, o ciò che chiameremo la *trama* o l'intreccio (*plot*). Lo spettatore (ri)crea così nella sua mente la storia, deducendo ciò che non è esplicitamente mostrato e rielaborandone il senso e tenendo ben separati quelli che riconosce come elementi non-diegetici: cf. la Figura 1, ispirata a Barsam e Monahan (Barsam R. e Monahan D. 2011, *Looking at movies*, Norton).

*what the narrator knows, although it may not be what we experience, for two crucial reasons. Firstly, a film consists of both diegetic and non-diegetic elements: the latter do not belong to the film's world - first and foremost the film's musical score, which is not diegetic for the very fact that characters cannot hear it (see the Outline [Sound](#)), but also the voices, noises and even images which do not originate from the story events. Secondly, what we see and hear as spectators is not the story, but the way in which this has been (re)organised by the narrator, i.e. what we call the plot. Spectators (re)create in their minds the story, by deducing what is not explicitly shown and re-processing its meaning - and by keeping separate what they recognize as non-diegetic elements: see Figure 1, inspired by Barsam and Monahan (Barsam R. & Monahan D. 2011, *Looking at movies*, Norton).*



(1) Storia vs trama/Story vs plot

### 3. La dimensione temporale

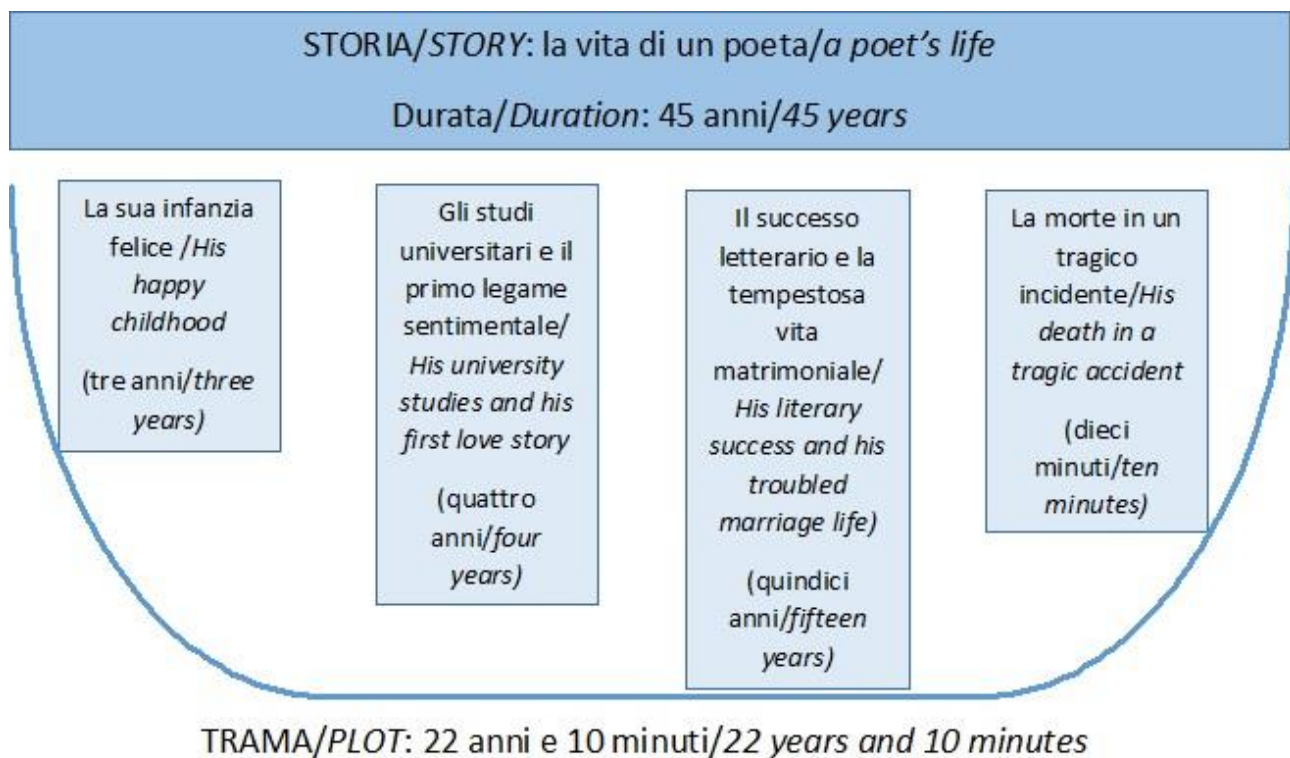
Siamo ben consapevoli che la durata di un film non coincide (salvo eccezioni) con la durata

### 3. The time dimension

*We are well aware that a film's duration does not coincide (with due exceptions) with the*

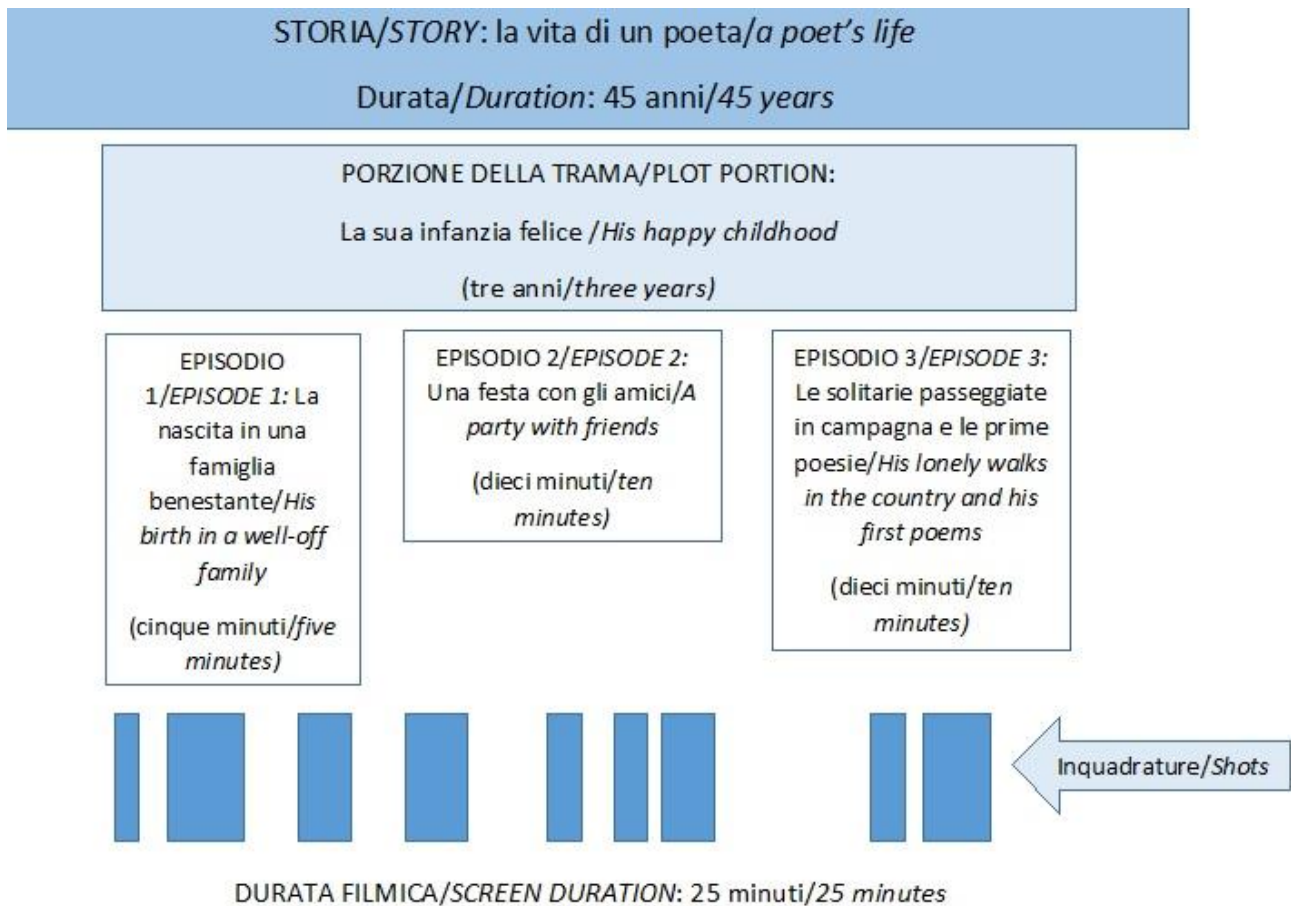
della storia, e che anche la trama ci mostra "spezzoni" selezionati dell'intera storia. Un film biografico, ad esempio, comprende la *storia* di tutta una vita, ma la *trama* seleziona momenti particolari di questa vita. Il film, poi, a sua volta condensa questi momenti comprimendone la durata effettiva. Il film *Gandhi* (di Richard Attenborough, GB 1982), ad esempio, racconta la *storia* della vita del Mahatma, ma la *trama* seleziona episodi significativi di questa vita, come la sua espulsione da un vagone di prima classe in quanto giovane indiano in Sud Africa, i momenti cruciali della proclamazione dell'indipendenza dell'India, fino all'episodio del suo assassinio. Ma il film condensa a sua volta questi episodi comprimendone la durata: di ogni episodio ci vengono mostrati solo momenti significativi, in modo tale che nel complesso la durata del film è di 187 minuti. Le Figure 2 e 3, ispirate ancora da Barsam e Monahan, mostrano in forma grafica queste relazioni temporali.

*duration of the story, and that even the plot shows us selected "pieces" of the whole story. A biopic (a biographical film), for instance, tells the story of a whole life, but the plot selects particular moments in this life. The film then concentrates on these moments by compressing their actual duration. The film *Gandhi* (by Richard Attenborough, GB 1982), for example, tells the story of the Mahatma's life, but its plot selects meaningful moments in his life, such as being turned out from a first class coach as a young Indian in South Africa, the crucial times of the declaration of India's independence, until his assassination. But the film then condenses these events by compressing their duration: we are shown only meaningful moments of each event, so that on the whole the film's duration is 187 minutes. Figures 2 and 3, inspired by Barsam and Monahan, show graphically these temporal relationships.*



(2) La durata della *storia* e la durata della *trama*/Story duration and plot duration





Anche se l'arco temporale coperto dalla *trama* è di tre anni, l'infanzia è "condensata" in tre episodi di diversa durata, che complessivamente durano 25 minuti. Ogni episodio comprende un numero diverso di inquadrature di durata variabile

5

*Even if the time sequence covered by the plot is three years, the poet's childhood is "condensed" into three episodes of different duration, which on the whole last 25 minutes. Each episode consists of a different number of shots of variable duration*

### (3) La durata della *trama* e la durata *filmica*/Plot duration and screen duration

#### 4. L'ordine cronologico

Mentre il tempo della *storia* rispetta l'ordine cronologico in cui si susseguono gli eventi narrati, ciò non necessariamente accade per il tempo della *trama*, che, anzi, spesso se ne discosta in modo significativo, contribuendo in modo importante al ritmo totale di un film. Ad esempio, la *storia* tipica di un film "giallo" o "thriller" comprende la concezione di un delitto, la sua organizzazione, la sua realizzazione, la scoperta del cadavere, le indagini della polizia, la scoperta del colpevole e di come questi abbia concepito, pianificato e realizzato l'intero

#### 4. Chronological order

*While story time follows the chronological order of the events, this does not necessarily happen for plot time, which is often quite different, thus defining the film's total rhythm. For example, the typical story of a thriller or "detective" film includes the planning of a crime, its organization, its realization, the discovery of the victim, the police investigation, the discovery of the guilty party and of how s/he has devised, planned and realised the whole operation. However, the film plot may not necessarily follow this*

crimine. Ma non è detto che la *trama* del film segua per forza di cose questa sequenza: sono possibili moltissime varianti, che hanno tutte come conseguenza di modificare l'ordine cronologico "naturale".

I film di Hitchcock sono esemplari, tra l'altro, proprio per la varietà dei modi di strutturare i tempi dell'intreccio. In *Il delitto perfetto* (USA 1954), la trama segue più o meno il modello "lineare" che abbiamo appena descritto: il marito concepisce e pianifica l'assassinio della moglie, e un delitto viene commesso - anche se la vittima è il sicario - cui segue la concezione di un piano alternativo da parte del marito. Nel contempo, la polizia inizia e conduce le indagini, che porteranno prima all'incriminazione della moglie e poi alla scoperta del vero responsabile di tutto. L'ordine degli eventi è dunque strettamente cronologico. Al contrario, in *Paura in palcoscenico* (USA 1950), un *flashback* poco dopo l'inizio del film ci racconta l'antefatto e ci indica subito l'assassino, salvo poi, nel corso delle indagini e di alterne vicende, scoprire che il *flashback* era falso (un raro caso di manipolazione scoperta del pubblico da parte di Hitchcock!).

Altri film, come *La fiamma del peccato* (USA 1944) e *Viale del tramonto* (USA 1950), entrambi di Billy Wilder, e *Eva contro Eva* (di Joseph L. Mankiewicz, USA 1950), consistono quasi esclusivamente di un lungo *flashback*, con una breve introduzione e una breve conclusione situate nel "presente" (nel secondo film, il *flashback* viene addirittura introdotto dal protagonista morto, il cui corpo galleggia in una piscina - scena visibile [qui](#)). Un caso ancora più particolare è rappresentato da *Tradimenti* (di David Jones, GB 1983), che narra la storia di una coppia di amanti, cominciando da un loro incontro dopo la fine della loro relazione, e risalendo man mano all'indietro nel tempo, alla crisi del loro rapporto, ai momenti felici trascorsi assieme, fino ad arrivare, nell'ultima sequenza, all'occasione che li aveva fatti conoscere per la prima volta.

In definitiva, l'ordine cronologico può essere sottoposto a diversi processi di alternanza tra passato (*flashback*) e presente, o, più raramente,

*sequence: many variations are possible and each of them implies a change in the "natural" chronological order.*

*Hitchcock's films are prominent, among other things, for the variety of the ways in which plot time is structured. In Dial M for Murder (USA 1954), the plot more or less follows the "linear" path which we have just described: the husband plans his wife's murder, and a crime is committed - although the victim is the hired assassin - which is followed by the husband devising an alternative plan. In the meantime, police investigate and this soon leads to the wife being charged of the murder and eventually to the discovery of the real criminal. The order of the events is thus strictly chronological. On the other hand, in Stage fright (USA 1950), a flashback at the beginning of the film tells us about a crime and shows us the identity of the murderer - but then, following police investigations and other secondary events, we discover that the flashback was actually false (a rare case of Hitchcock's overt manipulation of the audience's expectations!).*

*Other films, like Double indemnity (USA 1944) and Sunset Boulevard (USA 1950), both by Billy Wilder, and All about Eve (by Joseph L. Mankiewicz, USA 1950), consist almost exclusively of a long flashback, with a short introduction and a short conclusion situated in the "present" of the story (in the second film, the flashback is even narrated by the dead protagonist, whose corpse we see floating in a swimming-pool - you can watch this scene [here](#)). An even more peculiar case is Betrayal (by David Jones, GB 1983), which tells the story of two lovers, starting from their meeting after the end of their relationship, and gradually tracing back to the crisis of their relationship and the happy times spent together, and ending, in the final sequence, with a party which marked their first meeting.*

*Thus chronological order can be subject to different variations, alternating between the past (flashback) and the present, or, although less frequently, between the present and the*

tra presente e futuro (*flashforward*), processi che sono stati anche definiti con il termine di *anacronia* (da non confondere con il termine *acronia*, che indica invece una mancanza di ordine o una confusione dei tempi).

### 5. La durata e la frequenza degli eventi

Così come è possibile variare l'ordine cronologico degli eventi, è altrettanto possibile agire sulla loro *durata* e sulla loro *frequenza*: la durata di un episodio della *storia* può essere espansa oppure compressa nella durata della rispettiva *trama*, e lo stesso episodio può essere riproposto più di una volta nella *trama*. In altre parole, si possono concepire alternative alla linearità dell'equazione "durata della storia = durata del racconto" (narrazione dunque *in tempo reale*, come accade in un normale dialogo) e alla regola di mostrare un evento una sola volta, optando invece per la sua reiterazione.

Sono così possibili *pause*, formate da momenti che servono come descrizione, commento o digressione rispetto alla narrazione vera e propria: l'immagine può risultare "vuota", nel senso che mancano elementi diegetici, ossia che si possono ricondurre al mondo rappresentato - fino al *fermo immagine* o *fermo fotogramma*, in cui l'inquadratura viene "congelata" (*frozen frame*), spesso con il protagonista che "guarda in macchina", cioè verso il pubblico. Forse il più famoso di questi fermo immagine si trova alla fine di *I quattrocento colpi* (di François Truffaut, F 1959, scena visibile [qui](#)), in cui il protagonista è un ragazzino che, dopo molte vicende, scappa dal riformatorio e corre verso il mare, che non ha mai visto. Appena messi i piedi nell'acqua, volge lo sguardo verso di noi: uno sguardo fisso, che non solo lascia il finale aperto, ma ci sembra comunicare l'indefinitezza della sua situazione e l'incertezza di come proseguirà la sua vita.

Altri finali sono rimasti famosi per l'inquadratura che fissa, "raggela" l'azione. Al termine di *Butch Cassidy* (di George Roy Hill, USA 1969), l'ultima inquadratura ci mostra i due protagonisti (i banditi Butch Cassidy e Sundance Kid) che, assediati all'interno di una casa da un plotone di soldati, si lanciano fuori, pistole alla mano, andando incontro a morte certa - che però noi

*future* (flashforward): *this treatment of time has been called anachrony (not to be confused with achrony, which refers to the lack of chronological order or a confusion of time sequences).*

### 5. Duration and frequency of events

*Just as it is possible to change the chronological order of events, it is possible to vary their duration and frequency: the duration of a single episode of the story can be expanded or compressed in the duration of the corresponding plot, and the same episode can be shown more than once in the plot. In other words, there can be alternatives to the linear equation "story duration = plot duration" (which means real time narration, as in a normal dialogue) and to the rule of showing an event just once - choosing to show it several times.*

*Thus there can be pauses, or moments which serve as description, comment or digression with respect to the real narration: the image can look "empty", i.e. lacking in diegetic elements, or elements which clearly belong to the world of the film - the extreme example being the so-called frozen frame, when the character often looks towards the camera, i.e. towards the audience. The most famous frozen frame is perhaps the one shown at the end of *The 400 Blows* (by François Truffaut, F 1959, which you can watch [here](#)), in which the protagonist is a teenager who eventually escapes from a community home and runs towards the sea, which he has never seen. As soon as he steps into the sea, he turns his eyes towards us: a fixed glance, which leaves the ending open to interpretation, as well as communicating the indefinite nature of the situation and the uncertainty which awaits him in the future.*

*Other film endings have become famous for the final frame, which "freezes" the action. At the end of *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (by George Roy Hill, USA 1969), the last shot shows the two outlaws who, besieged by a company of soldiers, launch themselves out of the house, holding their guns, running*



non vediamo sullo schermo (la scena è visibile [qui](#)). Allo stesso modo, in *Thelma & Louise* (di Ridley Scott, USA 1991), l'ultima inquadratura "congela" l'auto lanciata a tutta velocità nel vuoto di un canyon, risparmiandoci la visione della fine tragica delle due donne (scena visibile [qui](#)).

Al contrario, un evento, ad esempio il procedere della banda di Alex in *Arancia meccanica* (di Stanley Kubrick, GB 1971), può essere spesso filmato a velocità rallentata (*slow motion* o *ralenti*): la durata effettiva viene espansa, aumentando così la drammaticità dell'azione e il senso di violenza imminente (scena visibile [qui](#)). A questa *relazione di espansione* si contrappone la *relazione di contrazione* del tempo della storia, quando, come in un sommario, si fa procedere con un ritmo più spedito l'intreccio, eliminando i "tempi morti" o comunque insignificanti, o si velocizza il passare del tempo, come con gli ormai classici espedienti dello sfogliare velocemente i fogli di un calendario, o del mostrare in rapida successione diversi giornali (si vedano gli esempi forniti nella Scheda [Altri aspetti della ripresa](#)).

Si realizzano così *ellissi temporali* di varia durata e di funzioni differenti: il non mostrare un evento nella sua interezza, o l'interrompere un'azione nel corso del suo svolgimento, può rispondere a scopi ben precisi: ad esempio, per creare dubbi o suspense nello spettatore o per censurare un'immagine. Un esempio magistrale della contrazione dei tempi si ha alla fine di *Intrigo internazionale* (di Alfred Hitchcock, USA 1959, scena visibile [qui](#)), in cui Eva (Eva Marie Saint) è appesa alla mano di Roger (Cary Grant) a strapiombo sul Monte Rushmore. Con un ultimo disperato sforzo, Roger riesce a sollevare la donna, salvandola così dal precipizio ... ma mentre la solleva uno stacco improvviso fa coincidere l'azione con Roger che solleva Eva ... verso la sua cuccetta di un vagone letto, anticipando così il lieto fine. Subito dopo, il treno entra in galleria e, con la tipica ironia di Hitchcock, allo spettatore viene lasciato solo immaginare cosa sta per succedere ...

Altre volte, e specialmente nel cinema (spesso sbrigativamente) definito "d'avanguardia" o

*towards their death - which we do not see on the screen (watch the scene [here](#)). In the same way, in *Thelma & Louise* (by Ridley Scott, USA 1991), the last shot "freezes" the car speeding out into space above a canyon - saving us from watching the two women's tragical end (watch the scene [here](#)).*

*At the opposite end, an event, like Alex's gang moving along towards their next crime in *A clockwork orange* (by Stanley Kubrick, GB 1971) can be filmed in slow motion (ralenti): the actual duration is expanded, thus increasing the dramatic impact of the action and the sense of impending violence (you can watch this scene [here](#)). This way of expanding the duration of a shot contrasts with a way of condensing story time, when, as in a summary, the plot is carried forward at a quicker pace, by eliminating actions which are at a standstill, or by speeding up the passage of time: some devices to obtain this result have commonly been used for a long time, such as showing the pages of a diary (or different editions of a newspaper) been quickly skimmed (see the examples in the Outline [Other aspects of shooting](#)).*

*In this way it is possible to carry out temporal ellipses of varying duration and functions: not showing an event in its entirety, or interrupting an action being performed, can achieve well-defined goals: for instance, creating doubts or suspense in the audience, or censoring an image. A masterful example of time contraction appears at the end of *North by northwest* (by Alfred Hitchcock, USA 1959 - you can watch the scene [here](#)), when Eva (Eva Marie Saint) is hanging from Roger's (Cary Grant) hand on the edge of a precipice on Mount Rushmore. With a last desperate effort, Roger manages to heave the woman onto himself, thus saving her from certain death ... but as he heaves her up, a sudden cut shows Roger heaving Eva up ... into his bed in a sleeping car, thus anticipating the happy end. Immediately after this, the train enters a tunnel and, with Hitchcock's typical irony, the audience is left to imagine what is going to happen next ...*



"d'autore", l'ellisse temporale può avere una durata indefinita, che incide fortemente sulla narrazione rendendola ambigua se non scarsamente decifrabile. In questi casi, una volta che gli spettatori hanno avuto modo di "leggere" l'immagine nel suo portato diegetico (cioè della storia e del mondo rappresentati), è come se venisse loro concesso (o imposto?) ulteriore tempo per "riflettere" su quanto stanno vedendo. Questo cinema, che sollecita uno sguardo più attento e consapevole, svelando, almeno in parte, il meccanismo centrale della macchina da presa "che si manifesta", si contrappone a quello che è stato chiamato "cinema della trasparenza" (in primo luogo, il cinema classico hollywoodiano - si veda il Dossier Narrazione "classica" hollywoodiana e narrazioni "moderne", in preparazione), centrato invece sugli eventi e sulla loro successione chiara ed esplicita, che occulta i meccanismi della ripresa proprio per rendere più fluida l'esperienza della visione.

Quanto alla *frequenza*, è possibile, in alternativa al semplice raccontare una sola volta ciò che è avvenuto proprio una sola volta, mostrare *più volte* ciò che effettivamente è accaduto *più volte*, o, al contrario, mostrare *più volte* ciò che è accaduto *una sola volta*. E' celebre, nel film *Rashomon* (di Akira Kurosawa, Giappone 1950) la ripetizione dello stesso evento, che accade nella storia una sola volta ma che nella trama viene reiterato più volte, visto ogni volta da un personaggio diverso e quindi da molteplici punti di vista. Ma il cinema può anche aver bisogno di mostrare una sola volta (o poche volte) ciò che accade magari regolarmente nella vita di un personaggio: ad esempio, in *Il ladro* (di Alfred Hitchcock, USA 1956) il protagonista, che lavora fino a tarda notte come musicista in un night club, ci viene mostrato mentre, alla fine della serata, ripone il suo strumento, prende il metro, legge il giornale, arriva a casa dove trova la moglie e i figli ... Tutto questo ci viene fatto vedere una sola volta, ma, come sottolinea anche la voce "off" di Hitchcock nel [trailer](#) originale, si tratta di una routine quotidiana, cioè di azioni ripetute tutte le sere. Questa capacità visiva di trasmettere l'idea di un'azione che si ripete, o che si ripeteva, ci ricorda, nel linguaggio verbale, l'uso dell'*imperfetto*: è come se il film ci dicesse:

*At other times, and especially in so-called "avant-garde" or "author" films, the temporal ellipsis can be of indefinite duration: this has a strong impact on narration, which may become ambiguous if not hardly understandable. In such cases, once spectators have "read" the image in its diegetic content (i.e. with reference to the story and its world), it is as if they were allowed (or obliged?) to spend some extra time to "reflect" on what they are being shown. This kind of cinema, which prompts a more careful and conscious approach to film by "disclosing", at least partially, the central working of the camera, contrasts with what has been referred to as "transparent cinema" (first and foremost, classical Hollywood cinema - see the Dossier Classical Hollywood narrative and "modern" narratives, in preparation): the latter is centred on events and their clear and explicit succession, which hides the shooting mechanisms in order to make the viewing experience as straightforward as possible.*

*As for frequency, it is possible, in addition to telling only once what has actually happened just once, to show several times what has happened several times, or, on the other hand, to show several times what in the story has happened just once. In Rashomon (by Akira Kurosawa, Japan 1950), an event, which happened only once in the story, is shown several times, each time told by a different character, thus providing several different points of view. However, cinema may need to show just once what regularly happens in the life of a character: for example, in The wrong man (by Alfred Hitchcock, USA 1956) the protagonist, who works till late as a musician in a night club, is shown while, at the end of his day's work, puts away his instrument, takes the underground, reads a paper, gets home to his wife and kids ... All this is shown only once, but, as Hitchcock's "voice off" tells us in the original [trailer](#), it is meant to show the man's routine activities, something which happens every night. This visual possibility of rendering the idea of a recurring action is similar, in verbal language, to the use of such*

"Ogni sera, *finiva di lavorare, si metteva il cappotto, usciva dal locale, ecc.*

In definitiva, ritorniamo a quanto più volte abbiamo avuto occasione di sottolineare (e più dettagliatamente nel Dossier [Aspettative, atteggiamenti e strategie](#)): la trama fornisce agli spettatori *indizi* sufficienti ad attivare il loro *processo deduttivo* e a *crearsi aspettative*, così che essi sono in grado di ricostruire la sequenza cronologica degli eventi, la loro durata e la loro frequenza.

### 6. I meccanismi di causa ed effetto

Una storia implica inevitabilmente qualche sorta di sviluppo di eventi da uno stadio iniziale ad uno finale (spesso, ma non sempre, diverso dall'iniziale). I fattori che determinano questo intrinseco carattere *dinamico* di ogni storia sono sostanzialmente riferibili a dei personaggi, di solito visibili fisicamente. Anche per questo aspetto, tuttavia, esistono eccezioni: nel film *Lettera a tre mogli* (di Joseph L. Mankiewicz, USA 1949), ad esempio, il personaggio che mette in moto l'azione (una donna che scrive a tre amiche, dichiarando che quello stesso giorno sarebbe fuggita con il marito di una di loro, senza svelare quale) non è mai mostrato, ma compare solo come voce "off".

Naturalmente, la catena di cause ed effetti, o di ragioni e conseguenze, può essere iniziata anche da eventi del mondo umano in generale (come un'epidemia, un naufragio, un crollo in borsa), del mondo naturale (come un terremoto, un'eruzione vulcanica, uno squalo) o del mondo "soprannaturale" o fantastico (come un'invasione di insetti giganti, il ritorno di "morti viventi", la minaccia di extraterrestri), ed anche da una qualsiasi combinazione di tutti questi elementi. Ovviamente, la causa scatenante avvia di solito la reazione di personaggi (umani o meno), il cui comportamento e le cui scelte fanno avanzare lo sviluppo della storia. Non è necessario che le cause e gli effetti siano presentati direttamente ed esplicitamente dalla trama: a volte è lasciato alle spettatore, come abbiamo già notato in altre occasioni, il compito di dedurli tramite gli indizi presentati.

*expressions as "used to" or "would": it is as if the film said, "Every night, he used to stop working at 1 a.m. He would put away his instrument, put on his coat, take the underground, etc."*

*We thus come back to what we have already stressed (and in more detail in the Dossier [Expectations, attitudes and strategies](#)): the plot provides spectators with enough clues to activate their deductive process and create expectations, so that they are enabled to reconstruct the chronological sequence of events, their duration and their frequency.*

### 6. Causes and effects

*A story inevitably implies some sort of event development from an initial stage to a final stage (the latter being, although not always, different from the former). The factors which influence this intrinsic dynamic feature of every story can basically be referred to characters, who are usually physically visible. There are exceptions in this case too: in *A letter to three wives* (by Joseph L. Mankiewicz, USA 1949), for instance, the character who sets the action in motion (a woman who writes a letter to three friends, telling them that that very day she will elope with the husband of one of them, without telling them which one) is never shown: we only hear her "voice off".*

*Obviously, the chain of causes and effects, or of reasons and consequences, can also be sparked off by events of the human world (such as an epidemic, a shipwreck, a fall on the stock exchange), of the natural world (such as an earthquake, a volcanic eruption, a shark) or of the "supernatural" or fantasy world (such as an invasion of giant insects, the return of the "living dead", some menacing extraterrestrials), as well as by any combination of all these elements. The original cause sets in motion the (human) characters' reaction, whose behaviour and choices allow the story to develop. Causes and/or effects may not be directly and explicitly shown by the plot: sometimes, as we said on other occasions, the audience is left*

Inoltre, la trama può mostrare le cause ma non gli effetti, o viceversa, in modo tale da suscitare curiosità, ambiguità di interpretazione, oltre che suspense o addirittura angoscia. In *L'invasione degli ultracorpi* (di Don Siegel, USA 1956) diverse persone cominciano a comportarsi in modo strano, senza manifestare reazioni emotive, e solo dopo aver mostrato diversi esempi di questo evento inizia lo svelamento della causa (la progressiva sostituzione degli esseri umani con sosia senza emozioni, da parte di extraterrestri). In *Il villaggio dei dannati* (di Wolf Rilla, GB 1960), una comunità di un piccolo paese viene colta da un improvviso, temporaneo attacco di sonno, e molte donne rimangono incinte. Nove mesi dopo nasce un gruppo di bambini molto simili tra loro e in possesso di strani poteri. La causa ci viene svelata solo verso la fine del film, ed è ancora una volta fatta risalire all'opera di extraterrestri. Al contrario, in *Jurassic Park* (di Steven Spielberg, USA 1993) la causa di ciò che accadrà nella maggior parte del film ci è subito mostrata: la ri-creazione di dinosauri in laboratorio, inizialmente presentata come esperimento non pericoloso, ma che si rivelerà in realtà una gigantesca minaccia per gli esseri umani. In tutti questi casi, è evidente che si gioca sulle aspettative dello spettatore e sulle sue precedenti conoscenze ed esperienze, filmiche e non.

### 7. Lo sviluppo della storia

Nella maggior parte delle storie è rintracciabile una progressione a partire da una *situazione iniziale (setup)*, di cui ci vengono fornite le coordinate essenziali (luogo, tempo, personaggi, ecc.), a sua volta seguita da un elemento di conflitto o perturbazione, che mette in moto lo sviluppo degli eventi. In *Eva contro Eva*, ad esempio, ci viene presentata la protagonista, un'attrice di teatro di grande successo ma non più giovane, Margo (Bette Davis), nel cui camerino veniamo a conoscenza dei principali altri personaggi e del loro carattere. Tra questi si inserisce l'altra principale protagonista, una ragazza, Eva (Anne Baxter), che ogni sera assiste allo spettacolo per l'adorazione che nutre per Margo e per il suo successo. Narrando una serie di sfortunati eventi che le sono capitati (e che

*with the task of inferring them through the clues offered by the film.*

*Besides, the plot may show the causes but not the effects, or viceversa, in order to arouse the audience's curiosity, ambiguous interpretation, suspense or even anguish. In Invasion of the body snatchers (by Don Siegel, USA 1956) many people start behaving in a strange way, without showing any emotional response, and only after showing several examples of this event we are told the actual cause (the progressive substitution of human beings with their doubles by extraterrestrials). In The village of the damned (by Wolf Rilla, GB 1960), the community of a small village suddenly falls into a deep sleep, during which several women get pregnant. Nine months later, they give birth to a group of exceptionally similar babies, who in time turn out to possess strange powers. The cause of all this is shown only towards the end of the film, and is once again the work of extraterrestrial beings. On the other hand, in Jurassic Park (by Steven Spielberg, USA 1993) the cause of what will happen later in the film is shown at the very beginning: the laboratory re-creation of dinosaurs, which is presented as a safe experiment at the start, only to find out that this will turn into a terrible threat for human beings. In all such cases, films are obviously playing with the spectators' expectations and their previous experience, whether derived from films or from general knowledge.*

### 7. Story development

*Most stories develop along a progression from a starting situation (setup), which is shown in its main features (place, time, characters. etc.), followed in its turn by an element of conflict or disturbance, which sets in motion the development of the events. In All about Eve, for instance, the protagonist, Margo (Bette Davis) is shown as a very successful actress, now in her forties, in whose dressing room we come to know the other leading characters and their personality. Among these there is the other leading character, Eva (Anne Baxter), who*

risulteranno poi essere falsi), Eva riesce a farsi assumere come segretaria/assistente di Margo. Questa assunzione di fatto introduce l'elemento di conflitto basilare nella trama.

Da questo momento assistiamo ad un *progressivo sviluppo "ascendente"* dell'azione drammatica, in cui i protagonisti sperimentano cambiamenti significativi nelle loro *motivazioni*, che sono alla base della *trama orientata verso uno scopo*. Infatti Eva gradualmente ma rapidamente riesce a diventare insostituibile per Margo, fino al punto di imparare a memoria la parte che Margo recita ogni sera a teatro. Attraverso un ciclo di piccoli eventi, Margo, dapprima contenta di avere un'assistente così perfetta, diventa sempre più gelosa e irascibile, provocando reazioni negative nei suoi amici e nell'uomo che ama (il regista dello spettacolo).

Una sera Margo non riesce a tornare da un weekend in montagna in tempo per lo spettacolo e qui si giunge al *punto di svolta (climax)* dell'azione: Eva sostituisce Margo e ottiene uno strepitoso successo. Ma la svolta è duplice, perchè Margo si rende conto della sua stessa caparbieta, dovuta in gran parte al rifiuto di accettare il passare del tempo e le inevitabili conseguenze per la sua carriera.

A questo seguono diversi altri avvenimenti, che vedono ora un *progressivo sviluppo "discendente"* dell'azione: Margo riacquista la sua serenità, accettando la naturale evoluzione della sua carriera e decidendo nel frattempo anche di sposarsi. Ma, ancora una volta, questo sviluppo è parallelo al dispiegarsi della vera natura di Eva, che si rivela un'arrivista senza scrupoli.

Si arriva così all'ultima parte della progressione della storia, lo *scioglimento finale*, in cui Eva vince addirittura un prestigioso premio come migliore attrice: ma, terminata la cerimonia di premiazione, Eva trova nella sua camera d'albergo una ragazza, una sua ammiratrice fanatica, che si offre di farle da assistente ... e, non vista da Eva, prova uno dei suoi bellissimi abiti davanti allo specchio, sognando di diventare un giorno una diva di successo come lei ...

*each night attends the performance, enraptured by Margo and her success. Eva, after describing herself as the victim of a series of unfortunate events (which will later be shown to be false), succeeds in becoming Margo's secretary and assistant. This actually introduces the basic conflict in the plot.*

*From this moment on, there is a progressive, "ascending" development of the dramatic action, during which the characters experience significant changes in their motivations, which form the basis of the goal-oriented plot. Eva gradually but rapidly becomes an "irreplaceable" factor in Margo's life, up to the point of learning by heart Margo's role in the play. Through a series of apparently minor events, Margo, who is at first delighted to have such a perfect secretary, becomes more and more jealous and irritable and sets off negative reactions from her friends, as well as from the man she loves (the play's director).*

*One evening, Margo fails to turn up for a weekend spent in the mountains in time for the performance, and here comes the turning point (climax) of the action: Eva replaces Margo and is extremely successful on the stage. But this climax is double-sided, since Margo starts realising her own stubbornness, which is largely due to her refusal to accept her aging and the inevitable consequences for her career.*

*This is followed by other events, which now see a progressive descending development of the action: Margo's new peace of mind implies the acceptance of the natural evolution of her career as well as her decision to get married. But, once again, this line of development parallels the disclosure of Eva's true nature - a woman who would stop at nothing to achieve her goals.*

*The last part of the story takes up to the final winding-up, when Eva even manages to win a prestigious prize as best new actress. However, once the prize-giving ceremony is over, Eva goes back to her hotel room, only to find a girl, a big fan of hers, who offers*



Questa struttura dell'azione drammatica, che qui viene presentata come "prototipica" di ogni storia, è naturalmente soggetta ad un'infinità di adattamenti e trasformazioni, ma ben rappresenta lo sviluppo della narrazione cinematografica "classica". Come ebbe a dire Jean-Luc Godard, "Ogni storia deve avere un inizio, una parte centrale e una conclusione - " ma non necessariamente in questo ordine".

### 8. I personaggi

Si è detto che, anche nei casi in cui l'azione drammatica prende le mosse da eventi, naturali e non, la gran parte dei film presenta personaggi che, proprio grazie alle loro reazioni a quegli eventi, fanno sviluppare la storia attraverso le fasi che abbiamo appena esaminato. I personaggi sono dunque quasi sempre un elemento imprescindibile della narrazione, e con i le loro personalità, tratti psicologici, atteggiamenti e motivazioni giocano essi stessi, con le loro azioni e reazioni un ruolo *causale* nel progredire della storia.

Naturalmente non tutti i personaggi giocano questo ruolo nella stessa misura, e per questo si parla di personaggi *maggiori* e *minori* (la cui importanza viene persino riconosciuta dai premi Oscar assegnati al miglior attore/attrice in un ruolo da *protagonista* o *leading role* e al miglior attore/attrice in un ruolo di *supporto* o *supporting role*). I personaggi maggiori (*protagonisti*) sono quelli su cui si impenna la storia, o almeno la parte preponderante della storia, e rappresentano spesso qualcuno che deve affrontare delle prove e a cui spesso si oppone un *antagonista*. Può trattarsi di personaggi famosi, come nei film biografici, o di persone comuni a cui capitano circostanze magari fuori dal comune. Nel corso del tempo l'evolversi delle culture ha provocato cambiamenti sostanziali nelle figure dei protagonisti/antagonisti, che non rappresentano più necessariamente un "eroe" e il suo nemico, o, ancora più genericamente, la lotta del bene contro il male. Certamente molti classici "eroi" sono al servizio di cause "benemerite" (come James Bond che deve lottare contro fanatici terroristi), al pari dei nuovi "supereroi", spesso chiamati a combattere forze più o meno oscure e malevole; ma il confine tra

*herself to be her assistant ... and, not seen by Eva, puts on one of her beautiful dresses in front of a mirror, dreaming to become herself a star one day ...*

*This structure of the dramatic action, which is here presented as "prototypical" of every story, can obviously be subject to an infinite number of adaptations and transformations, but well represents how "classical" film narration usually develops. As Jean-Luc Godard once said, "Every story must have a beginning, a central part and a conclusion - but not necessarily in that order".*

### 8. Characters

*We said that, even when the action starts from events (natural or other), most films introduce characters who, thanks to their reactions to those events, move the story forward through the stages we have just described. Characters are thus in most cases a necessary element of film narration, and with their personality, psychological traits, attitudes and motivations, as well as with their actions and reactions, play a causal role in story development.*

*Obviously not all characters play this role in the same way, and we can therefore identify major and minor characters (the importance of both is even recognized by the Academy Awards assigned to the best actor/actress in a leading role and to the best actor/actress in a supporting role). Major characters qualify as the corner stone of the story as protagonists, or at least of the most important part of the story, and often represent someone who must face trials against an antagonist. Characters can be well-known personalities, as in biopics, or common people who face problems, sometimes under uncommon circumstances. In the course of time cultural changes have caused substantial changes in the design of both protagonists and antagonists, who no longer necessarily represent a "hero" and her/his enemy, or, in even more general terms, the fight between good and evil. Many classical "heroes" certainly work for a "good" cause (like James*

bene e male, o tra personaggi "positivi" e "negativi", tipici di molti generi cinematografici, dal western al noir, dal thriller alla fantascienza, è diventato molto più ambiguo e sfaccettato. Non è raro, ad esempio, trovare poliziotti tormentati da disagi psicologici e dalle motivazioni non sempre cristalline, e, al contrario, antagonisti che presentano lati positivi o che li rendono comunque meno "cattivi" rispetto ai canoni classici. I protagonisti di *Heat-La sfida* (di Michael Mann, USA 1995), ad esempio, sono un professionista del crimine e un detective (il suo cacciatore, a sua volta professionista della lotta ai criminali); ma entrambi sono sostenuti da una motivazione ferrea per quel che ognuno fa, quasi che si tratti di "una vocazione, quasi un'ossessione" (Morandini). Questa almeno parziale sovrapposizione di ruoli un tempo molto più distinti, anche in modo manicheo, è diventata oggi una caratteristica frequente di storie che si svolgono in un mondo che sembra aver perso i suoi valori originali e tradizionali - un universo complesso, ambiguo e spesso difficile da interpretare.

I personaggi *minori* o secondari sono spesso più di uno, anche se spesso è possibile riconoscere quello/a che viene premiato/a con l'Oscar al miglior attore/attrice non protagonista (*best supporting actor/actress*). Il ruolo che svolgono è, appunto, di sostenere l'azione che ruota attorno al personaggio maggiore, entrando in sintonia o in contrasto con lui/lei e sviluppando così spesso un filone "secondario" che fa avanzare comunque il livello principale della trama. Si parla a volte anche di personaggi *marginali*, il cui peso nelle vicende è minimo, e che compaiono dunque in brevi o brevissime sequenze (fino ad arrivare ai cosiddetti *camei* di personaggi, magari attori o registi famosi, che fanno solo una breve apparizione sullo schermo).

E' interessante anche distinguere tra personaggi "a tutto tondo", che posseggono cioè una personalità sviluppata, una psicologia approfondita, caratteristiche umane ben riconoscibili, e personaggi "piatti", ossia senza una dimensione psicologica ben determinata. Mentre i primi sono figure complesse, caratterizzate spesso anche da conflitti interiori, e capaci di decisioni e comportamenti

*Bond fighting against fanatical terrorists), as do the new "superheroes", who are often engaged to fight against dark and evil forces; but the border between good and evil, or between "positive" and "negative" characters, who are often typical of many film genres, from western to noir, from thriller to science fiction, has become more ambiguous and multi-faceted. It is not uncommon, for example, to find "cops" or "detectives" torn by psychological dilemmas and moved by not-so-clear motivations, and, at the opposite end, antagonists who show a positive side in their personality and thus look and sound less "evil" compared with the classical "villains". The protagonists of Heat (by Michael Mann, USA 1995), for instance, are a hardened criminal and a similarly hardened detective chasing him: however, they are both backed up by an iron motivation for what each of them does, what could be defined as "a vocation, nearly an obsession" (Morandini). This at least partial overlapping of roles, which were once kept well apart, has become a common feature of stories which take place in a world which seems to have lost its original, traditional values - a complex universe, which it is difficult to define and interpret.*

*Minor or secondary characters are often more than one, although it is often possible to recognize the one who is awarded the Academy Award for best actor/actress in a supporting role. The role these characters play is to support the action involving the major character, developing a positive (or negative) relationship with her/him, thus weaving in a secondary "thread" which carries forward the main level of the plot. There may also be so-called marginal characters, whose role is reduced to a minimum, therefore appearing in short or very short sequences (including cameos, or short appearances by well-known actors or directors).*

*It is also interesting to differentiate between "round" characters, who possess a well-defined personality, deeper psychological traits, well-recognizable human features, and*

imprevedibili e di uno sviluppo nel corso della storia, i secondi sono figure facilmente riconoscibili, "unidimensionali", e dal comportamento abbastanza prevedibile, che non si evolve durante la narrazione. Occorre porre attenzione a non sovrapporre i personaggi maggiori con quelli "a tutto tondo" e i personaggi minori con quelli "piatti": infatti tutte queste figure sono importanti anche, e innanzitutto, per il contributo che danno allo sviluppo dell'azione drammatica. Così Indiana Jones, pur essendo decisamente il protagonista assoluto dei suoi film, non è una personalità complessa e sfaccettata; gli astronauti in *2001: Odissea nello spazio* (di Stanley Kubrick, GB 1968) sono tratteggiati quel tanto che basta per renderli antagonisti del computer Hal 9000 (a tutti gli effetti un protagonista del film); delle due donne che ruotano attorno al protagonista de *Il laureato* (di Mike Nichols, USA 1967), una, la signora Robinson, è un personaggio che in poche scene riesce a rendersi tangibile e complesso, mentre al confronto la seconda, la figlia della signora Robinson, rimane piuttosto "piatto" e non fortemente caratterizzato - anche se entrambe svolgono ruoli altrettanto importanti nella progressione della storia.

La caratterizzazione dei personaggi, cioè il modo in cui essi vengono interpretati dagli attori/attrici, si basa sia sull'effettiva interpretazione, sia sulle convenzioni associate ad un tipo di personaggio: da questo punto di vista, le culture sono molto cambiate nel corso del tempo. Ad esempio, tutti hanno presente i personaggi interpretati da John Wayne nei suoi innumerevoli film western: oltre alla bravura dell'attore, giocava anche la caratterizzazione "emblematica" della figura ... Oggi non ci aspettiamo più personaggi che siano subito riconoscibili nelle loro caratteristiche essenziali; anzi, spesso il cinema ci propone figure complesse, ambigue, tormentate, che in un certo senso spetta allo spettatore capire e definire nel corso della narrazione. Certamente, il film deve anche fornire gli *indizi*, di cui abbiamo spesso parlato, per permettere allo spettatore di spiegare e capire i personaggi; in mancanza di tali indizi, siamo tentati di dare la colpa al film di non aver prodotto personaggi in qualche modo verosimili, oppure siamo costretti a chiederci se queste

*"flat" characters, lacking a well-developed psychological dimension. While the former are complex figures, often showing the signs of internal conflicts, ready to make unpredictable decisions and facing a development throughout the story, the latter are easily recognizable, "unidimensional" figures, whose behaviour is easily predictable, and not allowed to develop much throughout the story. We should be careful not to identify major characters with "round" characters (as well as minor characters with "flat" ones): all these figures actually play important roles in carrying forward the action. Thus Indiana Jones is undoubtedly the protagonist of his films, but is not a complex, multi-faceted personality; the astronauts in 2001: A space odyssey (by Stanley Kubrick, GB 1968) are there mainly as the antagonists of the Hal 9000 computer (which is actually one of the main protagonists of the film); of the two women who develop a relationship with the protagonist of The graduate (by Mike Nichols, USA 1967), one, Mrs Robinson, is a character who turns out to be rather complex when compared with her daughter, who remains rather "flat", lacking a strong characterization - although both play crucial roles in the development of the story.*

*Characterization, i.e. the way characters are interpreted by actors/actresses, is based both on actual interpretation and on the conventions associated to character types: from this point of view, cultures have changed significantly in the course of time. For example, everybody remembers the characters played by John Wayne in his western films: in addition to his acting skills, his "cinematic figure" embodied an emblem of traditional American values which he carried over from film to film ... Today we do not expect characters to be immediately recognized on the basis of their essential personalities: indeed, films often present complex, ambiguous, tormented figures, and in a way it is left to the audience to understand and define them as the story develops. A film must certainly supply clues, which we often referred to, in order to enable the audience to explain and understand the*

inverosimiglianze non siano funzionali al significato che il film intende trasmettere. Così, se alla fine del film ci viene data una dettagliata spiegazione (psicoanalitica) dello strano comportamento dello psichiatra in *Io ti salverò* (di Alfred Hitchcock, USA 1945), in *Memento* (di Christopher Nolan, USA 2000) il confine tra realtà, sogno, immaginazione nella mente del protagonista ci lascia alla fine perplessi e incapaci di (ri)costruire una storia lineare (vedi la scena-monologo finale del protagonista [qui](#)). Occorre sottolineare che questi diversi modi di caratterizzare i personaggi testimoniano e vanno di pari passo con altrettanti cambiamenti nelle concezioni di spazio e di tempo che sottostanno alla narrazione: siamo ormai abituati ai salti temporali, alle dislocazioni spaziali, alla perdita dei confini tra soggettivo e oggettivo che caratterizzano tanti film odierni (anche se a volte può rimanerci il dubbio che si possa trattare di manierismi registici o di puri esercizi di stile ...).

#### 9. Il punto di vista: chi sa che cosa, e quando?

Un film "mette in scena" una storia, e ciò che vediamo è, di fatto, ciò che vuole e sceglie di farci vedere la macchina da presa (e naturalmente chi la manovra più o meno direttamente, *in primis* il regista e il direttore della fotografia, ma anche il montatore - vedi la Scheda [Montaggio](#)). In molti casi la storia ci viene semplicemente presentata sullo schermo da parte, appunto, di quella che viene a volte chiamata *l'istanza narrante*. A volte invece la storia viene raccontata da una *voce narrante*, che non sappiamo chi sia e non appartiene nè ad alcun personaggio nè alla storia narrata, è cioè una voce non-diegetica (*voice-over*) - in sostanza è ancora un'istanza narrante, un commentatore che può limitarsi, ad esempio, ad una generica e superficiale descrizione di luoghi o circostanze piuttosto che addentrarsi nella psicologia di un personaggio. Può ancora darsi il caso di un *personaggio* che racconta, non necessariamente tutto quello che sa, e in modo dunque variabile tra l'oggettivo e il soggettivo.

In ogni caso, le informazioni che ci vengono fornite possono variare in quantità, qualità, e momento di presentazione. Si pone così la domanda cruciale di stabilire, per ogni momento

*characters: without such clues, we are tempted to blame the film for failing to provide characters who are in some way "true to reality" - or we are obliged to ask ourselves if this lack of verisimilitude is not a way of communicating the intended meaning of the film. Thus, if at the end of Spellbound (by Alfred Hitchcock, USA 1945), we are provided with a detailed (psychoanalytical) explanation of the psychiatrist's strange behaviour, in Memento (by Christopher Nolan, USA 2000), the border between reality and dream or imagination in the protagonist's mind leaves us perplexed and unable to (re)construct a linear story (watch the final scene-monologue [here](#)). We need to stress that these different ways of building characters match other similar changes in the conception of space and time that underlie each narrative: we are now used to being confronted with time gaps, space changes, and the loss of a clear line between subjective and objective which make up the world(s) shown by "modern" films (even though we may sometimes be left with a doubt that all this may conceal directors' mannerisms or mere exercises in style ...).*

#### 9. Point of view: who knows what, and when?

*A film "puts on the stage" a story, and what we see is actually what the camera (and obviously the people who are behind it, first and foremost the director, the director of photography and the editor) wants us to see (see the Outline [Editing](#)). In many cases the story is simply told on the screen by the film itself acting as a narrator. At other times, though, the story is told by a narrator's voice, which we can't identify as belonging either to the characters or the story being told - what is called non-diegetic voice (or voice-over). In practice, it is still a narrator or a commentator who may simply provide a generic and superficial description of places and circumstances rather than get deeper into a character's psychological traits. And of course we may find a character telling us the story (although not necessarily all that she/he knows, thus leaving possible gaps between subjective and objective narration).*



della storia, *chi sa che cosa*.

La narrazione può così essere *onnisciente* (*senza restrizioni*), nel senso che lo spettatore sa, cioè vede e sente, più di ciò che fanno tutti i personaggi; oppure in qualche misura *ristretta*, di solito limitata a ciò che vede e sente uno o più dei personaggi. Naturalmente questa distinzione non è assoluta, e durante lo svolgimento della trama si possono alternare momenti di narrazione più o meno onnisciente o ristretta: in altre parole, in ogni momento potremmo chiederci se ne sappiamo di più, di meno o tanto quanto i personaggi.

Naturalmente questi diversi gradi di *oggettività* e di *soggettività* dipendono dalla profondità con cui gli eventi vengono introiettati e vissuti nella mente e nella psicologia dei personaggi: possiamo così avere inquadrature che corrispondono ad un *punto di vista* o ad un *punto di ascolto* soggettivo, che ci fa vedere e/o sentire ciò che un certo personaggio vede e/o sente. A questa soggettività nei confronti si immagini e suoni può alternarsi una soggettiva più *mentale*, che ci porta all'interno della mente di un personaggio, come quando la voce di un personaggio "parla a se stessa", facendoci così entrare nel vivo dei suoi pensieri ed emozioni. I diversi gradi di soggettività/oggettività obbediscono a *funzioni* diverse: è chiaro, ad esempio, che entrare nella mente del personaggio facilita l'immedesimazione da parte dello spettatore, ed è un elemento importante nella creazione di aspettative nei confronti del personaggio stesso e della storia. D'altro canto, un film può prendersi ampi margini di discrezionalità rispetto alla quantità, qualità e "temporalità" delle informazioni. Fornire più o meno informazioni allo spettatore, e farle più o meno coincidere con quelle in possesso di uno o più personaggi, sta alla base della curiosità, delle aspettative e della *suspense* che si vuole provocare.

A questo proposito è utile citare la differenza tra *suspense* e *sorpresa*: Hitchcock, maestro di entrambe, le ha ben descritte in una famosa intervista, rintracciabile anche in [video](#). Sostanzialmente, il regista spiega che se sotto un tavolo è stata piazzata una bomba, ma lo

*In any case, the information we are provided with can vary in quantity, quality and time of presentation. We are thus forced to ask ourselves, at each moment in the story, who knows what.*

*Narration can thus be omniscient (unrestricted), when the audience knows, i.e. sees and hears, more than all the characters know; or in some way restricted, limited to what one or more characters see and hear. Obviously this distinction is not an absolute one, and during plot development the degree of restriction can vary: in other words, at each moment we could ask ourselves if we know more, less or as much as the characters.*

*These different degrees of objectivity and subjectivity also depend on how deep events are engrained in the characters' mind and personality: we can thus have shots which imply a subjective point of view or point of hearing, through which we can see and/or hear what a character actually sees and/or hears. This subjectivity of images and sounds can alternate with a more mental subjectivity, which takes us inside a character's mind, as when a character's voice seems to "talk to itself", so that we share her/his thoughts and feelings. These different degrees of subjectivity/objectivity play different roles: entering a character's mind obviously means facilitating the audience's identification, and is an important factor in creating expectations towards the character and the story. On the other hand, a film can have ample discretionary powers with respect to the quantity, quality and "time management" of information. By providing the audience with more or less information, and by making it overlap with the information that is available to one or more characters, a film can regulate the audience's curiosity, expectations and suspense.*

*Talking about suspense, it is useful to mention the difference between suspense and surprise: Hitchcock, a master of both, described them vividly in a famous interview, which you can watch [here](#). In a nutshell, the director explained that if a bomb is put under a table,*

spettatore non lo sa, l'esplosione procura magari *cinque o dieci secondi di sorpresa o shock*. Ma se invece lo spettatore ne è consapevole, sa che la bomba scoppierà tra cinque minuti, assiste impotente alla conversazione che nel frattempo sta avendo luogo tra due personaggi seduti a quel tavolo, allora avremo procurato *una suspense molto più prolungata*: se poi ci vengono mostrati uno o più orologi che scandiscono il tempo, la nostra ansia aumenterà e ci verrà da urlare ai personaggi: "Perché state parlando di queste sciocchezze, non sapete che cosa vi aspetta! Scappate prima che sia troppo tardi!".

Per concludere, abbiamo accennato più volte ai cambiamenti che sono avvenuti, nel corso del tempo, nelle modalità di narrazione, contrapponendo in modo particolare quella che viene considerata la *narrazione classica hollywoodiana* rispetto alle varie forme di narrazione "moderne". Questa distinzione, utile sia per capire una tradizione ancora molto viva nella cinematografia contemporanea, sia per apprezzarne le differenze che si sono manifestate negli ultimi decenni, è l'argomento del Dossier *Narrazione "classica" hollywoodiana e narrazioni "moderne"* (in preparazione).

*but the spectators don't know anything about it, the explosion can cause five or ten seconds of surprise. However, if the audience is aware of it, knows that the bomb is going to explode in five minutes' time, hopelessly watches the people sitting at the table having a conversation, then the result will be a prolonged suspense: if, on top of that, we are shown one or more clocks inexorably telling the time, our anxiety will increase and we will be tempted to cry out: "Why are you talking about all this nonsense, don't you know what's going to happen? Run away before it's too late!".*

*To conclude, we have often mentioned the changes that have taken place, in the course of time, in narrative modalities, contrasting what is considered as classical Hollywood narration with various forms of "modern" narration. This distinction is useful both to understand a tradition which is still very much alive in today's cinema, and to appreciate the differences that have surfaced in the past few decades. This is also the topic of the Dossier Classical Hollywood narrative and "modern" narratives (in preparation).*



### **Per saperne di più ...**

- \* Dal sito *Cinescuola*:
  - [La narrazione cinetelevisiva](#)
- \* Dal sito Wikipedia:
  - [La narrazione cinematografica](#)
- \* Dal sito [Alfafilm](#): *Il linguaggio cinematografico* di Gabriele Cecconi:
  - [La narrazione cinematografica](#)
- \* Dal sito [ilcorto.it](#):
  - [Analisi narrativa del film](#) di Elisabetta Manfucci



### **Want to know more?**

- \* From the *Elements of cinema* website:
  - [Narrative cinema](#) and [Elements of a screenplay](#)
- \* From [David Bordwell's website](#):
  - [Three dimensions of film narrative](#), from *Poetics of Cinema*
- \* [Introduction to narratology](#), written and designed by Dino Felluga
- \* From the *Filmosophy* web site:
  - [Film narrative](#)
- \* From the *Film Studies for Free* website:
  - More links to [Narratology and narration in film and transmedia storytelling](#)