**I regimi narrativi**

Il rapporto tra personaggi, esistenti e ambienti definisce anche il tipo di regime narrativo proprio di un film. Nella storia del cinema si può osservare la ricorrenza di tre grandi regimi narrativi.

Nella narrazione forte l’attenzione è posta su situazioni ben disegnate e concatenate tra loro. Centrale è l’azione, sia intesa come forma di risposta di un personaggio all’ambiente, sia come tentativo di modificare le cose da parte del personaggio stesso. L’ambiente dell’azione è perfettamente leggibile e organico, esso circoscrive l’azione, aiuta a definirla e la stimola di continuo. I personaggi sono tratteggiati in modo chiaro nelle intenzioni, negli scopi, nei desideri. Essi esprimono valori certi secondo schemi duali: polizia/criminali, bianchi/neri ecc. La narrazione forte è espressa al meglio dal cinema classico americano

Il regime della narrazione debole presenta situazioni narrative sbilanciate. Le situazioni si concatenano in modo provvisorio e non soddisfacente. L’ambiente non è più inglobante ma pervasivo, esso non aiuta l’azione nel suo definirsi, ma ne occupa il posto facendo quasi da intralcio. I valori messi in campo sono poco determinabili. Tra buono e cattivo, poliziotto e criminale la differenza si fa sempre più sfumata. In questo quadro la grande azione eroica e morale perde plausibilità. I dubbi e le paure che paralizzano l’eroe non sono più semplici intoppi transitori ma modalità costitutive del suo comportamento. La narrazione debole è una forma di rivisitazione critica della narrazione forte, ed è tipica di alcuni generi come il melodramma passionale, di alcuni noir, del dramma psicologico in cui personaggi e ambienti rimangono in primo piano ma la situazione appare enigmatica nella sua definizione concreta.

Il regime della anti-narrazione porta alle estreme conseguenze la crisi delle premesse alla base del modello forte. L’azione perde ogni ruolo rilevante. La situazione narrativa è frammentata e dispersa. I personaggi non hanno più definizione. Si aggirano sulla scena del film senza uno scopo preciso. Il legame tra i vari personaggi non è in alcun modo definito. Diventa difficile rintracciare il filo che lega tra loro gli eventi. Le relaziono causali e logiche sono sostituite da giustapposizioni casuali, da tempi morti. L’azione del personaggio non ha più una precisa motivazione psicologica e si caratterizza spesso come forma di inazione. Questo tipo di regime anti-narrativo è tipico di certo cinema moderno. Si pensi a come, in alcuni film di Scorsese, di Rohmer o di Godard, l’azione efficace e determinata lascia il posto alla passeggiata, alla pausa descrittiva, all’elenco di elementi apparentemente sconnessi, alla chiacchierata intorno a particolari marginali.

**Fabula e intreccio**

La distinzione tra fabulae intreccio, che è stata ampiamente ripresa e articolata dagli studi di narratologia, viene elaborata, negli anni Venti, nel quadro delle teorie del formalismo russo.

Con il termine fabula si indica quella che viene oggi comunemente definita la “trama”: la fabula è dunque la concatenazione/successione degli eventi, nel loro ordine logico-cronologico. Detto in altri termini, la fabula coincide con il materiale narrativo nel suo complesso. In effetti, alcuni autori (ad esempio Seymour Chatman in *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*[1978], Milano, Il Saggiatore, 2003) impiegheranno proprio il termine storia” per designare la fabula (in combinazione con quello di discorso”, ad indicare l’intreccio). Altri, come Gérard Genette (in *Figure III* [1972], Torino, Einaudi, 1976), parleranno di “storia” (“il significato o contenuto narrativo”) e di racconto” (“il significante, enunciato, discorso o testo narrativo stesso”; Genette, 1976, p. 75).

Con l’espressione intreccio, invece, ci spostiamo dal piano del “che cosa” viene raccontato al “come” questo materiale viene raccontato: vogliamo indicare, cioè, la composizione stilistica del narrato, la sua organizzazione, il complesso di procedimenti e strategie attraverso i quali l’autore ci presenta le diverse componenti della narrazione. Ma non solo: se è vero che la fabula corrisponde all’esatta successione cronologica degli eventi, nell’intreccio quest’ordine può non essere rispettato, e gli eventi possono essere presentati in un ordine diverso da quello logico-causale.

I singoli testi, quindi, possono essere caratterizzati da una sostanziale coincidenza tra ordine della fabula e ordine dell’intreccio (gli eventi vengono narrati nell’ordine logico-cronologico in cui accadono), così come da una massima divergenza: l’ordine con cui gli eventi vengono narrati differisce significativamente dal loro succedersi cronologico: un film contemporaneo come *Memento*(C. Nolan, 2000), ad esempio, racconta gli eventi invertendone completamente la cronologia, *dall’ultimo al primo*, *dalla fine all’inizio*.

Come si è visto a proposito dei grandi regimi narrativi, il cinema moderno dimostra una sostanziale diffidenza nei confronti dei vincoli imposti dalla fabula e dall’intreccio: Chatman contrappone, ad esempio, l’intreccio “a carattere risolutorio”, tipico della narrativa classica (la successione degli eventi conduce verso un unico punto, che coincide con la risoluzione di tutti gli snodi narrativi) all’intreccio “di rivelazione” tipico della modernità (l’”antistoria”: non c’é nulla che accade, non c’é sviluppo narrativo, e quindi non può esserci uno scioglimento, ma al limite solo una situazione che viene rivelata, o più “conclusioni” tutte ugualmente possibili).

A questo proposito, il cinema contemporaneo (o postmoderno) sembra proporre qualcosa di ancora diverso e del tutto inedito: ed è per questo che, in relazione ad un film come *Pulp Fiction* (Q. Tarantino, 1994), Gianni Canova ha ipotizzato l’esistenza di un quarto regime narrativo, quello della *metanarrazione*[Fabula e intreccio in Pulp Fiction (Q. Tarantino, 1994)](https://elearning-cds.unibo.it/mod/book/view.php?id=24821&chapterid=1159)).

**Fabula e intreccio in Pulp Fiction (Q. Tarantino, 1994)**

Da Gianni Canova, *L’alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000.

L’intreccio di *Pulp Fiction*è formato da sei macrosequenze narrative che possiamo così sintetizzare:

1. Zucchino e Pasticcino progettano una rapina al fast-food.

2. Vincent e Jules si recano in un edificio per recuperare una valigetta dal contenuto misterioso.

3°) Mentre il pugile Butch e il boss Marsellus si accordano per un incontro truccato, arriva Vincent a cui il boss dà l’incarico di portare fuori a cena sua moglie Mia.

3b) La serata di Vincent e Mia.

4. La storia di Butch (che tradisce l’accordo con Marsellus, torna a casa per recuperare l’orologio del padre, uccide Vincent e poi salva la vita a Marsellus).

5. Mentre in auto stanno andando a restituire al boss la valigetta recuperata, Vincent e Jules uccidono accidentalmente un uomo e chiedono l’aiuto di Mr. Wolf per ripulire l’auto dal sangue e tirarsi fuori dai guai.

6. Vincent e Jules vanno a fare colazione al fast-food dove Zuccherino e Pasticcino stanno per compiere la loro rapina.

Rimettendo ordine negli avvenimenti e ricollocandoli nella loro esatta consequenzialità logica e cronologica [si ricostruisce] la fabula [che] inizia con la missione di Vincent e Jules, e termina, dopo la morte di Vincent, con la “riappacificazione” di Butch e Marsellus. È interessante notare che la struttura circolare è solo un “trucco” dell’intreccio […], mentre in realtà gli episodi sono disposti l’uno accanto all’altro in base a un rigoroso ordine simmetrico-speculare per cui l’episodio 1 si conclude nel 6, il 2 nel 5 e il 3°/b nel 4. Come ha notato giustamente Luca Aimeri, la vera trovata dell’intreccio sta nel fatto che l’episodio 1 non è che un frammento della sequenza 6 estrapolato e ingigantito [cfr. L Aimeri, “Answers – First/Question-Later Formula”, in AAVV, *Quentin Tarantino*, *Garage*, Torino, Scriptorium Editore, 1996]. Tarantino getta all’inizio del film un “seme” che solo alla fine darà i suoi frutti, “conferendo all’opera”, conclude Aimeri “un’aura di destrutturazione, o quantomeno di rompicapo: c’é il trucco, ma non si vede”. Dove invece il trucco *si vede*, è nel trattamento diegetico del personaggio di Vincent Vega: che, come si è visto, muore per mano di Butch nell’episodio 4 e poi riappare […] come se nulla fosse negli episodi 5 e 6. […]

Quel che è certo è che le disarticolazioni o le distorsioni dell’intreccio esibite da *Pulp Fiction*, così come le “esche” o i “macguffin” (la misteriosa valigetta di cui non si saprà mail il contenuto) disseminati qua e là nelle anse del racconto, non hanno più nulla a che vedere con il ruolo che simili espedienti svolgevano nel cinema classico o nel cinema moderno: là erano funzionali a produrre, sollecitare e rafforzare il coinvolgimento dello spettatore, qui servono a confonderlo, depistarlo, disorientarlo. […]

Diventa allora legittimo, forse, assumere *Pulp Fiction*come prototipo di un quarto, possibile regime di racconto […]: quel modello che – praticando in modo “trasversale” i tre precedenti regimi – mette in scena soprattutto il proprio raccontare, manifestando le proprie opzioni e scelte diegetiche e mostrando all’opera la propria testualità in quanto tale. Un testo metanarrativo, dunque: che fa di sé l’oggetto specifico e il terreno elettivo del proprio comunicare, e lo fa praticando continue interferenze e contaminazioni con i modelli precedenti. La **metanarratività** di *Pulp Fiction*non si configura però come una nuova forma narrativa compiuta, risolta e modellizzabile: in quanto fondata sull’interferenza tra modelli diversi o forse addirittura sul saccheggio di materiali eterogenei, si dà come *forma ibrida*, cioè come luogo di una fuoriuscita dal canone e come punto di crisi delle forme narrative precedenti.