**LE COMPONENTI DELLA NARRAZIONE**

**I personaggi**

La narrazione cinematografica, al pari della narrazione letteraria, è una concatenazione di situazioni, in cui si realizzano determinati eventi, e in cui operano personaggi calati in ambienti specifici. I tre elementi ricorrenti e principali di una narrazione quindi sono: i personaggi, gli eventi, gli ambienti. Questa tripartizione un po’ schematica ha il pregio di sottolineare i dati portanti che trasformano una successione di immagini in un insieme dotato di una dimensione narrativa: 1) qualcosa succede: vi sono eventi che avvengono ed essi possono essere di vario tipo, intenzionali o accidentali, personali o collettivi, brevi o di lunga durata ecc. 2) succede a qualcuno o qualcuno la fa succedere: gli eventi coinvolgono o riguardano i personaggi, i quali, a loro volta, agiscono in un ambiente che li inquadra e li completa. 3) il succedere modifica la situazione strada facendo. Il susseguirsi degli eventi produce delle trasformazioni, le quali modificano lo stato delle cose di partenza, alterando gli equilibri.

Ci occuperemo anche di come il personaggio possa essere studiato dal punto di vista teorico, di come esso vada costruito all’interno di un plot. Ora ci limitiamo a qualche osservazione generale. Nel cinema narrativo classico la narrazione ruota intorno alla definizione estremamente precisa e minuziosa del personaggio principale e dei personaggi secondari. Il personaggio deve avere una dimensione psicologica perfettamente definita, deve essere dotato di uno scopo che muova la sua azione, deve incontrare nel proprio percorso vari ostacoli che gi rendano arduo il perseguimento dello scopo. Da questa prospettiva il modo in cui la narrazione cinematografica classica si costruisce a partire dal percorso di un personaggio non è altro che un aggiornamento del modo in cui quasi tutte le tradizioni narrative (dai miti alle fiabe, ai racconti folklorici) hanno per protagonista un eroe. A tale riguardo infatti non sono mancati studiosi che hanno tentato di fornire indicazioni sui corretti modi di scrittura di una sceneggiatura proprio a partire dall’analisi strutturale delle narrazioni mitiche (vedi Il viaggio dell’eroe).

Mentre nel romanzo i personaggi possono essere descritti sia internamente, sia esternamente, al cinema l’interiorità psicologica deve assumere una dimensione visiva, cioè concretamente percepibile anche quando riferita al piano mentale del personaggio stesso. Questo é il motivo per cui la definizione del personaggio cinematografico deve per forza passare attraverso la descrizione della sua azione, dal tipo dialogo in cui è coinvolto, dal luogo in cui si trova ad agire.

Inoltre alcuni elementi propriamente filmici contribuiscono in modo essenziale alla definizione del rapporto tra personaggio, dialogo, ambiente e azione. La macchina da presa si può concentrare su certi aspetti del comportamento enfatizzandone la portata (come capita con l’utilizzo dei primi e primissimi piani per dare rilievo a una espressione facciale o a gesti specifici). Il personaggio può essere mostrato a varie distanze dalla macchina da presa variando in questo modo il tipo di rapporto che si può instaurare tra l’insieme della realtà ripresa e l’azione del protagonista dell’azione. Inoltre il montaggio può contribuire in modo sostanziale a definire la riconoscibilità e la specificità di un personaggio (si pensi a come l’alternanza delle inquadrature influisca nella creazione di un’immagine coerente del protagonista di un film).

**Il viaggio dell’eroe**

Generi come il western, il melodramma, il noir forniscono schemi che costituiscono parte integrante della tradizione narrativa. Attingendo a questa tradizione lo sceneggiatore può utilizzare storie dalla struttura fortemente condivisa. Joseph Campbell, nel suo libro L’eroe dai mille volti, del 1968, è stato uno dei primi a comprendere l’importanza dei miti ancestrali nella costruzione delle fabulae moderne. Secondo Campbell, il tema del viaggio iniziatico dell’eroe è universale e atemporale. Chiamato fuori dal suo clan, esiliato, rifiutato dalla famiglia o dalla sua nazione, l’eroe parte alla ricerca della conoscenza, che riporterà in seno alla propria comunità dopo varie peripezie. Nel 1993, Christopher Vogler pubblica un libro dal titolo *The Writer’s Journey. Mythical Structures for Storytellers and Screenwriters*. Vogler propone una rilettura di *L’eroe dai mille volti* analizzando le tappe del viaggio dell’eroe in funzione della scrittura attuale di una sceneggiatura. Le tappe superate dall’eroe di Vogler portano in luce la costruzione di un intreccio fondato sul conflitto, sul combattimento e l’ottenimento della vittoria. Le dodici tappe scandite da Vogler sono spesso ripartite in tre atti secondo quella struttura ternaria che altri maestri della sceneggiatura non si stancano mai di raccomandare. Esse sono:

1) mondo ordinario

2) chiamata all’avventura

3) rifiuto della chiamata

4) incontro con l’amico, il mentore, la guida

5) superamento della prima soglia

6) incontro con gli alleati o con gli avversari

7) avvicinamento al cuore del paese straniero

8) prova centrale

9) ricompensa

10) sulla via del ritorno

11) resurrezione

12) il ritorno con l’elisir

Non tutti gli intrecci si adattano a questa struttura in dodici passaggi. In molte storie alcune tappe mancano o sono modificate e variate a seconda delle esigenze. In linea di massima comunque è sorprendente scoprire attraverso l’analisi quanti film in realtà rispettino, almeno nelle loro linee generali, l’andamento di Vogler. Una attenta considerazione del plot di film come *Guerre stellari*, *La leggenda del re pescatore*, *L’odio*, *La dea dell’amore*, *Balla coi lupi* può confermare senza smentita l’attualità e la ricorrenza di queste costanti nel racconto cinematografico contemporaneo.

**Gli eventi**

In una narrazione abbiamo una serie di accadimenti, cioè degli eventi che marcano l’evoluzione della vicenda. E’ possibile (come fanno Francesco Casetti e Federico di Chio, *Analisi del film*, Bompiani, Milano, 1990) dividere gli eventi di una storia in due grandi categorie: si parla di avvenimentiquando l’agente che provoca gli eventi è un fattore ambientale o una collettività, e di azioniquando l’agente è animato.

Nella costruzione di una narrazione una particolare attenzione va dedicata alla categoria delle azioni vere e proprie, perché é attraverso di esse che si sviluppano i legami tra il personaggio (agente animato) e il suo agire concreto. L’azione può essere studiata da vari punti di vista. In una prospettiva formale si può considerare l’azione come funzione. Le funzioni sono dei tipi standardizzati di azione che “pur nelle loro infinite varianti, i personaggi compiono e continuano a compiere di racconto in racconto” (Casetti, Di Chio, p. 184). Un elenco completo delle funzioni dovrebbe comprendere tutte le azioni tipiche che si ricorrono nei racconti filmici. La narratologia, partendo dalla celebre analisi delle fiabe popolari russe intrapresa da Propp ha proposto varie classificazioni. E’ comunque innegabile che alcune di queste funzioni sono particolarmente attive anche all’interno del patrimonio narrativo cinematografico. Si pensi alla funzione-privazione. Essa indica l’atto con cui qualcuno o qualcosa viene sottratto a un personaggio. Questa azione si colloca di solito nei primi momenti del racconto e dà luogo a una mancanza iniziale che inaugura il percorso del personaggio. Si pensi alla funzione del viaggio, così tipica di un intero filone cinematografico (quello del road-movie), attraverso cui il personaggio intraprende un itinerario punteggiato da varie tappe. Si pensi ancora alla funzione della prova, che riguarda tutti quei casi di prove preliminari (attraverso cui l’eroe si rafforza per intraprendere la sua missione) e di prove definitive (che consentono all’eroe di affrontare di petto la causa della privazione iniziale).

In modo meno astratto l’azione può essere studiata in termini fenomenologici. Dovremo allora prestare attenzione alle sue forme e manifestazioni concrete, al suo rilievo sociale preciso, ai gesti attraverso cui prende forma. Si tratta , in altri termini di studiare l’azione come comportamento, cioè come agire situato. Il comportamento infatti è la manifestazione dell’attività di qualcuno, la sua reazione a uno stimolo. “In tal senso molte sono le categorie distintive di cui l’analisi può avvalersi: si può avere un comportamento volontario o involontario (a seconda che l’azione esprima una chiara intenzionalità, o si manifesti invece come un gesto automatico; cosciente o incosciente (a seconda che l’azione abbia per così dire un ritorno sulla mente del suo protagonista o al contrario si accompagni alla sua più totale cecità); individuale o collettivo (a seconda che il protagonista sia unico o invece un gruppo sociale); transitivo o intransitivo (a seconda che l’azione in qualche modo “passi” sugli altri, o al contrario resti sterile nel generare nessi); singolo o plurimo (a seconda che l’azione sia isolata oppure parte di un comportamento generalizzato; unico o ripetitivo …” ( Casetti, Di Chio, p.183).

**Gli ambienti**

Insieme ai personaggi, gli*ambienti* fanno parte della più ampia categoria degli esistenti, che insieme agli eventi vanno a comporre la totalità del materiale narrativo.

La distinzione tra personaggi ed ambienti può apparire ovvia e scontata; eppure ci sono casi di interessante ambiguità, in cui le equivalenze esseri viventi = personaggi e oggetti inanimati = ambienti sono fuorvianti o non funzionano perfettamente. Gli uragani dei film catastrofici, ad esempio, hanno una precisa identità, veicolata da un nome proprio, caratteristica che li fa rientrare a pieno titolo nella categoria dei personaggi. Anche la rilevanza sul piano della storia è un utile criterio distintivo: ed é del tutto evidente l’importanza che l’elemento naturale ha nel filone catastrofico, oppure, in maniera molto diversa, la significatività del luogo (che partecipa sempre alle/delle vicende) in film come *Morte a Venezia*(L. Visconti, 1971). Ancora, si potrebbe pensare alla rilevanza rispetto alla storia di quegli oggetti che Hitchcock definisce *MacGuffins*: oggetti assolutamente qualsiasi, in sé del tutto insignificanti, e che tuttavia arrivano a rivestire un’importanza cruciale per il personaggio e per la dinamica delle azioni.

Se è vero che la città di Venezia, nel film di Visconti menzionato poco sopra, non si riduce mai a “mero” sfondo, é invece proprio la nozione di sfondo che è cruciale nella definizione di ambiente: vale a dire, “l’insieme di tutti quegli elementi che ospitano la vicenda e che le fanno da sfondo: esso é, per così dire, ciòche disegna e riempie la scena. […] L’ambiente rinvia dunque a due cose: da un lato all’‘intorno’ entro cui il personaggio agisce, al ‘décor’ in cui egli si muove; dall’altro alla ‘situazione’ entro cui il personaggio opera, alle coordinate spazio-temporali che ne caratterizzano la presenza. Di qui le due funzioni dell’ambiente: per un verso ‘arredare’ la scena, per l’altro ‘situarla’” (Casetti, Di Chio, 1990, pp. 169-170).

Casetti e Di Chio propongono inoltre ulteriori categorie oppositive che articolino le due principali funzioni: sul piano dell’”arredare”, l’ambiente può essere *povero*(scarno, minimale) oppure *ricco*(ingombro e affollato), *armonico*o *disarmonico*(fondato quindi su un equilibrio o disequilibrio della composizione generale). Sul piano del “situare”, un ambiente può essere *storico*(riproducendo così in maniera realistica un’epoca precisa) o *metastorico*(senza riferimenti precisi o verosimili), *caratterizzato*(dotato di una forte identità) o *tipico*(canonico, stereotipato).

Inoltre, come vedremo dettagliatamente a proposito dello spazio (modulo 2), l’ambiente può rivestire una funzione simbolica: può, cioè, tradurre visivamente i grandi conflitti che il film mette in scena (ad esempio, nel western, tra cultura – la casa – e natura – lo spazio selvaggio –), le emozioni o le aspirazioni dei personaggi, le loro condizioni, le dinamiche dei loro rapporti. D’altro canto, se l’ambiente può “parlare” del personaggio e del suo atteggiamento verso il mondo, anche il modo di relazionarsi del personaggio con l’ambiente è altamente significativo, e costituisce anzi uno degli elementi fondamentali nella definizione dei grandi regimi del racconto.

**LA COSTRUZIONE DEL PERSONAGGIO**

“Se si può , al limite, immaginare un racconto senza azioni, ad esempio fortemente psicologico, appare impossibile pensare a una narrazione senza personaggio, umano o antropomorfico che sia” (A. Marchese, *L’officina del racconto*, Milano, Mondadori, 1983, I edizione Oscar saggi 1990, p. 185).

Eppure, lo statuto del personaggio rimane una delle questioni più controverse e problematiche della narratologia. Se il filone di studi inaugurato da Propp tende a leggere il personaggio in quanto ruolo, “supporto” di una funzione, altri studiosi, come Chatman (si veda *Storia e discorso*, 1978), rifiutano di “subordinare il personaggio alla priorità dell’azione o alla funzionalità del’intreccio […]. Per Chatman, infatti, il personaggio è un ‘paradigma di tratti psicologici’ che ‘viene ricostruito dal pubblico per mezzo di tracce esplicite o implicite, organizzate in un costrutto originale’” (Marchese, 1983, p. 186).

Quello che innanzi tutto incontriamo in un racconto è il *personaggio come persona*, vale a dire dotato di un’identità fisica (maschio vs femmina, alto vs basso, biondo vs bruno, etc.) e anagrafica (il nome, l’età, la professione, la provenienza, etc…). Ma soprattutto, “analizzare il personaggio in quanto *persona*significa assumerlo come un individuo dotato di un proprio profilo intellettivo, emotivo, attitudinale, e di una propria gamma di comportamenti, reazioni, gesti ecc. Ciò che importa dunque è fare del personaggio un qualcosa di tendenzialmente reale” (F. Casetti, F. Di Chio, *Analisi del film*, Milano, Bompiani, 1990, p. 171), e calato in un contesto di azioni e reazioni ben delineato ([Il personaggio, l’azione, il contesto](https://elearning-cds.unibo.it/mod/book/view.php?id=24867&chapterid=1177)).

Sulla base di questa prospettiva, Casetti e Di Chio propongono una serie di categorie oppositive per leggere ed interpretare il personaggio-persona. Una prima contrapposizione riguarda, ad esempio, il personaggio *piatto* e il personaggio *a tutto tondo*: semplice, privo di spessore e profondità il primo, complesso e sfaccettato il secondo. Ancora, possiamo distinguere tra personaggio *lineare*(vicino all’idea di personaggio piatto, uniforme e privo di contrasti) e personaggio *contrastato*(ambiguo, contraddittorio, al limite lacerato), oppure tra personaggio *statico*(che non subisce alterazioni e cambiamenti nel corso della narrazione) e *dinamico*(che invece attraversa mutazioni, evoluzioni o involuzioni anche profonde e devastanti).

In genere, i personaggi piatti, lineari e statici coincidono con i personaggi *secondari*della narrazione: possiamo pensare a Laszlo in *Casablanca*(M. Curtiz, 1942) o a Mitch in *Come le foglie al vento*(D. Sirk, 1956), che per tutta la durata del film incarnano un tipo molto ben delineato (rivoluzionario dalla fede inattaccabile il primo, esempio di etica e rigore il secondo), e che si contrappongono programmaticamente ai personaggi *principali*, Rick e Kyle Hadley, il primo segnato da un eroismo ambiguo e sofferto, il secondo da una complessità lacerante. Tali categorie servono anche a definire personaggi dall’incerta collocazione: in *Eva contro Eva*(J.L. Mankiewicz, 1950), ad esempio, nonostante la posizione relativamente marginale che Eva assume nella narrazione, la profonda ambiguità del suo atteggiamento, insieme alla vertiginosa scalata sociale che riesce a compiere, servono a collocarla accanto al personaggio principale di Margo Channing.

Esempi tipici di personaggi a tutto tondo, contrastati e dinamici, sono quei personaggi che tendono a collocarsi sul confine tra due mondi, spesso opposti: ad esempio personaggi che cercano un riscatto attraverso un definitivo e radicale cambiamento di vita (come Carlito Brigante in *Carlito’s Way*, B. De Palma, 1993) ([vedi qui](https://www.youtube.com/watch?v=XaV-JzepEuA)), oppure ambigui poliziotti che si muovono tra legalità e illegalità (come Alonzo in *Training Day*, A. Fuqua, 2001), o ancora figure tragiche, di profondissimo spessore, che vivono letteralmente tra il bene ed il male, tra il buio e la luce: in casi come questi, un’illuminazione fortemente contrastata può intervenire (come accade nel primo incontro con il colonnello Kurtz in *Apocalypse Now*, F.F. Coppola, 1979) a restituire visivamente le lacerazioni interiori e insanabili del personaggio ([*vedi qui*](https://www.youtube.com/watch?v=pyZj5eMc43o&t=31s)).

Il personaggio, l’azione, il contesto

Abbiamo detto che costruire un personaggio come persona significa dargli delle caratteristiche precise e riconoscibili. Tutti i manuali di sceneggiatura insistono sul fatto che il personaggio deve avere una definizione del tutto simile a quella di un individuo reale. Egli ha bisogno per prima cosa di un passato. Syd Field, maestro della sceneggiatura divide la vita del personaggio in due spazi-tempi: quello che precede il film, la *categoria interna*, e quello contemporaneo al film, la *categoria**esterna*. La vita esterna del personaggio evolve nel corso del film e in questa evoluzione ci viene svelata l’identità del protagonista attraverso le sue azioni.

La coerenza del *character*(personaggio) dipende anche dalla descrizione del contesto psicologico, storico, culturale. Il che significa: una definizione del personaggio può richiedere la conoscenza di alcuni tratti (non tutti contemporaneamente necessari). Per il contesto storico: luogo e anno di nascita, profilo familiare e socioeconomico. Per il contesto personale: capacità o incapacità psichiche, religione, ambiente (il personaggio viene dallo stesso ambiente in cui si svolge la storia?), influenza dell’ambiente. Per i tratti caratteriali bisogna tenere presenti alcune opposizioni: introverso/estroverso, intuitivo/non intuitivo, competente/incompetente, vittima/innocente, onesto/disonesto ecc.

Un’altra caratteristica fondamentale del personaggio nel cinema narrativo classico è il fatto che esso è dotato di un obiettivo preciso. L’azione del *character* è finalizzata al raggiungimento di tale obiettivo. E’ la natura dell’obiettivo che definisce il personaggio in quanto eroe e genera la nostra identificazione al suo percorso. L’obiettivo deve avere la capacità di suscitare un’opposizione e quindi di generare un conflitto. In *Balla coi lupi* (K. Costner, 1990) la motivazione del tenente Dunbar si trova nel suo bisogno psicologico di fuggire verso la frontiera. In *Gli spietati* (C. Eastwood, 1992) William Munny vuole continuare ad allevare i propri figli nel rispetto dei valori tradizionali.

Una volta che abbiamo costruito il personaggio dobbiamo rivelarlo. Una delle tecniche più usate è quella della narrazione personale. E’ il protagonista stesso che si presenta, magari attraverso una voce narrante che gli permette di parlare di sé ([come in “Quei bravi ragazzi”](https://www.youtube.com/watch?v=aqm5AZy6Fzc)). Questo espediente è efficace se lo sceneggiatore ha ottime capacità di scrittura. Per esempio, [nell’incipit di *Io e Annie* (W. Allen, 1978)](https://www.youtube.com/watch?v=fU4vSdZi3rQ), Woody Allen recita un monologo essenzialmente teatrale, ma la sequenza di presentazione è perfetta grazie alla qualità della scrittura e all’effetto comico delle battute. Esistono comunque dei metodi strettamente cinematografici che possono essere utilizzati per presentare il personaggio.

Un personaggio può essere rivelato in tre modi principali:

1) attraverso l’azione. E’ ciò che il personaggio fa concretamente a permettere di capire la sua personalità. In *I duellanti* (R. Scott, 1977), la storia di due ufficiali dell’esercito napoleonico che si sfidano a duello per tutta la vita, durante una sfida, uno dei protagonisti interrompe l’azione per starnutire. Il suo avversario attende impassibile la fine di questo gesto. E subito dopo lo scontro fisico può avere inizio. Con questa piccolo gesto di sospensione (che non c’é nel libro di Conrad da cui il film è tratto) il regista Ridley Scott ci trasmette il senso del rituale e l’assoluto rispetto del galateo militare che caratterizzano i protagonisti e che sono all’origine stessa del conflitto.

2) attraverso il dialogo. Molto spesso dobbiamo rendere conto dei pensieri del personaggio. Uno dei modi migliori per farlo è trasformare tali atti mentali in una struttura dialogica, in modo da rendere i dialoghi il luogo in cui le peculiarità del personaggio prendono visibilità

3) attraverso l’ambiente. Certi generi (noir, western) usano gli ambienti in modo automatico per definire i personaggi come appartenenti a un mondo determinato. In *L’età dell’innocenza* (M. Scorsese, 1993) Scorsese caratterizza la natura anticonformista della protagonista femminile attraverso la visione del suo piccolo appartamento, il quale è arredato con un gusto all’avanguardia rispetto ai tempi (in questo ambiente, accanto a decorazioni d’arte orientale e pitture europee tardo-ottocentesche, si trova anche un’opera che all’epoca di ambientazioni dei fatti della storia non era ancora stata dipinta).

**Il personaggio e il conflitto**

Nella definizione del personaggio influisce notevolmente il modo in cui esso viene inserito nel conflitto. Il *conflitto*è la causa scatenante del racconto, l’elemento centrale del dramma. E’ l’esistenza del conflitto che genera il nostro interesse verso la vicenda. Ed è nel modo in cui si colloca nel conflitto il personaggio che si definiscono le peculiarità (positive e negative) di quest’ultimo. Non c’é dramma fino a quando il conflitto non è impostato. Il conflitto quindi va definito, va presentato piuttosto presto all’interno di una struttura narrativa (ci sono sceneggiatori che lo fanno addirittura sui titoli di testa o ancora prima) e va risolto.

Per quanto riguarda la definizione del conflitto in relazione al personaggio, tutti i manuali di sceneggiatura insistono su un fatto quasi auto-evidente: in una narrazione il problema specifico che il protagonista affronta è riferito quasi sempre a uno o più temi di portata universale (amore, morte, vendetta, ricerca di sé, senso di perdita, riscatto ecc.). E’ quindi necessario che il personaggio si confronti con situazioni conflittuali legate a temi che la gente sia in grado di riconoscere e valutare. Da qui il successo e l’utilizzo costante del conflitto di natura domestica. Non esiste praticamente cultura in cui questo tipo di conflitto non sia attivo.

Nello schema narrativo tradizionale il conflitto sta al centro del dramma ed esige una risoluzione. Dominique Parent-Altier (*Introduzione alla sceneggiatura*, Lindau, Torino, 1997) ha individuato quattro possibilità principali per la risoluzione di un conflitto

1) Conflitto risolto in modo soddisfacente. Questo tipo di conflitto autorizza la catarsi e quindi, secondo le indicazioni di Aristotele, la purificazione dalle passioni. La purificazione ha luogo alla fine del dramma. La maggior parte dei film commerciali, e, per esempio, delle commedie, finisce con l*’happy end*, che è proprio un tipo di conflitto risolto in modo soddisfacente.

2) conflitto risolto non soddisfacente. La risoluzione del conflitto avviene. La storia trova una conclusione effettiva. Ma tale conclusione può lasciare un senso di insoddisfazione. Consideriamo *Thelma & Luise* (Ridley Scott, 1991). In questo film il conflitto risiede nella posizione subordinata delle due donne alle figure maschili e nel loro tentativo di sfuggire a tale condizione. Il conflitto verrà risolto in modo radicale. Le due donne ricercate per omicidio, sfuggiranno effettivamente alla giustizia degli uomini. Ma a costo della propria vita. Il film si chiude con un suicidio. Il salto nel vuoto del Grand Canton risolve il conflitto centrale, ma l’insoddisfazione nasce dal fatto che il gesto di Thelma e Luise sembra negare il loro diritto alla giustizia: le protagoniste, per quanto assassine, non meritano di morire

3) Conflitto non risolto, soddisfacente. In alcuni casi è difficile stabilire se il conflitto sia risolto oppure no. Si consideri il finale di *Gli uccelli* (Alfred Hitckcock, 1963). Qui il gruppo umano, con i protagonisti maschile e femminile trova una via di fuga all’assedio degli uccelli. Mich riesce a portare l’automobile vicino all’abitazione. Fa salire gli altri personaggi sull’auto e si dà alla fuga. La soluzione è almeno in parte soddisfacente. La narrazione si chiude su un allontanamento dal luogo del pericolo che prelude alla salvezza. Eppure il racconto non presenta una vera e propria risoluzione. Cosa ci dice che i luoghi verso cui si dirigono i fuggiaschi non siano invasi da altri volatili aggressivi? L’ostacolo alla sopravvivenza degli uomini non è stato affatto abbattuto, è stato semplicemente sospeso per permettere una fuga. L’ultima inquadratura del film ci mostra l’auto che si allontana lungo la baia mentre il rumore degli uccelli si fa sempre più assordante. Il sollievo per la riuscita della fuga è quindi bilanciato dalla totale incertezza per il futuro dei personaggi.

4) Conflitto non risolto, non soddisfacente. Si tratta di un caso più raro, eppure si danno anche narrazioni del tutto sospese. Il racconto non ha una soluzione. Semplicemente termina. Questa variante è visibile per esempio nelle opere che hanno un sequel, nella serialità televisiva, in certi finali aperti del cinema horror, in alcuni film narrativamente deboli (come *Rosetta* di Jean-Pierre e Luc Dardenne, 1998).