

Il sentiero nel bosco e il percorso generativo

Guido Ferraro

Università di Torino

guido.ferraro@unito.it

Premessa

La semiotica deve oggi impegnarsi soprattutto nel riprendere in mano e far maturare il proprio patrimonio di idee, esplorando le strade che i suoi maestri hanno indicato ma spesso solo in parte percorso. Non a caso, per quanto riguarda l'analisi dei testi narrativi, il principale riferimento resta Algirdas Julien Greimas: questo non solo per il gran numero di intuizioni e di proposte originali che egli ci ha offerto ma anche perché è stato di fatto il solo che abbia cercato di collegare insieme aspetti del dominio semiotico fin allora separati e indipendenti. In effetti, Greimas aveva operato molto in termini di sviluppo, connessione e sistematizzazione di quanto riceveva da autori a lui precedenti, o suoi contemporanei. La costruzione del suo ambizioso modello teorico è rimasta per molti aspetti incompleta, spesso meramente abbozzata. Questo vale, in particolare, per lo strumento che avrebbe dovuto tenere insieme l'intera costruzione teorica, vale a dire il modello del "percorso generativo". Ecco perché ci sembra che allo sviluppo e all'aggiornamento di questo modello valga la pena dedicare una speciale attenzione – come faremo in questo articolo, abbozzando le basi della generazione strutturale di un testo cinematografico d'esempio.

Ricordiamo che l'idea non è quella di entrare nella psicologia o nelle operazioni mentali dell'autore, bensì di costruire una rappresentazione della logica portante che tiene insieme il testo e che ne spiega il funzionamento come dispositivo semiotico, vale a dire come artefatto capace di attivare valenze di senso. Parliamo di "struttura generativa" del testo per riferirci a una descrizione organizzata secondo una gerarchia che individua le strutture fondamentali e indica come da queste dipendano poi i livelli via via secondari, più superficiali e di dettaglio. In termini un po' più tecnici, possiamo dire che questa descrizione strutturale dà conto di come determinate componenti, aspetti e caratteri del testo valgano quali *formanti*, cioè quali parti del testo che possiamo far corrispondere a definite unità espressive, a loro volta correlate a specifici valori semantici.

Ne deriva, tra l'altro, che una descrizione strutturale è il risultato di un lavoro interpretativo che riconosce al testo certe capacità di produzione di senso e certe valenze espressive. Ogni testo (questo è un fatto, non un'affermazione di principio) può avere differenti descrizioni strutturali, corrispondenti a differenti modi in cui esso può essere letto. Non è questione di relativismo interpretativo; si tratta anzi di arrivare a identificare le chiavi di lettura più fondate, più ricche, più capaci di rendere significativo in forma coerente un maggior numero di componenti e aspetti del testo. La migliore descrizione strutturale assegnabile a un testo deve dunque riuscire a collegare, nel quadro di una logica di generazione coerente, tutti gli aspetti che del testo possono essere riconosciuti rilevanti. Questo è in effetti il lato forse più debole dei modelli correnti, che tendono invece a concentrarsi su singole componenti. Ad esempio, ci si concentra sulla sintassi narrativa ma si ignora completamente il ruolo degli elementi simbolici che ne sono coinvolti. Oppure, caso molto tipico, si ritiene di poter analizzare la storia narrata, la *fabula*, senza tener conto del modo in cui questa viene porta al destinatario, con tutte le possibili variazioni nell'ordine espositivo, nei punti di vista adottati, e così via (il cosiddetto *intreccio*) – quasi che questi non contribuissero al senso del testo allo stesso modo della storia narrata.

Questa aspirazione a una visione globale delle capacità espressive del testo è un tratto importante per un nuovo modello generativo. Bisogna però anche ricordare altre due dimensioni importanti. Da un lato, il testo deve risultare attraente per il lettore e catturarne l'attenzione, nonché risultare ben costruito e organicamente disposto – finalità che diciamo d'ordine *formale*. Dall'altro lato,

sappiamo che il testo deve apparire verisimile, attribuire ai personaggi una logica credibile, eccetera; parliamo in questo senso di una capacità di “adeguamento al reale” (che ovviamente non comporta alcuna effettiva corrispondenza dei fatti narrati con un qualche aspetto della realtà). Otteniamo così i tre *vettori* che sono all’opera nella generazione di un testo narrativo, dunque i tre tipi di motivazioni o finalità cui dovremmo essere in grado di ascrivere ogni componente o aspetto dei testi che analizziamo.

Userò per questo esercizio *The Village*, un film di M. Night Shyamalan del 2004, che ho scelto sulla base di parecchie ragioni. Si tratta di un testo che si presenta come ricco di possibili significati e differenti livelli e tipi di lettura, che inoltre sa giocare molto bene su effetti di suspense e sorpresa (un’importante dimensione del narrare), e che si propone infine come opera particolarmente studiata in ogni dettaglio, sì da consentirci di ragionare anche intorno al contributo semiotico offerto da componenti quali ad esempio i movimenti di macchina o l’uso del colore. E aggiungiamo che *The Village* richiama palesemente una storia ben nota della tradizione folclorica, mettendo in scena un gioco sottile di analogie e trasformazioni transtestuali. La possibilità di abbozzare in poche pagine una visione d’insieme delle basi di generazione di un testo complesso – va precisato – è resa possibile in questo caso dal fatto che il film è già stato oggetto di analisi semiotiche (ad opera di chi scrive, ma anche di Maria Pia Pozzato¹), sicché possiamo operare a valle di lavori che già hanno messo a fuoco parecchi aspetti specifici del testo.

1. Costruzione di un mondo

Il film presenta una sorta di piccolo prologo che tra l’altro introduce il contesto spaziale e temporale della storia: siamo in un piccolo villaggio rurale, nel 1897 – come leggiamo su una lapida funeraria appena incisa. La scena è in effetti quella della sepoltura di un bambino, cui assiste una piccola folla che partecipa poi al banchetto funebre, tipico della tradizione americana. Vi sono però due fatti singolari, che subito aprono interrogativi nello spettatore. Quello che capiremo poi essere l’uomo più autorevole del villaggio, Edward Walker, osserva: “Momenti come questi ci portano a riflettere e ad interrogarci: fu dunque la scelta giusta stabilirsi qui?”. Il discorso non prosegue, ma la frase sembra porre una strana connessione, che al momento risulta incomprensibile, tra la morte del bambino e una decisione collettiva di insediarsi in quel luogo. Si ode poi provenire dal bosco una serie di sinistri ululati. Le persone presenti appaiono inquiete e turbate, ad eccezione di un giovane dall’aria bizzarra e lunghi capelli scarmigliati (sapremo che si chiama Noah), il quale invece ride scompostamente.

Si noti come questo prologo non presenti ancora, propriamente, un tema, ma ne accenni alcuni elementi chiave – una tranquilla comunità di villaggio a fine Ottocento, la morte di un bambino, qualcosa là fuori che fa paura, e una domanda di cui ancora non possiamo comprendere il senso – ma sappiamo che la forma interrogativa è quella spesso assunta da un *topic* testuale, e in effetti capiremo come sia questa una delle domande chiave su cui la vicenda è costruita.

Nella sezione immediatamente successiva, sono proposte piccole scene di un’arcaica vita agreste, serena e gioiosa. Lo spettatore è colpito dalla speciale cura con cui le immagini appaiono disegnate, con caratteri diremmo più pittorici che cinematografici. E tuttavia la musica come le immagini sovrappongono a questa distesa dimensione pastorale elementi, di nuovo, inquietanti. In particolare, ci colpisce quanto due giovani donne restino contrariate dalla scoperta di un ramo di fiori selvatici rossi, che viene prestamente estirpato e sotterrato. Non meno sinistri i riflessi rossastri nell’acqua di una qualche creatura di cui non afferriamo l’identità. Incomincia tra l’altro a delinearsi nella mente dello spettatore l’ipotesi per cui in questo film debbano assumere un rilievo non secondario dei formanti di natura *cromatica*, implicando un’opposizione simbolica ove il rosso occupa una delle

¹ Cfr. Ferraro 2007a e 2007b, Pozzato 2007,

estremità. Capiremo man mano che al rosso, legato a pericolo e violenza, si oppone il giallo, protettivo e benefico.

Poco più avanti, qualche altro elemento emerge da una discussione tra Edward Walker e un gruppo di ragazzini che hanno trovato a terra il corpo scuoiato di un animale. Una ragazza ipotizza che la responsabilità sia di “Those-We-Don’t-Speak-Of”, in italiano *Quelli-Di-Cui-Non-Parliamo*: un appellativo davvero singolare, che sentiamo qui usato per la prima volta. Il professor Walker tuttavia lo esclude, giacché tra costoro e gli abitanti del villaggio vale da diversi anni un patto: i secondi non entrano nel bosco, e i primi non entrano nel villaggio.

Il film presenta poi i personaggi principali. Ivy, innanzi tutto, figlia di Edward Walker: una ragazza piena di vita e di affettività, nonostante sia completamente cieca. Tra i ragazzi che le sono più affezionati, e con cui Ivy passa più volentieri il suo tempo, c’è Noah, lo strano giovane cui già s’è accennato, che presenta palesi deficienze mentali. L’altro coprotagonista è Lucius, un giovanotto coraggioso e generoso, attratto dall’idea di esplorare cosa si trovi al di là del confine del bosco, nelle “città”. Passo dopo passo, lo spettatore mette insieme informazioni in sé slegate ma che gli rendono via via più chiari i termini della situazione. Si delinea, tra l’altro, il disegno dello spazio in cui la storia si svolge: uno schema che ha al centro il villaggio, intorno a questo il bosco che lo chiude da ogni lato, e al di là di tale margine un’area sostanzialmente sconosciuta cui ci si riferisce genericamente come “le città”.

Il film inizia poi a raccontare una storia definita. Kitty, sorella maggiore di Ivy e prima figlia del professor Walker, confessa al padre il suo amore per Lucius. Il giovane però la delude amaramente; Kitty torna a casa preda della disperazione. Si consolerà tuttavia ben presto, decidendo di sposare un altro giovanotto, ma a proposito del suo rifiuto Ivy dice a Lucius di conoscerne la ragione, e gli ricorda che un tempo lui le prendeva la mano quando giocavano insieme, ma che ha notato che da un po’ non lo fa più, neppure se lei sembra sul punto di cadere. “Certe volte, dice, noi non facciamo certe cose che vogliamo, per nascondere che vogliamo farle”.

In una scena seguente Alice, la madre di Lucius, rivela al figlio, perché lui abbia chiaro cosa accade “nelle città”, che suo padre fu trovato morto, nudo e derubato, gettato nella fogna. Lucius è preso dalle lacrime, ma aggiunge che ci sono “segreti” dappertutto nel villaggio, impossibile non accorgersene (e indica, tra l’altro, una scatola di legno chiusa in un angolo della stanza). “È per il mio bene, risponde la madre, perché ciò che di male c’è stato nel mio passato resti chiuso e non sia dimenticato”. Anche lo stesso Edward Walker, osserva Lucius, “nasconde dei segreti: nasconde ciò che prova per te”. Alla domanda sul come può saperlo, il ragazzo osserva: “Non ti tocca mai”, e le ripete le stesse parole che Ivy gli aveva rivolto, sul fatto che le persone non fanno ciò che vorrebbero, per nascondere che vorrebbero farlo.

Lo spettatore non può non constatare la presenza di un’isotopia che immediatamente lega comportamenti e frasi analoghe – *formanti* che valgono come indubbie occorrenze di soggiacenti strutture significanti. Questa isotopia si estende a vari altri aspetti e componenti della vita del villaggio: c’è un non-dire e non-fare che vuole nascondere ma di fatto tradisce i sentimenti, ma c’è anche un segreto diffuso che nasconde fatti atroci accaduti in passato. E, ricordiamo, c’è anche il ripetuto, curioso appellativo delle misteriose creature del bosco, “*Quelli-di-cui-non-parliamo*”. Cosa può tenere insieme tutto questo?

2. Invasioni di campo

A questo punto la situazione si complica. Lucius, spinto dalla curiosità, penetra nel bosco; si ode una sorta di ringhio, per un attimo si scorge qualcosa di rosso che si muove rapidamente; Lucius retrocede. Nella notte, un mostro rosso entra nel villaggio, seminandovi il panico. Tutti corrono a ripararsi nei luoghi più nascosti delle loro case, sbarrando le porte, e cercando Lucius che si attarda; infine le due mani si stringono. Il giorno dopo, mentre tutti si interrogano su cosa possa avere

causato l'incursione di una creatura dei boschi all'interno del villaggio, giunge la confessione di Lucius, il quale si ritiene responsabile di quanto accaduto per essere entrato nel bosco, ed esservi stato sorpreso da Quelli-di-cui-non-parliamo. A nome della comunità, Walker comprende la sua contrizione, e lo perdona.

Poco tempo dopo, di notte, Ivy e Lucius siedono l'uno accanto all'altra sotto il portico della casa di lei. A un certo punto la ragazza supera il silenzio di Lucius, proponendo a bruciapelo il progetto di sposarlo. La mattina dopo, la notizia rallegra l'intero villaggio. Ad eccezione di Noah, però, il quale in un impeto di folle gelosia assale Lucius con un coltello, ferendolo gravemente al ventre. Come capiamo, e come Edward ci sottolineerà più volte, la vera non prevista *invasione di campo* sta in questo atto che porta all'interno del Villaggio una violenza e una prevaricazione che dovevano restargli, in tutti i sensi, *estranei*.

Mentre Noah viene chiuso in una stanza buia, si cerca disperatamente di curare Lucius, ma il medico del villaggio non dispone delle medicine adeguate. Ivy decide allora, per salvare il suo amato, di attraversare il bosco e andare nelle "città" per procurare i farmaci necessari; chiede dunque a suo padre il permesso di andare. Edward consulta gli altri anziani, che restano fermi sul fatto che questo contrasterebbe con il "giuramento" che tutti hanno fatto. Ma Edward non resta convinto. Ha con sua figlia una lunga conversazione: le parla del proprio padre, un geniale uomo d'affari che aveva messo insieme una grande fortuna ma che una notte era stato ammazzato a fucilate mentre dormiva. Poi la conduce a una casa isolata in cui a nessuno era permesso entrare, apre la porta e raccomanda alla figlia di fare del suo meglio per non gridare. Il racconto salta alla scena seguente: i preparativi di Ivy per la partenza.

3. Il viaggio/L'altra faccia del reale

Coperta da una mantellina con cappuccio giallo, il cui colore dovrebbe comunque difenderla, Ivy si addentra nel bosco. È attraverso quanto la protagonista rievoca mentalmente che veniamo a sapere cosa fosse poi accaduto nella casa misteriosa in cui il padre l'aveva condotta. Lo scopo era stato quello di farle letteralmente toccare con mano la natura di Quelli-di-cui-non-parliamo: nella casa erano infatti custoditi i mantelli, le maschere, i finti artigli delle pretese creature. È tutta una finzione, le spiega il padre, mantenuta dagli anziani per convincere i giovani a non allontanarsi dal villaggio. Perché quello delle "città" è un mondo di violenza, una violenza da cui ciascuno degli anziani è stato direttamente e duramente colpito. La storia della presenza delle creature spaventose è dunque una bugia, mantenuta per difendere la comunità e proteggere i più giovani da quei pericoli. Poi le dà le istruzioni per arrivare alla città più vicina e procurare le medicine.

Nel suo viaggio nel bosco, Ivy cerca di farsi forte della rivelazione del padre, in cui ha completa fiducia; non può impedirsi però di muoversi con molta apprensione. Gli spettatori, notiamo, sono a questo punto incerti intorno all'esistenza effettiva di questi esseri, dato che il film ha presentato in proposito indicazioni decisamente contraddittorie. Dopo avere passato la notte nel bosco, la ragazza cieca riprende il suo cammino, e solo per un soffio riesce a salvarsi dalla caduta in una buca profonda. Ne esce fuori, ma il fango ha ricoperto la mantellina nascondendone il colore giallo. Subito dopo ode dei rumori, un respiro e un ringhio che le si fa sempre più vicino. A differenza di lei, gli spettatori possono vederlo: è una creatura dal mantello rosso che sta per assalirla. Ivy esclama: "Non è reale! Non è reale!", poi presa dal panico indietreggia, finché si rende conto di essere di nuovo sul margine della grande fossa in cui aveva rischiato di sprofondare. Allora si pone immobile, a braccia larghe, così come al villaggio facevano i ragazzi per sfidare le creature: lascia che il mostro le corra addosso e solo all'ultimo istante si fa da parte, in modo che la creatura scivoli

nella fossa e vi si schianti.² Poi, Ivy riprende il suo cammino e raggiunge il muro che delimita il bosco, segnando il confine con lo spazio esterno.

A questo punto la scena torna al villaggio, dove si scopre che Noah è fuggito dalla stanza in cui era rinchiuso e ha rubato uno dei costumi da spaventosa creatura. Gli anziani discutono dei rischi che il viaggio di Ivy potrebbe porre all'esistenza stessa del Villaggio. Parlano di cosa li ha spinti a stabilirsi in quel posto: ognuno ha da ricordare una storia terribile di familiari caduti sotto la violenza di un criminale. Edward Walker e la moglie aprono la loro scatola di ricordi segreti, ne tirano scritti e fotografie. Una di queste è una foto di gruppo: vi vediamo ritratti da giovani quelli che ora sono gli anziani del villaggio, ma il loro abbigliamento, e soprattutto il cofano di un'automobile che sporge su un lato, sono indubbiamente quelli del tardo Novecento. Edward ricorda quando aveva detto a quelle persone di essere un professore di storia dell'Università di Pennsylvania, e di voler loro parlare di un progetto... Nelle ultime parti del film, la struttura della vicenda inizia a chiarirsi, a partire dalla singolare duplicità dei tempi: siamo alla fine del Novecento nel mondo esterno, ma i membri del Villaggio hanno ricostruito una sorta di realtà alternativa che ha istituito una propria autonoma collocazione temporale.

Ivy ha intanto scavalcato il muro esterno di cinta, ciò che fa suonare una sirena d'allarme. Accorre un'auto: una Land Rover della sicurezza della Riserva Walker; ne scende un giovane che va incontro ad Ivy. Non comprende bene la situazione, ma (avendo anche saputo che il cognome della ragazza è quello del proprietario della misteriosa riserva per la quale lavora), decide di aiutare la giovane cieca.

La scena finale è di nuovo al villaggio. Da un lato, viene accolta con gioia la notizia del ritorno di Ivy con le medicine, dall'altro lato si viene a sapere che la ragazza nel bosco ha incontrato una creatura mostruosa, e l'ha uccisa. Allo sconforto della madre di Noah, Edward osserva che la morte del ragazzo ha comunque avuto un senso, poiché tutti penseranno che è stato ucciso dalle creature del bosco: il sacrificio del ragazzo ha così reso le loro storie "vere".

4. Per la definizione della matrice narrativa primaria

Secondo una lettura credo abbastanza adeguata, questo testo poggia su alcuni nuclei tematici principali. Il primo tocca temi d'ordine etico e politico, presentando una comunità virtuosa che salverebbe i suoi membri dal contatto con il male del mondo, ma che nel contempo li priverebbe anche dei benefici della civiltà moderna. Un tema d'attualità, certamente, che non pochi interpreti hanno colto come livello di lettura essenziale, ma che da solo non pare in grado di rendere conto di molti aspetti del testo. Il secondo nucleo, d'ordine più cognitivo (e se vogliamo anche semionarrativo), mette in questione il valore delle rappresentazioni simboliche, dei racconti e dei loro possibili insegnamenti. Un terzo nucleo riguarda la tendenza a forme di reticenza, ove il segreto e il non detto a livello personale costituiscono il corrispettivo del grande segreto, e se vogliamo dell'apparente *inganno istituito* che vige a livello collettivo. Infine, l'ultimo nucleo è quello di un rapporto tra *vedere* ed *essere ciechi*: un rapporto che solo in prima battuta appare semplice, e non solo perché constatiamo che la non-vedente protagonista della storia coglie spesso più di quanto vedano gli altri. Il simbolismo della cecità investe tutti, dato che l'appartenenza a un sistema culturale rende tendenzialmente ciechi nei confronti di ciò che sfugge a quella specifica prospettiva sul mondo (ciò che ci riporta al primo e secondo nucleo). D'altra parte, questa tematica tocca anche la questione della concreta ma incerta percepibilità dei mostri, di cui è sì dichiarata la natura finzionale ma, volutamente, senza appoggiarla su argomenti conclusivi (davvero può essere stato messo in atto un apparato tecnologico così capace di fingere la presenza delle creature, di produrne le voci, di generarne immediate apparizioni, eccetera?) – ciò che poi ci ricollega al nostro

² Sui possibili valori di questo comportamento rimando a Ferraro 2007b, paragrafi 3 e 4.

terzo nucleo tematico, e ci porta a interrogarci intorno al rapporto tra “il reale” e “l’immaginario”. Nell’insieme, questi nodi tematici si presentano così interrelati da poter essere considerati quali facce di una configurazione tematica più generale: un discorso intorno ai modi in cui una società costruisce la struttura del proprio mondo, i suoi racconti fondativi, il suo immaginario, le sue norme etiche, nonché i modi in cui disciplina la comunicazione e il silenzio, e definisce i criteri che regolano ciò che vada inteso per “vero” (qual è ad esempio lo statuto delle metafore che essa produce ed avalla?).

Nei modi di un testo di filosofia sociale, potremmo dire che troviamo qui l’idea per cui la “realtà” in cui vive ogni comunità umana è una costruzione culturale, la cui natura e il cui valore non sono giudicabili semplicemente in termini di *verità vs menzogna*, e neppure in quelli di *dire vs tacere*. Perché anche il non dire, lo spostare il discorso, la costruzione di fantasmi senza corrispondenza concreta, fa parte di queste pratiche di costruzione di un mondo. Per quanto ciascun universo culturale tenda a chiudersi su se stesso e a far sembrare indiscutibile la propria aderenza al reale, questo non impedisce del tutto la possibilità di penetrarne il tessuto simbolico e di oltrepassarne i confini. Per definizione sempre imperfetto, ogni sistema culturale è periodicamente scosso dagli eventi, passibile di perdere l’equilibrio ed essere rimesso in discussione. Ma in quanto s’è appena esposto c’è molto che già tradisce una disposizione narrativa; il film, pur dando indubbiamente vita a una forma di *argomentazione*, lo fa secondo i modi tipici della forma narrativa: *racconta* di come una comunità, sulla base di *eventi* accaduti *decide e progetta* di costruire una propria realtà, facendo *succedere* certi fatti, formulando di questi definite spiegazioni, istituendo e *narrando* propri racconti, *suscitando* dati stati patemici, e così via. Il modo di *operare* del “non detto”, delle allusioni e dei segreti, è mostrato narrativamente nel *vissuto* dei personaggi, come qualcosa che *avviene* nella loro realtà quotidiana. La stessa possibilità di aprire un varco nella trama d’una rappresentazione del mondo apparentemente chiusa in se stessa, così come la presenza dell’imperfezione e del rischio di perdita dell’equilibrio del sistema, si presentano nel testo nella loro più autentica natura di possibili *eventi*. Dico “autentica natura” perché – questo è il punto, davvero essenziale – il film non “narrativizza” concetti di per sé estranei alla forma narrativa, ma al contrario ne espone e ne evidenzia la *costitutiva disposizione dinamica*. La vita dei membri di una comunità, così come la vita collettiva della comunità stessa, sono intelligibili solo nella loro natura di *una catena di eventi tra loro connessi*, vale a dire nella forma di un racconto. Esattamente al modo in cui direbbe uno storico, insomma – e non è un caso che la figura del saggio che guida la comunità sia attribuita, in questo film, proprio a un professore universitario di storia – solo la connessione narrativa ci permette di organizzare in forma razionale, comprensibile e sensata, la realtà di vita di una comunità sociale.

Alla base del percorso generativo, le strutture testuali prime da cui muove la costruzione del testo non si presentano dunque come strutture logiche statiche ma come dispositivi dinamici. Alla base di *The Village* non ci sono strutture semantiche di fondo che si traducano *poi* in forme narrative, perché la forma narrativa è primaria, corrispondendo al modo in cui diamo rappresentazione immediata alla nostra esperienza; essa costituisce infatti quello che diciamo essere il *sistema modellizzante primario*, antecedente anche all’attivazione delle competenze linguistiche.³ Da questa forma organizzativa, dunque, si parte: un testo narrativo ha alla sua base strutture primarie di natura, inevitabilmente, narrativa.

Accertato questo, possiamo ragionare sul modo in cui si configura il livello primario del testo, la sua *matrice* fondamentale. Sappiamo già (in particolare a partire da un riesame degli studi di Claude Bremond (1973) e di Gerald Prince (1982)⁴ che la struttura sintattica di tale matrice obbedisce a una generale forma di sequenza quadripartita organizzata in quattro fasi: A) una condizione di partenza

³ Sull’argomento cfr. Ferraro 2015, pp. 27-29 e 145-155.

⁴ Sulle conclusioni che possiamo trarre da questo riesame cfr. Ferraro 2015, pp. 16-24.

o di presentazione del problema, B) una fase di apertura dell'azione o "di sviluppo", C) una fase di chiusura dell'azione o "di risoluzione", e D) una fase finale di conseguente ridefinizione della situazione nel nuovo assetto raggiunto.

Questa, dunque, la forma base dell'organizzazione narrativa, nei suoi termini, diremmo, *sintattici*. Tale disposizione va però considerata anche alla luce delle capacità di un testo narrativo in termini di elaborazione tematica e di argomentazione. In proposito, la semplice coppia *topic/focus* su cui finora si è lavorato⁵ appare senz'altro valida: un testo, specie se disposto nei modi più comuni e basilari, si apre ponendo un tema, un problema, un interrogativo (un *topic*), e si chiude avanzando la propria risposta o soluzione (il *focus*). Se questa bipartizione è sufficiente nel caso di strutture discorsive semplici, non lo è del tutto nei casi più complessi. Anche un testo saggistico, ad esempio, spesso non si limita a porre un problema nel capitolo iniziale e poi passare a presentare la propria soluzione nel capitolo seguente, ma passa attraverso una serie di ipotesi, controdimostrazioni, percorsi secondari, eccetera. Lo stesso fa un testo narrativo, come tra l'altro è stato notato e teorizzato dagli esperti di sceneggiatura cinematografica: un film deve presentare una situazione iniziale problematica, poi svilupparla mostrandone le difficoltà che ne derivano e spesso le possibili apparenti – ma a conti fatti inadeguate – vie di soluzione, per poi arrivare a prendere la strada corretta (nei nostri termini questo sarebbe l'Adempimento del compito, o la Performanza), la quale porterà (almeno se la storia è a lieto fine) alla soluzione finale. In semiotica, possiamo guardare anche al caso dei racconti mitici studiati da Lévi-Strauss, dove di nuovo individuamo le quattro fasi: una condizione "mitica" di partenza, la sua elaborazione in termini di esposizione delle difficoltà e contraddizioni che essa genera, l'intervento risolutivo di un eroe fondatore, e l'instaurazione della situazione d'arrivo, che nel caso corrisponde alla realtà d'esperienza.⁶

Sul piano sintattico come su quello argomentativo abbiamo dunque quattro fasi, tra loro corrispondenti pur se espresse in termini e prospettive teoriche differenti. D'altro canto la quadripartizione dello *schema canonico* greimasiano, per quanto formulata in una prospettiva parzialmente diversa, corrisponde anch'essa abbastanza da vicino, fornendo anzi opportunità di approfondimenti e di arricchimenti (che qui purtroppo non possiamo affrontare) soprattutto a proposito della fase detta di Acquisizione di competenze.

5. Espansione della configurazione narrativa di base

E ora torniamo a *The Village*, e vediamo meglio com'è fatta la matrice primaria che ne regge la costruzione. Disegniamo, s'intende, lo schema quadripartito secondo la logica appena presentata:

A. Il mondo chiuso e la sua regola

Si ha qui la presentazione allo spettatore del mondo del villaggio: un mondo ideale e "mitico", palesemente chiuso in se stesso, con una sua propria simbologia, proprie usanze e credenze che a noi appaiono come superstizioni. È presentata la regola principale, quella che proibisce di superare i confini che racchiudono il villaggio: una regola che ci apparirà poi istituire una sorta d'irragionevole schermo nei confronti del mondo "reale". Il *topic*, anche qui, ha carattere palesemente problematico.

B. Il suo sviluppo e le sue contraddizioni

⁵ Sull'impiego della coppia *topic/focus* in ambito narratologico, v. Ferraro 2013 pp. 177-183 e Ferraro 2015, in particolare pp. 189-193, nonché la più ampia teorizzazione con numerose analisi contenuta nel volume collettivo Ferraro e Santangelo (a cura di) 2013.

⁶ Su tale struttura v. Ferraro 2015, pp. 189-202.

L'atto di violenza compiuto da Noah complica le cose. Lucius potrebbe essere salvato, ma per far questo bisogna andare contro le regole previste dal contratto sociale su cui si fonda la comunità, rompendo la chiusura di un mondo faticosamente costruito. Le regole fondative portano, come previsto dal modello, a una sorta di autocontraddizione.

C. Il processo risolutivo

La regola viene finalmente spiegata nel suo valore etico e semantico, ciò che consente di superarla e dare il via all'azione risolutiva che l'eroina della storia ha deciso di compiere.

D. Condizione finale: l'ordine ridefinito

Ricostituzione dell'ordine e soluzione del problema: Ivy salva la vita di Lucius; nel contempo l'ordine socioculturale e la sua rappresentazione simbolica vengono non semplicemente ribaditi ma ridefiniti a un livello superiore, dimostrando la loro capacità di esprimere un senso importante e insieme di corrispondere ai fatti della vita e a un ordine, delle cose e dei valori, tale da far percepire anche le loro metafore quali portatrici di un certo tipo di effettiva "verità".

Tale struttura di base genera poi una struttura narrativa relativamente complessa, tramite una serie di *espansioni* che la elaborano, la illustrano e la spiegano meglio, distendendola in maggiori dettagli. Nonostante un superficiale carattere fiabesco, il film non riprende in realtà lo schema compositivo di Propp; tuttavia, il paragone con quel modello può essere rivelatore. Nello schema della fiaba russa riconosciamo la presenza di due livelli narrativi, due corrispondenti centri chiave d'azione (Destinante e Soggetto, nei termini di Greimas) e due rispettive mancanze (due Oggetti di valore). Nella fiaba, da un lato si pone il piano narrativo dominato dall'istituzione (il Destinante) e dai valori condivisi della collettività, dall'altra il percorso privato e personale del Soggetto, centrato sulla sua identità e i suoi sentimenti.⁷

In questo film si riscontra, in effetti, qualcosa di analogo. La prima differenza è che la formazione del Destinante collettivo viene retrospettivamente raccontata, in una sorta di prologo che è però esposto, per analessi (flashback) più avanti nel testo. La comunità, colpita all'origine da un plurimo Danneggiamento, difende la sua sicurezza chiudendosi in confini che decreta invalicabili. È posto, dunque, un Divieto. Questa la condizione di partenza (la nostra fase A). Si noti anche che il Contratto non si pone qui (com'era nel modello greimasiano), tra Destinante e Soggetto, ma, quale tipico "contratto sociale", è all'origine della costituzione del Destinante in quanto entità collettiva (i membri anziani della comunità ne hanno stabilito insieme le norme al momento di fondarla).

Nella fase B, di sviluppo e complicazione, vediamo che il Soggetto, Ivy, inseguendo le esigenze della sua personale storia d'amore, si scontra frontalmente con le norme stabilite dal Destinante. In prima battuta, Ivy si troverebbe nella posizione tipicamente "romantica" dell'eroe deciso a sfidare il Destinante, varcando i confini che questi ha imposto al suo "mondo": grosso modo, la posizione di Ulisse nel suo ultimo viaggio, di Truman nel celebre *Truman Show*, di Neo in *Matrix*, e così via. Il testo genera così, secondo una pratica molto diffusa, le due storie separate – quella della comunità e quella dell'eroina – legandole *per incompatibilità*: o si salva l'una, o si salva l'altra. Per reggere questa contraddizione, il Divieto, che nel modello di Propp porta verso il Danneggiamento, si attiva qui soprattutto a valle del Danneggiamento (il ferimento di Lucius), sì che impedisce la strada verso la relativa Rimozione (ottenere le medicine). Il Divieto ostacola la funzione detta Partenza dell'eroe da casa: una rielaborazione davvero interessante dello schema di Propp!

Nella fase C si apre la transizione tra elaborazione del topic e costruzione del focus, cioè della concezione che il testo viene in definitiva a sostenere. La contraddizione viene esplicitamente rilevata da Edward il quale, storico di mestiere, osserva che la regola istitutiva deve essere

⁷ Su questo aspetto della struttura fiabesca, cfr. il Capitolo 3 di Ferraro 2015.

necessariamente flessibile, pena la cancellazione di se stessa: la comunità è stata istituita per difendere la felicità, l'amore, la sicurezza dei suoi membri, ma sono proprio questi valori a trovarsi ora contrastati dalla regola stessa che dovrebbe salvaguardarli. Su questo Divieto si gioca gran parte dell'architettura del racconto: la norma è *positiva* rispetto alla prospettiva valoriale del Destinante, ma *negativa* rispetto al programma narrativo del Soggetto. Siamo di fronte a una contraddizione (per certi versi non lontana da quella che regge ad esempio molte delle antiche tragedie greche), che va in qualche modo affrontata.

Anche qui, come in moltissime architetture narrative della nostra storia culturale, il punto decisivo è il modo in cui viene definito il rapporto tra i due piani narrativi, tra l'individuo e la collettività, o tra Soggetto e Destinante. Se in una storia "romantica" questi due ruoli verrebbero a scontrarsi, qui la configurazione narrativa prende invece l'andamento di una rischiosa e precaria *mediazione*. Edward ritiene che una persona spinta da sentimenti forti e positivi sia, potremmo dire, Destinante di se stessa per quanto riguarda i suoi *valori di base*, ma che abbia bisogno di una sorta di Donatore proppiano – un Destinante sui *valori d'uso* – per potere compiere la sua impresa. In veste di tale tipo di Destinante, Edward converte un "non-potere" in "poter-fare": ad ogni motivo per cui "non si potrebbe" attraversare il bosco, Edward oppone una ragione che lo rende invece possibile. Il modo in cui egli muta la competenza cognitiva di Ivy, spiegandole che i mostri sono una finzione, è un ottimo esempio dell'attribuzione di un *sapere* che si traduce appunto in un pragmatico *poter fare*. Questa trasformazione è molto interessante in termini di teoria narratologica, ma anche decisiva per la definizione del senso di questa storia: il Divieto non viene *né osservato né infranto*, bensì come *dissolto* tramite la presa in carico del suo significato. Esponendo alla figlia la storia della comunità e spiegandole il senso dei simboli e dei divieti, Edward rende superflua l'osservanza formale della regola. Capiamo così anche come regole, metafore e corrispettivi mostri (Quelli-di-cui-non-parliamo) sorreggano non per caso i meccanismi del *non-detto*.

È dunque proprio operando una torsione dei modelli classici che il film costruisce il suo senso. Per aiutarci a capire il valore della sua costruzione, il film si avvale del palese riferimento transtestuale alla fiaba di Cappuccetto Rosso. L'allusione è manifesta e centrale – il divieto di passare per il bosco è in effetti lo stesso – così come manifeste sono le trasformazioni, a partire dall'attribuzione del colore rosso al personaggio contrapposto all'eroina. L'organizzazione di un *lévistraussiano* "gruppo di trasformazione" che confronti i due racconti è operazione non solo possibile ma rivelatrice. Tra l'altro, si nota come la madre che, nella prima storia, pone alla figlia il divieto ma non ne spiega il motivo, venga qui rovesciata nella figura di un padre che, tutt'al contrario, cancella il divieto di entrare nel bosco spiegandone alla figlia le ragioni. Inoltre, se Cappuccetto Rosso, come notano i bambini, si presenta priva di un vero nome proprio, qui il problema dell'appellativo è spostato sulle creature mostruose, "Quelli-di-cui-non-parliamo": appellativo apparentemente sciocco, giacché delle creature si parla in continuazione. Un'altra contraddizione da sanare! Ma sono spesso le apparenti contraddizioni, collocate nel testo a mo' di rebus da risolvere, a guidare l'interprete sulla via della comprensione. In questo caso in effetti capiamo che, se si parla così spesso di queste creature del bosco, inesistenti ma insieme decisive, è per *non parlare* dei mostri reali, degli uomini violenti che abitano le "città" là fuori, oltre il confine del "nostro" mondo pacificato: questi davvero, sì, "Quelli-di-cui-non-parliamo".

Traspare qui una teoria dell'uso della metafora e della forma narrativa e della "messa in scena" (così il padre definisce per Ivy l'invenzione dei mostri del bosco): un modo per parlare del reale senza propriamente parlare del reale, una forma di spostamento che tace nel momento stesso in cui fornisce rappresentazione. Come un ostacolo alla visione diretta delle cose, forse, ma queste ombre, questi riflessi o questi "segni" sono forse per noi il modo migliore di rappresentare il mondo – giacché forse non possiamo coglierlo, in effetti, se non attraverso le parole, i simboli, i linguaggi. Se *The Village* può essere visto come una sorta di *pamphlet* d'ispirazione semiotica è perché mette in

scena – in modo poetico, ma insieme razionale – la *resistenza dell’immaginario al suo attraversamento*.

La fase conclusiva, ove il testo presenta il suo *focus* appare dunque, giustamente, complessa e non univoca. L’elaborazione simbolica del disegno topologico di questo piccolo mondo, la gestione delle figure immaginarie, la narrazione delle storie relative agli abitanti dello *spazio intermedio* del bosco, tutto questo corrisponde, e insieme non corrisponde, a qualcosa di “ontologicamente reale”. Le creature non esistono, ma valgono come metafore di ciò che, un po’ più lontano, esiste davvero. Le creature non esistono, ma sono come maschere che all’improvviso un violento può indossare, e così renderle “vere”. Le creature abitano il piano del significante, vivono una loro esistenza semioticamente funzionale, da *portatrici di senso*. Esseri dalla *duplice faccia* – secondo quella che è appunto la concezione saussuriana del segno – mostrano da un lato il loro volto fiabesco, dall’altro lato quello inaspettatamente, ma tragicamente, realistico.

6. La generazione complessiva delle componenti testuali

Come detto in apertura, dobbiamo essere in grado di spiegare la formazione globale di tutte le componenti del testo all’interno di un modello inclusivo e coerente. Cercheremo qui almeno di accennare qualche aspetto importante a proposito di ciascuna delle componenti principali, in modo da offrire una visione sufficientemente indicativa di quale debba essere il disegno di una teoria più avanzata della generazione dei testi.

a. La dimensione inter e transtestuale

Colloco questa dimensione prima delle altre perché – va sottolineato – presenta un carattere più strutturale e decisivo. Si è spesso parlato di “intertestualità” come di un fenomeno, a conti fatti, di superficie, ma grazie agli studi di Lévi-Strauss disponiamo di una prospettiva molto più avanzata e profonda, per la quale ogni testo si configura *fin dalle sue radici* quale trasformazione di altri testi.

Nel nostro caso, possiamo notare quale fenomeno di comunque rivelatrice citazione intertestuale (effettivamente rilevata come tale da una parte degli spettatori) il ruolo importante assegnato a Seagourny Weaver, la cui presenza nel film vale come forte riferimento all’emblematica protagonista della saga di *Alien*, ove suo era il ruolo dell’ostinata *cacciatrice di mostri* per eccellenza. L’inversione è palese e significativa: pensiamo ad esempio all’affermazione chiave, ripetuta nel secondo e nel quarto episodio della saga, in cui l’eroina rimarcava: “Mia mamma diceva sempre che i mostri non esistono. Invece, i mostri esistono”. Qui, ovviamente, varrebbe il contrario, ma questa inversione ha molto da farci pensare, sicché questo esempio di connessione per rovesciamento presenta un notevole interesse teorico.

Più complessa, e più decisiva, è la torsione transtestuale operata nei confronti della fiaba di Cappuccetto Rosso, di cui già s’è detto, o forse più in generale nei confronti dell’universo narrativo fiabesco. La simulazione di moltissimi tratti fiabeschi, compresi tipi di intrecci ed elementi simbolici, agisce come riferimento a un universo narrativo consolidato (in quanto tale parte del *topic*), rispetto al quale il testo, nel suo *focus*, prenderà le distanze. In certo senso, si può dire che *The Village* simuli la fiaba proprio per negarne alla radice la logica obsoleta.

b. La componente simbolica

Tratto specifico di questo film è l’uso dei colori – pensiamo in particolare all’opposizione *giallo/rosso* giocata in chiave simbolica e non quale valenza cromatica di natura “plastica”. Tale codificazione, impiegata fin dal principio anche per farci percepire la nostra estraneità rispetto alla cultura del villaggio – costituisce anche un buon esempio per chiarire la distinzione tra il concetto di “significante” e quello di “formante”. Nel sistema simbolico immaginato nel film, la nozione generale di “colore rosso” vale come *significante*, correlato a un *significato* di “pericolo, minaccia,

aggressione”. Ma il significante “colore rosso” si presenta nel testo cinematografico non come entità astratta e generale (né potrebbe farlo) bensì attraverso una serie di concrete occorrenze: le bacche rosse, i fiori rossi, i riflessi rossi nell’acqua... e, ovviamente, il mantello rosso di Quelli-di-cui-non-parliamo. Questi sono tutti elementi concreti che valgono quali *formanti* che proiettano nel testo il significante “colore rosso”, costitutivo della correlazione segnica di cui s’è detto.

Altro esempio di grande interesse, e di davvero notevole complessità e sottigliezza, è quello delle creature misteriose e della loro singolare denominazione. L’idea che esse siano soltanto degli *involucri vuoti*, e che parlare di loro porti automaticamente ad alludere a *ciò di cui non si parla*, sono tratti perfetti per esprimere quella duplicità tra visione interna e visione esterna su cui il testo fondamentalmente gioca. In questo esempio di costruzione simbolica vediamo molto bene trasparire in filigrana le strutture fondamentali su cui poggia il testo, e capiamo dunque come l’ossatura degli elementi simbolici si formi per espansione della *matrice primaria*.

c. i tratti espressivi non figurativi (o “plastici”)

In un film, tratti di questo genere possono essere tantissimi: dall’uso delle componenti cromatiche agli effetti di ritmo, dall’impiego espressivo dell’inquadratura e del montaggio alla componente musicale e così via. Nel caso di *The Village*, le componenti interessanti da citare potrebbero essere moltissime, ma mi limiterò a fare due esempi particolarmente rappresentativi. Il primo concerne quell’uso delle strutture topologiche dinamiche che è tipico del linguaggio cinematografico – si pensi ai movimenti di macchina e ai cambiamenti di lunghezza focale. In questo caso, è molto interessante l’impiego di tecniche che, in forme di carrellata o di zoom, consentono di legare un elemento al suo contesto. Il film si apre proprio con un lento zoom in avanti che passa dall’inquadratura del gruppo degli abitanti del villaggio, ripresi di schiena, al volto dell’uomo che piange sulla bara del suo bambino morto. Più avanti nel film, invece, vediamo Kitty rannicchiata sul suo letto, presa dal pianto per il rifiuto di Lucius alla sua proposta di matrimonio. In questa occasione è una lenta carrellata all’indietro a inquadrare di schiena alcuni membri della comunità che, scopriamo, partecipano alla scena. In ciascun caso, l’effetto è di mostrare il fondamentale e intimo legame tra individuo e gruppo: un punto capitale nella costruzione simbolica e argomentativa del film. Le basi dell’architettura narrativa del testo tornano anche nella determinazione dei movimenti di macchina!

L’altro aspetto che voglio richiamare investe nell’insieme la costruzione dell’immagine (colori, luci, disegno delle inquadrature, eccetera). Parlandone, necessariamente, soltanto in termini globali, si rileva senz’altro che per una buona parte del film lo spettatore è colpito dalla qualità non consueta delle immagini. La costruzione delle inquadrature, estremamente accurata e di effetto spesso pittorico, immerge lo spettatore in un’atmosfera remota e fiabesca. Non meno particolare è il gioco dei colori e l’uso delle fonti di luce, spesso collocate sullo sfondo, ove ai margini del villaggio vengono di notte tenuti accesi dei fuochi di protezione, sì da produrre nell’inquadratura affascinanti effetti di controluce. Si riempiono di suggestioni i giochi di nebbie e di riflessi, le riprese di oggetti quotidiani enfatizzati fino a effetti vagamente “metafisici”. Tutto questo non risponde banalmente a una ricerca di piacevolezza estetica; contribuisce, invece, a farci percepire un mondo in certo senso magico e chimerico, palesemente costruito e cinematografico. Ma a confermare la natura espressiva e non estetizzante di questo trattamento visivo c’è poi un cambiamento inatteso e apparentemente illogico. Quando la protagonista attraversa il bosco della grande paura, ove può ad ogni istante comparire una delle terribili creature, ci aspetteremmo il massimo della suggestività espressiva e dell’affabulazione visuale; tutt’al contrario, ci sorprende il fatto che, più la ragazza si addentra nel bosco, più i tratti della scena perdono di carattere, come afflosciandosi nell’inattesa banalità di una rappresentazione piattamente realistica. Questo rappresenta molto bene l’uscita dallo spazio della costruzione fantastica verso la quotidianità brutale del male, e dunque rende perfettamente l’opposizione chiave tra il *vedere dall’interno* e il *vedere dall’esterno* (a partire tra l’altro dal fatto,

decisamente evidente allo spettatore, che in quel momento egli sta vedendo ciò che la protagonista non può vedere). Così, l'opera sacrifica certe sue chance di fascinazione e di coinvolgimento a favore di un uso di queste componenti linguistiche in chiave più propriamente espressiva.

d. I dispositivi di discorsivizzazione

Rientrano in quest'ambito, ad esempio, l'uso delle prospettive e dei punti di vista, le forme di manipolazione della linea temporale, eccetera; tutti fenomeni troppo spesso snobbati in semiotica come aspetti secondari, delegati all'attenzione classificatoria di qualche studioso formalista – Gerard Genette è in questo senso il nome più noto. La prospettiva semiotica deve invece assumerli nella loro qualità di strumenti espressivi, e dunque includerli nel processo di generazione testuale. Nel caso del nostro film, è senz'altro interessante considerare il modo in cui la disposizione *enunciativa* del testo ci propone tutto quanto compone l'universo del Villaggio (usi, vicende, personaggi, eccetera) in forma frammentaria, progressiva e per certi versi non lineare. Questo determina nello spettatore *un'esperienza* di accesso cognitivo attentamente studiata, se vogliamo anche più "naturale", essendo simile al modo in cui ci troveremmo a esplorare e scoprire una realtà diversa dalla nostra, come ad esempio nel caso di una realtà etnologica. Si potrebbe parlare della produzione di un "effetto di realtà", ma nel caso diremmo piuttosto di un effetto di "mondo possibile", il cui progressivo disegnarsi ce lo fa apparire come a suo modo sensato e coerente. L'obiettivo ultimo è però quello di aprire poi, nella rappresentazione intessuta per questo mondo, una sorta di lacerazione, metterne in dubbio il senso e la tenuta, e portarci a guardarlo da quello che diremmo il *lato esterno*, quello che normalmente agli abitanti del villaggio resta nascosto.

Questa diversa prospettiva si apre con le rivelazioni di Edward Walker sulla natura dei mostri e la storia della comunità, e diventa più forte quando, essendo Ivy uscita dallo spazio cintato, seguiamo i dialoghi sul villaggio condotti da parte di persone completamente esterne. I giochi di enunciazione sono ben organizzati allo scopo di accostare due prospettive nettamente distinte e renderci così evidente la costruzione profondamente semiotica del mondo del villaggio, e come questa comprenda anche l'elaborazione di una grande allegoria significativa, di cui solo da fuori possiamo compiutamente cogliere le ragioni. Connessioni e inversioni temporali, punti di vista e prese di parola – tutto ciò che tradizionalmente è considerato tipico di un livello di resa discorsiva in qualche modo *a parte*, possono qui essere riconosciuti come ben definite espansioni della struttura testuale di livello primario. Ad esempio, la fondamentale inversione che ci fa scoprire *dopo* ciò che è accaduto *prima* (alterando tra l'altro il rapporto di successione Ottocento/Novecento) non solo contribuisce alla validità formale del testo, creando ragioni d'interesse e sorpresa, ma consente di entrare nel mondo che esso costruisce secondo un tragitto più significativo e logicamente corretto: dal centro all'esterno, dall'ottocentesco presente al suo passato novecentesco.

In conclusione, vediamo come il percorso generativo non concerna soltanto la costruzione e l'allestimento della scena narrativa ma la coerente e parallela definizione di ogni aspetto del testo (ciò che tra l'altro ci fa decidere di accantonare la tradizionale distinzione greimasiana tra livelli "semionarrativi" e piani di "manifestazione"). Possiamo anzi dire che, più ci addentriamo nei dettagli di quella che ci sembrerebbe la superficie immediata del testo – dall'uso delle luci alle forme d'enunciazione, dalle figure tipiche dei personaggi alla disposizione del racconto lungo la linea temporale, e così via – più ci si presentano, chiarite e specificate, le sue più intime e più profonde strutture costitutive. La constatazione dell'effettiva compartecipazione di tutte le componenti alla definizione e allo sviluppo della struttura portante del testo conforta definitivamente il principio che ci ha portati a scegliere, per il percorso di generazione testuale, un modello inclusivo e globale.

Bibliografia

- BREMOND, Claude (1973), *Logique du récit*, Seuil, Paris; trad. it. *Logica del racconto*, Bompiani, Milano.
- FERRARO, Guido (2007a), *Il senso taciuto. Semiotica e società in The Village*, in Ferraro, Pisanty, Pozzato (a cura di) 2007, pp. 79-109.
- FERRARO, Guido (2007b), *Relazioni semiotiche, e altri legami pericolosi*, in VS. *Quaderni di studi semiotici*, 103-105, pp. 61-81.
- FERRARO, Guido (2013), *Fondamenti di teoria sociosemiotica. La visione "neoclassica"*, Roma, Aracne.
- FERRARO, Guido (2015), *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, Roma, Carocci.
- FERRARO, Guido; Pisanty, Valentina; Pozzato, Maria Pia (a cura di) 2007 *Variazioni semiotiche*, Roma, Carocci.
- FERRARO, Guido e SANTANGELO, Antonio (a cura di) 2013, *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici*, Roma, Aracne.
- POZZATO, Maria Pia (2007), *The Village. Il mito della "libertà come rischio" in un film di M. Night Shyamalan*, in Ferraro, Pisanty, Pozzato (a cura di) 2007, pp. 50-79.
- PRINCE, Gerald (1982), *Narratology. The Form and Functioning of Narrative*, Mouton, Berlin; trad. it. *Narratologia*, Pratiche, Parma.