

# INDICE

IX	<i>Prefazione</i>	
XIII	<i>Introduzione</i>	
XVI	<i>Ringraziamenti</i>	
3	ATTO PRIMO	NEVERENDING STORIES. COS'È UNA NARRAZIONE SERIALE
3	1.	Di cosa parliamo quando parliamo di <i>neverending stories</i>
7	2.	Mille e una storia
9	3.	L'industria delle storie. Le tre <i>Golden Age</i> della serialità televisiva
14	4.	Storia e memoria. Funzione emotiva e funzione informativa nella narrazione seriale
15	5.	Le forme del seriale. Il plot: tra verticalità e orizzontalità
21	ATTO SECONDO	IL PROGETTO DI SERIE. PILOT E ARCHITETTURA
21	1.	Il pilot. La matrice di una serie
23	2.	I mattoni dell'architettura narrativa. Smontare e rimontare sequenze: la log-outline
26	3.	Riconoscere lo schema
29	4.	<i>Breaking Bad</i> , pilot (questione di chimica). La metamorfosi del protagonista in dieci mosse
30	5.	<i>The Marvelous Mrs. Maisel</i> , pilot. Dal mondo ordinario al mondo straordinario: la scoperta dell'arena

- 31 6. *Friday Night Lights*, pilot. L'evento scatenante come evento corale
- 37 ATTO TERZO IL CONCEPT. COME L'ARENA E I PERSONAGGI DETERMINANO L'IMPIANTO NARRATIVO
- 37 1. Il concept come dispositivo narrativo
- 41 2. What if? *High concept* e *low concept*
- 47 3. What else? Il motore del concept: *arena driven* e *character driven*
- 53 4. Il concept e le regole base dell'arena
- 54 5. Il bilanciamento di forze nel concept
- 55 6. Lo *shift* dell'arena nell'evoluzione del racconto
- 58 7. Elementi per la scrittura di un concept. Dalla scena madre all'urgenza narrativa
- 63 8. Case study: *Freaks And Geeks*. Il concept
- 69 ATTO QUARTO SVILUPPARE IL TEMA. IL NUCLEO IDENTITARIO DI UNA SERIE
- 69 1. Le funzioni del tema. La Bussola, il Motore e la Lente di una storia
- 71 2. Il tema non è l'argomento
- 75 3. Il controtema è il motore degli eventi
- 78 4. Il tema non è una tesi
- 80 5. Il conflitto tematico non è astratto
- 81 6. Il tema è l'urgenza narrativa
- 85 ATTO QUINTO IL PERSONAGGIO SERIALE
- 85 1. Psicologia e arco di trasformazione del personaggio
- 87 2. *Desire* versus *need*. Fare i conti con qualcos'altro
- 90 3. La ferita insanabile
- 97 4. W.A.G. The Pig: la posta in gioco e il motore inconscio. Cosa spinge i personaggi a fare ciò che fanno?
- 102 5. Il protagonista come superpersonaggio. La trattazione tematica dell'identità
- 107 6. Il destino del personaggio. La curva di fortuna

- 109 7. Sei o non sei il mio archetipo?
- 112 8. Il blossom. Così diversi così uguali
- 115 9. Characters breakdown. Le schede dei personaggi: personalizzazione e sostanza
- 119 ATTO SESTO LA BIBBIA. IDEARE, COSTRUIRE E PRESENTARE  
UN PROGETTO DI SERIE ORIGINALE
- 119 1. La bibbia. Mappa e complessità
- 121 2. Gli elementi fondamentali della bibbia. Cosa non può mancare
- 126 3. I passi: dall'idea alla bibbia
- 129 4. Bibbia, pitch e concept: variazioni sul tema. Case studies
- 129 5. *True Detective*: struttura della bibbia
- 132 6. *Fargo*: il pitch
- 135 7. *Stranger Things*: dossier di presentazione
- 136 8. Soggetti e sinossi. Come completare il documento
- 139 9. Il *moodboard*. L'elaborazione visiva della bibbia
- 143 ATTO SETTIMO LA PROGRESSIONE SERIALE. COME SI  
ORGANIZZANO GLI EVENTI PER GENERARE UN  
*MYTH ARC*
- 143 1. Il molteplice valore degli eventi. La ricaduta del sistema in tre atti
- 147 2. Aristotele allo specchio. Il valore degli eventi e la moltiplicazione degli atti
- 152 3. Il rituale narrativo. *Limen» e post-limen*: i personaggi oltre il confine
- 157 ATTO OTTAVO L'IDEA SERIALE. TRA ISPIRAZIONE  
E DOCUMENTAZIONE
- 157 1. Il cassetto delle idee
- 159 2. Dall'idea all'intuizione
- 161 3. Il gesto selettivo
- 162 4. Mainstream e spirito del tempo. I serbatoi narrativi

169	APPENDICE	LABORATORIO: CAMERA OSCURA
169	1.	Rigenerare il mondo narrativo. trattazione tematica. <i>The Night Of</i> : lo shift del <i>desire</i> e l'evoluzione del <i>need</i>
177	2.	Dal film alla serie. <i>Carlito's Way</i> : laboratorio di adattamento
185	<i>Glossario</i>	
189	<i>Bibliografia</i>	