

Il dataset fa riferimento al lavoro di tesi magistrale CITEM di Martina Marras (anno accademico 2018-2019) volto a testare e validare l'applicazione di modelli qualitativi per lo studio di prodotti audiovisivi seriali.

In particolare, lo scopo della tesi è quello di offrire un contributo allo studio delle narrazioni seriali contemporanee come ecosistemi narrativi. L'approccio sistemico, già applicato ad altri casi di studio come i *medical drama*, si propone di creare un modello dinamico facilmente applicabile e interpretabile in grado di prevedere l'evoluzione degli ecosistemi narrativi e il futuro sviluppo delle loro diverse componenti.

In questo elaborato, la modalità di ricerca mutuata dalle scienze ecologiche viene applicata alla serie *Game of Thrones*, di cui si vogliono studiare le variabili eterogenee e le loro complesse relazioni. Basandosi sull'idea che lo show presenti tutte le caratteristiche di un ecosistema narrativo tra cui la capacità di adattarsi a diversi tipi di perturbazioni che ne alterano l'equilibrio e un'efficienza tale da permettergli un'esistenza prolungata nel tempo, se ne ricavano dei modelli di evoluzione e se ne verifica la validità studiando tre stagioni della serie, le prime due e l'ultima.

Oltre a definire il paradigma degli ecosistemi narrativi e a descrivere il metodo qualitativo di loop analysis utilizzato per lo studio della serie, si è indagato il fenomeno dell'ibridismo dei generi nella serialità contemporanea per arrivare a descrivere due generi apparentemente lontani come la soap opera e l'epic fantasy che si trovano mescolati in un prodotto come *Game of Thrones*. La particolarità della serie, oltre alla capacità di unire due generi distanti, è quella di poter essere studiata prendendone in esame non solo la materia narrativa ma anche componenti appartenenti all'ambito produttivo come quella degli effetti speciali. È stato inoltre interessante a fine lavoro unire alle variabili già individuate, la variabile *world-building*, che ne descrive l'omonimo aspetto di costruzione del mondo immaginario attraverso sequenze focalizzate sulla rappresentazione di luoghi e di scene di comunità degli abitanti del mondo della serie.

Caso di studio: *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)

Episodi codificati: S01E01-S01E10 (10 episodi), S02E01-S02E10 (10 episodi), S08E01-S08E06 (6 episodi)

Metodologica:

Il metodo utilizzato per l'analisi della serie ha previsto un lavoro di individuazione e descrizione delle variabili d'interesse, un processo di codifica e la divisione in segmenti degli episodi della serie

presi in esame per l'assegnazione delle isotopie. Il lavoro è stato eseguito su un foglio Excel in cui in senso orizzontale ad ogni colonna è stato assegnato un codice con le iniziali del titolo della serie (GOT), il numero della stagione (es. S01) e il numero dell'episodio (es. E01). Ogni segmento è stato numerato e ne sono stati indicati il tempo di inizio e quello di fine. La durata è stata calcolata con una semplice formula di sottrazione tra il tempo di fine e quello di inizio. L'assegnazione delle variabili narrative è avvenuta tramite l'attribuzione di un peso (da 1 a 6), che si riferisce al tempo da queste occupato all'interno di un singolo segmento, riportato nelle colonne gialle. Nelle colonne ad esse adiacenti, vengono riportati i codici che definiscono in modo specifico le categorie di azioni o relazioni riconducibili alla variabile corrispondente presente nella scena. L'ultima colonna verso destra è destinata alle note per indicazioni e precisazioni relative ai singoli segmenti: titoli di testa o di coda, dissolvenze, contestualizzazioni.

a) Divisione in segmenti: l'assegnazione delle isotopie e la questione del peso:

La divisione in segmenti ha previsto la suddivisione di ogni episodio in porzioni sceniche caratterizzate da una continuità di spazio, tempo e azione (Pescatore, Rocchi). Ad ogni segmento viene assegnata una o più variabili (vedi b) secondo precise regole: ogni variabile ha un "peso" all'interno di un segmento che viene attribuito con un numero da 1 a 6, che è il massimo. Il peso di una variabile è dato dal tempo in minuti e secondi che questa occupa all'interno del segmento.

b) La sovrapposizione e i sotto segmenti

Può capitare che in uno stesso segmento coesistano più linee narrative. È il caso delle sovrapposizioni e dei sotto segmenti. Nei casi in cui le variabili siano facilmente distinguibili in termini di spazio narrativo e isolabili si può procedere con una sotto segmentazione: il segmento viene suddiviso per isolare le singole linee narrative in esso presenti e le loro durate. Nel caso in cui le linee narrative siano inscindibili in un segmento o addirittura si sovrappongono dando vita a interazioni che fondono due o più linee narrative (si veda negli esempi) è necessario suddividere i pesi tra le linee narrative in base allo spazio da esse rispettivamente occupato. La somma dei pesi deve sempre risultare 6.

c) Codici e sottocodici

L'individuazione delle variabili narrative prevede l'attribuzione di codici da assegnare durante il processo di analisi video. Nel caso di *Game of Thrones* i plot individuati sono tre: soap plot (SP), war plot (WP) e fantasy plot (FP). Il primo fa riferimento alle tematiche tipiche della soap opera presenti nella serie come intrighi politici e faide familiari, tradimenti e inganni. Le altre due sono

riconducibili al genere epic fantasy, che unisce elementi come creature fantastiche e magia a tornei

Codice	Descrizione
--------	-------------

e guerre campali. Per facilitare l'attribuzione delle variabili durante il processo di analisi video si è individuata una casistica di interazioni e situazioni riconducibili ai tre plot che sono state numerate e inserite in tre tabelle per ciascuna delle variabili.

Codice SP: soap plot. Il soap plot si riferisce a tutte le interazioni che riguardano le relazioni sentimentali, d'amicizia e familiari tra i personaggi, le relazioni gerarchiche e di ruoli sociali, e comprende tutte le situazioni legate alle faide familiari e agli intrighi per la conquista del potere. Nella linea narrativa soap rientrano anche i momenti di introspezione dei personaggi, i gesti di caratterizzazione e le azioni di spostamento nonché le situazioni di carattere politico, giudiziario, governativo e religioso.

SP1	Relazioni <i>familiari</i> (legami di sangue, dinamiche familiari) [potenziale sovrapposizione con WP e FP]
SP2	Relazioni <i>di coppia</i>
SP3	Relazioni <i>di amicizia/confidenza</i> (cameratismo, affetto, complicità, divertimenti, dinamiche amichevoli) [potenziale sovrapposizione con WP]
SP4	Relazioni <i>gerarchiche e di ruoli sociali</i> [potenziale sovrapposizione con WP]
SP5	Relazioni <i>di potere</i> (capacità di alterare uno status facendo valere la propria autorità)
SP6	Relazioni <i>sessuali</i>
SP7	Relazioni <i>di informazione</i>
SP8	Relazioni <i>di conflitto</i> [potenziale sovrapposizione con WP]
SP9	<i>Intrighi</i> [potenziale sovrapposizione con WP e FP]
SP10	Relazioni <i>di advising</i>
SP11	Relazioni <i>di formazione</i> [potenziale sovrapposizione con WP]
SP12	<i>Relazioni di abuso</i>
SP13	Relazioni <i>di alleanza/convenienza</i>
SP14	Relazioni <i>empatiche e/o di supporto</i>
SP15	<i>Politica</i> (discussioni governative, istituzionali, religiose, comizi)
SP16	<i>Processi</i> [potenziale sovrapposizione con FP]
SP17	Relazioni di <i>attrazione/infatuazione/seduazione</i>
SP18	<i>Introspezione</i> [potenziale sovrapposizione con FP e WP]
SP19	<i>Tradizioni</i>
SP20	Relazioni di <i>favore/gratitudine</i>
SP21	Relazione di <i>intimidazione/provocazione/scherno</i>
SP22	<i>Spostamenti/caratterizzazioni/azioni generiche</i> [potenziale sovrapposizione con WP]
SP23	<i>Discussioni su tematiche morali</i>

SP (soap plot)

Codice FP: fantasy plot. Il fantasy plot si riferisce a tutte quelle situazioni che vedono la presenza e l'azione di creature fantastiche e/o la presenza e l'uso di magia. Sono incluse tutte le interazioni tra

personaggi umani e creature fantastiche, le interazioni tra creature fantastiche e le discussioni che le riguardano anche se svolte in loro assenza. Si includono anche discussioni su magia e incantesimi.

FP (fantasy plot)

Codice	Descrizione
FP1	<i>Presenza e azioni</i> di creature fantastiche [potenziale sovrapposizione con SP e WP]
FP2	<i>Presenza/uso</i> di incantesimi e magia [potenziale sovrapposizione con SP e WP]
FP3	<i>Discussione/indagine</i> su creature fantastiche [potenziale sovrapposizione con SP e WP]
FP4	<i>Discussione/indagine</i> su incantesimi e magia [potenziale sovrapposizione con SP e WP]
FP5	<i>Interazione</i> con creature fantastiche [potenziale sovrapposizione con SP e WP]
FP6	<i>Morte</i> di creatura fantastica [potenziale sovrapposizione con SP e WP]

Codice WP: war plot. Il war plot si riferisce a tutte le situazioni relative a tornei, combattimenti armati e guerre e le situazioni ad essi correlate. Per situazioni correlate si intendono organizzazione e preparazione di tornei e guerre, tutte le discussioni che hanno per argomento guerre in corso e loro pianificazione e i relativi accordi e trattative. All'interno di questa linea narrativa si fanno rientrare anche le situazioni di combattimento che coinvolgono magia e creature magiche e situazioni di inseguimento, imboscate, catture, interrogatori ed esecuzioni in stato di guerra e ricognizioni in territorio ostile.

WP (war plot)

Codice	Descrizione
WP1	Duelli/combattimenti armati [potenziale sovrapposizione con SP e FP]
WP2	Attacchi armati in gruppo/battaglia/guerra [potenziale sovrapposizione con SP e FP]
WP3	Guerra o scontri <i>tra/con creature fantastiche</i> [sempre sovrapposizione con FP]
WP4	Aggressioni/attacchi <i>da parte di creature fantastiche</i> [sempre sovrapposizione con FP, potenziale con SP]
WP5	Discussioni/indagini/trattative di guerra [potenziale sovrapposizione con SP]

WP6	Tornei [potenziale sovrapposizione con SP]
WP7	Imboscate/inseguimenti/catture/conquiste [potenziale sovrapposizione con SP e FP]
WP8	Pianificazione di guerra [potenziale sovrapposizione con SP e FP]
WP9	Interrogatori/esecuzioni in stato di guerra [potenziale sovrapposizione con SP]
WP10	Ricognizioni in territorio ostile [potenziale sovrapposizione con SP]

All'interno del dataset di Excel sono incluse due versioni (presentate in due fogli distinti) dell'analisi video svolta sugli episodi. La seconda versione denominata "Analisi dati con WB" include l'aggiunta della variabile world-building (WB) che si riferisce ai segmenti che contribuiscono alla costruzione del mondo immaginario della serie e si dividono in rappresentazioni spaziali e di comunità. Anche per questa variabile sono stati individuati dei sottocodici che meglio ne definiscono la casistica.

WB (world-building)

Codice	Descrizione
WB1	Spazio
WB2	Comunità
WB3	Spazio e comunità

Esempio di assegnazione dei codici:

Si prenda l'esempio del segmento numero 20 di GOTS01E01. Il segmento ha una durata di 20 secondi e presenta una scena totalmente assimilabile al soap plot: un giovane personaggio sta tirando con l'arco sotto gli occhi della famiglia e uno dei fratelli maggiori lo incoraggia a continuare. Si tratta evidentemente di una situazione di tipo familiare e formativo in cui il giovane personaggio sta imparando ad utilizzare arco e frecce. Per questo segmento l'assegnazione prevede che nella colonna dedicata a SP si inserisca il numero 6 per indicare che il soap plot occupa tutto lo spazio narrativo di quel segmento e nella colonna accanto attribuiremo i sottocodici SP1 e SP11.

Esempi di sovrapposizioni e distribuzione dei pesi:

Per quanto riguarda le sovrapposizioni e la distribuzione dei pesi si ritiene qui utile fare un esempio in cui due linee narrative coesistono dando vita a situazioni particolari. È il caso per esempio dei segmenti che presentano un combattimento con una creatura fantastica. Il segmento numero 27 di GOTS01E08 presenta lo scontro di un personaggio con una creatura fantastica e prevede la divisione equa dei pesi tra il fantasy (3) e il war plot (3). In questo caso i codici sovrapposti sono FP1 (presenza di creatura fantastica) e WP3 (guerra/scontro con creatura fantastica), una situazione molto ricorrente nell'ottava stagione della serie in esame. Casi semplici di sovrapposizioni sono quelli di segmenti che presentano più linee narrative inscindibili e non isolabili in sotto segmenti. In queste situazioni l'assegnazione dei pesi prevede che si consideri sulla durata totale dei segmenti lo spazio occupato da ciascuna variabile in modo da assegnare i pesi corrispondenti. Il segmento numero 21 di GOTS02E05 presenta una situazione in cui diversi personaggi, di cui due sono parenti, si scambiano informazioni, danno ordini e istruzioni per la pianificazione di una guerra. L'assegnazione delle variabili tiene conto dello spazio narrativo occupato dal soap plot (SP1, SP4, SP5, SP7) e dal war plot (WP5) e assegna a ciascuno i pesi corrispondenti, in questo rispettivamente 2 e 4.