

PULP FICTION



CONTENUTI

Formato e supporto

Descrizione
e rappresentazione

Trama
Analisi della tensione
Struttura della storia
Mappa dei luoghi

Decostruzione formale:

Personaggi

Analisi dei personaggi principali
Personaggi secondari
Ruoli e relazioni

Cinematografia

Espedienti narrativi

Temi

Violenza
Potere e controllo
Soggettività
Nichilismo
Redenzione

Interpretazioni

Rock 'n' Roll
Trilogia Pulp

Testimonianze

Varianti

Traduzioni

Audience

Modello culturale

Modello economico

Periodo e contesto

Traduzione

Quadro sinottico

Recensioni
Citazioni di Pulp Fiction

Una storia molti film
Merchandise e gadget

Remix e remake
Cultura pop
Fan art

Violenza e criminalità
Gangs e gangsters
Droga
Nel film

THE LAST ONE STANDING



scritto e diretto da

QUENTIN TARANTINO

genere **AZIONE - GANGSTER - SPLATTER**
DRAMMATICO - COMMEDIA
durata **154 MINUTI**
rapporto **2,35 : 1**
lingua originale **INGLESE**
paese di produzione **STATI UNITI D'AMERICA**
regia **QUENTIN TARANTINO**
soggetto **QUENTIN TARANTINO**
ROGER AVARY
sceneggiatura **QUENTIN TARANTINO**
produttore **LAWRENCE BENDER**
produttore esecutivo **DANNY DEVITO**
MICHAEL SHAMBERG
STACEY SHER

direttore della fotografia **ANDRZEJ SEKUŁA**
film editor **SALLY MENKE**
progettista di produzione **DAVID WASCO**
costumista **BETSY HEIMANN**
budget **\$ 8 MILIONI**
prodotto da **A BAND APART E JERSEY FILM**
distribuito da **MIRAMAX FILM**
pellicola **50 ASA**
inizio riprese **20 SETTEMBRE 1993**
fine riprese **30 NOVEMBRE 1993**
data di rilascio **12 MAGGIO 1994**
VHS **12 SETTEMBRE 1995**
DVD **26 APRILE 2011**
Blueray **4 OTTOBRE 2011**

DESCRIZIONE

Come prima analisi abbiamo stilato una trama del film che seguisse gli eventi nell'ordine in cui questi sono presentati. Successivamente lo abbiamo analizzato più nel dettaglio tramite grafiche che lo presentassero: una che rimettesse in ordine cronologico le scene, una che rappresentasse tutti i luoghi del film e una che mostrasse i livelli di tensione lungo tutta la durata del film. Questo con l'obiettivo di avere una prima analisi a tutto tondo su alcuni degli elementi caratterizzanti del film: le location, la struttura e le emozioni suscite.

TRAMA

In una piccola caffetteria di Los Angeles Zucchino e Coniglietta, una giovane coppia di rapinatori, stanno mangiando seduti ad un tavolo e discutendo sul prossimo colpo. Improvvisamente si alzano in piedi, estraggono le loro pistole e annunciano a tutti i clienti del locale che stanno per diventare vittime di una rapina.

Poco dopo ci ritroviamo in macchina con Jules Winnfield e Vincent Vega, due killer agli ordini di Marsellus Wallace. I due si stanno dirigendo verso la casa degli uomini che, secondo le informazioni in loro possesso, hanno rubato la preziosa valigetta del loro capo. Arrivati a destinazione, i

killer entrano nell'appartamento dei presunti ladri: Jules spara ad uno di loro uccidendolo e poi spara ad un altro, colpevole di aver detto troppe volte la parola "Cosa".

Nuova scena. Dall'altra parte della città, il pugile Butch Coolidge accetta di perdere un incontro in cambio di un'ingente somma di denaro da parte di Marsellus e nel frattempo Jules e Vincent arrivano con la valigetta che hanno appena recuperato.

Quella stessa notte Vincent si rende disponibile, su richiesta di Marsellus, a portare fuori Mia, sua moglie. Vincent, consapevole della brutalità e dell'efferatezza del suo capo, ha comprato per l'occasione un po' di eroina



per far fronte alla pressione. I due si dirigono ad un ristorante chiamato Jack Rabbit Slim's dove si ritrovano a partecipare e a vincere una gara di ballo. Tornati a casa, Vincent va in bagno, mentre Mia scopre l'eroina nella giacca del killer e, pensando sia cocaina, la sniffa: il risultato è un'overdose istantanea. Vincent, spaventato per l'accaduto, decide di portare il corpo privo di sensi di Mia all'uomo che gli aveva venduto l'eroina affinché lo aiutasse a salvare la moglie del suo capo. Salvata con un'iniezione di adrenalina diretta al cuore, i due ritornano a casa, concordando che Marsellus non dovrà mai venire a sapere dell'accaduto.

Un flashback riporta lo spettatore all'infanzia di Butch e rivela come il pugile sia entrato in contatto con l'oggetto più importante che possiede: un orologio d'oro della famiglia Coolidge passato di generazione in generazione dalla Prima Guerra Mondiale. Tornati nel presente, Butch è appena venuto meno alla sua promessa con Marsellus e ha vinto l'incontro che, secondo i patti, avrebbe dovuto perdere. Dopo essersi lanciato da una finestra e aver preso un taxi, si dirige verso l'hotel dove alloggia con la sua fidanzata Fabienne e trascorre la notte. La mattina seguente, pronti per lasciare la stanza e scappare da Marsellus, sorge un problema: Fabienne

ha preparato tutto in vista della fuga eccetto la cosa più importante: l'orologio d'oro di Butch. Il pugile ritorna furtivo al suo appartamento per riprendere l'orologio. Una volta entrato in casa, trova sul tavolo della cucina una mitraglietta. All'improvviso, sente qualcuno tirare lo sciacquone e dal bagno appare Vincent: in un attimo Butch spara al killer e lo uccide. Recuperato il prezioso orologio, sale in macchina e fa ritorno all'hotel dove lo aspetta Fabienne. Mentre è fermo ad un semaforo però, trova Marsellus che cammina esattamente di fronte alla sua auto. Nel tentativo di fuggire, Butch accelera dritto per colpire Marsellus, venendo colpito a sua volta da

un colpo di pistola e schiantandosi con l'automobile. I due proseguono l'inseguimento a piedi, finendo però in un negozio dove vengono entrambi colpiti e presi in ostaggio dal titolare, un montanaro di nome Maynard, che subito chiama una persona di nome Zed.

Quando Zed arriva, sia Butch che Marsellus sono legati e imbavagliati. Zed, a caso, sceglie Marsellus e lo porta in una stanza, chiudendo la porta. Dopo un po', Butch comincia a sentire degli strani gemiti provenire dalla stanza dov'è stato rinchiuso Marsellus e presume che Zed lo stia violentando. Decide quindi di liberarsi e abbattere con un pugno l'unica

persona lasciata di guardia: una figura vestita dalla testa ai piedi, completamente, in stato di semi-schiavitù e impossibilitato a dare qualsiasi tipo di allarme eccetto un misero lamento. Butch sta per allontanarsi dal negozio, ma, d'un tratto, dopo un istante di riflessione, cambia idea. Presa una katana, torna da Marsellus e lo libera dai suoi brutali seviziatori. Marsellus dice a Butch che ora il loro rapporto può considerarsi sistemato, a patto che non dica a nessuno cos'è successo e che non lo si veda mai più a Los Angeles. Butch prende dunque il chopper di Zed e si allontana dal negozio rispettando, con la sua fidanzata Fabienne, la promessa fatta a Marsellus.

Un altro flashback ci riporta alla stanza nella quale Jules e Vincent sono stati mandati per recuperare la valigetta di Marsellus. Dopo aver ucciso la seconda delle tre persone responsabili del furto della valigetta, una quarta spunta da dietro una porta svuotando il caricatore della sua pistola verso i due killer. Incredibilmente, sia Jules che Vincent non vengono sfiorati dai colpi e, a loro volta, sparano all'uomo uccidendolo. Jules pensa che questo fatto altro non sia stato che un miracolo; Vincent rimane impressionato e dubioso. A questo punto i due killer lasciano l'appartamento portando con sé Marvin, l'unico uomo ancora in vita.

Allontanandosi in macchina dalla scena degli omicidi con Marvin sul sedile posteriore, Vincent, nel rivolgersi una domanda, accidentalmente gli spara in faccia: l'auto diventa subito un bagno di sangue. I due provano a nascondere il mezzo nel garage di un amico di Jules, di nome Jimmie, ma questo insiste affinché lo puliscano. In loro aiuto arriva Mr. Wolf, un socio di Marsellus. Ripulita l'automobile e portata dallo sfasciarozze, i due decidono quindi di fermarsi a mangiare qualcosa in una piccola caffetteria sulla strada. Una volta seduti, Jules ricorda al collega del miracolo accaduto poco prima nella casa dei quattro uomini. Vin-

cent pensa che stia impazzendo e lo lascia un attimo per andare in bagno. Mentre Vincent è alla toilet della caffetteria, Zucchino e Coniglietta d'un tratto annunciano che hanno intenzione di fare una rapina, riportando così il film da dove tutto è cominciato. Zucchino prende un sacco e si fa dare tutti i portafogli e gli oggetti di valore dei clienti, mentre Coniglietta li tiene d'occhio puntando la pistola. Arrivato a Jules, quest'ultimo estrae a sua volta la pistola e la punta addosso a Zucchino. Coniglietta rimane ferma, spaventata. In quel momento Vincent esce dal bagno e punta la sua pistola verso Coniglietta. Jules, in un discorso fermo e rassicurante, propo-



ne ai due rapinatori di prendere quel poco denaro che hanno già rubato e di andarsene. I due, impauriti, accettano e lasciano la caffetteria. Jules e Vincent si dirigono quindi con la loro valigetta ancora intatta da Marsellus, che sta nel frattempo portando a termine l'accordo con Butch in vista dell'incontro di boxe.

LIVELLO 3

Pericolo

LIVELLO 2

Movimento

LIVELLO 1

Dialoghi

PERSONAGGIZucchino
&
ConigliettaVincent
&
JulesVincent
Jules
Brett
Marvin
RogerButch
Marcellus
Vincent
JulesVincent
&
LanceVincent
&
MiaVincent
&
MiaVincent
&
MiaVincent
Mia
Lance
JodyVincent
&
MiaGiovane Butch
&
Cap. Koons**LUOGHI**Hawthorne
Grill

Automobile

Appartamento
di Marvin

Wallace Club

Casa di Lance

Casa Wallace

Jack Rabbit
Slim'sCasa
Wallace

Casa di Lance

Casa Wallace

Casa di Butch

SCENE**1****2****3****4****5****6****7****8****9****10****11**

LIVELLO 3

Pericolo

LIVELLO 2

Movimento

LIVELLO 1

Dialoghi

Butch
Vincent
Marcellus
Mia

Spogliatoio

12Butch
&
Esmeralda

Taxi

13Butch
&
Fabienne

Motel

14Butch
&
Vincent

Casa di Butch

15Butch
&
Marcellus

Strada

16Butch
Marcellus
Zed
Maynard
The Gimp

Negozio

17Vincent
Jules
Brett
MarvinAppartamento
di Marvin**18**Vincent
Jules
Marvin

Automobile

19Vincent
Jules
Jimmie
Mr. Wolf

Casa di Jimmie

20Vincent
Jules
Mr. Wolf

Monster Joe's

21Vincent
Jules
Ringo
YolandaHawthorne
Grill**22**

Zucchini &
Coniglietta

Jules
Winnfield

Vincent
Vega

NUMERO SCENA

Mia
Wallace

Marcellus
Wallace

Butch
Coolidge

Roger

Brett

Marvin

Lance

11

2

3

18

19

20

21

1

22

4

5

Jimmie

Mr. Wolf

Cap. Koons

Zucchino &
Coniglietta

Jules
Winnfield

Vincent
Vega

Mia
Wallace

Marcellus
Wallace

Butch
Coolidge

6

7

8

9

10

12

13

14

15

16

17

Lance

Esmeralda

Fabienne

Maynard

Zed

The Gimp

- 1.** Hawthorne Grill
- 2.** Appartamento di Brett
- 3.** Casa di Marsellus e Mia Wallace
- 4.** Jack Rabbit Slim's
- 5.** Casa di Lance e Jody
- 6.** Raymond Theatre
- 7.** Motel River Glen
- 8.** Appartamento di Butch
- 9.** Foster's Freeze (dove Butch investe Marsellus)
- 10.** Pawn Shop
- 11.** Casa di Jimmie
- 12.** Monster Joe's



PERSONAGGI

Colonna portante della storia sono i suoi personaggi: la nostra analisi propone i personaggi principali per delinearne i caratteri generali. I personaggi secondari vengono invece solamente enunciati, non essendo presenti nel film tanto a lungo per poterne descrivere la personalità. Infine, abbiamo costruito una mappa che descrive le relazioni che intercorrono tra tutti i personaggi della pellicola, e uno schema che ne espone i ruoli all'interno delle sequenze del film.

MIA WALLACE



è la moglie del boss, Marcellus Wallace. Aspirante attrice, tra i suoi successi annovera solo l'episodio pilota della fallimentare serie tv "Volpi forza cinque", mai realizzata. Fumatrice accanita e dipendente da droghe, è misteriosa, impulsiva, seducente e ama ballare. Mia è la femme fatale del film, e sa di esserlo: il suo è un ruolo potente e accattivante, uno dei più iconici della storia del cinema. Il suo look, diventato parte dell'immaginario collettivo, è elegante e personalissimo, e la affianca agli eroi maschili del film, suggerendo agli spettatori l'importanza del suo ruolo, la sua forza, e il suo legame con Vincent Vega: è vestita come un uomo di potere ma brilla di femminilità.



VINCENT VEGA



è uno dei più fidati uomini di Marsellus Wallace, tanto da gestire per lui i più delicati affari e portare fuori a cena la Sig.ra Wallace. Come molti altri personaggi fuma e fa uso di eroina: prepara da sé le sue sigarette e ha uno spacciato di fiducia, Lance. Il suo ruolo di gangster è sottolineato dal suo abbigliamento: per la maggior parte del film è in giacca e cravatta, e tiene i capelli ordinatamente legati in una coda di cavallo. Il tratto fondamentale del personaggio, inscindibile dagli effetti delle droghe di cui fa uso, è l'indifferenza: anche nelle situazioni più critiche il suo turbamento è chiaramente passeggero, e non intacca il suo equilibrio interiore.



JULES WINNFIELD



è accanto a Vincent Vega, al servizio di Marsellus Wallace. È un gangster californiano dalla forte spiritualità, che cita un semi-fittizio passaggio della Bibbia prima di sparare a qualcuno, e che, in seguito a quello che Vincent considera un colpo di fortuna, ma che per lui è un momento di chiazzatura e di rivelazione, decide di cambiare vita. Estremamente pragmatico, dagli atteggiamenti teatrali, è un grande oratore, in grado di incutere timore e di gestire le situazioni più complicate solo grazie alle sue parole.



MARSELLUS WALLACE



è il boss della gang, un uomo realista e razionale, il vero padrone della città. È sufficiente il suo nome per intimidire qualcuno e sul suo conto circolano storie e leggende che ne amplificano il mito: per esempio quella che Jules racconta a Vincent sull'uomo gettato da una finestra per un massaggio ai piedi.

Marsellus è fisicamente isolato: parla con poche persone fidate e nonostante sia lui a tirare le fila di tutta la storia, spesso non ne è al centro.



BUTCH COOLIDGE



è un pugile che giunto alla fine della sua carriera decide di inimicarsi Marsellus Wallace. È un uomo determinato, di poche parole, e pur essendo anche lui colpevole di omicidio, sembra sempre fare la cosa giusta: è questo aspetto del suo carattere che gli consente di risolvere il dissidio con Marsellus e di lasciare la città con la fidanzata Fabienne e il caro orologio.



RINGO E YOLANDA



sono una coppia di fidanzati criminali molto affezionati: tra di loro si chiamano Zucchino e Coniglietta. La loro vicenda, marginale rispetto alla parte centrale del film, ne determina il tono: la narrazione si apre con la pianificazione della loro rapina, apprendo quindi allo spettatore le porte del mondo criminale in cui tutte le altre vicende si intrecciano, e si conclude con l'esecuzione della stessa, espediente per testimoniare il cambiamento di Jules Winnfield.



CAP. KOONS



MARVIN & CO.



JIMMIE



MR. WOLF



LANCE E JODY



FABIENNE



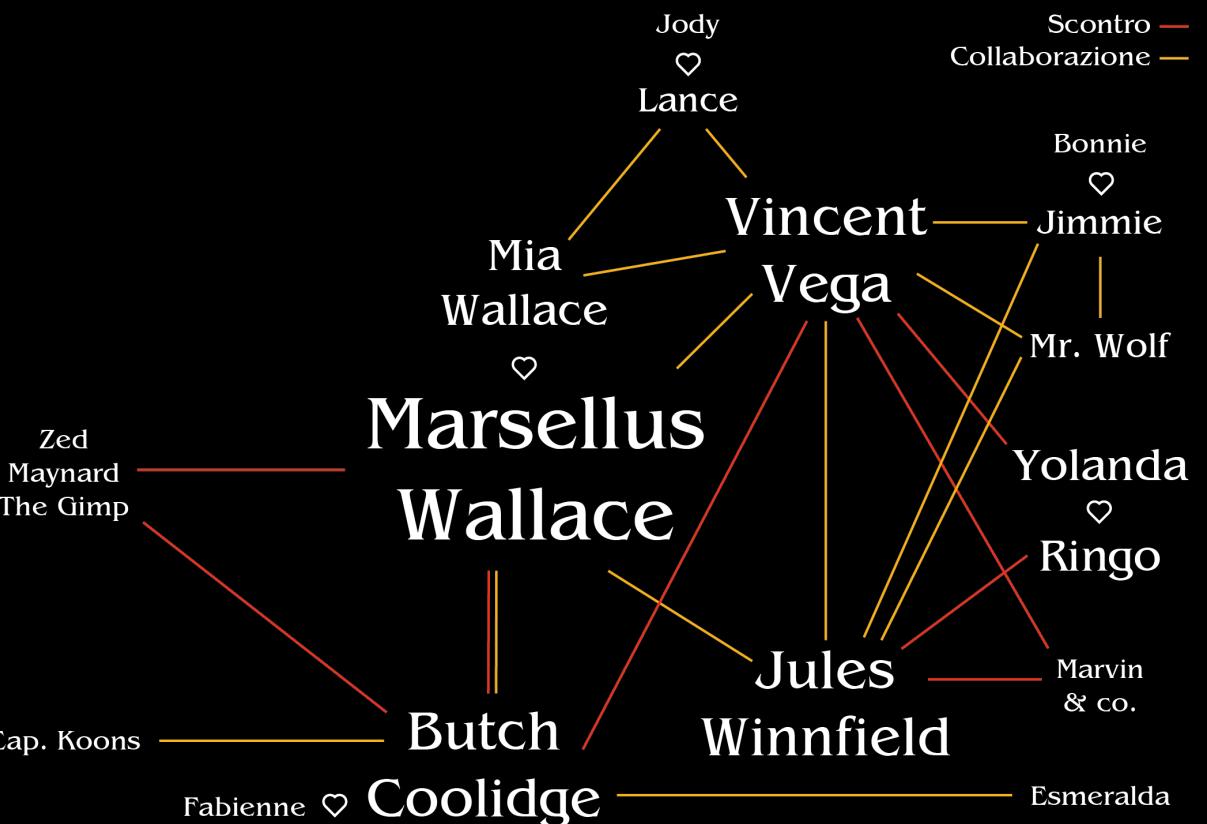
ESMERALDA



MAYNARD, ZED & THE GIMP



SEQUENZE	PROTAGONISTA	AIUTANTE P	ANTAGONISTA	AIUTANTE A
Prologo	Ringo & Yolanda	-	-	-
Recupero valigetta	Jules & Vincent	(Marcellus)	Marvin & CO.	Uomo nascosto
Uscita a cena	Vincent & Mia	Lance	(Marcellus)	-
Match truccato	Butch	Marcellus	-	-
Storia del Gold Watch	Butch	Capitano Koons	-	-
Butch in fuga	Butch	Fabienne Esmeralda	Marcellus	Vincent
Il rapimento	Butch	Marcellus	Zed	Maynard
The Bonnie situation	Jules & Vincent	Mr. Wolf Jimmie	Bonnie	(Marvin)
Rapina	Jules	Vincent	Ringo	Yolanda



CINEMATOGRAFIA

La tecnica cinematografica e l'iper-realismo sono gli elementi, tra quelli già analizzati e quelli che seguono nell'analisi, che più di altri hanno reso questo film così importante a livello cinematografico. Per questo abbiamo concentrato la nostra ricerca e la nostra analisi, in questa parte, su questi due elementi, dedicando una parentesi a una peculiarità presente in tutte le pellicole del regista: citazioni di altri film in Pulp Fiction.

L'IPER-REALISMO DELLA FINZIONE



STRUTTURA

La narrazione non segue un andamento lineare: il film inizia con un inizio, l'inizio di una rapina, e si conclude con una fine, la fine della stessa, che però non sono l'inizio e la fine della storia.

Questo tipo di struttura lascia questioni in sospeso per tutta la durata del film e contribuisce all'alone di mistero che circonda la storia di ogni personaggio: soltanto alla fine lo spettatore è in grado di ricostruirne correttamente, ma non completamente, le vicende e le relazioni.

COLONNA SONORA

Contribuisce al paradossale effetto realistico del film anche la colonna sonora: la musica è spesso parte integrante delle scene, proviene dalla radio o da registrazioni che sono i personaggi stessi a gestire, e persino sui titoli di apertura la canzone cambia come se avessero cambiato stazione radiofonica.

LINGUAGGIO

Il nucleo centrale della narrazione sono i personaggi che la animano. Non esiste una voce narrante e sono le parole dei personaggi stessi a costruire gli eventi tramite dialoghi e monologhi. Il linguaggio è iper-realistico, un'esagerazione della norma, pieno di linguaggio scurrile, silenzi e veloci scambi di battute. Oggetto di tali conversazioni sono argomenti trasversali, apparentemente indipendenti dalla storia che però contribuiscono in modo fondamentale alla definizione dei personaggi, fulcro del film.

TECNICA CINEMATOGRAFICA



La camera si muove con e come i personaggi: li segue mentre ballano con movimenti fluidi e sobbalza con loro mentre si rincorrono lungo una strada dopo un incidente d'auto. I primi piani, stretti e centrati nell'inquadratura, contribuiscono ad avvicinare l'osservatore e il soggetto. La maggior parte delle inquadrature è comunque fissa e il cambio di scene avviene con un taglio netto.

Le uniche transizioni usate hanno uno scopo preciso: l'utilizzo di fade-in e out, intervallati da nero, nelle sequenze dell'overdose di Mia e dell'incidente d'auto tra Marcellus e Butch, ne comunicano il cambio di stato di coscienza.



I colori tematici sono il giallo (del titolo, ricorrente nei dettagli e nelle luci calde, la più importante delle quali quella proveniente dalla valigetta), il bianco e il nero (dell'abbigliamento dei personaggi principali). Il contrasto tra elementi rossi e verdi è frequente e contribuisce a rendere vibranti le scene che altrimenti parrebbero spente.



Per far coesistere due personaggi nella stessa scena, il regista sfrutta spesso il primo e il secondo piano simultaneamente, solo uno dei due a fuoco, e come espediente uno specchio: lo spettatore non perde mai di vista chi è sulla scena e può seguirne le conversazioni senza cambi di inquadratura, anche quando nel bagno di Mia Vince parla tra sé e sé. Ricorrenti sono anche le inquadrature dal basso, molto efficaci nella definizione dei ruoli, anche data la prevalenza di ambientazioni in spazi interni e chiusi.



CITAZIONI IN PULP FICTION

COWBOY E COWGIRL

C'è intesa tra Mia e Vincent, tanto che i due si affibbiano questi nomignoli. Il fatto curioso è che i due attori hanno precedentemente recitato rispettivamente in "Urban Cowboy" (1980) e "Even Cowgirls Get the Blues" (1993).

VOLPI FORZA CINQUE

Raccontando dell'episodio pilota Mia parla di: una bionda, il capo, Elle Driver in Kill Bill; la "volpina giapponese", maestra di arti marziali, O-Ren Ishii; la ragazza nera esperta in demolizioni, Vernita Green; la "volpina francese", Sofia Fatale; e infine il personaggio di Mia che nell'universo di Kill Bill sarebbe Beatrix Kiddo, interpretata dalla stessa Thurman.

Dalla sceneggiatura di "Pulp Fiction":

VINCENT
MIA

Qual'era la tua specialità?
Lame affilate. Il mio personaggio, Raven McCoy, aveva una storia: era venuta su cresciuta da artisti del circo.
Secondo il copione era la donna più pericolosa del mondo con un coltello.



8 1/2 DI FELLINI

Tarantino ha dichiarato di rubare spesso scene da piccoli e grandi film e di mescolarle a qualcosa di completamente diverso, per ottenere il risultato voluto.

La sequenza di ballo, sulle note di "You Never Can Tell" di Chuck Berry, è uno di questi furti: la scena di ballo tra Barbara Steele e Mario Pisu nel film di Fellini 8½ viene qui reinterpretata da Uma Thurman e John Travolta.

ESPEDIENTI NARRATIVI

Una peculiarità della trama, oltre alla sua trattazione, sono gli espedienti narrativi: dettagli che guidano la storia e rendono possibile il suo svolgimento. La scelta è ricaduta su questi tre perché i più iconici e caratterizzanti della pellicola.

LA VALIGETTA



è uno degli elementi più importanti e misteriosi del film. La sua combinazione è 666, ovvero il numero della Bestia, secondo il capitolo 13 del libro dell'Apocalisse, nel Nuovo Testamento della Bibbia. Il suo contenuto è sconosciuto agli spettatori. Nel film, infatti si vede solo l'espressione stupita di chi guarda al suo interno, abbagliato da una luce radiosa e quasi mistica (effetto che fu ottenuto con una lampadina arancione). Questo è un chiaro riferimento al film "Un bacio e una pistola" (1955), in cui è presente una valigetta misteriosa il cui contenuto, una sostanza luminosa e pericolosa, non viene mostrato al pubblico.

Sono state fatte diverse ipotesi su quale possa essere il contenuto della valigetta. Una delle teorie più popolari prevede che contenga l'anima di Marsellus Wallace. Leggenda vuole infatti che, quando il diavolo prende un'anima, lo faccia tramite un taglio sul retro del collo: secondo i suoi sostenitori, questo spiegherebbe il cerotto sul retro del collo di Marsellus, il miracolo dei proiettili che mancano Vincent e Jules, e la combinazione della valigetta stessa.

Altre teorie sul contenuto sono invece meno articolate, come quelle che sostengono possano essere semplicemente diamanti, oro, o cocaina, il santo Graal o l'abito d'oro di Elvis; altre invece sono anche più ironiche, e suggeriscono contenga una lampada molto bella, dei deliziosi Twinkies dorati (dolce americano confezionato), oppure Campanellino, la fatina di Peter Pan.

Tarantino ha infine confermato che la valigetta semplicemente altro non è che un MacGuffin. Questo termine è stato creato da Alfred Hitchcock e definisce un motore virtuale e pretestuoso della trama, un qualcosa che per i personaggi del film ha un'importanza cruciale, attorno al quale si crea enfasi e si svolge l'azione, ma che non possiede un vero significato per lo spettatore.

IL BAGNO

è un luogo cruciale per la narrazione del film. Le scene che in esso si svolgono sono dei punti di rottura della storia che ne cambiano drasticamente gli eventi.
Si possono identificare sei di questi punti chiave:

1



2



3



4



5



6



Jules e Vincent uccidono i ragazzi nell'appartamento di Brett, un quarto esce dal bagno e spara ai due uomini, che si salvano e lo uccidono a loro volta.

Mia va a "incipriarsi il naso" al Jack Rabbit Slim's e trasforma una cena tranquilla in una sfida di twist.

A casa di Jimmy, Jules e Vincent discutono sull'atteggiamento da tenere per non infastidire il padrone di casa, ma una volta usciti entra in scena Jimmy stesso, già alterato.

Vincent va in bagno a casa di Mia, e al suo ritorno scopre che la ragazza ha trovato la sua eroina nella giacca ed è in overdose.

Butch torna a casa per recuperare l'orologio, si accorge di non essere solo e spara a Vincent non appena esce dal bagno.

Mentre Vincent va alla toilette, la colazione al Diner si trasforma nella rapina di Ringo e Yolanda, e si assiste alla redenzione di Jules.

EZECHIELE 25:17



Il passo passo biblico citato tre volte nel film da Jules Winnfield, immediatamente prima di uccidere qualcuno, è stato scritto appositamente per il film.

Le ultime due frasi sono abbastanza vicine al testo delle Scritture, mentre il resto è il risultato di un collage di altri brani.

La fonte principale d'ispirazione per Tarantino è qui il divo delle arti marziali Sonny Chiba. Il suo testo effettivamente deriva da un "credo" quasi identico impiegato in un film di Chiba: Karate Kiba (1976). Anche nella serie televisiva anni ottanta Kage no Gundan (Shadow Warriors), si ritrova una situazione simile a Pulp Fiction; il personaggio di Chiba, infatti, "catechizza" il cattivo della settimana su come si debba ripulire il mondo dai malvagi. Un killer proclama un simile sermone anche in Modesty Blaise, il romanzo di genere pulp, che in due riprese si vede tra le mani di Vincent Vega.

QUELLO VERO

Farò su di loro terribili vendette,
castighi furiosi,
e sapranno che io sono il Signore,
quando eseguirò su di loro la vendetta.

QUELLO DI JULES

Il cammino dell'uomo timorato è minacciato da ogni parte dalle iniquità degli esseri egoisti e dalla tirannia degli uomini malvagi. Benedetto sia colui che nel nome della carità e della buona volontà conduce i deboli attraverso la valle delle tenebre, perché egli è in verità il pastore di suo fratello e il ricercatore dei figli smarriti. E la mia giustizia calerà sopra di loro con grandissima vendetta e furiosissimo sdegno su coloro che si proveranno ad ammorbare e infine a distruggere i miei fratelli. E tu saprai che il mio nome è quello del Signore quando farò calare la mia vendetta sopra di te.

TEMI

Tra i vari temi che il film tocca, in maniera più o meno approfondita, ci siamo soffermati su questi cinque in quanto più rappresentativi e, allo stesso tempo, non sempre considerati.

VIOLENZA

POTERE e CONTROLLO

Il film può essere definito splatter, per i diversi tipi di violenza fisica che vengono esplicitamente mostrati, a volte in modo comico, altre drammatico. La vera violenza che questo film presenta è però psicologica.

Il migliore esempio di ciò è Jules che recupera la valigetta: l'episodio potrebbe concludersi velocemente ma il suo godimento nel sentirsi superiore alle sue vittime, nel decidere delle loro sorti, e nel torturarle prima di ucciderle, si articola in un lungo e inquietante discorso.

In un film di gangsters il potere è un tema chiave. Tutti i personaggi sono potenti ma in un modo o nell'altro finiscono vittime degli eventi: per tutta la durata del film ci sono numerose situazioni in cui chi detiene il potere (spesso nella forma di una pistola), non ne ha il controllo. Esempio di ciò è fornito dall'episodio del ragazzo che esce dal bagno con una pistola e spara, mancando Jules e Vincent: il potere conferitogli dall'arma, e dall'effetto sorpresa, viene vanificato dalla mancanza del controllo. Anche Vincent perde il controllo sparando alla testa di Marvin nell'auto. E Marsellus passa per lo stesso motivo dalla condizione di carnefice a quella di vittima.

SOGGETTIVITÀ

Ogni personaggio ha la sua storia che, anche grazie allo svolgimento non cronologico del film, si sviluppa indipendentemente da quanto gli spettatori già conoscono e potrebbero aspettarsi. Questo afferma l'importanza suprema dell'esperienza personale, unica e soggettiva. I diversi punti di vista si intrecciano e si mescolano, e questo, lungi dal confondere lo spettatore riguardo ai personaggi, gli fornisce il quadro completo e tutte le loro sfaccettature.

NICHILISMO

Secondo l'interpretazione di Mark T. Conar in "Platone suona sempre due volte", Pulp Fiction è la rappresentazione emblematica del nichilismo americano. Nel film viene mostrato come la società attuale abbia eliminato qualsiasi punto di riferimento del passato, attraverso i quali comprendiamo noi stessi e gli altri, sostituendoli con elementi frivoli che diventano il modo di comunicare di questi personaggi: ne è un esempio la conversazione tra Jules e Vincent, in cui vengono spesso nominate icone pop, come McDonald e BigMac, "un quarto di libbra con formaggio", Whopper, serie tv e episodi piloti.

Il cambiamento per i personaggi avviene nel momento in cui uno di loro prende coscienza di qualcosa che si riferisce a una struttura di valori reali e solidi tramandati da generazioni. Valori che per Jules sono racchiusi in un passo biblico, Ezechiele 25:17, e per Butch sono rappresentati nella scelta dell'arma da utilizzare contro Zed: egli infatti valuta un martello, una mazza da baseball e una motosega, simboli della vecchia America, scegliendo infine una katana, che diversamente dagli altri oggetti, esprime una cultura sorretta da una struttura morale rigidissima.

La spada e il passo biblico sono quindi uno spiraglio che si intravede al di là della cultura pop, oltre il nichilismo, verso un modo di vivere e di pensare in cui esistono criteri morali oggettivi, significati e valori, e dove il linguaggio trasmette molto di più.

REDENZIONE

Diversamente dagli altri film noir che trattano di criminalità organizzata, i personaggi di Pulp Fiction vengono puniti non quando tentano di abbandonare la strada della criminalità, ma quando ne rimangono all'interno dopo aver avuto la possibilità di andarsene.

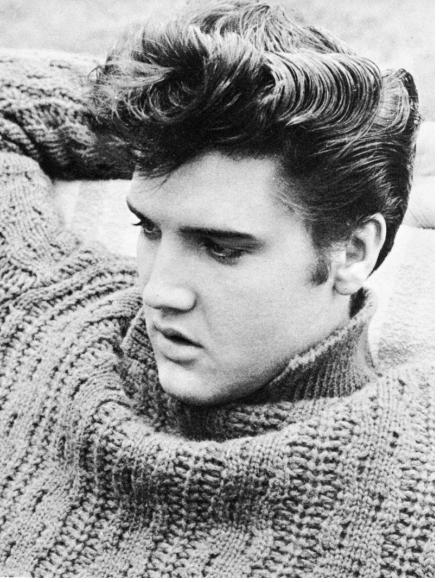
Il processo di redenzione comincia con una rivelazione o epifania che porta il personaggio a riflettere. Da ciò nasce la consapevolezza del proprio stato di imperfezione (o peccato) e la necessità di cambiamento che viene messa in atto con un gesto simbolico o concreto. Alla fine di questo percorso il personaggio si redime e cancella le proprie colpe.

Questo processo di metamorfosi è accompagnato da un'inversione di ruoli: la vittima diventa carnefice e viceversa, il fuggitivo torna dall'inseguitore.

INTERPRETAZIONI

La trama di Pulp Fiction e il modo in cui questa viene trattata, gli espedienti narrativi e gli stessi personaggi hanno dato adito a tantissime interpretazioni nel corso degli anni, la nostra scelta è ricaduta su queste due poiché ci sono sembrate le più plausibili e che non si discostassero troppo dalla trama del film.

ROCK 'N' ROLL



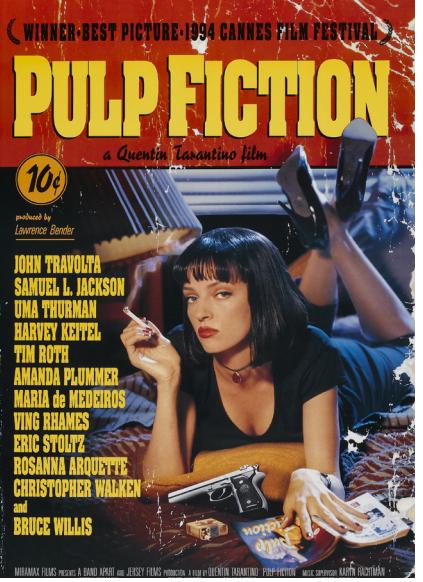
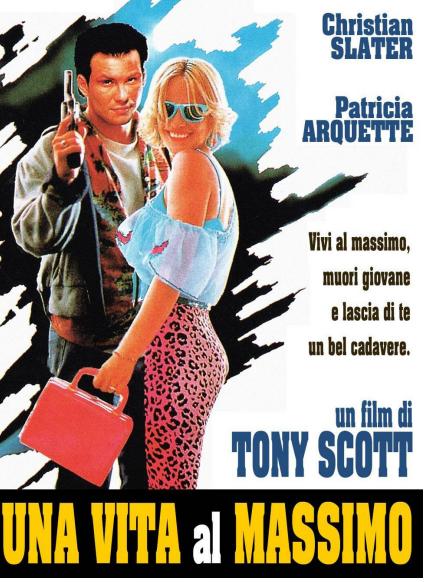
Secondo un utente di Reddit, l'intero film potrebbe rappresentare l'evoluzione del Rock and Roll:

“La valigetta è il Rock 'n' Roll. Marcellus è l'origine della musica rock in America (blues, motown, soul, ecc.). Jules è Chuck Berry e Vincent è Elvis (muoiono infatti entrambi in bagno), che stanno cercando di riavere la valigetta dai ragazzi, che forse rappresentano gli avidi produttori di dischi che traggono profitto dai musicisti Black. La ragione per cui il ragazzo quindi non riesce a colpire Jules e Vincent è che le leggende della musica non possono morire, e che ci saranno per sempre. Ringo e Yolanda rappresentano gli inglesi, la musica britannica. La British Invasion è stata influenzata dal blues e dal pop più vecchio, così come Jules li lascia uscire con i soldi e con un discorso che potrebbe averli cambiati.

Butch rappresenta la nuova musica e a Marsellus non piace. Entrambi vengono catturati da Maynard mentre si sente una canzone country. Maynard e Zed rappresentano la musica country, che ha rubato l'anima al Blues e alla Black Music: infatti violentano Marsellus. Butch lo salva: il Blues e la Black music accettano quindi che ci sarà sempre una nuova musica.”

Continuando a costruire su questa teoria altri hanno ipotizzato che Mia sia la disco, dipendente dalla cocaina e riportata alla vita da John Travolta. Altri fan hanno poi continuato ad aggiungere nuove accezioni: Vincent è rimasto nel crimine organizzato più di quanto avrebbe dovuto, come Elvis, Jimmy è Bob Dylan, che fornisce un rifugio sicuro a Vincent e Jules, le metà bianca e nera del Rock 'n' Roll, che a loro volta rispettano Mr. Wolf, che può rappresentare Woody Guthrie, a cui è molto caro il caffè, la bevanda del lavoratore, riferimento alla musica folk. Infine il sottomesso di Zed e Maynard sarebbe (per alcuni “chiaramente”) Johnny Cash.

TRILOGIA PULP



RIFERIMENTI D'ESEMPIO

Ne "Le Iene", Mr. White parla a Joe Cabot di una donna chiamata Alabama, nome della protagonista di "Una vita al massimo".

Ne "Le Iene" si parla di un criminale chiamato Marsellus che dovrà smistarre i diamanti in tutta Los Angeles, che sarà poi Marsellus Wallace, il boss di "Pulp Fiction", con la sua misteriosa valigetta.

Ne "Le Iene", Steve Buscemi interpreta il discorso sulle mance di Mr. Pink. Secondo la trilogia di Tarantino, Pink è poi riuscito a evadere dalla galera e si è trovato lavoro al Jack Rabbit Slim's proprio come cameriere.

Mr. Blonde de "Le Iene" si chiama Vic Vega ed è (Tarantino stesso lo ha rivelato) il fratello maggiore di Vincent Vega di "Pulp Fiction".

Pare che Quentin Tarantino avesse immaginato questa trilogia sin dall'inizio della sua carriera, probabilmente però come un'esologia - che avrebbe dovuto comprendere anche "My Best Friend's Birthday", "Assassini nati" e "Jackie Brown". Per svariati motivi (la pellicola di "My Best Friend's Birthday" andò bruciata, con Stone, regista di "Assassini Nati" ci furono dissensi per la sceneggiatura, mentre "Jackie Brown" non risultò poi tanto pulp) l'esologia prevista da Tarantino si ridusse invece a tre film dei quali appunto scrisse la sceneggiatura: "Le iene" (1992), "Una vita al massimo" (1993) di Tony Scott e "Pulp Fiction" (1994).

A rendere la trilogia pulp tale è quindi il fatto che ognuno di questi film, benché racconti una storia diversa, è strettamente legato al precedente e parte del suo stesso universo.

Inoltre tutta la trilogia pulp di Tarantino è - come avveniva nei primi film di Kubrick - quasi tutta mossa dal caso e dall'errore, priva di determinismo ma con un forte meccanicismo.

E il finale di tutti e tre i film prevede un triello, un classico che Tarantino sperava di usare da quando vide per la prima volta "Il buono, il brutto e il cattivo" di Sergio Leone.

TESTIMONIANZE

Per trattare questa parte abbiamo inizialmente cercato le recensioni, che risultano essere molteplici e alcune anche di dubbia provenienza. Per questa ragione ne presentiamo solo cinque, scritti da critici di varie testate affidabili nell'anno dell'uscita del film. In secondo luogo, abbiamo individuato delle citazioni della pellicola all'interno di altre: la ricerca ha riportato diversi risultati, ma analizzandoli meglio solo due sono risultati essere delle vere e proprie citazioni.

RECENSIONI

Le opinioni di alcuni critici all'uscita di Pulp Fiction nel 1994:

Peter Travers,
ROLLING STONE

“L'orgogliosamente riprovevole Pulp Fiction (costo: 8 miseri milioni di dollari) è il nuovo King Kong dei film crime. È un'antologia che mescola tre storie e dodici personaggi principali in un affascinante mosaico della malavita di Los Angeles. La recitazione è dinamite: John Travolta e Bruce Willis possono definire le loro carriere rinate.”

Owen Gleiberman,
ENTERTAINMENT WEEKLY

“Guardando Pulp Fiction non ci si immerge totalmente in ciò che accade sullo schermo, ma ne si è intossicati – si è sotto l'effetto della riscoperta di quanto possa essere piacevole un film.”

Rita Kempley,
WASHINGTON POST

“Fedele alla sua natura, Tarantino riempie Pulp Fiction di riferimenti ad altri film, ma la sua vera forza giace nel ricondurli tutti alla fine. L'esperienza complessiva è come far tacere con una risata una canna di pistola, un po' stancante... E forse fin troppo perverso per spettatori meno stanchi. Quando brandelli di cervella s'incollano agli unti ricci di Jules, non tutti rideranno, forse perché sono stati troppo vicino a qualcuno che è stato vittima di una sparatoria. Forse ridiamo perché siamo troppo sotto shock per quello che siamo diventati.”



Le critiche negative:

Stanley Kauffmann,
THE NEW REPUBLIC

“Ciò che è più irritante in Pulp Fiction è il suo successo. Non per essere meschini nei confronti di Tarantino stesso; spero che possa ottenere il massimo guadagno da questa pellicola. Ma il modo in cui è stata esaltata e lodata rasenta il disgusto. Pulp Fiction nutre e supporta i sobborghi culturali.”

Howie Movshovitz,
DENVER POST

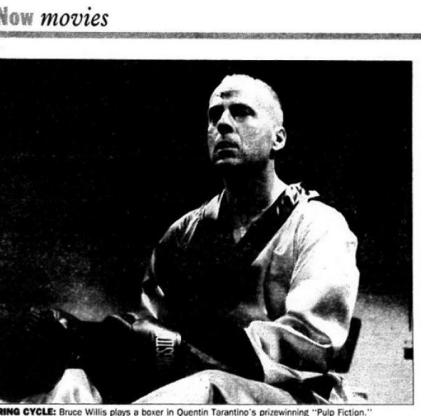
“La pellicola è vuota. Tarantino non sembra conoscere nulla della vita reale, forse non ha nemmeno interesse in essa. Sicuramente non riconosce mai che un mondo reale possa esistere, e il suo film, con la sua intricata ed elegante danza, non evoca nulla al di fuori di sé stesso. Tarantino vive esclusivamente nel mondo immaginario di un ragazzino, dove le donne e ogni sembianza di realtà sono solo intrusi. Perciò Pulp Fiction ha un movimento bidimensionale. Vedi il film, lasci la sala e finisce lì. Non c'è nemmeno un retrogusto.”

CITAZIONI DI PULP FICTION

Per comprendere l'atmosfera in cui nacquero queste critiche va ricordato che il grande pubblico non era abituato a pellicole di questo genere all'epoca, e che nell'anno in cui Pulp Fiction ha visto la luce nelle sale c'erano altri grandi film, come ad esempio Forrest Gump e The Shawshank Redemption (il lungometraggio di Tarantino era nominato con entrambe queste pellicole all'Oscar come miglior film).

Da queste testimonianze emerge che il film ha assunto una posizione i rilievo nella storia del cinema grazie a diversi fattori: gli attori, che anche grazie ad esso hanno ottenuto nomination per i più prestigiosi premi cinematografici; la trama, realistica e cruda, che ritrae una Los Angeles nascosta al pubblico; e i dialoghi dall'irriverente comicità.

Ma è stata soprattutto la trattazione della trama ad aver reso questo film così nuovo e fresco all'epoca della sua uscita. Lo sconvolgimento dell'ordine cronologico operato dal regista ha ispirato una rosa di film quali Memento (2000), Snatch (2000), Eternal sunshine of the spotless mind (2004), Sin City (2005), e Cloud Atlas (2012).



'Pulp Fiction' Reads As New Chapter in Film

Quentin Tarantino's fresh and literate Cannes winner opens the 32d New York Film Festival on a high note

La testimonianza più evidente del successo e della rilevanza della pellicola sono le citazioni delle sue stesse inquadrature in ogni tipo di artefatto comunicativo come omaggio alla visione originale e fresca del regista.

Un esempi lampanti di ciò si trovano nella serie tv Breaking Bad la cui trama e fotografia ricalcano alcuni passaggi della pellicola di Tarantino.

O ancora, la citazione nel film d'animazione Space Jam, che ha contribuito a portare Pulp Fiction ulteriormente dentro la cultura pop degli anni '90 e a fargli scavalcare la barriera del XXI secolo.



VARIANTI

Data la sua natura, il film, nella distribuzione internazionale, ha subito molte variazioni e, in alcuni casi, censure. Oltre a presentare queste varianti, abbiamo inserito alcuni artefatti facenti parte del merchandising del film che abbiamo trovato curiosi e interessanti.



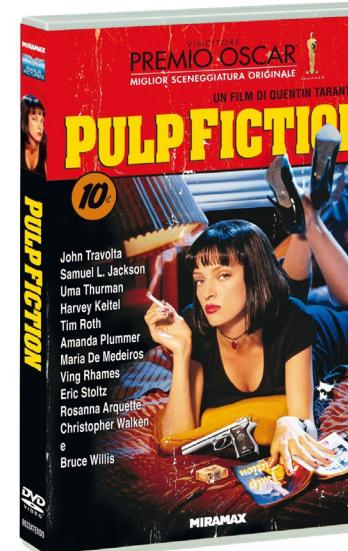
Modifiche

Censura

UNA STORIA MOLTI FILM

Esistono diverse versioni del film di Tarantino, che variano da paese a paese e dal supporto sul quale vengono trasmesse.

In quasi tutte le versioni televisive ad esempio tutti i riferimenti e le scene in cui è presente Lo Storpio sono stati cancellati; inoltre, nella scena in cui Bruce Willis si sta asciugando dopo aver fatto la doccia, la salvietta è stata allungata digitalmente.



La versione canadese del film contiene in una sezione del DVD scene alternative principali più alcune altre secondarie.

Una edizione speciale VHS da collezione rilasciata nella primavera del 1996 negli Stati Uniti include una sezione di 11 minuti aggiuntivi che contiene due scene inedite: il dialogo esteso tra Butch ed Esmerelda all'interno del taxi e una versione più lunga del primo incontro tra Vincent e Mia.

Nella versione del Regno Unito manca la parte in cui la siringa penetra il braccio di John Travolta.

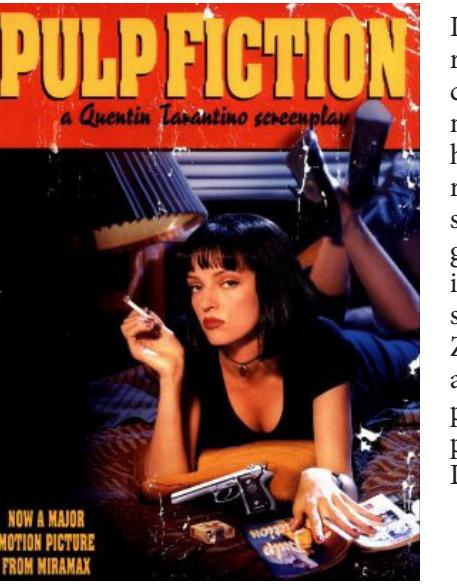
Alcune edizioni della versione australiana del film sono state fortemente modificate per eliminare linguaggio scurrile, scene di violenza e scene di droga.

Nella versione italiana del DVD è stata modificata la scena di sodomizzazione di Mr. Wallace da parte di Zed. Negli Emirati Arabi Uniti l'intero film è stato modificato in modo che seguisse lo svolgersi dei fatti in ordine cronologico.

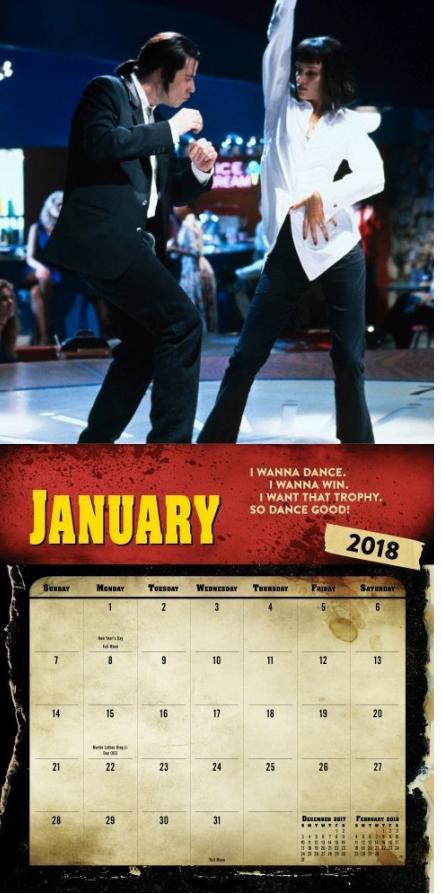
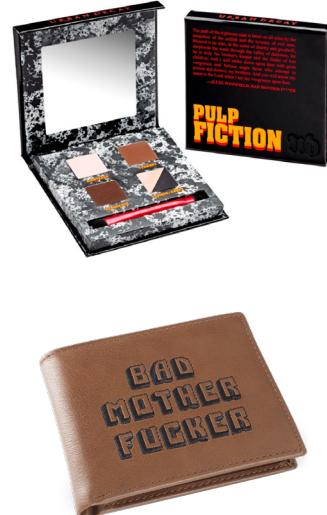
MERCHANDISE E GADGET

Dopo il successo di Tarantino il film è stato tradotto e riadattato a diversi contesti in maniera più o meno trasformativa.

Già nel dicembre del 1994, la sceneggiatura del film diventa un libro edito dalla Miramax Books mentre ancora nel 2018, nonostante l'età del film, diventa protagonista di un calendario a tema prodotto dalla stessa Miramax.



Il successo del film trova piena corrispondenza nel numero di prodotti che ad esso si sono associati più o meno direttamente: la ditta Beeline ha creato action figures parlanti, che ripetono alcune delle frasi più famose della pellicola; sono stati prodotti gadget a tema ripresi dal film come il portafoglio di Jules Winnfield distribuito da BMF e il portachiavi di Zed; sono stati poi creati articoli di abbigliamento come magliette e cappellini con su il logo del film e una più recente linea di make up Urban Decay.



TRADUZIONI

La portata culturale del film è misurata anche da tutti riferimenti diretti e indiretti fatti allo stesso: dalle fan art alle fan fiction, dai cosplay ai murales. Qui riproponiamo alcuni di questi artefatti, quelli che abbiamo reputato meglio riusciti e più interessanti. Durante la ricerca e la cernita ci siamo resi conto di quanto questa pellicola abbia significato per il pubblico, non solo del 1994, ma anche dei giorni nostri.

REMIX E REMAKE



Citazioni di singole scene o intere sequenze, parodie, film professionali e amatoriali: sono molti gli artefatti in cui è possibile riconoscere i passaggi del film originale, riadattati, modificati, rivisitati a seconda del contesto.

Si possono citare esempi noti come quelli del cartone animato di fama mondiale *The Simpsons* ma anche quelli di personaggi meno noti come Il Pancio.

Altre traduzioni efficaci hanno accumulato quantità considerevoli di visualizzazioni online: ad esempio il riassunto del film in versione 8bit, e un collage del film originale, in cui sono stati sostituiti i volti e le parole dei protagonisti con quelli dei personaggi dei Simpson.

Le traduzioni del film non si limitano però soltanto all'ambito visivo, ma ci sono numerose rivisitazioni e creazioni audio: ad esempio remix dei suoni e dei dialoghi del film (il più famoso è Lead Breakfast di Pogo che ha superato i quattro milioni di visualizzazioni su YouTube) e playlist create ad hoc dagli utenti per mimare lo sviluppo della storia e ricrearne le atmosfere.



CULTURA POP



Il film ha generato diversi meme che sono entrati nella cultura popolare, ispirando gif virali e cosplayers in tutto il mondo.

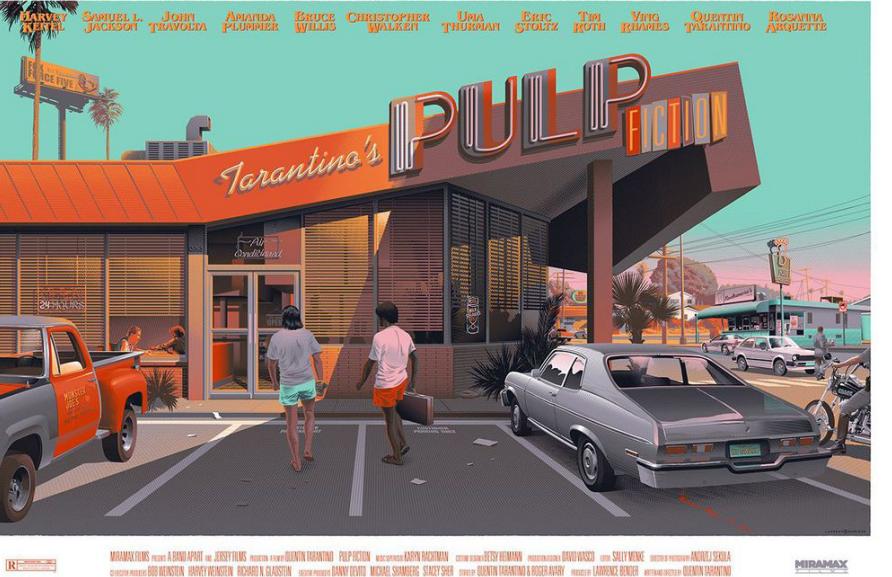
Anche il testo di Ezechiele 25:17 è rimasto legato al film e al personaggio di Jules Winnfield, e con lui è diventato parte della cultura popolare: esso appare nel film Captain America: The Winter Soldier, nel quale si legge un estratto sulla lapide della presunta tomba del colonnello Nicholas J. Fury (interpretato dallo stesso Samuel L. Jackson).

Alcune scene sono poi state estrapolate dalla storia che narrano e sono diventate soggetti di street art e graffiti sui muri delle più grandi metropoli: il più famoso, apparso su un muro di Londra nel 2006 è stato attribuito a Banksy (e rimosso poco dopo).



FAN ART

I fan hanno dato un enorme contributo all'universo di Pulp Fiction, con numerose fan art. Tra le loro fila si annoverano anche artisti di fama mondiale come Laurient Durieux.



Un artista, noto su Instagram come shusaku1977, crea invece collage con immagini di film cult, tra cui appunto anche Pulp Fiction, e opere d'arte celebri, creando un mix suggestivo tra icone di Pulp Fiction, dell'arte e persino religiose.



**BUONANOTTE, HO PASSATO
UNA BELLISSIMA SERATA.**

Salgo lentamente le scale, da solo.
Cazzo, dimmi tu se proprio adesso Jules doveva raggiungere l'illuminazione.
E adesso chi deve ammazzare il toro? Vincent "Il coglione" Vega.
Che poi è anche inutile venire qui che tanto il pugile non c'è.
Apro la porta, e infatti non c'è.
Se è intelligente sarà su un volo diretto per Cuba. O Amsterdam.
Dio quanto mi manca Amsterdam, lì si che si viveva cazzo.
Coglione io che ho avuto l'idea di tornare.
Comunque, ormai è fatta.
Bella casetta questo Butch.
Il pugilato paga bene, non quanto Marsellus però.
Mi sono sbagliato su di lui, il nostro Butch ha davvero le palle.
Ma non c'è, tanto vale andarsene.
Anzi, mi faccio un toast. Prendo il pane, lo imburro e lo metto nel tostapane.
Prepato un bicchiere di succo di frutta.
Certo che questo mitragliatore pesa, ora lo appoggio qua.
Ora, però, vado al cesso.
Che poi, dobbiamo ammazzare sette persone e ci danno le pistole del cazzo e
per questo il mitra. Il cesso è congelato, questo Butch non lo usa da un bel po'.
Mi rivesto, apro la porta.
Ah, questo è Butch.
Ah, quello è il mio mitra.
Devo smetterla di andare al cesso in questi momenti, ogni volta finisce in merda.
Poco male, Vic.
Chiudo gli occhi.

Anche l'universo delle fanfiction del film è molto ricco e vasto, a partire da interpretazioni delle scene del film, come la morte di Vincent in forma di poesia di chemicalburn, o vere e proprie storie inventate che prendono semplicemente spunto dal film stesso.



AUDIENCE

Partendo da un'analisi della locandina e aiutati da alcune ricerche riguardanti il pubblico all'uscita del film e sondaggi sullo stesso e su quello degli anni successivi, abbiamo delineato un "personas" che definisse lo spettatore medio del film. Per definirlo abbiamo, inoltre, osservato il modello culturale proposto dal film.

La campagna di marketing di un film è progettata appositamente per attrarre un determinato settore di pubblico. Le informazioni sull'audience di riferimento sono quindi contenute già nella più emblematica delle sue rappresentazioni: la sua locandina.



Una donna giovane e provocante guarda direttamente lo spettatore; attorno a lei, in una stanza anonima e buia, da classico motel americano, sigarette, una pistola, e un romanzo pulp.

Il film, dagli gli elementi scelti per raccontarlo, si preannuncia quindi adatto ad un pubblico adulto, per la maggior parte giovane e di sesso maschile.

Queste deduzioni trovano conferma nell'analisi del film: il genere thriller, le tematiche affrontate e la sua spiccata componente comedy-splatter, risultano infatti particolarmente apprezzati da un pubblico maschile di età compresa tra i 18 e i 45 anni.

Il pubblico americano è il più direttamente coinvolto: le sigarette in locandina sono in un pacchetto Lucky Strike, il film è ricco di riferimenti alla cultura americana e i riferimenti alle culture di paesi stranieri, sottolineandone la distanza dal contesto, li rendono estranei anche allo spettatore.

La conferma della preponderanza di questo settore di pubblico è nei dati del botteghino: il 50,5% degli incassi è stato guadagnato negli Stati Uniti (107.928.762 \$ su 213.928.762 \$).

MODELLO CULTURALE

Dopo aver individuato tre grandi temi principali trattati dal regista (violenza e criminalità, gangs e gangsters, droga), abbiamo cercato di capire come questi fossero percepiti e rappresentati nella decade precedente all'uscita del film. Alla luce di questa ricerca abbiamo poi guardato l'approccio del regista a tali tematiche e come le ha proposte al pubblico tramite la pellicola. Ne risulta una prospettiva molto diretta e una rappresentazione senza veli delle stesse che si contrappone al modo di viverle del pubblico dell'epoca, ovvero tramite la stampa che non sempre mostrava tutto ciò che concerneva determinati fatti.

VIOLENZA e CRIMINALITÀ

GANGS e GANGSTERS

Gli anni 80 videro un aumento sensibile della criminalità e, soprattutto, dei crimini violenti, in particolar modo verso gli afro-americani: si stima che tra il 1984 e 1994 gli omicidi di uomini neri tra i 14 e i 17 anni siano raddoppiati e quelli di uomini neri tra i 18 e 24 anni siano aumentati in maniera del tutto simile. Allo stesso modo crebbe l'indice di criminalità sia per crimini violenti, come violenze sessuali e omicidi, che per reati minori. Questo gettò la popolazione in uno stato di paura riguardo la sicurezza delle strade delle proprie città.

Strettamente collegato al narcotraffico, il numero di gang negli anni 80 crebbe vertiginosamente, arrivando ad avere diverse gang all'interno dello stesso isolato. Dedicandosi particolarmente al traffico di sostanze stupefacenti, che stavano prendendo sempre più piede in tutto il paese, a lotte territoriali e al crimine organizzato, le gang gettavano le città nel panico e nel terrore oltre a dividerle in migliaia di micro-territori capeggiati da famiglie di criminali.

DROGA

Gli anni 80 hanno visto un sensibile aumento dell'uso e abuso di droghe rispetto alla decade precedente. La diffusione delle stesse avvenne a livello nazionale negli Stati Uniti: cominciando da Los Angeles, dove grandi personalità di Hollywood, dello sport e del mondo musicale facevano uso ricorrente di sostanze stupefacenti, per diffondersi a macchia d'olio sull'intero territorio statunitense. Questo picco nell'uso di sostanze stupefacenti generò nella popolazione una preoccupazione, se non un vero e proprio terrore, riguardo l'argomento: vennero costituite campagne anti-droga e portate nelle scuole e nelle università.

La paura e la preoccupazione generale era rivolta, in particolare, verso il crack, che si diffuse soprattutto a metà degli anni 80. La causa di tale aumento nell'uso di questo derivato della cocaina è l'aumento della criminalità e della violenza proprio in quegli anni.

nel film

Tutti e tre i temi vengono trattati da Tarantino in maniera diretta, senza censure di alcun tipo, complici il suo gusto e il suo stile registico che sempre portano i dettagli più crudi e scabrosi al pubblico con rigore di cronaca. Quello che si ha è una prospettiva su uno spaccato sociale ben inquadrato e le cui debolezze, peculiarità e meccaniche vengono svelate agli spettatori per quello che sono, con i rischi e le conseguenze che comportano. Se, all'epoca, di una sparatoria o di una morte per overdose si conosceva solo ciò che la stampa sceglieva di mostrare, con questa pellicola Tarantino decide di farsi reporter senza anche delle tragedie che caratterizzano i personaggi.

PERIODO E CONTESTO

Tramite diverse ricerche, abbiamo delineato quello che era il contesto storico e culturale del pubblico di Pulp Fiction, gli Stati Uniti degli anni '80, sia dal punto di vista storico-politico che sociale. Individuando l'audience come appartenente alla "generazione X", ovvero coloro che erano adolescenti o poco più all'uscita del film, abbiamo capito quale sia stata la portanza della pellicola per loro. Infine, abbiamo analizzato, in piccola parte, quale fosse il contesto cinematografico in cui Pulp Fiction si è inserito quando è arrivato nelle sale.

IL CINEMA DEGLI ANNI '80/'90, TARANTINO e IL CONTESTO SOCIALE

La generazione degli anni '80, come la Hollywood di quei tempi, era in una situazione in cui non era ben definito un nemico o un fine comune, al contrario delle generazioni precedenti che avevano assistito all'odio e alla paura verso l'Unione Sovietica, alle proteste contro la guerra del Vietnam o al coinvolgimento nel movimento per i diritti civili. L'eredità rimasta alla generazione degli anni '80 invece era un vago "Nuovo ordine mondiale" di H.W. Bush e la recessione economica. Traslando tutto questo nel mondo del cinema, si poteva vedere Arnold Schwarzenegger che cercava di parlare alla massa con scene d'azione pur non riuscendoci fino in fondo, in contrapposizione alla demagogia liberale di Oliver Stone, che era fin troppo serio; ma soprattutto le persone di colore, le donne e il gruppo GLBTG dovevano assistere

ad una continua marginalizzazione, stereotipazione e diffamazione della loro situazione.

In questo contesto, la generazione X (cioè tutte quelle persone nate tra gli anni Sessanta e gli anni Settanta) era avida di consumare un cinema alternativo, che si iniziò a produrre verso la fine degli anni '80 e i primi anni '90. Pulp Fiction rientra in questa corrente, e, anzi, viene girato all'apice di questo rinascimento del cinema indipendente (il quale Tarantino aveva già aiutato a definire tramite il film "Le Iene") e divenne conseguentemente l'apoteosi di questo movimento. Molti della generazione X credono che questo film non esprima esattamente la personalità della loro generazione, ma se non altro si può dire che ne è la più completa espressione. Tarantino, inoltre, è considerato il principale rappresentante del cinema

postmoderno, cioè quella fase in cui i registi rifiutano l'asciuttezza e l'impegno autoriale, ma ripropongono invece idee ed elementi delle fasi precedenti, usandoli come un repertorio a cui attingere liberamente, riadattandoli alle nuove esigenze comunicative.

Questa "cinefilia citazionista" si può riscontrare tramite una multitudine di richiami, utilizzati come strumenti per rivitalizzare il cinema dopo un lungo periodo di crisi commerciale: principalmente exploitation, spaghetti-western, horror splatter, polizieschi italiani, film giapponesi, ma anche noir classico, il cinema britannico e la New Hollywood.

LA LOS ANGELES DEGLI ANNI '90

La Los Angeles degli anni '90 era una città dilaniata dalle lotte tra bande. Come in gran parte della West Coast del sud degli Stati Uniti e dei territori al confine con il Messico, dominavano violenza e una cultura sessista e maschilista. In quegli anni si assisteva ad omicidi di massa, rivolte (da ricordare quella del 1992 per il pestaggio di Rodney King) e ad un prepotente ritorno dell'AIDS. Los Angeles però era anche la città del divertimento, dove si stava affermando una vera e propria cultura dello stare in spiaggia (Beach Culture), e dove stavano crescendo l'industria cinematografica, artistica e il West Coast hip-hop.

RIFERIMENTI SPAZIALI

L'intera pellicola è ambientata a Los Angeles. L'Hawthorne Grill, è il luogo più a sud, mentre l'autodemolitore Monster Joe's, dove Mr. Wolf demolisce la macchina di Jules e Vincent, è quello più a nord. Il Pawn Shop (dove Marsellus e Butch incontrano Zed) e il Raymond Theatre (dove Butch uccide il pugile avversario) sono rispettivamente le location più ad ovest e ad est. Il resto dei luoghi di Pulp Fiction si concentra nella zona nord-ovest di Los Angeles, in particolare intorno al Griffith Park.

MODELLO ECONOMICO

Il guadagno economico di Pulp Fiction è stato sicuramente notevole, considerando i costi di produzione e marketing, che sono infatti circa il 10% degli incassi complessivi, e continua ad aumentare grazie alla vendita del merchandising, dei gadget ufficiali e dei diritti.

La cultura creata dai fan stessi che si è creata intorno al film ne ha inoltre aumentato il valore: essa ha creato infatti un valore non solo monetizzabile e commerciale, ma anche di tempo e impegno, come per esempio nei diversi remix e remake, fan art e fan fiction.

Costi di produzione **\$ 8,5 milioni**

Il film ha avuto un costo relativamente basso: 8,5 milioni di dollari, 5 dei quali usati per pagare il cast. Il denaro speso fu tutto recuperato nel primo weekend di uscita della pellicola.

Costi di marketing **\$ 10 milioni**

Set più costoso **Jack Rabbit Slim, \$ 150,000**

Poster più costoso
del film **circa \$ 1,000**

È un poster di Pulp fiction venduto insieme al pacchetto di sigarette Lucky Strike che è stato successivamente ritirato a causa di problemi tra il film e la marca di sigarette stessa.

Box office Stati Uniti **\$ 107,928,762**

Box office internazionale **circa \$ 105,000,000**

Box office totale **\$ 212,928,762**



TRADUZIONE TRANSMEDIALE

La nostra traduzione consiste in un gioco di ruolo da tavolo. Partendo dal film, abbiamo deciso di mantenere intatto il pubblico (dai 14 anni in su, adulti), e cambiarne il contenuto. Per fare questo, siamo partiti dalla prima scena e da questa abbiamo sviluppato una storia nuova che si evolve poi nel gioco. Abbiamo optato anche per togliere alcuni personaggi del film e concentrarci su altri, questo per stabilire "nuove gerarchie": Marsellus, Butch e Vincent (considerati nella rosa dei cinque personaggi principali della pellicola) sono presenti nel gioco, mentre Mia e Jules no. Abbiamo deciso, invece, di inserire Jolanda e Ringo, solitamente considerati solo in maniera marginale quando si parla di questa pellicola.

THE LAST ONE STANDING

LA STORIA

Durante la rapina all'Hawthorne Grill, Ringo e Yolanda uccidono Jules, perché si rifiuta di consegnare la valigetta, e scappano con questa, ignari del contenuto e del (vero) proprietario, e tutti i portafogli rubati alla clientela prima che Vincent esca dal bagno.

Vincent arrabbiato e confuso cerca di capire che cosa sia appena successo disperato per la morte del suo collega. Il cameriere del locale gli dice chi è stato e Vincent giura a se stesso che troverà i due criminali e vendicherà Jules.

Arrivati a casa, Ringo e Yolanda cercano di indovinare la combinazione per aprire la valigetta, non riuscendo

la distruggono rivelando il misterioso contenuto: l'anima del boss mafioso Marsellus Wallace.

Con una serie di ricerche i due criminali scoprono che è possibile usare l'anima come estensione del possessore infliggendo dolore a distanza diventando così i padroni indiscutibili della città, dando ordini direttamente a Marsellus (sotto ricatto) che usa i suoi scagnozzi per eseguire la volontà dei due.

Marsellus, stufo di essere comandato e arrabbiato per aver perso la sua città, chiama Butch, un pugile famoso e senza scrupoli, e gli chiede di uccidere i possessori della sua anima. Dapprima riluttante, Butch decide di

eseguire l'ordine solo in cambio di un compenso altissimo che gli avrebbe permesso di trasferirsi nella sua città natale per vivere circondato da ogni agio.

Comincia così un inseguimento tra i vari personaggi: Vincent che cerca vendetta, Butch e Marsellus che cercano di riprendersi l'anima del boss e Ringo e Yolanda che, sfruttando Marsellus, acquisiscono ricchezze e potere, nascondendosi e circondandosi di gente fidata che li protegga.

REGOLE

INTRODUZIONE

Un gioco pulp per 5 giocatori dai 14 anni in su.

THE LAST ONE STANDING è un gioco di sparatorie, in puro stile Pulp Fiction, fra i vari personaggi del film come Butch, Vincent, Yolanda e Ringo. Ognuno di loro ha uno scopo, qualcuno da uccidere: chi per vendetta, chi per riscatto di se stesso, chi per puro piacere!

In THE LAST ONE STANDING interpreti uno di questi ruoli nel tentativo di raggiungere il tuo obiettivo!

5 ruoli: Ringo, Yolanda, Butch, Vincent, e Marcellus

9 plance luogo

50 gettoni vita

30 carte mazzo eventi

5 carte vittima

200 carte da gioco



SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore ha un suo preciso obiettivo:

Ringo

vuole diventare il padrone indiscusso della città; il suo compito è quello di rimanere l'ultimo giocatore in gioco (o con Yolanda)!

Yolanda

vuole diventare la padrona indiscussa della città; il suo compito è quello di rimanere l'ultimo giocatore in gioco (o con Ringo)!

Butch

vuole uccidere Ringo e Yolanda per ordine di Marcellus ma vuole uccidere anche lui per liberarsi dall'obbligo di servizio nei suoi confronti!

Vincent

vuole uccidere Ringo e Yolanda per vendicare il suo compagno Jules, ucciso durante una rapina dai due criminali!

Marcellus

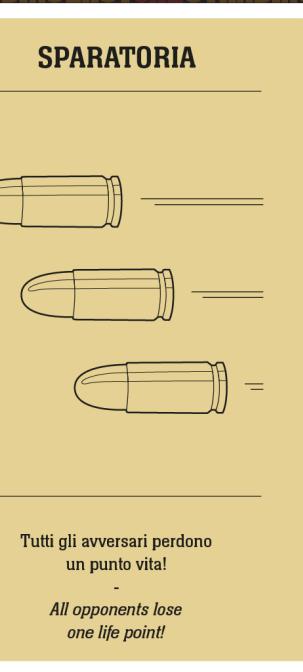
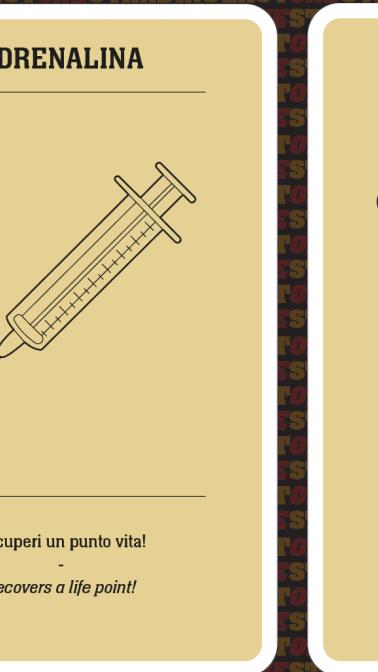
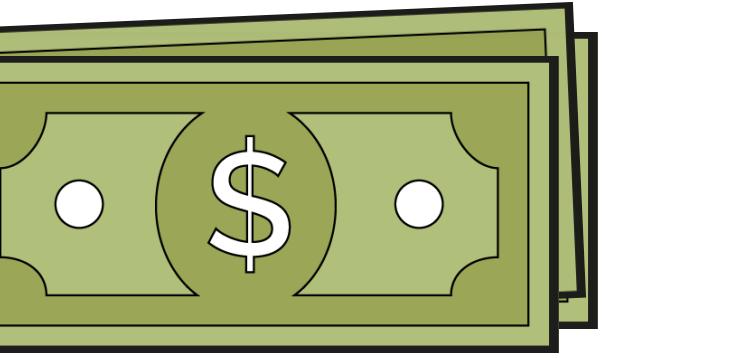
vuole uccidere Ringo e Yolanda per recuperare la sua anima e liberarsi dal controllo dei due criminali e nel frattempo vuole uccidere Vincent per essersi fatto rubare la valigetta!

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende 10 gettoni "vita" (banconote) e li posiziona davanti a sè, questi indicheranno il numero di vite rimanenti per ogni giocatore durante l'intero gioco.

Prendete le carte personaggio, mescolatele e distribuitene una coperta ad ogni giocatore. Tutti guardano la propria carta ma mantengono segreto il loro ruolo.

Mischiate il mazzo di gioco. Ciascun giocatore riceve una mano di 5 carte (che sono il numero massimo che un giocatore può avere alla fine del suo turno, quelle in eccesso vengono scartate) coperte. Le altre carte vanno a formare il mazzo eventi. Di fianco al mazzo ci sarà lo spazio dove posizionare gli scarti.



IL GIOCO

Inizia Marcellus. il giro prosegue in senso orario.

Ogni turno è diviso in 4 fasi:

1. Estrarre una carta evento

Se sei Marcellus, pesca la prima carta dalla cima del mazzo eventi e mostrala a tutti i giocatori posizionandola scoperta accanto al mazzo. Questa carta indica il posto dove si svolge l'intero giro. Quando il mazzo finisce, mischiate gli scarti per formare un nuovo mazzo. (se non sei Marcellus salta questa fase)

2. Estrarre una carta da gioco

Pesca le prime due carte dalla cima del mazzo e aggiungile alla tua mano senza mostrarle agli altri giocatori.

3. Giocare le proprie carte

Puoi giocare carte a tuo vantaggio, o contro gli altri, cercando di eliminare gli avversari. Puoi giocare carte solo durante il tuo turno (tranne che per

"adrenalina", vd più avanti). Puoi giocare quante carte vuoi; hai solo 3 limiti:

- puoi giocare solo 2 carte "proiettile" per turno;
- puoi avere in gioco solo 1 copia di ogni carta (con lo stesso nome);
- puoi avere in gioco solo 1 arma (se giochi una nuova arma scarta la precedente)

Le carte beige sono carte ad uso singolo giocabili nel tuo turno, le carte grige devono rimanere giocate scoperte davanti a te almeno un turno prima di poter essere utilizzate, le carte oro sono carte permanenti (a meno che non vengano rubate o distrutte) che si attivano immediatamente una volta giocate.
Nella stessa fase è possibile comprare una plancia luogo.

4. Scartare le carte in eccesso

Finita la terza fase, scarta dalla tua mano eventuali carte in eccesso. Il turno è finito e si prosegue in senso orario.



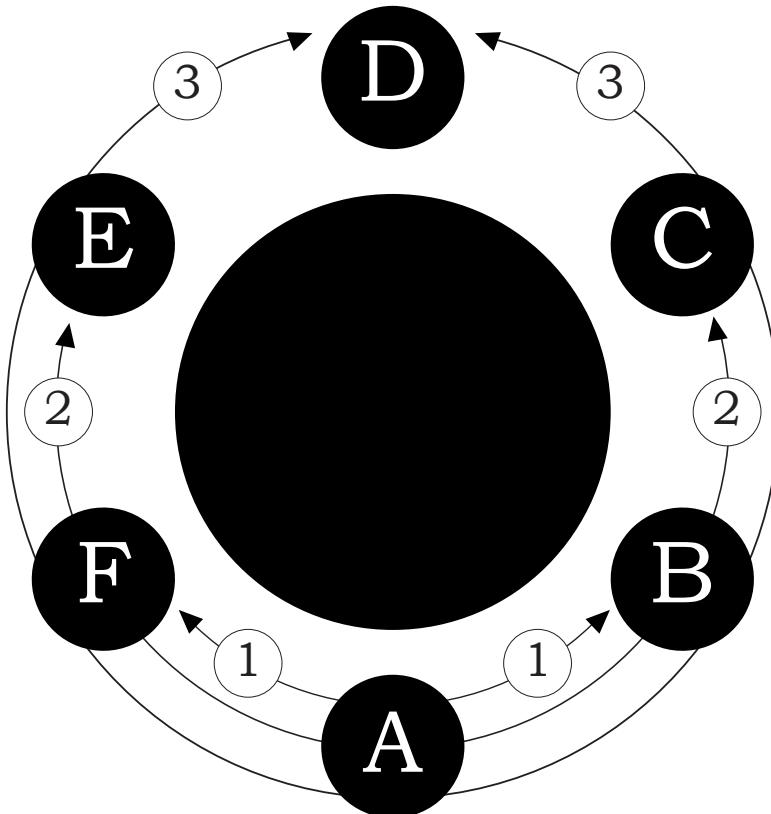
LA DISTANZA TRA GIOCATORI

La distanza tra due giocatori è il numero di posti fra essi, contando in senso orario o antiorario.

Molte carte tengono conto della distanza nell'applicare un effetto. Quando un giocatore viene eliminato non viene più conteggiato nella distanza, avvicinando due giocatori ancora in gioco.

L'ELIMINAZIONE

Quando perdi l'ultimo punto vita, se non hai in mano "adrenalina" sei eliminato, rivela il tuo personaggio e scarta le carte che hai in mano e quelle in gioco davanti a te. Hai perso!





RICOMPENSE

Quando un giocatore uccide un altro giocatore, dopo che il morto ha rivelato il suo ruolo, prende la carta corrispondente al giocatore ucciso dal mazzo "vittime", prende tutte le carte vittime possedute dal giocatore ucciso e posiziona tutte le carte di fianco alle proprie carte in gioco. La carta vittima può essere giocata (ad uso singolo) all'inizio della fase 3 del proprio turno e attiva i seguenti effetti:

se sei Marcellus

giocando la carta "Ringo" o "Yolanda" o "Vincent" per evitare i tuoi colpi servono due carte miracolo;

se sei Ringo o Yolanda

giocando la carta "Marcellus" o "Butch" o "Vincent" puoi sparare fino a 5 colpi;

se sei Vincent

giocando la carta "Ringo" o "Yolanda" puoi usare qualsiasi carta come fosse una carta colpo fino al tuo prossimo turno;

se sei Butch

giocando la carta "Ringo" o "Yolanda" o "Marcellus" vedi tutti i giocatori a distanza 1 e puoi giocare fino a 3 carte colpo;

Quando un giocatore usa una carta vittima, questa viene scartata subito dopo.



LE CARTE

Plancia luogo

Durante la fase 3 del proprio turno si può acquistare una plancia luogo. Una plancia dura per l'intero turno (fino a che non tocca di nuovo a te) e ha effetti particolari sul meccanismo di gioco. Il costo della Plancia è variabile, il compratore scarta dalla sua mano un numero a sua scelta di carte che diventa il costo di quella plancia per l'intero giro (finché non si scatta).

È possibile rubare una plancia da un altro giocatore scartando il costo della plancia deciso dal giocatore che l'ha comprata + 2 carte dalla propria mano (la plancia rimane fino a che non tocca di nuovo a te).

Hawthorne Grill: è possibile sparare una volta in più;

Macchina di Jules: testa o croce, testa vale uno sparo a dx, croce uno a sx (e non contano come colpi sparati nel tuo turno);

Appartamento di Brett: puoi usare le carte "proiettile" come "miracolo";

River Glen Motel: gli altri giocatori ti vedono a distanza +1;

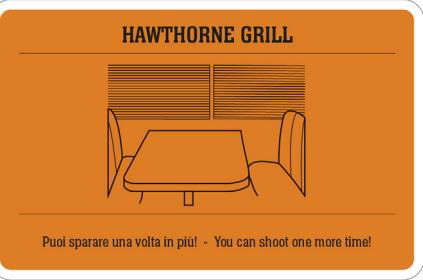
Raymond Theatre: per mancare i tuoi colpi servono 2 carte "miracolo";

Appartamento di Lance: le carte droga(simbolo in basso sulla carta) non hanno effetto in questo turno;

Jack Rabbit Slim: puoi sparare solo un "proiettile" nel tuo turno ma puoi rubare una carta tra quelle giocate davanti ai giocatori;

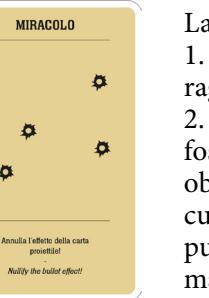
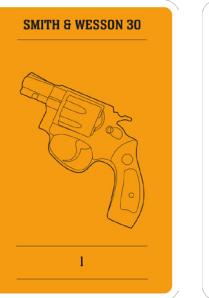
Casa dei Wallace: perdi un punto vita a inizio turno, puoi sparare 3 carte "proiettile";

Appartamento di Butch: scambia la tua mano con quella di un altro giocatore;



Armi

Inizi il gioco senza armi e puoi colpire solo bersagli a distanza 1. Per colpire bersagli a distanza maggiore di 1, devi giocare davanti a te armi che indicino una distanza di fuoco superiore. Le armi sono riconoscibile per lo sfondo arancione e perchè è indicato un numero che indica la massima gittata di fuoco raggiungibile. Le armi possono essere rubate giocando la carta "rapina" o fatte scartare con la carta "Mr. Wolf". Puoi avere in gioco una sola arma per volta: devi scartare l'arma che hai in gioco ogni volta che ne giochi una nuova. La distanza tra i giocatori non viene alterata dalle armi.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina in 2 condizioni:

1. quando un personaggio riesce a raggiungere il suo obiettivo;
2. nel caso in cui per un giocatore fosse impossibile completare il suo obiettivo (perchè per esempio qualcun altro ha ucciso il suo target) egli può vincere la partita tenendo "anima di Marcellus" per 3 turni di fila.

ANIMA DI MARSELLUS



Se la tieni per tre turni vinci
la partita!

*If you keep it for three
rounds you win!*

QUADRO SINOTTICO

FILM THE LAST ONE STANDING

Intreccio e fabula	La narrazione non rispetta l'ordine cronologico = La storia procede in modo casuale, secondo l'estrazione delle carte	Feticismo Viene trattato dal punto di vista sessuale; ne è un esempio la discussione tra Jules e Vincent sulle podofilia ✖ Questo tema non è stato tradotto
Contestualizzazione storica	La storia riflette appieno l'epoca in cui è ambientata, con numerosi riferimenti culturali ✖ La storia è atemporale	Nichilismo Rappresentazione nichilismo americano ✖ Nichilismo tradotto come la distruzione di tutti gli avversari
Gangster e criminalità	Sono i temi principali = La trama mantiene il tema dei gangster, ma non più come principale; quello della criminalità resta invece uno dei filoni maggiori	Linguaggio iper-realista Linguaggio scurile ✖ Viene utilizzato un linguaggio diretto e semplice nelle indicazioni delle carte
Violenza esplicita	Ricorre spesso nel film, in molteplici forme, sia fisica che psicologica = Mezzo attraverso cui procedere nella storia	Personaggi fortemente caratterizzati Iconici = Ridefinizione delle gerarchie
Redenzione	Cambiamento carattere dei personaggi ✖ Utilizzata come power-up	Scene cruenti Il genere del film è splatter ✖ Non sono esplicitate scene fisiche di violenza
Droga	Tutti i personaggi ne fanno esplicitamente uso, e in alcuni casi, come quello di Mia, interviene nello svolgimento della trama ✖ Viene utilizzata semplicemente come seme delle carte	Spiritualità Riferimenti alla religione cristiana (Ezechiele 25:17) ✖ Rielaborata come stregoneria: l'anima diviene una parte separata dal corpo
		Espediente narrativo Valigetta, bagno e Ezechiele 25:17 ✖ Valigetta diventa oggetto del desiderio, nonché motore della storia

SITOGRAFIA

ANALISI DELL'ORIGINALE

The Quentin Tarantino Archives

IMDb

Alleneric

Movie-Locations

Curbed LA

Time

Vulture

BBC

Independent

The Telegraph

Wired

Nerdist

Laurent Durieux

IFC

RedBubble

wiki.tarantino.info/index.php/Pulp_Fiction_BluRay

www.imdb.com/title/tt0110912/reference

alleneric.wordpress.com/2010/02/16/pulp-fiction-visual-chronology/

www.movie-locations.com/movies/p/pulpf.html#.WsOXrIhuaUk

la.curbed.com/maps/the-ultimate-pulp-fiction-filming-location-map-of-los-angeles

time.com/3505849/pulp-fiction-20-years/

www.vulture.com/2014/10/review-roundup-pulp-fiction-20-years.html

www.bbc.com/culture/story/20140514-how-pulp-fiction-shook-up-film

www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/pulp-fiction-20-years-on-9383705.html

www.telegraph.co.uk/culture/film/10816198/Cannes-2014-How-Pulp-Fiction-changed-cinema.html

www.wired.com/2014/10/pulp-fiction-invincible-reign/

nerdist.com/what-pulp-fiction-would-look-like-as-a-70s-sitcom/

www.laurentdurieux.com/new-gallery-2/

www.ifc.com/2015/03/10/crazy-and-not-so-crazy-fan-theories-about-pulp-fiction

www.redbubble.com/shop/pulp+fiction

AUDIENCE e DIFFUSIONE

Statista

Chloe Cannon

www.statista.com/search/?q=pulp+fiction

hurtwoodmedia11chloecannon.blogspot.it/2012/02/target-audience-thriller-pulp-fiction.html

MODELLO CULTURALE

Gallup

Palm Partners

Flashbak

Wikipedia

Los Angeles Times

South Central History

news.gallup.com/poll/6352/decades-drug-use-80s-90s.aspx

blog.palmpartners.com/history-of-drug-abuse-the-80s/

flashbak.com/alarmed-and-dangerous-a-look-at-crime-in-1970s-80s-america-25282/

en.wikipedia.org/wiki/Crime_in_the_United_States

www.latimes.com/local/la-me-gang-violence-boyle-20151103-photogallery.html

www.southcentralhistory.com/gang-history.php

PERIODO e CONTESTO

Niente Popcorn

Den of Geek

Senses of cinema

Sleek mag

www.nientepopcorn.it/notizie-approfondimenti-cinema/tematici/il-cinema-postmoderno/

www.denofgeek.com/us/movies/18296/looking-back-at-quentin-tarantinos-pulp-fiction

sensesofcinema.com/2014/feature-articles/cinema-race-and-the-zeitgeist-on-pulp-fiction-twenty-years-later/

www.sleek-mag.com/2016/06/14/los-angeles-90s-art/

MODELLO ECONOMICO

The Numbers

Box Office Mojo

www.the-numbers.com/movie/Pulp-Fiction#tab=summary

www.boxofficemojo.com/

una produzione
Non Più di Sette

Arianna Agudio
Federico Bossi
Simona Camanini
Francesco Longoni
Timoteo Pepe
Tea Riva
Sara Sangalli

ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

SEZIONE	FASE 1	FASE 2			
Formato e supporto	Francesco Longoni	Simona Camanini Arianna Agudio	Audience	Tea Riva	Arianna Agudio
Descrizione	Tea Riva	Federico Bossi	Modello culturale	Sara Sangalli	
Decostruzione formale:			Modello economico	Federico Bossi	Tea Riva
Personaggi	Sara Sangalli	Arianna Agudio	Periodo e contesto	Simona Camanini	Federico Bossi
Cinematografia	Arianna Agudio	Timoteo Pepe	THE LAST ONE STANDING	Timoteo Pepe	Simona Camanini
Espedienti narrativi	Sara Sangalli	Tea Riva	Quadro sinottico	Non più di sette	Tea Riva Simona Camanini
Temi	Arianna Agudio	Tea Riva	Grafici	Francesco Longoni	
Interpretazioni	Tea Riva	Arianna Agudio			Tea Riva Sara Sangalli
Testimonianze	Simona Camanini	Sara Sangalli Francesco Longoni	Impaginazione	Arianna Agudio	
Varianti e traduzioni	Federico Bossi Timoteo Pepe	Simona Camanini Arianna Agudio	Introduzioni	Sara Sangalli	
			Sitografia	Federico Bossi	

ABSTRACT

Pulp Fiction è un testo mediale che, fin dall'uscita nelle sale cinematografiche ha avuto una grande influenza sulla cultura popolare e che, ancora oggi, a distanza di anni, viene considerato uno dei capolavori di Tarantino e del cinema statunitense: volevamo capire perché.

La nostra analisi ha preso il via da una prima visione del film come spettatori comuni, per poi addentrarsi nell'approfondimento e nella decostruzione della pellicola in tutti i suoi aspetti: dai personaggi, ai luoghi, agli espedienti narrativi presenti sullo schermo fino al contesto storico e sociale che li circonda. Abbiamo cercato, attraverso un'accurata selezione di esempi, veri e propri campionamenti di cultura, di definire il vasto universo che si è sviluppato intorno al mondo messo in scena da Tarantino.

Abbiamo quindi cercato di dare il nostro contributo personale a tale universo ma anche di tenere conto dei percorsi di analisi e di sviluppo già tracciati da altri: abbiamo sempre svolto numerose ricerche, che ci hanno fatto da guida, e integrato i risultati approfondendoli secondo il nostro punto di vista. Abbiamo quindi cercato di ordinare e razionalizzare i dati attraverso una selezione di immagini significative e la creazione di grafici ad hoc: la modalità con cui ciò è stato realizzato caratterizza in modo unico il nostro sguardo, il cui carattere emerge in modo ancora più evidente nella nostra traduzione transmediale.

843513 AGUDIO ARIANNA
873309 BOSSI FEDERICO
871212 CAMANINI SIMONA
873122 LONGONI FRANCESCO
872977 PEPE TIMOTEO
872478 RIVA TEA
872517 SANGALLI SARA

2018

**Sociologia dei processi
culturali e comunicativi**
CIASTELLARDI MATTEO